



## Pengembangan Media *Crossword* Berbasis *Wordwall* Materi Organ Pencernaan Manusia di Kelas V Sekolah Dasar

Siti Nurkhasanah<sup>1</sup>, Bagus Amirul Mukmin<sup>2</sup>, Abdul Aziz Hunaifi<sup>3</sup>

Universitas Nusantara PGRI Kediri<sup>1,2,3</sup>

[sitinurkhas999@gmail.com](mailto:sitinurkhas999@gmail.com)<sup>1</sup>, [bagus.am@unpkediri.ac.id](mailto:bagus.am@unpkediri.ac.id)<sup>2</sup>, [hunaifi@unpkediri.ac.id](mailto:hunaifi@unpkediri.ac.id)<sup>3</sup>

### ABSTRACT

This study is motivated by observations made by researchers in the fifth grade of SD Negeri 3 Kedungombo, that the use of technology is still less than the maximum, especially in the use of media that are rarely used in learning activities make student learning outcomes low and less attractive to students to learn and be active in the classroom. The purpose of this study was to determine the validity, practicality and effectiveness of crossword media based on wordwall material of human digestive organs. The research method used is the development and research (R&D) using ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementations, Evaluation). The validity result obtained a percentage of 98% by media expert validator and a percentage of 90% by material expert validator. The results of practicality obtained a percentage of 92.5% of the classroom teacher responses and a percentage of 92% of student responses. The effectiveness results obtained a percentage of 90% of the average value of 90 points from the results of extensive testing to 21 students.

**Keywords:** crossword, wordwall, digestive organs

### ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi dari hasil observasi yang dilakukan peneliti di kelas V SD Negeri 3 Kedungombo, bahwa pemanfaatan teknologi masih kurang maksimal terutama pada penggunaan media yang jarang digunakan pada kegiatan pembelajaran membuat hasil belajar siswa rendah dan kurang menarik siswa untuk belajar dan aktif di kelas. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media *crossword* berbasis *wordwall* materi organ pencernaan manusia. Metode penelitian yang digunakan adalah pengembangan dan penelitian (R&D) menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementations, Evaluation*). Hasil kevalidan memperoleh persentase 98% oleh validator ahli media dan persentase 90% oleh validator ahli materi. Hasil kepraktisan memperoleh persentase 92,5% dari respon guru kelas dan persentase 92% dari respon siswa. Hasil keefektifan memperoleh persentase 90% dari nilai rata-rata 90 poin dari hasil uji luas kepada 21 siswa.

**Kata Kunci:** crossword, wordwall, organ pencernaan

### PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Pendidikan berkembang pesat seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin maju. Pengertian pendidikan menurut Rahman et al. (2022): "Pendidikan merupakan segala bentuk usaha yang dilakukan secara sadar dan berkala untuk membangun lingkungan belajar dan aktivitas yang memungkinkan siswa agar mampu aktif mengembangkan potensi yang dimilikinya". Dalam mengembangkan potensi diperlukan banyak usaha seperti membentuk lingkungan belajar yang nyaman, memberikan fasilitas belajar yang memadai, dan memanfaatkan perkembangan teknologi dalam kegiatan pembelajaran.



Melalui angket kebutuhan siswa ditemukan bahwa guru masih belum memanfaatkan media berbasis teknologi khususnya pada pembelajaran IPA sehingga hasil belajar yang diperoleh siswa masih kurang memenuhi standar (Kriteria Ketuntasan Minimal) KKM. Dari hasil angket keseluruhan siswa, diperoleh 71,5% siswa menganggap materi organ pencernaan sulit untuk dipelajari, dan hasil yang sama didapatkan karena guru tidak menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Siswa menyukai media pembelajaran berbasis game di mana terdapat fitur gambar, animasi, suara, game serta dapat dikerjakan di mana saja dan kapan saja yang menunjukkan rata-rata persentase 70% dari hasil angket kebutuhan siswa. Didapatkan hasil angket, 85% siswa menyetujui bahwa media pembelajaran yang menarik minat dan dapat membantu siswa dalam memahami suatu materi pelajaran sangat dibutuhkan.

Masalah lain ditemukan ketika peneliti melakukan wawancara dengan wali kelas V, diperoleh bahwa guru masih menggunakan metode pembelajaran ceramah, tanya-jawab, dan penugasan. Pendekatan pembelajaran yang digunakan masih pasif dan pembelajaran belum dua arah. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan guru memanfaatkan dan dalam mengembangkan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dalam pemogramannya membutuhkan waktu yang cukup lama. Selain itu, guru menemukan banyak kesulitan dalam pemilihan media pembelajaran yang dapat memberikan pemahaman lebih maksimal kepada siswa.

Pada beberapa materi khususnya mata pelajaran IPA, guru sering mengulangi pembelajaran di kelas dikarenakan siswa-siswa belum memahami materi. Guru mengetahui tingkat pemahaman siswa masih kurang maksimal dari hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa dilakukan melalui ulangan harian dan penilaian tengah semester (PAS). Siswa kesulitan pada beberapa pertanyaan terkait materi organ pencernaan manusia dan didukung hasil *pre-test* yang dilakukan oleh peneliti kepada 21 siswa kelas V, yang mendapatkan rata-rata nilai 67,78%. Dari hasil *pre-test* ini menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru belum secara maksimal dapat memberikan pemahaman lebih mendalam terkait materi khususnya pada mata pelajaran IPA materi organ pencernaan manusia.

Berdasarkan hasil angket kebutuhan siswa dan wawancara tersebut peneliti berusaha untuk mengembangkan media yang dapat digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran yaitu dengan menggunakan media *crossword* berbasis *wordwall*. Media *Crossword* (Teka-teki silang) merupakan salah satu permainan yang dapat digunakan untuk pembelajaran keterampilan menulis. Permana & Kasriman (2022) mengatakan bahwa *crossword* adalah sebuah permainan yang cara memainkannya dengan mengisi kotak-kotak kosong dengan huruf-huruf disertai yang sesuai dengan petunjuk. *Crossword* ini biasanya terdiri dari pertanyaan untuk jawaban mendatar dan menurun. Media ini sangat mudah digunakan oleh siswa secara individu maupun berkelompok, serta dapat digunakan untuk semua tingkatan, baik pemula, menengah, atau lanjutan, disamping itu juga materi dapat dipilih sesuai



dengan tujuan pembelajaran.

*Wordwall* adalah sebuah aplikasi yang berfungsi sebagai platform pembelajaran yang menyediakan sumber belajar, media pembelajaran, dan alat penilaian yang menyenangkan bagi siswa. Aplikasi ini memungkinkan siswa untuk melihat skor, setelah menyelesaikan kuis yang disajikan dalam bentuk permainan. *Wordwall* adalah sebuah aplikasi pembelajaran berbasis game digital, yang menawarkan berbagai jenis kuis dengan elemen visual seperti warna, gambar bergerak, audio dan menilai hasil secara otomatis.

*Wordwall* menyediakan banyak template seperti kuis, permainan mencocokkan, mencari kata, pengurutan grub, roda acak, *crossword*, gameshow, dsb yang bisa diakses dan digunakan secara gratis. Aplikasi *wordwall* ini dapat menunjukkan secara otomatis hasil jawaban siswa serta dapat dibagikan melalui link diakses tanpa mengunduh aplikasi. Selain itu, media dapat diakses dimana saja tanpa mendownload aplikasi asalkan memiliki koneksi internet. Sesuai dengan pendapat Nadia et al. (2022) media *wordwall* dapat digunakan kapan saja, tidak harus di sekolah, karena dapat mengakses *wordwall* kapan saja selama siswa memiliki koneksi internet.

Kelebihan media *crossword* berbasis *wordwall* yang dikembangkan oleh peneliti adalah tampilan yang lebih menarik yang berisi animasi, audio dan materi. Media *crossword* berbasis *wordwall* memberikan bantuan kepada siswa agar tidak merasa jenuh dan membantu menunjang pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan. Selain itu, media *crossword* sangat mudah dan tidak menyita banyak waktu guru untuk membuatnya. Penggunaannya juga sangat mudah dilakukan oleh siswa.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan mengembangkan media *crossword* berbasis *wordwall* materi organ pencernaan manusia di kelas v sekolah dasar.

## METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Reseach and Develompment*) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Develompment, Implementations, Evaluations*). Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari-Juni 2024 di SD Negeri 3 Kedungombo. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V sebanyak 28 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi dan dokumentasi. Pengumpulan data wawancara dilakukan dengan guru kelas V untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran yang digunakan dan materi-materi yang dirasa sulit untuk dipelajari oleh siswa. Pengumpulan data observasi dilakukan dengan pengamatan langsung dan memberikan angket kebutuhan kepada siswa, angket kevalidan ahli, angket kepraktisan dan soal *post-test*. Teknik analisis data yang digunakan analisis data deskriptif kuantitatif dan analisis data deskriptif kualitatif. Data deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif tersebut diperoleh dari tiga jenis data, yaitu data angket kevalidan, angket kepraktisan, dan keefektifan media.



## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Uji Kevalidan Media *Crossword* berbasis *Wordwall*

#### 1. Hasil Uji Validasi Ahli Media

Tabel 1. Hasil Uji Validasi Ahli Media

Skor Total	Skor Maksimal	Persentase	Keterangan
98	100	98%	Sangat Valid

Analisis data validasi ahli media menunjukkan hasil persentase 98%. Kriteria kevalidan menurut Riduwan (2015) jika persentase 81-100% termasuk kriteria sangat valid.

#### 2. Hasil Uji Ahli Materi

Tabel 2. Hasil Uji Validasi Ahli Media

Skor Total	Skor Maksimal	Persentase	Keterangan
45	50	90%	Sangat Valid

Analisis data validasi ahli materi menunjukkan hasil persentase 90%. Kriteria kevalidan menurut Riduwan (2015) jika persentase 81-100% termasuk kriteria sangat valid.

### Hasil Uji Kepraktisan Media *Crossword* berbasis *Wordwall*

#### 1. Hasil Uji Kepraktisan Guru

Tabel 3. Hasil Uji Validasi Ahli Media

Skor Total	Skor Maksimal	Persentase	Keterangan
37	40	92,5%	Sangat Praktis

Analisis data kepraktisan guru menunjukkan hasil persentase 92,5%. Kriteria kepraktisan menurut Riduwan (2015) jika persentase 81-100% termasuk kriteria sangat valid.

#### 2. Hasil Uji Kepraktisan Siswa

Tabel 4. Hasil Uji Validasi Ahli Media

Skor Total	Skor Maksimal	Persentase	Keterangan
966	1050	92%	Sangat Praktis

Analisis data kepraktisan 21 siswa uji luas menunjukkan hasil persentase 92%. Kriteria kepraktisan menurut Riduwan (2015) jika persentase 81-100% termasuk kriteria sangat valid.

### Hasil Uji Keefektifan Media *Crossword* berbasis *Wordwall*

Hasil uji coba keefektifan diperoleh dari uji coba terbatas yang dilakukan kepada 7 siswa dan uji coba luas yang dilakukan kepada 21 siswa. Siswa diberikan soal *pre-test* berjumlah 10 soal pilihan ganda dan soal *post-test* berjumlah 20 soal pilihan ganda. Berikut hasil nilai uji coba terbatas.

Tabel 5. Hasil Nilai Uji Coba Terbatas

No.	Nama Siswa	Pre-Test	Post-Test	Keterangan
1.	FZ	40	70	Tuntas
2.	AY	40	55	Tidak Tuntas
3.	AA	40	65	Tidak Tuntas
4.	HA	60	60	Tidak Tuntas
5.	OA	30	55	Tidak Tuntas



6.	SA	30	60	Tidak Tuntas
7.	RQ	50	60	Tidak Tuntas
<b>Skor Total</b>		-	<b>425</b>	
<b>Skor Maksimal</b>		-	<b>700</b>	
<b>Rata-rata</b>		-	<b>60</b>	
<b>Persentase</b>		-	<b>60%</b>	

Berdasarkan tabel 5. dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata nilai soal *post-test* (evaluasi) yang diperoleh oleh siswa kelas V SD Negeri 3 Kedungombo, sebelum menggunakan media adalah 60 poin dan persentase 60% termasuk ke dalam kategori baik menurut Widoyoko (2017). Nilai *post-test* siswa tidak tuntas disebabkan oleh beberapa bobot nilai soal yang sukar bagi 7 siswa uji coba terbatas, terdapat 6 dari 20 soal *post-test* termasuk ke dalam kategori sukar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa soal *post-test* menjadi hal yang menyebabkan ketidaktuntasan nilai siswa.

Tabel 6. Hasil Nilai Uji Coba Terbatas

No.	Nama Siswa	Pre-Test	Post-Test	Keterangan
1.	AWA	50	95	Tuntas
2.	NH	60	90	Tuntas
3.	YD	60	85	Tuntas
4.	AX	60	90	Tuntas
5.	SL	60	90	Tuntas
6.	NA	60	90	Tuntas
7.	KA	60	85	Tuntas
8.	YL	60	95	Tuntas
9.	II	60	90	Tuntas
10.	FS	70	95	Tuntas
11.	ZA	70	90	Tuntas
12.	FRS	70	85	Tuntas
13.	NI	70	90	Tuntas
14.	IA	70	80	Tuntas
15.	AN	70	95	Tuntas
16.	RI	80	90	Tuntas
17.	KN	80	90	Tuntas
18.	ALA	80	90	Tuntas
19.	RFI	80	90	Tuntas
20.	ARA	80	90	Tuntas
21.	KYA	80	95	Tuntas
<b>Skor Total</b>		-	<b>1.890</b>	
<b>Skor Maksimal</b>		-	<b>2.100</b>	
<b>Rata-rata</b>		-	<b>90</b>	
<b>Persentase</b>		-	<b>90%</b>	

Berdasarkan tabel 6. dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata nilai soal *post-test* yang diperoleh oleh 21 siswa uji coba luas kelas V SD Negeri 3 Kedungombo, setelah menggunakan media adalah 90 poin. Berdasarkan kriteria tersebut, berhasil mencapai ketuntasan nilai secara klasikal sebesar



90% sesuai dengan kriteria keefektifan menurut Widoyoko (2017) termasuk kategori sangat baik.

Demikian media *crossword* berbasis *wordwall* materi organ pencernaan manusia dinyatakan valid, praktis dan efektif. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Amril et al. (2023) yang menyatakan bahwa pengembangan media *wordwall* valid, praktis dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar. Selain itu, Anugrah et al. (2022) menyatakan bahwa media *wordwall* berbasis game yang dikembangkan sudah valid dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPS kelas VI sekolah dasar.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian di SD Negeri 3 Kedungombo pengembangan media *crossword* berbasis *wordwall* materi organ pencernaan manusia, produk yang dikembangkan menggunakan aplikasi *wordwall.net* dimana terdapat template *crossword* (teka-teki silang) yang memiliki game, gambar, audio dan fleksibel digunakan di mana saja dan kapan saja menggunakan perangkat yang dimiliki siswa tanpa harus mengunduh aplikasi. Sehingga media *crossword* berbasis *wordwall* dapat membuat siswa secara aktif di kelas, menarik minat siswa untuk belajar, dan kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. (1) Media *crossword* berbasis *wordwall*, memperoleh persentase kevalidan 98% melalui validator ahli media dan memperoleh persentase kevalidan 90% melalui validator ahli materi serta termasuk ke dalam kategori sangat valid. (2) Media *crossword* berbasis *wordwall*, memperoleh persentase kepraktisan dari guru kelas V sebanyak 92.5% dan memperoleh persentase kepraktisan dari 21 siswa uji luas sebanyak 92%, yang termasuk ke dalam kategori sangat praktis. (3) Media *crossword* berbasis *wordwall*, telah diuji coba kepada 21 siswa kelas V SD Negeri 3 Kedungombo yang mendapat nilai rata-rata 90 dengan persentase keefektifan 90% yang termasuk ke dalam kategori sangat baik dan efektif untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Saran yang diberikan kepada beberapa pihak: (1) Bagi Guru, sebaiknya dapat mengupayakan dan menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran khususnya pada pembelajaran IPA yang membutuhkan gambar-gambar serta dapat memanfaatkan perkembangan teknologi. (2) Bagi Kepala Sekolah, sebaiknya dapat membantu guru dan memotivasi guru untuk lebih kreatif dan memberikan arahan agar guru dapat menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran. (3) Pihak Pustakawan Sekolah, sebaiknya dapat menambah koleksi buku bacaan dan materi yang dapat dimanfaatkan menjadi referensi oleh guru dan siswa.



## DAFTAR RUJUKAN

- Amril, Darniyanti, Y., & Sapitri, D. R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Wordwall* Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas V Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 9593–9607.
- Anugrah, A., Istiningsih, S., Zain, M. I., & Kunci, K. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran *Wordwall* Berbasis *Game* Edukasi Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VI SDN 48 Cakranegara. *PENDAGOGIA: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(3), 208–216.
- Nadia, A. I., Afiani, K. D. A., Naila, I., & Muhammadiyah, U. (2022). Penggunaan Aplikasi *Wordwall* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 12(1), 33–43.
- Permana, S. P., & Kasriman, K. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran *Wordwall* terhadap Motivasi Belajar IPS Kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7831–7839. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3616>
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Riduwan. (2015). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Alfabeta.
- Sa'adah, R. N., & Wahyu. (2022). *Metode Penelitian R&D: Research and Development Kajian Teorities dan Aplikatif*. Literasi Nusantara.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. (Cetakan ke-26). Bandung: ALFABETA. cv.
- Widoyoko, E. P. (2017). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Pustaka Belajar.
- Wijayanto, V. D., & Haryudo, S. I. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Schoology Pada Kompetensi Darsar Menjelaskan Pemasangan Komponen dan Sirkuit Motor Kontrol Non Programmable Logic Control (Non PLC) Kelas XI di SMK PGRI 1 Nganjuk. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 8(3), 421–427. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknik-elektro/article/view/29521/0>