



## Pemanfaatan Media *Wordwall* terhadap Evaluasi Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar

Annisaul Mutmainnah<sup>1</sup>, Refiona Andika<sup>2</sup>

Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,  
<sup>1,2</sup> Universitas Negeri Padang

Email : [annisaulmutmainnah2003@gmail.com](mailto:annisaulmutmainnah2003@gmail.com)<sup>1</sup>, [refionaandika@fip.unp.ac.id](mailto:refionaandika@fip.unp.ac.id)<sup>2</sup>

**Abstract.** *This research is motivated by the lack of utilization and use of digital-based learning media and less varied learning media. This research aims to develop learning media using Wordwall where students will learn based on media that has been validated and has been categorized as valid, practical, and effective. The type of research carried out is Research and Development (R&D) using the ADDIE model which has 5 stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Data was obtained based on a validation questionnaire of material experts, linguists, and media experts; questionnaire on the practicality of teacher and student responses; and the effectiveness of the results of the student evaluation test. The results of the material validity test in the development of learning media using Wordwall obtained a percentage result of 93.33% with a very valid category, a language validity test result of 96% with a very valid category, and a media validity result of 86.71% with a very valid category. Meanwhile, the results of the practicality test obtained a percentage of 91.25% with the category of very practical for the teacher response questionnaire and 94.66% for the student response questionnaire with the category of very practical and the results of the effectiveness test obtained a percentage result of 93.35% with the category of very effective. Thus, it can be concluded that learning media using Wordwall in grade IV Mathematics learning in elementary schools has been proven to be valid, practical, and effective in the learning process.*

**Keywords:** *Technology, Wordwall, ADDIE*

**Abstrak.** Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya pemanfaatan dan penggunaan media pembelajaran berbasis digital serta media pembelajaran yang kurang bervariasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan *Wordwall* dimana peserta didik akan belajar berdasarkan media yang telah divalidasi dan sudah terkategori valid, praktis, dan efektif. Jenis penelitian yang dilakukan adalah *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model ADDIE yang memiliki 5 tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Data diperoleh berdasarkan angket validasi ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media; angket praktikalitas respon guru dan peserta didik; serta efektivitas dari hasil tes evaluasi peserta didik. Hasil uji validitas materi pada pengembangan media pembelajaran menggunakan *Wordwall* ini memperoleh hasil persentase sebesar 93,33% dengan kategori sangat valid, hasil uji validitas bahasa sebesar 96% dengan kategori sangat valid, dan hasil validitas media sebesar 86,71% dengan kategori sangat valid. Sedangkan hasil uji praktikalitas memperoleh persentase sebesar 91,25% dengan kategori sangat praktis untuk angket respon guru dan 94,66% untuk angket respon peserta didik dengan kategori sangat praktis serta hasil uji efektivitas memperoleh hasil persentase sebesar 93,35% dengan kategori sangat efektif. Dengan demikian, dapat disimpulkan media pembelajaran menggunakan *Wordwall* pada pembelajaran Matematika kelas IV di Sekolah Dasar telah terbukti valid, praktis, dan efektif dalam proses pembelajaran.

**Kata Kunci:** *Teknologi, Wordwall, ADDIE*

### 1. LATAR BELAKANG

Saat ini kita sudah masuk di Era revolusi industri 4.0 dalam dunia Pendidikan, dimana pada era ini ditandai dengan adanya media pembelajaran berbasis teknologi yang memudahkan dalam penyampaian materi melalui komputer, android dan lainnya (Firmadani, 2020: 93). Media pembelajaran kini telah berkembang yang awalnya audio, visual, dan audio-visual kini menjadi multimedia yang semakin canggih (Aulia & Masniladevi, 2021). Seorang guru harus mampu menggabungkan antara Pendidikan dengan teknologi agar guru tidak ketinggalan

zaman. Perkembangan teknologi dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai sarana media pembelajaran yang digunakan untuk fasilitator yang memberikan kemudahan dalam belajar.

Media pembelajaran digital merupakan alat atau platform yang menggunakan teknologi digital untuk menyajikan dan mendukung pembelajaran. Sebagaimana Kuntari (2023) mengatakan bahwa pemanfaatan media digital dalam pembelajaran merupakan salah satu sarana pendukung dalam suatu proses pembelajaran. Menurut Vawanda & Zainil (2023), media berbasis teknologi merupakan peluang yang dapat diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran digital ini dapat berupa aplikasi, perangkat lunak, situs web, atau platform pembelajaran *online* yang menyediakan berbagai sumber belajar, aktivitas interaktif, dan pemantauan kemajuan peserta didik.

Penggunaan media pembelajaran digital dalam pendidikan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap proses pembelajaran. Menurut (H.I.A 2023), media pembelajaran digital memberikan kemudahan serta akses bagi guru dan peserta didik untuk meningkatkan kreativitas dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan interaksi langsung antara guru dan peserta didik. Hal ini dikarenakan media pembelajaran digital menawarkan berbagai fitur interaktif, menarik, dan beragam. Sehingga dapat meningkatkan keaktifan kelas serta dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Selain itu, media pembelajaran digital dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan individu peserta didik. Pemanfaatan media pembelajaran digital yang tepat serta adanya strategi dalam penerapan media pembelajaran digital yang sesuai, dinilai efektif dalam proses pembelajaran (Kuntari 2023).

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang mempunyai peran penting dalam dunia pendidikan. Karena pembelajaran matematika ada di setiap jenjang pendidikan. Ramadhani, Roebyanto, dan Umayaroh (2019) mengatakan bahwa matematika berperan penting dalam kehidupan manusia, terutama pada perkembangan ilmu pengetahuan. Pelajaran matematika merupakan pelajaran yang membutuhkan pemikiran yang kritis, kreatif, sistematis dan logis (Adrian & Apriyanti 2019). Efriani dan Zainil (2020) mengatakan bahwa pembelajaran matematika sebaiknya dapat disesuaikan dengan pemanfaatan teknologi revolusi 4.0 sebagai strategi agar menjadi pembelajaran yang menarik, aktif, dan interaktif. Media pembelajaran berbasis digital menjadi salah satu solusi membuat pembelajaran matematika menjadi mudah dan menyenangkan (Ariani & Zainil, 2020). Sebab, media pembelajaran digital merupakan media pembelajaran yang interaktif, menarik, dan beragam. Sehingga dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan serta meningkatkan motivasi peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif. Fitur-fitur seperti *gamifikasi*, video pembelajaran, simulasi interaktif, dan peluang berkolaborasi dengan teman

sekelas dapat meningkatkan keterlibatan dan keaktifan peserta didik di dalam kelas. Hal ini dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Salah satu materi dalam pembelajaran matematika di Sekolah Dasar adalah pengukuran luas. Pengukuran luas merupakan salah satu materi penting dalam pembelajaran matematika di Sekolah Dasar. Materi ini mengajarkan kita bagaimana cara menghitung seberapa besar suatu permukaan atau bidang datar. Konsep luas ini sangat mendasar dan akan terus digunakan dalam kehidupan sehari-hari, bahkan hingga ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Contohnya ketika kita membeli karpet, kita perlu menghitung luas ruangan agar bisa membeli karpet dengan ukuran yang pas. Oleh karena itu dibutuhkan suatu alat bantu dalam penyampaian pelajaran kepada peserta didik agar pembelajaran menjadi menarik dan bermakna, salah satunya alat bantu tersebut adalah media pembelajaran digital.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di 3 Sekolah Dasar di Bukittinggi, peneliti menemukan beberapa permasalahan yang terjadi terkait penggunaan media pembelajaran, diantaranya kurangnya pemanfaatan dan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dalam proses pembelajaran matematika meskipun sarana dan prasarana di sekolah sudah memadai. Sumber belajar yang diambil hanya terbatas pada buku siswa yang kemudian dijelaskan oleh guru. Sehingga media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi. Hal ini dikarenakan guru tidak memiliki waktu luang untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif. Guru lebih memilih untuk memanfaatkan LKS dan video pembelajaran yang sudah ada di internet karena dinilai lebih cepat dan mudah. Media pembelajaran yang biasa digunakan pada proses pembelajaran berupa gambar dan video yang diambil dari *YouTube*. Namun hal itu pun jarang digunakan oleh guru. Hal ini mengakibatkan kurangnya motivasi dan minat belajar, serta kesempatan dan partisipasi penuh peserta didik selama proses pembelajaran. Sehingga peserta didik menjadi pasif dan tidak fokus selama proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka solusi yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan media pembelajaran interaktif yang mudah digunakan. Salah satunya yaitu dengan menggunakan aplikasi *Wordwall*. Karena aplikasi *Wordwall* menyediakan fitur-fitur menarik yang dapat melibatkan peserta didik secara langsung. Sehingga dengan menggunakan aplikasi *Wordwall* ini diharapkan proses pembelajaran akan menjadi lebih menarik dan menyenangkan, dapat membuat peserta didik menjadi lebih aktif, senang, dan antusias dalam proses pembelajaran serta mudah memahami materi yang diajarkan. Selain itu, dengan menggunakan aplikasi ini, peserta didik tidak takut lagi untuk melakukan evaluasi atau ujian

karena ujiannya menjadi lebih menarik. Kemudian peserta didik bisa mengetahui hasil kerjanya secara langsung tanpa menunggu waktu yang lama.

Pada penelitian sebelumnya, media ajar menggunakan aplikasi *Wordwall* ini sudah teruji dan sering digunakan dalam pembuatan media pembelajaran. Penelitian oleh Ritonga & Gandamana (2023) menjelaskan bahwa keefektifan penggunaan media game interaktif *Wordwall* pada tema 7, subtema 1, pembelajaran 3 Kelas IV dinilai sangat praktis. Selanjutnya penelitian oleh Gandasari dan Pramudiani (2021) menyatakan bahwa pengaruh aplikasi *wordwall* memberikan reaksi yang signifikan dalam pemahaman materi pembelajaran. Penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa media pembelajaran berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik serta menumbuhkan rasa minat dan gairah belajar.

Berdasarkan paparan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai **“Pemanfaatan Media *Wordwall* terhadap Evaluasi Pembelajaran Matematika di Kelas IV Sekolah Dasar”**.

## 2. KAJIAN TEORITIS

Menurut Rusman (2013:170) bahwa media pembelajaran adalah sarana pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan informasi dalam kegiatan pembelajaran. Pendapat lain dari Atiaturrehmaniah (2017:109) media pembelajaran merupakan alat, bahan yang digunakan sebagai penyampaian pesan dalam proses pembelajaran. Menurut Suryani,dkk (2018:5) mengemukakan media pembelajaran merupakan segala bentuk yang dapat menyampaikan informasi, tujuan pembelajaran, merangsang pikiran peserta didik, dan kemauan peserta didik dalam kegiatan proses pembelajaran.

Berdasarkan teori diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan bentuk dan sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan, tujuan pembelajaran, dan kemauan peserta didik untuk belajar.

Media pembelajaran merupakan salah satu aspek penting yang memiliki banyak manfaat dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran memungkinkan materi pelajaran akan mudah dipahami. Ratumanan & Rosmiati (2020) menyebutkan bahwa media pembelajaran sangat memberikan kontribusi besar erhadap efektivitas pembelajaran, fungsi media di uraikan antara lain : 1) media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh peserta didik, 2) media pembelajaran dapat membuatgagasan abstrak menjadi lebih kongkret, 3) media pembelajaran dapat melampaui batasan ruang kelas.

Satrianawati (2018) menjelaskan bahwa media pembelajaran dapat dibagi menjadi empat jenis yaitu : 1) Media visual, adalah media yang bisa dilihat , memiliki unsur garis, bentuk,

warna, dan tekstur seperti jurnal, buku, peta, serta gambar, 2) media audio, hanya dapat didengar saja, seperti radio, lagu, alat musik dan CD, 3) media audio visual, adalah media yang bisa dilihat dan didengar, menampilkan unsur gambar dan suara secara bersamaan seperti radio, film dan proyeksi visual, 4) multimedia, merupakan gabungan dari semua media menjadi satu seperti internet.

*Wordwall* merupakan suatu aplikasi yang digunakan sebagai media pembelajaran yang bertujuan sebagai sumber belajar, media, dan alat penilaian yang menyenangkan bagi peserta didik karena peserta didik dapat melihat skor yang diperoleh setelah mengerjakan kuis yang terdapat pada game tersebut. *Wordwall* merupakan sebuah aplikasi pembelajaran berbasis game digital yang memiliki berbagai fitur kuis dengan kombinasi warna, gambar bergerak, dan suara berupa game yang dapat dimanfaatkan oleh guru di dalam pembelajaran (Darniyanti et al. 2023). *Wordwall* merupakan media pembelajaran yang interaktif dan memiliki variasi permainan dengan menggunakan teknologi seperti smartphone ataupun laptop yang berfungsi sebagai alat bantu dalam mempermudah peserta didik dalam beraktivitas di dalam kelas (Purnamasari dkk., 2022, hlm. 72).

*Wordwall* menyediakan berbagai template permainan yang bisa digunakan untuk membuat media pembelajaran yang menarik. Template yang ada pada *wordwall* ada 2 jenis, yaitu template gratis dan template berbayar. Perbedaannya, template berbayar menawarkan fitur-fitur dan variasi desain yang lebih kaya daripada template gratis. Berikut adalah jenis template yang terdapat pada *wordwall*:

- Permainan mencocokkan, template ini memungkinkan pengguna untuk membuat aktivitas dimana peserta didik harus mencocokkan gambar dengan teks yang sesuai atau kata-kata dengan artinya.
- Kuis, template ini memungkinkan pengguna untuk membuat kuis dengan pertanyaan-pertanyaan berbeda dan pilihan jawaban yang sesuai. Pengguna dapat memilih variasi dan gaya teks sesuai dengan preferensi mereka.
- Roda acak, permainan ini meminta peserta didik untuk menyatakan atau mendeskripsikan apa yang mereka dapatkan ketika memutar roda tersebut. Permainan ini biasanya digunakan sebagai kegiatan atau latihan peserta didik untuk mencatat dan menyimpan materi untuk guru, karena permainan ini tidak dinilai.
- Membuka kotak, permainan ini meminta peserta didik memilih jawaban yang sesuai dengan pernyataan berupa gambar atau pertanyaan yang terdapat dalam kotak yang dipilih.

- Kartu Flash, permainan ini memungkinkan pengguna untuk uji diri menggunakan kartu dengan petunjuk di bagian depan dan jawaban di bagian belakang.
- Menemukan kecocokan, peserta didik harus memilih jawaban yang tepat lalu dicocokkan. Jawaban yang benar akan menghilang begitu seterusnya.
- Benarkan kalimat, peserta didik harus meletakkan kata-kata untuk menyusun ulang kalimat agar menjadi benar.
- Pengurutan grup, permainan ini meminta peserta didik untuk mengelompokkan atau mengurutkan jawaban yang benar menurut klasifikasinya.
- Pengerjaan dalam labirin, peserta didik diberi pertanyaan dan harus menemukan jawabannya di dalam labirin dengan cara menjalankan hewan miliknya tanpa menabrak musuh.
- Kuis *Game Show*, sebuah kuis dengan pertanyaan pilihan ganda yang harus dijawab peserta didik dengan memilih jawaban yang benar. Kuis ini memiliki batas waktu, bonus, dan nyawa.
- Pasangan yang cocok, peserta didik diminta mengetuk ubin yang berisi sepasang gambar kemudian mencocokkan satu gambar dengan gambar lainnya dengan cara membuka ubin satu per satu.
- Kata yang hilang, kegiatan yang mengharuskan peserta didik untuk mengisi kata-kata yang hilang dalam sebuah pernyataan. Potongan kata yang hilang diberikan, sehingga peserta didik harus memilih kata untuk melengkapi kalimat.
- Anagram, peserta didik diharuskan menyeret atau memindahkan huruf untuk membuat kata yang benar.
- Diagram berlabel, peserta didik diminta untuk memasang pin pada tempat yang benar pada gambar.
- Kartu Acak, permainan kartu acak yang berisi gambar atau soal yang dibagikan kepada peserta didik. Game ini masih dimainkan secara online.
- Menemukan Tikus, permainan ini merupakan permainan yang memunculkan beberapa tikus dengan setiap jawaban dan peserta didik harus menekan tikus dengan jawaban yang benar.
- Pecah Balon, peserta didik diminta untuk meletuskan balon untuk memasukkan setiap kata kunci ke dalam definisi yang sesuai.

- Pesawat Terbang, peserta didik harus menggunakan fungsi sentuh pada perangkat Android atau keyboard saat menggunakan komputer untuk menerbangkan pesawat dan menavigasi ke jawaban yang benar.
- Teka-teki silang, peserta didik harus menyelesaikan teka teki silang mengikuti petunjuk yang diberikan.

Kelebihan media *Wordwall* menurut Andini dan Mintohari (2023) diantaranya, (1) tampilan sederhana yang mudah untuk dipahami peserta didik dan guru. (2) memiliki banyak template yang dapat digunakan dan disesuaikan dengan kebutuhan, (3) peserta didik dapat mengakses link tanpa harus menggunakan email, (4) peserta didik dapat langsung melihat skor setelah menyelesaikan permainan, (5) beberapa template juga menyediakan tema untuk tampilan lebih menarik.

Sementara itu, Andini dan Mintohari (2023) juga menjelaskan kekurangan dari media *Wordwall* adalah (1) memerlukan fitur layanan berbayar untuk mengakses lebih banyak template, (2) hanya dapat diakses menggunakan internet, (3) tidak memiliki fitur penggabungan template untuk tampilan lebih menarik.

### **3. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan atau *research and development* (R&D). Penelitian dan pengembangan merupakan proses untuk memvalidasi produk yang dikembangkan (Sugiyono 2019). Sejalan dengan ini, Sanjaya (2013) mengatakan bahwa *research and development* (R&D) adalah proses untuk melakukan pengembangan dan validasi terhadap produk pendidikan. Menurut Gay, Mills & Airasian (dalam Emzir 2017: 263) mengatakan bahwa penelitian dan pengembangan adalah untuk mengembangkan produk-produk yang efektif untuk digunakan di sekolah-sekolah. Putra (2015) menyatakan bahwa *research and development* (R&D) mengarah pada cara ilmiah untuk menciptakan produk baru.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan model penelitian dari ADDIE, yang terdiri lima tahapan yang harus dilakukan agar terciptanya pengembangan ini yaitu *analyze* (analisis kebutuhan, analisis kurikulum dan identifikasi masalah), *design* (merumuskan tujuan pembelajaran yang spesifik, *measurable, applicable* dan *realistic*; menyusun tes; menentukan strategi pembelajaran media yang tepat; dan menentukan desain media), *development* (proses mewujudkan dan mengembangkan desain media menjadi kenyataan), *implementation* (penerapan media yang telah dikembangkan), *evaluation* (tahap akhir untuk mengetahui media yang sudah dikembangkan berhasil atau tidak) (Hamzah 2019).

Subjek yang menjadi uji coba produk dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV Sekolah Dasar, yang mana peneliti memilih sekolah yang telah menerapkan kurikulum merdeka di kelas IV dan bersedia untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan *Wordwall*. Selain itu peneliti juga memilih sekolah yang memiliki sarana dan prasarana yang cukup lengkap seperti proyektor, *chromebook*, dan wifi, serta lokasi yang dekat dan mudah dijangkau oleh peneliti. Dengan pertimbangan itulah peneliti memilih subjek uji coba di kelas IV di sekolah A dan B.

Data yang akan digunakan dalam penelitian ini ada tiga jenis, yaitu validitas, praktikalitas, dan efektivitas. Data validitas diperoleh dari hasil validasi media pembelajaran menggunakan *Wordwall* yang dinilai oleh 3 orang validator ahli, yaitu validator ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Kemudian data praktikalitas diperoleh dari hasil uji coba media pembelajaran di kelas dengan menggunakan angket respon guru dan peserta didik. Sedangkan data efektivitas diperoleh dari penilaian hasil evaluasi peserta didik.

#### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil uji validasi diperoleh dari lembar angket validasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Uji validasi oleh ahli mater pada penelitian ini dinilai oleh Bapak Drs. Syafri Ahmad, M.Pd., Ph.D. Analisis data hasil validasi materi bisa dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 1. Hasil Validasi Materi**

No.	Butir Penilaian	Skor
<b>Kesesuaian materi dengan CP dan TP</b>		
1.	Kelengkapan materi	4
2.	Keluasan materi	4
3.	Kedalaman materi	4
<b>Keakuratan materi</b>		
4.	Materi pada media pembelajaran mengacu pada kurikulum yang berlaku	3
5.	Media pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran	4
6.	Media pembelajaran sesuai dengan modul ajar	4
7.	Media pembelajaran sudah menyajikan keakuratan konsep dan definisi	4
8.	Media pembelajaran sudah menyajikan keakuratan contoh dan soal	3
<b>Kemutakhiran materi</b>		
9.	Media pembelajaran sudah menyajikan keakuratan gambar dan ilustrasi	3
10.	Materi yang disajikan sesuai dengan perkembangan keilmuan pengukuran luas	3

11.	Materi yang disajikan dengan gambar dan ilustrasi yang nyata	4
12.	Media pembelajaran ini menggunakan contoh masalah pada kehidupan sehari-hari	4
<b>Kesesuaian dengan peserta didik</b>		
13.	Media pembelajaran sesuai dengan karakteristik peserta didik	4
14.	Media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik	4
15.	Mendorong rasa ingin tahu peserta didik	4
<b>Jumlah</b>		<b>56</b>
<b>Skor Maksimal</b>		<b>60</b>
<b>Persentase (%)</b>		<b>93,33%</b>
<b>Kategori</b>		<b>Sangat Valid</b>

Berdasarkan hasil analisis data uji validitas media pembelajaran dari aspek materi di atas memperoleh persentase kevalidan 93,33% dengan kategori sangat valid.

Uji validasi oleh ahli bahasa pada penelitian ini dinilai oleh Ibu Dr. Nur Azmi Alwi, S.S.,M.Pd. analisis dari data hasil validasi bahasa bisa dilihat pada tabel berikut:

**Tabel. 2 Hasil Validasi Bahasa**

No.	Indikator Penilaian	Skor
<b>Keterbacaan teks yang ada dalam Media <i>Wordwall</i> pada pembelajaran Matematika materi Pengukuran Luas</b>		
1.	Kemudahan bahasa	5
2.	Kemenerikan teks sehingga peserta didik minat untuk membaca	5
3.	Kesesuaian (berhubungan dengan kata dan kalimat, panjang pendek, dan susunan paragraf)	5
4.	Kaidah bahasa yang digunakan baik dan benar	4
5.	Kejelasan informasi yang disajikan oleh teks	5
<b>Lugas</b>		
6.	Ketepatan struktur kalimat	5
7.	Keefektifan kalimat	5
8.	Kebakuan istilah	5
9.	Ketepatan pemilihan kata dalam menyusun kalimat	5
10.	Kalimat tidak menimbulkan penafsiran ganda	5
<b>Kesesuaian dengan kaidah bahasa</b>		
11.	Ketepatan tata bahasa	5
12.	Ketepatan ejaan	4
13.	Ketepatan pemakaian tanda baca	4
14.	Ketepatan penulisan kata	5

15.	Ketepatan pemakaian huruf	5
<b>Penggunaan bahasa secara efektif dan efisien</b>		
16.	Penggunaan bahasa komunikatif	5
17.	Penggunaan EBI baik dan benar	4
18.	Susunan serta struktur kalimat dalam suatu paragraf runtut	5
19.	Kata yang dipilih merupakan jenis kata yang singkat dan lugas dan dikenal peserta didik	5
20.	Penggunaan bahasa sesuai dengan perkembangan peserta didik	5
<b>Jumlah</b>		<b>96</b>
<b>Skor Maksimal</b>		<b>100</b>
<b>Persentase (%)</b>		<b>96%</b>
<b>Kategori</b>		<b>Sangat Valid</b>

Berdasarkan hasil analisis data uji validitas media pembelajaran dari aspek bahasa di atas maka diperoleh persentase kevalidan 96% dengan kategori sangat valid.

Uji validasi oleh ahli media pada penelitian ini dinilai oleh Bapak Drs. Yunisrul, M.Pd. Analisis data hasil validasi media bisa dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3. Hasil Validasi Media**

No.	Indikator Penilaian	Skor	
		Sebelum Revisi	Setelah Revisi
<b>Judul Media</b>			
1.	Kejelasan judul media	3	4
<b>Tampilan Media</b>			
2.	Konsistensi proporsi <i>lay out</i> (tata letak teks dan gambar)	3	3
3.	Kosistensi isi media pembelajaran	3	4
4.	Warna yang digunakan pada halaman latar nyaman dilihat	3	4
5.	Ketepatan pemilihan background	3	4
6.	Konsistensi penggunaan warna	3	4
7.	Ketepatan pemilihan ukuran teks yang disajikan	3	3
8.	Penggunaan variasi huruf tidak berlebihan	3	3
9.	Konsistensi ukuran gambar yang digunakan	3	4
10.	Kualitas tampilan gambar jelas	3	3
11.	Kesesuaian animasi yang digunakan dalam materi	3	4
12.	Tampilan kemasan produk yang menarik	3	4
<b>Penggunaan Media</b>			

13.	Kejelasan panduan/ petunjuk penggunaan media	3	4
14.	Menu atau fitur mudah dipahami	4	4
15.	Kemudahan menggunakan tombol interaktif	4	4
16.	Media pembelajaran bersifat fleksibel (dapat digunakan secara mandiri dan terbimbing)	4	4
<b>Jumlah</b>		<b>51</b>	<b>60</b>
<b>Skor Maksimal</b>		<b>64</b>	<b>64</b>
<b>Persentase (%)</b>		<b>79,68%</b>	<b>93,75%</b>
<b>Kategori</b>		<b>Valid</b>	<b>Sangat Valid</b>

Berdasarkan paparan tabel tersebut, hasil uji validitas oleh ahli media setelah direvisi yaitu sebesar 93,75% dengan kategori sangat valid.

Uji praktikalitas respon guru dan peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran menggunakan *Wordwall* dilakukan dengan cara memberikan lembar penilaian berupa angket praktikalitas. Analisis data hasil praktikalitas respon guru terhadap media bisa dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4. Hasil Praktikalitas Respon Guru**

No	Indikator	Skor Guru Sekolah A	Skor Guru Sekolah B
1	Media pembelajaran yang digunakan memudahkan guru menyampaikan materi	4	4
2	Penyajian kalimat dalam media pembelajaran mudah dipahami	4	4
3	Video dan gambar yang disajikan dalam media mendukung materi pembelajaran	4	4
4	Materi yang disajikan sesuai dengan CP dan TP	4	4
5	Materi yang disajikan sesuai dengan kebutuhan peserta didik	4	4
6	Penggunaan media pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik	3	4
7	Cara penggunaan media pembelajaran mudah dipahami	3	3
8	Media pembelajaran dapat diakses dengan mudah	3	3
9	Bahasa yang digunakan sesuai dengan PUEBI	4	3
10	Visualisasi media pembelajaran menarik	3	4
<b>Jumlah</b>		<b>36</b>	<b>37</b>
<b>Skor Maksimal</b>		<b>40</b>	<b>40</b>
<b>Persentase (%)</b>		<b>90%</b>	<b>92,5%</b>
<b>Kategori</b>		<b>Sangat Praktis</b>	<b>Sangat Praktis</b>

Berdasarkan tabel perhitungan lembar praktikalitas guru di atas maka diperoleh hasil 90% dan 92,5% dengan kategori “Sangat Praktis”. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sudah sangat praktis untuk digunakan.

Data hasil uji praktikalitas respon peserta didik diperoleh melalui pengisian angket oleh 19 orang peserta didik kelas IV di sekolah A dan 13 orang peserta didik kelas IV di sekolah B. analisis data hasil praktikalitas media respon peserta didik bisa dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 5. Hasil Praktikalitas Media Respon Peserta Didik Sekolah A**

No.	Nama Siswa	Skor Respon Pertanyaan								Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	
1.	AMA	4	4	4	3	3	4	4	4	30
2.	HM	4	3	3	4	4	4	3	3	28
3.	RS	4	4	4	4	4	4	4	4	32
4.	NA	4	4	4	4	4	3	4	3	30
5.	TK	4	3	3	3	4	4	4	3	28
6.	DMD	3	4	4	3	4	4	3	4	29
7.	APW	3	4	4	4	4	3	3	4	29
8.	MAG	4	3	4	4	4	3	4	4	30
9.	IAV	3	4	4	3	3	4	4	4	29
10.	FA	4	3	3	4	4	3	3	4	28
11.	GI	4	4	4	4	4	4	4	3	31
12.	RAD	4	3	3	4	4	3	4	4	29
13.	KA	3	4	4	4	4	3	3	3	28
14.	FQ	4	3	4	4	4	4	4	4	31
15.	JPR	4	3	4	4	4	4	4	3	32
16.	ASZ	4	4	4	4	4	4	4	4	32
17.	FAC	4	4	4	3	4	3	4	3	29
18.	RH	4	4	4	4	4	4	4	3	31
19.	KA	4	4	4	3	4	4	4	3	30
20.	RM	4	4	4	4	4	4	4	4	32
21.	MMM	4	4	4	4	4	4	4	4	32
22.	DA	4	4	4	4	4	4	4	3	31
<b>Jumlah Skor</b>										<b>661</b>
<b>Skor Maksimal</b>										<b>704</b>
<b>Persentase (%)</b>										<b>93,89%</b>
<b>Kategori</b>										<b>Sangat Praktis</b>

**Tabel 6. Hasil Praktikalitas Respon Peserta Didik Sekolah B**

No.	Nama Peserta Didik	Skor Respon Pertanyaan								Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	
1	RH	3	4	4	3	3	4	4	4	29
2	ASS	4	4	4	4	4	4	4	4	32
3	HA	3	4	4	4	4	3	4	4	30
4	RLS	4	4	4	4	4	4	4	4	32
5	SSI	4	3	3	3	4	4	4	3	30
6	SHA	3	4	4	3	4	4	3	4	29
7	SR	3	4	4	4	4	4	3	4	30
8	G	4	3	4	4	4	3	4	4	31

9	MR	3	4	4	3	3	4	4	4	29
10	MH	4	4	4	4	4	4	4	4	32
11	MR	4	4	4	4	4	4	4	3	31
12	LR	4	3	3	4	4	3	4	4	30
13	MA	3	4	4	4	4	3	3	4	32
<b>Jumlah Skor</b>										<b>397</b>
<b>Skor Maksimal</b>										<b>416</b>
<b>Persentase (%)</b>										<b>95,43%</b>
<b>Kategori</b>										<b>Sangat Praktis</b>

Berdasarkan tabel perhitungan lembar praktikalitas media respon peserta didik kelas IV di sekolah A dan sekolah B di atas, maka diperoleh hasil 93,89% dan 95,43% dengan kategori sangat praktis. 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.

Data hasil uji efektivitas media pembelajaran diperoleh melalui hasil evaluasi peserta didik. Analisis data hasil efektivitas media bisa dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 8. Hasil Efektivitas Media Pembelajaran di Kelas IV Sekolah A**

No.	Nama Peserta Didik	Skor Evaluasi
1	AMA	80
2	HM	93
3	RS	86
4	NA	93
5	TK	93
6	DMD	100
7	APW	93
8	MAG	86
9	IAV	100
10	FA	100
11	GI	100
12	RAD	93
13	KA	86
14	FQ	93
15	JPR	80
16	ASZ	86
17	FAC	100
18	RH	86
19	KA	93
<b>Jumlah</b>		<b>1741</b>
<b>Skor Maksimal</b>		<b>1900</b>
<b>Rata-Rata</b>		<b>91,63%</b>

Berdasarkan tabel tersebut, dapat dilihat media pembelajaran menggunakan *Wordwall* ini memperoleh persentase 91,63% dengan kategori “Sangat Efektif”. Maka dapat disimpulkan bahwa setelah menggunakan media pembelajaran berupa *Wordwall* efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

**Tabel 8. Hasil Efektivitas Media Pembelajaran di Kelas IV Sekolah B**

No.	Nama Peserta Didik	Skor Evaluasi
1	RH	93
2	ASS	86
3	HA	100
4	RLS	93
5	SSI	100
6	SHA	86
7	SR	93
8	G	100
9	MR	100
10	MH	86
11	MR	80
12	LR	100
13	MA	93
<b>Jumlah</b>		<b>1210</b>
<b>Skor Maksimal</b>		<b>1300</b>
<b>Rata-Rata</b>		<b>93,07%</b>

Berdasarkan tabel perhitungan efektivitas peserta didik di atas diperoleh hasil persentase 93,07% dengan kategori “sangat efektif”. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Wordwall* sangat efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

## 5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dalam Bab IV simpulan yang dapat diambil dari penelitian ini yaitu, 1) hasil uji validitas dari penelitian sudah dikembangkan dengan kategori valid dan layak digunakan di lapangan. Hasil validasi ahli materi diperoleh hasil sebesar 93,33% dengan kategori sangat valid, validasi bahasa diperoleh hasil 96% dengan kategori sangat valid, dan validasi media diperoleh hasil 86,71% dengan kategori sangat valid. 2) hasil uji praktikalitas media pembelajaran menggunakan media *wordwall* yang peneliti kembangkan sudah dinyatakan praktis oleh guru dan peserta didik kelas IV Sekolah Dasar baik di sekolah A maupun di sekolah B. Persentase tingkat kepraktisan di sekolah A adalah 90% untuk respon guru dan 93,89% untuk respon peserta didik. Sedangkan persentase tingkat kepraktisan di sekolah B adalah 92,5% untuk respon guru dan 95,43% untuk respon peserta didik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media *Wordwall* sudah praktis dan layak

digunakan di lapangan. 3) hasil uji efektivitas media pembelajaran menggunakan *Wordwall* pada pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar efektif digunakan dalam pembelajaran di kelas. Hal ini dapat dilihat dari hasil evaluasi yang dikerjakan oleh peserta didik. Dengan uraian, pada sekolah A persentase keefektifan 91,63% dan pada sekolah B persentase keefektifan 93,07%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran menggunakan *Wordwall* efektif dan layak digunakan di lapangan.

Produk pengembangan media *Wordwall* ini dapat disebarluaskan di kelas IV Sekolah Dasar yang bersangkutan atau materi pembelajaran Matematika BAB 4 dengan materi pokok Pengukuran Luas. Namun, penyebaran produk harus memperhatikan dan mempertimbangkan kondisi dan situasi lapangan, sehingga produk bisa digunakan.

## DAFTAR REFERENSI

- Adrian, Q. J., & Apriyanti, A. (2019). Game edukasi pembelajaran matematika untuk anak SD kelas 1 dan 2 berbasis Android. *Jurnal Teknoinfo*, 13(1), 51.
- Andini, R., & Mintohari. (2023). Pengembangan media *Wordwall* Gasper Wuza dalam pembelajaran IPA perubahan wujud benda untuk siswa kelas III sekolah dasar. *Ejournal.Unesa.Ac.Id*, 2117–29.
- Darniyanti, Y., Sapitri, D. R., & Universitas Dharmas Indonesia. (2023). Pengembangan media pembelajaran menggunakan *Wordwall* pada mata pelajaran IPA kelas V sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3, 9593–9607.
- Efriani, Y. M., & Zainil, M. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis Schoology untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(5).
- Emzir. (2017). *Metode penelitian pendidikan*. Jakarta: Raja Wali Press.
- Hamzah, A. (2019). *Metode penelitian dan pengembangan (Research & Development): Uji produk kuantitatif dan kualitatif proses dan hasil dilengkapi contoh proposal pengembangan desain uji kualitatif dan kuantitatif*. Malang: CV Literasi Nusantara Abadi.
- Kuntari, S. (2023). Pemanfaatan media digital dalam pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIM Sinjai*, 2, 90–94. <https://doi.org/10.47435/sentikjar.v2i0.1826>
- Pontjowulan, H. I. A. (2023). Implementasi penggunaan media ChatGPT dalam pembelajaran era digital. *Journal of Educational and Cultural Studies*, 2(2), 1–8.
- Putra, N. (2015). *Research & development penelitian dan pengembangan*. Jakarta: PT. Grapindo Persada.
- Ramadhani, V. D., Roebyanto, G., & Umayaroh, S. (2019). Kemampuan pemecahan masalah

siswa kelas V pada materi geometri ditinjau dari gaya kognitif. *Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*, 28(2), 80–90.

- Ratumanan, & Rosmiati. (2020). *Perencanaan pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Ritonga, D. A., & Gandamana, A. (2023). Pengembangan media pembelajaran game interaktif berbasis web Wordwall pada tema 7 subtema 1 di kelas IV SDN 064966 Kecamatan Medan Perjuangan T.A. 2022/2023. *Jurnal Handayani PGSD Unimed*, 14(2), 53–62.
- Satrianawati. (2018). *Media dan sumber belajar*. Yogyakarta: Depublish.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Vawanda, E. J., & Zainil, M. (2023). Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis QR code untuk kemampuan berpikir geometris siswa kelas IV SD. *E-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar*, 10(1), 124. <https://doi.org/10.24036/e-jipsd.v10i1.10332>