

Pengembangan Media *Interaktif* Berbasis Web *Wordwall* Pada Pembelajaran IPAS Materi Sejarah Kerajaan di Indonesia Kelas IV SD

Ida Suryani¹ Padila Handayani² Jayanti³

Universitas PGRI Palembang Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

E-Mail: Ida954321@gmail.com^{1*}, handayanipadila@gmail.com², jayanti2hr@gmail.com³

Abstrak.

Pembelajaran konvensional membuat siswa kurang aktif dan kesulitan memahami materi pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *interaktif* berbasis *web wordwall* yang valid dan praktis untuk kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan atau *research and development*. Subjek penelitian ini berjumlah 11 siswa. Media ini dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Pengumpulan data dilakukan dengan dokumentasi, lembar angket validasi dan lembar angket respon siswa. Teknik analisis data dilakukan dengan analisis kevalidan dengan menggunakan lembar angket validasi yang ditujukan kepada para ahli, dan analisis kepraktisan yang dilakukan dengan menggunakan angket respon siswa. Hasil analisis data pengembangan media *interaktif* berbasis *web wordwall* pada pembelajaran IPAS materi Sejarah Kerajaan di Indonesia yang dilakukan dan dikembangkan peneliti dikategorikan sangat valid dari lembar angket validasi dengan rata-rata 86.2%, media *interaktif* berbasis *web wordwall* pada pembelajaran IPAS materi Sejarah Kerajaan di Indonesia yang dikembangkan sangat praktis dari lembar angket respon siswa dengan rata-rata 88,15%. Dapat disimpulkan bahwa media *interaktif* berbasis *web wordwall* ini layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: ADDIE, Pengembangan, *Wordwall*, Sejarah Kerajaan di Indonesia

Development of Interactive Media Based on Web Wordwall in Science Learning Material on History of Kingdoms in Indonesia for Grade IV Elementary School

Abstract

Conventional learning makes students less active and has difficulty understanding the learning material. This research aims to develop a valid and practical web-based interactive learning media wordwall for grade IV elementary school. This research uses research and development. The subjects of this study are 11 students. This media was developed using the ADDIE model which consists of 5 stages, namely *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Data collection was carried out by documentation, validation questionnaires and student response questionnaires. The data analysis technique was carried out by analyzing the validity using a validation questionnaire addressed to experts, and a practicality analysis carried out using a student response questionnaire. The results of the data analysis of the development of web-based interactive media wordwall in the learning of social science of the Royal History material in Indonesia conducted and developed by the researcher were categorized as very valid from the validation questionnaire sheet with an average of 86.2%, the interactive web-based wordwall in the learning of the social science of the Royal History material in Indonesia which was developed very practically from the student response questionnaire with an average of 88.15%. It can be concluded that this web-based interactive media wordwall is suitable for use in the learning process.

Keywords: ADDIE, Development, *Wordwall*, History of the Kingdom in Indonesia

1. PENDAHULUAN

IPTEK merupakan singkatan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi. selaras dengan perubahan zaman yang semakin melaju kedepan, Ilmu pengetahuan dan teknologi mengalami perkembangan kearah yang lebih canggih serta mendukung terciptanya inovasi teknologi-teknologi baru yang memberikan dampak dalam kehidupan sehari-hari (Mulyani & Haliza, 2021). Faktor yang mempengaruhi kemajuan suatu bangsa ialah kualitas sumber daya manusia dalam menguasai ilmu pengetahuan serta teknologi (IPTEK) di era revolusi industry 4.0. Pendidikan di Indonesia dituntut untuk meningkatkan kualitas agar bisa mengikuti

perkembangan zaman yang semakin maju (Harsiwi & Arini, 2020). Seorang guru dituntut agar memiliki kemampuan serta keterampilan beragam yang didasari bahwa kemampuan dan keterampilan sebagai suatu kebutuhan dari profesi guru dalam pelaksanaan tugasnya, guru harus dapat mengikuti perkembangan sehingga tidak tertinggal akan perubahan zaman yang semakin melaju kedepan. Teknologi memiliki peranan penting dalam dunia Pendidikan dengan munculnya perkembangan media massa berupa media elektronik sebagai sumber ilmu serta pusat Pendidikan, munculnya metode-metode pembelajaran terbaru yang memudahkan proses pembelajaran dan kemajuan teknologi memudahkan sistem pembelajaran yang tidak mengharuskan melalui tatap Muka.

Pembelajaran ialah suatu instrumen atau alat yang berperan penting dalam suatu proses pembelajaran. Media menjadi suatu kebutuhan yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi atau materi pembelajaran yang akan di sampaikan (Fadilah et al., 2023). Fungsi dari media pembelajaran bukan hanya sebagai sarana agar pembelajaran menjadi menyenangkan, akan tetapi juga membantu anak untuk memahami sesuatu hal yang bersifat konkret (Nurfadhillah, Ningsih, Ramadhania, & Sifa, 2021). maka dari itu, hal ini selaras dengan perkembangan kognitif menurut Jean Piaget pada tahap operasional konkrit yang terjadi pada rentang usia 7-11 tahun pada tahapan ini anak mampu berpikir secara logis mengenai pristiwa serta mengklarifikasikan benda kedalam bentuk yang berbeda namun hanya pada objek yang konkrit dan belum bisa memecahkan masalah yang abstrak (Marinda, 2020). Selaras dengan hal ini media pembelajaran mampu mempermudah proses penyampaian materi dan dapat menciptakan kegiatan belajar mengajar yang nyata sehingga pesan yang disampaikan mampu dipahami oleh siswa secara langsung.

Media pembelajaran *interaktif* ialah segala suatu yang menyangkut perangkat *software* dan perangkat *hardware* yang bisa digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan materi pembelajaran (Putri et al., 2022). Penggunaan media *interaktif* dalam pembelajaran dapat mempermudah siswa dalam memahami serta mendapatkan visualisasi yang berkaitan dengan konsep yang sedang dipelajari (Manurung, 2020). Dengan pembelajaran *interaktif* dapat mengajak siswa untuk melibatkan pikiran, penglihatan, pendengaran dan keterampilan (Putri et al., 2022). Kegiatan pembelajaran yang menggunakan media *interaktif* tidak hanya membuat siswa memahami materi dengan cara mengingat saja akan tetapi dengan mengalami secara langsung.

Pembelajaran IPAS merupakan gabungan antara mata Pelajaran IPA dan mata Pelajaran IPS. Pembelajaran IPAS mempelajari materi tentang alam semesta beserta isinya dan peristiwa yang terjadi didalamnya dikembangkan oleh para ahli berdasarkan proses ilmiah maka dari itu mata Pelajaran IPAS tidak kalah penting untuk dipelajari di jenjang sekolah dasar agar siswa bisa memahami berbagai hal dilingkungannya yang berkaitan dengan alam, hal ini diharapkan agar siswa mampu menerapkan pengetahuan dari apa yang telah dipelajarinya (Rosiyani et al., 2024). Pembelajaran IPAS pada topik materi yang berkaitan dengan IPS kurang diminati oleh siswa yang mengakibatkan kurangnya pemahaman siswa terkait pentingnya mata Pelajaran IPS dalam membantu siswa dalam kehidupan sehari-hari serta kurangnya peran seorang guru untuk membuat pembelajaran ini menjadi menarik dan relevan dalam kehidupan sehari-hari siswa (Azis, 2023). Maka dari itu diperlukan media pembelajaran yang menarik untuk siswa berbasis *web* seperti *wordwall* yang merupakan suatu media interaktif agar siswa tertarik dan tidak merasa bosan pada saat pembelajaran Tengah berlangsung yang diharapkan bisa meningkatkan motivasi belajar siswa.

Terdapat acuan dari penelitian sebelumnya, seperti penelitian terdahulu dari Oktariyanti, et al. (2021) yang menghasilkan produk berupa “Pengembangan Media Pembelajaran *Online* Berbasis *Games* Edukasi *Wordwall* Tema Indahnya Kebersamaan pada Siswa SD”. Hasil penelitian disimpulkan bahwa media pembelajaran online berbasis *Game* edukasi *wordwall* tema indah nya kebersamaan pada siswa kelas IV SD Negeri 58 LubukLinggau yang dikembangkan valid dan sangat praktis serta layak digunakan untuk guru dalam proses pembelajaran.

Penelitian terdahulu dari Wildan, dkk (2023) yang menghasilkan produk berupa “Pengembangan Media GAULL (Game Edukasi *Wordwall*)) pada Materi Bangun Ruang untuk Siswa SD” denganyang melalui tahapan sesuai dengan model pengembangan ADDIE serta telah memalui uji validitas, kepraktisan, dan efektivitas sehingga GAULL bisa digunakan sebagai sebuah media pembelajaran di kelas V SD dengan materi bangun ruang. Berdasarkan hasil validitas media dengan skor 93% serta validitas materi sebesar 88% maka dinyatakan valid. Berdasarkan uji coba mendapatkan kriteria sangat baik, dengan perolehan nilai 90%, sehingga sangat praktis untuk digunakan siswa kelas V SD. Berdasarkan nilai *pretest* dan *posttest* dengan nilai indeks N-Gain ternormalisasi dengan kategori sangat baik yaitu skor 0,93, sehingga media ini dinyatakan efektif.

Penelitian terdahulu dari Putri dan Hamimah (2023) yang menghasilkan produk berupa “Pengembangan Multimedia *Interaktif Wordwall* Menggunakan Model *Problem Based Learning* (PBL) pada Pembelajaran IPA” penelitian ini dilakukan di dua Sekolah Dasar yaitu pada kelas IV SD Negeri 07 Belakang Tangsi dan SD Negeri 36 Gunung Sarik. Yang telah dikembangkan dengan kategori sangat valid serta layak digunakan di lapangan. Hasil dari validasi ahli materi yaitu 90% dengan kategori sangat valid, validasi media 88,75% dengan kategori sangat valid serta validasi Bahasa 82,5% dengan kategori valid.

Kepraktisan di sekolah uji coba untuk guru 95% dan untuk siswa 95%. Sedangkan kepraktisan di sekolah penelitian 97,5% untuk respon guru dan 96% untuk respon siswa dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran menggunakan *wordwall* sudah praktis dan layak digunakan. Dari hasil evaluasi siswa melihat peningkatan dengan uraian kelas IV SD N 07 Belakang Tangsi presentase evaluasi pertama 77,92% meningkat pada evaluasi kedua 90,42% untuk evaluasi kedua. Pada kelas IV SD N 36 Gunung Sarik presentase evaluasi pertama 83,8% meningkat pada evaluasi kedua 96% dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran menggunakan *wordwall* efektif dan layak untuk digunakan

2. METODE

Penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (RnD) ialah suatu proses agar mengembangkan produk baru ataupun menyempurnakan produk yang sudah ada yang memiliki tujuan untuk menguji kemanfaatan dan kualitasnya. Dalam Penelitian ini dikembangkan sebuah produk berupa media *interaktif* berbasis *web wordwall* yang menggunakan model penelitian ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) model ADDIE merupakan suatu model desain pembelajaran sederhana dan dilakukan secara bertahap (Sugiyono, 2021, p. 396). Teknik pengumpulan. Angket (*Kuesioner*) Dokumentasi, validasi. Teknik analisis data yang digunakan oleh peneliti yaitu menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Pada analisis data kualitatif didapatkan dari hasil masukan dan saran dari validasi ahli. Pada analisis data kuantitatif diperoleh dari hasil angket kuesioner validasi ahli

3. RESULTS and DISCUSSION

Penyajian data dalam penelitian ini terbagi menjadi 2 antara lain: (1) penyajian data dari hasil validasi yang diperoleh dari validator sebelumnya dengan memberikan lembar angket validasi, (2) penyajian data dari hasil uji coba *one to one* dan *small group* yang diperoleh melalui respon angket siswa yang telah diisi oleh siswa sebelumnya.

Tahap Analyze

Pertama yaitu pemilihan sekolah, peneliti diawali dengan melakukan observasi di SD Negeri 29 Pagaralam. Hasil dari analisis inilah yang akan menjadi acuan untuk mengembangkan produk media pembelajaran *interaktif* berbasis *web wordwall*. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis materi peneliti berkeinginan untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik sehingga menarik minat dan rasa ingin tahu siswa kepada materi yang diajarkan. Produk yang dikembangkan yaitu “Pengembangan Media *Interaktif* Berbasis *Web Wordwall* Pada Pembelajaran IPAS Materi Sejarah Kerajaan di Indonesia Kelas IV SD” Adapun rangkuman dari tahapan analisis adalah sebagai berikut :

Analisis Kebutuhan

Hasil dari observasi awal tersebut dapat digunakan peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran *interactive* berbasis *web wordwall* sebagai alternatif media pembelajaran untuk menyampaikan pembelajaran IPAS materi Sejarah Kerajaan di Indonesia. Peneliti berharap media *interactive* berbasis *web wordwall* dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum untuk sekolah dasar kelas IV pada materi Sejarah Kerajaan di Indonesia dilakukan dengan cara melihat Kurikulum Merdeka pada pembelajaran IPAS kelas IV SD.

Tabel .1 Tujuan Pembelajaran (TP) dan Capaian Pembelajaran (CP)

Tujuan Pembelajaran	Capaian Pembelajaran
1. Peserta didik dapat menyebutkan Kerajaan yang pernah berkembang di daerah tempat tinggalnya.	1. Sejarah tokoh periodisasinya di provinsi serta hubungan dengan konteks jaman sekarang
2. Peserta didik dapat menceritakan awal mula daerah dan tokoh-tokoh lokal yang berperan penting dalam perkembangan daerah tempat tinggalnya.	2. Keragaman budaya dan kearifan lokal serta Upaya pelestariannya.
3. Peserta didik dapat menyebutkan sikap baik yang dapat diteladani dari tokoh daerah daerah tempat tinggalnya.	

4. Peserta didik membandingkan kondisi daerah tempat tinggalnya dahulu dan kini.
5. Peserta didik menjelaskan pentingnya menjaga peninggalan Sejarah daerah tempat tinggalnya.

Analisis Materi

Analisis materi berkenaan dengan fakta, konsep, prinsip serta prosedur yang bertujuan untuk materi relevan serta sesuai dengan cara mengembangkan sehingga mendapatkan materi utama yang bisa digunakan sebagai bahan penelitian pengembangan. Dalam analisis materi didapat dari buku panduan guru kelas IV pada Kurikulum Merdeka, dan materi yang dianalisis terdapat pada buku IPAS Bab V Cerita tentang daerahku Topik A: seperti apa daerah tempat tinggalku dahulu.

Tahap Design

- a. Media *interaktif* berbasis *web wordwall* dapat diakses siswa baik di sekolah maupun di rumah dengan menggunakan *handphone*, computer serta laptop Yang terhubung dengan jaringan internet.
- b. Media *interaktif* berbasis *web wordwall* merupakan media *interaktif* yang terdiri dari gambar serta teks yang menarik.
- c. Media *interaktif* berbasis *web wordwall* merupakan media yang menarik kerana siswa dapat belajar sambil bermain.

Tabel 2 Prototype Wordwall

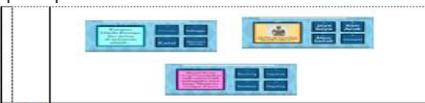
No	Prototype Wordwall	Deskripsi
1.		Proses awal desain yang dapat dilihat melalui, semua awal serta penentuan tema & penggunaan
2.		Pada gambar di samping tersebut dapat kotak-kotak yang berisi soal & pilihan jawaban.
3.		Pada gambar di samping setiap kotak berisikan soal & pilihan ganda beserta jawaban.
4.		Pada gambar di samping setiap kotak berisikan soal & pilihan ganda beserta jawaban.
4.		Tampilan skor dan waktu pengerjaan soal.
5.		Tampilan <i>show answer</i> yang terdiri dari soal beserta jawaban.
6.		<i>Link Barcode</i> untuk mengakses <i>wordwall</i>

Table di atas merupakan *prototype* awal yang dibuat oleh peneliti yang menunjukkan komponen-komponen *wordwall* yang terdiri dari desain cover awal, kotak-kotak yang berisi soal, tampilan skor dan waktu pengerjaan soal, tampilan *show answer*, serta *link barcode* untuk mengakses *wordwall*.

Tahap Development

Pembuatan Media Pembelajaran

Pada tahapan pengembangan peneliti mengembangkan media pembelajaran *interaktif* berbasis *web wordwall* dalam pembelajaran IPAS kelas IV. Pembuatan media pembelajaran ini dibuat bagus, menarik, dan sesuai dengan materi yang diambil. Pembuatan media ini menggunakan *link web* yang dikembangkan oleh peneliti agar dapat diakses menggunakan *scan barcode*.

Validasi Kevalidan Produk

Setelah proses validasi oleh para validator yang disertakan dengan saran yang telah diberikan oleh para ahli agar menjadi sebuah bahan referensi revisi produk sehingga menjadi lebih baik serta dapat digunakan, maka dari itu peneliti melakukan revisi sesuai dengan saran yang telah diberikan oleh para validator. Adapun perbaikan yang sudah dilakukan pada *prototype* dapat di lihat

Tabel 4. Hasil Revisi Produk *Prototype* Media Pembelajaran *Interaktif* Berbasis *Web* *Wordwall*

No	Sebelum Revisi	Keputusan Revisi	Setelah Revisi
1		Warna pada panduan instruksi sudah diperbaiki	
2		pengejaan soal dari 20 detik dirubah menjadi 30 detik diperbaiki	
3		Kalimat dengan mode acak soal pada setiap baris diperbaiki	
4		Urutan soal pada media diperbaiki	
5		Penambahan gambar pada soal kuis diperbaiki	
6		Penambahan gambar pada soal kuis diperbaiki	
7		Penambahan gambar pada soal kuis diperbaiki	

Tabel di atas merupakan hasil revisi produk *prototype* dari saran para validator, mengenai panduan Bahasa pada instruksi penggunaan *wordwall*, waktu pengerjaan kuis soal, mode acak,serta penambahan gambar pada soal kuis.

Tabel 6 Hasil Angket Lembar Validasi Media

Aspek	Indikator	Skala Penilaian		
		Validator I	Validator II	Validator III
Tampilan Desain	Komposisi warna, tulisan, latar belakang sudah tepat dan tulisan dapat di baca dengan jelas.	3	3	5
	Kejelasan judul <i>Wordwall</i> sesuai dengan materi.	4	4	5
	Kemenaarikan desain <i>wordwall</i> .	4	3	4
Kemanfaatan	Penggunaan <i>Wordwall</i> mempermudah pendidik dalam proses pembelajaran.	5	4	5
	Penggunaan <i>Wordwall</i> mampu meningkatkan perhatian peserta didik terhadap materi pembelajaran.	5	4	5
	Media <i>Wordwall</i> dapat meningkatkan motivasi peserta didik.	5	4	4
	<i>Wordwall</i> mempermudah peserta didik untuk belajar mandiri.	5	4	5
Kegrafikan	Kesesuaian warna, tulisan, dan gambar pada <i>Wordwall</i> .	4	4	4
	Media pembelajaran ini mudah dioperasikan.	5	4	5
	Keterbacaan teks jelas.	4	4	4
Jumlah total nilai		44	38	46
Presentase		88%	76%	92%
Rata-rata presentase Media		85,3 %		

Berdasarkan hasil dari validasi media yang dilakukan oleh para validator yang terdiri dari : Bapak Aan Suriadi, M.Pd sebagai Validator I yang memberikan nilai dengan presentase media sebesar 88%. Bapak Dr. Achmad Wahidy, M.Pd. sebagai validator II yang memberikan nilai dengan presentase media sebesar 76%. Dan Ibu herlinawati, S.Pd. sebagai validator III yang memberikan nilai dengan presentase media sebesar 92%. Maka dari itu, rata-rata presentase dari ketiga validator terhadap media *wordwall* yaitu 85,3%.

Tabel 7 Hasil Angket Lembar Validasi Materi

Aspek	Indikator	Skala Penilaian		
		Validator I	Validator II	Validator III
Penyajian	Kesesuaian media <i>Wordwall</i> dengan tujuan pembelajaran (TP) dan Indikator.	4	4	4
	Media <i>Wordwall</i> memberikan pengetahuan belajar bagi peserta didik.	5	4	4
	Gambar yang disajikan berhubungan dan mendukung materi.	5	4	5
	Kesesuaian kegiatan belajar dalam <i>Wordwall</i> dengan kebutuhan siswa.	3	4	5
	Media <i>Wordwall</i> memberikan pengetahuan belajar.	4	4	5
	Materi pada media dapat memotivasi peserta didik.	5	4	5
	Mendorong kegiatan belajar peserta didik.	4	4	4
	Langkah kegiatan <i>Wordwall</i> diikuti peserta didik dengan mudah.	5	4	5
Kebahasaan	Tulisan pada <i>Wordwall</i> mudah dipahami.	5	4	3
	Bahasa yang digunakan sesuai dengan perkembangan siswa.	4	4	5
	Jumlah Total Nilai	44	40	45
Presentase		88%	80%	90%
Rata-rata Presentase Materi		86%		

Berdasarkan hasil. sebagai validator II yang memberikan nilai dengan presentase materi sebesar 80%. Dan Ibu herlinawati, S.Pd. sebagai validator III yang memberikan nilai dengan presentase materi sebesar 90%. Maka dari itu, rata-rata presentase dari ketiga validator terhadap materi yaitu 86%.

Tabel .8 Hasil Angket Lembar Validasi Bahasa

Aspek	Indikator	Skala Penilaian		
		Validator I	Validator II	Validator III
Kesesuaian Bahasa dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia	Menggunakan Bahasa sesuai dengan PUEBI.	3	5	4
	Kalimat tidak memiliki makna ganda.	4	4	4
	Ketepatan penyusunan struktur kalimat.	4	4	5
	Ketepatan penggunaan istilah.	5	4	3
	Penggunaan Bahasa sesuai dengan pemahaman siswa.	5	5	5
Keterbacaan dan Kekomunikatifan	Struktur kalimat sesuai pemahaman siswa.	5	5	5
	Konsisten pada huruf.	4	4	5
	Panduan penggunaan jelas.	4	5	5
	Panjang kalimat sesuai dengan Tingkat pemahaman siswa.	5	4	5
	Kata dan kalimat yang digunakan mengacu pada kalimat.	4	5	3
	Jumlah	43	45	43
Presentase		86%	90%	86%
Rata-rata Presentase Bahasa		87,3%		

Berdasarkan hasil dari validasi bahasa yang dilakukan oleh para validator yang terdiri dari : Bapak Aan Suriadi, M.Pd. sebagai Validator I yang memberikan nilai dengan presentase bahasa sebesar 86%. Bapak Dr. Achmad Wahidy, M.Pd. sebagai validator II yang memberikan nilai dengan presentase materi sebesar 90%. Dan Ibu herlinawati, S.Pd. sebagai validator III yang memberikan nilai dengan presentase materi sebesar 86%. Maka dari itu, rata-rata presentase dari ketiga validator terhadap Bahasa yaitu 87,3%.

Tabel 9 Hasil keseluruhan validasi oleh ahli media, ahli materi dan ahli bahasa pada produk yang dikembangkan

No.	Nama validator	Aspek yang dinilai		
		Media	Materi	Bahasa
1.	Aan Suriadi, M.Pd.	44	44	43
2.	Dr. Achmad Wahidy, M.Pd.	38	40	45
3.	Herlinawati, S.Pd.	46	45	43
Jumlah total nilai		128	129	131
Presentase		85,3%	86%	87,3%
Rata-rata presentase keseluruhan aspek		86.2%		
Kategori		Sangat Valid		

Dari hasil validasi kepada ketiga validator mendapatkan nilai rata-rata sebesar 86,2% dalam hal ini presentase rata-rata yang telah didapat berada diantara 80%-100% berdasarkan kriteria interpretasi skor pada tabel 3.7 (BAB III hal. 43) dapat ditarik kesimpulan bahwasanya media pembelajaran *interactive* berbasis *web wordwall* yang telah dikembangkan sebelumnya dikategorikan sangat valid serta dapat digunakan untuk proses pembelajaran baik di sekolah maupun secara umum.

Tahap Implementation



Gambar.1 uji one to one

Uji coba *one to one* dilaksanakan di SD Negeri 29 Pagaralam pada hari Selasa, 14 Mei 2024. yang terdiri dari 3 orang siswa kelas IV. Peneliti mengujicobakan pada 1 orang siswa yang mewakili siswa dengan nilai rata-rata tinggi, 1 orang siswa dengan nilai rata-rata sedang, dan satu orang siswa dengan nilai rata-rata rendah. Dengan mengajari mengaplikasikan media pembelajaran *interaktif* berbasis *web wordwall* dengan menggunakan ponsel, diharapkan dari uji coba ini siswa dapat memberikan komentar serta saran terkait produk yang dikembangkan agar menjadi lebih baik. Deskripsi komentar dan saran yang diberikan siswa kepada media pembelajaran *interaktif* berbasis *web wordwall* yang dikembangkan dapat dilihat

Tabel 10 Komentar dan saran siswa pada uji one to one

Nama Siswa	Komentar dan Saran
CAP	Media <i>wordwall</i> menyenangkan
ZO	Media <i>wordwall</i> sangat asik
MEAF	Belajar menggunakan <i>wordwall</i> sangat membantu

Setelah mendapatkan saran serta komentar dari hasil uji coba *one to one* dengan tiga siswa yang mewakili dengan nilai rata-rata tinggi, sedang dan rendah. Berdasarkan saran serta komentar di atas media pembelajaran *interaktif* berbasis *web wordwall* sudah bagus sehingga tidak ada revisi yang dilakukan.

Tabel .11 Hasil Angket Respon Siswa Pada Uji Coba *One to One* Terhadap Media pembelajaran *Interkatif* Berbasis *Web Wordwall*

No.	Nama Peserta didik	Pertanyaan										Total Nilai	Presentase
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1.	CAP	3	5	5	4	4	3	4	5	5	4	42	84%
2.	MEAF	5	4	5	4	5	5	4	5	4	3	49	98%
3.	ZO	4	4	3	4	5	5	5	4	5	4	43	86%
Jumlah total nilai											134		
Rata-rata presentase keseluruhan aspek											89,3%		
Kategori											Sangat Praktis		

Berdasarkan hasil uji coba *one to one* yang dilakukan pada hari Selasa, 14 Mei 2024 terhadap tiga orang siswa kelas IV SD Negeri 29 Pagaram dengan memberikan angket respon siswa dapat disimpulkan bahwa rata-rata presentase keseluruhan aspek yaitu 89, 3% dengan kriteria sangat praktis.

b. *Small Group*



Gambar .2 Uji *Small Group*

Uji coba *small group* dilakukan di SD Negeri 29 Pagaram pada hari Senin, 15 Mei 2024 yang terdiri dari delapan orang siswa kelas IV yang ada di SD Negeri 29 pagaram. Peneliti mengaplikasikan media pembelajaran *interkatif* berbasis *web wordwall* serta belajar pada pembelajaran IPAS materi Sejarah Kerajaan di Indonesia dengan menggunakan media pembantu seperti handphone masing-masing siswa.

Setelah selesai belajar menggunakan media pembelajaran *interaktif* berbasis *web wordwall* lalu peneliti menyebarkan angket respon siswa kepada siswa untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran *interaktif* berbasis *web wordwall* yang telah dikembangkan sebelumnya oleh peneliti. Hasil angket respon siswa dapat diuraikan pada tabel.

Tabel 12 Hasil Angket Respon Siswa Pada Uji *Small Group* Terhadap Media pembelajaran *Interkatif* Berbasis *Web Wordwall*

No.	Nama Peserta didik	Pertanyaan										Total Nilai	Presentase
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1.	RA	4	5	5	4	4	4	4	5	4	4	43	86%
2.	EST	5	5	5	4	4	4	4	5	5	4	45	90%
3.	MBP	5	4	4	5	4	5	5	4	5	4	45	90%
4.	HJW	5	3	4	5	4	4	4	5	3	4	41	82%
5.	VMS	4	4	5	5	4	5	5	4	5	5	46	92%
6.	AEA	5	4	5	5	4	3	3	5	4	4	42	84%
7.	BAP	5	4	5	3	4	4	4	4	5	5	43	86%
8.	FDA	5	4	4	5	4	4	5	4	4	4	43	86%
Jumlah total nilai											348		
Rata-rata presentase keseluruhan aspek											87%		
Kategori											Sangat Praktis		

Dari tabel 4.10 di atas, hasil angket respon peserta didik diketahui bahwa peseta didik memberikan respon yang positif terhadap pernyataan dalam penggunaan media *interaktif* berbasis *web wordwall* pada pembelajaran IPAS materi Sejarah Kerajaan di Indonesia dengan rata-rata presentase keseluruhan aspek dari kedelapan siswa tersebut sebesar 87% dengan kriteria sangat praktis.

Adapun praktikalitas secara keseluruhan dari produk yang dikembangkan dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 13 Hasil Praktikalitas

Hasil	Nilai	Kategori
Peserta didik (<i>one to one</i>)	89,3%	Sangat Praktis
Peserta didik (<i>small group</i>)	87%	Sangat Praktis
Persentase %	88,15%	Sangat Praktis

Berdasarkan data yang telah diperoleh oleh peneliti selama melakukan penelitian di SD Negeri 29 Pagaralam dengan melakukan uji coba *one to one* pada hari Selasa, 14 Mei 2024 peneliti memberikan angket respon siswa dan memperoleh hasil Kesimpulan presentase nilai rata-rata sebesar 89,3% dengan kategori sangat praktis. Pada saat uji coba *small group* pada hari Rabu, 15 Mei 2024 peneliti memberikan angket respon siswa dan memperoleh Kesimpulan presentase nilai rata-rata sebesar 87% dengan kategori sangat praktis. Maka dari itu, rata-rata presentase dari kedua uji coba yang telah dilakukan yaitu 88,15% dapat ditarik Kesimpulan bahwa media pembelajaran *interaktif* berbasis *web wordwall* yang telah dikembangkan oleh peneliti dapat dikategorikan sangat praktis dan bisa digunakan.

Tahap *Evaluation*

Tahap evaluasi dilakukan mulai dari tahapan mendesain produk pengembangan sampai dengan *implementation* yang bertujuan agar melakukan Tindakan revisi yang telah diberikan oleh para validator sebelumnya, dan dapat mengetahui kelebihan serta kekurangan dari produk media pembelajaran *interaktif* berbasis *web wordwall* yang telah dikembangkan. Setelah melakukan beberapa tahapan revisi sesuai saran dari validator, serta pengisian lembar angket validasi, lembar angket respon siswa, maka peneliti melakukan analisis data untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan dari media pembelajaran *interaktif* berbasis *web wordwall*.

Kelebihan dan kekurangan dari media pembelajaran dapat diketahui setelah peneliti melakukan proses penelitian dan uji coba produk kepada siswa kelas IV yang menjadi subjek dari penelitian ini. Adapun kelebihan dan kekurangan dari produk media pembelajaran *interaktif* berbasis *web wordwall* yaitu:

- 1) Kelebihan
 - a. Media *wordwall* dapat digunakan siswa tidak hanya saat berada disekolah akan tetapi siswa bisa menggunakan media *wordwall* dirumah dengan mengakses *link website* yang dikembangkan oleh peneliti menjadi *scan barcode*.
 - b. Media *wordwall* yang menarik dapat membuat siswa antusias dan semangat untuk belajar pembelajaran IPAS materi Sejarah Kerajaan di Indonesia.
 - c. Dapat menstimulus rasa keingintahuan siswa untuk terus belajar dengan menggunakan teknologi.
- 2) kekurangan
 - a. dalam menggunakan media pembelajaran *interaktif* berbasis *web wordwall* harus mempunyai jaringan internet yang terhubung pada handphone, laptop dan komputer.
 - b. Ukuran *font* pada *wordwall* tidak dapat diubah.

Pembahasan

Penelitian pengembangan atau *Reaserch and Development* pada penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari *Anayziz, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*.

Pada tahap awal melakukan analisis kebutuhan, kurikulum dan materi. Selanjutnya, merancang desain Media Pembelajaran *Interaktif* Berbasis *Web Wordwall*. kemudian Melakukan pengembangan dengan memvalidasikan produk hingga menguji cobakan produk hingga sesuai dengan kebutuhan. Pada tahap implementasi peneliti melakukan uji coba perorangan (*one to one*) dan uji coba pada kelompok kecil (*small group*) dalam penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk yang memiliki kategori valid dan praktis.

Produk yang telah dikembangkan melalui proses pendesainan maka selanjutnya yang harus dilalui oleh peneliti adalah tahapan validasi yang bertujuan untuk memperoleh masukan serta saran dari para ahli sebagai perbaikan pada produk yang dikembangkan, setelah para ahli memberikan penilaian dan saran maka peneliti melakukan analisis untuk menyimpulkan apakah produk pengembangan tersebut dinyatakan valid atau tidak (Halaluddin et al., 2021). Pada penelitian ini produk yang dikembangkan yaitu Pengembangan media pembelajaran *interaktif* berbasis *web wordwall* pada pembelajaran IPAS materi Sejarah Kerajaan di Indonesia adalah sangat valid. Hal ini diperkuat dengan hasil analisis nilai rata-rata kevalidan dari validator melalui lembar angket validasi yaitu sebesar 86.2% dengan kriteria sangat valid.

Analisis kepraktisan pada penelitian ini dengan memberikan angket respon siswa pada uji coba *one to one* dan *small group* untuk mengetahui kepraktisan dari media yang dikembangkan (Azka et al., 2019). produk yang dikembangkan pada penelitian ini berupa Pengembangan media pembelajaran *interaktif* berbasis *web wordwall* pada pembelajaran IPAS materi Sejarah Kerajaan di Indonesia adalah sangat praktis. Hal ini diperkuat dengan hasil analisis nilai rata-rata kepraktisan dari uji coba lembar angket siswa yaitu sebesar 88,15%.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan oleh peneliti tentang Pengembangan Media *Interaktif Berbasis Web Wordwall* Pada Pembelajaran IPAS Materi Sejarah Kerajaan Di Indonesia Kelas IV SD. Dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan oleh peneliti dinyatakan sangat valid berdasarkan penilaian yang dilakukan para validator dan sangat praktis berdasarkan angket respon siswa sehingga layak digunakan pada saat proses pembelajaran..

REFERENCE

- Agustira, S., & Rahmi, R. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Tingkat SD. *MUBTADI : Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 4(1), 72-80. <https://doi.org/https://doi.org/10.19105/mubtadi.v4i1.6267>
- Akbar, S. (2017). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT: Remaja Rosdakarya.
- Amali, K., Kurniawati, Y., & Zuhiddah, Z. (2019). Pengembangan Lembar kerja Peserta Didik Berbasis teknologi Masyarakat pada Mata pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Journal Of Natural Science and Integration*, 2(2). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24014/jnsi.v2i2.8151>
- Azis, N. A. (2023). Analisis Nilai-nilai Sejarah dan budaya Lokalitas pada Buku IPAS Kelas IV SD Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan*, 11(2), 199-210. <https://doi.org/https://doi.org/10.24090/jk.v11i2.8556>
- Azka, H. H., Setyawati, R. D., & Albab, I. U. (2019). Pengembangan Modul Pembelajaran. *Imajiner Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 1(5), 224-236.
- Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Fase A - Fase B. (2022). Badan Standar, Kurikulum, dan Assesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia.
- Effendi, D., & Wahidy, A. (2019). Pemanfaatan Teknologi Dalam Proses Pembelajaran Menuju Pembelajaran Abad 21. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang 03 Mei 2019*, 125-129.
- 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), 01-17. <https://doi.org/https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>
- Faiz, A., Putra, N. P., & Nugraha, F. (2022). Memahami Makna Tes, Pengukuran (Measurement), Penelitian (Assessment), dan Evaluasi (Evaluation) Dalam Pendidikan. *Jurnal Education and development*, 10(3), 492-495.
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *KoPeN : Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93-97.
- Fitri, A., Rasa, A., Kusumawardhani, A., Nursya'bani, K., Fatimah, K., & Setianingsih, N. (2021). *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi.
- Halaluddin, Tulak, H., & Rante, S. V. (2021). *Penelitian dan Pengembangan*. Media Madani Publishing.
- Harefa, N. A., & Laoli, B. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta didik Bahasa Indonesia Berbasis Saintifik. *Jurnal Pendidikan*, 5(2), 981-992. <https://doi.org/https://doi.org/10.33487/edumaspul.v5i2.3063>
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104-1113. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., . . . Indra P, I. M. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Kustiawan, A. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Penerbit Gunung Samudera (Grup Penerbit PT Book Mart Indonesia).
- Manurung, P. (2020). Multimedia Interaktif Sebagai Pembelajaran Pada Masa Pandemi COVID 19. *AL-Fikru: Jurnal Ilmiah*, 14(1), 1-12.
- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematikanya pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Journal Of Gender Studies*, 13(1), 116-152. <https://doi.org/https://doi.org/10.35719/annisa.v13i1.26>
- Martha, Y., Sa'diyah, D., Maulana, H., & Warto, W. (2023). Konsep Dasar Sejarah : Implementasinya Dalam Pembelajaran. *BERSATU : Jurnal Pendidikan Bhinneka Tunggal Ika*, 1(4), 167-176. <https://doi.org/https://doi.org/10.51903/bersatu.v1i4.285>
- Mujahidin, A. A., Salsabila, U. H., Hasanah, A. L., Andani, M., & Windy, A. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, dan Wordwall) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopati.

- Innovative Jurnal Of social Sciene Research*, 1(2), 552-560.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/innovative.v1i2.3109>
- Mulyani, F., & Haliza, N. (2021). Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 3(1), 101-109.
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, N. U. (2021). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. *PENSA*, 3(2), 234-255.
- Nusantara, D. A. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1(1), 86-100.
- Parni. (2020). Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Cross-Border : Jurnal Kajian Perbatasan Antarnegara, Diplomasi dan Hubungan Internasional*, 3(2), 96-105.
- Purnamasari, S., Rahmanita, F., Soffiatun, S., Kurniawan, W., & Fiqoh, A. (2022). Bermain Bersama Pengetahuan peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Wordwall. *ABDI LAKSANA Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 70-77.
- Putri, D. N., Fitriah, I., Tyara, A., & Arita, M. (2022). Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interkatif Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *JPDSH Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(2), 363-374. <https://doi.org/https://doi.org/10.53625/jpdsh.v2i2.4290>
- Putri, N. M., & Hamimah. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Wordwall Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) Pada Pembelajaran IPA. *Journal Of Practice Learning and Educational Developent*, 3(1), 95-99.
- Radyuli, P., & Khairani, N. (2019). Perancangan dan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 6(1), 55-65.
- Rochmada, E. D., & Suprayitno. (2022). Pengembanagan Game Edukasi Wordwall dalam Pembelajaran IPS Materi Peninggalan Sejarah Kelas IV Sekolah Dasar. *Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(6), 1355-1364.
- Rosiyani, A. I., Salamah, A., Lestari, C. A., & Anggraini, S. (2024). Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi dalam Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran IPAS Sekolah Dasar. 1(3), 1-10. <https://doi.org/https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.271>
- Sitepu, E. N. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Prosiding Pendidikan Dasar*, 1(1), 242-248.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. ALFABETA.
- Sun'iyah, S. L. (2020). Media Pembelajaran Daring Berorientasi Evaluasi Pembelajaran pada Mata Pelajaran PAI di Tingkat Pendidikan Dasar. *DAR EL-ILMI : Jurnal Studi Keagamaan, Pendidikan dan Humaniora*, 7(1), 1-18. <https://doi.org/https://doi.org/10.52166/dar%20el-ilm.v7i1.2024>
- Suryani, N., Setiawan, A., & Aditin, P. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*.
- syamsiani. (2022). Transformasi Media Pendidikan Pembelajaran Sebagai Penyalur Pesan. *CENDEKIA : Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa dan Pendidikan*, 2(3), 35-44. <https://doi.org/https://doi.org/10.55606/cendikia.v2i3.274>
- Wijayanti, I., & Ekantini, A. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran IPAS MI/SD. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 2100-2112. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.9597>
- Wildan, A., Suherman, & Rusdiyani, I. (2023). Pengembangan Media GAULL (Game Edukasi Wordwall) Pada Materi bangun Ruang Untuk siswa SD. *Jurnal Cendekia*, 7(2), 1623-1634.
- Yuliani, W., & Banjarnahor, N. (2021). Metode Penelitian Pengembangan (RND). *Quanta*, 5(3), 111-118. <https://doi.org/10.22460/q.v2i1p21-30.642>