

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBANTUAN WORDWALL
MATERTI KEBERAGAMAN BUDAYA PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS
IV SEKOLAH DASAR**

Kadek Guntur Putra¹, Ngurah Arya Yudaparmita², Komang Surya Adnyana³

¹Program Studi PGSD, ²Institut Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan Singaraja

¹gunturptr05@gmail.com, ²aryayuda562@gmail.com,

³suryakomangk16@mail.com

ABSTRACT

Education in the 21st century requires innovative and interactive learning media that are able to increase students' engagement and understanding in the learning process. However, the learning process of IPAS on cultural diversity material in elementary schools is still dominated by the use of textbooks and conventional learning videos, resulting in low student participation and difficulties in understanding the material. This study aimed to develop interactive multimedia assisted by wordwall on cultural diversity material for fourth-grade elementary school students and to determine the validity and practicality of the developed media. This research used the Research and Development (R&D) method with the ADDIE development model consisting of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The subjects of this study were fourth-grade elementary school students. Data collection techniques included observation, interviews, questionnaires, and documentation. The developed media was validated by media experts, material experts, language experts, and teachers, followed by practicality testing involving teachers and students. The results showed that the interactive multimedia assisted by wordwall obtained a media validity score of 4.8, a material validity score of 4.7, and a language validity score of 4.9, all categorized as "very good." In addition, the practicality test results showed a percentage of 96% from teachers and 94% from students, categorized as "very practical." Therefore, the interactive multimedia assisted by wordwall is considered valid and practical to be used as a learning medium to support more interactive, engaging, and meaningful learning in elementary schools.

Keywords: interactive multimedia, wordwall, cultural diversity, IPAS, elementary school

ABSTRAK

Pendidikan abad ke-21 menuntut penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif untuk meningkatkan keterlibatan serta pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran. Namun, pembelajaran IPAS pada materi keberagaman budaya di sekolah dasar masih didominasi penggunaan buku ajar dan video pembelajaran konvensional sehingga partisipasi peserta didik dalam

pembelajaran masih rendah dan peserta didik mengalami kesulitan memahami materi. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia interaktif berbantuan *wordwall* pada materi keberagaman budaya untuk peserta didik kelas IV sekolah dasar serta mengetahui tingkat validitas dan kepraktisan media yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas tahap *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas IV sekolah dasar. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Media yang dikembangkan divalidasi oleh ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan guru, kemudian dilakukan uji kepraktisan kepada guru dan peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbantuan *wordwall* memperoleh skor validitas media sebesar 4,8, validitas materi sebesar 4,7, dan validitas bahasa sebesar 4,9 dengan kategori “sangat baik”. Selain itu, hasil uji kepraktisan memperoleh persentase sebesar 96% dari guru dan 94% dari peserta didik dengan kategori “sangat praktis”. Dengan demikian, multimedia interaktif berbantuan *wordwall* dinyatakan valid dan praktis digunakan sebagai media pembelajaran untuk mendukung pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan bermakna di sekolah dasar.

Kata Kunci: multimedia interaktif, *wordwall* , keberagaman budaya, IPAS, sekolah dasar

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses yang terencana dan sistematis untuk mengembangkan potensi peserta didik agar memiliki kemampuan intelektual, sosial, emosional, dan spiritual. Pada abad ke-21, pendidikan menghadapi tantangan yang semakin kompleks seiring dengan perkembangan teknologi dan perubahan karakteristik peserta didik. Pembelajaran abad ke-21 tidak hanya menekankan pada penguasaan kemampuan akademik, tetapi juga

keterampilan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, komunikasi, serta literasi digital. Oleh karena itu, proses pembelajaran perlu dirancang secara inovatif, interaktif, dan relevan dengan perkembangan teknologi agar mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik. Integrasi teknologi dalam pembelajaran menjadi salah satu upaya penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan di era digital.

Pendidikan sekolah dasar memiliki peran penting sebagai fondasi awal

dalam membentuk karakter, sikap sosial, dan kompetensi dasar peserta didik. Pada jenjang sekolah dasar, peserta didik tidak hanya belajar mengenai kemampuan akademik, tetapi juga mulai memahami nilai-nilai kehidupan seperti toleransi, kerja sama, dan penghargaan terhadap perbedaan. Pembelajaran yang diberikan perlu disesuaikan dengan tahap perkembangan peserta didik, yaitu melalui pembelajaran yang konkret, kontekstual, dan melibatkan pengalaman langsung agar materi dapat dipahami dengan lebih mudah dan bermakna.

Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam membentuk pemahaman sosial peserta didik adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Mata pelajaran IPAS dirancang untuk membantu peserta didik memahami fenomena alam dan sosial secara terpadu serta mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari. Pada materi keberagaman budaya, peserta didik diharapkan mampu memahami berbagai bentuk keberagaman budaya di Indonesia serta menumbuhkan sikap toleransi dan saling menghargai antarbudaya. Namun, dalam pelaksanaannya masih

ditemukan berbagai kendala dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di sekolah lokasi penelitian, diketahui bahwa pembelajaran IPAS masih didominasi penggunaan buku ajar dan video pembelajaran dari platform YouTube. Penggunaan media tersebut belum mampu melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, sekitar 25% dari 23 peserta didik masih mengalami kesulitan memahami materi IPAS, khususnya pada materi keberagaman budaya. Peserta didik juga menunjukkan kurangnya sikap menghargai perbedaan, seperti mengejek logat bicara atau latar belakang budaya teman. Hasil wawancara dengan peserta didik menunjukkan bahwa mereka lebih menyukai pembelajaran berbasis permainan dan media interaktif karena dianggap lebih menarik, menyenangkan, dan mudah dipahami.

Permasalahan tersebut menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik sekaligus membantu mereka memahami materi secara lebih konkret dan kontekstual. Salah satu

alternatif yang dapat diterapkan adalah pengembangan multimedia interaktif berbantuan *wordwall*. Multimedia interaktif merupakan media pembelajaran yang mengintegrasikan teks, gambar, audio, animasi, dan interaksi sehingga dapat merangsang lebih dari satu indera peserta didik. Penggunaan multimedia interaktif sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan keterlibatan aktif peserta didik dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang bermakna.

wordwall merupakan *platform* pembelajaran digital berbasis permainan (*game-based learning*) yang memungkinkan guru membuat berbagai aktivitas interaktif seperti kuis, permainan mencocokkan pasangan, teka-teki, dan permainan edukatif lainnya. Penggunaan *wordwall* dalam pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, meningkatkan motivasi belajar, serta mendorong partisipasi aktif peserta didik. Selain itu, kombinasi multimedia interaktif dengan *wordwall* dinilai mampu membantu peserta didik memahami konsep keberagaman budaya secara

lebih konkret melalui penyajian materi yang menarik dan interaktif.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa multimedia interaktif efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Penelitian lain juga menunjukkan bahwa penggunaan *wordwall* mampu meningkatkan motivasi belajar serta menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan. Namun, penelitian yang secara khusus mengembangkan multimedia interaktif berbantuan *wordwall* pada materi keberagaman budaya dalam mata pelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar masih terbatas. Selain itu, pengintegrasian nilai-nilai keberagaman budaya dalam media pembelajaran berbasis permainan digital belum banyak dikembangkan secara kontekstual sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Berdasarkan uraian tersebut, diperlukan pengembangan media pembelajaran berupa multimedia interaktif berbantuan *wordwall* pada materi keberagaman budaya dalam mata pelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar. Media pembelajaran ini diharapkan mampu membantu

peserta didik memahami materi keberagaman budaya secara lebih konkret, meningkatkan minat dan motivasi belajar, serta menumbuhkan sikap toleransi dan penghargaan terhadap keberagaman budaya. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbantuan *wordwall* Materi Keberagaman Budaya pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar.”

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development* atau R&D). Penelitian pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu serta menguji kelayakan produk yang dikembangkan. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa multimedia interaktif berbantuan *wordwall* pada materi keberagaman budaya mata pelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu *analysis* (analisis), *design*

(perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Pada tahap analisis, peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan guru serta peserta didik untuk mengetahui kebutuhan pembelajaran dan permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran IPAS. Tahap perancangan dilakukan dengan menyusun desain media, materi pembelajaran, tampilan multimedia interaktif, serta aktivitas pembelajaran berbantuan *wordwall*. Tahap pengembangan dilakukan dengan membuat produk multimedia interaktif sesuai desain yang telah dirancang, kemudian dilanjutkan dengan validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba terbatas kepada peserta didik kelas IV sekolah dasar untuk mengetahui kepraktisan dan respons peserta didik terhadap media yang dikembangkan. Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan media berdasarkan hasil validasi dan uji coba produk.

Penelitian dilaksanakan di sekolah dasar tempat penelitian dengan subjek penelitian sebanyak 23 peserta didik kelas IV. Namun, pada

tahap uji coba terbatas, media diujicobakan kepada 8 peserta didik sesuai dengan skala kecil penelitian pengembangan. Objek penelitian ini adalah multimedia interaktif berbantuan *wordwall* pada materi keberagaman budaya mata pelajaran IPAS.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Observasi dan wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai kondisi pembelajaran dan kebutuhan media pembelajaran. Angket digunakan untuk memperoleh data validitas media dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, serta untuk mengetahui respons peserta didik terhadap media yang dikembangkan. Dokumentasi digunakan untuk mendukung data penelitian berupa foto kegiatan dan dokumen pendukung lainnya.

Instrumen penelitian yang digunakan berupa lembar wawancara, lembar observasi, lembar validasi ahli, dan angket respons peserta didik. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil

penilaian validasi ahli dan angket respons peserta didik yang kemudian dihitung menggunakan rumus Aiken's V untuk mengetahui tingkat validitas media. Sementara itu, data kualitatif diperoleh dari saran dan masukan validator sebagai bahan revisi produk yang dikembangkan. Hasil analisis kemudian digunakan untuk menentukan kelayakan multimedia interaktif berbantuan *wordwall* yang dikembangkan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan produk berupa Multimedia Interaktif berbantuan *wordwall* pada materi keberagaman budaya mata pelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar. Pengembangan media dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu analisis kebutuhan, perancangan media, pengembangan produk, validasi ahli, revisi produk, serta uji kepraktisan media kepada guru dan peserta didik.

Hasil validasi produk diperoleh dari enam validator yang terdiri atas ahli media, ahli materi, ahli bahasa, serta guru dengan kualifikasi pendidikan S2. Validasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan multimedia interaktif berbantuan *wordwall* dari

aspek media, materi, dan bahasa. Berdasarkan hasil analisis data validasi, multimedia interaktif berbantuan *wordwall* memperoleh indeks validitas media sebesar 4,8, validitas materi sebesar 4,7, dan validitas bahasa sebesar 4,9. Hasil tersebut berada pada rentang $4,02 < X \leq 5,00$ yang termasuk dalam kategori “sangat baik”. Dengan demikian, multimedia interaktif berbantuan *wordwall* dinyatakan memiliki tingkat validitas yang sangat baik dan layak digunakan dalam proses pembelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar.

Hasil validasi tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Media memiliki tampilan yang menarik, navigasi yang mudah digunakan, penggunaan bahasa yang komunikatif dan mudah dipahami, serta materi yang sesuai dengan capaian pembelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar. Selain itu, multimedia interaktif berbantuan *wordwall* mampu mendukung pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Setelah proses validasi dilakukan, peneliti melakukan revisi produk berdasarkan saran dan masukan dari para validator. Revisi dilakukan pada beberapa bagian media, seperti perbaikan desain tampilan, penyempurnaan penggunaan bahasa, penyesuaian materi pembelajaran, serta perbaikan navigasi dan petunjuk penggunaan media agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Revisi tersebut bertujuan untuk menyempurnakan kualitas multimedia interaktif berbantuan *wordwall* sehingga lebih efektif digunakan dalam pembelajaran.

Selain uji validitas, penelitian ini juga melakukan uji kepraktisan media oleh guru dan peserta didik. Berdasarkan hasil uji kepraktisan guru, multimedia interaktif berbantuan *wordwall* memperoleh persentase sebesar 96% dengan kategori “sangat praktis”. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media mudah digunakan dalam proses pembelajaran, memiliki navigasi yang jelas, tampilan yang menarik, serta membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran IPAS. Guru juga menilai bahwa media mudah dioperasikan dan mendukung keterlaksanaan pembelajaran secara lebih interaktif dan terarah.

Selanjutnya, hasil uji kepraktisan peserta didik menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbantuan *wordwall* memperoleh persentase sebesar 94% dengan kategori “sangat praktis”. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media mudah digunakan oleh peserta didik, memiliki tampilan yang menarik, serta membantu peserta didik memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah. Peserta didik juga mampu mengikuti petunjuk penggunaan media dengan baik dan menunjukkan antusiasme selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa multimedia interaktif dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran. Penggunaan *wordwall* sebagai media pembelajaran berbasis permainan juga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Kombinasi multimedia interaktif dengan *wordwall* memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik karena peserta didik tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga terlibat langsung

melalui aktivitas interaktif dan permainan edukatif.

Pada materi keberagaman budaya, multimedia interaktif berbantuan *wordwall* membantu peserta didik memahami konsep keberagaman secara lebih konkret melalui penyajian gambar, animasi, audio, dan aktivitas permainan interaktif. Media ini juga mendukung penanaman nilai toleransi dan penghargaan terhadap keberagaman budaya melalui kegiatan pembelajaran yang menarik dan kontekstual. Dengan demikian, multimedia interaktif berbantuan *wordwall* tidak hanya membantu meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga mendukung pembentukan sikap sosial peserta didik.

Berdasarkan hasil validitas dan kepraktisan yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa Multimedia Interaktif berbantuan *wordwall* pada materi keberagaman budaya mata pelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar memiliki kualitas yang sangat baik dan sangat praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Media yang dikembangkan mampu mendukung pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan bermakna bagi peserta didik sekolah dasar.

E. Kesimpulan

Penelitian ini menghasilkan produk berupa Multimedia Interaktif berbantuan *wordwall* pada materi keberagaman budaya mata pelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan guru, multimedia interaktif yang dikembangkan memperoleh kategori “sangat baik” dengan nilai validitas media sebesar 4,8, validitas materi sebesar 4,7, dan validitas bahasa sebesar 4,9. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran karena memiliki tampilan yang menarik, materi yang sesuai dengan capaian pembelajaran, penggunaan bahasa yang mudah dipahami, serta navigasi yang mudah digunakan oleh peserta didik.

Hasil uji kepraktisan juga menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbantuan *wordwall* memperoleh kategori “sangat praktis” dengan persentase sebesar 96% dari guru dan 94% dari peserta didik. Media ini mampu membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran secara lebih interaktif serta meningkatkan antusiasme dan keterlibatan peserta didik dalam

proses pembelajaran. Selain itu, multimedia interaktif berbantuan *wordwall* dapat membantu peserta didik memahami materi keberagaman budaya secara lebih konkret dan menyenangkan.

Dengan demikian, Multimedia Interaktif berbantuan *wordwall* pada materi keberagaman budaya mata pelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar dinyatakan valid dan praktis sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan bermakna.

DAFTAR PUSTAKA

- Anshori, M., & Setiawan, D. (2022). Pembelajaran abad 21 dan tantangan pendidikan di era digital. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(2), 115–123.
- Andriani, R., & Setyawan, A. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi digital untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 8(1), 45–53.
- Fauzi, R., & Amalia, N. (2023). Pendekatan kontekstual dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(3), 2145–2153.
- Handayani, S., & Sari, P. (2023). Implementasi game-based learning

menggunakan *wordwall* dalam pembelajaran sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 4(1), 67–75.

Lestari, D., & Mahendra, I. (2021). Multimedia interaktif sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(2), 98–106.

Pratiwi, E., & Hidayat, T. (2021). Integrasi teknologi digital dalam pembelajaran abad 21. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 5(1), 21–29.

Putri, A., & Hamimah. (2023). Penggunaan *wordwall* untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 10234–10241.

Rahmadani, F., & Putra, R. (2024). Pengembangan multimedia interaktif pada pembelajaran sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Modern*, 9(1), 55–64.

Rahmawati, L., & Suryantari, H. (2023). Efektivitas media pembelajaran berbasis *wordwall* terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 134–142.

Sukmawati, E., & Rahman, A. (2020). Peran pendidikan dasar dalam pembentukan karakter peserta didik. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 11(1), 50–58.

Yuliana, N., & Prasetyo, B. (2021). Kendala pemanfaatan media digital dalam pembelajaran sekolah dasar.

Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia, 6(3), 87–95.

Adnyani, N. P., Putra, I. K., & Dewi, P. A. (2025). Efektivitas multimedia interaktif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 12(1), 44–52.