

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF WORDWALL BERBASIS PROBLEM
BASED LEARNING (PBL) PADA MATA PELAJARAN IPAS DI KELAS IV
SEKOLAH DASAR**

Zahwa Salsabilla¹, Yeni Erita²

Universitas Negeri Padang

¹zahwasalsabilla281@gmail.com, ²yenierita@fip.unp.ac.id

ABSTRACT

The research is motivated by the lack of varied learning media available in school, especially digital learning media. Schools still use concrete learning media, leading to reduced interest in study among students. The objective of this research is to develop IPAS learning media using interactive media wordwall based on problem based learning (PBL) in the fourth grade of elementary school. This type of research is development research using the ADDIE model. The research process using this ADDIE model consists of (1) Analysis phase, (2) Design phase, (3) Development phase, (4) Implementation phase, (5) Evaluation phase. The results of the research on IPAS learning media using wordwall media based on problem based learning (PBL) in the IPAS subject for fourth grade elementary school have been validated, are practical, and effective to use in the learning process.

Keywords: Learning media, IPAS, Wordwall, PBL, ADDIE

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurang bervariasinya media pembelajaran yang ada di sekolah terutama media pembelajaran digital. Media pembelajaran di sekolah masing menggunakan media pembelajaran konkret sehingga kurangnya minat belajar peserta didik. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran IPAS menggunakan *Media Interaktif Wordwall* berbasis Problem Based Learning (PBL) di kelas IV Sekolah Dasar. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan menggunakan model ADDIE. Proses penelitian menggunakan model ADDIE ini terdiri dari (1) Tahap Analisis, (2) Tahap Perancangan, (3) Tahap Pengembangan, (4) Tahap Penerapan, (5) Tahap Evaluasi. Hasil penelitian media pembelajaran IPAS menggunakan *media wordwall* berbasis Problem Based Learning (PBL) pada mata Pelajaran IPAS di kelas IV Sekolah Dasar sudah valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, IPAS, Wordwall, PBL, ADDIE

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah hal yang universal dan terjadi sepanjang kehidupan manusia, dimanapun manusia berada. Dasar Pendidikan menjadi landasan utama bagi manusia melalui Pendidikan. Pendidikan adalah suatu usaha yang disadari dan dirancang dengan baik untuk menciptakan lingkungan belajar yang ideal dan proses pembelajaran yang mengizinkan peserta didik untuk aktif menggali potensi diri mereka (Rantauwati, 2020).

Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum yang menekankan pembelajaran dalam kelas yang lebih luas dengan bahan ajar yang lebih efektif, sehingga peserta didik memiliki waktu yang memadai untuk mengatasi permasalahan dan meningkatkan keterampilan mereka. Hal ini menunjukkan adanya pembelajaran dalam kelas yang lebih menyeluruh dengan materi yang sesuai, sehingga peserta didik lebih bugar dalam menghadapi tantangan mengasah kemampuan mereka (Kemendikbud, 2022).

Media pembelajaran sangat penting untuk membantu guru dalam

mengajar materi Pelajaran. Pengajar dapat memanfaatkan media pembelajaran untuk mencontohkan atau mempraktekan materi Pelajaran. Selain itu, penggunaan media pembelajaran secara luas dalam pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar (Nur Audie, 2019).

Problem based learning merupakan model pembelajaran yang menantang peserta didik untuk belajar, bekerja secara kelompok untuk mencari Solusi dari permasalahan dunia nyata. Mereka belajar secara berkelompok untuk mencari Solusi dari permasalahan dunia nyata. Masalah ini berguna untuk mengaitkan peserta didik dengan rasa ingin tahu dengan pembelajaran yang dimaksud (Lestari 2015 : 42).

Peneliti melakukan studi pendahuluan di empat sekolah yaitu SDN 09 Surau Gadang, SDN 10 Surau Gadang, SDN 15 Surau Gadang, dan SDN 20 Kurao Pagang. Memperoleh hasil bahwa umumnya guru belum menggunakan media pembelajaran yang bervariasi hanya menggunakan media konkrit dan

video dari youtube yang ditampilkan melalui proyektor didepan kelas. Dan sekolah sudah menyediakan jaringan internet, proyektor, speaker, dan laptop. Pemanfaatan fasilitas yang ada di sekolah belum dilakukan secara optimal.

Salah satu media interaktif yang diterapkan guru dalam kegiatan pembelajaran adalah dengan menggunakan permainan edukatif, khususnya media interaktif berbasis wordwall. Salah satu Upaya yang dapat dilakukan adalah dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis ternologi, seperti menggunakan wordwall. (Sari dan Yarza, 2021) menjelaskan wordwall merupakan media yang dapat digunakan sebagai alat bantu, sumber belajar, atau alat penilaian online yang menarik bagi peserta didik.

Beberapa penelitian sebelumnya menjelaskan bahwa media wordwall dapat memberikan dampak positif bagi dunia pendidikan. Permainan edukatif adalah suatu bentuk permainan yang bermanfaat dalam menunjang proses belajar mengajar dengan cara yang lebih menarik dan kreatif, serta digunakan untuk

mengajarkan atau meningkatkan pengetahuan penggunaanya melalui media yang menarik (Yudha, 2018).

Berdasarkan pemeparan yang telah dikemukakan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Interaktif Wordwall Berbasis Problem Based Learning (PBL) Pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar”**

B. Metode Penelitian

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian pengembangan atau dikenal dengan Research and Development (R&D). penelitian pengembangan merupakan proses dalam rangka mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada (Aprilia & Zainil, 2020). Penelitian pengembangan bertujuan untuk menghasilkan suatu produk yang valid, praktis, dan efektif sehingga bisa digunakan dan memberi manfaat bagi sekolah-sekolah (Desyandri, Mansurdin, dan Fahmi, 2019).

Subjek uji coba penelitian dilakukan di kelas IV SDN 15 Surau Gadang kota padang pada hari Selasa 3 Juni 2025 dengan jumlah peserta

didik 18 orang. Sedangkan subjek penelitian dilakukan di kelas IV SDN 09 Surau Gadang kota Padang pada hari Rabu 28 Mei 2025 dengan jumlah peserta didik sebanyak 25 orang, SDN 10 Surau Gadang kota Padang pada hari Kamis 5 Juni 2025 dengan jumlah peserta didik 18 orang. Subjek penelitian terdiri dari satu orang guru kelas IV dan peserta didik kelas IV SD untuk mendapatkan kepraktisan media pembelajaran, sedangkan keefektifan media pembelajaran dilihat dari hasil belajar peserta didik.

Prodesur pengembangan merupakan tahap-tahap yang akan dilakukan dalam pengembangan. Prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. Model penelitian ini terdiri dari lima tahapan yaitu (1) Tahap Analisis, (2) Tahap Perancangan, (3) Tahap Pengembangan, (4) tahap penerapan, (5) Tahap Evaluasi. Jenis data yang diambil dalam penelitian ini yaitu data validitas, data praktikalitas, dan data efektivitas. Data validitas diambil dari validasi media pembelajaran menggunakan wordwall yang dilakukan oleh validator ahli materi, ahli Bahasa, dan ahli media. Data

praktikalitas diperoleh dari hasil uji coba media pembelajaran yang diuji oleh guru dan peserta didik. Data efektivitas sebagai tolak ukur yang menjadi Tingkat keberhasilan media pembelajaran tersebut.

Instrumen adalah alat untuk mengukur objek tertentu dan menjadi alat ukur dalam mengumpulkan data mengenai suatu variable (Matondang, 2009). Dalam penelitian pengembangan media pembelajaran ini memiliki tiga instrumen pengumpulan data yaitu validitas, praktikalitas, dan efektivitas.

Berdasarkan Teknik analisis data yang dianalisis adalah data yang diambil dari hasil validasi media pembelajaran oleh para ahli. Data yang diambil dari pelaksanaan uji coba berupa data kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran menggunakan media pembelajaran wordwall pada pembelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar.

1. Analisis data validitas media pembelajaran

Hasil data yang diperoleh dari analisis media pembelajaran dianalisis kedalam seluruh bagian dalam bentuk tabel dengan

menggunakan skala likert. Berdasarkan validasi, penskoran untuk masing-masing kategori dapat dilihat pada tabel sebagai berikut

Tabel 1. Kategori nilai validitas

Kategori	Skor
Sangat valid	5
Valid	4
Cukup valid	3
Kurang valid	2
Sangat tidak valid	1

Sumber : Riduwan (2011)

Lembar hasil validasi yang diperoleh oleh validator kemudian disajikan ke dalam bentuk tabel. Tabel selanjutnya dianalisis ke dalam bentuk persentase berikut :

$$\text{nilai validitas (\%)} = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

F= perolehan skor

N= skor maksimum

Hasil nilai validasi dari tabel persentase yang telah diperoleh dari berbagai aspek selanjutnya dikondisikan terhadap kategori pada tabel 2

Tabel 2. Kategori hasil validasi

Nilai validasi	Kategori
81%-100%	Sangat valid
61%-80%	Valid
41%-60%	Cukup valid
21%-40%	Kurang valid
0%-20%	Tidak valid

Sumber : Riduwan (2019)

2. Analisis data praktikalitas media pembelajaran

Analisis praktikalitas berguna untuk mengukur kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan dengan menganalisis data hasil pengamatan angket respon peserta didik dan guru. Data yang diperoleh dari angket guru dan peserta didik dianalisis dengan menggunakan rubrik sebagai berikut :

Tabel 3 skala angket praktikalitas

Kategori	Skor
Sangat praktis	4
Praktis	3
Kurang praktis	2
Tidak praktis	1

Sumber : Riduwan (2011)

Menghitung Tingkat persentase praktikalitas berdasarkan angket respon guru dan peserta didik menggunakan rumus yang dimodifikasi oleh purwanto (2021) :

$$\text{nilai praktikalitas} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Keterangan

Nilai praktikalitas : persentase praktikalitas

Jumlah skor : jumlah total skor yang diperoleh dari analisis data praktikalitas

Skor maksimum : skor maksimum praktikalitas

Kategori praktikalitas media pembelajaran yang didapat berdasarkan nilai akhir dapat terlihat pada tabel berikut

Tabel 4 kategori hasil praktikalitas

Kategori	Tingkat pencapaian
Sangat praktis	86%-100%
Praktis	76%-85%
Cukup praktis	60%-75%
Kurang praktis	55%-59%
Tidak praktis	≤54%

Sumber : Purwanto (2014)

3. Analisis data efektivitas media pembelajaran

Menurut Supardi et al (2019) uji efektivitas diperoleh dari analisis terhadap hasil belajar peserta didik setelah dilakukan pre-test dan post-test. Adapun rumusan yang digunakan yakni sebagai berikut :

$$P = \frac{\text{peserta didik yang tuntas}}{\text{peserta didik yang mengikuti tes}} \times 100\%$$

Tabel 5 Kriteria penilaian

persentase	Kualifikasi
90%-100%	Sangat efektif
80%-89%	efektif
65%-79%	cukup
55%-64%	Kurang efektif
0%-54%	Sangat tidak baik

Sumber : Heswari & Patri (2022)

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada tahap ini pengembangan digunakan menggunakan model ADDIE dengan menyajikan hasil pengembangan data hasil uji coba sebagai berikut

1) Tahap analisis

Pada tahap ini ada beberapa yang harus dianalisis yaitu analisis kebutuhan sekolah, analisis kebutuhan guru, analisis kebutuhan peserta didik, dan analisis kurikulum.

2) Tahap perancangan

Pada tahap perancangan, peneliti merancang media pembelajaran IPAS di kelas IV media interaktif wordwall. Media dirancang untuk mempermudah guru dalam mengajarkan IPAS materi kegiatan ekonomi

3) Tahap pengembangan

Tahap pengembangan ini merupakan tahap untuk mengembangkan media pembelajaran yang telah dibuat, kemudian masukan dari para ahli sesuai dengan bidangnya yang terdiri dari tiga orang validator ahli, yaitu ahli materi, ahli Bahasa, dan ahli media. Dengan cara memberikan angket validasi dan

memperlihatkan media pembelajaran yang telah dikembangkan untuk dinilai.

Tabel 6 hasil validasi

No	Aspek validasi	Persentase	Ke
1.	Materi	94%	Sangat valid
2.	Bahasa	94%	Sangat valid
3.	Media	90%	Sangat valid
Rata-rata keseluruhan		92%	Sangat valid

Hasil validasi berupa saran dan masukan dari para ahli digunakan untuk memperbaiki media sehingga menghasilkan media pembelajaran yang valid.

4) Tahap penerapan

Tahap ini merupakan tahap Dimana media pembelajaran diterapkan di SDN 09 Surau Gadang yang terdiri dari 25 peserta didik, SDN 10 Surau Gadang yang terdiri dari 18 peserta didik, dan SDN 15 Surau Gadang yang terdiri dari 18 peserta didik. Tahap ini dilaksanakan pada tanggal 28 Mei sampai 5 Juni 2025.

5) Tahap evaluasi

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir dari pelaksanaan penelitian.

Pada tahap ini, evaluasi diperoleh berdasarkan hasil penelitian dari angket respon guru dan angket respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Evaluasi dan perbaikan dilakukan sesuai dengan arahan dan masukan dari validator juga komentar dan saran dari guru dan peserta didik. Dari angket tersebut dapat dilihat apakah penerapan media pembelajaran sudah sesuai dengan harapan awal atau tidak.

a. Validitas media pembelajaran

Media pembelajaran yang sudah dikembangkan, selanjutnya divalidasi oleh para validator. Saran perbaikan dan komentar validator menjadi acuan untuk revisi agar dapat menghasilkan media pembelajaran yang valid dan siap untuk di uji cobakan.

b. Praktikalitas media pembelajaran di sekolah uji coba

Uji praktikalitas dilakukan untuk mengetahui Tingkat kepraktisan dari pengembangan media pembelajaran yang sudah dikembangkan. Sekolah dilaksanakannya uji coba produk

media wordwall adalah SDN 15 Surau Gadang dengan jumlah peserta didik seb. Walikelas mengisi lembar penilaian respon guru sebagai uji coba praktikalitas dari media pembelajaran wordwall yang di uji cobakan kepada peserta didik.

Tabel 7 hasil praktikalitas respon guru di sekolah uji coba

No	Nama guru	Skor penilaian							
		1	2	3	4	5	6	7	8
1.	Guru 1	4	4	4	3	3	3	4	4
Jumlah		29							
Rata-rata		90%							

Tabel 8 hasil praktikalitas respon peserta didik sekolah uji coba

Kelas	Jmlh Peserta didik	Jmlh skor	Jmlh Skor maks	Rata-rata
IV	18	511	576	88%

c. Efektivitas media pembelajaran di sekolah uji coba

Hasil uji efektivita terhadap media pembelajaran yang sudah dikembangkan dapat dilihat dari tes peserta didik. Tes tersebut diikuti oleh kelas IV yang terdiri 25 peserta didik di SDN 09 Surau Gadang, kelas IV yang terdiri dari 18 peserta didik di SDN 10 Surau Gadang, dan kelas IV yang terdiri dari 18 peserta didik di SDN 15

Surau Gadang. Berdasarkan hasil perhitungan yang diperoleh hasil persentase ketiga sekolah tersebut meningkat pada pembelajaran IPAS. Jadi, media yang digunakan oleh peneliti efektif untuk digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran.

E. Kesimpulan

Kesimpulan pada pengembangan media interaktif wordwall pada materi kegiatan ekonomi dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Validitas media pembelajaran wordwall dilakukan oleh ahli media, ahli Bahasa, dan ahli materi yaitu dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar FIP UNP. Hasil validitas ahli media, ahli Bahasa, dan ahli materi menyatakan bahwa media interaktif wordwall memperoleh hasil 92% dengan kategori sangat valid sehingga layak di uji cobakan ke lapangan.
2. Hasil praktikalitas media pembelajaran menggunakan wordwall yang peneliti kembangkan sudah dinyatakan

praktis oleh guru dan peserta didik kelas IV Sekolah Dasar baik di sekolah uji coba maupun di sekolah penelitian.

3. Hasil efektivitas media pembelajaran menggunakan wordwall yang peneliti kembangkan sudah dinyatakan efektif oleh peserta didik kelas IV Sekolah Dasar, baik sekolah uji coba maupun sekolah penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Abd Rahman, B. P., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani, Y. (2022). Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur- unsur pendidikan. *Al-Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1-8.
- Anggraeny, Devie, Dina Aulia Nurlaili, and Rachil Amalia Mufidah. "Analisis teknologi pembelajaran dalam pendidikan Sekolah Dasar." *Fondatia*, 4.1 (2020): 150-157.
- Marzuki, Gilang Achmad, and Agung Setyawan. "Peran Orang Tua Dalam Pendidikan Anak." *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya* 1.4 (2022): 53- 62.
- Harsiwi, Udi Budi, and Liss Dyah Dewi Arini. "Pengaruh pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 4.4 (2020): 1104-1113.
- Janti, Suhar. "Analisis validitas dan reliabilitas dengan skala likert terhadap pengembangan si/ti dalam penentuan pengambilan keputusan penerapan strategic planning pada industri garmen." *Prosiding Snast* (2014): 155-160.
- Marlina, Rina, and Yeni Erita. "Analisis Soal Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Pada Soal Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Pancasila Di Sekolah Dasar." *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 8.2 (2022): 3004- 3015.
- Oktariyanti, Ditania, Aren Frima, and Riduan Febriandi. "Pengembangan media pembelajaran online berbasis game edukasi wordwall tema indahny kebersamaan pada siswa sekolah dasar." *Jurnal Basicedu* 5.5 (2021): 4093-4100.
- Sayfullooh, Istiqomah As, Yeni Erita, and Nafsi Latifah. "Peningkatan Hasil Belajar Materi Hak dan Kewajiban Dengan Game-based Learning Berbantuan Permainan Kartu Kwartet." *Reforma: Jurnal Pendidikan dan*

Pembelajaran 13.1 (2023): 159-170

Suprayitno, S. (2022). Pengembangan Game Edukasi Wordwall Dalam Pembelajaran IPS Materi Peninggalan Sejarah Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(6), 1355- 1364.

Sahida, Nabila Nur, Siti Rokmanah, and Ahmad Syachruji. "Literature Review: Pemanfaatan Teknologi Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8.3 (2023): 3491-3503

Wardani, Nirmala Wahyu, Widya Kusumaningsih, and Siti Kusniati. "Analisis Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)* 4.1 (2024): 134-140.

Yolanda, N. S., & Laia, N. (2022). Praktikalitas media pembelajaran matematika menggunakan aplikasi powtoon. *Jurnal kepemimpinan dan pengurusan sekolah*, 7(4), 516-523.

Menerima Naskah untuk dipublikasikan pada bulan Desember 2019 Volume IV, Nomor 2 Tahun 2019 dengan E-ISSN 2548-6950 dan p-ISSN 2477-2143 dan telah terindeks *Google scholar*, *DOAJ (Directory of Open Access Journal)* dan *SINTA* . Naskah yang diterima mencakup hasil penelitian dengan tema yang sesuai dengan fokus dan scope jurnal Pendas yaitu penelitian di pendidikan dasar. Semua naskah akan melalui proses review sebelum terbit.

Batas akhir penerimaan naskah tanggal 30 Oktober 2019. Bisa kirim via ojs ke laman berikut : Web : <http://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas>.

Info lebih lanjut Hubungi:

1. Acep Roni Hamdani, M.Pd. (087726846888)
2. Taufiqulloh Dahlan, M.Pd (085222758533)
3. Feby Inggriyani, M.Pd. (082298630689)

Mohon untuk Disebarkan
PENDAS : JURNAL ILMIAH
PENDIDIKAN DASAR
UNIVERSITAS PASUNDAN