

## PENGEMBANGAN MEDIA *WORDWALL* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SDN KAYEN II

Karunia Dwi Utami<sup>1\*</sup>, Saeful Mizan<sup>2</sup>

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Ronggolawe

<sup>1</sup> Email: [karuniadwiutami@gmail.com](mailto:karuniadwiutami@gmail.com)

<sup>2</sup> Email: [miz\\_zan@yahoo.com](mailto:miz_zan@yahoo.com)

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *wordwall* pada pembelajaran matematika materi balok dan kubus siswa kelas IV SDN Kayen II yang memenuhi kriteria valid, efektif dan praktis. Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*research and development*) dengan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu *analyze* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Subjek coba dalam penelitian ini adalah para ahli, guru dan siswa kelas IV SDN Kayen II. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi, lembar wawancara, lembar validasi ahli, lembar tes siswa, serta lembar respon guru dan siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan. Hasil dari penelitian media *wordwall* menunjukkan bahwa pengembangan media memiliki kriteria layak untuk digunakan dengan presentase dari ahli materi 76%, ahli media 80%, dan ahli bahasa 80%, serta telah dilakukan revisi produk sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran. Dari hasil lembar angket respon guru dan siswa menunjukkan bahwa pengembangan media memiliki kriteria sangat layak untuk pembelajaran, dengan hasil presentase angket respon guru 92,5% dan angket respon siswa 85,5%. Berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa media *wordwall* valid, efektif, dan praktis.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, *Wordwall*, Matematika, Balok dan Kubus

### PENDAHULUAN

Pendidikan diartikan sebagai sebuah proses dengan metode-metode tertentu, sehingga orang memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan cara bertingkah laku yang sesuai dengan kebutuhan [1] Pendidikan mempunyai peran untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi yang telah ada dalam masing-masing pribadi manusia melalui kegiatan belajar mengajar. Hasil belajar siswa merupakan salah satu alat ukur untuk melihat capaian seberapa jauh siswa dapat menguasai materi pelajaran yang telah disampaikan oleh guru [2]. Seiring perkembangan zaman manusia didorong untuk lebih kreatif dalam mengembangkan atau menerapkan pendidikan sebagai ilmu dasar, salah satunya matematika.

Di sekolah dasar matematika merupakan salah satu mata pelajaran wajib. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang kurang disukai oleh sebagian besar anak [3] pembelajaran matematika di sekolah dasar tidak hanya berorientasi pada pemahaman materi saja, namun siswa diharapkan mampu menguasai materi tersebut dengan mudah. Menurut Dienes menekankan bahwa setiap konsep atau prinsip matematika sebaiknya pertama-tama disajikan dalam bentuk konkret agar dapat dimengerti secara sempurna oleh anak didik, sehingga sangatlah penting memanipulasi objek-objek dalam pembelajaran matematika. Pemberian pengalaman dapat dilakukan guru dengan memanfaatkan media pembelajaran yang mampu menjembatani konsep matematika menjadi lebih konkret. Pada pembelajaran matematika, penguasaan guru dalam materi dan penggunaan media memiliki peran penting dalam menciptakan pembelajaran yang kontekstual bagi siswa. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran matematika seorang guru perlu menggunakan media pembelajaran agar apa yang disampaikan oleh guru dapat dengan mudah dipahami oleh siswa.

Namun penggunaan media pembelajaran masih terbatas, permasalahan seperti ini masih sering dijumpai pada beberapa sekolah dasar. Dimana masih kekurangan referensi terkait media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Media merupakan perantara penyalur menyampaikan pesan/informasi yang dapat merangsang siswa agar mendapati rasa ingin belajar.

Salah satu unsur yang sangat penting dalam suatu proses belajar mengajar adalah media pembelajaran. Kata “Media” berasal dari kata latin yang merupakan bentuk jamak dari “medium”, secara harfiah berarti perantara atau pengantar [4]. Media pembelajaran dapat dideskripsikan sebagai media yang memuat informasi atau pesan instruksional dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran [5].

Sedangkan pengertian pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar [6]. Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar untuk menambah informasi baru pada diri siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik.

Berdasarkan hasil observasi pada kelas IV SDN Kayen II pada tanggal 29 Maret 2023, bahwa kurangnya media pembelajaran yang digunakan oleh guru saat proses pembelajaran, guru hanya menggunakan media dari buku atau lingkungan sekitar saja. Kondisi siswa saat pembelajaran sering ramai bahkan ada yang tidak memerhatikan dan mengantuk. Oleh karena itu hanya 37,5 % atau 3 anak saja yang mendapat nilai di atas KKM. Sedangkan sisanya 62,5 % atau 7 anak mendapat nilai di bawah KKM yang artinya siswa masih belum mampu menguasai materi balok dan kubus ini dengan baik.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan wali kelas IV selaku pengampu mata pelajaran matematika di SDN Kayen II, bahwa pembelajaran yang diterapkan saat ini sesuai dengan kurikulum merdeka. Hasil wawancara menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami dan mengerjakan soal matematika khususnya pada bab balok dan kubus. Permasalahan tersebut disebabkan karena bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran adalah buku paket matematika saja. Hal tersebut membuat siswa merasa kurang tertarik untuk membaca dan mengakibatkan siswa kurang memahami materi dan konsep yang diajarkan. Selain bahan ajar, guru mendapatkan referensi media pembelajaran dari lingkungan sekitar, internet dan teman. Hal ini disebabkan oleh kurangnya motivasi dan minat siswa dalam pembelajaran matematika. Oleh karena itu dibutuhkan media pembelajaran di setiap kegiatan pembelajaran matematika terutama pada materi balok dan kubus untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa. Dengan adanya pengembangan media *wordwall* ini siswa kelas IV SDN Kayen II mumpuni dengan menggunakan teknologi berbasis IT tersebut.

Semakin pesatnya perkembangan teknologi di era ini, dimungkinkan penggunaan alat evaluasi yang berbasis teknologi terutama teknologi informasi dan komunikasi dapat diterapkan dan memberi dampak positif dalam dunia pendidikan. Salah satu solusi dari permasalahan tersebut adalah dengan mengembangkan media *wordwall*. Media *Wordwall* merupakan media interaktif dengan berbagai fitur dan kuis menarik [7]. Media *wordwall* adalah kumpulan kosa kata yang teroganisir secara sistematis yang ditampilkan dengan huruf yang besar dan ditampilkan pada dinding suatu kelas. *Wordwall* adalah sebuah media pembelajaran yang harus digunakan bukan hanya ditampilkan atau dilihat. Media ini dapat didesain untuk meningkatkan kegiatan belajar dan juga dapat melibatkan siswa dalam pembuatannya [8]. Media *wordwall* adalah aplikasi web yang dapat digunakan membuat edukasi yang menyenangkan siswa dan juga bisa dijadikan media pembelajaran yang dapat membuat siswa aktif. Melalui media *wordwall* akan lebih memudahkan siswa untuk memahami dan meningkatkan kemampuan belajar matematika serta lebih aktif dalam proses pembelajaran sehingga siswa dapat mengembangkan bakatnya secara optimal [9]. Media ini untuk terjadinya pembelajaran yang diharapkan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Adapun kelebihan pada aplikasi *wordwall* yaitu *free* untuk pilihan *basic* dengan pilihan beberapa template. Selain itu, permainan yang telah dibuat dapat dikirimkan secara langsung melalui whatsapp, *google classroom*, maupun yang lainnya. *Software* ini menawarkan banyak jenis permainan seperti, *crossword*, *quiz*, *random cards* (kartu acak) dan masih banyak lainnya. Kelebihan lainnya yaitu, permainan yang telah dibuat bisa dicetak dalam bentuk PDF, jadi akan memudahkan bagi siswa yang mempunyai kendala pada jaringan. sejalan dengan [10].

Berdasarkan penelitian terdahulu oleh [11] dengan judul “Pengembangan Media Game Edukasi Tematik Berbasis Web *Wordwall* Berpadukan *Classroom* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. Pada penelitian ini berfokus pada tema 3 subtema 1

pembelajaran 5 kelas 4. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) yang dimodifikasi oleh Sukmadinata dan dipadukan dengan model ASSURE. [12] melakukan penelitian yang berjudul “Penerapan Media Pembelajaran *Wordwall* dalam Menunjang Pemahaman Konsep Siswa: Indonesia”. Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan media pembelajaran *Wordwall* dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa pada proses pembelajaran di SMA Muhammadiyah 9 Surabaya pada mata pelajaran PAI. Siswa merasa lebih jenuh dan merasa tidak puas dengan penyampaian materi atau pemberian tugas secara konvensional. Dengan menerapkan media pembelajaran *wordwall* tersebut, siswa dapat meningkatkan pemahaman konsep dari materi yang telah diberikan oleh guru.

perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Azizah dkk dengan yang dilakukan oleh peneliti terletak pada hasil yang dikaji, yaitu meningkatkan pemahaman konsep siswa dan meningkatkan hasil belajar.

Dengan menyadari kenyataan tersebut diatas, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *wordwall* pada pembelajaran matematika materi balok dan kubus siswa kelas IV SDN Kayen II yang memenuhi kriteria valid, efektif dan praktis. Maka dalam penelitian ini peneliti mengambil judul “PENGEMBANGAN MEDIA *WORDWALL* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SDN KAYEN II ”

### METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah jenis penelitian dan pengembangan yang dikenal dengan istilah *Research and Development* (R&D). model penelitian dan pengembangan adalah cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi, dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan [13]. Prosedur pengembangan media pembelajaran pada penelitian di didasarkan pada model pengembangan ADDIE. Pengembangan ADDIE memiliki lima langkah pengembangan meliputi: *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), *Evaluation* (evaluasi). Model desain pembelajaran ADDIE dapat dilihat dari gambar 3.1 sebagai berikut:



Gambar 3. 1 Langkah-langkah

Model Pengembangan ADDIE [14]

Penelitian dan pengembangan media *wordwall* ini berlokasi di SDN Kayen II. Subjek uji coba pada penelitian dan pengembangan media *wordwall* pada materi balok dan kubus kelas IV. Sekolah dasar adalah para ahli materi, ahli media dan bahasa, guru dan siswa kelas IV SDN Kayen II yang berjumlah 10 siswa yang terdiri dari 6 siswa laki-laki dan 4 siswa perempuan. Jenis data dalam penelitian ini adalah berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh data hasil observasi dan wawancara saat analisis lapangan, tanggapan, kritik, dan saran dari validasi ahli. Sedangkan data kuantitatif yaitu informasi yang diperoleh dari rubrik penilaian validasi ahli. Kelayakan media *wordwall* dengan menggunakan skor dari lembar validasi dari ahli materi, ahli media dan ahli bahasa, angket respon guru dan siswa saat uji kepraktisan media *wordwall* dari hasil tes siswa. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah lembar observasi, lembar wawancara, lembar validasi para ahli, lembar respon guru dan siswa dan lembar tes siswa. Selanjutnya data yang telah diperoleh pada tahap pengembangan dan implementasi akan dianalisis menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Data tersebut digunakan untuk mengetahui kualitas media pembelajaran yang dihasilkan pada kualifikasi valid, efektif, praktis.

Data hasil validasi pengembangan media *wordwall* oleh para ahli dijadikan landasan dalam melakukan perbaikan. Rumus yang digunakan dalam menilai validasi adalah sebagai berikut:

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

Rentang presentase yang diperoleh kemudian disesuaikan dengan kriteria kevalidan. Kriteria kevalidan media *wordwall* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Kriteria Tingkat Kevalidan *Wordwall* [15]

Tingkat Kelayakan	Kategori
$1\% \leq p \leq 50\%$	Tidak Layak
$50\% \leq p \leq 70\%$	Cukup Layak
$70\% \leq p \leq 85\%$	Layak
$85\% \leq p \leq 100\%$	Sangat Layak

Dari tabel 1. di atas diperoleh presentase akhir kevalidan dari rentang 1-100. Kriteria kevalidan media *wordwall* telah dipaparkan pada tabel di atas. Apabila tingkat ketercapainnya kurang dari nilai 50% maka media *wordwall* tersebut termasuk dalam kategori tidak layak sehingga memerlukan revisi. Apabila ketercapainnya melebihi nilai 50%, maka media *wordwall* dikategorikan cukup layak sehingga layak untuk diujicobakan.

Tingkat keefektifan media *wordwall* dapat diperoleh dari hasil tes siswa. Nilai maksimal pada siswa adalah 100 dengan KKM yang ditetapkan oleh sekolah yaitu 75. Rumus yang digunakan dalam menilai efektifitas adalah sebagai berikut:

$$\text{Rumus} = \frac{R}{N} \times 100$$

Keterangan :

S : nilai yang diharapkan (dicari)

R : jumlah skor dari item atau soal yang dijawab benar

N : skor maksimum dari tes tersebut

Tabel 2. Kriteria Tingkat Keefektifan *Wordwall*

Tingkat Kelayakan	Kategori
$1\% \leq p \leq 50\%$	Tidak Layak
$50\% \leq p \leq 70\%$	Cukup Layak
$70\% \leq p \leq 85\%$	Layak
$85\% \leq p \leq 100\%$	Sangat Layak

Dari tabel 2. di atas diperoleh presentase akhir keefektifan dari rentang 1-100. Kriteria keefektifan media *wordwall* telah dipaparkan pada tabel di atas. Apabila tingkat ketercapainnya kurang dari nilai 50% maka media *wordwall* tersebut termasuk dalam kategori tidak layak sehingga memerlukan revisi. Apabila ketercapainnya melebihi nilai 50%, maka media *wordwall* dikategorikan cukup layak.

Tingkat kepraktisan media *wordwall* dapat diperoleh dari lembar angket respon guru dan siswa. Rumus yang digunakan dalam menilai kepraktisan adalah sebagai berikut:

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

Tabel 3. Kriteria Tingkat Kepraktisan *Wordwall*

Tingkat Kelayakan	Kategori
$1\% \leq p \leq 50\%$	Tidak Layak
$50\% \leq p \leq 70\%$	Cukup Layak
$70\% \leq p \leq 85\%$	Layak
$85\% \leq p \leq 100\%$	Sangat Layak

Dari tabel 3. di atas diperoleh presentase akhir kepraktisan dari rentang 1-100. Kriteria kepraktisan media *wordwall* telah dipaparkan pada tabel di atas. Apabila tingkat ketercapainnya kurang dari nilai 50% maka media *wordwall* tersebut termasuk dalam kategori tidak layak. Apabila ketercapainnya melebihi nilai 50%, maka media *wordwall* dikategorikan cukup layak.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan pada kelas IV di SDN Kayen II. Adapun pengembangan media pembelajaran *wordwall* ini dilakukan menggunakan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahap pengembangan, yaitu: (1) tahap analisis (*analyze*), (2) tahap desain (*design*), (3) tahap pengembangan (*development*), (4) tahap implementasi (*implementation*), (5) tahap evaluasi (*evaluation*), sesuai model penelitian pengembangan yang digunakan peneliti yaitu model ADDIE maka paparan media *wordwall* yang dikembangkan dalam penelitian ini sebagai berikut:

#### 1. Tahap Analisis (*Analyze*)

Pada tahap ini peneliti menganalisis masalah-masalah yang sedang terjadi di SDN Kayen II Ada tiga tahap analisis yaitu: analisis kebutuhan, analisis karakteristik siswa, dan analisis kurikulum.

##### a. Analisis Kebutuhan

Tahap analisis kebutuhan bertujuan untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran di SDN Kayen II khususnya pada mata pelajaran matematika. Pada tahap ini peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan guru kelas IV SDN Kayen II. Observasi dan wawancara dilaksanakan pada tanggal 27 Maret 2023 dengan guru kelas IV. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara bersama guru kelas IV diperoleh informasi sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Analisis Kebutuhan

No.	Hasil yang Diperoleh
1.	Sistem pembelajaran yang diajarkan pada siswa kelas IV sesuai dengan implementasi kurikulum merdeka
2.	Terbatasnya penggunaan media pembelajaran dan hanya memanfaatkan lingkungan sekitar dan beberapa alat peraga yang ada di sekolah
3.	Materi pada mata pelajaran matematika yang sulit dipahami oleh siswa kelas IV adalah materi balok dan kubus.
4.	Belum tersedianya media pembelajaran dalam materi balok dan kubus

##### b. Analisis Karakteristik Siswa

Pada tahap analisis karakteristik siswa ini bertujuan untuk mengetahui karakteristik siswa sebelum peneliti mengembangkan media *wordwall* pada pembelajaran matematika materi balok dan kubus kelas IV SDN Kayen II. Pada tahap ini diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 5. Analisis Karakteristik Siswa

No.	Hasil yang Ditemukan
1.	Siswa SDN Kayen II berjumlah 10 anak yang terdiri dari 4 siswa perempuan dan 6 siswa laki-laki
2.	Rendahnya nilai siswa dalam materi balok dan kubus. Terdapat 7 peserta didik yang mendapat nilai dibawah KKM yaitu 70

##### c. Analisis Kurikulum

Pada tahap analisis kurikulum, peneliti melakukan analisis berbagai perangkat kurikulum yang berlaku. Analisis ini bertujuan untuk merumuskan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang berlaku di SDN Kayen II. Seperti yang telah diketahui bahwa kelas IV SDN Kayen II menggunakan Kurikulum merdeka. Materi pembelajaran yang dipilih untuk dikembangkan dalam media pembelajaran ini adalah materi pembelajaran pada bab 18 tentang balok dan kubus.

#### 2. Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap desain peneliti mulai merancang media *wordwall* pada pembelajaran matematika materi balok dan kubus kelas IV SDN Kayen II yang akan dikembangkan. Ada tiga langkah pada tahap perancangan ini diantaranya merancang materi pembelajaran, menyusun desain media *wordwall*, dan menyusun instrumen penilaian media *wordwall* yang dikembangkan.

#### 3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Setelah semua komponen dalam pembuatan media *wordwall* siap, tahap selanjutnya adalah melakukan validasi untuk mengetahui tingkat kevalidan media *wordwall* yang dikembangkan. Pada saat validasi peneliti melakukan validasi pada tiga ahli yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Jika dalam pengujian kevalidan oleh para ahli terdapat kekurangan maka produk harus direvisi atau diperbaiki. Indikator kevalidan produk media *wordwall* menggunakan pedoman penilaian sebagai berikut:

Skor 5: Sangat Baik

Skor 4: Baik  
 Skor 3: Cukup Kurang  
 Skor 2: Kurang  
 Skor 1: Sangat Kurang

a. Hasil Validasi Ahli Materi

Penilaian kelayakan media ini dilakukan hingga mendapatkan kriteria layak. Hasil penilaian berupa data kuantitatif dengan rumus yang telah ditentukan. Berikut ini perolehan skor masing-masing indikator dalam lembar validasi ahli materi

Tabel 6. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Skor
1	Tujuan pembelajaran dapat dipadukan dengan isi <i>game wordwall</i>	4
2	Tampilan dari <i>game wordwall</i> dapat membangkitkan rasa ingin tahu siswa untuk memahami materi balok dan kubus	4
3	<i>Game wordwall</i> memberikan kesempatan kepada siswa untuk meningkatkan kemampuan memahami materi balok dan kubus	4
4	Gambar-gambar yang disajikan memudahkan siswa untuk memahami balok dan kubus	4
5	<i>Game wordwall</i> dirancang sesuai materi	3

Berdasarkan hasil dari penilaian ahli materi, media *wordwall* memperoleh nilai presentase 76% yang termasuk kedalam kriteria layak sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

b. Hasil Validasi Ahli Media

Penilaian kelayakan media ini dilakukan hingga mendapatkan kriteria layak. Hasil penilaian berupa data kuantitatif dengan rumus yang telah ditentukan. Berikut ini perolehan skor masing-masing indikator dalam lembar validasi ahli media.

Tabel 7. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Skor
1	Komposisi warna yang digunakan menarik dan sesuai	5
2	Kemenarikan dalam desain pada <i>game wordwall</i>	4
3	Keterpaduan ilustrasi dengan warna, huruf, <i>layout, design, sound effect backsound</i>	4
4	Tampilan <i>game wordwall</i> mampu membangkitkan minat siswa untuk belajar	5
5	<i>Game wordwall</i> ini dapat mempermudah siswa dalam memahami balok dan kubus	4
6	Kejelasan teks dan struktur pada <i>game wordwall</i> sesuai	4

Berdasarkan hasil dari penilaian ahli media, media *wordwall* memperoleh nilai presentase 86,6% yang termasuk kedalam kriteria sangat layak sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

c. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Penilaian kelayakan media ini dilakukan hingga mendapatkan kriteria layak. Hasil penilaian berupa data kuantitatif dengan rumus yang telah ditentukan. Berikut ini perolehan skor masing-masing indikator dalam lembar validasi ahli bahasa.

Tabel 8. Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek yang dinilai	Skor
1	Struktur kalimat pada setiap pertanyaan yang ada dalam <i>game wordwall</i> ini mudah dipahami	4
2	Kalimat yang digunakan dalam <i>game wordwall</i> ini sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar	4
3	Pemilihan tata bahasa dalam <i>game wordwall</i> ini sesuai dengan tingkat intelektual siswa	4
4	Kalimat yang digunakan dalam <i>game wordwall</i> sederhana dan mudah dimengerti	4

5 Penggunaan istilah, simbol atau ikon pada *game wordwall* mudah dipahami dan sesuai 4

Berdasarkan hasil dari penilaian ahli media, media *wordwall* memperoleh nilai presentase 80% yang termasuk kedalam kriteria layak sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Setelah produk media *wordwall* dinyatakan layak oleh tim validator, media *wordwall* dapat langsung diujicobakan dalam pembelajaran di kelas. Pada pelaksanaan tahap ini diikuti oleh 10 siswa kelas IV SDN Kayen II dan dilaksanakan satu kali pertemuan dengan pembelajaran tatap muka. Setelah penerapan media dalam proses pembelajaran selesai, siswa diberikan soal evaluasi untuk mengetahui tingkat keefektifan guru dan siswa diberikan angket untuk mengetahui kepraktisan produk media *wordwall*.

Tabel 9. Hasil Angket Respon

No	Hasil Yang Diperoleh	Presentase
1	Angket respon guru	92,5%
2	Angket respon siswa	85,5%

Hasil angket respon guru menunjukkan presentase 92,5%, sedangkan hasil respon angket siswa menunjukkan presentase 85,5%, sehingga dapat disimpulkan bahwa media *wordwall* sangat praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap evaluasi peneliti mengelola data kuantitatif yang didapatkan pada saat tahap pengembangan dan implementasi yaitu data para ahli, lembar tes siswa, serta lembar angket respon guru dan siswa. Hasil dari penelitian media *wordwall* menunjukkan bahwa pengembangan media memiliki kriteria layak untuk digunakan dengan presentase dari ahli materi 76%, ahli media 86,6%, dan ahli bahasa 80%, serta telah dilakukan revisi produk sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran dari data tes siswa menunjukkan hasil 90% dengan kriteria sangat efektif, hal tersebut menunjukkan bahwa media *wordwall* ini efektif digunakan. Untuk hasil angket respon guru menunjukkan presentase 92,5%, sedangkan hasil respon angket siswa menunjukkan presentase 85,5%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *wordwall* sangat praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa media *wordwall* telah valid, efektif, dan praktis.

## KESIMPULAN

Pengembangan media *wordwall* yang telah dikembangkan memenuhi kriteria valid, efektif, dan praktis. Peneliti menggunakan model ADDIE dalam pengembangan media *wordwall*. Hasil dari penelitian media *wordwall* menunjukkan bahwa pengembangan media memiliki kriteria layak untuk digunakan dengan presentase dari ahli materi 76%. Ahli media 86,6%, dan ahli bahasa 80%, serta telah dilakukan revisi produk sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran dari data tes siswa menunjukkan hasil 90%, sedangkan hasil respon angket siswa menunjukkan presentase 85,5%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *wordwall* layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa media *wordwall* telah valid, efektif, dan praktis.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Haudi, *Dasar-Dasar Pendidikan*. Insan Cendekia Mandiri, 2020.
- [2] Y. Wirda dkk., *Faktor-Faktor Determinan Hasil Belajar Siswa*. Pusat Penelitian Kebijakan, 2020.
- [3] S. Mashuri, *Media Pembelajaran Matematika*. Deepublish, 2019.
- [4] S. Nurfadhillah, *Media Pembelajaran*. CV Jejak, anggota IKAPI, 2021.
- [5] M. Hasan dkk., *Media Pembelajaran*, Tahta Media Group, 2021.
- [6] M. Suardi, *Belajar & Pembelajaran*. Deepublish, 2018.
- [7] R. Andriany and Warsiman, "Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall di Era Merdeka Belajar untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD," *Ghancaran J. Pendidik. Bhs. dan Sastra Indones*, 2022, pp. 406–422.
- [8] M. Safitri, Nazliati, and M. N. Rasyid, "Penerapan Media Web Wordwall untuk

- Meningkatkan Hasil Belajar PAI Siswa di SMP Negeri 2 Langsa,” *Al-Ikhtibar J. Ilmu Pendidik*, 2022, vol. 9, no. 1, pp. 47–56.
- [9] I. Nasaroh dkk., “Pengaruh Penggunaan Media Game Wordwall Untuk Meningkatkan Kemampuan Belajar Matematika Pada Pembelajaran Online Kelas Iii Sd Negeri Sitiharjo Garung Tahun Pelajaran 2021/2022,” *Braz Dent J*, 2022, vol. 33, no. 1, pp. 1–12.
- [10] T. G. Pradani, “Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar,” *Educenter*, 2020, vol. 1, no. 5, pp. 452–457.
- [11] S. N. Hidayah and T. Prasetyo, “Pengembangan Media Game Edukasi Tematik Berbasis Web Wordwall Berpadukan Classroom untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar,” *JHIP - J. Ilm. Ilmu Pendidik.*, 2022, vol. 5, no. 7, pp. 2632–2635.
- [12] T. N. A. Azizah dkk., “Penerapan Media Pembelajaran Wordwall dalam Menunjang Pemahaman Konsep Siswa,” 2013, vol. 6, no. 5, pp. 3168–3175.
- [13] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta, 2019.
- [14] T. Rusmayana, *Model Pembelajaran ADDIE Integrasi Pedati di SMK PGRI Karisma Bangsa*. Widina Bhakti Persada Bandung, 2021.
- [15] A. Hidayat and I. Irawan, “Pengembangan Lks Berbasis Rme Dengan Pendekatan Problem Solving Untuk Memfasilitasi Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa,” *J. Cendekia J. Pendidik. Mat*, 2017, vol. 1, no. 2, pp. 51–63.