

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF WORDWALL TERHADAP
KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS
KELAS IV SDN BABAKANJATI**

Rifa Tri Khairunnisa¹, Nana Sutarna²

^{1,2}PGSD Universitas Muhammadiyah Kuningan

¹rifatrikhairunnisa24@gmail.com, ²nana@upmk.ac.id

ABSTRACT

Development of Interactive Wordwall Media on Students' Critical Thinking Skills in Science Subject, Grade IV SDN Babakanjati. Elementary School Teacher Education Study Program (PGSD), 2025. The purpose of this study is to develop interactive wordwall media and also to determine the effectiveness of interactive wordwall media seen from whether there is an increase in students' critical thinking skills after using interactive wordwall media. This study was conducted in grade IV SDN Babakanjati with a sample of 20 students. The research method is Research and Development (R&D) with the Borg and Gall design which has been simplified by Prof. Dr. Nana Syaodih Sukmadinata (2010), the stages passed include: (1) Preliminary Study which includes literature study and field survey; (2) Media Development which includes needs analysis, media design and expert validation, limited trials conducted at SDN Karangmangu with a sample of 15 students, extensive trials conducted at SDN Karangsari with a sample of IV A 20 students and IV B 21 students; (3) Effectiveness Test which includes pretest, treatment, posttest, and final media. After implementation, there are results before and after implementation where the results show that the Pretest results have an average value of 54.1 and the Posttest results have an average value of 83.75. After being given treatment and shows that the Sig. value (2-tailed) = 0.000 < 0.05. This means that there is an increase before and after using interactive wordwall media. And the effectiveness of the media is known based on the N Gain test which obtained a value of 66.57% in the fairly effective category.

Keywords: *Critical Thinking Skills, Media, Wordwall*

ABSTRAK

Pengembangan Media Interaktif *Wordwall* Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN Babakanjati. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), 2025. Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan media interaktif *wordwall* dan juga untuk mengetahui keefektifan media interaktif *wordwall* dilihat dari ada tidaknya peningkatan terhadap keterampilan berpikir kritis siswa setelah penggunaan media interaktif *wordwall*. Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SDN Babakanjati dengan jumlah sampel sebanyak 20 siswa. Metode penelitian ini adalah Research and Development (R&D) dengan desain Borg and Gall yang telah disederhanakan oleh Prof. Dr. Nana

Syaodih Sukmadinata (2010), tahap yang dilalui antara lain: (1) Studi Pendahuluan yang meliputi studi pustaka dan survei lapangan; (2) Pengembangan Media yang meliputi analisis kebutuhan, perancangan media dan validasi ahli, uji coba terbatas yang dilaksanakan di SDN Karangmangu dengan sampel sebanyak 15 siswa, uji coba luas yang dilaksanakan di SDN Karangsari dengan sampel sebanyak IV A 20 siswa dan IV B 21 siswa; (3) Uji Efektivitas yang meliputi pretest, treatment, posttest, dan media akhir. Setelah penerapan terdapat hasil sebelum dan sesudah penerapan yang mana hasilnya menunjukkan bahwa pada hasil Pretest memiliki rata-rata nilai sebesar 54,1 dan pada hasil Posttest memiliki rata-rata nilai sebesar 83,75. Setelah diberikan perlakuan dan menunjukan bahwa nilai Sig. (2-tailed) = 0,000 < 0,05. Artinya terdapat peningkatan sebelum dan setelah menggunakan media interaktif wordwall. Dan keefektifan media diketahui berdasarkan uji *N Gain* yang diperoleh nilai sebesar 66,57% kategori cukup efektif.

Kata Kunci: Keterampilan Berpikir Kritis, Media, Wordwall

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran yang menyenangkan agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat”. Pendidikan meliputi pengajaran keahlian khusus, dan juga sesuatu yang tidak dapat dilihat tetapi lebih mendalam yaitu pemberian pengetahuan, pertimbangan dan kebijaksanaan (Pristiwati dkk., 2022).

Penggunaan teknologi sangat perlu dikenalkan pada siswa apalagi dimulai pada tahap jenjang sekolah

dasar, karena seiring dengan kemajuan teknologi siswa sekolah dasar sudah dikenalkan dengan istilah teknologi. Perkembangan teknologi dapat membantu siswa sekolah dasar dalam penggunaannya baik dalam proses belajarnya atau kehidupan sehari-hari.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi secara tidak langsung membawa pengaruh terhadap kurikulum dalam sistem pendidikan. Kurikulum berperan secara signifikan dalam proses majunya sebuah Pendidikan. Upaya yang dapat dilakukan oleh satuan Pendidikan adalah dengan terus memperbaiki kurikulum Pendidikan yang ada. Kurikulum adalah serangkaian rencana pembelajaran yang harus ditempuh oleh peserta didik melalui

sekumpulan mata Pelajaran untuk mencapai tujuan tertentu (Cholilah dkk., 2023).

Media pembelajaran interaktif yakni segala sesuatu yang berkaitan dengan *software* dan *hardware* yang dapat berfungsi sebagai perantara untuk menyampaikan isi materi pembelajaran dari sumber ajar melalui Teknik pembelajaran yang dapat memberikan umpan balik kepada pengguna dari apa yang telah diinputkan kepada media tersebut. (Putri dkk, 2022). Aspek terpenting dari materi pembelajaran interaktif adalah bahwa materi tersebut mengharuskan siswa terlibat dengan materi selama pembelajaran berlangsung bukan hanya memperhatikan penyajian atau objek, penggunaan media interaktif dapat memudahkan siswa dalam memahami konsep dan mendapatkan visualisasi. (Manurung, 2021).

Pada hasil observasi ditemukan permasalahan bahwa keterampilan berpikir kritis masih tergolong rendah, penguasaan materi yang telah diajarkan oleh guru tidak terserap secara optimal sehingga kurang terbentuknya keterampilan berpikir kritis mengakibatkan pembelajaran

menjadi monoton. Padahal dengan adanya kemampuan berpikir kritis yang baik pada diri siswa, maka pelaksanaan pemahaman konsep pembelajaran akan lebih berjalan dengan baik. Hal tersebut dikarenakan guru masih menerapkan metode konvensional sehingga jarang menggunakan teknologi sebagai media dalam pembelajaran, guru cenderung pasif untuk memancing siswa dalam kegiatan berpikir, serta tidak terciptanya suasana belajar yang interaktif. Akibatnya siswa seringkali tidak mampu menganalisis dan mengevaluasi informasi secara kritis dalam konteks pembelajaran IPAS. Sejalan dengan permasalahan yang diperoleh di lapangan guru dapat menggunakan media pembelajaran yang membuat siswa belajar secara aktif serta dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa adalah media interaktif *wordwall*.

Berdasarkan hal tersebut diatas peneliti mengembangkan media interaktif *wordwall* dengan fokus pembelajaran IPAS disesuaikan dengan hasil analisis kebutuhan

dimana di SD Negeri Babakanjati belum memiliki media pembelajaran untuk memudahkan pada pembelajaran IPAS terhadap keterampilan berpikir kritis siswa. Keunggulan dari media interaktif *Wordwall* adalah media ini dapat digunakan pembelajaran lainnya selain IPAS, di dalam nya juga bisa menampilkan quiz, game dan lainnya sesuai kebutuhan guru. Jadi guru bisa menggunakan media pembelajaran lebih dari 1 pertemuan. Di dalam media ini sudah menyediakan berbagai aktivitas interaktif yang menarik, seperti kuis, permainan kata, dan latihan interaktif, yang membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan, menarik, serta siswa dapat berpikir secara kritis. Di dalam media tersebut juga sudah ada langkah-langkah percobaan yang dapat memudahkan siswa untuk memahami konsep secara utuh. Selanjutnya, di dalam media tersebut juga sudah terdapat soal-soal yang bisa siswa kerjakan untuk mengukur kemampuan dan pemahaman siswa terhadap konsep yang sudah mereka pelajari.

Pada penelitian sebelumnya yaitu pada penelitian (Putri & Hamimah,

2023) yang menghasilkan produk berupa “Pengembangan Multimedia Interaktif *Wordwall* Menggunakan *Model Problem Based Learning (PBL)* pada Pembelajaran IPA” penelitian ini dilakukan di dua Sekolah Dasar yaitu di kelas IV SD Negeri 07 Belakang Tangsi dan SD Negeri 36 Gunung Sarik. Yang telah dikembangkan dengan kategori sangat valid serta layak digunakan di lapangan. Hasil dari validasi ahli materi yaitu 90% dengan kategori sangat valid, validasi media 88,75% dengan kategori sangat valid serta validasi Bahasa 82,5% dengan kategori valid. Kepraktisan di sekolah uji coba untuk guru 95% dan untuk siswa 95%. Sedangkan kepraktisan di sekolah penelitian 97,5% untuk respon guru dan 96% untuk respon siswa dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran menggunakan *Wordwall* sudah praktis dan layak digunakan. Dari hasil evaluasi siswa melihatkan peningkatan dengan uraian kelas IV SD Negeri 07 Belakang Tangsi presentase evaluasi pertama 77,92% meningkat pada evaluasi kedua 90,42%. Pada kelas IV SD Negeri Gunung Sarik presentase evaluasi pertama 83,8% meningkat

pada evaluasi kedua 96% dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dengan menggunakan *Wordwall* efektif dan layak untuk digunakan.

Media interaktif berupa *Wordwall* diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar dan minat belajar, serta dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Karena media interaktif *Wordwall* bisa disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa, bisa disajikan baik dalam bentuk kuis maupun game pembelajaran, bisa juga disesuaikan dengan kebutuhan guru di kelas.

Adapun kelebihan dari media *Wordwall* adalah media *Wordwall* bersifat fleksibel dan dapat digunakan dengan mudah oleh berbagai tingkatan sekolah, tidak monoton dan menarik untuk dimainkan, media *Wordwall* bersifat kreatif, Meningkatkan minat siswa dalam belajar, dapat menjadi alat evaluasi, Kuis dapat dicetak dan dibagikan kepada siswa (Herta dkk., 2023).

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and*

Development). Metode penelitian dan pengembangan digunakan untuk menghasilkan rancangan produk baru, menguji keefektifan produk yang telah ada serta mengembangkan dan menciptakan produk baru. Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media interaktif *wordwall* pada pembelajaran IPAS di SD kelas IV.

Model pengembangan yang diterapkan pada penelitian ini adalah model pengembangan Borg & Gall dengan sepuluh langkah penelitian sebelum di modifikasi oleh Nana Syaodih Sukmadinata (2010), sebagai berikut: (1) mengumpulkan informasi dan melakukan penelitian awal (*research and information collecting*) (2) perencanaan (*planning*) (3) mengembangkan produk awal (*developing preliminary form of product*) (4) uji coba awal (*preliminary field testing*) (5) melakukan revisi terhadap tes berdasarkan hasil uji coba awal (*main product revision*) (6) melakukan uji lapangan utama (*main field testing*) (7) melakukan revisi setelah mendapatkan masukan dari uji lapangan utama (*operational product revision*) (8) melakukan uji operasional lapangan (*operational field testing*) (9) melakukan revisi

terakhir produk (*final product revision*), dan (10) menyampaikan laporan penelitian (*dissemination and implementation*). Tetapi telah dimodifikasi oleh Nana Syaodih Sukmadinata (Nana Syaodih Sukmadinata, 2010) yang menyampaikan bahwa tiga tahap langkah dalam penelitian dalam penelitian dan pengembangan yaitu: (1) Studi Pendahuluan yang meliputi studi Pustaka dan studi lapangan; (2) Pengembangan model yang meliputi kegiatan penyusunan uji coba terbatas, uji coba luas; (3) Uji efektifitas.

Penelitian ini menggunakan populasi dan sampel seluruh kelas IV dengan tiga Sekolah Dasar. Untuk lebih jelaskan diuraikan dalam tabel berikut ini:

No	Nama Sekolah Dasar	Jumlah Siswa	Keterangan
1.	SDN Karangmangu	15 Siswa	Uji Coba Terbatas
2.	SDN Karangsari (IV A)	21 Siswa	Uji Coba
	SDN Karangsari (IV B)	20 Siswa	Luas
3.	SDN Babakanjati	20 Siswa	Uji Efektivitas

Penelitian ini menggunakan Teknik analisis kualitatif yang dilakukan dengan wawancara, penelitian ini juga menggunakan Teknik analisis kuantitatif yang diperoleh dari hasil validasi dari ahli media dan ahli materi, dan juga hasil *pre-test* dan *post-test*.

Penelitian pengembangan ini mengumpulkan data melalui wawancara, angket, tes, dan dokumentasi. Angket tersebut akan diisi oleh ahli media, ahli materi dan siswa untuk angket respon siswa. Penilaian dari validator menggunakan skala Likert dengan lima lingkak penilaian.

- 1) Data hasil uji validasi dianalisis menggunakan rumus.

$$\text{Hasil} = \frac{\text{Total skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

Tabel 1 Kriteria Penilaian Kelayakan

No.	Kriteria Penilaian	Keterangan
1.	81%-100%	Sangat Layak
2.	61%-80%	Layak
3.	41%-60%	Cukup Layak
4.	21%-40%	Tidak Layak
5.	≤21%	Sangat Tidak Layak

(sumber: Arikunto, 2021)

- 2) Analisis Efektivitas Media

$$N - \text{Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}} \times 100$$

Tabel 2 Kriteria Nilai Efektivitas

Nilai N - Gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

(sumber: Supriadi, 2021)

Tabel 3 Kriteria Kategori Efektivitas Media (N-Gain)

Presentase (%)	Kriterian
< 40	Tidak Efektif
40 - 55	Kurang Efektif
56 - 75	Cukup Efektif
>76	Sangat Efektif

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

• Hasil Penelitian

Produk penelitian ini berupa media interaktif wordwall untuk mata Pelajaran IPAS di kelas IV. Pengembangan media ini dilakukan melalui beberapa tahapan dengan menerapkan model pengembangan Borg&Gall yang sudah disederhanakan oleh Prof. Dr. Nana Syaodih Sukmadinata (2010), tahapan ini antara lain:

1. Studi Pendahuluan

Tahap ini merupakan tahap awal yang bertujuan untuk menganalisis kebutuhan penelitian seperti studi kepustakaan dan studi lapangan. Kegiatan yang dilaksanakan dalam tahap ini, meliputi: (1) Studi Pustaka dan (2) Survei Lapangan.

2. Pengembangan Media

Tahapan pengembangan media terdiri dari beberapa langkah, yaitu:

a. Analisis kebutuhan

Adapun hasil wawancara yang telah dilakukan Dalam proses pembelajaran beliau jarang menggunakan media pembelajaran karena beliau tidak begitu paham tentang media pembelajaran yang bisa digunakan, tetapi pada mata pelajaran IPAS beliau menyebutkan

bahwa media pembelajaran itu hal yang penting untuk menunjang proses pembelajaran, beliau juga pernah menggunakan media pembelajaran berupa alat peraga seperti organ tubuh dan globe, karena alat peraga tersebut juga sudah tersedia di SDN Babakanjati. Oleh karena itu, beliau membutuhkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan

keterampilan berpikir kritis siswa pada saat

pembelajaran berlangsung, sehingga pada saat pembelajaran IPAS siswa dapat aktif dan hasil belajar dapat berjalan dengan maksimal.

b. Perancangan Media dan Validasi Ahli



Pada tahap ini peneliti merancang sebuah desain produk



yang akan dikembangkan, sebelum divalidasi oleh ahli media. Rancangan awal desain produk pengembangan media *wordwall*. Berikut rancangan awal media.



Gambar 1 Perancangan Media dan Media sebelum Validasi

Selanjutnya hasil validasi ahli materi yang dilakukan oleh Bapak Dudung Abdu Salam, M.Pd. Menunjukkan bahwa media interaktif *wordwall* mendapat kriteria sangat layak dengan persentase sebesar 96%. Dan hasil validasi ahli materi yang dilakukan oleh Bapak Ahmad Fajri Lutfi, M.Kom. Menunjukkan bahwa media interaktif *wordwall* mendapat kriteria sangat layak dengan persentase sebesar 90%. Validator menyatakan bahwa media ini sudah layak untuk digunakan.

c. Uji coba terbatas

Setelah produk media pembelajaran diuji oleh ahli materi dan ahli media serta telah mendapatkan masukan-masukan perbaikan untuk memperbaiki kekurangan produk media pembelajaran. Setelah produk media pembelajaran diperbaiki maka di uji cobakan terbatas yang dilakukan di SDN Karangmangu kelas IV dengan jumlah siswa 15 orang. Pelaksanaan uji coba terbatas ini yaitu pada tanggal 9 Mei 2025. Setelah ada perbaikan dengan ahli media, peneliti mencoba untuk memperbaiki sesuai dengan komentar dan masukan ahli media.

Dalam uji coba terbatas ini penyebaran angket respon siswa dan FGD (*Focus Group Discussion*) dengan guru wali kelas. Hasil perhitungan penilaian respon siswa terhadap media interaktif *wordwall* yang dikembangkan memperoleh nilai persentase sebesar 89,4%. Oleh karena itu, media interaktif *wordwall* yang dibuat mendapatkan kategori “sangat layak” dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

d. Uji coba luas

Uji coba luas dilaksanakan setelah pelaksanaan uji coba terbatas. Sebelum media interaktif *wordwall* diuji cobakan pada uji coba luas, media interaktif *wordwall* harus di revisi sesuai saran dan kritik yang diberikan pada saat uji coba terbatas. Pelaksanaan uji coba luas yaitu tanggal 22 Mei 2025 di SD Negeri Karangsari kelas IV dengan menggunakan sampel 2 kelas, kelas IV A dengan jumlah siswa 21 siswa dan kelas IV B dengan jumlah siswa 20 siswa. Data yang diperoleh dari hasil uji coba luas adalah angket respon siswa dan FGD (*Focus Group Discussion*) dengan guru wali kelas. Pada saat uji coba luas dilaksanakan di masing-masing kelas, siswa sangat

antusias untuk mengikuti pembelajaran berlangsung dikarenakan baru menggunakan dan mengetahui media interaktif *wordwall* yang dapat digunakan pada saat pembelajaran. Hasil persentase angket respon siswa pada kelas IV A sebesar 94,00% dan hasil persentase respon siswa pada kelas IV B sebesar 91,20%. Oleh karena itu, media interaktif *wordwall* yang dibuat mendapatkan kategori “sangat layak” dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

e. Uji efektivitas

Uji efektivitas dilaksanakan setelah pelaksanaan uji coba terbatas dan uji coba luas, setelah media pengembangan sudah direvisi dan diperbaiki. Pelaksanaan uji efektivitas yaitu dimulai tanggal 10 Juni 2025 di SD Negeri Babakanjati kelas IV. Dalam uji efektivitas ini ada beberapa tahapan yang harus dilakukan diantaranya: (1) **Pre-test**, Pretest merupakan tahap awal sebelum dilakukan nya *treatment* dan *posttest* dari model pengembangan *Borg and Gall*. Sebelum menggunakan media dalam pembelajaran, peserta didik diberikan soal test di awal yang tujuannya untuk mengetahui kondisi awal

sebelum penggunaan media dilakukan. Pada data *pretest* pada kelas IV diketahui siswa mempunyai rata-rata sebesar 54,1% dari perolehan nilai *pretest* dapat disimpulkan pencapaian peningkatan keterampilan berpikir kritis belum tercapai. (2) **Treatment**, Media interaktif *wordwall* diuji cobakan kepada siswa kelas IV dengan jumlah siswa sebanyak 20 orang. Media tersebut digunakan pada saat pembelajaran dengan topik B dan C Bab 6 “Indonesiaku Kaya Budaya” setelah siswa mengisi soal *pretest* untuk mengetahui keefektifan media terhadap keterampilan berpikir kritis siswa. Dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif siswa akan memulai belajar secara berkelompok untuk menggunakan media interaktif *wordwall*. (3) **Post-test**, Tahap terakhir yaitu *posttest*, tahap ini dilakukan setelah *pretest* dan *treatment* dilakukan. Sama halnya dengan *pretest*, *posttest* juga dilakukan dengan test. Peserta didik diberikan soal *posttest* sesudah menggunakan media interaktif *wordwall* untuk melihat keefektifan media pengembangan. Pada data *posttest* kelas IV setelah penggunaan

media interaktif *wordwall* diketahui siswa mempunyai rata-rata sebesar 83,75%. Jadi dapat disimpulkan bahwa setelah penggunaan media interaktif *wordwall* terdapat peningkatan dan mendapatkan kategori efektif untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Untuk melihat efektivitas suatu media, dapat merujuk pada hasil perhitungan *N-Gain Score*. Hasil rekapitulasi *pre-test* dan *post-test* digunakan sebagai tolak ukur untuk melihat efektivitas media interaktif *wordwall*. Berikut merupakan data hasil uji efektivitas serta perhitungan data *N-Gain Score* pada siswa kelas IV SDN Babakanjati:

Tabel 4 Data Hasil Uji N-Gain

N o	Na m a	Pr e t e s t	Pos t t e s t	N G a i n S c o r e	Penin g k a t a n	N G a i n %
1	A Z K	40	83	0.7 2	Tinggi	71. 67
2	Z D N	50	83	0.7 0	Tinggi	70. 00
3	R A N	46	73	0.5 4	Sedan g	53. 70
4	N Y S	46	76	0.5 6	Sedan g	55. 56
5	N FL	53	85	0.6 8	Sedan g	68. 09

N o	Na m a	Pr e t e s t	Pos t t e s t	N G a i n S c o r e	Penin g k a t a n	N G a i n %
6	R Z K	50	80	0.6 0	Sedan g	60. 00
7	SB L	46	75	0.5 4	Sedan g	53. 70
8	A R	60	85	0.6 3	Sedan g	62. 50
9	FR Y	73	100	1.0 0	Tinggi	10 0.0 0
10	EL T	70	100	1.0 0	Tinggi	10 0.0 0
11	A S Y	53	86	0.7 0	Tinggi	70. 21
12	JL T	53	83	0.6 4	Sedan g	63. 83
13	M T	43	80	0.6 5	Sedan g	64. 91
14	W H Y	42	78	0.6 2	Sedan g	62. 07
15	Y SF	43	63	0.4 2	Sedan g	42. 11
16	N L	50	78	0.5 6	Sedan g	56. 00
17	A G	63	83	0.5 4	Sedan g	54. 05
18	FB	70	90	0.6 7	Sedan g	66. 67
19	A L B	68	86	0.5 6	Sedan g	56. 25
20	A Z M	63	100	1.0 0	Tinggi	10 0.0 0
Rata-Rata				0.6 65 7		66, 56 5

Dapat disimpulkan bahwa media interaktif *wordwall* dari hasil belajar siswa dengan *Pretest* dan *Posttest* yang telah diuji prasyarat diasumsikan terdistribusi normal dengan nilai Sig. > 0,05. Uji *Paired Sample T-test* memperoleh perbedaan yang signifikan, Dimana nilai Sig. < 0,05 kemudian Uji efektivitas *N Gain* dengan presentase *Gain* sebesar 66,57%. Sehingga media interaktif *wordwall* Cukup Efektif untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa.

- **Pembahasan**

Analisis kebutuhan dimulai wawancara dengan guru wali kelas IV. Dari analisis tersebut bahwa SDN Babakanjati memerlukan media pembelajaran yang menyesuaikan kebutuhan siswa dan mendukung pembelajaran pada mata pelajaran IPAS kelas IV. Penelitian yang dilakukan oleh (Utama dkk., 2025) mengungkapkan bahwa peserta didik merasakan bahwa pembelajaran IPAS cukup sulit karena disebabkan oleh faktor yang sama, yaitu mengalami kesulitan dalam menghafal. Yang dapat kita ketahui bahwa mata Pelajaran IPAS banyak menggunakan istilah-istilah dan

materi yang harus dihafal dan diingat oleh peserta didik. Dalam proses pembelajaran terkadang mereka dapat langsung mengerti apa yang disampaikan oleh guru, dan ada juga materi yang susah dipahami oleh mereka. Dalam analisis kebutuhan tersebut ditemukan bahwa guru menghadapi kesulitan dalam Menyusun perangkat pembelajaran, bahan ajar terbuka, dan pelaksanaan pembelajaran yang sesuai dengan materi IPAS, untuk menyesuakannya dengan karakteristik dan kondisi peserta didik.

Media yang dikembangkan dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran individu maupun kelompok, memberikan informasi berdasarkan kebutuhan siswa, menyertakan soal-soal latihan yang relevan dengan materi dan memudahkan pemahaman, berfungsi sebagai alat bantu diskusi, serta memiliki desain yang jelas dan menarik.

Sebagai tolak ukur pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Fitur kuis dan anagram ini tidak hanya untuk mengukur pemahaman siswa dalam pembelajaran, tetapi dapat meningkatkan keterampilan berpikir

kritis siswa pada saat menjawab pertanyaan secara berkelompok.

Pada tahap pengembangan yaitu tahap uji coba terbatas dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan di kelas IV SDN Karangmangu, tahap ini merupakan tahap awal untuk memulai uji coba produk setelah di validasi oleh ahli media dan ahli materi. Hasil validasi dari ahli media memperoleh persentase 90% kategori sangat layak dan hasil validasi ahli materi memperoleh persentase 96% kategori sangat layak. Tahap uji coba terbatas ini media pengembangan di implementasikan kepada siswa, rancangan media wordwall didalamnya terdapat soal-soal sesuai dengan materi pada pembelajaran IPAS yang difokuskan pada Topik B sama C, dalam pembelajaran siswa sangat antusias untuk menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan, media pengembangan masih dalam tahap 50% dan belum sepenuhnya jadi. Mangka dari itu pada tahap uji coba terbatas terdapat FGD (Focus Group Discussion) dari guru wali kelas terhadap produk media.

Tahap selanjutnya yaitu tahap uji coba terbatas, dalam tahap ini sama

seperti tahap uji coba terbatas yaitu implementasi media pengembangan kepada siswa. Dalam proses pembelajaran ini dilaksanakan di kelas IV SDN Karangsari. Setelah media pengembangan sudah direvisi kembali sesuai masukan dari uji coba terbatas, tahap uji coba luas di implementasikan di dua kelas yaitu kelas A dan kelas B. Dalam tahapan ini media sudah 80% jadi, terdapat animasi-animasi di dalam media *wordwall*, kemudian dalam soal tersebut ditambahkan audio untuk menarik perhatian peserta didik, audio tersebut dibuat sendiri dalam halaman *wordwall*. Selanjutnya media di implementasikan pada dua kelas tersebut secara bergantian, dengan memfasilitasi penggunaan yang mudah digunakan dan fleksibel untuk meningkatkan semangat belajar dalam pembelajaran IPAS. Data yang diperoleh dari hasil uji coba luas adalah FGD (Focus Group Discussion) dengan guru wali kelas yang nanti nya akan menjadi bahan revisi produk pengembangan untuk ke tahap selanjutnya.

Keefektifan media interaktif wordwall dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa

dilakukan *Pretest* dan *Posttest* dan angket respon siswa pada tahapan yang ke tiga yaitu Uji efektivitas. *Pretest* dilakukan sebelum proses pembelajaran dimulai untuk mengetahui kemampuan awal siswa, *Posttest* dilakukan setelah pembelajaran dengan media wordwall selesai untuk melihat hasil peningkatan berpikir kritis siswa, sedangkan angket respon siswa dilakukan guna untuk mengetahui respon siswa terhadap media pengembangan *wordwall*.

Dari hasil penilaian respon siswa yang mencakup aspek pembelajaran, penyajian materi, dan tampilan media yang dikembangkan terhadap media interaktif wordwall dapat disimpulkan bahwa kelebihan tersebut dinyatakan dapat membantu dalam proses penyampaian pembelajaran, karena skor penilaian respon siswa mendapatkan persentase 89,4% yang menyatakan 'Sangat Layak' dan dapat dijadikan media pembelajaran. Selain itu, penelitian oleh (Mawaddah dkk., 2024) dalam penelitiannya mengemukakan bahwa media interaktif wordwall yang telah di uji cobakan pada 26 peserta didik menghasilkan respon yang baik

dengan perolehan skor persentase sebesar 84% dinyatakan 'Sangat Layak' untuk dijadikan media pembelajaran.

Hasil dari *Pretest* dan *Posttest* kemudian dilakukan uji prasayarat untuk selanjutnya dilakukan uji parametrik. Diperoleh nilai Sig. (2-tailed) = 0,000 < 0,05 artinya, ada perbedaan signifikan antara pemahaman pembelajaran IPAS peserta didik sebelum dan setelah menggunakan media interaktif *wordwall*. Keefektifan media interaktif *wordwall* memperoleh Persentase *N Gain* sebesar 66,57% dan termasuk dalam kategori "Cukup Efektif" dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. *Wordwall* membantu meningkatkan pemahaman peserta didik, mengaktifkan partisipasi mereka, dan memperkuat interaksi antara guru dan peserta didik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media interaktif *wordwall* efektif digunakan dan dijadikan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan peneliti tentang pengembangan media interaktif *wordwall* terhadap keterampilan berpikir kritis siswa pada mata Pelajaran IPAS kelas IV SDN Negeri Babakanjati. Media interaktif *wordwall* dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa dan media interaktif *wordwall* cukup efektif untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS di kelas IV Sekolah Dasar.

Berdasarkan uraian diatas, ada beberapa implikasi penelitian yang dapat dijelaskan pada bagian ini. Pertama, media interaktif *wordwall* dinyatakan layak setelah dilakukan proses validasi ahli. Kedua, media interaktif *wordwall* dinyatakan cukup efektif untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Cholilah, M., Tatuwo Putri, A. G., Komariah, Rosdiana Prima, S., & Fatirul Noor, A. (2023). Pengembangan Kurikulum Merdeka Dalam Satuan Pendidikan Serta Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Abad 21. *Sanskara Pendidikan dan Pengajaran*, 1(02), 57–66. <https://doi.org/10.58812/spp.v1.i02>
- Dian Nur Septiyawati Putri, Fitriah Islamiah, Tyara Andini, A. M. (2022). Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 367.
- Herta, N., Nupus, B. C., Sanggarwati, R., & Setiawan, T. Y. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Game Wordwall dalam Pembelajaran untuk Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Seminat Nasional Paedagoria*, 3, 527–532. <https://journal.ummat.ac.id/index.php/fkip/article/view/16858/pdf>
- Manurung, P. (2021). Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19. *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, 14(1), 1–12. <https://doi.org/10.51672/alfikru.v14i1.33>
- Mawaddah, Emilda, & Syahriandi. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas VII pada Materi Teks Laporan Hasil Observasi di SMP IT Cendekia Takengon. *JIMU: Jurnal Ilmiah Multidisipliner*, 2(04), 906–915. <https://doi.org/10.70294/jimu.v2i04.459>
- Nana Syaodih Sukmadinata, A. &. (2010). Pengembangan Model Pembelajaran Terpadu Berbasis Budaya Untuk Meningkatkan Apresiasi Siswa Terhadap Budaya Lokal. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 2(2), 189–203. <https://doi.org/10.21831/cp.v2i2.339>
- Pristiwati, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Sari Dewi, R. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(2), 337–347.

- <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.9498>
- 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>
- Rosiyani, A. I., Aqilah Salamah, Lestari, C. A., Anggraini, S., & Ab, W. (2024). Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi dalam Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran Ipas Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(3), 10.
<https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.271>
- Utama, T. D., Qumariah, A., Alwis, J., Oktiara, Y., Pramawati, T. S., Sugianto, N., & Badeni, B. (2025). Kesulitan Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPAS Kurikulum Merdeka Kelas IV. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 8(1), 58–68.
<https://doi.org/10.31539/joeai.v8i1.13375>