

PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF WORDWALL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR IPAS PESERTA DIDIK KELAS IV SEKOLAH DASAR

Angel Aurila¹, Arita Marini², Waluyo Hadi³

^{1, 2, 3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Jakarta

¹ angel.aurila@mhs.unj.ac.id, ² aritamarini@unj.ac.id, ³ whadi@unj.ac.id

ABSTRACT

This study develops a Wordwall-based learning media with a Maze Runner theme for the Natural and Social Sciences (IPAS) subject, in which students answer questions through a maze containing answer choices; correct answers unlock the route to the next question, while incorrect answers close the route. Validation results indicate a media feasibility score of 96% and a content feasibility score of 85%, both categorized as highly feasible. A limited field trial conducted with 6 fourth-grade students at SDN Susukan 08 Pagi yielded a response percentage of 79.5% (feasible), while a broader field trial involving 12 students obtained a percentage of 83.1% (highly feasible), with recommendations for improvement regarding the maze display, visual effects, and answer distractors. This media is deemed suitable for use as an interactive learning alternative in IPAS instruction.

Keywords: learning media, Wordwall, IPAS

ABSTRAK

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berbasis Wordwall bertema Maze Runner untuk mata pelajaran IPAS, di mana siswa menjawab pertanyaan melalui labirin berisi pilihan jawaban; jawaban benar membuka rute ke pertanyaan berikutnya, sedangkan jawaban salah menutup rute. Hasil validasi menunjukkan kelayakan media 96% dan materi 85% (sangat layak). Uji coba lapangan terbatas pada 6 siswa kelas IV SDN Susukan 08 Pagi memperoleh respon 79,5% (layak) dan uji coba lapangan lebih luas pada 12 siswa memperoleh persentase 83,1% (sangat layak), dengan saran perbaikan pada tampilan labirin, efek visual, dan pengecoh jawaban. Media ini layak digunakan sebagai alternatif pembelajaran interaktif IPAS.

Kata Kunci: media pembelajaran, Wordwall, IPAS

A. Pendahuluan

Pada tahap kehidupan sekolah dasar, pendidikan sains memainkan peran sebagai pengantar yang memprioritaskan pengembangan keterampilan dasar dan mendorong rasa ingin tahu alami peserta didik (da Silva et al, 2026; Pereira & Sampaio,

2024). Hal tersebut bertujuan untuk mempersiapkan landasan bagi pembelajaran yang lebih kompleks pada jenjang pendidikan selanjutnya selain itu juga bertujuan untuk menumbuhkan minat peserta didik dalam penelitian dan pemahaman tentang alam (da Silva et al, 2026).

Kegiatan pembelajaran sains dirancang untuk mendorong eksplorasi lingkungan, observasi, serta praktik eksperimen sederhana, guna memperkuat landasan awal literasi sains (da Silva et al 2026). Selain sains atau IPA, mata pelajaran IPS juga tak kalah penting karena pendidikan sosial membantu peserta didik dalam memahami dan mengapresiasi nilai-nilai sosial yang berlaku, sehingga mereka dapat tumbuh menjadi individu yang bertanggung jawab dan menjadi warga negara yang baik (Arifin, I., & Hasanah, U., 2024). Dalam kurikulum merdeka, kedua mata pelajaran tersebut menjadi satu dikarenakan karakteristik peserta didik usia sekolah dasar masih berpikir secara holistik, utuh, dan konkrit (Anisah et al., 2023; Marwa et al., 2023).

Motivasi belajar dapat dipahami sebagai suatu dorongan yang memicu tindakan yang berkaitan dengan pencapaian atau tujuan. Oleh sebab itu motivasi belajar sangat penting dalam kegiatan belajar karena motivasi belajar dapat mendorong rasa semangat belajar dan jika motivasi belajar seseorang rendah maka rasa semangat belajarnya juga rendah yang dapat membuat kegiatan

belajarnya tidak berhasil dengan maksimal (Suparman, S., & Junaidin, J., 2023). Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penentu dalam keberhasilan kegiatan pembelajaran, namun rendahnya motivasi peserta didik terhadap mata pelajaran IPAS masih menjadi permasalahan yang kerap kali ditemukan. Kondisi ini didukung oleh data kuantitatif dari penelitian sebelumnya dimana sebanyak 70% peserta didik memiliki motivasi yang rendah (Sibagariang et al., 2024).

Penelitian terdahulu telah membuktikan efektivitas media Wordwall dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik di jenjang sekolah dasar. Penelitian berbasis studi literatur memnunjukkan bahwa penggunaan Wordwall dapat meningkatkan motivasi peserta didik dengan menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, interaktif, menyenangkan, dan juga berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar (Barokah et al., 2024). Wordwall juga memiliki keunggulan meliputi keterlibatan aktif siswa dan peningkatan daya ingat terhadap materi (Lestari & Rohmani., 2024) Penelitian lain yang berfokus pada pembelajaran IPAS juga menunjukkan

bahwa penggunaan media pembelajaran Wordwall pada mata pelajaran IPAS di kelas IV sekolah dasar dapat meningkatkan motivasi belajar dan minat peserta didik (Hidayah & Andriani., 2023).

Penelitian terdahulu telah membuktikan efektivitas media Wordwall dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik namun muatan antara IPA dan IPS masih terpisah dan belum terintegrasi (Jauhar et al., 2022). Kesenjangan inilah yang menjadi landasan penelitian ini. Pengembangan media Wordwall pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar yang telah dilakukan sebelumnya lebih banyak berfokus pada satu bidang kajian baik IPA maupun IPS tanpa merancang soal-soal yang memadukan konsep dari kedua bidang tersebut dalam satu tampilan yang utuh dan kontekstual.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengisi celah tersebut dengan mengembangkan media Wordwall dengan menyajikan soal-soal yang memadukan kedua konsep IPA dan IPS secara utuh dan kontekstual.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Model ADDIE dipilih karena dinilai lebih sederhana dan fleksibel dibandingkan model pengembangan lainnya, sehingga sesuai untuk menghasilkan produk media pembelajaran yang terstruktur dan dapat diuji kelayakannya secara sistematis. Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahap, yaitu Analysis (analisis), Design (desain), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), dan Evaluation (evaluasi).

Tahap pertama adalah analisis (Analysis), yang bertujuan mengidentifikasi permasalahan dan kebutuhan pembelajaran. Tahapan analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi kemungkinan penyebab kesenjangan dalam kinerja pembelajaran, termasuk menentukan strategi yang tepat untuk menutup kesenjangan tersebut berdasarkan bukti empiris.

Tahap ketiga adalah pengembangan (Development). Tahap pengembangan merupakan tahap merealisasikan apa yang telah dirancang dalam tahap desain agar

menjadi produk media yang sesungguhnya, yakni soal interaktif berbasis Wordwall yang memuat muatan IPA dan IPS secara terpadu. Produk yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai tingkat kelayakannya sebelum diujicobakan kepada peserta didik.

Tahap keempat adalah implementasi (Implementation). Setelah produk dinyatakan valid, media diujicobakan kepada subjek penelitian dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan angket. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV sekolah dasar.

Tahap kelima adalah evaluasi (Evaluation). Evaluasi merupakan langkah akhir dari model ADDIE, yaitu sebuah proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap program pembelajaran yang telah dikembangkan dan diimplementasikan, sekaligus sebagai dasar perbaikan dan penyempurnaan produk secara menyeluruh.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SDN Susukan 08 Pagi. Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas 4 SDN Susukan 08 Pagi yang berjumlah 6 siswa.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket. Penggunaan instrument angket dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media dari ahli media dan juga ahli materi menggunakan skala Likert skor 1 - 4. Angket untuk respon siswa juga menggunakan skala Likert yang menilai terkait media yang sudah dibuat.

**Tabel 1. Indikator Penilaian Validasi Ahli
Skala Likert**

No.	Skor	Kriteria
1.	4	Sangat Baik
2.	3	Baik
3.	2	Cukup Baik
4.	1	Kurang Baik

Data yang akan didapatkan berupa skor dari ahli materi dan ahli media yang kemudian akan dianalisis presentase penilaiannya dari data yang sudah diperoleh. Rumus presentase yang digunakan untuk mengolah data adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Skor yang Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Presentase yang didapat akan dituliskan dalam bentuk kalimat untuk menentukan kelayakan dari media yang sudah dikembangkan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall yang berisi soal-soal terpadu antara muatan IPA dan IPS untuk peserta didik kelas IV SD pada mata pelajaran IPAS. Produk ini berupa soal-soal interaktif dalam format permainan Wordwall yang dirancang secara integratif memadukan konsep IPA dan IPS dalam satu tampilan.

1. Tahap Analisis

Pada penelitian ini, analisis dilakukan melalui studi literatur terhadap berbagai artikel jurnal ilmiah yang relevan. Berdasarkan hasil kajian literatur tersebut, ditemukan bahwa motivasi belajar peserta didik kelas IV sekolah dasar pada mata pelajaran IPAS masih tergolong rendah. Hal ini ditunjukkan oleh penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa 70% motivasi siswa terhadap pembelajaran IPAS masih rendah. Dalam kajian literatur menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis platform digital seperti Wordwall terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Berpijak pada temuan analisis ini, solusi yang dinilai tepat

adalah mengembangkan media pembelajaran berupa soal interaktif berbasis Wordwall yang dirancang secara terpadu antara muatan IPA dan IPS, sebagai upaya konkret untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SD pada mata pelajaran IPAS.

2. Tahap Desain

Tahap desain merupakan tahap perancangan media pembelajaran sebelum masuk ke proses pengembangan. Pada tahap ini, penyusunan konten soal dilakukan berdasarkan Capaian Pembelajaran (CP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) mata pelajaran IPAS kelas IV semester 2 dalam Kurikulum Merdeka, khususnya pada materi Aku Pahlawan Lingkungan. Konten soal dirancang secara terpadu dengan memadukan muatan IPA dan IPS dalam satu instrumen, sehingga mencerminkan hakikat IPAS sebagai mata pelajaran yang bersifat holistik dan integratif. Soal-soal yang disusun mengacu pada materi “Aku Pahlawan Lingkungan” IPAS kelas IV semester genap. Setiap butir soal dirancang untuk memuat unsur keterpaduan IPA dan IPS secara eksplisit, sehingga peserta didik tidak hanya dilatih memahami konsep sains semata,

tetapi juga mampu mengaitkannya dengan dimensi sosial dan nilai-nilai pelestarian lingkungan.

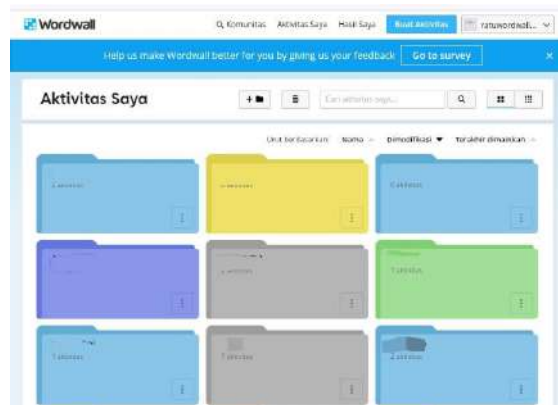
a. Tampilan awal saat membuka website Wordwall



Gambar 1. Tampilan Awal Website Wordwall

Menampilkan tampilan awal website yang dilengkapi dengan tutorial untuk menggunakan platform Wordwall.

b. Beranda



Gambar 2. Tampilan Beranda

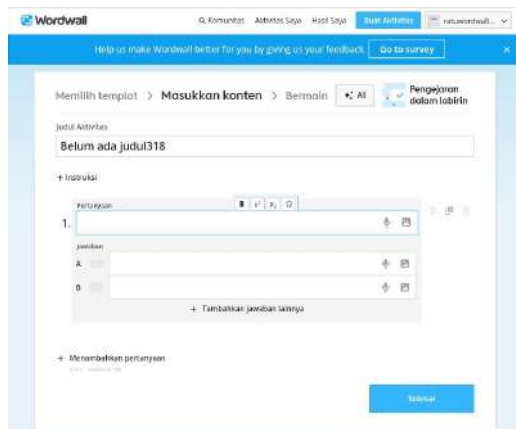
Pada beranda terdapat menu yang berisi “komunitas”, “aktivitas saya” yaitu berisi aktivitas atau kuis yang sudah dibuat oleh pengguna, “hasil saya” yang berisi hasil dari kuis yang sudah dikerjakan, lalu ada “buat aktivitas” yang berisi template untuk membuat kuis interaktif.

c. Buat aktivitas



Gambar 3. Menu Buat Aktivitas
 Pada menu ini terdapat banyak template yang bisa digunakan oleh pengguna. Saat pengguna ingin membuat kuis interaktif maka hal pertama yang harus dilakukan adalah memilih template yang diinginkan atau yang sesuai dengan kebutuhan.

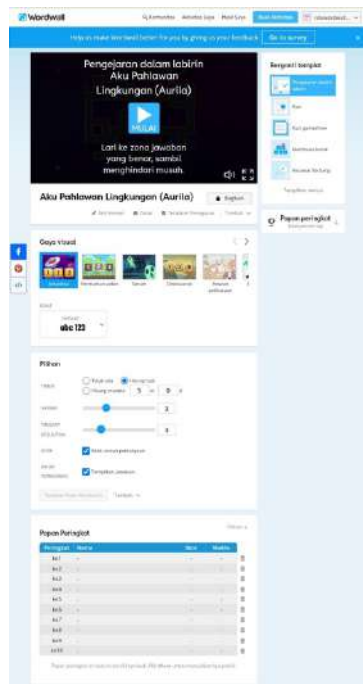
d. Membuat kuis



Gambar 4. Tampilan Wordwall untuk Membuat Kuis

Setelah menentukan template mana yang akan digunakan, tampilan yang akan muncul seperti yang tertera pada gambar. Pada tahap ini pengguna bisa langsung membuat kuis dengan menginput soal-soal yang sudah dibuat.

e. Finalisasi kuis



Gambar 5. Finalisasi Kuis
Setelah selesai menginput soal-soal, tampilan yang akan terlihat adalah

opsi untuk memilih gaya visual dan font, kemudian ada pengaturan untuk menyesuaikan fitur-fitur yang terdapat pada template, lalu pengguna juga dapat melihat preview kuis yang sudah dibuat. Selain itu ada juga tampilan papan peringkat dan ada pilihan untuk berganti template setelah kuis selesai dibuat.

3. Development

Tahap development merupakan tahap merealisasikan rancangan yang telah disusun pada tahap desain menjadi produk media pembelajaran yang sesungguhnya. Pada tahap ini soal-soal yang terpadu antara muatan IPA dan IPS dikembangkan secara langsung menggunakan Wordwall. Soal-soal yang disusun mengacu pada materi "Aku Pahlawan Lingkungan" IPAS kelas IV semester genap. Setiap butir soal dirancang untuk memuat unsur keterpaduan IPA dan IPS sehingga siswa tidak hanya dilatih untuk memahami konsep sains semata, tetapi juga mampu mengaitkannya dengan dimensi sosial dan nilai-nilai pelestarian lingkungan.



Gambar 6. Tampilan Awal Kuis



Gambar 7. Tampilan Saat Jawaban yang Dipilih Salah



Gambar 8. Tampilan Ruang Jawaban Berubah Menjadi Rerumputan

Pembahasan mengenai tampilan media pembelajaran berbasis Wordwall yang dikembangkan menunjukkan bahwa media ini mengadopsi konsep permainan Maze Runner sebagai elemen utama dalam penyajian kuis interaktif. Setiap sesi kuis diawali dengan tampilan pertanyaan yang berkaitan dengan materi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), yang kemudian dilanjutkan dengan

tampilan labirin (maze) berisi beberapa pilihan jawaban yang dapat dipilih oleh siswa. Pada setiap percabangan labirin, siswa diharuskan otomatis mengarahkan siswa untuk melanjutkan ke pertanyaan berikutnya hingga seluruh rangkaian soal dalam labirin menentukan jalur yang sesuai dengan jawaban yang dianggap benar untuk dapat melanjutkan permainan. Apabila siswa memilih jawaban yang kurang tepat, maka jalur atau jawaban tersebut secara otomatis akan menghilang dari tampilan dan rute menuju jalur tersebut akan tertutup, sehingga siswa harus mencoba kembali memilih jalur lain yang tersedia. Sebaliknya, jika siswa memilih jawaban yang benar, sistem akan secara berhasil diselesaikan. Mekanisme ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus menantang, karena siswa tidak hanya dituntut untuk menjawab pertanyaan dengan benar, tetapi juga harus berpikir strategis dalam menentukan jalur penyelesaian. Dengan adanya sistem trial and error yang terintegrasi dalam permainan, siswa memperoleh kesempatan untuk belajar dari kesalahan secara langsung tanpa merasa terbebani, sehingga proses

evaluasi pemahaman konsep IPAS dapat berlangsung secara lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna.



Gambar 9. Tampilan Akhir Kuis



Gambar 10. Tampilan Review Jawaban di Akhir Kuis

Saat kuis selesai dikerjakan maka akan muncul tampilan yang menunjukkan skor dan waktu pengerjaan serta pilihan untuk melihat papan peringkat, tampilan jawaban yang dapat dilihat juga berapa kali salah menjawab sebelum akhirnya menjawab jawaban yang benar.

Selanjutnya media akan divalidasi oleh validator. Validator dalam penelitian ini terdiri dari satu orang guru kelas 4 SDN Rawa Bunga 12 sebagai ahli media dan satu orang guru kelas 4 SDN Susukan 08 Pagi sebagai ahli materi.

Tabel 2. Hasil Validasi Media

Validator	Presentase	Kategori Kelayakan
Ahli Media	96 %	Sangat Layak
Ahli Materi	85 %	Sangat Layak

Berdasarkan hasil uji validasi yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi, media pembelajaran berbasis Wordwall bertema Maze Runner ini dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil validasi oleh ahli media menunjukkan persentase kelayakan sebesar 96%, yang menandakan bahwa karakteristik media, desain visual dan audio, dan system pengoperasian media telah memenuhi kriteria sangat layak. Sementara itu, hasil validasi oleh ahli materi memperoleh persentase sebesar 85%, yang menunjukkan bahwa kesesuaian materi IPAS yang disajikan, ketepatan konsep, serta keselarasan soal dengan tujuan pembelajaran juga berada pada kategori sangat layak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ini telah memenuhi standar kelayakan baik dari segi media maupun materi, sehingga layak untuk diimplementasikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran

interaktif yang dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi IPAS.

4. Implementasi

Pada tahap implementasi, peneliti tidak melaksanakan uji coba secara menyeluruh dikarenakan kegiatan pembelajaran di sekolah telah memasuki masa penilaian akhir semester (UAS), sehingga waktu yang tersedia untuk pelaksanaan penelitian sangat terbatas. Oleh karena itu, peneliti hanya melakukan uji coba lapangan secara terbatas sebagai bentuk diseminasi atau penyebaran media pembelajaran kepada 6 siswa kelas IV SDN Susukan 08 Pagi.



Gambar 11. Penjelasan Penggunaan Media Kepada Siswa

Kegiatan uji coba ini diawali dengan memberikan penjelasan kepada siswa mengenai cara penggunaan media pembelajaran berbasis Wordwall bertema Maze Runner, termasuk aturan permainan

dan mekanisme menjawab pertanyaan dalam labirin.



Gambar 12. Siswa Mencoba Penggunaan Media

Selanjutnya, siswa diberikan kesempatan untuk mencoba secara langsung media tersebut secara mandiri maupun bergiliran.



Gambar 13. Siswa Mengisi Angket

Setelah selesai mencoba, peneliti meminta tanggapan atau feedback dari siswa terkait pengalaman mereka dalam menggunakan media tersebut, baik dari segi kemudahan penggunaan, kemenarikan tampilan, maupun pemahaman terhadap materi yang disajikan. Hasil uji coba terbatas ini

menjadi dasar awal untuk mengetahui respons pengguna terhadap media yang dikembangkan, meskipun belum dapat menggambarkan efektivitas media secara menyeluruh dalam skala yang lebih luas.

Tabel 3. Hasil Respon Siswa

Aspek	Jumlah	Persentase	Kategori
Hasil Uji Lapangan Terbatas	6	79,5%	Layak
Hasil Uji Lapangan Lebih Luas	12	83,1%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil angket respon yang diberikan kepada siswa setelah uji coba lapangan terbatas, diperoleh persentase sebesar 79,5% yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Wordwall bertema Maze Runner ini berada pada kategori layak digunakan dalam pembelajaran sedangkan berdasarkan hasil uji lapangan lebih luas yang diuji cobakan kepada 12 siswa memperoleh persentase sebesar 83,1% yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Wordwall bertema Maze Runner ini berada pada kategori sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Meskipun demikian, terdapat beberapa saran yang disampaikan

oleh siswa pada bagian angket terbuka, di mana sebagian besar siswa mengharapkan adanya perbesaran ukuran tampilan labirin agar lebih leluasa untuk diamati, serta penambahan efek visual atau animasi tertentu, misalnya efek ketika karakter utama tertangkap oleh monster, sehingga permainan terasa lebih menarik dan hidup. Namun, hal ini menjadi salah satu keterbatasan dalam pengembangan media, mengingat Wordwall merupakan platform berbasis template yang telah disediakan oleh sistem, sehingga peneliti tidak dapat menambahkan atau memodifikasi elemen visual maupun efek di luar fitur yang telah tersedia. Dengan demikian, meskipun media yang dikembangkan telah dinyatakan layak digunakan, pengembangan lebih lanjut terhadap aspek visual dan interaktivitas masih terbatas pada fitur-fitur yang disediakan oleh platform Wordwall itu sendiri.

5. Evaluasi

Pada tahap evaluasi, terdapat beberapa catatan dan saran yang diperoleh dari ahli materi, ahli media, maupun siswa sebagai pengguna media. Ahli materi memberikan komentar bahwa pilihan jawaban pada

soal pilihan ganda masih terlalu ekstrem, sehingga jawaban yang benar cenderung mudah ditebak oleh siswa. Hal ini sejalan dengan temuan bahwa pengecoh yang kurang efektif dalam soal pilihan ganda dapat menyebabkan siswa berkemampuan tinggi justru memilih jawaban yang salah, sehingga kualitas pengecoh sangat menentukan validitas soal dalam mengukur kemampuan siswa (Jannah et al., 2021). Pengecoh butir soal dikatakan berfungsi dengan baik apabila ketiga pengecohnya berfungsi atau dipilih oleh peserta didik. Namun, jika salah satu atau lebih pengecoh tidak berfungsi atau tidak dipilih, maka pengecoh butir soal tersebut tidak berfungsi dengan baik (Sijabat et al., 2024). Oleh karena itu, ahli materi menyarankan agar pilihan jawaban pengecoh (distractor) dibuat lebih homogen serta logis secara ilmiah maupun sosial, sehingga dapat mengukur kemampuan penalaran siswa secara lebih valid dan tidak mudah ditebak hanya berdasarkan pola jawaban sebagaimana ditegaskan dalam penelitian terbaru mengenai pembuatan pengecoh yang plausibel, di mana pengecoh yang baik harus relevan dengan jawaban benar agar tidak mudah dibedakan

secara sepintas oleh siswa. Sementara itu, ahli media memberikan saran agar media pembelajaran berbasis Wordwall bertema Maze Runner ini dapat dikembangkan lebih lanjut untuk materi ajar lainnya, mengingat konsep dan mekanisme permainan yang digunakan bersifat fleksibel dan dapat diterapkan pada berbagai topik pembelajaran. Selain itu, respon siswa juga menjadi bagian penting dalam evaluasi, di mana secara umum siswa memberikan tanggapan positif terhadap media yang dikembangkan, namun tetap memberikan saran perbaikan terkait tampilan labirin yang diharapkan lebih besar serta penambahan efek visual untuk meningkatkan ketertarikan dalam bermain. Secara keseluruhan, hasil evaluasi ini menjadi dasar pertimbangan bagi peneliti untuk melakukan perbaikan dan pengembangan media pembelajaran agar lebih optimal pada penelitian maupun pengembangan selanjutnya.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis

Wordwall bertema Maze Runner layak digunakan sebagai media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran IPAS. Hal ini dibuktikan dengan hasil validasi ahli media yang memperoleh persentase sebesar 96% dan ahli materi sebesar 85%, yang keduanya berada pada kategori sangat layak. Selain itu, hasil uji coba lapangan terbatas kepada siswa kelas IV SDN Susukan 08 Pagi menunjukkan respon positif dengan persentase sebesar 79,5% yang termasuk dalam kategori layak dan uji lapangan lebih luas dengan persentase 83,1% yang termasuk dalam kategori sangat layak. Media ini terbukti mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif melalui konsep labirin yang mengharuskan siswa menjawab pertanyaan dengan benar untuk dapat melanjutkan permainan. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa keterbatasan, terutama terkait fitur platform Wordwall yang belum dapat mengakomodasi seluruh kebutuhan pengembangan, seperti penambahan efek visual dan perbesaran tampilan labirin sesuai harapan siswa. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran ini dapat dijadikan acuan dan dikembangkan lebih lanjut,

peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media pembelajaran dengan konsep serupa menggunakan platform lain yang lebih fleksibel dalam hal desain dan penambahan efek visual, melakukan uji coba dalam skala yang lebih luas dan waktu yang lebih panjang agar hasil penelitian lebih representatif. Selain itu, pengembangan media untuk materi ajar lain juga dapat menjadi bahan kajian lebih lanjut guna memperluas manfaat dan penerapan media pembelajaran berbasis Wordwall ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Anisah, A. S., Widyastuti, R., Mubarokah, G., & Istiqomah, I. (2023). Pemetaan Materi IPA dan IPS Dalam Kurikulum Merdeka (Studi Kasus di Sekolah Penggerak SDN 04 Sukanegla Kabupaten Garut). *Jurnal Tunas Pendidikan*, 6(1), 196-211.
- Arifin, I., & Hasanah, U. (2024). Membangun kesadaran sosial siswa sejak dini melalui pendidikan IPS di sekolah dasar. *Celebes Journal of Elementary Education*, 2(2), 121-127. <https://doi.org/10.31605/cjee.v2i2.4547>
- Barokah, A., Safitri, I., Lestari, N. A., & Rosita, I. (2024). Studi literatur: Analisis pemanfaatan Wordwall sebagai media pembelajaran

- dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 243–256.
<https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.15641>
- da Silva, J. B., da Costa, L. C. A., dos Santos, J. N., da Silva Batista, R. O., dos Santos, G. H., de Oliveira Rebouças, A., ... & Jucá, S. C. S. (2026). Hands-on science education in elementary schools: challenges and gaps in Brazil. *European Public & Social Innovation Review*, 11, 1-18.
- Fadilah, N., AR, M. M., & Kuswandi, I. (2025). Pengaruh media pembelajaran interaktif Wordwall terhadap hasil belajar IPAS di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 12(1), 56-66.
<https://doi.org/10.38048/jipcb.v12i1.4701>
- Hidayah, V. N., & Andriani, A. (2023). The use of Wordwall learning media on student interest and motivation in IPAS learning at elementary school. *Proceedings of ICONESS 2023*. EAI.
<https://doi.org/10.4108/eai.2272023.2335123>
- Jannah, R., Hidayat, D. N., Husna, N., & Khasbani, I. (2021). An item analysis on multiple-choice questions: A case of a junior high school English try-out test in Indonesia. *Leksika: Jurnal Bahasa, Sastra dan Pengajarannya*.
- Lestari, R., & Rohmani, R. (2024). Analysis of the effectiveness of Wordwall media use on science learning outcomes in elementary schools. *IJORER: International Journal of Recent Educational Research*, 5(4), 891–905. (Jurnal Internasional Terindeks)
- Rahayu, A. (2025). Metode penelitian dan pengembangan (R&D): Pengertian, jenis, dan tahapan. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(3), 459–470.
<https://doi.org/10.54259/diajar.v4i3.5092>
- Saputri, M., & Hadiyanti, P. O. (2025). Pengaruh penggunaan media pembelajaran Wordwall terhadap minat belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(6), 3022-3033.
- Sibagariang, F. M., Diwanti, D. R., Haq, K. A., & Pratama, A. Y. (2024). Peningkatan motivasi belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning pada matapelajaran IPAS kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 8(4).
- Sijabat, M. P., Hutabarat, K., Sitorus, L., & Syahrial, S. (2024). Analisis soal tes hasil belajar siswa soal berstandar nasional bahasa indonesia kelas 5 sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1265-1277.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7354>
- Suparman, S., & Junaidin, J. (2023). Upaya sekolah dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3950-3958.