

**ANALISIS VALIDITAS PENGEMBANGAN MIWALL (MEDIA INTERAKTIF  
BERBASIS WORDWALL)  
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS IV SD**

Kartika Ningsih<sup>1</sup>, Ina Agustin<sup>2</sup>

Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas PGRI Ronggolawe  
[callmetika123@gmail.com](mailto:callmetika123@gmail.com)<sup>1</sup>, [inaagustin88@gmail.com](mailto:inaagustin88@gmail.com)<sup>2</sup>

**ABSTRACT**

*This study aims to analyze the validity of the development of MIWALL (Wordwall-Based Interactive Media) as a learning media to improve the learning outcomes of fourth grade elementary school students in science. The method used is research and development (R&D) with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Validation instruments in the form of assessment sheets from material experts, media experts, and practitioners (teachers) are used to assess the quality of the media. The validation instrument consisted of assessment sheets completed by material experts, media experts, and language experts to evaluate the quality of the media. The validation results show that MIWALL obtained a score of 92% from media experts, 88% from material experts, and 96% from language experts, all of which are categorized as highly valid. These findings indicate that MIWALL is feasible to be used as an interactive learning medium in science subjects to enhance student engagement and conceptual understanding in an enjoyable way. Therefore, the use of MIWALL is expected to serve as an innovative alternative in the elementary school learning process.*

*Keywords: Miwall, Wordwall, Interactive Media, Validity, Science, Learning Outcomes*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis validitas pengembangan MIWALL (Media Interaktif Berbasis Wordwall) sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD. Metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Instrumen validasi berupa lembar penilaian dari ahli materi, ahli media, dan praktisi (guru) digunakan untuk menilai kualitas media. Hasil validasi menunjukkan bahwa MIWALL memperoleh skor 92% dari ahli media, 88% dari ahli materi, dan 96% dari ahli bahasa, yang seluruhnya termasuk dalam kategori "sangat valid". Temuan ini menunjukkan bahwa MIWALL layak digunakan sebagai media pembelajaran interaktif dalam mata pelajaran IPAS untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan pemahaman konsep secara menyenangkan. Penggunaan MIWALL diharapkan dapat menjadi alternatif inovatif dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.

Kata Kunci: Miwall, Wordwall, Media Interaktif, Validitas, Ipas, Hasil Belajar

**A. Pendahuluan**

Pendidikan memegang peranan penting dalam menentukan dan

meningkatkan mutu sekolah. Purwanti (2016) menyatakan bahwa pendidikan merupakan proses interaksi antara

manusia dengan lingkungannya yang berlangsung secara sadar dan terencana, bertujuan untuk mengembangkan diri ke arah yang lebih positif dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik secara berkelanjutan demi mencapai tujuan hidup. Peningkatan kualitas sumber daya manusia dapat dilakukan melalui proses pembelajaran di sekolah dengan memperhatikan berbagai faktor seperti guru, peserta didik, lingkungan sekolah, serta media pembelajaran. Guru memiliki peran penting sebagai fasilitator yang memengaruhi jalannya proses belajar.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah mata pelajaran yang mempelajari kehidupan makhluk hidup, benda mati di alam semesta, serta berbagai bentuk interaksi di antara mereka, termasuk hubungan manusia dengan lingkungan sosialnya. IPAS merupakan hasil penyempurnaan dari kurikulum sebelumnya, di mana mata pelajaran IPA dan IPS digabung menjadi satu dalam Kurikulum Merdeka. Pembelajaran IPAS bertujuan untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan inkuiri, meningkatkan pemahaman tentang

diri sendiri serta lingkungan, serta memperluas wawasan dan konsep yang dimiliki siswa. Selain itu, IPAS juga mendorong siswa untuk lebih tertarik dan penasaran terhadap berbagai fenomena yang terjadi di sekitar mereka (Rahman and Fuad 2023).

Pembelajaran IPAS menekankan metodologi ilmiah untuk menumbuhkan sikap ilmiah siswa seperti rasa ingin tahu, berpikir kritis, kemampuan analisis, serta penggunaan kearifan lokal dalam menyelesaikan persoalan ilmu (Anggita et al. 2023)

Permasalahan yang dialami siswa yaitu 1) masih bingung membedakan jenis-jenis keanekaragaman hayati 2) contoh keanekaragaman hayati dari berbagai tingkatan/jenis 3) persebaran keanekaragaman hayati (flora dan fauna) di Indonesia untuk mengatasi hal tersebut, peneliti berinisiatif memberikan kelas tambahan sebagai bentuk pendampingan agar siswa dapat lebih memahami materi.

Pada era globalisasi dan pesatnya perkembangan teknologi, pendidikan mengalami perubahan besar yang menghadirkan berbagai peluang sekaligus tantangan.

Kemajuan dalam teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah cara manusia dalam mengakses, mengelola, dan menyebarkan informasi, termasuk dalam sektor pendidikan (M Choirul Muzaini, Prastowo, dan Salamah 2024). Kemajuan teknologi dari waktu ke waktu berkembang dengan sangat cepat dan memberikan pengaruh pada berbagai aspek kehidupan, termasuk di bidang pendidikan.. Salah satu bentuk penerapan teknologi dalam dunia pendidikan adalah melalui penggunaan alat bantu atau media pembelajaran yang mendukung dan mempermudah proses belajar mengajar.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan serta interaksi antara siswa dan guru selama proses pembelajaran berlangsung. Dalam dunia pendidikan, media pembelajaran memiliki peran yang signifikan dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan interaktif. Saat ini, berbagai media pembelajaran berbasis teknologi telah dikembangkan, seperti Google

Form, Google Sites, Quizziz, Kahoot, dan Wordwall, yang dapat membantu meningkatkan respons siswa terhadap materi yang diajarkan. Pada penelitian ini, Wordwall dipilih sebagai media pembelajaran yang akan dikembangkan lebih lanjut.

Wordwall merupakan platform berbasis web yang menyediakan berbagai jenis permainan edukatif dan interaktif yang dapat digunakan oleh guru sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi. Aplikasi ini menawarkan beragam template permainan yang dapat digunakan secara gratis dan dapat dibagikan melalui berbagai platform, seperti Google Classroom, email, atau media sosial, serta dapat diunduh dalam bentuk PDF. Menurut Sartika (dalam Hidayaty dkk., 2022), penggunaan Wordwall dalam pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan. Selain itu, Anindyajati & Choiri (dalam Arimbawa, 2021) menyatakan bahwa Wordwall dapat dirancang untuk memperkaya kegiatan belajar kelompok serta melibatkan siswa dalam proses pembuatan dan penggunaannya.

Keunggulan utama dari Wordwall adalah kemampuannya

dalam meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pendekatan yang inovatif dan menarik. Siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan lebih antusias sehingga hasil belajar mereka pun dapat meningkat secara signifikan. Wordwall juga mengadopsi konsep permainan berbasis digital yang disebut Wordwall game quiz, yang memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif (Purwaningrum, 2023).

Hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa Wordwall merupakan platform pembelajaran yang menghadirkan permainan edukatif sederhana, di mana siswa dapat mengikuti instruksi dan memilih jawaban yang benar dengan mengklik objek yang telah ditentukan (Azizah dkk., 2023).

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan, merangsang pemikiran, perasaan, perhatian, serta motivasi peserta didik, sehingga mendukung proses pembelajaran. Berbagai bentuk media digunakan untuk memperkaya pengalaman belajar agar lebih nyata dan bermakna. Penggunaan media dalam

pembelajaran tidak hanya terbatas pada komunikasi verbal, tetapi juga memanfaatkan berbagai metode lain untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih mendalam bagi siswa (Muammar and Suhartina 2018). Dalam pembelajaran, media didefinisikan sebagai alat atau sarana, perantara yang menyampaikan pesan. Pilihan media pembelajaran merupakan hal yang sangat penting. Guru harus membuat media yang menyenangkan, meskipun masih menggunakan media konvensional, meskipun siswa saat ini lebih akrab dengan teknologi (Salsabila dkk., 2023).

Peran media pembelajaran merupakan bagian yang sangat penting untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran. Kata media berasal dari bahasa Latin yaitu *medius*, yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara”, atau “pengantar”. Dalam bahasa Arab, media mengacu pada perantara atau penyampaian pesan dari pengirim ke penerima pesan Nurrita (2018). Selaras dengan pendapat Hasan dkk (2021) yang menyatakan media pembelajaran dapat disimpulkan sebagai media yang dapat digunakan dalam proses

pembelajaran dapat disimpulkan sebagai media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran dan mengandung pesan atau informasi.

Media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah MIWALL (media *interaktif* berbasis *wordwall*). Model MIWALL merupakan salah satu jenis media berbasis IT. Khususnya pada mata pelajaran IPAS, yang merupakan salah satu mata pelajaran yang sering dikeluhkan siswa karena cakupan materi pelajaran yang luas, dan sulit untuk dipahami. Hal ini menyebabkan siswa menjadi malas dalam belajar. Oleh karena itu, untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dengan menggunakan MIWALL (Media *Interaktif* Berbasis *Wordwall*) sebagai media pembelajaran dan memperbaiki strategi pembelajaran dengan mengoptimalkan penggunaan teknologi.

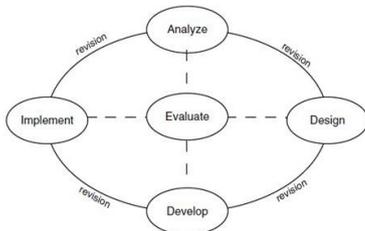
## **B. Metode Penelitian**

Model penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D). Menurut Sugiyono dalam (Amanda dkk., 2019) metode penelitian dan pengembangan, atau dalam Bahasa Inggrisnya Research and Development, adalah metode

penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.

Dalam pengembangan ini peneliti menggunakan model ADDIE, seperti yang dijelaskan oleh Trianto (dalam Oktariyanti dkk., 2021) Model pengembangan ADDIE adalah model pengembangan yang bersifat lebih umum, digunakan sebagai panduan dalam membangun perangkat pengajaran yang efektif, dinamis, dan mendukung kinerja pelatihan itu sendiri (Oktariyanti dkk., 2021). Proses pengembangan menggunakan model ADDIE meliputi beberapa tahap, yaitu: tahap analisis yang mencakup penilaian kebutuhan dan tugas, tahap desain yang melibatkan pembuatan rancangan berdasarkan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, tahap pengembangan berdasarkan rancangan yang telah dirancang, tahap implementasi yang merupakan penerapan sistem yang telah dibuat, dan tahap evaluasi yang ditujukan untuk mengevaluasi keberhasilan sistem pembelajaran yang telah dikembangkan.

Model desain pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahap, dan dapat dilihat pada Gambar di bawah ini:



Gambar 1 Model Pengembangan ADDIE

Instrumen yang dipakai pada penelitian ini berupa lembar validasi produk yang mencakup total 30 aspek penilaian, 10 aspek penilaian untuk validasi materi, 10 aspek penilaian untuk validasi bahasa, dan 10 aspek penilaian untuk validasi media. Tahapan pada pengujian validasi ini dilaksanakan oleh tiga tenaga pendidik yang ahli dalam bidangnya, yaitu Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang berperan sebagai ahli di bidang materi pembelajaran, Dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang berperan sebagai ahli di bidang kebahasaan, serta Guru Besar ahli di bidang IT berperan sebagai ahli media pembelajaran. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan penggunaan media interaktif Berbasis Wordwall. Angket dari ketiga ahli validasi tersebut penilaiannya menggunakan skala Likert:

Tabel 1 Kriteria Penilaian

Persentase (%)	Kriteria Valid
5	Sangat Valid
4	Valid
3	Cukup Valid
2	Kurang Valid
1	Tidak Valid

Hasil yang diperoleh akan dikaji dengan menghitung skor yang didapat dari ketiga hasil validasi tersebut. Untuk menentukan data kevalidan bisa diukur menggunakan konsep perhitungan sebagai berikut:

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

Keterangan:

$P$  = Persentase (%)

$n$  = Jumlah skor yang diperoleh

$N$  = Jumlah skor maksimal

Langkah selanjutnya untuk mengetahui persentase validitas, menurut Fitriani dkk. (2022) kriteria tersebut dapat dikategorikan sesuai dengan yang terdapat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 1 Kriteria Kevalidan

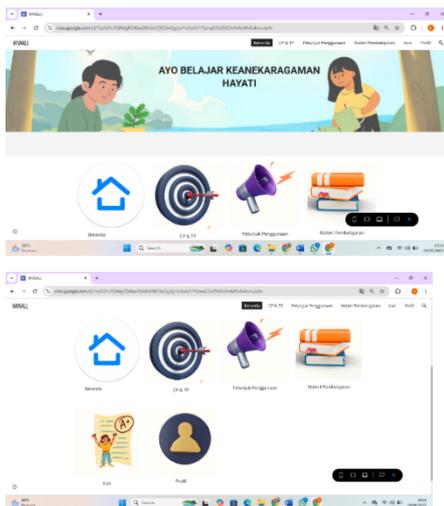
Persentase (%)	Kriteria Valid
81-100	Valid (tidak perlu revisi)
61-80	Cukup valid (tidak perlu revisi)
41-60	Kurang valid (revisi)
21-40	Tidak valid (revisi)
< 21	Sangat tidak valid (revisi)

Berdasarkan aspek tersebut MIWALL (Media Interaktif Berbasis Wordwall) dikatakan valid apabila nilai akhir dari lembar validasi  $\geq 61\%$  dan masuk kategori sangat valid apabila nilai akhir mencapai  $\geq 81\%$ .

### C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

#### Hasil

Pengembangan MIWALL (Media Interaktif berbasis Wordwall) dalam pembelajaran IPAS yang dikembangkan memuat materi keanekaragaman hayati. Media ini memuat Beranda, petunjuk penggunaan, capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, kuis yang berasal dari wordwall dan profil. Hasil rancangan media dapat dilihat dibawah ini:



Gambar 2 MIWALL Halaman Awal

Halaman ini menggambarkan cover MIWALL. pada halaman ini dilengkapi dengan judul materi pembelajaran dan dilengkapi dengan capaian pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP), petunjuk penggunaan, materi pembelajaran, kuis, dan profil.



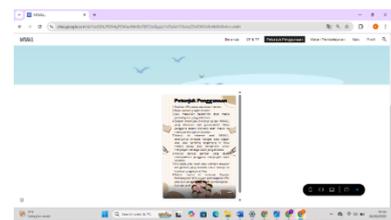
Slide 1



Slide 2

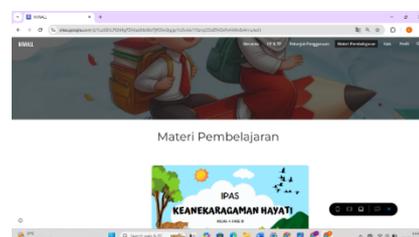
Gambar 1 Halaman Kedua

Halaman ini menampilkan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran.



Gambar 2 Petunjuk Penggunaan MIWALL

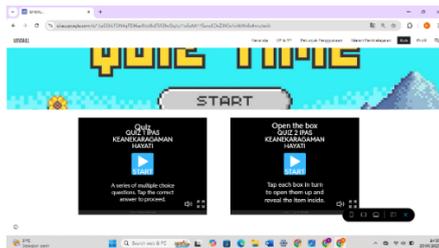
Pada halaman kartu ini menampilkan petunjuk penggunaan media pembelajaran.



Gambar 3 Materi

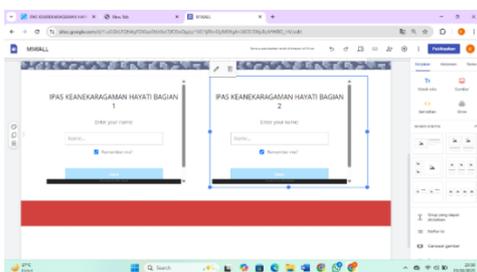
Pada bagian ini bersisian materi keanekaragaman hayati yang meliputi dari pengertian

keanekaragaman hayati , tingkatan keanekaragam haytai, faktor penyebab keanekaragaman hayati, Persebaran keanekaragaman hayati (flora dan fauna di indonesia), serta manfaat keanekaragaman hayati.



Gambar 6 Kuis

Halaman ini berisi link dan ketika diklik akan muncul soal sehingga siswa dapat mengerjakannya.



Lanjutan gambar 6 slide 2

Setelah link terbuka maka akan muncul soal dan siswa siap mengerjakan dengan cara menyeret jawaban ke dalam kotak soal. Kemudian untuk melanjutkan ke nomor berikutnya siswa mengklik submit answer yang ada dibawah pertanyaan.



Lanjutan gambar 6 slide 3

Jika semua soal sudah terjawab, maka akan muncul score yang diperoleh dan waktu yang terpakai.



Gambar 7 Profil

Halaman ini berisikan informasi pribadi peneliti, kontak, identitas pribadi, riwayat pendidikan pengalaman serta skill (kemampuan) yang dimiliki.

## **Pembahasan**

Validasi Pengembangan MIWALL (Media Interaktif Berbasis *Wordwall*) dari validator dilakukan untuk menilai rancangan dan kelayakan dari MIWALL dalam pembelajaran IPAS materi keanekaragaman hayati di kelas IV. Validator melakukan penilaian terhadap media yang dikembangkan melalui angket. Validasi tersebut melibatkan tiga orang ahli/validator

yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Setiap validator diminta untuk memberikan penilaian, saran, dan masukan guna menyempurnakan produk yang telah dikembangkan. Proses validasi sangat diperlukan untuk memastikan bahwa media tersebut memenuhi standar kualitas dalam aspek isi, bahasa, serta penyajiannya berikut hasil validasi yang dilakukan antara lain:

**Tabel 3 Hasil Pengujian Validitas Oleh Ahli Media**

No	Indikator Penilaian	Skor
<b>Aspek Komponen Media</b>		
1.	Komposisi warna yang digunakan beragam dan menarik perhatian siswa.	5
2.	Kemenarikan dalam desain dan bentuk MIWALL (Media Interaktif Berbasis Wordwall).	5
3.	Keterpaduan ilustrasi dengan warna Pada MIWALL (Media Interaktif Berbasis Wordwall).	4
4.	Kesesuaian dalam pemilihan gambar pada MIWALL (Media Interaktif Berbasis Wordwall).	4
5.	Kejelasan teks dan struktur pada MIWALL (Media Interaktif Berbasis Wordwall).	5
6.	Kesesuaian dalam pemilihan ukuran <i>font</i> dan jenis huruf pada MIWALL (Media Interaktif Berbasis Wordwall).	5
7.	Kemudahan dalam akses dan pemahaman MIWALL (Media Interaktif Bebasis Wordwall).	5
8.	Tata letak fitur media MIWALL (Media Interaktif	5

	Berbasis Wordwall). mudah dipahami..	
9.	Adanya fitur materi pembelajaran pada MIWALL (Media Interaktif Berbasis Wordwall) dapat meningkatkan pemahaman siswa.	4
10.	Adanya fitur kuis pada MIWALL (Media Interaktif Berbasis Wordwall) digunakan siswa untuk mengetahui pemahamannya.	4
<b>Jumlah skor yang diperoleh</b>		<b>46</b>
<b>Persentase (%)</b>		<b>92%</b>
<b>Kriteria</b>		<b>Sangat valid</b>

Berdasarkan data diatas diperoleh hasil validasi dari ahli media pembelajaran, menunjukkan bahwa mendapat total skor 46 dari skor maksimal 50 poin dengan 10 pernyataan dengan skor/bobot tertinggi 5 pada setiap soal. Sedangkan persentase yang diperoleh sebesar 92%. Dengan demikian dari data tersebut dapat dikategorikan “ Sangat Valid (tidak perlu revisi lagi)” yang artinya pengembangan MIWALL (Media Interaktif Berbasis Wordwall) untuk meningkatkan hasil belajar IPAS Siswa Kelas IV SD masuk dalam kategori “ Sangat Valid (tidak perlu revisi lagi).

**Tabel 4 Hasil Pengujian Validitas oleh Ahli Materi**

Indikator Penilaian	Skor
---------------------	------

No	Aspek Komponen Media	Kriteria	Sangat Valid																		
1.	Kesesuaian Media Pembelajaran MIWALL (Media Interaktif Berbasis Wordwall) dengan indikator capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran.	4	<p>Hasil validasi materi diperoleh jumlah skor 30, dengan skor maksimal 44 dari 10 pernyataan dengan skor/bobot tertinggi 5 pada setiap soal. Dan berdasarkan kriteria pada tabel penilaian didapatkan persentase sebesar 88% Dengan demikian dari data tersebut dapat dikategorikan “sangat valid (tidak perlu revisi)” yang artinya pengembangan MIWALL (medai interaktif berbasis wordwall) untuk meningkatkan hasil belajar IPAS Siswa Kelas IV SD Sangat Valid (tidak perlu revisi lagi).</p> <p style="text-align: center;"><b>Tabel 5 Hasil Pengujian oleh Validasi Bahasa</b></p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 5%;">No.</th> <th style="width: 75%;">Komponen Penilaian Aspek Lugas</th> <th style="width: 20%;">Skor</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1.</td> <td>Kesesuaian pemilihan kata dalam media pembelajaran MIWALL (Media Interaktif Berbasis Wordwall).</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>2.</td> <td>Kesesuaian Pemilihan tata bahasa pada media pembelajaran MIWALL (Media Interaktif Berbasis Wordwall) yang sederhana, jelas dan mudah dimengerti.</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>3.</td> <td>Struktur kalimat pada petunjuk penggunaan media pembelajaran MIWALL (Media Interaktif Berbasis Wordwall) ini mudah dipahami.</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>4.</td> <td>Ejaan yang digunakan dalam MIWALL (Media Interaktif Berbasis Wordwall) sesuai dengan EYD.</td> <td>4</td> </tr> <tr> <td>5.</td> <td>Kalimat yang digunakan MIWALL (Media Interaktif Berbasis Wordwall) sudah</td> <td>5</td> </tr> </tbody> </table>	No.	Komponen Penilaian Aspek Lugas	Skor	1.	Kesesuaian pemilihan kata dalam media pembelajaran MIWALL (Media Interaktif Berbasis Wordwall).	5	2.	Kesesuaian Pemilihan tata bahasa pada media pembelajaran MIWALL (Media Interaktif Berbasis Wordwall) yang sederhana, jelas dan mudah dimengerti.	5	3.	Struktur kalimat pada petunjuk penggunaan media pembelajaran MIWALL (Media Interaktif Berbasis Wordwall) ini mudah dipahami.	5	4.	Ejaan yang digunakan dalam MIWALL (Media Interaktif Berbasis Wordwall) sesuai dengan EYD.	4	5.	Kalimat yang digunakan MIWALL (Media Interaktif Berbasis Wordwall) sudah	5
No.	Komponen Penilaian Aspek Lugas	Skor																			
1.	Kesesuaian pemilihan kata dalam media pembelajaran MIWALL (Media Interaktif Berbasis Wordwall).	5																			
2.	Kesesuaian Pemilihan tata bahasa pada media pembelajaran MIWALL (Media Interaktif Berbasis Wordwall) yang sederhana, jelas dan mudah dimengerti.	5																			
3.	Struktur kalimat pada petunjuk penggunaan media pembelajaran MIWALL (Media Interaktif Berbasis Wordwall) ini mudah dipahami.	5																			
4.	Ejaan yang digunakan dalam MIWALL (Media Interaktif Berbasis Wordwall) sesuai dengan EYD.	4																			
5.	Kalimat yang digunakan MIWALL (Media Interaktif Berbasis Wordwall) sudah	5																			
2.	Sistematika dalam penyusunan komponen Media Pembelajaran MIWALL (Media Interaktif Berbasis Wordwall) sudah sesuai.	4																			
3.	Kejelasan setiap komponen pada media Pembelajaran MIWALL (Media Interaktif Berbasis Wordwall) ini jelas.	5																			
4.	Langkah-langkah pembelajaran dalam media Pembelajaran MIWALL (Media Interaktif Berbasis Wordwall) ini sesuai dengan kegiatan pembelajaran.	4																			
5.	Materi dalam media Pembelajaran MIWALL (Media Interaktif Berbasis Wordwall) disajikan secara sederhana dan jelas.	4																			
6.	Gambar yang disajikan sesuai dengan muatan materi.	5																			
7.	Terdapat latihan soal yang dapat membangkitkan rasa ingin tau pese	5																			
8.	Istilah-istilah yang digunakan sesuai dengan kelaziman materi.	4																			
9.	Urutan materi dalam MIWALL (Media Interaktif Berbasis Wordwall) runtut dan sistematis	4																			
10.	Adanya materi dengan bentuk <i>Power Point</i> dapat menarik peserta didik untuk mempelajarinya.	5																			
<b>Jumlah skor yang diperoleh</b>		<b>44</b>																			
<b>Persentase (%)</b>		<b>88%</b>																			

	sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar.	
6.	Kesesuaian penggunaan tanda baca pada MIWALL (Media Interaktif Berbasis Wordwall).	4
7.	Penggunaan kalimat tidak menimbulkan makna ganda.	5
8.	Pesan atau informasi yang disajikan menggunakan bahasa yang jelas dan menarik.	5
9.	Penggunaan kalimat sinkron dengan isi pesan atau informasi yang disampaikan sesuai dengan kaidah bahasa yang Benar.	5
10.	Adanya fitur kuis pada MIWALL (Media Interaktif Berbasis Wordwall) digunakan siswa untuk mengetahui pemahamannya.	5
<b>Jumlah skor yang diperoleh</b>		<b>48</b>
<b>Persentase (%)</b>		<b>96%</b>
<b>Kriteria</b>		<b>Sangat Valid</b>

Berdasarkan hasil validasi yang diperoleh dari validasi ahli bahasa memperoleh jumlah skor 48, dengan skor maksimal 45 dari 10 pernyataan dengan skor/bobot tertinggi 5 pada setiap soal. Dan berdasarkan kriteria pada tabel penilaian didapatkan persentase sebesar 96%. Dengan demikian dari data tersebut dapat dikategorikan “sangat valid (tidak perlu revisi)” yang artinya pengembangan MIWALL (media interaktif berbasis wordwall) untuk meningkatkan hasil belajar IPAS Siswa Kelas IV SD, dapat

dinyatakan “sangat valid” (tidak perlu revisi lagi).

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang didapat bahwa lembar validasi yang telah diisi oleh tiga pakar/ahli, yaitu Guru Besar yang ahli dalam bidang IT sebagai ahli media, Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar sebagai ahli materi, dan Dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia MIWALL (media interaktif berbasis wordwall) untuk meningkatkan hasil belajar IPAS Siswa Kelas IV SD bab V ini khas daerahku topik A. materi keanekaragaman hayati memenuhi kriteria kelayakan dari aspek kelayakan media dinyatakan valid dengan persentase 92%, dari aspek kelayakan materi diperoleh persentase 88%, sedangkan dari aspek kelayakan ahli bahasa diperoleh persentase sebesar 96% dan dari data tersebut tergolong dalam kriteria “valid”.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Anggita, Atikah Dewi, Ervina Eka Subekti, Muhammad Prayito, and Catur Prasetiawati. 2023. “Analisis Minat Belajar Peserta

- Didik Terhadap Pembelajaran Ipas Di Kelas 4 Sd N Panggung Lor." *Inventa* 7(1): 78–84. doi:10.36456/inventa.7.1.a7104.
- M Choirul Muzaini, Andi Prastowo, and Umi Salamah. 2024. "Peran Teknologi Pendidikan Dalam Kemajuan Pendidikan Islam Di Abad 21." *Jurnal IHSAN Jurnal Pendidikan Islam* 2(2): 70–81. doi:10.61104/ihsan.v2i2.214.
- Muammar, Muammar, and Suhartina Suhartina. 2018. "Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dalam Meningkatkan Minat Belajar Akidah Akhlak." *KURIOSITAS: Media Komunikasi Sosial dan Keagamaan* 11(2): 176–88. doi:10.35905/kur.v11i2.728.
- Rahman, Rahmania, and Muhammad Fuad. 2023. "Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Dalam Pembelajaran Ipas Di Sekolah Dasar." *DISCOURSE: Indonesian Journal of Social Studies and Education* 1(1): 75–80. doi:10.69875/djosse.v1i1.103.
- Nuryani, S., Maula, L., & Nurmata, I. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 600. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i2.952>
- Pamungkas, R. S. A., & Wantoro, J. (2020). Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Purwaningrum, G. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Match Up Berbasis Game Wordwall Pada Materi Bagian Tumbuhan Dan Fungsinya Untuk Siswa Kelas IV SD Negeri Balongasem.*
- Amanda, N., Reffiane, F., & Arisyanto, P. (2019). *Pengembangan Media Budel (Buku Berjendela ) pada Tema Keluargaku*. 3, 99.
- Aprillianti, P., & Wiratsiwi, W. (2021). Pengembangan E-book Dengan Aplikasi Book Creator pada Materi Bangun Ruang Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 6(1), 83. <http://prosiding.unirow.ac.id/index.php/SNasPPM>
- Arimbawa, I. G. P. A. (2021). Penerapan Wordwall Game Quis berpadukan Classroom untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Biologi. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(2), 324–332. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5244716>
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Denah, A. (2023). Kata Kunci : Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa. *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN WORDWALL TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK SDN GEKBRONG 1 KABUPATEN CIANJUR (Penelitian Kuasi Eksperimen Di Kelas V SD Negeri Gekbrong 1 Kabupaten Cianjur Pembelajaran Tematik Tahun Ajaran 2022/2023)*, 03, 18.

- Dinah, A. (2023). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik SDN Gekbrong 1 Kabupaten Cianjur (Penelitian Kuasi Eksperimen di Kelas V SD Negeri Gekbrong 1 Kabupaten Cianjur Pembelajaran Tematik Tahun Ajaran 2022/2023)*. 19–20.
- Firdaus, F. (2022). Pengembangan Media Kotak Misteri Bangun Ruang Siswa Kelas Vi Sdn I Brondong Lamongan. In *Prosiding Seminar Nasional Penelitian dan Pengabdian Masyarakat* (Vol. 7, Issue 1). <http://prosiding.unirow.ac.id/index.php/SNASPPM>
- Hidayaty, A., Qurbaniah, M., & Setiadi, A. E. (2022). The Influence of Wordwall on Students Interests and Learning Outcomes. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 15(2), 211–223. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpip/article/view/51691%0Ahttp://dx.doi.org/10.21831/jpip.v15i2.51691>
- Lubis, A. P., & Nuriadin, I. (2022). Efektivitas Aplikasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6884–6892. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3400>
- Mujahidin, A. A., Salsabila, U. H., Hasanah, A. L., Andani, M., & Aprillia, W. (2012). Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, dan Wordwall) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 1(2), 552–560. <https://doi.org/10.31004/innovative.v1i2.3109>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Nuryani, S., Maula, L., & Nurmeta, I. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 600. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i2.952>
- 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), 4095. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1490>
- Rosmana, P. S., Iskandar, S., Sari, A. N., Kholida, A., Firdaus, D. N., & Trisnawati, P. (2023). Penggunaan Media Wordwall sebagai Evaluasi Pembelajaran Organ Pernapasan pada Hewan Kelas V di SDN 3 Nagri Kaler. *Journal on Education*, 5(2), 1965–1973. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.838>
- Purwananti, Y. S. (2016). Peningkatan Kualitas Pendidikan Sebagai Pencetak Sumber Daya Manusia Handal. *Proceedings International Seminar FoE* (Faculty of Education), 220–229
-

Sinaga, Y. M., & Soesanto, R. H. (2022). Upaya Membangun Kedisiplinan melalui Media Wordwall dalam Pembelajaran Daring pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1845–1857. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.1617>