

## Peningkatan Hasil Belajar Materi IPA Dengan Media "Wordwall" Pada Siswa Kelas 4 SD

Muhammad Budi Prasetyo<sup>1</sup>, Sutrisno Sahari<sup>2</sup>, Nur Salim<sup>3</sup>

Universitas Nusantara PGRI Kediri<sup>123</sup>

[Prassb08@gmail.com](mailto:Prassb08@gmail.com)<sup>1</sup>, [sutrisno@unpkediri.ac.id](mailto:sutrisno@unpkediri.ac.id)<sup>2</sup>, [nursalim@unpkediri.ac.id](mailto:nursalim@unpkediri.ac.id)<sup>3</sup>

### ABSTRACT

This study aims to explain the validity, practicality, and effectiveness of interactive media based on the Wordwall educational platform in teaching the topic of "Force" to fourth-grade elementary school students. The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model, which includes the stages of Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate. The data collection techniques used were observation, interviews, validation sheets, questionnaires, and tests. The results show that the developed media is categorized as very valid (material expert: 73%, media expert: 80%), very practical (teacher response: 90%, student response in limited test: 84%, field test: 92.8%), and very effective (classical completeness: 90%). These findings indicate that Wordwall-based interactive media is highly suitable and effective in improving student learning outcomes on the topic of "Force" in fourth-grade elementary students.

---

**Keywords:** Interactive Media, Wordwall, Force, Learning Outcomes

---

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media interaktif berbasis platform edukatif Wordwall dalam pembelajaran materi "Gaya" bagi siswa kelas IV SD. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE, yang mencakup tahapan Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, lembar validasi, angket, dan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dikategorikan sangat valid (ahli materi: 73%, ahli media: 80%), sangat praktis (respon guru: 90%, siswa uji coba terbatas: 84%, uji skala luas: 92,8%), dan sangat efektif (ketuntasan klasikal: 90%). Hasil ini menunjukkan bahwa media interaktif berbasis Wordwall sangat layak dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD pada materi gaya.

---

**Kata Kunci:** Media Interaktif, Wordwall, Gaya, Hasil Belajar

---

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan faktor penting dalam membentuk generasi masa depan yang unggul dan kompeten. Dalam konteks pendidikan dasar, pembelajaran yang berkualitas menjadi landasan utama dalam menciptakan suasana belajar yang bermakna dan menyenangkan. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), khususnya materi gaya, menjadi salah satu materi penting karena berkaitan dengan fenomena kehidupan sehari-hari.

Namun kenyataannya, pembelajaran IPA di SDN Mojojoto 4 masih mengalami berbagai kendala. Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru kelas IV, pembelajaran masih bersifat konvensional dan didominasi ceramah. Guru cenderung hanya menggunakan buku paket tanpa melibatkan

media pembelajaran yang menarik. Hal ini mengakibatkan rendahnya partisipasi dan motivasi siswa dalam belajar, serta hasil belajar yang belum mencapai standar. Sebanyak 15 dari 28 siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan, yaitu 75.

Dalam menghadapi tantangan tersebut, guru dituntut untuk mampu melakukan inovasi, salah satunya melalui penggunaan teknologi pembelajaran. Media interaktif berbasis digital seperti Wordwall dapat menjadi solusi yang efektif. Wordwall memungkinkan guru menciptakan berbagai jenis permainan edukatif, seperti kuis, teka-teki, dan pencocokan kata, yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa.

Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall pada materi gaya dan untuk menguji validitas, kepraktisan, dan keefektifannya terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Mojoroto 4.

## METODE

Penelitian ini menerapkan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE, yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, pelaksanaan, dan evaluasi. Objek studi adalah guru kelas 4 beserta 28 siswa kelas 4 dari SDN Mojoroto 4 Kota Kediri. Penelitian dilaksanakan akibat minimnya inovasi dalam proses belajar di sekolah itu. Data diperoleh melalui pengamatan, wawancara, kuesioner, lembar validasi dari pakar, serta tes awal dan tes akhir. Metode analisis data yang diterapkan adalah kuantitatif dan kualitatif deskriptif untuk mengevaluasi validitas, praktikalitas, dan efektivitas dari multimedia interaktif berbasis wordwal pada materi gaya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

**Tabel 1.** Angket Validasi Media

Aspek	Skor Penilaian				
	1	2	3	4	5
Tata letak (layout) menarik dan proporsional				√	
Pemilihan warna mendukung keterbacaan dan estetika				√	
Teks jelas dan mudah dibaca				√	
Ilustrasi dan gambar relevan dan menarik			√		
Kesesuaian media dengan konsep WORDWALL				√	
Media menyediakan navigasi yang mudah dipahami					√
Terdapat aktivitas interaktif yang melibatkan Peserta didik				√	
Media mampu memberikan umpan balik (feedback) pada Peserta didik				√	
Media memiliki fitur evaluasi (latihan soal)				√	
Kesesuaian elemen interaktif dengan materi Gaya				√	
Media membantu Peserta didik memahami konsep Gaya				√	

Penyajian materi sesuai dengan kebutuhan Peserta didik				√
Media mendorong keterlibatan Peserta didik dalam pembelajaran				√
Media memuat hubungan konsep dengan aspek <i>WORDWALL</i>				√
Media dapat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran				√
Jumlah Skor	60			
Skor Maksimal	75			
Presentase Skor	80%			

(Modifikasi : Zyahrok 2020)

Berdasarkan hasil validasi kriteria kelayakan media pembelajaran, diperoleh persentase sebesar 80% yang masuk dalam kategori sangat layak.

**Tabel 2.** Angket Validasi Ahli Materi

No Sub Penilaian Aspek	Skor Penilaian				
	1	2	3	4	5
Materi sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP)				√	
Materi relevan dengan tema Gaya dalam kehidupan sehari-hari				√	
Materi mendukung integrasi pendekatan <i>WORDWALL</i>			√		
Materi sesuai dengan tingkat kemampuan Peserta didik kelas 4 SD			√		
Materi dapat mendorong rasa ingin tahu Peserta didik untuk berpikir kritis dan kreatif				√	
Penyajian materi menarik dan relevan				√	
Materi disusun secara sistematis dan runtut				√	
Penyajian materi sesuai dengan pendekatan <i>WORDWALL</i>			√		
Penyajian materi dapat dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari				√	
Ilustrasi, gambar, dan aktivitas mendukung pemahaman materi				√	
Kejelasan deskripsi latihan materi				√	
Kedalaman materi			√		
Materi yang disajikan sesuai dengan Tingkat kemampuan Peserta didik			√		
Kejelasan contoh materi sesuai dengan kehidupan sehari-hari				√	

Sistematika materi, runtut dan jelas			√		
Kejelasan teks untuk dibaca				√	
Kesesuaian visual gambar dengan materi				√	
Materi memotivasi Peserta didik untuk memicu rasa ingin tahu, berpikir kritis dan aplikatif				√	
Jumlah Skor	66				
Skor Maksimal	90				
Presentase Skor	73%				

(Modifikasi : Zyahrok 2020)

Berdasarkan hasil validasi kriteria kelayakan materi pembelajaran, diperoleh persentase sebesar 73% yang masuk dalam kategori layak.

**Tabel 3.** Data Respon Kepraktisan Guru

NO.	INDIKATOR	SKALA NILAI				
		1	2	3	4	5
1.	Media Interaktif dikembangkan secara relevan sesuai dengan Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran.					√
2.	Media Interaktif mudah digunakan untuk menyampaikan materi.				√	
3.	Media Interaktif sudah sesuai dengan tahap perkembangan Peserta didik kelas 4 sekolah dasar.					√
4.	Tampilan pada Media Interaktif menarik dan mudah dipahami.					√
5.	Bahasa dalam Media Interaktif mudah dipahami oleh Peserta didik .				√	
6.	Petunjuk penggunaan sudah jelas sehingga dapat membantu dalam penggunaan Media Interaktif.				√	
7.	Media <i>Wordwall</i> sangat mudah digunakan dan fleksibel.					√
8.	Gambar dan isi materi dalam Media Interaktif jelas dan menarik.					√
9.	<i>Game</i> yang tersedia dalam Media Interaktif dapat menumbuhkan motivasi dan kemampuan berpikir Peserta didik selama pembelajaran.				√	
10.	Soal evaluasi sesuai dengan tujuan pembelajaran.				√	
Jumlah Skor		45				
Skor Maksimal		50				
Presentasi Skor		90				

Sumber:(Kustandi & Sutjipto, 2013)

**Tabel 4.** Angket Respon Siswa Luas

Skala Nilai



No	Indikator	1	2	3	4	5
1.	Media Interaktif sangat bermanfaat untuk belajar materi gaya.				6	14
2.	Belajar menggunakan Media Interaktif tidak membosankan.				2	18
3.	Belajar menggunakan Media Interaktif membuat saya lebih termotivasi memahami materi gaya.			2	10	8
4.	Belajar menggunakan Media Interaktif membuat saya lebih paham materi gaya.				7	13
5.	Belajar menggunakan Media Interaktif membuat materi lebih mudah diingat.			1	11	8
6.	Gambar Media Interaktif sangat bagus sehingga membuat saya semangat dalam belajar.				7	13
7.	Gambar Media Interaktif sangat menarik sehingga mudah untuk saya pahami.				5	15
8.	Gambar Media Interaktif mendorong saya untuk lebih giat belajar.				13	7
9.	Game pada Media Interaktif menarik untuk dimainkan.				3	17
10.	Belajar materi mengenal gaya dari media ini bisa sering untuk digunakan.				3	17
<b>Jumlah Skor</b>				9	264	655
<b>Skor Maksimal</b>		1000				
<b>Presentasi Skor</b>		92,8%				

Kepraktisan multimedia interaktif berbasis wordwall diketahui melalui hasil uji angket kepraktisan guru. Analisis data dari uji angket kepraktisan guru menunjukkan hasil presentase sebesar 90%. Kriteria kepraktisan menurut Akbar (2014), apabila presentase 81% - 100% termasuk dalam kriteria sangat praktis. Sedangkan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Agus Wildan, dkk (2023), dengan judul "Pengembangan media GAULL (media edukasi wordwall) pada materi bangun ruang untuk siswa sekolah dasar". Berdasarkan hasil angket respon guru mendapatkan presentase 90%. Jadi dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif berbasis wordwall sangat praktis untuk digunakan. Serta terdapat kemenarikan pada media interaktif berbasis wordwall pada desain media yang menonjol pada gambar yang sesuai dengan materi. Kepraktisan media pembelajaran dapat ditinjau dari keterlaksanaan media pembelajaran dalam tanggapan guru terhadap media pembelajaran, tanggapan siswa terhadap media pembelajaran.

Keefektifan multimedia interaktif berbasis wordwall diketahui melalui hasil ulangan harian. Hasil nilai evaluasi siswa adalah 90%. Kriteria kepraktisan menurut Akbar (2014), apabila presentase 81% - 100% termasuk dalam kriteria sangat efektif. Sedangkan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Agus Wildan, dkk (2023), dengan judul "Pengembangan media GAULL (media edukasi wordwall) pada materi bangun ruang untuk siswa sekolah dasar". Berdasarkan hasil angket respon guru mendapatkan presentase 90%. Jadi dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif berbasis wordwall sangat praktis untuk digunakan.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Validasi multimedia interaktif berbasis wordwall menunjukkan tingkat kevalidan 80% dari ahli media dan materi, sehingga termasuk dalam kategori sangat valid. Kepraktisan berdasarkan kuesioner guru mencapai 90%, menandakan bahwa sangat praktis. Efektivitas yang terlihat dari hasil ujian akhir siswa menunjukkan nilai mencapai 88,56%, sehingga dinyatakan sangat efektif. Studi ini mengungkapkan bahwa multimedia interaktif efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas 4 tentang materi gaya.

Guru dianjurkan memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif agar pengalaman belajar dapat menjadi lebih kreatif, menarik, dan menyenangkan bagi siswa, serta meningkatkan kemampuan belajar mereka. Guru harus menguasai pemanfaatan teknologi serta fasilitas dan infrastruktur pendukung dalam menyusun media pembelajaran. Bagi peneliti, pengembangan multimedia interaktif berbasis wordwall memiliki kelebihan dan kekurangan, serta membutuhkan waktu yang tidak sedikit, sehingga memerlukan perencanaan waktu yang efektif agar hasil pengembangan menjadi lebih baik.

## DAFTAR RUJUKAN

- Anggraeni, W. P., & Puspasari, D. (2022). Pengembangan *Media Interaktif* Berbantuan Aplikasi Flip PDF Corporate Edition pada Materi Penanganan Telepon. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 14825–14836.
- Aprilia, T., Sunardi and Djono (2017). Penggunaan Media Sains *Wordwall* dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Teknologi Pendidikan*, 15(02), pp. 74–82.
- Agustina, S. N., Robandi, B., Rosmiati, I., & Maulana, Y. (2022). Analisis Pedagogical Content Knowledge terhadap Buku Guru IPAS pada Muatan IPA Sekolah Dasar Kurikulum Merdeka. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9180–9187.

- Asrial, A. (2020). Digitalization of Ethno Constructivism Based Module for Elementary School Students. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 25(1), 33–45.
- Chandra, R. (2016). Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar *Wordwall* Untuk Peningkatan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Islam As-Salam Malang. UIN Malang.
- Daryanto, & Dwicahyono, A. (2014). Pengembangan Perangkat Pembelajaran (Silabus, RPP, *Media Interaktif*). Jakarta: Gava Media.
- Elisya, R. N. (2023). Pengembangan *Media Interaktif* Berbasis *Wordwall* Dalam Menunjang Pembelajaran Berdiferensiasi Di Kelas IV Sekolah Dasar. Universitas Jember.
- Faiz, A. (2022). Paradigma Baru dalam Kurikulum Prototipe. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 1544–1550.
- Fitri, N. D. (2020). Pengembangan media buku digital *Wordwall* untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak kelompok A TK Al-Azhariyyah Sekargeneng Lamongan. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, 8(2), 471.
- Hamid, M. (2021). Media Pembelajaran. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Hayati, S., Budi, A. S., & Handoko, E. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran *Wordwall* Fisika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional Fisika (e-Jurnal) SNF2015*, IV, 49-54.