

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN WORDWALL  
BERBASIS PBL PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS V SDN DARMOREJO  
01**

Prasetyaning Windy Pramesti<sup>1</sup>, Pinkan Amita Tri Prasasti<sup>2</sup>, Raras Setyo Retno<sup>3</sup>  
<sup>1,2,3</sup>PGSD FKIP Universitas PGRI Madiun,  
<sup>1</sup>prasetyaningwp@gmail.com,

**ABSTRACT**

*Basically, this science lesson contains a lot of material and long explanations that must be memorized. Teachers can utilize learning media simultaneously with the learning process. The main aim of this research is to develop learning media using wordwalls in science subjects. This research method is Research and Development (R&D) by applying the ADDIE model which includes analysis, design, development, implementation and evaluation. Learning media testing was carried out at SDN Darmorejo 01. The validity test of the material obtained a result of 93.3% with a very feasible category. The media validity test obtained a result of 90% with a very feasible category. The language validity test obtained a result of 97.7% in the very appropriate category. The results of the teacher questionnaire obtained results of 88% in the very good category. Then the average result of the questionnaire for 15 students was 90.8% in the very good category. Thus it can be concluded that the learning media using wordwall is good and suitable for use in schools.*

*Keywords: learning media, wordwall.*

**ABSTRAK**

Pelajaran IPAS ini pada dasarnya memuat banyak materi dan penjelasan yang panjang yang harus dihafalkan. Guru dapat memanfaatkan media pembelajaran bersamaan dengan proses pembelajaran. Tujuan utama penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran menggunakan wordwall pada mata Pelajaran IPAS. Metode penelitian ini adalah Research and Development (R&D) dengan menerapkan model ADDIE yang meliputi, analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Pengujian media pembelajaran dilakukan di SDN Darmorejo 01. Uji validitas materi memperoleh hasil 93,3% dengan kategori sangat layak. Uji validitas media memperoleh hasil 90% dengan kategori sangat layak. Uji validitas bahasa memperoleh hasil 97,7% dengan kategori sangat layak. Hasil angket guru memperoleh hasil 88% dengan kategori sangat baik. Kemudian rata-rata hasil angket 15 siswa memperoleh hasil 90,8% dengan kategori sangat baik, Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran menggunakan wordwall sudah baik dan layak digunakan di Sekolah.

Kata Kunci: media pembelajaran, wordwall.

### **A. Pendahuluan**

Mata pelajaran IPAS sangat selaras dengan alam dan interaksi manusia dalam hal konten. Lingkungan dan keadaan alami siswa harus dipertimbangkan saat menyajikan sains dan konteks pembelajaran ilmiah. Pelajaran IPAS ini pada dasarnya memuat banyak materi dan penjelasan yang panjang yang harus dihafalkan.

Kegiatan belajar mengajar ini jika hanya menggunakan metode ceramah dan menekan siswa untuk terus menghafal akan mempengaruhi minat belajar pada siswa. Oleh karena itu, diperlukan model penggunaan yang berorientasi pada masalah agar setiap siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dengan mengumpulkan pengetahuan. Setiap guru mengembangkan berbagai variannya berdasarkan kurikulum yang akan diajarkannya. Kemungkinan siswa akan memahami topik tersebut meningkat seiring dengan tingkat keterlibatan guru dalam proses pembelajaran. Dalam pengertian ini, guru dapat memanfaatkan media pembelajaran bersamaan dengan proses pembelajaran.

Menurut (Junaidi 2019) segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan gagasan atau informasi selama proses belajar mengajar guna membangkitkan minat siswa terhadap apa yang dipelajarinya dianggap sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran memiliki peranan penting untuk proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran akan menghidupkan lingkungan kelas dan meningkatkan kontak dan keterlibatan guru-siswa (Oktariyanti, Frima, and Febriandi 2021)

Era digital ini, agar semakin menambah rasa ingin tahu siswa terhadap Pelajaran peneliti memberikan sebuah inovasi dalam penggunaan media ini menjadi digital. Media pembelajaran Wordwall adalah salah satu penemuan yang akan memberikan pendidikan menarik kepada anak-anak.

Menurut (Fanny 2020) Wordwall dapat dianggap sebagai aplikasi web yang kami gunakan untuk membuat permainan berbasis kuis yang menyenangkan. Salah satu keunggulan media Wordwall adalah dapat digunakan untuk menyempurnakan proses pembelajaran online dengan cara

yang menyenangkan, dengan tujuan meningkatkan kemampuan dan pemahaman siswa dengan mudah. Selain itu dapat meningkatkan kegairahan dan minat belajar siswa.

Wordwall menawarkan berbagai macam permainan, beberapa di antaranya dapat dimainkan secara gratis dan lainnya perlu dibayar. Ini menampilkan banyak permainan termasuk teka-teki, kotak pembuka, kuis, dan roda pemintal. Wordwall adalah alat pendidikan yang dapat digunakan secara efisien oleh instruktur karena banyaknya aktivitas (Sari and Yarza 2021)

Terlihat dari uraian sebelumnya bahwa media pembelajaran berbasis wordwall berpotensi membuat pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan bagi siswa. Oleh karena itu, pembuatan materi pendidikan untuk penggunaan di kelas yang menggabungkan wordwall berbasis PBL menjadi hal yang menarik bagi para siswa.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian pengembangan. Model pengembangan ADDIE yang dibuat oleh Raiser dan Molenda digunakan

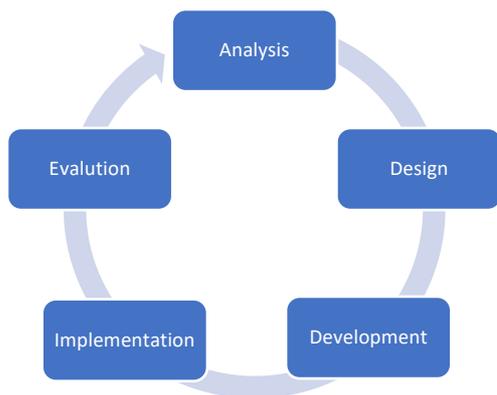
dalam penelitian ini. Fase-fase perkembangan ADDIE adalah sebagai berikut (Mulyatiningsih 2015) : (1) *Analysis* (tahap analisa), (2) *Design* (tahap desain), (3) *Develompment* (tahap pengembangan), (4) *Implementation* (tahap pelaksanaan), dan (5) *Evaluation* (tahap evaluasi). Hasil pengembangan selanjutnya divalidasi oleh para ahli, yaitu ahli media, ahli materi dan ahli bahasa.

Dalam penelitian R&D, peneliti menggunakan beragam metode pengumpulan data seperti observasi, wawancara, dokumentasi, serta angket atau kuesioner. Kuesioner digunakan untuk memvalidasi media dan materi yang digunakan serta untuk mendapatkan tanggapan dari guru dan siswa. Validasi produk digunakan untuk mengevaluasi keberhasilan.

## **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Berdasarkan penjelasan dan temuan penelitian peneliti menunjukkan bahwa paradigma pengembangan ADDIE dianut dalam pembuatan media pembelajaran berbasis wordwall. Menurut (Mulyatiningsih 2015) model ADDIE

memiliki 5 tahapan yaitu Analysis (tahap analisis), Design (tahap desain), Development (tahap pengembangan), Implementation (tahap pelaksanaan), dan Evaluation (tahap evaluasi).



**Gambar 1** Model pengembangan ADDIE

Tahap analisis: observasi dan wawancara digunakan untuk mengumpulkan data selama fase ini. Pada tahap perancangan, media pembelajaran disediakan dan wordwall digunakan untuk menyusunnya. Peneliti membuat strategi pada saat ini yang akan diterapkan setelah data awal dari temuan analisis tersedia. Sampai media dianggap memadai untuk digunakan dalam proses pembelajaran, tahap pengembangan terdiri dari tiga kali pemeriksaan keabsahan yang dilakukan oleh

validator ahli materi, validator ahli media, dan validator ahli bahasa. Tahap penilaian Tujuan dari langkah akhir ini adalah untuk memastikan hasil evaluasi media pembelajaran wordwall.

Evaluasi media pembelajaran memanfaatkan wordwall berbasis PBL pada kelas V IPA menghasilkan temuan yang sangat baik dan bermanfaat. Temuan uji validitas media pembelajaran yang diperoleh dari validator bahasa, media, dan materi menunjukkan hal tersebut dengan menggunakan rumus :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Nilai yang diperoleh}}{\text{Nilai maksimal}} \times 100\%$$

Uji validitas materi menghasilkan skor kategori sangat layak sebesar 93,3%.

**Tabel 1** Hasil validasi ahli materi

Uraian	Skor	Skor yang maksimal diperoleh
Jumlah	42	45
Presentase	93,3%	
Kriteria	Sangat layak	

Media pembelajaran wordwall dievaluasi oleh validator dan hasilnya disajikan dalam bentuk tabel di bawah ini. Uji validitas media menghasilkan nilai 90% dengan kategori sangat layak.

**Tabel 2 Hasil validasi ahli media**

Uraian	Skor yang diperoleh	Skor maksimal
Jumlah	45	50
Presentase	90%	
Kriteria	Sangat layak	

Validator memberikan penilaian media pembelajaran *wordwall* yang hasilnya disajikan dalam bentuk tabel. Uji validitas bahasa memperoleh hasil 97,7% memenuhi kategori sangat layak

**Tabel 3 Hasil uji validasi ahli bahasa**

Uraian	Skor yang diperoleh	Skor maksimal
Jumlah	44	45
Presentase	97,7%	
Kriteria	Sangat layak	

Hasil penilaian terhadap media *wordwall* selain dari validator juga terdapat dari guru dan siswa kelas V ini sangat bagus dan layak untuk dimanfaatkan. Hal ini terlihat dari hasil penilaian angket yang diperoleh dari guru dan siswa. Hasil angket guru memperoleh hasil 88% memenuhi kategori sangat baik.

**Tabel 4 Hasil penilaian angket guru**

Uraian	Hasil validator
--------	-----------------

Jumlah skor yang diperoleh	44
Jumlah skor maksimal	50
Presentase validitas	88%

Peneliti akan melakukan rekapitulasi hasil angket siswa, hasilnya ditunjukkan sebagai berikut dalam sebuah tabel.:

**Tabel 5 Hasil penilaian angket siswa**

Uraian	Hasil validator
Jumlah skor yang diperoleh	1.362
Jumlah skor maksimal	1500
Presentase validitas	90,8%

Kemudian rata-rata hasil angket 15 siswa memperoleh hasil 90,8% memenuhi kategori sangat baik maka dapat diambil kesimpulan bahwa hasil kepraktisan media pembelajaran *wordwall* termasuk dalam kategori ini dan layak digunakan. Antusiasme kepala sekolah dan guru kelas tersebut menunjukkan betapa diterimanya penerapan media

pembelajaran wordwall di sekolah riset. Siswa kelas V juga ketika peneliti datang serta antusias dalam proses pembelajaran menggunakan media wordwall ini.

## **PEMBAHASAN**

Penelitian menggunakan model ADDIE, penelitian pengembangan dimulai pada tahap analisis yang bersumber dari observasi dan wawancara peneliti. Peneliti menemukan permasalahan pada proses pembelajaran ialah kurangnya media pembelajaran untuk menunjang kegiatan pembelajaran berlangsung, salah satunya pada pembelajaran IPAS kelas V terkait dengan materi makan dan dimakan di bab harmoni dalam ekosistem. Kendala yang dialami siswa yaitu kurangnya pemahaman konsep materi yang dipelajari. Penyampaian materi dalam pembelajaran khususnya materi makan dan dimakan di kelas V masih menggunakan metode ceramah dan jarang menggunakan media. Menurut (Prasasti and Rahayu 2023) pembelajaran IPAS hendaknya membantu siswa belajar melalui upaya memecahkan permasalahan sehari-hari Dengan menggunakan suatu model pembelajaran Problem

Based Learning dapat menekankan siswa dalam proses belajar. Pembelajaran PBL adalah pembelajaran yang merangsang siswa untuk menganalisis masalah memperkirakan jawabann terhadap masalah (Pinkan 2015). Pada pelaksanaan kurikulum merdeka di SDN Darmorejo 01 penggunaan media pembelajaran berbasis digital belum sepenuhnya dilaksanakan disekolah tersebut.

Menurut (Meilina, Prasasti, Listiani 2024) sarana yang dibutuhkan oleh siswa harus sejalan dengan perkembangan teknologi yang semakin terbaru, yakni memanfaatkan kemajuan teknologi menjadi media pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman langsung sesuai dengan karakteristik pembelajaran. Sehingga media pembelajaran harus disiapkan secara lebih menarik dan memanfaatkan kemajuan teknologi yang ada. Menurut (Choirunisa, Prasasti, Setyo 2023) tujuan penggunaan media pembelajaran bukan untuk melengkapi proses belajar dan menarik perhatian saja, namun untuk menciptakan kondisi menyenangkan agar mudah dalam belajar mengajar

sehingga tercapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis dapat disimpulkan bahwa perlu adanya media pembelajaran yang menarik, mudah digunakan dan dapat menarik perhatian siswa. Media pembelajaran wordwall ini dipilih karena sesuai dengan karakteristik siswa yang suka dengan permainan. Pengembangan produk media wordwall sebagai solusi dari permasalahan dikelas V pada materi makan dan dimakan. Seperti halnya yang dikemukakan (Nenohai et al. 2022) siswa menjadi lebih aktif dalam menerima materi pembelajaran dan dapat membantu guru mengukur tingkat pemahaman siswa. Pengembangan media pembelajaran wordwall ini dibuat melalui website wordwall. Setelah mendapatkan template peneliti mulai menulis soal-soal serta jawaban. Wordwall dipilih karena dapat diakses secara gratis melalui laptop maupun handphone. Banyak sekali fitur permainan edukatif yang disediakan, selain mengaksesnya siswa tidak perlu mendownload aplikasinya (Hidayaty, Qurbaniah, and Setiadi 2022)

Penyajian materi makan dan dimakan pertama kali dilihat yaitu materi yang diringkas oleh peneliti

agar memudahkan siswa dalam memahami. Wordwall ini untuk menguji pemahaman siswa terkait dengan materi makan dan dimakan yang telah dijelaskan. Menurut (Jannah 2022) wordwall.net tidak hanya mempengaruhi efeknya pada proses belajar siswa tetapi juga keterlibatan siswa dengan aplikasi tersebut.

Sebelum diujicobakan, media pembelajaran wordwall divalidasi terlebih dulu oleh para ahli. Uji validasi dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Hasil penelitian dari ahli materi memperoleh 93,3% dengan kriteria sangat layak. Ahli media memberikan penilaian 90% dengan kriteria sangat layak. Pada ahli bahasa memperoleh 97,7% dengan kriteria sangat layak. Presentase keseluruhan kelayakan media hari hasil penilaian validator ahli mendapatkan 93,7% dengan kriteria sangat layak. Hasil validasi ini menyatakan bahwa media yang dikembangkan peneliti layak dan dapat digunakan. Uji lapangan dilakukan setelah dilakukannya validasi ahli.

Hasil penilaian angket repon siswa diperoleh presentase 90,8% yang masuk kriteria sangat layak.

Sedangkan angket respon guru diperoleh presentase 88% dengan kriteria sangat layak. Siswa memberikan komentar bahwa media wordwall ini sangat menarik dan menyenangkan sehingga dapat membantu memahami dan mengingat materi yang diajarkan. Siswa juga menginginkan adanya media seperti ini kembali saat kegiatan pembelajaran. Guru kelas V memberikan komentar bahwa media yang dikembangkan peneliti sangat menarik untuk kelas V. Pada saat media digunakan siswa terlihat sangat aktif dan antusias pada saat memilih soal dan menjawab karena diberi waktu menjawab.

### **E. Kesimpulan**

Media pembelajaran wordwall pada mata pelajaran IPAS berbasis PBL kelas V yang dikembangkan menggunakan model ADDIE. Isi dari produk media ini terdapat quiz tentang materi makan dan dimakan yang dikembangkan oleh peneliti.

Kelayakan media pembelajaran wordwall diukur melalui penilaian oleh para ahli validasi, penilaian angket siswa, dan penilaian angket guru. Kevalidan media wordwall berbasis PBL dengan materi makan dan

dimakan kelas V berdasarkan hasil penelitian dari ketiga ahli, yaitu ahli materi 93,3%, ahli media 90%, dan ahli bahasa 97,7% hasil gabungan dari para ahli validasi mencapai presentase 93,7% dengan kategori "sangat layak". Tingkat kelayakan media wordwall pada penilaian angket siswa mendapatkan presentase 90,8% dengan kategori "sangat layak" dan penilaian angket guru memperoleh presentase 88% dengan kategori "sangat layak".

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Choirunisa, Prasasti, Setyo. 2023. Penggunaan media pembelajaran komik digital pada pembelajaran ipa siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(02), 356–364. 08(September):356–64.
- Fanny. 2020. "Efektivitas penggunaan aplikasi wordwall dalam pembelajaran daring (online) matematika pada materi bilangan cacah kelas 1 di min 2 kota tangerang selatan."
- Hidayaty, Alfina, Mahwar Qurbaniah, and Anandita Eka Setiadi. 2022. The influence of wordwall on students interests and learning outcomes. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan* 15(2):211–23.
- Jannah, Miftahul. 2022. Journal of english language teaching EFL students, Perspectives on the Use of Wordwall . Net as Vocabulary Learning Media."

- 6(1):115–24. 10.1063/5.0113479.
- Junaidi. 2019. Peran media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Diklat Review: Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan* 3(1):45–56. Doi: 10.35446/diklatreview.v3i1.349.
- Meilina, Prasasti, Listiani. 2024. Pengembangan multimedia interaktif flash berbasis project based learning untuk pengembangan ipas siswa kelas 4. *Al-Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 8(2):611. Doi: 10.35931/am.v8i2.3472.
- Mulyatiningsih, Endang. 2015. Pengembangan model pembelajaran. *Islamic Education Journal* 35,110,114,120,121.
- Nenohai, Anggara, Rokhim, Agustina, Munzil. 2022. Development of gamification-based wordwall game platform on reaction rate materials. *Orbital* 14(2):116–22. Doi: 10.17807/orbital.v14i2.16206.
- Oktariyanti, Frima, Febriandi. 2021. Pengembangan media pembelajaran online berbasis game edukasi wordwall tema indahny kebersamaan pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu* 5(5):4093–4100.
- Prasasti. 2015. Efektivitas model problem based learning ( pbl ) disertai fishbone diagram ( fd ) untuk memberdayakan kemampuan menganalisis.
- Prasasti, Rahayu. 2023. Portraying science activities of elementary school student that promote scientific literacy: a need assessment. *AIP Conference Proceedings* 2569(January). doi: