

PENGEMBANGAN *MEATWALL* (MEDIA *INTERAKTIF WORDWALL*) PADA PELAJARAN IPAS MATERI EKOSISTEM UNTUK SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

Ressa Devi Susiyanti^{1*}, Wendri Wiratsiwi²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Ronggolawe

*Email: ressadewis@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran online interaktif yaitu *MEATWALL* (Media Interaktif Wordwall) untuk digunakan dalam mata pelajaran Alam dan Sosial (IPAS) dan untuk menyediakan sumber daya ekosistem kepada siswa kelas V sekolah dasar. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya keberagaman dan minat terhadap berbagai platform pembelajaran yang digunakan, serta terbatasnya partisipasi dan interaksi siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian ini mengadopsi model pengembangan ADDIE lima fase: analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Pada tahap analisis, wawancara dan observasi digunakan untuk mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi guru dan siswa pada mata kuliah IPA. Tahap desain meliputi pemilihan bahan ajar, perancangan bahan pembelajaran, dan penyusunan pertanyaan. Departemen pengembangan harus memiliki verifikator ahli, termasuk auditor ahli bahasa, auditor aset, dan auditor media. Implementasinya melalui tes media kepada siswa Kelas V SD Kebolati Plumpang. Evaluasi dilakukan melalui validasi ahli materi, bahasa, dan media, termasuk analisis hasil tes siswa dan soal yang dijawab siswa dan guru. Hasil tes siswa dianalisis untuk mengetahui tingkat efektivitas produk yang dikembangkan, dan angket siswa dan guru digunakan untuk mengetahui tingkat efektivitas konten yang dikembangkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *MEATWALL* mempunyai daya, efisiensi dan efektifitas yang tinggi. Hal ini meningkatkan partisipasi dan interaksi siswa dalam pembelajaran serta memudahkan guru dalam mengajarkan materi. Oleh karena itu, *MEATWALL* dapat menjadi cara yang inovatif dan efektif untuk membantu siswa dalam mempelajari mata pelajaran IPA.

Kata Kunci: *MEATWALL*, IPAS, dan tahap pengembangan

PENDAHULUAN

Ilmu Sosial dan Humaniora (IPAS) merupakan bidang keilmuan yang mempelajari ekologi benda hidup dan benda mati di seluruh dunia serta interaksinya, termasuk interaksi manusia dan lingkungannya. IPAS merupakan revisi kurikulum yang sebelumnya terpisah dari program IPA dan IPS, kini diintegrasikan ke dalam IPAS sebagai program tersendiri. Pendidikan sains bertujuan untuk mengembangkan keterampilan penelitian, kesadaran diri dan kesadaran lingkungan, serta memperluas pengetahuan dan konsep siswa. Pembelajaran sains juga membantu siswa mengembangkan minat terhadap hal-hal di sekitarnya. Pembelajaran sains mengajarkan prinsip-prinsip metodologi ilmiah yang mengembangkan sikap ilmiah seperti rasa ingin tahu, berpikir kritis, analisis, dan kemampuan menarik kesimpulan yang tepat. Tujuannya untuk mengembangkan kebijaksanaan siswa. Sebagai negara yang kaya akan budaya dan kearifan lokal, IPAS juga diharapkan dapat membantu mahasiswanya menggali dan memanfaatkan pengetahuan lokal untuk memecahkan permasalahan di bidang ilmu pengetahuan alam dan sosial. Pembelajaran juga memerlukan suatu media yang dapat digunakan guru sebagai alat atau perantara untuk menyampaikan apa yang diajarkannya.

Media pembelajaran mencakup segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan motivasi siswa, serta menunjang proses pembelajaran. Beragam media digunakan untuk memperkaya pengalaman belajar dan menjadikannya lebih nyata. Media Pendidikan yang efektif tidak terbatas pada kata-kata (simbol linguistik). Dengan cara ini, pengalaman belajar siswa menjadi lebih bermakna.

Sedangkan menurut jelaskan bahwa media pembelajaran adalah alat yang menyampaikan pesan kepada siswa berupa pengetahuan dan informasi. Untuk mencapai tujuan pendidikan, media pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari proses belajar mengajar.

Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan untuk menyampaikan sebuah pesan kepada peserta didik dengan tujuan mempermudah pemahaman peserta didik mengenai materi yang disampaikan oleh guru.

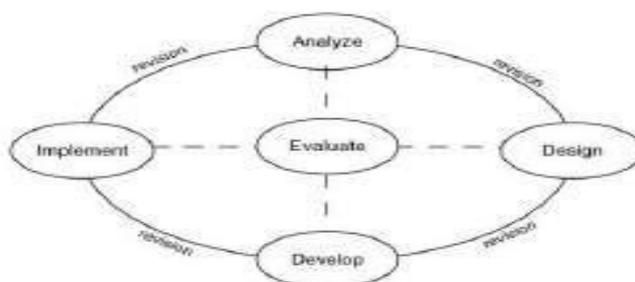
Berdasarkan penelitian sebelumnya, *Wordwall* dikatakan sebagai platform pembelajaran berbasis web yang menawarkan permainan sederhana. *Wordwall* meminta siswa untuk mengikuti instruksi dan memilih jawaban yang benar dengan mengklik objek yang diberikan. Aplikasi ini mudah digunakan untuk siswa dan guru. *Wordwall* telah menjadi aplikasi menarik yang dapat diakses melalui browser. Aplikasi ini mempunyai tujuan khusus sebagai sumber belajar, media pembelajaran dan alat penilaian yang menyenangkan bagi siswa. *Wordwall* memberikan contoh yang ditulis guru untuk membantu pengguna baru memahami cara berkreasi dengan aplikasi ini. Berdasarkan uraian masalah di atas, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran interaktif. Oleh karena itu, peneliti mengadakan proyek penelitian yang berjudul “Pengembangan *MEATWALL* (Media Interaktif *Wordwall*) Pada Pelajaran IPAS Materi Ekosistem Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar” yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran keluar.

METODE PENELITIAN

Penelitian dilakukan pada bulan Juni 2024 di UPT SD Negeri Kebomlati Plumpang. Sedangkan model penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (R&D). Menurut Sugiyono (2010), metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk dan menguji efektivitas produk tersebut. Menurut Hasan media pembelajaran mencakup berbagai alat bantu yang menyampaikan pesan, merangsang pikiran, perasaan, konsentrasi, dan keinginan siswa, dan pada akhirnya memungkinkan terjadinya proses pembelajaran yang terencana, tepat sasaran, dan teratur. Media pembelajaran mengacu pada segala sesuatu yang dapat digunakan selama proses pendidikan untuk menyampaikan pesan dan informasi yang membantu meningkatkan konsentrasi dan minat siswa terhadap materi pembelajaran. Sedangkan menurut Sanjaya media pembelajaran berperan dalam berbagai kegiatan dan prakarsa, seperti sebagai sarana penyampaian pesan dan sebagai penghantar magnet atau termal dalam bidang teknik. Dalam konteks pendidikan, media tersebut dikenal dengan istilah media pendidikan.

Proses pengembangan menurut model ADDIE terdiri dari beberapa tahap. tahap analisis melibatkan penilaian kebutuhan dan tugas, tahap desain melibatkan pembuatan desain berdasarkan tujuan pembelajaran yang diberikan, dan tahap pengembangan menyusul. Perancangan dibuat, tahap implementasi yaitu implementasi sistem dikembangkan, dan tahap evaluasi bertujuan untuk mengevaluasi keberhasilan sistem pembelajaran yang dibuat. Mauliana Ramyani mendefinisikan pembelajaran daring sebagai sistem pendidikan yang menggunakan teknologi internet dan jaringan untuk mendukung proses belajar dengan alat bantu pedagogis. Setiawan, Praherdhiono, dan Suthoni menekankan bahwa pemahaman tentang animasi dan pembuatan game sangat penting karena keduanya memiliki keterkaitan.. Game edukasi, menurut dirancang untuk merangsang pemikiran, konsentrasi dan keterampilan pemecahan masalah. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahapan: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, dengan harapan produk pembelajaran yang dikembangkan dapat bermanfaat bagi pengguna.

Dalam model pengembangan ADDIE, adapun langkah-langkah yang harus diperhatikan. Langkah-langkah tersebut dapat dilihat pada Gambar 3.1



Gambar 3.1 Tahapan Penelitian Pengembangan Model ADDIE

Tahap pertama, tahap analisis, diawali dengan analisis melalui penelitian lapangan dan penelitian kepustakaan. Tahap kedua adalah tahap desain, yang meliputi pengumpulan informasi tentang bahan ajar yang akan dikembangkan, perancangan bahan ajar, pembuatan desain media, serta pembuatan alat evaluasi dan lembar evaluasi media yang akan dikembangkan. Tahap ketiga adalah tahap pengembangan yang meliputi empat langkah: 1) pengumpulan data, 2) pembuatan produk, 3) evaluasi ahli, dan 4) revisi. Tahap implementasi kemudian dimulai, yaitu 32 siswa Kelas V UPT SD Negeri Kebomurat menguji produk dalam kondisi nyata. Fase terakhir adalah fase evaluasi, yang dirancang untuk memberikan umpan balik kepada pengguna produk. Hasil evaluasi dapat membantu Anda memodifikasi produk untuk memenuhi persyaratan yang belum terpenuhi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahapan dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE adalah sebagai berikut:

1. Tahap Analisis (*Analyze*)

Pada tahap analisis ini peneliti melakukan kegiatan observasi yang dilakukan pada tanggal 21 Maret 2024 dan memastikan bahwa kurikulum yang digunakan adalah kurikulum asli dan guru masih kekurangan media sebagai alat penyampaian yang dapat digunakan oleh siswa adalah. Diperkenalkan sejak kelas 5, kurikulum mandiri ini memfasilitasi pembelajaran bagi guru dan siswa. Hal ini sesuai dengan tujuan kurikulum mandiri untuk mengembangkan peserta didik menjadi individu yang cerdas, berkualitas, kreatif dan inovatif. Selain informasi mengenai kurikulum, peneliti juga memperoleh informasi bahwa media yang digunakan guru dalam mengajar hanya berdasarkan tayangan video dari YouTube. Akibatnya proses pembelajaran menjadi kurang efektif dan siswa tidak mampu memahami materi secara utuh serta berinteraksi dengan siswa dan guru lain.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap selanjutnya, peneliti melakukan perancangan media *MEATWALL* yaitu dengan pemilihan bahan ajar yang akan digunakan, merancang materi pembelajaran, dan menyusun soal.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Dalam tahap pengembangan desain *MEATWALL*, ada beberapa langkah yang dilakukan peneliti. Berikut langkah – langkah penyusunan media *MEATWALL*:

1. Langkah pertama adalah membuka website Wordwall Anda dan memilih template Compile Sentence.
2. Selanjutnya masukkan pertanyaan yang telah Anda siapkan pada kolom pertanyaan.
3. Setelah Anda memasukkan pertanyaan Anda ke dalam kolom, klik Selesai di pojok kanan bawah.
4. Selanjutnya Anda siap melihat pertanyaan yang Anda buat. Di bawah menu Start, ada sejumlah template animasi yang dapat Anda pilih untuk membuat pertanyaan yang Anda lihat menarik.

Selain pengembangan media yang telah dijelaskan di atas, untuk mengetahui kelayakan produk, kami menggunakan alat verifikasi yang dilakukan oleh beberapa ahli seperti ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media untuk mengetahui derajat validitas produk yang dikembangkan.

Hasil validitasnya ditunjukkan pada Tabel 1 di bawah ini.

Validator	V (%)	Kategori
Ahli Bahasa	88,8%	Sangat Valid
Ahli Materi	94,2%	Sangat Valid
Ahli Media	95,7%	Sangat Valid

Penilaian dari validasi ahli bahasa diperoleh dari perhitungan rumus:

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{40}{45} \times 100\%$$

$$P = 88,8\%$$

Berdasarkan perhitungan di atas, persentase skor hasil validasi ahli linguistik sebesar 88,8% yang berarti valid. Persentase tersebut termasuk dalam kriteria tingkat efektivitas 76% hingga 100%.

Penilaian dari validasi ahli materi diperoleh dari perhitungan rumus:

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{33}{35} \times 100\%$$

$$P = 94,2\%$$

Berdasarkan perhitungan di atas diperoleh persentase skor validasi ahli materi sebesar 94,2% yang berarti valid. Persentase tersebut termasuk dalam kriteria tingkat efektivitas 76% hingga 100%.

Penilaian dari validasi ahli media diperoleh dari perhitungan rumus:

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{50}{70} \times 100\%$$

$$P = 95,7\%$$

Berdasarkan perhitungan di atas, persentase skor verifikasi Ahli Media adalah 95,7%, artinya valid. Persentase tersebut termasuk dalam kriteria tingkat efektivitas 76% hingga 100%.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap ini peneliti mulai menggunakan produk yang dikembangkan selama proses pembelajaran. Peneliti melakukan uji coba produk pada tanggal 15 Juni 2024 kepada guru dan siswa Kelas V UPT SD Negeri Kebomlati. Hasil analisis kesesuaian aktual adalah sebagai berikut:

Angket	P(%)	Kategori
Guru	95%	Sangat Praktis
Siswa	92,3%	Sangat Praktis

Penilaian dari angket respon guru diperoleh dari perhitungan rumus:

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$
$$P = \frac{43}{45} \times 100\%$$
$$P = 95\%$$

Berdasarkan perhitungan di atas terlihat persentase skor yang diperoleh dari angket respon guru sebesar 95% yang berarti sangat praktis. Persentase tersebut termasuk dalam kriteria tingkat efektivitas 85% hingga 100%.

Penilaian dari angket respon guru diperoleh dari perhitungan rumus:

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$
$$P = \frac{1145}{1240} \times 100\%$$
$$P = 92,3\%$$

Berdasarkan perhitungan di atas terlihat persentase skor yang diperoleh dari survei respon siswa sebesar 92,3% yang berarti sangat praktis. Persentase tersebut termasuk dalam kriteria tingkat efektivitas 85% hingga 100%.

Data efektifitas diperoleh dari hasil post-test yang dilakukan siswa. Tujuan penghitungan hasil ini adalah untuk mengetahui, melalui post-test bersama siswa, seberapa besar pencapaian mereka melalui penggunaan media. Analisis hasil efektifitas produk adalah sebagai berikut:

Tes	P(%)	Kategori
Post test	80,64%	Sangat Efektif

Penilaian dari angket respon guru diperoleh dari perhitungan rumus:

$$KK (\%) = \frac{\sum ST}{n} \times 100\%$$
$$KK (\%) = \frac{32}{32} \times 100\%$$
$$= 80,64\%$$

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian UPT SD Negeri Kebomlati tentang media pembelajaran MEATWALL, disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran MEATWALL dapat mendorong siswa untuk berinteraksi dengan siswa lain dan meningkatkan pembelajarannya dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Ini dibagi menjadi beberapa tahap yang lebih nyaman: tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi. Proses penentuan kesesuaian produk dilakukan melalui uji validasi yang dilakukan oleh tiga verifikator, antara lain Verifikator Ahli Materi, Verifikator Ahli Bahasa, dan Verifikator Ahli Media. Hasil yang peneliti peroleh dari ketiga verifikator yaitu, verifikasi oleh ahli materi mencapai skor 94,2%, verifikasi oleh ahli bahasa mencapai skor 88,8%, dan verifikasi oleh ahli media mencapai skor 88,8%. 95,7%. Skor tercapai. Proses penentuan tingkat keefektifan produk dilakukan berdasarkan hasil post-test siswa yang memperoleh skor sebesar 80,64%. Berdasarkan hasil yang dicapai, produk ini dapat digunakan dengan sangat efektif. Proses penentuan kemanfaatan suatu produk dilakukan melalui analisis Observer 1 (guru) dan analisis Observer 2 (siswa). Hasil analisis Observer 1 dinilai sangat efektif dengan tingkat penerapan praktis sebesar 95%, dan hasil analisis Observer 2 dinilai sangat efektif dengan tingkat penerapan praktis sebesar 92,3%.

DAFTAR PUSTAKA

- Amanda, N., Reffiane, F., & Arisyanto, P. (2019). Pengembangan Media Budel (Buku Berjendela) pada Tema Keluargaku. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 3(2), 97-104.
- Anggita, A. D., Subekti, E. E., Prayito, M., & Prasetiawati, C. (2023). Analisis Minat Belajar Peserta Didik Terhadap Pembelajaran Ips Di Kelas 4 Sd N Panggung Lor. *INVENTA: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 78-84.
- Aprillianti, P., & Wiratsiwi, W. (2021). Pengembangan E-Book Dengan Aplikasi Book Creator Pada Materi Bangun Ruang Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar: Studi kasus di SD Negeri Sugihan 01 Kelas V. *Prosiding SNasPPM*, 6(1), 80-88.
- Arimbawa, I. G. P. A. (2021). Penerapan word wall game quis berpadukan classroom untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar biologi. *Indonesian Journal of Educational Development (IJED)*, 2(2), 324-332.
- Azizah, T. N. A., Arifin, S., & Puspitasari, I. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Wordwall dalam Menunjang Pemahaman Konsep Siswa: Indonesia. *JHIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(5), 3168-3175.
- Dinah, A. J. (2023). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik SDN Gekbrong 1 Kabupaten Cianjur (Penelitian Kuasi Eksperimen di Kelas V SD Negeri Gekbrong 1 Kabupaten Cianjur Pembelajaran Tematik Tahun Ajaran 2022/2023) (Doctoral dissertation, FKIP UNPAS)*.
- Firdaus, F. A., & Mizan, S. (2022). Pengembangan Media Kotak Misteri Bangun Ruang Siswa Kelas Vi SDN I Brondong Lamongan. *Prosiding SNasPPM*, 7(1), 301-307.
- Hidayaty, A., Qurbaniah, M., & Setiadi, A. E. (2022). The influence of word wall on students' interest and learning outcomes. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 15(2), 211-223.
- Lubis, A. P., & Nuriadin, I. (2022). Efektivitas aplikasi wordwall untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6884-6892.
- Muammar, M., & Suhartina, S. (2018). Media pembelajaran berbasis teknologi informasi dalam meningkatkan minat belajar akidah akhlak. *KURIOSITAS: Media Komunikasi Sosial Dan Keagamaan*, 11(2), 176-188.
- Mujahidin, A. A., Salsabila, U. H., Hasanah, A. L., Andani, M., & Aprillia, W. (2021). Pemanfaatan media pembelajaran daring (quizzz, sway, dan wordwall) kelas 5 di sd Muhammadiyah 2 Wonopeti. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 1(2), 552-560.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal misykat*, 3(1), 171-187.
- Oktariyanti, D., Frima, A., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan media pembelajaran online berbasis game edukasi wordwall tema indahny kebersamaan pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4093-4100.
- Sugih, S. N., Maula, L. H., & Nurmeta, I. K. (2023). Implementasi kurikulum merdeka dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 599-603.
- Purwaningrum, G. I., Wenda, D. D. N., & Putri, K. E. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Match Up Berbasis Game Wordwall Pada Materi Bagian Tumbuhan Dan Fungsinya Untuk Siswa Kelas IV SD Negeri Balongase (Doctoral dissertation, Universitas Nusantara PGRI Kediri)*.
- Rosmana, P. S., Iskandar, S., Sari, A. N., Kholida, A., Firdaus, D. N., & Trisnawati, P. (2023). Penggunaan Media Wordwall sebagai Evaluasi Pembelajaran Organ Pernapasan pada Hewan Kelas V di SDN 3 Nagri Kaler. *Journal on Education*, 5(2), 1965-1973.
- Sari, M. F. B., & Amini, R. (2020). *Jurnal basicedu. Jurnal Basicedu. vol, 6, 3*.
- Sinaga, Y. M., & Soesanto, R. H. (2022). Upaya Membangun Kedisiplinan melalui Media Wordwall dalam Pembelajaran Daring pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1845-1857.
- Sugiyono, D. (2010). Memahami penelitian kualitatif.