PENGEMBANGAN MEDIA *WORDWALL* PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS IV SEKOLAH DASAR

Santi Oktavia[1], Arwin[2]
[1,2]PGSD FIP Universitas Negeri Padang
[1]oktavias831@gmail.com, [2]arwinrasyid62@gmail.com,

ABSTRACT

This research is motivated by the lack of use of learning media that utilizes technology in learning. Learning media is a tool to help teachers convey material to students. Wordwall media can create a fun and meaningful learning atmosphere. The aim of this research is to develop media using wordwalls in IPAS learning that is valid and practical. The type of research used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model which consists of five stages, namely Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluate. The subjects of this research were teachers and students of class IV in Bukittinggi City, SDN 18 Tarok Dipo as the first trial school, SDN 05 Tarok Dipo as the second trial school, and SDN 16 Tarok Dipo as the research school. Data from this research were obtained from a validity questionnaire sheet by the third validator and a practicality questionnaire sheet from teachers and students. The validity test results from material experts were 86%, language experts 90%, and media experts 87.5% in the very valid category. The practicality test results of teacher responses at both trial schools were 96.25% and the practicality test results of student responses were 93.5%, in the very practical category. Meanwhile, the practicality test results in the research school on the teacher response questionnaire were 95% and the practicality test results on the student response questionnaire were 97.4% in the very practical category. Thus, it can be concluded that the wordwall media in IPAS learning for grade IV elementary schools is valid and practical.

Keywords: Technology, Wordwall Media, IPAS Learning

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi kurangnya penggunaan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi di dalam pembelajaran. Media pembelajaran merupakan suatu alat untuk membantu guru menyampaikan materi kepada peserta didik. Media *wordwall* dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media menggunakan *wordwall* pada pembelajaran IPAS yang valid dan praktis. Jenis penelitian yang digunakan *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu *Analyze*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluate*. Subjek penelitian ini adalah guru dan peserta didik kelas IV yang ada di Kota Bukittinggi SDN 18 Tarok Dipo sebagai sekolah uji coba pertama, SDN 05 Tarok Dipo sebagai sekolah uji coba kedua, dan SDN 16 Tarok Dipo sebagai sekolah penelitian. Data dari penelitian ini didapat dari lembar angket validitas oleh ketiga validator dan lembar angket praktikalitas dari guru dan peserta didik. Hasil uji validitas dari ahli materi 86%, ahli bahasa 90%, dan ahli media 87,5% dengan kategori sangat valid. Hasil uji praktikalitas respon guru pada kedua dari sekolah uji coba 96,25% dan hasil hasil uji praktikalitas respon peserta didik 93,5%, dengan

kategori sangat praktis. Sedangkan hasil uji praktikalitas di sekolah penelitian pada angket respon guru 95% dan hasil uji praktikalitas pada angket repon peserta didik 97,4% dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian dapat disimpulkan media *wordwall* pada pembelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar telah valid dan praktis.

Kata Kunci: Teknologi, Media *Wordwall*, Pembelajaran IPAS

A. Pendahuluan

Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah yang dilakukan oleh pemberi informasi (Guru) kepada penerima informasi (siswa). Menurut Depdiknas (dalam Warsita, 2008:85) “Dalam UU No.20 Tahun 2003 tentang Sikdiknas Pasal 1 Ayat 20, Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.” Selain itu, menurut Sagala (2007) mengartikan pembelajaran merupakan sebuah proses perubahan tingkah laku keterampilan kognitif yaitu penguasaan ilmu dan perkembangan kemahiran. Pembelajaran merupakan suatu interaksi aktif antara guru yang memberikan bahan pelajaran dengan siswa sebagai objeknya.

Salah satu ilmu yang penting untuk dipelajari oleh siswa, khususnya di Sekolah Dasar adalah Ilmu Pengentahuan Alam dan Sosial (IPAS). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Secara umum, ilmu pengetahuan diartikan sebagai gabungan berbagai pengetahuan yang disusun secara logis dan bersistem dengan memperhitungkan sebab dan akibat (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2016). Pengetahuan ini melingkupi pengetahuan alam dan pengetahuan sosial.

Pembelajaran IPAS memiliki dua elemen utama yaitu pemahaman IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). Penelitian ini berfokus pemahaman pada mata pelajaran IPS yang terdapat dalam buku IPAS BAB 5 tentang materi Ragam Bentang Alam dan Keterkaitannya Dengan Profesi masyarakat

Perkembangan teknologi informasi telah memberikan dampak signifikan terhadap penggunaan beragam media sebagai sarana pengajaran dalam pendidikan. Dengan demikian, diharapkan para

guru mampu memanfaatkan perangkat dan sarana tersebut digunakan dengan cara yang optimal dan efisien dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa di lingkungan kelas mereka (Hasanah dkk., 2024).

Dalam pelaksanaan pembelajaran seorang guru perlu untuk mengembangkan informasi agar dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, aktif, tidak monoton dan materi yang disampaikan mudah diingat. Salah satu cara mengembangkan informasi yang akan disampaikan kepada peserta didik yaitu dengan menggunakan media pembelajaran interaktif. Salah satu media pembelajaran yang mengikutsertakan proses permainan di dalamnya yaitu *wordwall*, seperti yang diungkapkan (Maghfiroh, 2018) dalam penelitiannya, bahwa media *wordwall* mampu menciptakan interaksi yang menguntungkan bagi siswa.

Maka dari itu pengembangan media pembelajaran ini akan difokuskan pada media *wordwall*. Media *wordwall* dapat mengantarkan peserta didik untuk mengetahui dan memahami materi yang akan disampaikan menggunakan media tersebut yaitu pada pembelajaran IPAS Kelas IV. Pembelajaran IPAS dimodifikasi dengan media *wordwall* untuk meningkatkan perkembangan kognitif peserta didik. Sehingga dengan menggunakan media *wordwall* ini dapat menarik perhatian peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, serta pengisian angket kegemaran peserta didik yang peneliti lakukan pada ketiga sekolah yang ada di Kota Bukittnggi yaitu SDN 18 Tarok Dipo, SDN 16 Tarok Dipo, dan SDN 05 Tarok Dipo, kelas IV pembelajaran IPAS pada ketiga sekolah tersebut sudah menggunakan kurikulum merdeka. Pada ketiga sekolah tersebut juga sudah menggunakan sumber belajar seperti buku guru dan buku peserta didik namun masih kurang memanfaatkan penggunaan media pembelajaran teknologi yang berkembang saat sekarang ini. Media yang kerap digunakan guru selama proses pembelajaran seperti media poster, gambar yang diambil dari internet, dan beberapa video pembelajaran yang di ambil dari internet atau *youtube* lalu di tampilkan di depan kelas sesekali guru juga menggunakan media *powerpoint* sebagai media untuk menyampaikan materi pembelajaran. Karena kurangnya dalam pemanfaatan

penggunaan media pembelajaran teknologi, peserta didik kerap merasa mudah bosan dan kurangnya antusias selama proses belajar, sehingga beberapa peserta didik beranggapan pembelajaran IPAS itu sulit. Ketersediaan seperti prasarana sekolah juga bagus, seperti sekolah sudah memfasilitasi proyektor atau infokus, menyediakan komputer, dan juga menyediakan *chromebook* yang mana setiap siswa mempunyai akun belajar untuk mengaksesnya.

Dari hasil observasi dari ketiga sekolah diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan *wordwall* terhadap pembelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar, dengan harapan dapat membantu guru dalam mengembangkan media pembelajaran menggunakan *wordwall* yang akan membuat peserta didik aktif, senang, dan antusias dalam proses pembelajaran berlangsung serta mudah memahami materi.

Dalam penelitian ini, *wordwall* dipilih karena memiliki banyak kelebihan di antaranya adalah banyak jenis permainan yang bisa digunakan seperti kuis (*quis*), teka-teki silang (*crossword*), mencari padanan (*find the match*), roda acak (*random wheels*), benar atau salah (*true or false*) dan lain sebagainya (Zumairoh, 2022).

Manfaat dari penelitian ini bagi peneliti sebagai suatu motivasi untuk memunculkan ide-ide baru dalam mengembangan media pembelajaran di SD untuk masa depan dan menambah pengalaman dalam mengembangkan media pembelajaran, bagi peserta didik dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang diajarkan sehingga menimbulkan motivasi dan daya tarik peserta didik untuk aktif belajar IPAS, serta bagi sekolah dan guru manfaat dari penelitian ini, memiliki contoh media *wordwall* pada pembelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar dan mengetahui pentingnya media pembelajaran dalam proses pembelajaran, sebagai alternatif media yang digunakan dalam mengajarkan materi pembelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar, sehingga menimbulkan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.

Pada penelitian sebelumnya, media pembelajaran menggunakan *wordwall* ini sudah teruji dalam pembuatan media pembelajaran. Penelitian oleh Efrida Dwi Rochmada dan Suprayitno (2022) menjelaskan

bahwa pengembangan media pembelajaran *wordwall* dengan menggunakan model pengembangan ADDIE valid dan praktis digunakan sebagai media pembelajaran. Pada penelitian selanjutnya penelitian oleh Aldi Anugrah, Siti Istiningsih, dan Moh. Irawan Zain (2022) menjelaskan bahwa media pembelajaran *wordwall* berbasis game edukasi yang dikembangkan dinyatakan valid dan layak sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan paparan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai "Pengembangan Media *Wordwall* Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar".

B. Metode Penelitian

1. Model Pengembangan

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and development* (R&D). Penelitian dan pengembangan biasanya sering dikenal dengan istilah *Research and Development* (R&D).

Pada dasarnya penelitian pengembangan tidak hanya merupakan suatu penelitian yang menghasilkan produk untuk diuji cobakan ke lapangan. Namun, penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah langkah yang harus dilakukan untuk mengembangkan produk atau menyempurnakan produk yang telah ada sebelumnya. Agar produk yang telah dikembangkan tersebut dapat dipertanggungjawabkan. Dalam penelitian ini penulis menggunakan model penelitian dari model ADDIE, Tahapan model pengembangan ADDIE menurut Hamzah (2019 :33), yaitu: *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).

2. Prosedur Pengembangan

a. Tahap *Analyze* (Analisis)

Dalam tahap *analyze* ini yang harus dilakukan adalah menganalisis kebutuhan dan permasalahan guru dan peserta didik, analisis kurikulum, dan analisis karakteristik peserat didik.

b. Tahap *Design* (Perancangan)

Pada tahapan ini membuat rancangan awal yaitu dengan langkah, mencari dan menentukan software untuk membuat media *wordwall* pada pembelajaran IPAS kelas IV SD, menyusun perangkat pembelajaran penyajian dan membuat rancangan awal pengembangan

produk media *wordwall* (Rayanto & Sugiyanto, 2020).

c. Tahap *Development* (Pengembangan)

Pada Tahap ini peneliti melakukan pengembangan media *wordwall* yang di validasi oleh validator ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Validitas tersebut dilakukan untuk mendapatkan komentar dan saran terhadap media *wordwall.* Setelah dilakukannya validasi oleh ketiga ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media berserta dengan perbaikan sesuai saran, kritikan, dan arahan terhadap produk yang penulis kembangkan maka produk di uji cobakan terlebih dahulu sebelum di terapkan di sekolah penelitian terkait ke praktikalitasannya.

d. Tahap *Implementation* (Penerapan)

Pada tahap pengimplementasian meliputi penggunaan produk media pembelajaran menggunakan *wordwall* pada pembelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar untuk di aplikasikan dalam proses pembelajaran yang sudah didesain dan divalidasi. Pada tahap ini dimulai dengan menyiapkan peralatan belajar dan lingkungan belajar yang disesuaikan dengan kondisi saat ini.

e. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Hasil evaluasi digunakan untuk memberi umpan balik kepada pihak pengguna model atau metode. Revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh model atau metode baru tersebut.

3. Instrumen Pengumpulan Data

Pada penelitian pengembangan ini, peneliti mengumpulkan data dengan melakukan observasi, wawancara, dan pengisian angket kegemaran peserta didik untuk mengumpulkan informasi dan temuan awal. Instrumen pengumpulan data berupa instrument validasi produk ahli materi, ahli Bahasa, dan ahli media. Kemudian instrument pengumpulan data berupa angket praktikalitas produk oleh guru dan peserta didik.

4. Teknik Analisis Data

a. Analisis Data Validitas

Data hasil uji validasi pengembangan media *wordwall* dianalisis dengan menggunakan skala likert. Responden memberikan jawaban dengan bentuk checklist (√)

terhadap indikator berupa pernyataan yang telah ditentukan, (Sugiyono, 2019). Berdasarkan lembar validasi, adapun penskoran setiap kategori dapat dilihat pada tabel berikut:

Table 1 Analisis Data Validitas

Skor	Kategori
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Tidak Baik

Sumber: modifikasi dari Riduwan & Sunarto dalam (Pausa & Zainil 2023)

Sedangkan untuk mengukur perhitungan dan nilai akhir hasil validitas menggunakan rumus Riduwan & Sunarto dalam (Pausa & Zainil 2023) sebagai berikut:

$$X = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

$\overline{X}$ = Rerata

$\sum$x = Jumlah skor

n = Jumlah responden

Kategori nilai yang diperoleh setelah melakukan pengolahan dapat ditentukan menggunakan tabel berikut.

Table 2 Kategori Nilai Kevalidan Media Pembelajaran

Persentase	Kriteria
81%-100%	Sangat Valid
61%-80%	Valid
41%-60%	Cukup Valid
21%-40%	Tidak Valid
0%-20%	Sangat Tidak Valid

Sumber: modifikasi dari Riduwan & Sunarto (Pausa & Zainil 2023)

b. Analisis Data Praktikalitas

Data hasil kepraktisan pengembangan media *wordwall* terhadap guru dan peserta didik dianalisis dengan menggunakan rubrik yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Table 3 Analisis Data Praktikalitas

Skor	Kategori
4	Setuju
3	Cukup Setuju
2	Kurang Setuju
1	Tidak Setuju

Sumber: modifikasi dari Riduwan & Sunarto (Pausa & Zainil 2023). Sedangkan untuk mengukur perhitungan dan nilai akhir hasil praktikalitas menggunakan rumus dari Riduwan dan Sunarto dalam (Pausa & Zainil 2023) sebagai berikut.

$$\overline{X} = \frac{\sum \text{Skor per item}}{\text{Skor maks}}$$

Keterangan:

$\bar{x}$ = Rerata

Σ skor per item = Jumlah skor

Skor Maks = Skor maksimal

Kategori nilai yang diperoleh setelah melakukan pengolahan data dapat dtentukan menggunakan tabel berikut:

Table 4 Kategori Kepraktisan Media Pembelajaran

Persentase	Kriteria
81%-100%	Sangat Praktis
61%-80%	Praktis
41%-60%	Cukup Praktis
21%-40%	Tidak Praktis
0%-20%	Sangat Tidak Praktis

Sumber: modifikasi dari Riduwan & Sunarto (Pausa & Zainil 2023)

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian yang sudah dilaksanakan ini telah dilakukan tahap uji validitas pada validator ahli materi, ahli bahasa dan ahli media/desain grafis yang berasal dari dosen PGSD FIP UNP dan uji coba pada sekolah uji coba yang mana subjeknya adalah guru dan peserta didik kelas IV SD. Sesuai dengan prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini telah peneliti lakukan, maka memperoleh data hasil penelitian sebagai berikut.

1. *Analyze* (Analisis)

a. Analisis Kebutuhan dan Permasalahan Peserta Didik

Analisis yang didapatkan dari permasalahan yang peneliti dapatkan melalui observasi dan wawancara di SDN 18 Tarok Dipo, SDN 05 Tarok Dipo, dan SDN 16 Tarok Dipo Kota Bukittinggi. Masalah yang peneliti peroleh dari tiga sekolah tersebut yaitu : (1) Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi di dalam pembelajaran, (2) Peserta didik sering merasa bosan dan tidak aktif di dalam pembelajaran, (3) Media pembelajaran yang digunakan masih menggunakan media konvensional seperti poster atau gambar yang di unduh melalui internet, lalu ditampilkan di depan kelas, (4) Guru yang memiliki kesulitan dalam pembuatan media pembelajaran, (5) guru membutuhkan media pembelajaran interaktif yang terbaru, menarik, dan menyenangkan dalam menyampaikan materi kepada peserta didik, (6) peserta didik yang masih merasa pembelajaran IPAS itu sulit.

Berdasarkan hasil analisis tersebut, peneliti menganggap pentingnya dikembangkan sebuah media pembelajaran yang mampu memotivasi peserta didik di dalam pembelajaran maupun secara mandiri di rumah, media pembelajaran *wordwall* bisa menjadi solusi untuk peserta didik dikarenakan tampilannya manarik dan memiliki beragam *template* yang bisa digunakan dan tentunya tidak membosankan sehingga mampu meningkatkan motivasi, semangat dan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

b. Analisis Karakteristik Peserta Didik

Hasil dari analisis kebutuhan siswa, penulis menemukan bahwa a) peserta didik membutuhkan media pembelajaran interaktif yang menarik sehingga dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran, b) peserta didik

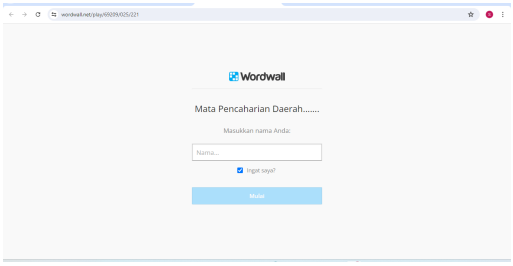
membutuhkan media pembelajaran interaktif yang menarik dan mudah dipahami, c) peserta didik membutuhkan media pembelajaran interaktif yang menyenangkan dan tidak membosankan serta dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

c. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum ini peneliti melakukan telah terhadap Kurikulum merdeka berfokus pada pembelajaran karakter yang berbasis Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) untuk mewujudkan generasi yang berkarakter dan unggul dengan berpedoman pada nilai-nilai luhur Pancasila. Peserta didik memiliki kebebasan untuk berpikir kritis dan belajar dari berbagai sumber, sehingga dapat membantu peserta didik untuk menemukan informasi baru, menambah wawasan pengalaman, dan memecahkan masalah secara nyata. Pembelajaran IPAS kelas IV BAB 5 dengan materi pokok yaitu ragam bentang alam dan keterkaitannya dengan profesi masyarakat dalam buku guru terdapat tujuan pembelajaran (1) Peserta didik dapat mengidentifikasi ragam bentang alam di Indonesia, (2) Peserta didik dapat menjelaskan keterkaitan antara bentang alam dengan profesi masyarakat, (3) Peserta didik dapat bekerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikan masalah. Dengan capaian pembelajaran yaitu Peserta didik mengidentifikasi ragam bentang alam dan keterkaitannya dengan profesi Masyarakat.

2. *Design* (Perancangan)

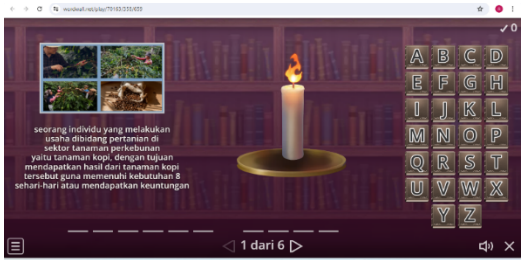
Pada tahap ini peneliti mulai merancang media *wordwall* pada pembelajaran IPAS Kelas IV BAB 5 dengan materi pokok yaitu ragam bentang alam dan keterkaitannya dengan profesi masyarakat. Langkah kegiatannya berikut: 1) Menentukan Software Pengembangan, 2) Buka situs web *wordwall*: *https://wordwall.net/id/,* lalu klik Daftarlah Untuk Mulai Membuat, 3) Masukkan username email, kata sandi, lalu klik daftar, 4) Klik “Buat Aktivitas Pertama Anda Sekarang”, 5) Lalu pilih *template* yang tersedia, terdapat 18 *template* gratis yang bisa digunakan, 6) Media *wordwall* sudah siap untuk didesain.



Gambar 1 tampilan pertama saat membuka *wordwall* yang sudah di desain



Gambar 2 Tampilan media *wordwall* materi mata pencahariaan daerah Pantai



Gambar 3 Tampilan media *wordwall* materi mata pencaharian daerah dataran tinggi



Gambar 4 Tampilan media *wordwall* materi mata pencaharian daerah dataran rendah

3. *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan media pembelajaran menggunaan *wordwall* meliputi tahap uji validitas dan uji coba produk.

a. Analisis Hasil Uji Validitas Media Pembelajaran

Tahap pengembangan media pembelajaran menggunakan *wordwall* meliputi validasi terhadap media pembelajaran yang sudah dirancang oleh peneliti, kemudian dilakukan revisi terhadap hasil validasi dari ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media, setelah dinyatakan layak untuk digunakan dalam uji coba dan penelitian.

Berdasarkan hasil diskusi dan saran-saran dari validator, media pembelajaran ini kemudian direvisi, hasil revisi ini digunakan untuk perbaikan media pembelajaran yang telah dibuat dengan memasukkan segala saran yang diberikan oleh validator sehingga menghasilkan media pembelajaran IPAS Kelas IV, setelah di revisi dapat dilihat pada tabel berikut:

Table 5 Analisis Hasil Validasi Apek Materi, Bahasa, dan Media

No.	Aspek yang di Validasi	Persentase	Keterangan
1.	Materi	86%	Sangat Valid
2.	Bahasa	90%	Sangat Valid
3.	Media	87,5%	Sangat Valid
Rata-rata Keseluruhan		87,8%	Sangat Valid

b. Analisis Hasil Uji Praktiklitas Media Pembelajaran

Produk akhir yang sudah divalidasi dan revisi, kemudian dilakukan uji coba di kelas IV SDN 18 Tarok Dipo dengan subjek uji coba yang terdiri dari 13 orang peserta didik dan 1 guru kelas IV dan SDN 05 Tarok

Dipo Kota Bukittinggi dengan subjek uji coba 19 orang peserta didik dan 1 orang guru kelas IV. Pengambilan data hasil uji praktikalitas media pembelajaran di sekolah uji coba dilakukan oleh guru dan peserta didik pada Rabu, 22 Mei 2024 di SDN 18 Tarok Dipo dan Senin, 27 Mei di SDN 05 Tarok Dipo. Selanjutnya pengisian angket praktikalitas respon guru dan respon peserta didik. Praktikalitas adalah tingkat kepraktisan dan Tingkat keterlaksanaan media pembelajaran. Adapun hasil angket praktikalitas dapat dilihat sebagai berikut:

Table 6 Hasil Praktikalitas di Sekolah Uji Coba SDN 18 Tarok Dipo

	Jumlah Skor	Persentase	Kriteria
Respon Guru	40	100%	Sangat Praktis
Respon Peserta Didik	483	92,8%	Sangat Praktis

Table 7 Hasil Praktikalitas di Sekolah Uji Coba SDN 05 Tarok Dipo

	Jumlah Skor	Persentase	Kriteria
Respon Guru	37	92,5%	Sangat Praktis
Respon Peserta Didik	716	94,2%	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel praktikalitas respon guru dan respon peserta didik menggunakan media *wordwall* yang telah dikembangkan dinilai sangat praktis dengan persentase kategori pertama 81% -100% untuk tingkat praktikalitas.

4. *Impelementation* (Penerapan)

Pada implementasi media *wordwall*, peneliti menerapkan media *wordwall* yang sudah dikembangkan dengan kondisi yang sebenarnya. Penelitian dilaksanakan di SDN 16 Tarok Dipo Kota Bukittinggi. Subjek penelitian yaitu peserta didik kelas IV dan 1 orang guru kelas IV. Dengan jumlah peserta didik kelas IV sebanyak 27 orang peserta didik dan 1 orang guru kelas IV.

Selanjutnya pengisian angket praktikalitas respon guru dan respon peserta didik. Praktikalitas adalah tingkat kepraktisan dan Tingkat keterlaksanaan media pembelajaran. Adapun hasil angket praktikalitas dapat dilihat sebagai berikut:

Table 8 Hasil Praktikalitas di Sekolah Penelitian SDN 05 Tarok Dipo

	Jumlah Skor	Persentase	Kriteria
Respon Guru	38	95%	Sangat Praktis
Respon Peserta Didik	1052	97,4%	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel praktikalitas respon guru dan respon peserta didik menggunakan media *wordwall* yang telah dikembangkan dinilai sangat praktis dengan persentase kategori pertama 81% -100% untuk tingkat praktikalitas.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir dari pelaksanaan penelitian. Tahap evaluasi dilakukan untuk memberikan umpan balik kepada pengguna produk dan revisi dilakukan sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh produk tersebut. Evaluasi dan perbaikan dilakukan sesuai dengan arahan dan masukan dari validator dan juga komentar dan saran dari guru dan peserta didik

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan diatas, dapat dilihat bahwa proses pengembangan media *wordwall* pada pembelajaran IPAS Kelas IV BAB 5 dengan materi pokok ragam bentang alam dan keterkaitannya dengan profesi masyarakat sudah sesuai dengan model ADDIE yang telah diterapkan dalam penelitian ini. Model ADDIE terdiri dari 5 (lima) tahapan, yaitu (1) tahap analisis terdiri dari observasi lapangan dan studi pendahuluan, (2) tahap perancangan yang terdiri dari perancangan dan pembuatan media pembelajaran menggunakan *wordwall*, (3) tahap pengembangan terdiri dari tahap uji validitas, revisi media (4) tahap implementasi terdiri dari penerapan media *wordwall* dalam proses pembelajaran pada subjek uji coba dan subjek penelitian (5) tahap evaluasi terdiri dari uji praktikalias respon guru dan peserta didik.

Hasil penilaian terhadap media *wordwall* pada pembelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar sudah sangat baik dan layak digunakan. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil uji validitas media pembelajaran yang diperoleh dari validator materi, media dan bahasa. Uji validitas aspek materi memperoleh presentase skor 86% pada kategori sangat valid. Uji validitas aspek bahasa memperoleh presentase skor 90% pada kategori sangat valid. Uji validitas aspek media memperoleh presentase skor 87,5% pada kategori valid.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran di sekolah uji coba mendapat penilaian yang sangat baik, hal tersebut dapat dilihat dari hasil penilaian angket respon guru dan peserta didik. Penilaian hasil akhir uji praktikalitas oleh guru kelas IV SDN 18 Tarok Dipo dan SDN 05 Tarok Dipo sebagai sekolah uji coba memperoleh hasil 96,25% dengan kategori sangat praktis dan peserta didik kelas IV SDN 18 Tarok Dipo yang berjumlah 13 orang dan SDN 05 Tarok Dipo

berjumlah 19 orang dengan memperoleh hasil akhir uji praktikalitas yaitu 93,5% dengan kategori sangat praktis, sehingga dapat disimpulkan hasil dari praktikalitas media pembelajaran pada sekolah uji coba berada pada kategori sangat praktis untuk digunakan. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *wordwall* di sekolah penelitian mendapatkan respon yang sangat baik, hal tersebut dapat dilihat dari antusias peserta didik dalam proses pembelajaran menggunakan media *wordwall* dan hasil pengisian angket respon guru dan 27 orang peserta didik memperoleh kategori sangat praktis dengan angket guru memperoleh hasil 95% dengan kategori sangat praktis dan angket peserta didik memperoleh hasil 97,4% dengan kategori sangat praktis.

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah media *wordwall* yang dikembangkan memenuhi kriteria valid dan praktis. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *wordwall* ini memberikan dampak positif dalam pembelajaran IPAS di kelas IV Sekolah Dasar.

Penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa secara umum peserta didik merasa terbantu dalam memahami materi pembelajaran dengan menggunakan media *wordwall*. Selain itu peserta didik juga senang, antusias dan termotivasi untuk belajar.

D. Kesimpulan

Berdasarkan paparan diatas, dapat disimpulkan hasil penelitian "Pengembangan Media *Wordwall* Pada Pembelajarn IPAS Kelas IV Sekolah Dasar" sudah dinyatakan valid oleh ketiga validator, memperoleh penilaian yang sangat praktis dari respon guru dan respon peserta didik dan layak untuk digunakan. Dengan demikian pengembangan media menggunakan *wordwall* menghasilkan produk media pembelajaran yang valid, dan praktis, sehingga dapat dinyatakan layak untuk digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

Aldi Anugrah, S. I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Wordwall. Jurnal Pendidikan Dasar Volume 2|Nomor 3|Desember, 2022, 2, 208-216.

Amalia Fitri, d. (2021). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Kelas IV Sekolah Dasar. Jakarta Pusat: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan,

Riset, dan Teknologi Jalan Gunung Sahari Raya No. 4 Jakarta Pusat.

Dwi Rochmada, E., & Suprayitno (2022). Pengembangan Game Edukasi Wordwall Dalam Pembelajaran Ips Materi Peninggalan Sejarah Kelas IV Sekolah Dasar. JPGSD, 10(6), 1355-1364

Ghofur, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Scan Barcode Berbasis Android dalam Pembelajaran IPS. Edu Teach: Jurnal Edukasi Dan Teknologi Pembelajaran, 1(2), 144–152.

Hamzah, A. (2019). Metode Penelitian dan Pengembangan (Research & Development): Uji Produk Kuantitaif dan Kualitatif Proses dan Hasil Dilengkapi Contoh Proposal Pengembangan Desain Uji Kualitatif dan Kuantitatif. Malang: CV Literasi Nusantara Abad.

Hasanah, K. U., Ngali, M., Makmun, Z., & Aisyah, N. (2024). scidac plus Artikel ini menggunakan lisensi Creative Commons Attribution 4.0 International License HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR. Dalam Berkala Ilmiah Pendidikan (Vol. 4, Nomor 1).

Pamungkas, Z. S., Randriwibowo, A., Nur, L., Wulansari, A., Melina, N. G., & Purwasih, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Gunung Sugih Informasi artikel ABSTRAK Sejarah artikel: Diterima Revisi Dipublikasikan. Social Pedagogy: Journal of Social Science Education, 2(2). https://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/social-pedagogy

Purwaningrum, G. I., Dwi, D., Wenda, N., Putri, K. E., Nusantara, U., & Kediri, P. (t.t.). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Materi Bagian Tumbuhan Dan Fungsinya Kelas IV SD.

Putri, N. M., & Hamimah, H. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Wordwall Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) pada Pembelajaran IPA. Journal of Practice Learning and Educational Development, 3(1), 95–99. https://doi.org/10.58737/jpled.v3i1.99

Rahim, R & Masniladevi. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Web Wordwall pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV Sekolah Dasar. Journal of Basic Education Studies, 5(2).

Riduwan & Sunarto. (2015). Pengantar Statistika untuk Penelitian Pendidikan, Sosial, Ekonomi, Komunikasi, dan Bisnis. Bandung: Alfabeta

Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D. Bandung: Alfabeta.

Sagala, S. (2007). Konsep dan Makna Pembelajaran. Bandung: CV. ALFABETA

Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.