

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall Materi Bangun Datar SD

Arhaman Syahputera¹, Misdalina Misdalina², BZ. Septeyawan³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP, Universitas PGRI Palembang Sumatera Selatan Palembang, Indonesia

Email : arhamansy2000@gmail.com^{1*} misdalina@univpgri-palembang.ac.id² bzsepteyawan@univpgri-palembang.ac.id³

Abstrak.

Media pembelajaran berbasis *wordwall*. salah satu media pembelajaran yang membuat pembelajaran menjadi menarik dan memudahkan siswa, memahami materi pembelajaran Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan mediapembelajaran interaktif berupa permainan edukasi berbasis *wordwall* untuk materi bangun datar kelas III SDN 32 Palembang yang teruji valid, praktis, dan efektif dimana dapat digunakan untuk membantu pengajar dalam menyampaikan materi. Jenis penelitian dan pengembangan ini menggunakan *R&D (Research and Development)* dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas 5 tahap yaitu, 1) *Analyze*, 2) *Design*, 3) *Development*, 4) *Implementation*, 5) *Evaluation*. Subjek dalam penelitian ini terdiri dari 3 orang validator yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi, kemudian siswa kelas III SD yang berjumlah 22 orang yang dimana pada tahap pengujian *one to one* sebanyak 3 siswa, dan tahap pengujian *small group* sebanyak 8 siswa. Instrumen pengumpulan data berupa lembar validasi oleh validator dan lembar angket praktis untuk siswa. Berdasarkan hasil penelitian angket untuk validator diperoleh nilai keseluruhan sebesar 88,22% dengan kategorisangat valid. Hasil angket respon siswa dari tahap pengujian *one to one* dan *small group* diperoleh nilai keseluruhan dengan rata – rata nilai 96,17% dengan kategorisangat praktis. Serta pengujian yang lapangan *field test* yang dimana dilakukan *ujipostest* didapat nilai dengan persentase rata – rata dari nilai keseluruhan yaitu 95% dengan kategori tinggi (sangat efektif). Dengan demikian berdasarkan hasil penelitian didapat bahwa media pembelajaran berupa media interaktif permainan edukasi berbasis *wordwall* materi bangun datar kelas III Sekolah Dasar yang dikembangkan sudah tergolong media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif

Kata kunci: Media Pembelajaran, *Wordwall*, Bangun Datar

Development Of Wordwall Based Learning Media Two Dimensional Figure Material SD

Abstract

Development of wordwall on of the learning media that makes learning interesting and makes it easier for students to understand the subject matter-based learning media two-dimensional figure this research purpose to develop interactive learningmedia in the form of educational games based on Wordwall for the plane shapes material for third grade at SDN 32 Palembang, which are tested to be valid, practical, and effective, and can be used to assist teachers in delivering the material. This type of research and development uses the R&D (Research and Development) method with the ADDIE model, which consists of 5 stages: 1) Analyze, 2) Design, 3) Development, 4) Implementation, 5) Evaluation. The subjects in this research consist of 3 validators, namely media experts, language experts, and subject matter experts, and 22 third-grade students, with 3 students in the one-to-one testing phase and 8 students in the small group testing phase. The data collection instruments are validation sheets from the validators and practical questionnaire sheets for the students. Based on the research results, the overall score from the validators' questionnaires is 88,22% in the very valid category. The results from the students' response questionnaires in the one-to-one and small group testing phases show an overall average score of 96,17% in the very practical category. Furthermore, in the field test post-test, the average overall score is 95%, categorized as very high (very effective). Therefore, based on the research results, the Wordwall-based interactive educational game media for the plane shapes material for third grade at SDN 32 Palembang developed is classified as valid, practical, and effective learning media.

Keywords: *Learning Media, Wordwall, Two Dimensional Figure*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia sedang mengalami perkembangan pesat, sejak akhir abad ke-20, reformasi pendidikan telah memasuki semua bidang pendidikan, yang dimulai dengan kebijakan otonomi

satuan pendidikan dan berakhir pada peningkatan kemampuan guru untuk menerapkan reformasi pembelajaran yang mengutamakan gerakan digital (Saleh, 2021, h.73). Salah satu teknologi yang berkembang dengan cepat saat ini adalah teknologi internet, yang dapat diakses di mana pun dan kapan pun (Misdalina et al., 2021). yang dimana seiring bertambah majunya ilmu pengetahuan dan di dorong dengan penggunaan teknologi yang terbaharukan oleh karena itu teknologi telah masuk dan merambah di berbagai bidang, begitupun di dunia pendidikan saat ini, dengan adanya integrasi teknologi dalam proses pembelajaran pada dunia pendidikan. Yakni Salah satu contoh bentuk penerapan teknologi dalam bidang pendidikan adalah pemanfaatan aplikasi pendidikan. Dunia pendidikan harus mampu mengimbangi dan mengikuti kemajuan teknologi yang terbaharukan di era sekarang ini.

Tidak hanya guru yang harus tahu tentang teknologi, tetapi siswa juga harus dapat mengikuti perkembangan teknologi. Teknologi dalam pembelajaran sekolah harus menjadi alat yang dapat digunakan oleh guru (Effendi & Wahidiy, 2019). Di era sekarang ini guru harus menggunakan teknologi dalam pembelajaran sekolah dikarenakan metode konvensional seperti zaman dahulu sudah mulai ditinggalkan. Dikarenakan model pembelajaran yang terdahulu hanya menggunakan media non digital dikarenakan proses pembelajaran yang berpusat pada tugas membuat siswa tidak memahami materi terbuka. Akibatnya, tujuan pembelajaran tidak tercapai (Puspitadewi & Japa, 2022).

Oleh karena hal tersebut Pendidik dapat menggunakan teknologi dengan mengintegrasikan pembelajaran atau materi yang akan di sampaikan dalam sebuah media aplikasi guna sebagai alat pembelajaran atau mediator untuk menyampaikan pengetahuan kepada siswa mereka melalui media berbagai aplikasi (Agustian & Salsabila, 2021). Dikarenakan dunia pendidikan saat ini telah mencapai model pembelajaran yang menggunakan teknologi dalam media pelaksanaannya.

Perkembangan ini diikuti oleh perkembangan siswa generasi milenial, yang terdiri dari kecenderungan siswa untuk belajar dengan cepat, termasuk mencari informasi, menyelesaikan tugas, dan mendapatkan materi (Kartini & Putra, 2020). Tujuan pembelajaran yang jelas diperlukan karena generasi milenial lebih suka belajar sambil bermain, memahami materi audio visual, melakukan praktik atau eksperimen daripada duduk di kelas. Selain multitasking, siswa memiliki kecenderungan untuk berpikir kritis saat menyelesaikan masalah daripada menghafal informasi (Dilson, Yunita & Arimadona, 2022). Untuk menyelesaikan masalah yang ada, guru harus membuat materi yang menarik, aktif, dan mudah diingat. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa sehingga proses belajar mengajar di sekolah menjadi lebih efektif (Tafonao, 2018, h.103).

Menurut Soet dan Geary (Marthani & Ratu, 2022:306) Setiap tingkat pendidikan membutuhkan mata pelajaran matematika. Matematika adalah inti dari berbagai disiplin ilmu, karena setiap disiplin ilmu pasti mengandung matematika. Matematika adalah salah satu ilmu pengetahuan yang sangat penting untuk berbagai aspek kehidupan manusia. Setiap aspek kehidupan di bumi berkembang dengan sangat cepat berkat peran matematika. Matematika memainkan peran penting dalam kemajuan ekonomi, teknologi, dan industri (Amalia & Unaenah, 2018). Matematika diajarkan dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi karena pentingnya matematika. Pembelajaran matematika harus mampu memberi tahu siswa bahwa matematika bukan hanya menghitung angka.

Banyak siswa menganggap matematika sebagai pelajaran yang sulit. Siswa mengalami kesulitan untuk memahami materi pembelajaran tersebut dikarenakan kurangnya media atau kurangnya cara pengajaran yang menarik dan terlalu monoton bagi siswa karena hanya mengandalkan buku ajar dan metode konvensional (Waldi et al., 2022). oleh sebab itu siswa kurang memahami atau kurang mengerti mengenai materi yang di sampaikan oleh guru tersebut. Pembahasan beberapa permasalahan tersebut selaras dengan yang peneliti temukan saat observasi di SD Negeri 32 Palembang.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti di kelas III SD Negeri 32 Palembang tersebut cara guru mengajar dikelas tersebut masih menggunakan metode konvensional atau ceramah, guru hanya menggunakan buku ajar saja, dan guru tidak melibatkan media elektronik atau media visual apapun dalam proses mengajar, oleh sebab itu peneliti juga mengamati cara siswa belajar didalam kelas tersebut dan didapatkan masalah dari hasil proses belajar mengajar bahwasanya siswa tidak memperhatikan guru saat menjelaskan materi pembelajaran, siswa kurang memahami pelajaran yang diajarkan karena kurangnya ketertarikan dalam proses belajar dikarenakan hanya fokus ke buku ajar saja, kemudian siswa juga merasa jenuh karena dalam konsep pembelajaran yang diajarkan oleh guru terlalu bersifat monoton dikarenakan kurangnya media dan sumber ajar yang digunakan, serta kurangnya contoh yang konkret dan kontekstual sehingga siswa mengalami kesulitan untuk mengikuti pelajaran oleh karena itu membuat siswa kurang konsentrasi dan fokus dalam belajar.

Kemudian terkait masalah hal sarana dan prasarana yang ada di sekolah, didapat setelah observasi dan pra-wawancara bahwa sekolah ini menghadapi sejumlah kendala yang signifikan dalam hal sumber daya dan fasilitas, terutama terkait dengan sumber daya media pembelajaran yang belum memadai dan tidak lengkap. Karena keterbatasan ini, guru tidak dapat menggunakan media dan teknologi yang diperlukan untuk menyampaikan pelajaran dengan efektif. Hal ini menghambat proses belajar mengajar.

Akibatnya, siswa tidak menikmati pengalaman belajar yang optimal, dan mereka tidak dapat mengembangkan potensi mereka sepenuhnya. Maka dari itu Untuk meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah, sekolah sangat membutuhkan dukungan dan perhatian untuk memperbaiki fasilitas ini.

Salah satu solusi yang dapat mengatasi dari permasalahan tersebut yakni membuat media pembelajaran berbasis aplikasi, seperti Wordwall, yang dimana guru atau tenaga pengajar dapat membuat berbagai jenis aktivitas interaktif seperti papan permainan, puzzle, dan kartu flash yang dapat diakses melalui perangkat elektronik yang dikaitkan dengan materi pembelajaran yang akan di ajarkan pada siswa.

Dari permasalahan yang di dapat dari hasil observasi tersebut, penelitian ini tertarik pada pengembangan media terkait materi pembelajaran bangun datar siswa kelas III SD. Media yang akan di kembangkan harus sesuai dengan fungsinya ditegaskan oleh (Nurrita, 2018, h.171). Media yang dikembangkan yakni media pembelajaran berbantuan aplikasi wordwall. Wordwall adalah aplikasi berbentuk permainan edukasi berbasis digital dan visual dan mempunyai berbagai macam template unik yang sangat menarik serta dapat digunakan sebagai media pembelajaran, sumber belajar, atau alat penilaian yang menarik siswa. Guru dapat membuat template untuk permainan mereka dan membagikannya ke aplikasi seperti WhatsApp, Google Classroom, dan email (Sari & Yarza, 2021, h. 196). Dalam hal ini media pembelajaran yang interaktif sekaligus menarik minat siswa dalam mempelajari materi yang disampaikan, yaitu salah satunya contohnya melalui media pembelajaran game edukasi berbasis wordwall untuk siswa sekolah dasar (Oktarianti, Frima & Febriandi, 2021).

Dikarenakan peneliti sebelumnya juga meneliti mengenai media pembelajaran interaktif seperti wordwall, yang pernah diteliti oleh (Anugrah, Istiningsih & Zain, 2022). Dimana penelitian tersebut mengembangkan media pembelajaran wordwall yang hanya berfokus pada mata pelajaran IPS kelas VI. Adapun penelitian yang dilakukan oleh (Hermiyanto & Wahyudi, 2022) yang juga mengembangkan media pembelajaran pomewall (Media Pop Up dan Game wordwall) untuk pembelajaran tematik materi siklus air pada siswa kelas V, yang menghasilkan media berbasis android. Tidak hanya di tingkat sekolah dasar penelitian yang dilakukan oleh (dewanti dan soliha, 2022), yang mengembangkan E-Modul Berbasis Wordwall yang berfokus pada materi koordinat kartesius di SMP. Begitupun juga penelitian yang dilakukan oleh (Rezeki, Dahlia, dan Amelia, 2023) yang juga mengembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi wordwall untuk peserta didik fase E (Tingkat SMA) dengan hasil penelitian mengembangkan suatu media pembelajaran digital berbasis android yang menggunakan wordwall untuk tingkat SMA.

Walaupun hampir memiliki kesamaan pada media yang digunakan, adapun perbedaan dari penelitian sebelumnya dengan media yang akan di kembangkan oleh peneliti ialah antara lain seperti dari media pembelajaran yang dihasilkan, bentuk template yang akan digunakan maupun gaya visual yang akan digunakan oleh peneliti, kemudian tinjau lokasi yang akan menjadi sasaran, dan materi yang akan dikaji oleh peneliti yaitu masih sangat jarang media wordwall membuat desain media dengan pembelajaran matematika terutama pada materi bangun datar seperti yang akan dikembangkan, serta fokus pada objek penelitian yang berbeda dari peneliti sebelumnya atau yang pernah diteliti.

2. METODE

Jenis penelitian ini menggunakan desain penelitian pengembangan, atau R&D. Bagian penelitian membuat produk kemudian diuji kelayakannya (Setyosari, 2020). Maka dari hal tersebut model pengembangan yang dipakai oleh peneliti yakni model pengembangan ADDIE. Yang dimana model pengembangan ini dikembangkan oleh Dick and Carry pada tahun 1996 menurut Mulyatiningsih (2011), Model pengembangan ADDIE adalah singkatan dari (Analysis, Design, Development, Implemetation, and Evaluation) model pengembangan yang akan digunakan, maka prosedur pengembangan ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan yaitu analisis (analysis), desain (desain), pengembangan (development), implementasi, dan evaluasi. Pada penelitian pengembangan ini menggunakan teknik pengumpulan data yang antara lain teknik pengumpulan data berupa angket atau kuisisioner dan tes angket diberikan kepada pakar untuk di validasi dan kepada siswa SD untuk melihat kepraktisan selanjutnya, tes diberikan kepada siswa setelah uji coba pembelajaran di kelas.

3. RESULTS and DISCUSSION

Proses pembuatan media pembelajaran berbasis wordwall materi bangun datar kelas III SD mengikuti rancangan yang telah dibuat dalam tahap perancangan (design). Isi media terdiri dari cover depan, Menu Utama, Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD) dan Materi Pembelajaran, Tujuan Pembelajaran, Petunjuk penggunaan, pengenalan tokoh pengembang, tombol *home*, tombol *next* dan tombol *preview*, game atau permainan. Isi dari permainan edukasi atau media pembelajaran yaitu materi bangun datar yang dintegrasikan dengan *game* atau berbasis permainan menggunakan *template* serta gaya

visual yang disediakan dan di desain ulang pada aplikasi wordwall, proses pembuatan dilakukan secara bertahap mulai dari cover.

Ide yang digunakan pada saat membuat media adalah membuat semenarik mungkin bagi siswa antara lain, diberbagai silde mempunyai suara yang khas yang dapat menarik perhatian siswa hal itu sesuai dengan pendapat penelitian yang dilakukan oleh (Novyanti, Dewi & Winata 2022). bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi *Wordwall* untuk meningkatkan kreativitas kognitif anak dalam pelajaran bahasa Inggris. Dan untuk mengetahui keefektifan penggunaan media pembelajaran dengan aplikasi *Wordwall* untuk meningkatkan kreativitas kognitif siswa pada pelajaran bahasa Inggris.

Sebelum	keterangan
	<ul style="list-style-type: none"> •Warna gambar diperbaiki karena kurang terlihat jelas
Sesudah	
	<ul style="list-style-type: none"> •Sesudah diperbaiki gambar warna tampak sudah terlihat jelas

Gambar. 1 Media *Wordwall* Hasil Revisi Validasi.

Validasi media pembelajaran berbasis wordwall berupa media pembelajaran bertujuan untuk menilai tampilan media yang telah dikembangkan oleh peneliti. Validasi media ini dilakukan oleh ketiga validator yaitu AA, BB dan CC. Setelah dilakukan validasi oleh masing-masing ahli maka diperoleh.

Tabel 1. Hasil Validasi Media

Aspek	No.	Indikator	Penilaian		
			1	2	3
Tampilan Awal	1.	Kesesuaian desain cover dengan pokok pembahasan	4	4	4
	2.	Kesesuaian tipografi tampilan awal	3	3	4
Tampilan Isi	1.	Kesesuaian pemilihan tampilan background	3	3	4
	2.	Kesesuaian pemilihan animasi tentang bangun datar	3	4	4
	3.	Memuat petunjuk pembelajaran	4	3	4
	4.	Media pembelajaran komunikatif	4	4	4
	5.	Kejelasan gambar yang ditampilkan pada media	4	3	3
	6.	Kesesuaian tampilan tipografi	3	4	4
	7.	Memuat petunjuk pembelajaran yang mudah dimengerti	4	3	3
Tampilan Keseluruhan	1.	Kemampuan media memikat perhatian siswa	4	3	4
	2.	Kemampuan media dalam menambah pengetahuan dan pemahaman siswa	3	4	4
	3.	Memiliki keterkaitan dengan dengan materi pembelajaran bangun datar	4	3	4
	4.	Kesesuaian pemilihan template dan tema	4	3	4
Jumlah			47	44	50

Persentase	90,38%	84,61%	96,15%
Jumlah Persentase	271,14%		
Hasil Validator	90,38%		
Kriteria	Sangat Valid		

Sumber : Hasil olah data primer (2024)

Berdasarkan dapat diketahui bahwa data yang diperoleh dari validator AA sebesar 90,38% dengan kriteria “Sangat Valid”, validator BB sebesar 84,61% dengan kriteria “Sangat Valid”, dan selanjutnya nilai yang diperoleh dari validator CC sebesar 96,15% dengan kriteria “Sangat Valid”. Maka dapat disimpulkan dari ketiga validator diperoleh nilai sebesar 90,38% dengan kriteria “Sangat Valid” Hal ini sesuai dengan pendapat (Amelia, 2023) hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memiliki rata-rata tingkat kevalidan sebesar 90,15% dengan kriteria sangat valid.

Validasi bahasa ini dilakukan untuk menilai struktur kebahasaan media pembelajaran berbasis wordwall materi bangun datar berupa media interaktif yang dikembangkan peneliti. Validasi bahasa ini dilakukan oleh ketiga validator yaitu AA, BB dan CC. Setelah dilakukan validasi oleh masing-masing ahli maka diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Validasi Bahasa

Aspek	No.	Indikator	Penilaian		
			AA	BB	CC
Kaidah Bahasa Indonesia	1.	Kesesuaian tujuan pembelajaran	4	4	3
	2.	Kesesuaian pemilihan kata	3	3	3
	3.	Kesesuaian kalimat	3	4	3
	4.	Tidak multi tafsir	4	3	4
Komunikasi	1.	Kesesuaian bahasa dan pemahaman	3	3	4
	2.	Ketepatan kalimat	3	4	3
	3.	Mampu membuat peserta didik berpikir kritis	3	3	3
	4.	Meningkatkan pemahaman	4	4	4
Jumlah			27	28	27
Persentase			84,37%	87,5%	84,37%
Jumlah Persentase			256,24%		
Hasil Validator			85,41%		
Kriteria			Sangat valid		

Sumber : Hasil olah data primer(2024)

Berdasarkan tabel dapat diketahui bahwa data yang diperoleh dari validator AA, sebesar 84,37% dengan kriteria “Sangat Valid”, validator BB, sebesar 87,5% dengan kriteria “Sangat Valid”, dan selanjutnya nilai yang diperoleh dari validator CC, sebesar 84,37% dengan kriteria “Sangat Valid”. Maka dapat disimpulkan dari ketiga validator diperoleh nilai sebesar 85,41% dengan kriteria “Sangat Valid”.

Validasi materi media pembelajaran berbasis wordwall materi bangun datar berupa media interaktif yang dikembangkan peneliti. Validasi materi ini dilakukan oleh ketiga validator yaitu AA, BB, dan CC. Setelah dilakukan validasi oleh masing-masing ahli maka diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Validasi Materi

Aspek	No.	Indikator	Penilaian		
			AA	BB	CC
Materi	1.	Kesesuaian media dengan KD	4	3	4
	2.	Indikator sesuai materi	4	3	4
	3.	Kelengkapan materi	3	4	4
	4.	Kebenaran konsep	3	4	3
	5.	Memuat materi bangun datar	4	3	4
	6.	Ketertarikan isi media	4	4	4

	7.	Keterkaitan dengan matematika	4	3	4
Penyajian	1.	Kesesuaian dengan kognitif peserta didik	4	3	3
	2.	Ketepatan gambar yang dikaitkan dengan materi	3	4	3
	3.	Kejelasan materi	3	3	3
	4.	Kebenaran isi atau konsep	3	3	4
	5.	Kejelasan kegiatan dan soal – soal	4	4	4
Jumlah			43	41	44
Persentase			89,58%	85,41%	91,66%
Jumlah Persentase			266,65%		
Hasil Validator			88,88%		
Kriteria			Sangat valid		

Sumber: Hasil olah data primer (2024)

Berdasarkan tabel dapat diketahui bahwa data yang diperoleh dari validator AA, sebesar 88,92% dengan kriteria “Sangat Valid”, validator BB, sebesar 85,35% dengan kriteria “Sangat Valid”, dan selanjutnya nilai yang diperoleh dari validator CC sebesar 90,71% dengan kriteria “Sangat Valid”. Maka dapat disimpulkan dari ketiga validator diperoleh nilai sebesar 88,32% dengan kriteria “Sangat Valid”. Dari hasil analisis penelitian dari validator tersebut maka diperoleh persentasi hasil keseluruhan mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis wordwall materi bangun datar kelas III SD berupa media pembelajaran. Berikut ini merupakan persentasi hasil keseluruhan:

Tabel 4. Hasil Keseluruhan Uji Validitas

No	Keterangan	Nilai (%)
1	Validasi Media	90,38%
2	Validasi Bahasa	85,41%
3	Validasi Materi	88,88%
Jumlah		264,67%
Rata-rata Persentase Keseluruhan		88,22%

Sumber : Hasil olah data primer(2024)

Berdasarkan tabel hasil keseluruhan uji validitas media berbasis wordwall berupa media pembelajaran memperoleh nilai rata-rata kevalidan media 90,38% dengan kriteria “Sangat Valid”, hasil nilai rata-rata kevalidan bahasa 85,41% dengan kriteria “Sangat Valid”, dan hasil nilai rata-rata kevalidan materi 88,88% dengan kriteria “Sangat Valid”. Maka, hasil keseluruhan uji validitas ini memperoleh nilai 88,22% dan produk dinyatakan memenuhi kriteria sangat layak sehingga dapat dikatakan “Sangat Valid”. Hal ini sesuai dengan pendapat Rezeki, (2023) memiliki rata-rata tingkat kevalidan sebesar 90,15% dengan kriteria sangat valid.

Setelah media media berbasis wordwall materi bangun datar berupa media pembelajaran telah dinyatakan valid oleh ahli materi, bahasa, dan media maka selanjutnya dapat diimplementasikan sebagai media pembelajaran dalam kegiatan belajar siswa. Ada 3 tahap yang dilaksanakan oleh peneliti dalam mengimplementasikan peneliti yaitu uji perorangan (*one to one*), uji kelompok kecil (*small group*), dan uji lapangan (*field test*).

Uji perorangan dilakukan pada tanggal 3 Juni 2024 diruang kelas III B SD Negeri 32 Palembang. Uji coba pertama yaitu *one to one* sebanyak 3 siswa yang terdiri dari siswa yang mewakili hasil belajar tinggi, sedang dan rendah. Peserta didik memberikan tanggapan dengan menggunakan angket respon Dari hasil uji perorangan (*one to one*) yang telah dilaksanakan, peneliti mendapat komentar dan respon yang positif terhadap media pembelajaran berbasis wordwall materi bangun datar berupa media interaktif yang telah peneliti kembangkan. Peserta didik terlihat sangat tertarik menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Selanjutnya peserta didik diberikan angket respon dengan hasil angket sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Penilaian Angket One to One

Aspek	Skala Penilaian		
	AFG	MFA	MFP
Tampilan	19	19	19
Penyajian materi	12	12	12
Manfaat	15	16	15
Jumlah	46	47	46
Persentase	95,83%	97,91%	95,83%
Rata-Rata	96,52%		
Kriteria	Sangat Praktis		

Sumber: Hasil olah data primer (2024)

Berdasarkan tabel, didapatkan rata-rata penilaian angket siswa pada tahap *One to One* yang bernama AFG mendapatkan jumlah nilai sebesar 46 dengan rata-rata 95,83%, MFA mendapatkan jumlah nilai sebesar 47 dengan rata-rata 97,91%, dan MFP mendapatkan jumlah skor 46 dengan rata-rata 95,83%. Maka dari ketiga siswa tersebut didapatkan hasil akhir 96,52% dan termasuk dalam kategori “Sangat Praktis”.

Selanjutnya Uji kelompok kecil (*small group*) dilaksanakan dikelas III B SD Negeri 32 Palembang. Uji kelompok kecil ini bertujuan untuk melihat kepraktisan media yang dikembangkan, pada tahap ini dilakukan 8 orang yang merupakan peserta didik kelas III SD Negeri 32 Palembang. Pada tahap uji kelompok kecil (*small group*) 8 peserta didik mengisi angket respon peserta didik yang telah dibuat pada metodologi penelitian. Adapun hasil uji coba kelompok kecil (*small group*)

Tabel 6. Hasil Uji Praktikalitas Peserta Didik

Hasil	Nilai	Kategori
<i>One to one</i>	96,52%	Sangat Praktis
<i>Small Group</i>	95,83%	Sangat Praktis
Jumlah	192,35	-
Rata-rata	96,17%	Sangat Praktis

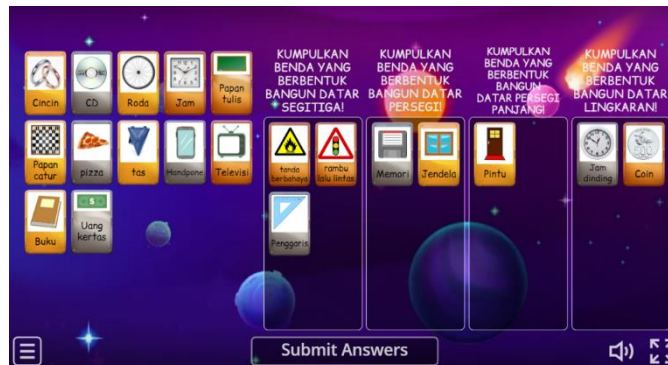
Sumber : Hasil olah data primer (2024)

Berdasarkan tabel, rata – rata hasil uji coba *One to One* dan *Small Group* media pembelajaran berbasis wordwall materi bangun datar berupa media pembelajaran interaktif memperoleh hasil sebesar **96,17%** dengan kategori **sangat praktis**. Hal ini sesuai dengan pendapat (Dahlia, 2023). dan rata- rata tingkat praktisan 84,84% dengan kriteria praktis.

Setelah diperoleh media pembelajaran berbasis wordwall berupa media pembelajaran interaktif yang praktis, maka dilakukan uji lapangan yang bertujuan untuk melihat efektifitas penggunaan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan terhadap hasil belajar peserta didik. Tahap ini hanya berisikan uji keefektifan dari media yang dikembangkan. Uji coba lapangan ini dilakukan pada peserta didik kelas III SD Negeri 32 Palembang dengan jumlah peserta didik sebanyak 22 orang. Uji lapangan ini dilaksanakan dengan cara melihat hasil belajar awal peserta menggunakan media pembelajaran interaktif dengan tes. Aktivitas uji lapangan yang telah dilakukan dikelas III SD Negeri 32 Palembang Uji efektifitas dilakukan dengan tes hasil belajar kepada peserta didik. Soal yang diberikan kepada peserta didik terdiri dari 10 soal pilihan ganda. 1 soal bernilai 10, langkah pertama memberikan nilai langsung muncul pada media pembelajaran setelah digunakan rentang 0 – 100 terhadap jawaban peserta didik yang benar. Langkah kedua, hasil nilai dijumlahkan sehingga mendapatkan hasil rata-rata menggunakan media pembelajaran berbasis wordwall materi bangun datar. belajar uji lapangan (*test*) diatas, bahwa didapatkan nilai dengan jumlah 2.090 dan rata-rata nilai sebesar 95%. Dan juga bisa di lihat berdasarkan tabel 4.13 bahwasanya, mayoritas yang mendapatkan nilai di interval tertinggi (90 – 100) ada 20 orang yang mendapatkan nilai di interval tersebut, sementara 2 orang mendapatkan nilai di interval (80 – 89). Tidak ada orang yang mendapatkan nilai di bawah 80. Berdasarkan kriteria ketuntasan minimal pembelajaran matematika hasil belajar peserta didik kelas III mengalami peningkatan dan media pembelajaran berbasis wordwall berupa media pembelajaran interaktif dikategorikan efektif untuk digunakan dalam proses belajar mengajar di SD Negeri 32 Palembang.

Setelah media *Wordwall* diterapkan kepada siswa ada beberapa hal terjadi proses pembelajaran, siswa menjadi fokus karena adanya media yang menarik sehingga pembelajaran menjadi efektif dan hal itu juga mendukung dengan peneliti sebelumnya (Oktariyanti, Frima & Febriandi, 2021). Menghasilkan produk baru, yaitu media pembelajaran online berbasis game edukasi *wordwall* tema indah nya

kebersamaan Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh (Aeni et al., 2022). Yaitu desain aplikasi interaktif games edukatif *wordwall* sebagai media pembelajaran untuk memahami materi PAI. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh (Dewanti dan Soliha, 2022). Pengembangan E-Modul Berbasis *Wordwall* dalam Pembelajaran Matematika. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh (Rezeki, Dahlia, dan Amelia, 2023). Pengembangan media pembelajaran matematika menggunakan aplikasi *wordwall* untuk peserta didik fase E.



Gambar 2. Media *Wordwall*

Kelebihan media *wordwall* bersifat fleksibel dapat digunakan dengan mudah oleh berbagai tingkatan sekolah, tidak monoton dan menarik untuk dimainkan, bersifat kreatif, meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran dan menyenangkan bagi siswa.

4. KESIMPULAN

Kesimpulan dalam penelitian ini diambil berdasarkan pemaparan pada tujuan dan hasil pengujian media pembelajaran berbasis *wordwall* berupa media pembelajaran interaktif. Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif yang merupakan sebuah produk media pembelajaran berbasis *wordwall* materi bangun datar yang menggunakan model desain pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Berdasarkan validasi media yang dirancang sebagai media pembelajaran bagi siswa dalam penelitian "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Wordwall* Materi Bangun Datar Kelas III SDN" yang dilakukan oleh ahli media, ahli bahasa dan ahli materi didapat rata – rata persentase validasi sebesar 88,22% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan uji coba yang dilakukan yaitu uji *one to one* dan uji *small group* didapat rata rata persentase sebesar 96,17% dengan kategori sangat praktis. Serta uji lapangan dengan tes terhadap hasil belajar peserta didik didapat rata-rata persentase nilai sebesar 95% dengan kategori tinggi, maka media pembelajaran yang dirancang dinyatakan sangat efektif dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran bagi siswa. Dikarenakan siswa menjadi, valid, praktis dan efektif.

REFERENCE

- Aeni, A. N., Djuanda, D., Maulana, M., Nursaadah, R., & Sopian, S. B. P. (2022). Pengembangan Aplikasi Games Edukatif Word Wall Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Materi Pendidikan Agama Islam Bagi Siswa SD. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1835.
- Agustian, N., & Salsabila, U. H. (2021). Peran teknologi pendidikan dalam pembelajaran. *Islamika*, 3(1), 123-133.
- Amalia, N., & Unaenah, E., (2018). Analisis Kesulitan Belajar Matematika Pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Of Elementary Education*.
- Anugrah, A., Istiningsih, S., & Zain, M. I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran *Wordwall* Berbasis Game Edukasi Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VI SDN 48 Cakranegara. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(3), 208-216.
- Dewanti, A., & Sholiha, (2022). Pengembangan Vidio Animasi Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*.
- Dilson, D., Yunita, R., & Arimadona, S. (2022). Media pembelajaran matematika interaktif kelas 3 sekolah dasar berbasis mobile. *Simatika*, 5(1), 6-13.
- Effendi, D., & Wahidy, A. (2019, July). Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran menuju pembelajaran abad 21. In *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*.

- Hermiyanto, D. L., & Wahyudi, W. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Pomewall (Media Pop Up dan Game Wordwall) untuk Pembelajaran SiswaKelas V di Sekolah Dasar. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(11), 4644-4648.
- Kartini, K. S., & Putra, I. N. T. A. (2020). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis android terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Redoks: Jurnal Pendidikan Kimia Dan Ilmu Kimia*, 3(2), 8- 12.
- Marthani, G. Y., & Ratu, N. (2022). Media pembelajaran matematika digital“BABADA” pada materi kesebangunan bangun datar. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(2), 305-316.
- Misdalina, M., Rohana, R., Syahbana, A., Septiati, E., & Isroqmi, A. (2021). UpayaMeningkatkan Kualitas Pembelajaran di SMK Negeri 1 Rantau Alai MelaluiPelatihan Pemanfaatan Aplikasi Google. *Martabe: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(3), 1006-1016.
- Mulyatiningsih, E., (2011). Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan. Yogyakarta: Alfabeta.
- Novyanti, N., Dewi, H. I., & Winata, W. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Kreativitas Kognitif Anak Pada Pelajaran Bahasa Inggris. *Instruksional*, 4(1).
- Nurdiana, A., & Hasanudin, C. (2023, November). Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran Matematika. In Seminar Nasional Daring Sinergi (Vol. 1, No.1, pp. 427-434)..
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan HasilBelajar Siswa. *Misykat*, 3, No. 1, 173.
- Oktariyanti, D., Frima, A., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis Game Edukasi Wordwall Tema Indahnya Kebersamaan pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4093-4100.
- Puspitadewi, N. L. G. C., & Japa, I. G. N. (2022). E-Modul Interaktif Pada Materi Bangun Datar Kelas III di Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi danPembelajaran*, 5(2).
- Putra, D. D., Okilanda, A., Arisman, A., Lanos, M. E. C., Putri, S. A. R., Fajar, M., & Wanto, S. (2020). Kupas Tuntas Penelitian Pengembangan Model Borg& Gall. Wahana Dedikasi: *Jurnal PkM Ilmu Kependidikan*, 3(1), 46-55.
- Rezeki, S. Dahlia, A. & Amelia, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Aplikasi *Wordwall* Untuk Peserta Didik Fase E.: AKISOMA, *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*.
- Saleh, S. (2021). Pelatihan Pembuatan Dan Penggunaan Media PembelajaranBerbasis Elektronik dan non-Elektronik. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 5(1), 73-80.
- Sari, D. P. (2016). Berpikir Matematis dengan Metode Induktif, Deduktif, Analogi,Integratif dan Abstrak. *Delta-Pi: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 5(1).
- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan penggunaan aplikasi Quizizz dan Wordwall pada pembelajaran IPA bagi guru-guru SDIT Al-Kahfi. SELAPARANG: *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2), 195-199.
- Setyosari, P. (2020). Desain Pembelajaran, Jakarta: Bumi Aksara.
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal komunikasi pendidikan*, 2(2), 103-114.
- Waldi, et. al., (2022). Budaya Menjalani Rutinitas Sturuktural Dalam Dunia Pendidikan Berdasarkan Sudut Pandang Sosiologis dan Manajemen Pendidikan. : *Jurnal Penddikan mandala*.