



Kelayakan Hasil Uji Validitas dan Praktikalitas Media Interaktif Wordwall Menggunakan Model Problem Based Learning Pada Pembelajaran IPAS di Kelas V Sekolah Dasar

Hendri Akhirudin¹, Yanti Fitria²

^{1,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Padang

Article Info

Article history:

Received Aug 14th, 2024

Revised Aug 14th, 2024

Accepted Aug 15th, 2024

Keyword:

Wordwall

Problem Based Learning

ADDIE

ABSTRAK (10 PT)

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media interaktif Wordwall menggunakan model Problem Based Learning (PBL) pada pembelajaran IPAS di kelas V sekolah dasar yang valid dan praktis. Jenis penelitian ini adalah penelitian Research & Development (R&D) menggunakan model ADDIE yang memiliki 5 tahapan, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation. Data penelitian diperoleh melalui validasi oleh ahli materi, bahasa dan media. Untuk praktikalitas produk dilakukan dengan pengisian angket respon guru dan peserta didik. Uji coba dilakukan di kelas V UPT SDN 34 Singgalang dan penelitian ini dilakukan di kelas V UPT SDN 07 Singgalang. Hasil penelitian ini adalah media interaktif Wordwall yang valid dan praktis. Hasil keseluruhan uji validitas adalah 93,67% dengan kategori sangat valid. Sedangkan untuk hasil uji praktikalitas media interaktif Wordwall sangat praktis dengan persentase kepraktisan dari respon guru adalah 91,25%, dan persentase kepraktisan dari respon peserta didik adalah 94%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berupa media interaktif Wordwall menggunakan model PBL pada pembelajaran IPAS di kelas V Sekolah Dasar yang dikembangkan dinyatakan valid dan praktis untuk digunakan di dalam proses pembelajaran.

ABSTRACT

This research aims to develop interactive media Wordwall using the Problem Based Learning (PBL) model in social natural science learning in class V elementary schools that is valid and practical. This type of research is Research & Development (R&D) research using the ADDIE model which has 5 stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. Research data was obtained through validation by material, language and media experts. For practicality of the product, this is done by filling out a teacher and student response questionnaire. The trial was carried out in class V UPT SDN 34 Singgalang and this research was carried out in class V UPT SDN 07 Singgalang. The result of this research is a valid and practical Wordwall interactive media. The overall results of the validity test were 93.67% in the very valid category. Meanwhile, the practicality test results for Wordwall interactive media are very practical with the practicality percentage of teacher responses being 91.25%, and the practicality percentage of student responses being 94%. Thus, it can be concluded that the learning media in the form of interactive Wordwall media using the PBL model in science and science learning in class V elementary school which was developed is declared valid and practical for use in the learning process.



Corresponding Author:

Hendri Akhirudin
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Padang
Email: hendryhen200@gmail.com

Introduction

Perkembangan teknologi memiliki dampak dalam berbagai aspek kehidupan termasuk aspek pendidikan. Teknologi yang pesat saat ini dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan dunia pendidikan. Salah satunya digunakan untuk menunjang pembelajaran IPAS, yaitu sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru dalam menambah wawasan peserta didik. Pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran yang menarik akan membuat peserta didik termotivasi untuk mengikuti proses kegiatan belajar mengajar dengan baik. (Subhan et al., 2023)

Media pembelajaran adalah unsur yang berperan penting dalam tercapainya proses pembelajaran di dalam kelas. Penggunaan media pembelajaran yang tepat memberikan pengaruh dalam perkembangan hasil belajar peserta didik (Olisna et al., 2022). Penggunaan media pembelajaran yang terintegrasi dengan teknologi membutuhkan model pembelajaran yang tepat. Model pembelajaran yang tepat terhadap penggunaan media mampu mengembangkan media pembelajaran menjadi lebih luas dengan memberikan pembelajaran yang bermakna (Putri & Hamimah, 2023). Peserta didik yang senang dengan penggunaan media pembelajaran akan lebih semangat dalam setiap proses pembelajaran. Namun, dari beberapa peserta didik ada yang belum memahami petunjuk pembelajaran yang dijelaskan pendidik. Karena hal itu, diperlukan adanya penggunaan model pembelajaran yang melatih kemampuan berfikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah.

Model pembelajaran yang terintegrasi dengan media pembelajaran dan teknologi yaitu Problem Based Learning (PBL). Model Problem Based Learning merupakan model pembelajaran yang menyajikan permasalahan nyata sehingga dapat melatih kemampuan aktif dan berpikir kritis peserta didik. PBL menyajikan masalah yang telah terjadi kemudian peserta didik diminta untuk menemukan dan menggali informasi melalui sumber belajar lain baik dilakukan secara individu maupun kelompok. Sehingga setiap peserta didik terlibat aktif dalam menemukan informasi.

Berdasarkan permasalahan tersebut, perlunya penggunaan media pembelajaran agar peserta didik menjadi lebih aktif, kritis dan semangat dalam proses pembelajaran serta mudah dalam memahami materi yang diajarkan. Selain itu, dengan menggunakan Wordwall peserta didik akan lebih antusias dalam mengerjakan LKPD dan evaluasi karena lebih menarik dan bisa mengetahui hasil kerjanya secara langsung. Menurut media pembelajaran Wordwall merupakan aplikasi online yang dijadikan media pembelajara berbasis game dan digunakan sebagai alat penilaian yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan media Wordwall dalam pembelajaran dapat melatih kreativitas peserta didik karena proses belajar sambil bermain baik dilakukan perseorangan ataupun dalam kelompok (Herta et al., 2023).

Diketahui bahwa pengembangan media interaktif Wordwall praktis dan valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Media interaktif yang cocok digunakan yakni Wordwall menggunakan model Problem Based Learning (PBL) yang dapat memberikan pembelajaran lebih bermakna bagi peserta didik dengan banyaknya bentuk

proses pembelajaran serta template yang digunakan sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Dari permasalahan yang peneliti dapatkan, maka peneliti melakukan penelitian untuk melihat bagaimana “Pengembangan Media Interaktif Wordwall Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) pada Pembelajaran IPAS di Kelas V Sekolah Dasar”.

Method

Jenis metode penelitian ini ialah Research and Development (R&D) atau metode penelitian pengembangan. Research and Development (R&D) menurut Maydiantoro (2021) metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) merupakan metode penelitian untuk mengembangkan dan menguji produk yang akan dikembangkan dalam dunia pendidikan. Penelitian pengembangan merupakan cara dalam mengembangkan sebuah produk dengan tujuan menyempurnakan produk yang telah ada sebelumnya (Fitri & Amini, 2023).

Hasil produk penelitian ini adalah media interaktif Wordwall menggunakan model Problem Based Learning. Dalam mengembangkan media interaktif Wordwall dibutuhkan suatu model pengembangan agar tahapan yang dikerjakan tertata. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. Menurut Maydiantoro (2021) model ADDIE terdiri lima tahapan yang harus dilakukan agar terciptanya pengembangan ini yaitu tahap pertama tahap Analysis (analisis), kedua tahap Design (perancangan), ketiga tahap Development (pengembangan), Implementation (penerapan), dan kelima tahap Evaluation (evaluasi).

Subjek uji coba dalam penelitian pengembangan media interaktif Wordwall ini adalah peserta didik kelas V UPT SDN 34 Singgalang berjumlah 34 orang yang terdiri dari 11 orang perempuan dan 23 orang laki-laki. Sedangkan untuk sekolah penelitian adalah peserta didik kelas V UPT SDN 07 Singgalang dengan 19 orang peserta didik yang terdiri dari 10 orang perempuan dan 9 orang laki-laki.

Dalam pelaksanaan penelitian dan pengembangan, peneliti menggunakan dua jenis data jenis data primer diantaranya data hasil validasi para ahli yaitu terdiri dari ahli bahasa, ahli materi dan ahli media. Sedangkan jenis data yang didapat dari praktikalitas yaitu dari angket guru dan peserta didik yang menjadi subjek uji coba dan subjek penelitian. Pengumpulan data dilakukan dengan bantuan angket yang digunakan untuk memperoleh data validitas dan praktikalitas dari media pembelajaran. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif, yaitu mendeskripsikan tingkat validitas media pembelajaran.

1. Teknik Analisis Data Validasi Media Pembelajaran

Dari data tersebut, dianalisis terhadap keseluruhan aspek yang disajikan dalam bentuk tabel dengan menggunakan skala Likert dengan skala ukur 5.

Tabel 1 Daftar Penskoran Validitas Media Pembelajaran

Interval	Kategori
5	Sangat baik
4	Baik
3	Cukup baik
2	Kurang baik
1	Sangat kurang baik

Modifikasi Riduwan dan Sunarto (2015)

Untuk mengukur perhitungan dan nilai akhir hasil validitas dari setiap validator menggunakan rumus dari Purwanto (dalam Pertiwi & Fitria, 2022), yaitu:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan :

NP : Nilai persen yang dicari

R : Perolehan skor

SM : Skor maksimum

Selanjutnya untuk mengukur perhitungan dan nilai akhir hasil validitas menggunakan rumus dari Riduwan & Sunarto, (2015), yaitu sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum x_i}{n}$$

Keterangan :

\bar{x} : Rerata

$\sum x_i$: Jumlah nilai dari tiap validator

n : Jumlah validator

Tabel 2 Kategori Kevalidan Media Pembelajaran

Interval	Kategori
86%-100%	Sangat Valid
76%-85%	Valid
60%-75%	Cukup Valid
55%-59%	Kurang Valid
0%-54%	Tidak Valid

Modifikasi Riduwan dan Sunarto (2015)

2. Teknik Analisis Data Praktikalitas Media Pembelajaran

Teknik praktikalitas digunakan untuk menganalisis tingkat keterlaksanaan respon guru dan respon peserta didik terhadap pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang dirancang. Kategori ketentuan yang dikonfirmasi ke dalam rubrik sebagai berikut:

Tabel 3 Skala Penilaian Angket Guru dan Peserta Didik

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

Modifikasi dari Arikunto (dalam Pertiwi & Fitria, 2022)

Angket dianalisis dengan menggunakan rumus dari Purwanto (dalam Pertiwi & Fitria, 2022), yaitu:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan :

NP : Nilai persen yang dicari

R : Skor mentah yang diperoleh

SM : Skor maksimum ideal

Tabel 4 Kategori Praktikalitas Media Pembelajaran

Interval	Kategori
86% – 100%	Sangat Praktis
76% – 85%	Praktis
60% – 75%	Cukup Praktis
55% – 59%	Kurang Praktis
0% – 54%	Tidak Praktis

Modifikasi Arikunto (dalam Pertiwi & Fitria, 2022)

Results and Discussions

Penelitian ini menghasilkan sebuah media interaktif *Wordwall* menggunakan model *Problem Based Learning* pada pembelajaran IPAS di kelas V sekolah dasar yang dirancang menggunakan model ADDIE:

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Analisis terdiri dari tahap analisis peserta didik, analisis kebutuhan guru, dan analisis kurikulum. (1) analisis peserta didik dilakukan dengan mengamati langsung proses pembelajaran dan melakukan wawancara dengan guru untuk mengetahui permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran, dapat ditemukan permasalahan bahwa peserta didik kelas V cenderung menyukai pembelajaran yang melibatkan IT. (2) analisis kebutuhan peneliti diperoleh dengan melakukan wawancara di tiga sekolah yaitu UPT SDN 07 Singgalang, UPT SDN 34 Singgalang dan UPT SDN 17 Singgalang. Masalah yang peneliti temukan yaitu kurangnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis IT, media pembelajaran yang digunakan bersifat konvensional, penggunaan media berbasis IT sebatas untuk menampilkan video pembelajaran, Pemberian LKPD dan evaluasi masih berbasis kertas, serta belum pernah diterapkan media pembelajaran berbasis game, sehingga dibutuhkan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi baik untuk pengerjaan LKPD dan evaluasi pembelajaran. (3) analisis kurikulum mengacu kepada capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran terkait dengan bab 5 topik B.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap perancangan, peneliti merancang media interaktif menggunakan aplikasi *Wordwall*. Media interaktif yang dirancang diperlukan untuk memudahkan guru dalam menyajikan pembelajaran IPAS di kelas V SD dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Berikut tahap perancangan media interaktif menggunakan aplikasi *Wordwall*. LKPD media interaktif *Wordwall* dapat diakses melalui link <https://wordwall.net/id/resource/66821269> sedangkan untuk evaluasi LKPD melalui link <https://wordwall.net/id/resource/70325394>.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan, media interaktif *Wordwall* yang telah dirancang dilakukan kegiatan validasi oleh para ahli yang terdiri dari validator ahli materi, ahli bahasa dan ahli media dengan cara memberikan angket validasi untuk penilaian media yang telah dirancang.

Berikut ini hasil validasi media interaktif *Wordwall* menggunakan model *Problem Based Learning* oleh para ahli:

Tabel 5 Hasil Validasi oleh Para Ahli

No	Validator	Presentase	Keterangan
1	Ahli Materi	88%	Sangat Valid
2	Ahli Bahasa	97%	Sangat Valid
3	Ahli Media	96%	Sangat Valid
	Rata-Rata	93,67%	Sangat Valid

4. Tahap Penerapan (*Implementation*)

Implementasi adalah tahap menerapkan produk berupa media interaktif *Wordwall* yang telah dinilai valid oleh para ahli atau validator dan praktis oleh guru dan peserta didik berdasarkan uji coba. Tahap penerapan dilakukan di dua sekolah yang berbeda yaitu di UPT SDN 34 Singgalang sebagai sekolah uji coba dengan jumlah peserta didik 34 orang yang terdiri dari 22 orang pesesrta didik laki-laki dan 12 orang peserta didik Perempuan. Uji coba produk dilakukan pada tanggal 25 Juli 2024 Sedangkan penelitian dilakukan di UPT SDN 07 Singgalang dengan jumlah pe. Penerapan media interaktif ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media interaktif *Wordwall* yang telah dirancang.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir dalam pelaksanaan penelitian. Pada tahap ini, evaluasi diperoleh berdasarkan hasil penilaian angket respon guru dan angket respon peserta didik terhadap media interaktif yang telah dikembangkan. Dari angket tersebut dapat dilihat apakah penerapan media pembelajaran interaktif sesuai dengan harapan awal atau tidak. Berikut hasil uji praktikalitas media interaktif *Wordwall* yaitu:

Tabel 6 Praktikalitas Respon Guru

No	Praktikalitas	Presentase	Keterangan
1	UPT SDN 34 Singgalang	90%	Sangat Praktis
2	UPT SDN 07 Singgalang	92,5%	Sangat Praktis
	Rata-Rata	91,25	Sangat Praktis

Tabel 7 Praktikalitas Respon Peserta Didik

No	Praktikalitas	Presentase	Keterangan
1	UPT SDN 34 Singgalang	92%	Sangat Praktis
2	UPT SDN 07 Singgalang	96%	Sangat Praktis
	Rata-Rata	94%	Sangat Praktis

Conclusions

Pengembangan Media Interaktif yang berjudul “Pengembangan media Interakti *Wordwall* Menggunakan Model Problem Based Learning pada Pembelajaran IPAS di Kelas V Sekolah Dasar” ini telah dikembangkan menggunakan model ADDIE. Berdasarkan hasil penelitian simpulan yang dapat diambil dari penelitian ini yaitu hasil uji validitas dari penelitian yang berjudul “Pengembangan media Interakti *Wordwall* Menggunakan Model Problem Based Learning pada Pembelajaran IPAS di Kelas V Sekolah Dasar” sudah dikembangkan dengan kategori valid dan layak digunakan di lapangan. Hasil validasi ahli materi diperoleh hasil sebesar 88% yang dengan kategori sangat valid, validasi bahasa diperoleh hasil 97% dengan kategori sangat valid dan validasi

media diperoleh hasil 96% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan hasil akhir dari uji validitas pengembangan media interaktif Wordwall menggunakan model Problem Based Learning pada pembelajaran IPAS di kelas V sekolah dasar sudah valid dan layak untuk diuji cobakan di lapangan. Hasil uji praktikalitas media interaktif Wordwall menggunakan model Problem Based Learning yang peneliti kembangkan sudah dinyatakan praktis oleh guru dan peserta didik kelas V sekolah dasar baik di sekolah uji coba maupun di sekolah penelitian. Persentase tingkat kepraktisan di sekolah uji coba adalah 90% untuk respon guru dan 92% untuk respon peserta didik. Sedangkan persentase tingkat kepraktisan di sekolah penelitian adalah 92,5% untuk respon guru dan 96% untuk respon peserta didik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media interaktif Wordwall sudah praktis dan layak digunakan di lapangan.

Acknowledgments

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Ibu Prof. Dr. Yanti Fitria, M.Pd. sebagai pembimbing dan Kepala Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan nasehat, saran, masukan serta dukungan yang sangat berharga dan senantiasa membimbing peneliti dalam menyelesaikan artikel ini.

References

- Fitri, N. N., & Amini, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Kvisoft Flipbook Maker Berbasis RADEC Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas V SD. *Journal of Basic Education Studies*, 6(2), 376–396.
- Herta, N., Nupus, B. C., Sanggarwati, R., & Setiawan, T. Y. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Game Wordwall dalam Pembelajaran untuk Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. 3, 527–532.
- Maydiantoro, A. (2021). Model-Model Penelitian Pengembangan (Research And Development). *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidik Indonesia*, 1(2), 20–35.
- Olisna, Zannah, M., Sukma, A., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan Game Interaktif Wordwall untuk meningkatkan Akhlak Terpuji Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4133–4143. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2737>
- Pertiwi, N., & Fitria, Y. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Pada Tema 9 Untuk Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Pajar (Pendidikan dan Pengajaran)*, 6(1), 85–92. <https://doi.org/10.33578/pjr.v6i1.8535>
- 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>
- Riduwan, & Sunarto. (2015). Pengantar Statistika untuk Penelitian Pendidikan, Sosial, Ekonomi, Komunikasi, dan Bisnis. Alfabeta.
- Subhan, M., Ratnawati, & Suci, E. W. (2023). Pengembangan Media Game Pembelajaran IPAS Materi Transformasi Energi Disekitar Kita Menggunakan Aplikasi Wordwall Kelas IV SDN 108/VIII Sari Mulya. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09 (02), 5899–5909.