

**PENGEMBANGAN MEDIA WORDWALL BERBASIS KEARIFAN LOKAL PADA
PEMBELAJARAN MATEMATIKA SISWA KELAS V SD NEGERI 18
LUBUKLINGGAU**

Ardian Saputra¹, Supriyanto², Elya Rosalina³

¹PGSD Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UNPARI

²PGSD Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UNPARI

³PGSD Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UNPARI

Alamat e-mail : 1ardianminasan@gmail.com,

Alamat e-mail : 2supriyanto.unpari@gmail.com,

Alamat e-mail : 3elyarosalina.unpari@gmail.com,

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Wordwall berbasis kearifan lokal pada pembelajaran matematika siswa kelas V SD Negeri 18 Lubuklinggau yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analisis (analysis), perancangan (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation). Subjek penelitian terdiri atas ahli materi, ahli media, ahli bahasa, guru kelas V, dan siswa kelas V SD Negeri 18 Lubuklinggau. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, angket validasi, angket respons guru dan siswa, serta tes hasil belajar. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Wordwall berbasis kearifan lokal memperoleh tingkat validitas rata-rata sebesar 90,67% dengan kategori sangat valid. Hasil uji kepraktisan memperoleh persentase rata-rata sebesar 92,14% dengan kategori sangat praktis. Sementara itu, hasil uji efektivitas berdasarkan perhitungan N-Gain memperoleh nilai sebesar 0,67 yang termasuk kategori sedang, sehingga media dinyatakan cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Dengan demikian, media Wordwall berbasis kearifan lokal layak digunakan sebagai media pembelajaran matematika di kelas V sekolah dasar karena memenuhi aspek validitas, kepraktisan, dan efektivitas.

Keywords: media pembelajaran, Wordwall, kearifan lokal, matematika, penelitian dan pengembangan.

ABSTRACT

This study aimed to develop a local wisdom-based Wordwall learning media for mathematics instruction for fifth-grade students at SD Negeri 18 Lubuklinggau that meets the criteria of validity, practicality, and effectiveness. The study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model, which consists of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research subjects included material experts, media experts, language experts, a fifth-grade teacher, and fifth-grade students at SD Negeri 18 Lubuklinggau. Data were collected through interviews, validation questionnaires, teacher and student response questionnaires, and learning achievement tests. The data were analyzed using descriptive qualitative and quantitative techniques. The results indicated that the local wisdom-based Wordwall learning media achieved an average validity score of 90.67%, which falls into the very valid category. The practicality test yielded an average score of 92.14%, indicating that the media is very practical. Furthermore, the effectiveness test, based on the N-Gain analysis, produced a score of 0.67, which is categorized as moderate, indicating that the media is sufficiently effective in improving students' mathematics learning outcomes. Therefore, the local wisdom-based Wordwall learning media is considered suitable for use in fifth-grade mathematics learning as it fulfills the criteria of validity, practicality, and effectiveness.

Keywords: learning media, Wordwall, local wisdom, mathematics, research and development.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses yang dirancang untuk mengembangkan seluruh potensi peserta didik, meliputi kemampuan berpikir, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai kehidupan. Pendidikan tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga bertujuan membentuk individu yang berkarakter, mandiri, bertanggung jawab, serta mampu berkontribusi dalam kehidupan bermasyarakat. Hamalik (2016) menjelaskan bahwa pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sistematis untuk menciptakan perubahan perilaku peserta didik melalui proses pembelajaran yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Oleh karena itu, pembelajaran menjadi bagian yang sangat penting dalam mewujudkan tujuan pendidikan secara optimal.

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara pendidik, peserta didik, dan lingkungan belajar yang dirancang secara sistematis untuk mengembangkan potensi peserta didik. Menurut Prastawati dkk. (2023), pembelajaran merupakan suatu peristiwa yang kompleks dan sistematis, di mana kegiatan mengajar selalu diikuti oleh kegiatan belajar

sebagai satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik adalah matematika. Pembelajaran matematika bertujuan mengembangkan kemampuan berpikir logis, kritis, sistematis, dan analitis serta membekali peserta didik dengan kemampuan memecahkan berbagai permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Susanto (2019) menyatakan bahwa pembelajaran matematika di sekolah dasar bertujuan mengembangkan kemampuan penalaran, pemecahan masalah, komunikasi matematis, serta membentuk sikap logis, kritis, dan sistematis dalam berpikir.

Meskipun demikian, proses pembelajaran matematika di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SD Negeri 18 Lubuklinggau pada 23 Oktober 2025, ditemukan bahwa pembelajaran masih didominasi penggunaan buku paket dan media pembelajaran non-digital sehingga peserta didik mudah merasa bosan selama proses belajar. Selain itu, masih terdapat peserta didik yang

mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep matematika yang diajarkan. Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa sekolah telah menerapkan Kurikulum Merdeka dan memiliki sarana pendukung pembelajaran, tetapi pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi belum dilakukan secara optimal. Guru masih lebih banyak menggunakan metode ceramah, sedangkan peserta didik mengharapkan media pembelajaran yang menarik, berwarna, bergambar, dan mudah dipahami agar proses belajar menjadi lebih menyenangkan.

Permasalahan tersebut menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah media pembelajaran berbasis digital, yaitu *Wordwall*. Media *Wordwall* mampu menyajikan materi, latihan, dan evaluasi pembelajaran secara interaktif melalui berbagai aktivitas, seperti kuis, permainan mencocokkan, pilihan ganda, maupun permainan kata. Penggunaan media ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar, keaktifan peserta didik, serta membantu mereka

memahami materi secara lebih mudah melalui tampilan visual yang menarik dan mudah digunakan. Dalam penelitian ini, media *Wordwall* dikembangkan dengan mengintegrasikan unsur-unsur kearifan lokal, seperti tokoh, tradisi, dan budaya yang dekat dengan kehidupan peserta didik sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan bermakna.

Pengembangan media pembelajaran berbasis *Wordwall* yang dipadukan dengan kearifan lokal juga didukung oleh hasil penelitian sebelumnya. Mahfiroh (2023) melaporkan bahwa media *Wordwall* berbasis kearifan lokal memperoleh persentase validasi ahli materi sebesar 97,1%, ahli media sebesar 85%, dan ahli bahasa sebesar 82,2%, sehingga dinyatakan sangat valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media *Wordwall* tidak hanya menarik dan praktis digunakan, tetapi juga efektif dalam mendukung proses pembelajaran di sekolah dasar. Namun, pengembangan media *Wordwall* yang mengintegrasikan kearifan lokal pada pembelajaran matematika di SD Negeri 18

Lubuklinggau belum pernah dilakukan, sehingga penelitian ini memiliki kebaruan dalam mengembangkan media pembelajaran yang menggabungkan teknologi digital dengan konteks budaya lokal pada materi satuan waktu.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan mengembangkan media *Wordwall* berbasis kearifan lokal pada pembelajaran matematika siswa kelas V SD Negeri 18 Lubuklinggau yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif sehingga dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran yang mendukung terciptanya pembelajaran matematika yang lebih interaktif, kontekstual, dan bermakna.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) yang bertujuan menghasilkan produk berupa media pembelajaran *Wordwall* berbasis kearifan lokal pada pembelajaran matematika siswa kelas V SD Negeri 18 Lubuklinggau. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation*, dan

Evaluation), karena model ini memberikan tahapan yang sistematis dalam proses pengembangan dan pengujian produk pembelajaran.

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 18 Lubuklinggau. Subjek penelitian meliputi validator yang terdiri atas ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, guru kelas V sebagai praktisi, serta siswa kelas V SD Negeri 18 Lubuklinggau sebagai pengguna media pembelajaran. Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran *Wordwall* berbasis kearifan lokal pada materi satuan waktu.

Prosedur pengembangan mengacu pada lima tahapan model ADDIE, yaitu: (1) tahap *analysis* dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, kurikulum, dan permasalahan yang ditemukan di sekolah; (2) tahap *design* meliputi penyusunan rancangan media, penyusunan materi, pembuatan *storyboard*, dan penyusunan instrumen penelitian; (3) tahap *development* dilakukan melalui pembuatan media *Wordwall*, validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, serta revisi produk berdasarkan saran validator; (4) tahap

implementation dilakukan melalui uji coba kepada peserta didik untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan efektivitas media; dan (5) tahap *evaluation* bertujuan mengevaluasi keseluruhan proses pengembangan berdasarkan hasil validasi, uji kepraktisan, dan uji efektivitas sehingga diperoleh produk yang layak digunakan dalam pembelajaran.

Teknik pengumpulan data meliputi wawancara, angket, dan tes. Wawancara digunakan pada tahap analisis kebutuhan untuk memperoleh informasi mengenai kondisi pembelajaran di sekolah. Angket digunakan untuk memperoleh data validitas dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, serta respons guru dan peserta didik terhadap kepraktisan media. Sementara itu, tes digunakan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran melalui hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan media.

Data penelitian dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data hasil validasi dan kepraktisan diubah ke dalam bentuk persentase dan diinterpretasikan berdasarkan kriteria kelayakan yang telah ditetapkan.

Efektivitas media dianalisis menggunakan skor *Normalized Gain* (*N-Gain*) untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran *Wordwall* berbasis kearifan lokal.

Tabel 1. Kriteria Interpretasi Validitas dan Kepraktisan

Persentase (%)	Kriteria
81–100	Sangat valid / Sangat praktis
61–80	Valid / Praktis
41–60	Cukup valid / Cukup praktis
21–40	Kurang valid / Kurang praktis
0–20	Tidak valid / Tidak praktis

Sumber: Instrumen penelitian pada skripsi.

Tabel 2. Kriteria Nilai *N-Gain*

Nilai <i>N-Gain</i>	Interpretasi
> 0,70	Tinggi
0,30–0,70	Sedang
< 0,30	Rendah

Sumber: Analisis efektivitas pada skripsi

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran *Wordwall* berbasis kearifan lokal pada pembelajaran matematika kelas V SD Negeri 18 Lubuklinggau. Proses pengembangan dilakukan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Produk yang dikembangkan selanjutnya melalui tahapan validasi oleh ahli, uji kepraktisan, serta uji efektivitas untuk

mengetahui kelayakan media sebelum digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil Uji Validitas

Uji validitas dilakukan oleh tiga validator yang terdiri atas ahli bahasa, ahli media, dan ahli materi. Tujuan validasi adalah untuk menilai kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan aspek kebahasaan, tampilan media, dan kesesuaian materi. Rekapitulasi hasil validasi disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Validasi Media

Aspek Validasi	Validator	Persentase	Kategori
Bahasa	Dr. Agung Nugroho, M.Pd.	90%	Sangat Valid
Media	Dr. Leo Charli, M.Pd.	90%	Sangat Valid
Materi	Monika Larasati, S.Pd.	92%	Sangat Valid
Rata-rata		90,67%	Sangat Valid

Sumber: Hasil validasi penelitian.

Berdasarkan Tabel 1, media pembelajaran *Wordwall* berbasis kearifan lokal memperoleh rata-rata persentase validitas sebesar 90,67%, sehingga termasuk dalam kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek isi, penyajian, bahasa, dan tampilan sehingga layak

digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil Uji Kepraktisan

Uji kepraktisan dilakukan melalui angket respons guru, uji coba perorangan (*one to one*), dan uji coba kelompok kecil (*small group*). Rekapitulasi hasil uji kepraktisan disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Uji Kepraktisan

Subjek Uji	Persentase	Kategori
Guru	90,00%	Sangat Praktis
<i>One to One</i>	96,67%	Sangat Praktis
<i>Small Group</i>	91,67%	Sangat Praktis
Rata-rata	92,14%	Sangat Praktis

Sumber: Hasil uji kepraktisan penelitian.

Hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa guru maupun peserta didik memberikan respons yang sangat baik terhadap media yang dikembangkan. Rata-rata persentase sebesar **92,14%** menunjukkan bahwa media mudah digunakan, menarik, membantu proses pembelajaran, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Hasil Uji Efektivitas

Efektivitas media dianalisis berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-*

test peserta didik menggunakan perhitungan *Normalized Gain* (*N-Gain*). Ringkasan hasil uji efektivitas disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Efektivitas Media

Indikator	Hasil
Rata-rata <i>Pre-test</i>	43%
Rata-rata <i>Post-test</i>	81%
Nilai <i>N-Gain</i>	0,67
Kategori	Sedang

Sumber: Hasil uji efektivitas penelitian.

Berdasarkan Tabel 3, nilai rata-rata peserta didik meningkat dari **43%** pada *pre-test* menjadi **81%** pada *post-test*. Hasil perhitungan *N-Gain* sebesar **0,67** berada pada kategori sedang, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran *Wordwall* berbasis kearifan lokal cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik kelas V SD Negeri 18 Lubuklinggau

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *Wordwall* berbasis kearifan lokal memenuhi tiga aspek utama dalam penelitian pengembangan, yaitu validitas, kepraktisan, dan efektivitas. Tingkat validitas sebesar **90,67%** menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan dari aspek materi, media, dan bahasa. Proses validasi

yang melibatkan para ahli memberikan masukan terhadap penyempurnaan produk sehingga media yang dihasilkan sesuai dengan karakteristik peserta didik dan tujuan pembelajaran.

Dari aspek kepraktisan, rata-rata persentase sebesar **92,14%** menunjukkan bahwa media mudah digunakan baik oleh guru maupun peserta didik. Tampilan yang interaktif, penggunaan permainan edukatif, serta integrasi unsur kearifan lokal memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik sehingga mampu meningkatkan partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran.

Efektivitas media ditunjukkan oleh peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media *Wordwall* berbasis kearifan lokal. Nilai *N-Gain* sebesar **0,67** termasuk kategori sedang, yang mengindikasikan bahwa media mampu memberikan peningkatan hasil belajar secara nyata. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media digital yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik dapat membantu mereka memahami materi pembelajaran secara lebih baik.

Temuan penelitian ini memperkuat bahwa media pembelajaran berbasis *Wordwall* yang dipadukan dengan unsur kearifan lokal dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. Selain meningkatkan hasil belajar, media ini juga memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual karena materi dikaitkan dengan budaya dan lingkungan sekitar peserta didik, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna

E. Kesimpulan

Penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran *Wordwall* berbasis kearifan lokal pada pembelajaran matematika siswa kelas V SD Negeri 18 Lubuklinggau menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap *analysis, design, development, implementation*, dan *evaluation*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan berdasarkan aspek validitas, kepraktisan, dan efektivitas. Hasil validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa memperoleh rata-rata persentase sebesar 90,67% dengan kategori sangat valid. Uji

kepraktisan memperoleh rata-rata persentase sebesar 92,14% dengan kategori sangat praktis berdasarkan respons guru dan peserta didik. Sementara itu, hasil uji efektivitas menunjukkan nilai *N-Gain* sebesar 0,67 yang termasuk kategori sedang, sehingga media dinyatakan cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik. Dengan demikian, media pembelajaran *Wordwall* berbasis kearifan lokal layak digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran matematika di sekolah dasar karena mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, kontekstual, dan bermakna.

DAFTAR PUSTAKA

- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Creswell, J. W. (2021). *Research Design: Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran* (Edisi ke-4). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hamalik, O. (2016). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mahfiroh, D. (2023). *Pengembangan Bahan Ajar E-Book Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Menggunakan Game Edukasi Wordwall pada Kelas V SD Negeri Kembaran*. Skripsi.

Universitas Muhammadiyah
Purwokerto.

Prastawati, E., dkk. (2023). Hakikat pembelajaran sebagai sistem. *Jurnal Pendidikan*, 14(3), 375–385.

Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.

Susanto, A. (2019). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.