



Keefektifan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Wordwall* Untuk Pembelajaran Majas di Sekolah Dasar

Raudatul Adabiah¹, Chandra²

¹PGSD, Universitas Negeri Padang, Indonesia

²PGSD, Universitas Negeri Padang, Indonesia

Article Info

Article history:

Received Jul 12th, 2024

Revised Jul 13th, 2024

Accepted Jul 30th, 2024

Keyword:

Media Pembelajaran
Interaktif
Wordwall
ADDIE

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi karena kurangnya penggunaan media pembelajaran yang variatif pada pembelajaran Bahasa Indonesia yang memanfaatkan teknologi. Tujuan dari penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif *wordwall* yang mana peserta didik akan belajar menggunakan media yang telah divalidasi dan sudah terkategori valid dan praktis sehingga menghasilkan pembelajaran yang lebih efektif. Jenis penelitian yang dilakukan adalah *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model ADDIE yang memiliki 5 tahapan yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Hasil penelitian menunjukkan media pembelajaran *wordwall* menghasilkan hasil validasi dalam kategori sangat valid sehingga sangat layak digunakan. Hasil uji praktikalitas menunjukkan penilaian media pembelajaran *wordwall* dalam kategori sangat praktis yang artinya media telah memiliki kemudahan dalam penggunaannya. Serta hasil uji efektivitas media pembelajaran *wordwall* melalui perhitungan hasil *N Gain Score* menunjukkan media pembelajaran yang dihasilkan dengan kategori efektif terlihat dari peningkatan hasil peserta didik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif *wordwall* di pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV Fase B Sekolah Dasar telah terbukti valid, praktis, dan efektif dalam proses pembelajaran.

ABSTRACT

This research is motivated Because of the lack of use of varied learning media in technology-based Bahasa Indonesia learning. The aim of this research is to develop wordwall interactive learning media where students will learn using media that has been validated and has been categorized as valid and practical so as to produce more effective learning. 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. The research results show that the wordwall learning media obtained validation results in the very valid category so it is very suitable for use. The results of the practicality test show that the wordwall learning media is rated in the very practical category, which means that the media is easy to use. As well as the results of testing the effectiveness of wordwall learning media through calculating the N Gain Score results, it shows that the learning media produced is in the effective category, as can be seen from the increase in student results. Thus, it can be concluded that the use of wordwall interactive learning media in Bahasa Indonesia learning for grade IV, Fase B Elementary School has been proven to be valid, practical and effective in the learning process.



Corresponding Author:

Chandra,
PGSD Universitas Negeri Padang, Indonesia
Email: chandra@fip.unp.ac.id

Pendahuluan

Media pembelajaran adalah semua jenis alat yang dipergunakan pada peses pembelajaran yang berguna sebagai penyalur pesan informasi materi pelajaran yang dapat merangsang pikiran, perhatian dan kemauan peserta didik sehingga dapat menjadi pendorong terjadinya proses belajar mengajar yang disengaja, memiliki tujuan, dan terkendali (Nurita, 2018). Penggunaan media pembelajaran haruslah dapat menjadikan proses belajar terasa interaktif dan menyenangkan. Seiring dengan berkembangnya teknologi di dunia pendidikan maka mempengaruhi juga terhadap media pembelajaran yang digunakan semakin bervariasi (Nabila & Ariani, 2023). Pemanfaatan perkembangan teknologi sebagai media pembelajaran dapat memberikan manfaat dalam menunjang pemahaman peserta didik serta memberikan kemudahan bagi guru dalam proses pembelajaran.

Mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah subjek pelajaran yang diajarkan di setiap jenjang pendidikan di Indonesia melalui kegiatan di dalam kelas. Mata pelajaran Bahasa Indonesia pada Kurikulum Merdeka adalahn mata pelajaran yang terpisah dan tersendiri dan tidak terpadu lagi dengan mata pelajaran lain seperti saat Kuriulum 2013. Pembelajaran Bahasa Indonesia sendiri pada kontek Kurikulum Merdeka, mengajak pendidik dan peserta didik untuk saling melakukan komunikasi yang aktif. Pendidik bukan lagi sebagai subjek, akan tetapi berperan sebagai fasilitators. Pada pembelajaran Bahasa Indonesia terdapat keterampilan dasar sebanyak empat buah yang terdiri keterampilan menyimak, membaca, berbicara, dan menulis (Ibda, 2020). Keempat keterampilan tersebut sebagai aspek yang sangat diperhatikan pada prose berbahasa, baik itu proses pengeluaran bahasa maupun proses pemasukan berbahasa..

Keterampilan menulis tergolong dalam aspek produktif dalam keterampilan berbahasa, artinya kemampuan menulis merupakan kemampuan yang menghasilkan, dalam hal ini menghasilkan tulisan (Chandra dkk, 2018). Materi Majas pada pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan bagian dari aspek menulis dalam keterampilan berbahasa. Majas adalah cara untuk mengungkapkan bahasa, dengan memnambahkan gaya pada bahasa yang maknanya tidak menunjuk pada makna harfiah kata-kata yang mendukungnya, melainkan pada makna tersirat yang digunakan untuk memperkaya bahasa, membuat tulisan lebih menarik, serta memberikan efek dramatis atau artistik yang indah ketika dibaca (Nurgiyanto, 2018). Pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV Sekolah Dasar dalam Kurikulum Merdeka materi Majas terdapat pada Bab 6 berjudul “Satu Titik”. Pada Bab ini materi Majas digunakan dalam penulisan puisi.

Materi majas pembelajaran Bahasa Indonesia hendaknya dapat membuat peserta didik memiliki kemampuan dalam memahami arti majas yang digunakan. Hal ini dikarenakan penggunaan majas sering didapati pada puisi, sastra dan pada percakapan sehari hari. Dengan memahami majas kita dapat menambah kosa kata yang memiliki nilai keindahan dan makna tersirat didalamnya sehingga membuat komunikasi menjadi lebih indah dan berdimensi.

Dalam menunjang ketercapaian materi majas tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia salah satu faktor yang berperan adalah media pembelajaran. Media pembelajaran adalah medium yang dipergunakan guru dalam proses pembelajaran sebagai perantara untuk menyalurkan informasi dan pemahaman kepada peserta didik. Seiring dengan berkembangnya teknologi di dunia pendidikan maka mempengaruhi juga terhadap media pembelajaran yang digunakan semakin bervariasi (Nabila & Ariani, 2023). Pemanfaatan perkembangan teknologi sebagai

media pembelajaran Bahasa Indonesia dalam proses pembelajaran dapat memberikan manfaat dalam menunjang pemahaman peserta didik.

Berdasarkan kajian sebelumnya yaitu berupa observasi di beberapa sekolah dasar yang ada di gugus 3 wilayah Nagari Pariangan, Kecamatan Pariangan yaitu SDN 08 Pariangan, SDN 18 Pariangan, dan SDN 02 Pariangan pada bulan Desember 2023 didapatkan informasi bahwa kelas IV pada ketiga sekolah tersebut sudah menggunakan Kurikulum Merdeka. Sekolah sekolah tersebut dalam proses pembelajaran juga telah menggunakan sumber belajar seperti buku guru dan buku siswa. Berdasarkan wawancara dengan guru kelas juga dapat diketahui bahwa dalam proses pembelajaran selalu diupayakan untuk menggunakan media pembelajaran karena peranan media dalam pembelajaran dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran lebih efektif. Dari segi fasilitas, ketiga sekolah tersebut juga telah memiliki fasilitas penunjang dalam menggunakan media pembelajaran dalam pelajaran, seperti alat peraga, gambar, globe dan sebagainya yang bersifat konkret. Selain itu untuk fasilitas penunjang lain berupa teknologi juga tersedia baik di sekolah, seperti proyektor, laptop, dan jaringan internet.

Observasi dan wawancara di SDN 08 Pariangan yang dilaksanakan tanggal 05 Desember 2023. Hasil observasi terlihat bahwa peserta didik senang belajar jika menggunakan media pembelajaran. Peserta didik terlihat bersemangat dan tidak bosan belajar dengan media pembelajaran. Dari wawancara dengan guru kelas didapatkan informasi bahwa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia berbeda dengan mata pelajaran lainnya dalam variasi media pembelajaran. Karena Bahasa Indonesia materinya lebih banyak berupa teks bacaan, maka media yang digunakan masih terbatas dari bacaan pada buku saja. Tidak seperti mata pelajaran lain yang sering menggunakan media konkret, pada pembelajaran Bahasa Indonesia masih belum banyak digunakan media dalam pembelajaran.

Hasil observasi dari sekolah berikutnya yaitu SDN 02 Pariangan yang dilaksanakan tanggal 07 Desember 2023 juga ditemukan beberapa kesamaan dengan sebelumnya. Saat observasi juga terlihat bahwa peserta didik senang belajar dengan menggunakan media pembelajaran. Dengan wawancara juga didapat dari segi guru juga merasa lebih terbantu dengan adanya media karena pembelajaran berjalan lebih efektif dan efisien. Begitu juga dengan SDN 18 Pariangan yang diobservasi pada tanggal 11 Desember 2023 didapatkan juga bahwa penggunaan media sangat disukai peserta didik. Namun sama seperti observasi sebelumnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia masih jarang menggunakan media pembelajaran yang bervariasi. Pada pembelajaran Bahasa Indonesia peserta didik cenderung sulit untuk memahami materi karena pembelajaran Bahasa Indonesia sangat jarang menggunakan media dalam pembelajaran. Hal ini disebabkan karena materi pembelajaran Bahasa Indonesia seringkali hanya berbentuk teks bacaan saja. Pada pelajaran seperti Bahasa Indonesia sangat jarang digunakan media pembelajaran dalam proses belajar karena sulit menemukan referensi yang sesuai dengan materi Bahasa Indonesia itu sendiri. Penggunaan media pembelajaran masih belum bervariasi juga dikarenakan keterbatasan waktu dalam menyiapkan perangkat untuk setiap pembelajaran.

Penggunaan media pada pembelajaran Bahasa Indonesia sangat berpengaruh bagi peserta didik. Peserta didik akan lebih antusias dan bersemangat dalam belajar jika diikuti dengan penggunaan media pembelajaran. Untuk menjawab persoalan diatas pada proses pembelajaran dapat memanfaatkan media pembelajaran interaktif yang dapat memberikan kemudahan dan keefisienan dalam pembelajaran di kelas. Proses pembelajaran dapat memanfaatkan perkembangan teknologi salah satunya penggunaan website dalam menunjang media pembelajaran yang interaktif pada pembelajaran Bahasa Indonesia salah satu website yang dapat digunakan guru yaitu platform bernama *Wordwall*. Pengembangan media pembelajaran berbasis platform *Wordwall* ini praktis digunakan dalam proses pembelajaran karena mudah dan tidak memakan waktu yang lama dalam pengerjaannya

Dikarenakan pada pembelajaran Bahasa Indonesia dibutuhkan adanya media pembelajaran, platform *Wordwall* merupakan salah satu website yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam mewujudkan pembelajaran interaktif. *Wordwall* adalah web aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat games berbasis kuis sehingga bisa dimanfaatkan oleh guru dalam melakukan refleksi materi pembelajaran yang sudah dipelajari. Media pembelajaran *wordwall* dapat menjadikan proses pembelajaran lebih menarik karena baik guru maupun peserta didik dapat terlibat dalam pembuatannya secara aktif sehingga membuat peserta didik merasa berperan dalam pembelajaran dan pembelajaran pun terasa lebih menyenangkan. Platform Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran mempengaruhi proses pembelajaran peserta didik. Oleh karena itu tujuan penelitian ini untuk menghasilkan media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis *wordwall* pada materi majas yang valid, praktis dan efektif untuk proses pembelajaran siswa kelas IV Sekolah Dasar.

Metode Penelitian

2.1 Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian pengembangan ini dilaksanakan di tiga sekolah yang berbeda pada Nagari Pariangan Kabupaten Tanah Datar. Pelaksanaan uji coba penelitian pengembangan media interaktif *wordwall* untuk materi Bahasa Indonesia ini dilaksanakan di dua sekolah yaitu SDN 18 Pariangan pada tanggal 18, 20 dan 23 Maret 2024 dan di sekolah SDN 08 Pariangan pada tanggal 21 dan 22 Maret 2024 untuk mendapatkan data praktikalitas. Kemudian penerapan pengembangan media interaktif *wordwall* dilaksanakan pada tanggal 27 Maret 2024 di SDN 02 Pariangan Kabupaten Tanah Datar.

2.2 Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah tiga orang guru dan tiga kelas yang berada di Gugus III Pariangan Kabupaten Tanah Datar. Ini mencakup satu guru dan 12 peserta didik di SDN 18 Pariangan, satu guru dan 20 peserta didik di SDN 08 Pariangan dan satu guru dan 28 peserta didik di SDN 02 Pariangan yang terdaftar pada kelas IV tahun ajaran 2023/2024.

2.3 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis *wordwall* ini adalah Penelitian dan Pengembangan (R&D). Metoda penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) adalah rangkaian langkah dan tahapan untuk mengembangkan suatu produk yang telah ada sehingga bisa dipertahankan tanggungjawabnya. (Winarti, 2018).

Seterusnya pengembangan ini akan dilakukan dengan model pengembangan ADDIE yang dikembangkan William Lee. Alasan penulis menggunakan model ADDIE karena tahap pengembangan yang digunakan lebih tepat secara sistematis, serta mudah dipahami dalam melakukan pengembangan sebuah media pembelajaran. Menurut Branch dalam (Sugiyono, 2017:38) terdapat lima tahap dalam model pengembangan ADDIE, yaitu: 1) analisis (*analysis*), 2) perancangan (*design*), 3) pengembangan (*development*), 4) implementasi (*implementation*), 5) evaluasi (*evaluation*).

2.4 Teknik Pengumpulan Data

Pada tahap ini akan dihitung penilaian validitas, praktikalitas dan efektifitas produk media *wordwall* yang telah dihasilkan. Hasil data kualitatif yang didapatkan melalui komentar dan saran ahli akan dijadikan patokan pada proses perbaikan produk. Kemudian perolehan data nilai analisis data kuantitatif yang didapatkan digunakan untuk perhitungan skala valid dan praktis produk yang dikembangkan. Teknik analisis sebagai berikut:

2.4.1 Teknik Analisis Validitas Media Pembelajaran

Data analisis hasil validasi akan dihitung menggunakan rumus yang dimodifikasi oleh Sugiono (2015), dengan rumusnya seperti dibawah:

$$\text{Validitas} = \frac{x}{y} \times 100 \%$$

Detail:

x = skor validasi yang diberikan

y = skor validasi maksimal

2.4.2 Teknik Analisis Data Praktikalitas Media Pembelajaran

Data analisis hasil praktikalitas akan dihitung menggunakan rumus yang dimodifikasi oleh Sugiono (2015), dengan rumusnya seperti dibawah:

$$\text{Praktikalitas} = \frac{x}{y} \times 100 \%$$

Detail:

x = skor praktikalitas yang diberikan

y = skor praktikalitas maksimal

2.4.3 Teknik Analisis Efektivitas Media Pembelajaran

Kepuasan siswa terhadap pembelajaran media *wordwall* pada penelitian ini diukur menggunakan uji gain ternormalisasi (N-Gain) dilakukan untuk mengetahui peningkatan *higher order thinking skills* peserta didik setelah diberikan perlakuan. Menghitung skor Gain yang dinormalisasi berdasarkan rumus menurut Archambault (2018) yaitu

$$\text{Ngain} = \frac{\text{skorposttest} - \text{skorpretes}}{\text{yskor maksimal} - \text{skor pretest}} \times 100 \%$$

Tabel 1 Pengelompokan kategori validitas, efektivitas dan praktikalitas

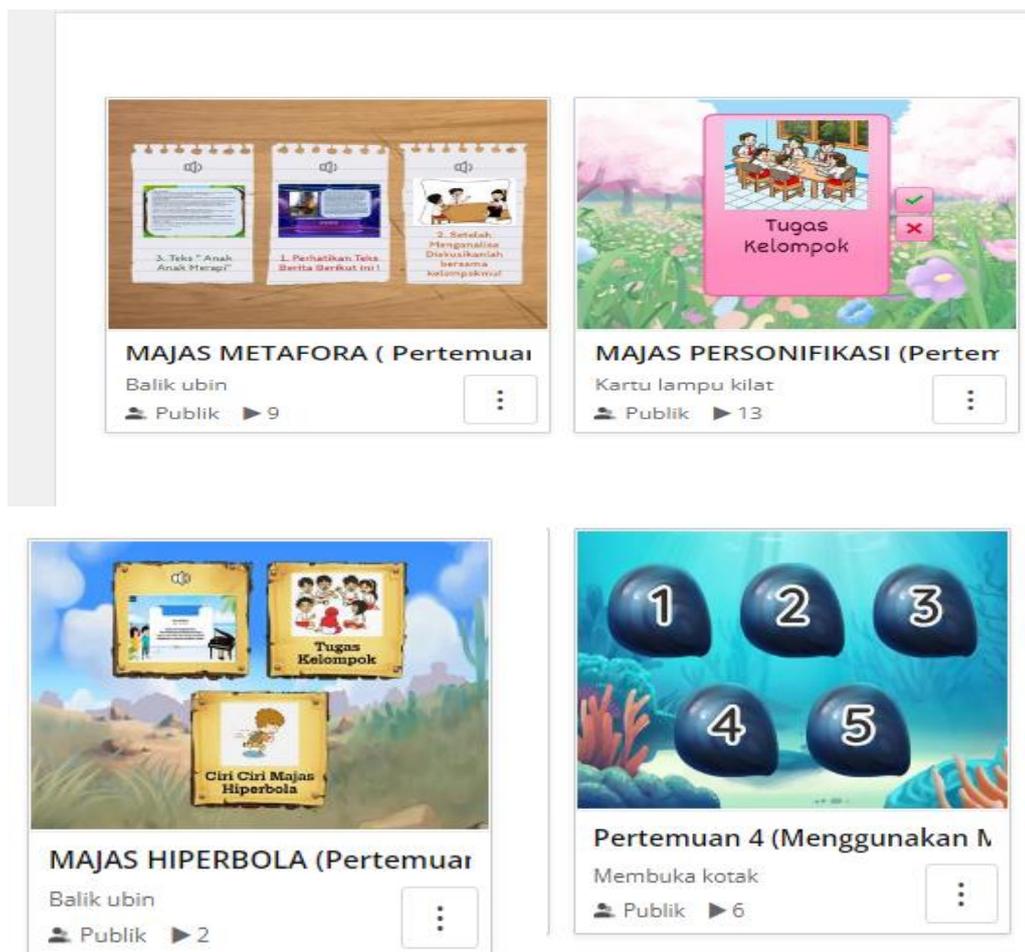
Persentase	Kriteria
81-100%	Sangat Valid/Praktis/Efektif
61-80%	Valid/Praktis/Efektif
41-60%	Cukup Valid/Praktis/ Efektif
21-40%	Kurang Valid/Praktis/Efektif
0-20%	Tidak Valid/Praktis/Efektif

Sumber : Sugiono (2015)

Hasil Penelitian Dan Pembahasan

3.1 Hasil Penelitian

Model media pembelajaran yang dihasilkan secara umum, terdiri atas bagian yang memuat materi majas pada pembelajaran Bahasa Indonesia pada kelas IV Sekolah Dasar yaitu majas metafora, personifikasi dan hiperbola dan juga bagian yang memuat soal kuis. Masing masing fitur itu nantinya akan memuat materi pengantar untuk materi majas dan fitur yang kedua berisi soal yang dapat digunakan untuk penunjang kegiatan evaluasi.



Gambar 1. Tampilan Media Pembelajaran *Wordwall*

3.1.1 Penyajian Validitas Media Pembelajaran *Wordwall*

Data validitas media pembelajaran *wordwall* disajikan sesuai dengan langkah ADDIE ketiga yaitu pengembangan (*development*). Dalam tahapan pengembangan media pembelajaran *wordwall* ini rancangan media pembelajaran *wordwall* akan diuji kelayakan/validitasnya oleh dosen ahli validasi.

a. Uji Validitas Aspek Media

Uji validasi aspek media diperoleh dari dosen ahli yaitu Bapak Drs. Yunisrul, M.Pd. melalui hasil penilaian yang diberikan melalui lembar validasi media pembelajaran *wordwall*. Adapun aspek yang dinilai terdapat pada lampiran. Uji validitas aspek media dilakukan sebanyak dua kali dengan memperoleh tingkat kevalidan yang berbeda. Hasil validasi media yang pertama diperoleh validitas sebesar 71,42% dengan kategori valid. Setelah dilakukan revisi tingkat validitas diperoleh sebesar 88,57% dengan kategori sangat valid.

Tabel 2. Hasil Validasi ahli media

No	Butir Penilaian	Penilaian	
		Validasi I	Validasi II
1	Kesesuaian tampilan dengan	4	5

No	Butir Penilaian	Penilaian	
		Validasi I	Validasi II
	background pada media pembelajaran <i>wordwall</i> .		
2	Kombinasi warna yang menarik pada media pembelajaran <i>wordwall</i> .	4	5
3	Gambar yang disajikan memiliki kesesuaian dengan materi yang dibahas.	4	4
4	Bentuk tulisan pada media yang ditampilkan jelas serta menarik.	3	4
5	Suara yang disajikan pada media pembelajaran <i>wordwall</i> jelas.	3	4
6	Ilustrasi mudah dipahami dan sesuai dengan kehidupan sehari-hari	3	4
7	Isi media pembelajaran runtut sesuai materi.	4	5
Jumlah		25	31
Skor maksimal		35	35
Persentase (%)		71,42%	88,57%
Kategori		Valid	Sangat valid

b. Uji Validitas Aspek Materi

Pada aspek materi uji validitas diperoleh dari hasil penilaian lembar validitas aspek materi oleh dosen ahli yaitu Ibu Dr. Nur Azmi Alwi, S.S., M.Pd. Adapun aspek yang dinilai pada aspek materi terdapat pada lampiran. Uji validitas aspek materi dilakukan sebanyak satu kali dengan memperoleh tingkat validitas sebesar 96,66% dengan kategori sangat valid.

Tabel 3. Hasil Validasi ahli materi

No	Butir Penilaian	Penilaian
1	Kesesuaian isi dengan Kurikulum Merdeka dan CP pada materi majas dan jenis majas (metafora, personifikasi, dan hiperbola) di kelas IV SD.	5
2	Kesesuaian tujuan pembelajaran pada materi majas dan jenis majas (metafora, personifikasi, dan hiperbola) di kelas IV	5

No	Butir Penilaian	Penilaian
	SD.	
3	Penyajian pada materi majas dan jenis majas (metafora, personifikasi, dan hiperbola) di kelas IV yang sistematis.	5
4	Contoh soal yang disajikan sesuai dengan pada materi majas dan jenis majas (metafora, personifikasi, dan hiperbola) di kelas IV SD.	4
5	Kemudahan pemahaman konsep pada materi majas dan jenis majas (metafora, personifikasi, dan hiperbola) di kelas IV SD.	5
6	Penggunaan bahasa pada media.	5
Jumlah		29
Skor maksimal		30
Persentase (%)		96,66%
Kategori		Sangat vald

c. Uji Validitas Aspek Bahasa

Uji validasi aspek bahasa diperoleh dari dosen ahli yaitu Ibu Ari Suriani,S.Pd.,M.Pd. dengan cara memberikan penilaian melalui lembar validasi media aspek bahasa pembelajaran *wordwall* . Adapun aspek yang dinilai terdapat pada lampiran. Uji validitas aspek bahasa dilakukan sebanyak dua kali dengan memperoleh tingkat kevalidatan berbeda setiap penilaiannya. Hasil validasi bahasa yang pertama diperoleh validitas sebesar 68% dengan kategori valid. Setelah dilakukan revisi tingkat validitas diperoleh sebesar 84% dengan kategori sangat valid.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Butir Penilaian	Penilaian	
		Validasi I	Validasi II
1	Bentuk dan huruf dengan ukuran yang sesuai pada media pembelajaran <i>Wordwall</i> .	3	4
2	Pendeskripsian petunjuk pada media pembelajaran <i>Wordwall</i> yang disampaikan mudah dipahami OLEH peserta didik.	3	4
3	Media pembelajaran <i>Wordwall</i> memakai kalimat sederhana dan jelas serta mudah	4	5

No	Butir Penilaian	Penilaian	
		Validasi I	Validasi II
	dipahami peserta didik.		
4	Media pembelajaran <i>Wordwall</i> menggunakan kaidah Bahasa Indonesia yang benar sesuai EBI.	4	5
5	Kalimat yang ditampilkan pada media sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik.	3	4
Jumlah		17	21
Skor maksimal		25	25
Persentase (%)		68%	84%
Kategori		Valid	Sangat valid

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dijabarkan diatas, didapatkan hasil uji validitas media pembelajaran *wordwall* yaitu meliputi uji validitas media, materi dan bahasa sebesar 89,74% dengan kategori sangat valid.

Tabel 5. Rerata hasil validasi media

No	Aspek	Persentase	Kategori
1	Media	88,57%	Sangat Valid
2	Materi	96,66%	Sangat Valid
3	Bahasa	84,00%	Sangat Valid
Rata Rata Keseluruhan		89,74%	Sangat Valid

3.1.2 Penyajian Praktikalitas Media Pembelajaran *Wordwall*

Data praktikalitas media pembelajaran *wordwall* disajikan sesuai dengan langkah ADDIE keempat yaitu implementasi (*implementation*). Data praktikalitas media pembelajaran *wordwall* ini pada tahap implementasi diambil saat melakukan uji praktikalitas. Data praktikalitas berupa hasil angket respon guru dan respon peserta didik di sekolah uji praktikalitas yaitu kelas V SDN 18 Pariangan yang berjumlah 12 peserta didik dan kelas V SDN 08 Pariangan dengan jumlah peserta didik 20 orang.

Tabel 6. Hasil Respon Guru

No	Indikator	Penilaian		Total
		Guru 1	Guru 2	
1	Media pembelajaran <i>wordwall</i> memudahkan guru untuk menyampaikan materi kepada peserta didik.	4	4	8
2	Petunjuk penggunaan media pembelajaran <i>wordwall</i> memudahkan guru untuk menyampaikan maksud dan tujuan berbagai kegiatan kepada peserta didik.	3	4	7
3	Penyajian kalimat mudah dipahami.	4	4	8
4	Gambar dalam media pembelajaran <i>wordwall</i> memudahkan guru untuk membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.	4	4	8
5	Penempatan tata letak gambar atau ilustrasi yang tepat sesuai dengan uraian materi.	3	3	6
6	Media pembelajaran <i>wordwall</i> memudahkan guru untuk menarik minat peserta didik dalam pembelajaran.	4	4	8
Jumlah				45
Skor maksimal				48
Persentase (%)				93,75
Kategori				Sangat praktis

Dari analisis di peroleh praktikalitas dari respon guru sebesar 93, 75% dan praktikalitas dari dari dua sekolah SDN 08 Pariangan dan SDN 18 Pariangan sebesar 95,13 % sehingga didapatkan nilai praktikalitas akhir sebesar 94,44% dengan kategori sangat praktis.

3.1.3 Penyajian Efektivitas Media Pembelajaran *Wordwall*

Data praktikalitas media pembelajaran *wordwall* disajikan sesuai dengan langkah ADDIE kelima yaitu evaluasi (*evaluation*). Uji efektivitas media pembelajaran *wordwall* untuk Bahasa Indonesia diperoleh melalui hasil perhitungan N Gain Score yaitu dengan menghitung nilai efektivitas melalui hasil posttest dan pretest yang dilakukan pada kelas penelitian. Pada bagian ini efektivitas media pembelajaran *wordwall* untuk Bahasa Indonesia dilakukan di SDN 02 Pariangan dengan jumlah siswa 28 orang. Pada proses sebelum belajar peserta didik diberikan soal pretest untuk dikerjakan sesuai pengetahuan awal peserta didik. Kemudian setelah pembelajaran berakhir akan kembali diberikan soal yang sama sebagai posttest dan akan mendapatkan nilai yang berbeda dengan pretest sebelumnya. Efektivitas media pembelajaran *wordwall* sudah mendapatkan nilai efektivitas menggunakan skor N Gain sebesar 71,85% dengan kategori efektif.

Tabel 7. Perhitungan efektivitas media

PERHITUNGAN N GAIN SCORE						
	pre tes	post tes	Postes - pretes	skor ideal - pre tes	N Gain	N Gain Score (%)

PERHITUNGAN N GAIN SCORE						
	pre tes	post tes	Postes - pretes	skor ideal - pre tes	N Gain	N Gain Score (%)
Rerata	41,79	82,14	40,36	58,21	0,72	71,85

Perhitunagn efektivitas media pembelajaran *wordwall* untuk Bahasa Indonesia diperoleh melalui hasil perhitungan N Gain Score yaitu dengan menghitung nilai efektivitas melalui hasil posttest dan pretest yang dilakukan pada kelas penelitian dilakukan di kela siV SDN 02 Pariangan pada tanggal 23 Maret 2024 . Pada bagian ini efektivitas media pembelajaran *wordwall* untuk Bahasa Indonesia dilakukan di SDN 02 Pariangan dengan jumlah siswa 28 orang. Pada proses sebelum belajar peserta didik diberikan soal pretest berupa soal pilihan ganda sesuai pengetahuan awal peserta didik. Kemudian setelah pembelajaran berakhir akan kembali diberikan soal yang sama sebagai posttest dan akan mendapatkan nilai yang berbeda dengan pretest sebelumnya. Efektivitas media pembelajaran *wordwall* sudah mendapatkan nilai efektivitas menggunakan skor N Gain sebesar 71,85% dengan kategori efektif.

3.2 Pembahasan

Keefektifan media pembelajaran *wordwall* untuk materi majas pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD terlihat dari penilaian selama pengembangan .sudah sesuai dengan tahapan model pengembangan ADDIE yang digunakan dalam penelitian ini. Pada penelitian ini telah menggunakan tahapan ADDIE yang terdiri atas lima tahapan yaitu (1) tahap analisis terdiri atas analisis kebutuhan, analisis kurikulum dan analisis materi, (2) tahap perancangan yang terdiri atas proses perancangan media pembelajaran *wordwall* untuk materi majas kelas IV SD, (3) tahap pengembangan yaitu terdiri atas tahap uji validasi dan revisi produk, (4) tahap implementasi yaitu penerapan produk media pembelajaran *wordwall* untuk mendapatkan hasil praktikalitas produk, serta (5) tahap evaluasi yaitu dilakukannya uji efektivitas untuk melihat sudahkah produk yang dihasilkansmemiliki efektif digunakan di lapangan.

Pada tahap analisis dilakukannya pengumpulan data diketahui bahwa peserta didik membutuhkan pengembangan media ini, hal ini dapat dilihat dari analisis kebutuhan peserta didik yang menyebutkan bahwa 70% peserta didik belajar menggunakan gaya auditori sehingga sangat cocok menggunakan media *wordwall* ini, sejalan dengan kajian teori tentang media pembelajaran dimana menurut Mashuri (2019) media pembelajaran memiliki fungsi antara lain (1) memperjelas penyajian informasi pada proses pembelajaran, (2) memberi peningkatan dan pengarahan pada perhatian peserta didik sehingga lebih termotivasi dalam belajar(3) memberikan kesamaan pengalaman epada siswa. pada tahapan validasi para validator ahli memberikan penilaian serta masukan dan saran untuk revisi media sehingga dihasilkan media pembelajaran yang layak untuk digunakan di dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Hasil dari skor yang diberikan selama penilaian terhadap media pembelajaran *wordwall* pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV sekolah dasar sudah sangat baik dan layak digunakan. Berdasarkan hasil validasi ini media pembelajaran *wordwall* yang dikembangkan sudah memiliki kriteria yang sesuai dalam pembelajaran seperti yang dijelaskan oleh Muali (2018) pada kajian teori yaitu (1) sesuai dengan tujuan pembelajaran, (2) praktis, luwes dan bertahan serta , (3) disesuaikan dengan keadaan peserta didik.

Tahap praktikalitas media dilihat melalui penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran di sekolah uji coba diperoleh penilaian yang sangat baik, hal tersebut dapat dilihat dari skor penilaian angket respon guru dan angket respon peserta didik

dengan kategori sangat praktis, sehingga dapat disimpulkan hasil dari praktikalitas media pembelajaran berada pada kategori sangat praktis untuk digunakan.

Penilaian efektivitas media pembelajaran *wordwall* dilihat dari hasil pengerjaan soal pre tes dan posttest oleh peserta didik. Berdasarkan hasil perhitungan nilai N Gain Score di sekolah didapatkan hasil dengan persentase 71,85% dengan kategori efektif. Hasil efektivitas menunjukkan bahwa penggunaan media *wordwall* dapat membantu proses penyampaian materi pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan kajian teori tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu salah satunya menurut Moeliono (2017) yaitu meningkatkan kemampuan intelektual peserta didik. Berdasarkan uraian data, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *wordwall* yang efektif digunakan dalam

Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan di atas disimpulkan sebagai berikut (1) Dari hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli dan penerapan ke lapangandinilai efektif digunakan. Hal ini dilihat dari hasil N Gain Score yang diperoleh sebesar 71,85% yang menandakan penggunaan media ini membantu membuat pembelajaran lebih efektif pada materi majas pada kelas IV Sekolah Dasar. Terlihat dari hasil uji validitas, hasil respon peserta didik dan respon guru serta uji N Gain Score yang dilakukan yang menyatakan bahwa media interaktif berbasis *wordwall* sudah valid, praktis dan efektif. Selain itu media interaktif berbasis *wordwall* ini dapat memudahkan peserta didik belajar secara mandiri dan berulang-ulang hingga paham dimanapun dan kapanpun.

Ucapan Terima Kasih

Dalam pengerjaan penelitian ini peneliti mendapatkan bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu peneliti mengucapkan terimakasih kepada dosen pembimbing Dr. Chandra, M.Pd. yang telah memberikan arahan dan ilmunya pada penelitian ini. Seterusnya peneliti juga berterimakasih kepada pihak sekolah SDN 08 Pariangan, SDN 18 Pariangan dan SDN 02 Pariangan serta peserta didik yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini.

Daftar Pustaka

- A Purba, Ramen, Dkk. (2021). *Media Dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Yayasan Kita Menulis.
- Akdon, dan Riduwan. (2015). *Rumus dan Data dalam Analisis Statistik*. Bandung: Alfabeta.
- Batubara, H. H. (2021). *Pembelajaran Berbasis Web dengan Moodle Versi 3.4*. Deepublish.
- Chandra, Mayarnimar, Habibi.M. (2018). Keterampilan Membaca Dan Menulis Permulaan Menggunakan Model Vark Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(II), 1-9. : <http://e-journal.unp.ac.id/index.php/jippsd>
- Damayanti, Alfia (2022) *Pengembangan media pembelajaran berbasis game edukasi Wordwall dalam penguasaan kosakata Bahasa Arab siswa Kelas III MI Almaarif 02 Singosari*. Undergraduate thesis, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Gandasari, P., & Pramudiani, P. (2021). Pengaruh Aplikasi Wordwall terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3689–3696. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1079>
- Ibda, H. (2020). *Bahasa indonesia tingkat lanjut untuk mahasiswa*. Semarang : CV. Pilar Nusantara.
- Maghfiroh, K. (2018). *Penggunaan Media Word Wall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda*.
- Moeliono, A. M. dkk. (2017). *Tata Bahasa Baku Bahasa Indonesia, Edisi Keempat*. Jakarta : Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.

-
- Nurita, Teni. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Volume 03, Nomor 01
- Ningtia, M. W., & Rahmawati, I. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Game Interaktif Berbasis Web Aplikasi Wordwall pada Pembelajaran Matematika Materi Kesetaraan Pecahan Mata Uang Kelas II SD*. 10. <https://ejournalunsam.id/index.php/jbes/article/view/3885>
- Okta Nadia, D. & Desyandri. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2), 1924–1933. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i2.497>
- Pradani, T. G. (2022). Penggunaan media pembelajaran *wordwall* untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(5), 452–457. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i5.162>
- Prihantini,A. (2015). *Majas, Idiom, dan Peribahasa Indonesia Superlengkap*. Yogyakarta: Bentang B First
- Saputri, A., & Ariani, Y. (2021). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Android kelas IV SD. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 2698–2707.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : ALFABETA.
- Sunarti, M Subana. (2019). *Strategi Belajar Mengajar Bahasa Indonesia Berbagai Pendekatan, Metode Teknik dan Media Pengajaran*. Bandung : CV Pustaka Setia.
- Winarni, Endang Widi. (2018). *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, PTK, R&D*. Bumi Aksara