

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WORDWALL PADA
MATA PELAJARAN IPAS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KELAS V
SEKOLAH DASAR**

Soviyatul Khoiriyah¹; Sumadi²

PGSD FKIP Universitas PGRI Ronggolawe Tuban

soviyatulkhoiriya@gmail.com; 63sumadi@gmail.com

ABSTRACT

The purpose of this study is to produce and develop a valid, practical, and effective learning media product based on Wordwall for fifth-grade students. This study is a research and development (R&D) study using the ADDIE model (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The subjects of the study consisted of 17 fifth-grade students, the fifth-grade teacher at UPT SDN Sukoharjo, and three validators. Data was collected through several instruments, including observation sheets, student and teacher interview sheets, expert validation sheets, student and teacher response questionnaires, and student test sheets. Data analysis was conducted using qualitative and quantitative data analysis techniques, where the collected data was examined for validity, practicality, and effectiveness. This study concluded that the Wordwall-based learning media is suitable for use based on the percentage scores obtained from media experts (80%), subject matter experts (80%), and language experts (82.2%), each of which met the validity criteria. The effectiveness data from the student test was 70%, categorized as sufficiently effective. Additionally, the practicality data from the student response questionnaire was 96% and the teacher response was 96%, meeting the criteria for highly practical. Based on the data obtained, it can be concluded that the Wordwall-based learning media meets the criteria for validity, practicality, and effectiveness as a learning medium.

Keywords: Learning Media, Wordwall, IPAS, ADDIE, Educational Games.

ABSTRAK

Tujuan pengkajian ini gunamenghasilkan dan mengembangkan produk berupa

media pembelajaran berbasis *Wordwall* pada kelas V yang valid, praktis dan efektif.

Jenis kajian ini yaitu penelitian dan pengembangan (R&D) menggunakan model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Subjek pengkajian terdiri dari peserta didik kelas V sejumlah 17 anak, guru kelas V UPT SDN Sukoharjo juga tiga validator. Data dikumpulkan melalui beberapa instrumen antara lain lembar observasi, lembar wawancara peserta didik dan guru, lembar validasi ahli, kuesioner respon peserta didik dan guru serta lembar tes peserta didik. Analisis data dilakukan melalui Teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif dimana data yang terkumpul akan dikaji kevalidan, kepraktisan dan keefektifannya. Pengkajian ini menghasilkan media pembelajaran berbasis *Wordwall* layak untuk dipergunakan berdasarkan perolehan nilai persentase dari ahli media 80%, ahli materi 80% dan ahli bahasa 82,2% yang masing-masing mencapai kriteria valid. Perolehan data keefektifan dari tes peserta didik sebesar 70% dengan kategori cukup efektif. Kemudian, perolehan data kepraktisan dari kuesioner respon peserta didik 96% dan respon guru 96% dengan kriteria sangat praktis. Berdasarkan perolehan data, dapat ditarik kesimpulan bahwasannya media pembelajaran berbasis *Wordwall* yang telah mencukupi syarat kriteria valid, praktis dan efektif sebagai media pembelajaran

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Wordwall*, IPAS, ADDIE, *Game* Edukasi.

A. Pendahuluan

2024).

Tujuan utama pendidikan adalah untuk menumbuhkan ketabahan spiritual dan religius, untuk meningkatkan kapasitas seseorang untuk pengaturan diri, untuk menanamkan prinsip-prinsip etika yang terpuji, untuk mengembangkan kemampuan kognitif yang maju, untuk menumbuhkan kepribadian yang konstruktif, dan untuk membekali individu dengan kompetensi yang menopang kehidupan (Hasanah *et al.*,

Salah satu
domain

penyelidikan yang tercakup dalam Kurikulum Merdeka adalah IPAS, yang mengartikulasikan integrasi Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Sosia. Sejalan dengan Kurikulum 2013, bidang-bidang ini diklasifikasikan sebagai IPA dan IPS. Namun, dalam paradigma Kurikulum Merdeka, kedua disiplin ilmu tersebut telah digabungkan menjadi kerangka pendidikan yang kohesif. IPAS terlibat dalam eksplorasi keberadaan manusia, mencakup organisme hidup

dan benda mati di alam semesta dan meneliti interkoneksi kompleks di antara mereka (Amanda *et al.*, 2024) .

Dalam konteks pendidikan dasar, keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh strategi pengajaran yang diterapkan oleh guru, termasuk pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan perkembangan teknologi. Perkembangan zaman yang kian pesat, terutama dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi, menuntut dunia pendidikan untuk menyesuaikan diri demi menciptakan proses belajar yang lebih menarik, efektif, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik masa kini (Khairunisa *et al.*, 2024).

Di dunia pendidikan guru berperan sentral dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Guru tidak hanya berfungsi sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai fasilitator, motivator, dan inovator dalam pembelajaran (Shelvia Amanda *et al.*, 2024).

Pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah membawa perubahan besar dalam segala aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan.

Teknologi kini tidak hanya menjadi

alat bantu, tetapi telah menjadi bagian integral dalam menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, kolaboratif, dan menyenangkan (Muhammadiyah *et al.*, 2024)

Salah satu metode untuk memperluas informasi yang akan disampaikan kepada siswa adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif. Salah satu alat pembelajaran

yang mengintegrasikan proses permainan adalah *Wordwall*. Seperti yang diungkapkan oleh Maghfiroh (2018) dalam penelitiannya, media *Wordwall* dapat menciptakan interaksi yang bermanfaat bagi siswa (Oktavia & arwin, 2024).

Salah satu pembaruan dalam dunia pendidikan Indonesia adalah penerapan Kurikulum Merdeka, yang mengintegrasikan Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial menjadi satu mata pelajaran baru bernama IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). Integrasi ini bertujuan agar siswa dapat memahami fenomena secara lebih holistik, baik dari aspek natural maupun sosial. Salah satu topik penting dalam IPAS kelas V adalah

“Bumi Berubah”, yang membahas dinamika gejala alam seperti gempa

bumi, gunung meletus, dan tsunami, serta dampaknya terhadap kehidupan manusia. Materi ini memiliki potensi untuk membentuk kesadaran lingkungan, namun penyampaian yang bersifat tekstual dan konvensional seringkali kurang menarik perhatian siswa.

Berdasarkan analisis yang dilakukan peneliti melalui hasil observasi awal di UPT SDN Sukoharjo menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS di kelas V masih cenderung monoton karena bergantung pada Lembar Kerja Siswa (LKS) dan buku paket sebagai sumber belajar utama. Minimnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital menjadi salah satu penyebab rendahnya antusiasme dan motivasi belajar siswa. Kondisi ini tercermin dari hasil pretest yang menunjukkan 35,29% atau 6 peserta didik yang mendapat nilai di atas KKTP. Sedangkan sisanya hanya 64,71% atau 11 peserta didik di bawah standar kompetensi yang ditentukan. Padahal, berdasarkan fasilitas yang tersedia di sekolah, seperti akses internet dan perangkat teknologi, memungkinkan dilaksanakannya pembelajaran yang lebih interaktif dan berbasis digital.

Berdasarkan permasalahan tersebut, perlu adanya inovasi media pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga mampu membangkitkan motivasi dan keterlibatan aktif siswa. Salah satu solusi yang dapat dikembangkan adalah media pembelajaran berbasis game edukasi, yang mampu menggabungkan unsur hiburan dan edukasi dalam satu platform. Salah satu media yang populer dan efektif dalam mendukung pembelajaran interaktif adalah *Wordwall*. *Wordwall* merupakan aplikasi berbasis web yang memungkinkan guru membuat aktivitas pembelajaran dalam bentuk kuis, teka-teki silang, pencocokan kata, dan permainan edukatif lainnya. Dengan fitur-fitur yang menarik dan fleksibel, *Wordwall* dapat meningkatkan perhatian, minat, dan retensi informasi oleh siswa.

Penggunaan *Wordwall* dalam pembelajaran IPAS memiliki banyak keuntungan. Dari sisi guru, media ini dapat membantu menyampaikan materi dengan lebih terstruktur dan efisien. Dari sisi siswa, *Wordwall* menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, kompetitif, dan interaktif. Teori konstruktivisme yang

menekankan
belajar

bahwa

merupakan proses membangun pengetahuan berdasarkan pengalaman sebelumnya, serta teori kognitif yang menekankan pentingnya pengolahan informasi secara aktif, menjadi dasar teoritis dalam pengembangan media pembelajaran ini. Kedua teori tersebut relevan dengan karakteristik *Wordwall* yang memungkinkan siswa belajar secara mandiri, aktif, dan berpusat pada peserta didik.

Semakin canggihnya teknologi saat ini memberikan kemudahan bagi manusia dalam menyimpan data dan mendapatkan informasi dengan cepat dari internet. Salah satunya dengan penggunaan media pembelajaran berbasis *Wordwall* yaitu game yang bisa diakses dengan menggunakan *smartphone*. Berdasarkan penelitian oleh Oktaviani & Gusti Yanti (2022).

Beberapa hasil penelitian mendukung efektivitas *Wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar siswa (Putri *et al.*, 2025) menemukan bahwa media ini dapat memotivasi siswa dan memperbaiki capaian pembelajaran. (Aidah & Nurafni, 2022), juga menyatakan bahwa media *Wordwall* dinilai sangat valid dan praktis digunakan dalam

pembelajaran tematik di SD. Temuan-temuan ini mengindikasikan bahwa *Wordwall* memiliki potensi besar untuk diimplementasikan secara lebih luas dalam berbagai mata pelajaran di jenjang sekolah dasar.

Melihat pentingnya pembelajaran yang adaptif terhadap perkembangan zaman, kebutuhan akan inovasi media pembelajaran yang relevan, serta efektivitas *Wordwall* dalam mendukung pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, maka peneliti merasa perlu mengembangkan media pembelajaran berbasis *Wordwall* pada materi IPAS “Bumi Berubah” untuk siswa kelas V sekolah dasar. Diharapkan media ini tidak hanya mampu meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif mereka dalam proses pembelajaran, serta memperkuat pemahaman terhadap materi yang diajarkan.

Berdasarkan uraian diatas pengkajian ini bermaksud untuk menghasilkan dan mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis *Wordwall* untuk kelas V yang valid, praktis, dan efektif pada kegiatan belajar mengajar, menambah minat belajar IPAS peserta didik,

mempermudah mengingat materi dan menambah referensi guru terhadap media pembelajaran. Maka demikian, pada pengkajian ini peneliti mengangkat judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Wordwall* pada Mata Pelajaran IPAS Materi Bumi Berubah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar.”

Menurut Ahmad Rohani dalam (Fadilah *et al.*, 2023), media adalah segala sesuatu yang dapat diindera yang berfungsi sebagai perantara/sarana/alat untuk proses komunikasi proses belajar mengajar. Fungsi dari media pembelajaran akan berkembang sesuai dengan kebutuhan siswa itu sendiri. Lebih lanjut (Aghni 2018) menjelaskan bahwa media digunakan sebagai sumber belajar sehingga siswa dapat dengan mudah mempelajari pesan pembelajaran sedangkan bagi guru media dapat digunakan sebagai alat bantu yang memudahkan menyampaikan pesan dan mendesain pembelajaran untuk siswa.

Menurut (Winanda *et al.*, 2021), hasil belajar adalah suatu tingkah laku yang timbul selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini dapat dilihat dari perubahan pada

peserta didik dari yang tidak tahu menjadi tahu, keterampilan dan pemerolehan pengetahuan baru melalui pertanyaan pertanyaan yang baru. Sedangkan menurut (Nurhasanah & Sobandi, 2016),

Para ahli memiliki pandangan yang berbeda-beda tentang *game* edukasi. James Paul Gee, seorang profesor di bidang Sastra Inggris, menyatakan bahwa *game* edukasi dapat membantu peserta didik memperoleh keterampilan yang berhubungan dengan literasi digital dan kemampuan berpikir kritis (Diningsih & Wardani, 2021). Marc Pensky, seorang konsultan dalam bidang pendidikan dan teknologi, berpendapat bahwa *game* edukasi dapat membantu peserta didik belajar dengan cara yang lebih efektif. Karena memungkinkan peserta didik belajar melalui pengalaman langsung dan mengakses materi pembelajaran dalam format yang lebih menarik (Windawati & Koeswanti, 2021).

B. Metode Penelitian

Jenis metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)*. Menurut Sugiyono (2020), metode ini digunakan untuk menghasilkan

produk dan mengukur keefektifannya. Menurut Soenarto (2005), tujuan dari penelitian pengembangan adalah untuk menciptakan desain, materi pelajaran, prototipe, strategi, media, dan alat evaluasi dalam pembelajaran. bahwa pengkajian pengembangan merupakan upaya dalam mengembangkan produk yang efektif untuk dimanfaatkan tidak untuk mengukur teori. Model pengembangan yang dipakai peneliti yaitu *ADDIE*, sebagaimana pendapat Cahyadi (2019) bahwa model pengajaran *ADDIE* merupakan proses pengarahan yang dinamis atas lima tahap, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Subjek uji coba pengkajian ini terdiri dari para validator yaitu ahli atau pakar media, pakar materi dan pakar bahasa, guru serta peserta didik kelas V UPT SDN Sukoharjo sejumlah 17 anak yang terdiri atas 10 peserta didik laki-laki dan 7 peserta didik perempuan. Data dikumpulkan melalui cara observasi, wawancara peserta didik dan guru, validasi para ahli, kuesioner respon peserta didik dan guru serta melakukan tes peserta didik. Perolehan data akan dikaji kevalidan, kepraktisan dan keefektifannya dengan cara analisis

data kualitatif dan kuantitatif. Skor pengukuran memakai skala likert atas 5 skala yaitu 5 adalah skor paling tinggi dan 1 skor paling rendah. Perolehan data validasi media pembelajaran berbasis *Wordwall* diperoleh dari lembar validasi para ahli yang digunakan sebagai patokan untuk memperbaiki produk. Tingkat kevalidan pembelajaran berbasis *Wordwall* diukur dengan rumus berikut.

$$\text{Tingkat Validitas} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor total}} \times 100\%$$

(1)

Persentase yang diperoleh lalu dimasukan dalam kriteria kevalidan pada tabel berikut.

Tabel 1. Kriteria Tingkat Validitas

Persentase %	Kriteria
$80\% \leq V \leq 100\%$	Sangat Valid
$60\% \leq V \leq 80\%$	Valid
$40\% \leq V \leq 60\%$	Cukup Valid
$20\% \leq V \leq 40\%$	Kurang Valid
$0\% \leq V \leq 20\%$	Tidak Valid

Sumber; (Hidayat & Irawan, 2017)

Berdasarkan tabel 1 media pembelajaran berbasis *Wordwall* dinyatakan valid jika minimal kriteria tingkat kevalidan yang diperoleh yaitu cukup valid dengan persentase 40% - 60%.

Tingkat kepraktisan media pembelajaran berbasis *Wordwall* didapat dari hasil koisoner respon peserta didik serta guru yang diukur menggunakan rumus berikut.

$$\text{Tingkat Praktikalitas} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor total}} \times 100\%$$

Tabel 2. Kriteria Tingkat Kepraktisan

Persentase %	Kriteria
$80\% \leq V \leq 100\%$	Sangat Valid
$60\% \leq V \leq 80\%$	Valid
$40\% \leq V \leq 60\%$	Cukup Valid
$20\% \leq V \leq 40\%$	Kurang Valid
$0\% \leq V \leq 20\%$	Tidak Valid

Sumber; (Hidayat & Irawan, 2017)

Berdasarkan tabel 2 media pembelajaran berbasis *Wordwall* dinyatakan valid jika minimal kriteria tingkat kevalidan yang diperoleh yaitu cukup valid dengan persentase 40% - 60%.

Sedangkan tingkat keefektifan media pembelajaran berbasis *Wordwall* dapat diperoleh dari hasil tes peserta didik setelah penggunaan media dengan rumus sebagai berikut.

$$\text{N-Gain} =$$

$$\frac{\text{Skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimum} - \text{skor pretest}} \times 100\%$$

Kategorisasi penilaian nilai N-gain score dapat ditentukan berdasarkan nilai N-gain yang diperoleh. Adapun pembagian kategory perolehan N-

gain dapat mengacu pada tabel dibawah ini:

Tabel 3 Analisis Efektivitas Produk

Persentase %	Kategori
$G > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq G \leq 0,7$	Sedang
$G > 0,30$	Rendah

Sumber; (Fitrian dkk. 2022)

Sementara itu pembagian kategori perolehan N-Gain dalam bentuk persen (%) dapat mengacu pada tabel 4 Kategorisasi Tafsiran Efektifitas N-Gain.

Tabel 4. Tafsiran N-Gain

Persentase %	Tafsiran
<40%	Tidak Efektif
40-55%	Kurang Efektif
56-75%	Cukup Efektif
>76%	Efektif

Sumber: (Fitrian dkk. 2022)

Berdasarkan tabel 4 dapat diketahui kualifikasi keefektifan media pembelajaran berbasis *Wordwall* yang dikebangkan dikatakan valid jika minimal kualifikasi tingkat kevefektifan yang diperoleh yaitu 56% - 75% atau dengan tafsiran Cukup Efektif.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pelaksanaan riset atau pengkajian ini membuahkan hasil produk berupa media pembelajaran berbasis *Wordwall* pada pembelajaran

IPAS kelas V. dalam riset ini model yang di pakai yaitu ADDIE dengan lima tahap sebagai berikut:

Analisis (Analyze)

Tahap ini dilaksanakan guna menganalisis permasalahan yang tengah terjadi disekolah sebagai acuan dalam mengembangkan media dengan melakukan observasi pembelajaran dan wawancara guru juga peserta didik. Penrliti melakukan tiga macam analisis, yaitu: analisis kebutuhan, analisis karakteristik, Analisi Kurikulum. Dari analisis ini diperoleh informasi diantaranya

Hasil analisis kebutuhan kepraktisan dan kurikulum dapat disimpulkan bahwa rendahnya hasil belajar siswa kelas 5 SDN Sukoharjo disebabkan oleh kurangnya variasi media pembelajaran khususnya media berbasis teknologi peserta didik juga cenderung mudah bosan dan kurang tertarik pada pembelajaran konvensional yang hanya menggunakan buku teks selain itu mayoritas siswa belum mencapai kktip pada materi bumi berupa oleh karena itu diperlukan pengembangan media pembelajarannya interaktif dan kontekstual sesuai dengan semangat kurikulum merdeka

Desain (Design)

Pada tahap desain, peneliti mulai merancang media *game* edukasi dengan *Wordwall* yang akan dikembangkan yaitu pengumpulan materi, pemilihan media, merancang materi pembelajaran, menentukan desain media edukasi dengan *Wordwall*,

Pengembangan (Development)

Media *Wordwall* ini dibuat dan dikembangkan berdasarkan desain yang telah di rancang serta pembuatan instrument penilaian. Setelah produk *Wordwall* siap, selanjutnya melakukan uji validasi produk untuk mendapatkan kriteria kevalidan produk kepada para validator yaitu: ahli media, ahli materi, ahli bahasa. Apabila perolehan dari validasi didapatkan adanya kekurangan dalam produk maka perlu melakukan perbaikan sesuai masukan dari para validator sebelum diimplementasikan dalam kegiatan belajar mengajar.

Tabel 5 Validasi Ahli

Validitas	Persentase
Ahli Media	80%
Ahli Bahasa	82%
Ahli Materi	80%
Rata-rata	80,5%

Berdasarkan ketiga hasil dari validator diketahui bahwa media

tersebut berada pada kategori sangat valid.

Implementasi (*Implementation*)

Penerapan media pembelajaran berbasis Wordwall dalam proses pembelajaran di kelas

para validator. Media diuji cobakan pada peserta didik kelas V UPI SDN Sukoharjo sebanyak 17 anak yang dilaksanakan dalam satu kali pertemuan didalam kelas serta pada guru kelas V. Kegiatan dimulai dari penyajian materi dengan penggunaan media game edukasi berbasis *Wordwall*, diskusi, tanya jawab, penugasan, dan kegiatan penutup yaitu menyimpulkan, penguatan materi, memberikan refleksi. Setelah penerapan media dalam pembelajaran selesai, peserta didik diberikan soal tes evaluasi untuk dikerjakan secara individu untuk mengetahui tingkat keefektifan dari media *game* edukasi berbasis *Wordwall* yang telah digunakan. Pada akhir pembelajaran peserta didik dan guru diberikan lembar angket respon terhadap media *Wordwall* untuk mengetahui tingkat keefektifan dari media tersebut. Perolehan pada tes peserta didik sebagai berikut:

Tabel 6 Nilai Pre-test dan Post-test

No.	Nama	Hasil Pre-test	Nilai Post-test	Nilai N-Gin	N-Gin Skor
1.	AFA	80	100	1	100
2.	AFA	80	95	0,75	75
3.	AMA	80	95	0,75	75
4.	APR	60	90	0,75	75
5.	AB	50	85	0,5	70
6.	FMW	60	80	0,5	50
7.	MAW	50	85	0,7	70
8.	MA	50	80	0,6	60
9.	MM	60	90	0,75	75
10.	MR	80	95	0,75	75
11.	NFH	60	90	0,75	75
12.	NES	50	80	0,6	60
13.	NWNF	80	95	0,75	75
14.	SKW	50	80	0,6	60
15.	TA	50	85	0,7	70
16.	WLWP	80	95	0,75	75
17.	WS	50	80	0,6	60
Jumlah rata-rata		62,94	88,23	0,70	70%
Kriteria N-Gin				Sedang	
Kriteria N-Gin (%)				Cukup	
				Efektif	

Berdasarkan Hasil Uji Keefektifan media pembelajaran berbasis *Wordwall* dengan menggunakan teknik tes diperoleh hasil belajar melalui perhitungan N-Gain skor akhir yaitu 0,70 atau 70% dengan rata-rata peningkatan nilai menurut N-Gain skor masuk dalam kriteria $0,3 \leq G \leq 0,7$. Apabila angka atau persentase tersebut dimasukan dalam tabel maka akan masukd alam kategori cukup efektif.

Berdasarkan hasil uji kepraktisan melalui hasil lembar koisoner respon peserta didik diperoleh data sebagai berikut.

Tabel 7 Respond

Validitas	Persentase
Respond Guru	96%
Respond Siswa	96%
Rata-rata	96%

Berdasarkan hasil respond guru dan siswa diketahui bahwa media tersebut berada pada kategori sangat praktis.

Evaluasi (*Evalution*)

Penelitian berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Wordwall* pada Mata Pelajaran IPAS Materi Bumi Berubah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar" mampu mencapai tujuan penelitian sebab dibuktikan dengan hasil tahap pengembangan melewati uji kelayakan produk dari para ahli dan diperoleh nilai dari ahli media berupa 80% dan masuk ke kategori valid, untuk ahli materi mendapatkan presentase nilai 80% dan masuk kategori valid, oleh ahli bahasa mendapatkan presentase skor 82,2% dengan kategori sangat valid.

Hasil dari uji kepraktisan produk melalui kuisioner respon peserta didik mendapatkan presentase nilai 96% dan kuisioner respon guru mendapatkan presentase nilai 96% kedua angket ini masuk ke dalam kriteria kepraktisan sangat praktis.

Hasil dari uji keefektifan media pembelajaran berbasis *Wordwall* melalui lembar tes peserta didik, mendapatkan skor nilai sebesar 0.70

atau 70% dengan kriteria sedang atau cukup efektif bila dimasukkan ke dalam kriteria N-gain.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penilaian menghasilkan produk sebuah media pembelajaran berbasis *Wordwall* yang secara analisis data produk sangat layak untuk dipergunakan sesuai dengan perolehan persentase nilai validitas dari ahli media 80%, ahli materi 80%, dan ahli bahasa 82,2% dengan ketiganya mencapai kategori valid. Hasil keefektifan media didapatkan dari hasil tes peserta didik sebesar 70% dengan kategori cukup efektif. Selanjutnya, hasil kepraktisan media mendapat nilai persentase sebesar 96% dari kuesione rrespon siswa serta guru sebesar 96% dimana keduanya masuk dalam kategori sangat praktis. Dengan demikian, didapat kan kesimpulan bahwasannya media pembelajaran berbasis *Wordwall* mencapai kriteria media yang layak dipergunakan pada kegiatan belajar mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1).
<https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Aidah, N., & Nurafni, N. (2022). Analisis Penggunaan Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran Ipa Kelas Iv Di Sdn Ciracas 05 Pagi. *Pionir: Jurnal Pendidikan*, 11(2), 161–174.
<https://doi.org/10.22373/pjp.v11i2.14133>
- Diningsih, A., & Wardani, N. S. (2021). Pengembangan Game Mari Belajar Untuk Mencapai Ketuntasan Belajar Pembelajaran Tematik Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 539–548.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i2.375>
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Hasanah, K. U., Ngali, M., Makmun, Z., & Aisyah, N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran Ipa Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Berkala Ilmiah Pendidikan*, 4(1), 69–78.
- Hidayat, A., & Irawan, I. (2017). Problem Solving Untuk Memfasilitasi Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *Journal Cendekia*, 1(2), 51–63.
- Khairunisa, A., Kumala, C., & Rahmadani, F. (2025). Pentingnya Pendidikan Karakter dalam Membangun Generasi Berintegritas di Era Globalisasi Program Studi PGSD , Universitas Samudra peserta didik agar memiliki sifat dan perilaku yang sesuai dengan karakter yang tertera dalam.
- Muhammadiyah, U., Bungo, M., & Sekolah, P. D. I. (2024). GURU SEBAGAI PILAR UTAMA : MENINGKATKAN KUALITAS. 3(1), 1–12.
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). MINAT BELAJAR SEBAGAI DETERMINAN HASIL BELAJAR SISWA (Learning Interest as

- Determinant Student Learning Outcomes). *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 128–135.
- Oktavia, santi, & arwin. (2024). Pengembangan Media Wordwall Pada Pembelajaran Ipaskelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10, 197–210.
- Oktaviani, M., & Gusti Yanti, P. (2022). MOktaviani, M., & Gusti Yanti, P. (2022). Mengembangkan Media Pembelajaran Permainan Anagram (Wordwall) untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Peserta Didik. *Ejurnal.Unmuhjember.Ac.Id*, 7(2), 275–284.
<https://doi.org/10.32528/bb.v7i2.97>engembangkan Media P. *Ejurnal.Unmuhjember.Ac.Id*, 7(2), 275–284.
- Pendidikan, F. I., & Pendidikan, F. I. (n.d.). *PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS WORDWALL PADA MATA PELAJARAN IPA GUNA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SD Abstrak*. 931–940.
- Putri, T., Ramadhani, L., Vk, A. M., Dinova, C., & Desi, R. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPAS.
- Shelvia Amanda, Syahira Nabila Zulkim, Adrias Adrias, & Nur Azmi Alwi. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran IPAS Berbasis Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra Dan Budaya*, 2(4), 304–313.
<https://doi.org/10.61132/morfologi.v2i4.842>
- Sugiyono. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*.
- Winanda, Z., Zainil, M., & Pusra, D. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Tema 8 Menggunakan Model Project Based Learning (PjBL) Di Kelas V SD Negeri 20 Indarung Kota Padang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2), 3284–3297.
<https://doi.org/10.31004/jptam.v5i2.1385>
- Windawati, R., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan hassil Belajar

Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal
Basicedu*, 5(2), 1027–1038.
[https://doi.org/10.31004/basicedu
.v5i2.835](https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.835)