

PENGEMBANGAN MEDIA WAYGROUND BERBANTUAN PAPER MODE
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MURID KELAS IV SDN DUKUH
KUPANG V SURABAYA

Qonita Ayu Nabilah¹, Desi Eka Pratiwi², Yudha Popiyanto³

^{1,2,3} PGSD FKIP Universitas Wljava Kusuma Surabaya

[1qonitanabilah80@gmail.com](mailto:qonitanabilah80@gmail.com), [2desipratiwi_fbs@uwks.ac.id](mailto:desipratiwi_fbs@uwks.ac.id),

[3yudhapopiyanto_fbs@uwks.ac.id](mailto:yudhapopiyanto_fbs@uwks.ac.id)

ABSTRACT

This study aims to develop a valid, practical, and effective learning media using Wayground assisted by Paper Mode to improve the learning outcomes of fourth-grade students at SDN Dukuh Kupang V Surabaya. The background of this study is the low learning outcomes in Bahasa Indonesia subjects, especially in punctuation material. The research employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model consisting of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The subjects of this study were 26 fourth-grade students. Data collection techniques included interviews, observations, questionnaires, validation sheets, and learning outcome tests. The results showed that the Wayground-assisted Paper Mode media met the criteria of validity based on expert validation, practicality based on student responses and learning activities, and effectiveness based on the improvement of student learning outcomes. Therefore, Wayground-assisted Paper Mode media can be used as an innovative learning medium to support interactive learning and improve students' learning outcomes in elementary schools.

Keywords: *Wayground, Paper Mode, Learning Outcomes, Interactive Media, Elementary School*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Wayground berbantuan Paper Mode yang valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar murid kelas IV SDN Dukuh Kupang V Surabaya. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar Bahasa Indonesia khususnya pada materi memahami tanda baca. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian terdiri atas 26 murid kelas IV. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, angket, lembar validasi, dan tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Wayground berbantuan Paper Mode memenuhi kriteria valid berdasarkan hasil validasi ahli, memenuhi kriteria praktis berdasarkan respons dan aktivitas murid, serta memenuhi kriteria efektif berdasarkan peningkatan hasil belajar murid. Dengan demikian, media Wayground berbantuan Paper Mode dapat digunakan sebagai media pembelajaran inovatif untuk

mendukung pembelajaran yang interaktif dan meningkatkan hasil belajar murid sekolah dasar.

Kata Kunci: Wayground, Paper Mode, hasil belajar, media interaktif, sekolah dasar

A. Pendahuluan

Sistem pendidikan Indonesia telah menjadi sorotan dalam berbagai penelitian akademis dan inisiatif pemerintah. *Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD)* dan *Programme for International Student Assessment (PISA)*, salah satu instrumen paling populer untuk mengevaluasi sistem pendidikan suatu negara. Menurut hasil PISA 2022, murid Indonesia terus mencatatkan prestasi di bawah rata-rata OECD, terutama dalam bidang sains, literasi membaca, dan numerasi. Para akademisi dan pendidik telah menyampaikan berbagai tanggapan dan kekhawatiran terkait rendahnya prestasi siswa Indonesia dalam evaluasi internasional ini.

Banyak aspek kehidupan termasuk cara guru berinteraksi, belajar telah mengalami perubahan signifikan di era digital 5.0. Salah satu pilar utama yaitu pendidikan, menghadapi tantangan besar dalam

tetap relevan dan sukses di tengah kemajuan teknologi yang pesat (Li et al., 2024). Di era modern teknologi digital sangat memudahkan akses terhadap berbagai macam informasi. Misalnya, untuk mendorong murid belajar dan membuat proses pembelajaran lebih kreatif dan imajinatif, teknologi digital digunakan dalam pendidikan untuk meningkatkan aktivitas di kelas. Penggunaan internet dan teknologi digital selalu saling terkait erat. Berkat teknologi, guru dapat merancang lingkungan belajar yang lebih dinamis dan menarik. Murid dapat berpartisipasi dalam proses kreatif yang lebih mendalam dan praktiss yang meningkatkan pemahaman dan keterlibatan murid melalui aplikasi desain grafis, animasi, atau aplikasi realitas virtual (Lan et al., 2024). Teknologi digital telah memajukan pendidikan dalam berbagai cara, termasuk penggunaan media interaktif, aplikasi pembelajaran berbasis teknologi, dan platform digital

yang dapat meningkatkan partisipasi murid.

Bidang pendidikan dapat memanfaatkan beragam sumber daya daring, seperti berbagai situs web dan platform media sosial yang memungkinkan pengguna untuk secara mandiri memperluas dan meningkatkan pengetahuan serta pemahaman murid. Kemampuan berpikir kritis murid juga dipengaruhi oleh penggunaan media digital (Tazqiah Nuralizza et al., 2024). Pandangan para ahli tersebut mengarah pada kesimpulan bahwa teknologi digital di era 5.0 telah memberikan dampak besar pada pendidikan, terutama pada strategi pembelajaran. Melalui penggunaan internet dan alat pembelajaran lainnya, teknologi digital mendorong proses pembelajaran yang lebih kreatif dan membuat informasi lebih mudah diakses.

Perkembangan keterampilan bahasa anak-anak termasuk berbicara, mendengarkan, membaca, dan menulis sangat bergantung pada pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar. Menurut sejumlah penelitian, pembelajaran Bahasa Indonesia seringkali membosankan dan tidak relevan

dengan kehidupan sehari-hari murid, sehingga menurunkan minat dan pemahaman murid (Nenoliu et al., 2025). Di tengah kemajuan teknologi saat ini, murid dengan kemampuan bahasa yang kuat dapat memahami dan menyerap informasi dengan lebih efisien (Nurmalasari, 2023). Berbicara, menulis, mendengarkan, dan membaca merupakan 4 komponen utama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Tujuan dari model pembelajaran ini adalah untuk membantu murid meningkatkan keterampilan bahasa murid. Keempat keterampilan ini saling terkait dan saling melengkapi. Menurut para ahli, pembelajaran Bahasa Indonesia kepada murid sekolah dasar sangat penting untuk meningkatkan kemahiran bahasa murid dalam berbicara, menulis, mendengarkan, dan membaca.

Hasil belajar merupakan tolak ukur utama tujuan pendidikan telah tercapai dan seberapa baik proses pembelajaran telah dilaksanakan (M. Ihsan Nurjaman, 2024). Karena hasil belajar menunjukkan keberhasilan proses pembelajaran, murid harus mencapai hasil belajar yang baik (Nasution et al., 2023). Teknik pembelajaran tradisional yang

cenderung membuat murid menjadi kurang aktif dan lebih pasif. Kurangnya kesempatan untuk bekerja sama dan mendiskusikan topik dalam metode pembelajaran tradisional sering kali menjadi penyebab rendahnya keterlibatan murid dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran alternatif yang lebih partisipatif dan kolaboratif diperlukan untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar murid. Ketika guru menggunakan teknik yang secara aktif melibatkan murid dalam proses pembelajaran, pemahaman dan motivasi belajar murid cenderung meningkat (Ahmad Royani, 2024). Strategi-strategi baru, termasuk pembelajaran interaktif diperlukan untuk meningkatkan partisipasi murid dalam proses pembelajaran guna mencapai hasil belajar tersebut. Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar yang menunjukkan sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai, merupakan ukuran utama efektivitas proses pendidikan.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan pada tanggal 7 Oktober 2025 bersama guru kelas IV-B SDN Dukuh Kupang V Surabaya, diketahui bahwa hasil belajar Bahasa

Indonesia murid masih tergolong rendah. Dari 26 murid, terdapat 13 murid yang memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 75. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa sebagian murid masih mengalami kesulitan dalam memahami materi Bahasa Indonesia, khususnya materi memahami tanda baca penulisan angka atau uang dan menulisnya.

Adapun Penelitian terdahulu yang membahas terkait media pembelajaran interaktif yang menunjukkan meningkatkan hasil belajar murid. Menurut pernyataan yang di atas yang didukung oleh penelitian (Wibowo Sakti, 2023) penggunaan media interaktif di kelas telah meningkatkan keterlibatan dan pemahaman murid seiring dengan perkembangan teknologi. Murid dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik melalui media interaktif, seperti video interaktif, simulasi dan aplikasi pembelajaran digital. Penelitian lain yang mendukung menurut (Purba, A, 2023) menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif di kelas telah menjadi sangat penting di era digital ini, terutama untuk meningkatkan standar pengajaran di

sekolah dasar. Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan kepada murid sekolah dasar. Berdasarkan pandangan para ahli tersebut, penggunaan media pembelajaran interaktif memiliki peranan yang sangat penting dalam meningkatkan hasil belajar murid pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Melalui penyajian pengalaman belajar yang menarik dan bermakna, media interaktif mampu meningkatkan perhatian serta keterlibatan murid selama proses pembelajaran berlangsung.

Teks, grafik, foto, musik, video, dan animasi terintegrasi hanyalah beberapa komponen yang membentuk pembelajaran interaktif. Guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan dinamis dengan memanfaatkan pembelajaran multimedia interaktif (Nissa, S. F., 2021). Berbeda dengan sekedar menonton dan mendengarkan presentasi audio dan video, pembelajaran interaktif bertujuan untuk memastikan bahwa murid berpartisipasi secara aktif melalui tanggapan tersebut. Penggunaan alat pembelajaran interaktif merupakan salah satu

strategi yang berguna untuk meningkatkan standar pendidikan serta menjadikan pembelajaran lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan murid saat ini (Astuti, T., 2023). Salah satu cara yang efektif untuk menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan kreatif adalah melalui teknologi pembelajaran interaktif. Guru yang mahir dalam memanfaatkan ini dapat membuat pengalaman belajar menjadi menarik dan membantu murid memahami materi pembelajaran.

Salah satu strategi untuk mencapai pembelajaran yang efektif adalah dengan menyediakan bahan ajar yang disesuaikan kebutuhan murid. Pembelajaran yang efektif didefinisikan sebagai proses di mana murid belajar dengan mudah dan nyaman serta mencapai tujuan belajar murid sesuai harapan. Proses pembelajaran yang efektif adalah proses yang menuntut partisipasi aktif dan pemahaman murid serta menghasilkan hasil belajar yang unggul. Salah satu komponen utama pembelajaran yang efektif adalah penerapan tujuan pembelajaran yang sesuai dan jelas. Dengan memilih teknik pembelajaran yang efektif, memanfaatkan media yang relevan,

dan merancang kegiatan yang selaras dengan tujuan pembelajaran, pendidik dapat menciptakan lingkungan belajar yang mendukung pencapaian tujuan-tujuan tersebut. Evaluasi berkelanjutan diperlukan untuk mengukur kemajuan murid dalam mencapai tujuan pembelajaran serta memberikan umpan balik yang bermanfaat. Pembelajaran berlangsung secara optimal dan semua kebutuhan serta harapan murid dan penyesuaian pembelajaran (Ginanjar, H., 2021). Berdasarkan pendapat para ahli ini, guru dapat mewujudkan pembelajaran yang efektif dengan mengembangkan strategi dan media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan murid, menetapkan tujuan yang jelas, serta melibatkan murid secara aktif dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media digital dalam proses evaluasi pembelajaran merupakan salah satu cara penerapan teknologi di bidang pendidikan. *Wayground* adalah salah satu platform digital yang memungkinkan pelaksanaan evaluasi secara inovatif dan interaktif, yang sebelumnya dilakukan secara manual (Andresta & Anwar, 2022). *Wayground*, yang sebelumnya dikenal

Quizizz adalah platform pembelajaran online gratis yang meningkatkan hasil belajar murid dan memotivasi para pendidik. Guru dan murid dapat menggunakan situs web *Wayground* secara gratis kapan saja dan dari mana saja asalkan terhubung ke internet (Supriadi dkk., 2021). *Paper Mode* (Mode Kertas) adalah fitur baru yang telah ditambahkan oleh aplikasi *Wayground* seiring berjalannya waktu. Murid tidak perlu membawa perangkat elektronik dari rumah karena kuia interaktif dapat dibuat menggunakan fungsi *paper mode* (Mode Kertas) ini. Para ahli lain menegaskan bahwa evaluasi pembelajaran yang inovatif dapat dilakukan menggunakan platform digital seperti *Wayground*. Tanpa menggunakan perangkat elektronik fitur *Wayground Paper Mode* ini memungkinkan guru dan murid untuk mengadakan ujian dengan cara yang fleksibel, efektif, dan menarik sehingga meningkatkan motivasi dan hasil belajar murid.

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, peneliti mengambil pelaksanaan penelitian dengan judul “Pengembangan Media *Wayground* Berbantuan *Paper Mode* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Murid

Kelas IV SDN Dukuh Kupang V Surabaya". Penelitian ini bertujuan untuk pengembangan media yang layak untuk meningkatkan hasil belajar murid, khususnya dalam pelajaran Bahasa Indonesia yang dianggap sulit, sekaligus menghasilkan media pembelajaran interaktif dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian pengembangan, yang sering disebut sebagai *Research and Development (R&D)*. Lima tahap model pengembangan *ADDIE*: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation digunakan dalam penelitian ini.

Tahap *Analysis* ini dilakukan analisis terhadap kondisi awal pembelajaran, khususnya permasalahan hasil belajar murid yang masih rendah. Dianalisis juga karakteristik murid, kebutuhan materi pembelajaran, serta sarana dan prasarana pendukung pembelajaran. Hasil analisis menunjukkan bahwa diperlukan media pembelajaran yang interaktif, mudah digunakan dan dapat

diakses baik secara digital maupun cetak.

Tahap *Design*, Tujuan dari tahap ini adalah untuk menyusun bahan ajar dengan memanfaatkan temuan dari analisis sebelumnya. Tujuan pembelajaran, indikator pencapaian kompetensi, modul ajar, desain media pembelajaran, jenis soal, desain tata letak, dan alur penggunaan media semuanya ditetapkan pada tahap ini. Proses pengembangan media pembelajaran dipandu oleh desain ini.

Tahap *Development*, Pada tahap ini konten dan soal-soal disusun dan dimasukkan ke dalam modul ajar. Para ahli materi dan ahli media kemudian memeriksa yang telah dikembangkan untuk memastikan kelayakan media.

Tahap *Implementation*, Pada tahap ini media digunakan oleh murid dalam proses pembelajaran sesuai dengan modul pembelajaran yang telah dirancang. Dan di tahap ini dilakukan pengamatan terhadap keterlaksanaan pembelajaran, respon murid. Selain itu, pelaksanaan *pre-test* dan *post-test* dilakukan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar murid sebelum dan sesudah menggunakan media.

Tahap *Evaluation*, evaluasi yang bertujuan untuk menilai keberhasilan produk yang dikembangkan, apakah telah memenuhi harapan atau belum. Evaluasi dilaksanakan sebagai upaya untuk memberikan penilaian terhadap kualitas media.

Subjek penelitian ini adalah murid kelas IV-B SDN Dukuh Kupang V Surabaya yang berjumlah 26 murid. Teknik pengumpulan data penelitian ini dikumpulkan melalui angket, tes dan wawancara. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi lembar wawancara, lembar tes, lembar angket.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pengembangan media Wayground berbantuan Paper Mode pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar memperoleh persentase 100% hasil validasi media Aspek Kebahasaan dari ahli media 1, 98% dari hasil validasi media Aspek Kebahasaan ahli media 2, 98% hasil validasi media Aspek Tampilan Media dari ahli media 1, 96% hasil validasi media Aspek Tampilan Media dari ahli media 2, 100% hasil validasi Perangkat

Pembelajaran dari Ahli Materi 1 & 2, 100% hasil validasi materi dari ahli materi 1, 98% hasil validasi materi dari ahli materi 2, 100% hasil data angket Aktivitas Murid dari observer. Semuanya masuk kategori sangat valid.

Tabel 1 Hasil validasi media Aspek Kebahasaan dari Ahli Media

Pernyataan	Ahli 1	Ahli 2
1. Bahasa yang digunakan dalam media mudah dipahami oleh murid sekolah dasar.	5	5
2. Murid tidak mengalami kesulitan dalam memahami kalimat yang terdapat pada media.	5	5
3. Penggunaan bahasa pada media membantu murid memahami isi pembelajaran dengan baik.	5	5
4. Instruksi yang terdapat pada media disampaikan secara jelas dan mudah dimengerti.	5	4
5. Pemilihan kata pada media sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar.	5	5
6. Bahasa yang digunakan pada media layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.	5	5
7. Kalimat pada media mudah dipahami tanpa penjelasan tambahan yang berlebihan.	5	5
8. Istilah yang digunakan dalam media ditulis secara konsisten di seluruh	5	5

bagian.			
9. Bahasa yang digunakan dalam media bersifat santun dan tidak menyinggung murid.	5	5	
10. Tingkat bahasa yang digunakan dalam media sesuai dengan usia murid sekolah dasar.	5	5	
Total Skor	50	49	
Rata-rata	5	4,9	
Persentase	100%	98%	
Kategori	Sangat Valid	Sangat Valid	

Tabel 2 Hasil Validasi Media Aspek Tampilan Media Oleh Ahli Media

Pernyataan	Ahli 1	Ahli 2
1. Perpaduan warna pada media terlihat menarik dan tidak mencolok.	5	4
2. Warna yang digunakan pada media tidak mengganggu fokus murid saat belajar.	5	5
3. Ukuran huruf pada media sudah sesuai dengan tingkat keterbacaan murid.	5	5
4. Jenis huruf yang digunakan pada media mudah dibaca dan jelas.	5	5
5. Media dapat diakses dengan mudah, kapan saja dan dimana saja.	5	5
6. Media efektif digunakan sebagai media pendukung pembelajaran di kelas.	4	4
7. Media membuat murid lebih termotivasi untuk belajar.	5	5
8. Media dapat mendukung peningkatan hasil belajar murid.	5	5
9. Tampilan pada media pembelajaran tidak	5	5

membbingungkan murid.			
10. Desain media secara keseluruhan menarik dan mendukung pembelajaran.	5	5	
Total Skor	49	48	
Rata-rata	4,9	4,8	
Persentase	98%	96%	
Kategori	Sangat Valid	Sangat Valid	

Tabel 3 Hasil Validasi Perangkat Pembelajaran Oleh Ahli Materi

Pernyataan	Ahli 1	Ahli 2
1. Rumusan tujuan pembelajaran dituliskan secara jelas	5	5
2. Cara pengajaran terstruktur dengan baik	5	5
3. Isi modul dapat dipahami dengan mudah	5	5
4. Susunan teks dan gambar tersaji secara rapi	5	5
5. Tampilan modul terlihat menarik	5	5
6. Bahasa yang digunakan dalam modul mudah dipahami	5	5
7. Bahasa sesuai dengan anak kelas IV SD	5	5
8. Gambar sampul modul menarik dan cocok dengan pembelajaran	5	5
9. Pemilihan warna modul terlihat sederhana dan tidak terlalu mencolok	5	5
10. Desain modul selaras dengan anak sekolah dasar	5	5
Total Skor	50	50
Rata-rata	5	5

Persentase	100%	100%
Kategori	Sangat Valid	Sangat Valid

Rata-Rata	46,30
Persentase	92,61%
Kategori	Sangat Praktis

Selanjutnya, media diimplentasikan dan diuji kepraktisannya melalui lembar angket respon murid yang diberikan kepada murid kelas VI SD.

Tabel 4 Hasil Angket Respon Murid

Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Total
AJR	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	49
BAC	5	5	5	5	5	5	5	5	5	1	46
CNI	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	48
DMS	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	49
DDFS	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
FDDA	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
GFZ	5	3	5	3	5	4	3	5	3	1	37
HFA	4	5	5	4	4	3	5	3	5	4	42
IYM	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	48
IKSW	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	49
JNA	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
KS	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
MRAA	3	5	3	3	4	4	5	3	3	4	37
MMI	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
MSAA	5	5	4	4	4	5	5	5	4	5	46
MAF	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
MCPI	5	5	5	4	3	5	5	5	4	5	46
MJ	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
MAAS	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	49
MFKA	4	5	4	3	5	4	4	5	4	5	43
MN	3	5	2	5	5	4	5	5	5	5	44
MOAM	4	5	5	4	4	3	5	3	5	4	42
MON	3	4	5	3	2	2	3	5	5	4	36
MRR	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	47
MRWK	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
NA	4	5	4	5	4	5	5	5	4	5	46
Total	1.204										

Tabel 5 Hasil Data Angket Aktivitas Murid

Aktivitas Murid	Penilaian			
	1	2	3	4
Kegiatan Pendahuluan				
Orientasi				
a. Murid menjawab salam dari guru dengan sopan				✓
b. Murid yang ditunjuk memimpin doa sebelum pembelajaran dimulai				✓
c. Murid merespons sapaan dan pertanyaan mengenai kabar				✓
d. Murid mengikuti kegiatan presensi dengan tertib				✓
e. Murid menyepakati kesepakatan awal sebelum pembelajaran dimulai				✓
f. Murid memahami tujuan pembelajaran yang disampaikan guru.				✓
g. Murid menyimak langkah-langkah kegiatan pembelajaran				✓
Kegiatan Inti				
Merumuskan Masalah				
a. Murid memperhatikan pertanyaan pemantik yang disampaikan guru				✓
b. Murid berpikir tentang pertanyaan pemantik yang diberikan				✓
c. Murid tertarik untuk mengetahui jawaban dari pertanyaan tersebut				✓
Merumuskan Hipotesis				
a. Murid mencoba menebak jawaban dari pertanyaan pemantik tersebut				✓
b. Murid menyampaikan pemahamannya tentang materi yang akan disampaikan				✓
c. Murid mendengarkan pendapat teman tentang jawaban dari teman				✓
Mengumpulkan Data				

a. Murid memperhatikan penjelasan guru melalui ppt yang ditayangkan	✓	DMS	60	100
b. Murid mencatat dan mengingat tentang materi yang disampaikan	✓	DDFS	20	80
		FDDA	60	100
		GFZ	10	70
Menguji Hipotesis		HFA	60	100
a. Murid mendengarkan aturan saat media digunakan	✓	IYM	60	100
b. Murid mulai mengerjakan soal-soal dengan sungguh-sungguh dan semangat	✓	IKSW	60	80
		JNA	50	80
c. Murid mengumpulkan hasil pekerjaan kepada guru tepat waktu	✓	KS	60	100
		MRAA	60	80
Kesimpulan		MMI	60	80
a. Murid memahami materi yang disampaikan dengan guru	✓	MSAA	50	100
		MAF	70	100
b. Murid bertanya jika ada yang belum dipahami di materi	✓	MCPI	40	80
		MJ	50	100
Kegiatan Penutup		MAAS	40	80
a. Murid menyampaikan kembali kesimpulan materi pembelajaran	✓	MFKA	40	100
b. Murid menyimak pesan motivasi sebagai penutup kegiatan pembelajaran	✓	MN	60	100
		MOAM	60	100
c. Murid merefleksikan pembelajaran yang telah dilakukan	✓	MON	50	100
		MRR	70	80
d. Murid berdoa bersama untuk menutup pembelajaran	✓	MRWK	50	100
e. Murid menjawab salam penutup dari guru	✓	NA	50	80
Total	100	Total	1.330	2.390
Rata-rata	4	Rata-Rata	51,15	96,15
Persentase	100%	Persentase	51,15%	91,92%
Kategori	Sangat Aktif	Kategori	Cukup Baik	Sangat Baik

Tabel 6 Hasil Pre Test dan Post Test

Nama Murid	Hasil test	Pre	Hasil Test	Post
AJR	60		100	
BAC	60		100	
CNI	20		100	

Tabel 7 Hasil Belajar Murid

Nama	Pre test	Post test	N-Gain	Tingkat Hasil Belajar
AJR	60	100	1	Tinggi
BAC	60	100	1	Tinggi
CNI	20	100	0,75	Tinggi
DMS	60	100	0,5	Sedang

DDFS	20	80	0,75	Tinggi
FDDA	60	100	1	Tinggi
GFZ	10	70	0,66	Sedang
HFA	60	100	1	Tinggi
IYM	60	100	1	Tinggi
IKSW	60	80	0,5	Sedang
JNA	50	80	0,6	Sedang
KS	60	100	1	Tinggi
MRAA	60	80	0,5	Sedang
MMI	60	80	0,5	Sedang
MSAA	50	100	1	Tinggi
MAF	70	100	1	Tinggi
MCPI	40	80	0,66	Sedang
MJ	50	100	1	Tinggi
MAAS	40	80	0,66	Sedang
MFKA	40	100	1	Tinggi
MN	60	100	1	Tinggi
MOAM	60	100	1	Tinggi
MON	50	100	1	Tinggi
MRR	70	80	0,33	Sedang
MRWK	50	100	1	Tinggi
NA	50	80	0,6	Sedang
Jumlah	1.330	2.390		
Rata-rata	51,15	96,15	0,92	Tinggi

Tabel 8 Hasil Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Nama Kelompok	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Total
Kelompok 1	✓	✓	✓	✓	X	✓	X	✓	✓	✓	80
Kelompok 2	✓	✓	✓	✓	X	✓	✓	✓	✓	✓	90
Kelompok 3	✓	✓	✓	✓	X	✓	✓	✓	✓	✓	90
Kelompok 4	✓	✓	✓	✓	X	✓	✓	✓	✓	✓	90
Kelompok 5	X	✓	✓	✓	X	✓	X	✓	✓	✓	70
Total Keseluruhan											420
Rata-rata											84
Persentase											84%
Kategori											Sangat Baik

Tabel 9 Hasil Validasi Materi Oleh Ahli Materi

Pernyataan	Ahli 1	Ahli 2
1. Setiap bagian materi dalam media	5	5

memiliki keterkaitan dengan tujuan pembelajaran.		
2. Materi yang disajikan dengan bahasa dan contoh yang memudahkan pemahaman murid.	5	5
3. Urutan penyajian materi memudahkan murid mengikuti alur pembelajaran.	5	5
4. Penggunaan kosakata dalam materi sesuai dengan tingkat perkembangan bahasa murid.	5	5
5. Kalimat dalam materi disusun secara sederhana dan jelas bagi murid.	5	5
6. Pemilihan kata dalam materi sudah tepat dan baku.	5	5
7. Struktur kalimat dalam materi sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar.	5	5
8. Materi tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sulit bagi murid kelas IV SD.	5	4
9. Penyajian materi mendukung perkembangan kognitif murid secara bertahap.	5	5
10. Penyajian materi dalam media mendukung pelaksanaan kurikulum yang berlaku.	5	5
Total	50	49
Rata-rata	5	4,9
Persentase	100%	98%
Kategori	Sangat Valid	Sangat Valid

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan menggunakan model

ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) diperoleh produk berupa media pembelajaran *Wayground* berbantuan *Paper Mode* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi memahami tanda baca penulisan angka atau uang dan menulisnya untuk murid kelas IV SDN Dukuh Kupang V Surabaya.

Para ahli perangkat pembelajaran, ahli materi, dan ahli media telah memvalidasi media dikembangkan, sehingga sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, hasil penelitian menunjukkan bahwa murid merespon dengan baik terhadap media *Wayground* berbantuan *Paper Mode* dan murid juga terlibat dalam lebih banyak aktivitas pembelajaran selama di kelas.

Berdasarkan hasil *pre test* dan *post test*, penggunaan media *Wayground* berbantuan *Paper Mode* juga terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar murid. Dengan demikian, media yang dikembangkan memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif sehingga dapat digunakan sebagai salah satu

alternatif media pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Andresta, N. B., & Anwar, C. (2022). Quizizz as an assessment media at EFL teaching: Students voices. *EduLite: Journal of English Education, Literature and Culture*, 7(2), 386. <https://doi.org/10.30659/e.7.2.386-401>
- Astuti, T., I., L. (2023). *Analisis Kompetensi Profesional Guru dalam Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif (Studi Kasus di SD Muhammadiyah 01 Pencongan)*. *Journal of Elementary Education*.
- Ginangjar, H., G., D. . (2021). *efektifitas implementasi pembelajaran berbasis proyek: Faktor-faktor kunci dalam proses pembelajaran*. *urnal Pendidikan Tambusai*.
- Lan, H., Bailey, R., & Tan, W. H. (2024). Assessing the digital competence of in-service university educators in China: A systematic literature review. *Heliyon*, 10(16), e35675. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e35675>
- Li, J., Zheng, X., Watanabe, I., & Ochiai, Y. (2024). A systematic review of digital transformation technologies in museum exhibition. *Computers in Human Behavior*, 161, 108407. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2024.108407>
- M. Ihsan Nurjaman, M. K. (2024). Peningkatan Hasil Belajar PAI Melalui Penggunaan Media Video Pembelajaran di Kelas VI SDN Sukahaji Purwakarta. *JOURNAL OF PEDAGOGICAL AND*

- TEACHER PROFESSIONAL DEVELOPMENT.
<https://doi.org/10.35719/jptpd.v1i1.14>
- Nasution, N. E. A., AlMuhdhar, M. H. I. A., Sari, M. S., & Balqis, B. (2023). Relationship between Critical and Creative Thinking Skills and Learning Achievement in Biology with Reference to Educational Level and Gender. *Journal of Turkish Science Education*, 1. <https://doi.org/10.36681/tused.2023.005>
- Nenoliu, R., Djuli, L., & Koro, M. (2025). Penerapan Metode Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Siswa Kelas V SD GMIT Oepura pada Teks Prosedur. *ARZUSIN*, 5(3), 1011–1023. <https://doi.org/10.58578/arzusin.v5i3.5667>
- Nissa, S. F., R., N. (2021). *Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran tematik di sekolah dasar*. *Jurnal Ilmu Pendidikan*.
- Nurmalasari, W. (2023). Problematika dan Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 2912–2919. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.6101>
- Purba, A, S., A. (2023). Purba, A., & Saragih, A. (2023). Peran teknologi dalam transformasi pendidikan bahasa Indonesia di era digital. *All Fields of Science Journal Liaison Academia and Society*,. *All Fields of Science Journal Liaison Academia and Society*,.
- Supriadi, N.-, Tazkiyah, D., & Isro, Z. (2021). PENERAPAN APLIKASI QUIZZZ DALAM PEMBELAJARAN DARING DI ERA COVID-19. *Jurnal Cakrawala Mandarin*, 5(1), 42. <https://doi.org/10.36279/apsmi.v5i1.101>
- Tazqiah Nuralizza, Riskha Arfiyanti, & Mira Nuryanti. (2024). Respons Mahasiswa Terhadap Media Digital Sebagai Sumber Belajar Berpikir Kritis. *Deiksis: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 10(2), 198–205. <https://doi.org/10.33603/075wh864>
- Wibowo Sakti, hamid. (2023). *Pengembangan Teknologi Media Pembelajaran: Merancang Pengalaman Pembelajaran yang Inovatif dan Efektif*. Tiram Media.