JOURNAL OF SOCIAL SCIENCE AND MULTIDISCIPLINARY ANALYSIS
Vol. 1 No. 2, May 2024
https://jossama.com

PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS WORDWALL UNTUK MENYUKSESKAN PEMBELAJARAN MAJAS DI SEKOLAH DASAR

Raudatul Adabiah[1], Chandra[2]

[1] Universitas Negeri Padang, Indonesia
[2] Universitas Negeri Padang, Indonesia

ABSTRACT

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran yang variatif pada pembelajaran Bahasa Indonesia yang berbasis 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 uji validitas materi pada pengembangan media pembelajaran interaktif wordwall ini memperoleh hasil persentase validitas media sebesar 88,57% , validitas bahasa sebesar 84% , dan hasil validitas materi sebesar 96,6% dengan kategori sangat valid. Sedangkan hasil uji praktikalitas memperoleh persentase sebesar 94,44%. dengan kategori sangat praktis serta hasil uji efektivitas memperoleh hasil N Gain Score sebesar 71,85% dengan kategori efektif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif wordwall di pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV Sekolah Dasar telah terbukti valid, praktis, dan efektif dalam proses pembelajaran.

Keywords: *Media Pembelajaran Interaktif, Wordwall, ADDIE*

CORRESPONDING:
Name :
Raudatul Adabiah
E-mail:
raudatuladabiah724@gmail.com

ARTICLE HISTORY:
Published Online:
30-05-2024

E-ISSN:
3046-7225

PUBLISHER:
Noble Cendekia Indonesia

1. PENDAHULUAN

Media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu 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 prosesbelajar 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 sebagi media pembelajaran dapat memberikan manfaat dalam menunjang pemahaman peserta didik serta memberikan kemudahan bagi guru dalam proses pembelajaran.

Mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang diajarkan di setiap jenjang pendidikan di Indonesia melalui kegiatan di dalam kelas. Bahasa Indonesia merupakan bahasa pengantar pendidikan di semua jenis jenjang pendidikan mulai dari pendidikan dasar, menengah hingga pendidikan tinggi. Bahasa Indonesia memegang peranan penting dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan dasar khususnya Sekolah Dasar yaitu mempercepat penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi karena bahasa Indonesia merupakan sarana berpikir untuk menumbuh kembangkan cara berpikir logis, sistematis, dan kritis. Sasaran dari pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar adalah siswa terampil dalam menggunakan bahasa (Subana & Sunarti, 2019: 267). Sekolah dasar mempunyai tujuan meningkatkan kemampuan siswa berkomunikasi secara efektif, baik lisan maupun tertulis.

Mata pelajaran Bahasa Indonesia pada Kurikulum Merdeka merupakan mata pelajaran yang berdiri sendiri dan tidak tergabung lagi dengan mata pelajaran lain seperti saat Kuriulum 2013. Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam konteks Kurikulum Merdeka, mengajak pendidik dan peserta didik untuk saling berkomunikasi secara aktif. Pendidik bukan lagi sebagai subjek, akan tetapi berperan sebagai fasilitator. Pada pembelajaran Bahasa Indonesia terdapat empat jenis keterampilan berbahasa yang terdiri atas keterampilan menyimak, membaca, berbicara, dan menulis (Ibda, 2020). Keempat keterampilan tersebut merupakan bagian-bagian penting dalam proses penerimaan dan pengeluaran yang dilakukan dalam proses berbahasa.

Keterampilan menulis merupakan keterampilan berbahasa yang bersifat produktif, 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 teknik pengungkapan bahasa, memberi 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 pelajaran 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 sebagi media pembelajaran Bahasa Indonesia dalam proses pembelajaran dapat memberikan manfaat dalam menunjang pemahaman peserta didik.

Berdasarkan studi pendahuluan 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 efesien. 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 pebelajaran.

Penggunaan media pada pembelajaran Bahasa Indonesia sangat berpengaruh bagi peserta didik. Peserta didik akan lebih antusisas 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 dapatterlibat dalam pembuatannya secara aktif sehingga membuat peserta didik merasa berperan dalam pembelajaran dan pembelajaran pun terasa lebih menyenangkan. Platform *wordwall* ini memiliki banyak kelebihan di antaranya adalah banyak jenis permainan yang bisa digunakan seperti kuis (*quis*), teka-teki silang (*crossword*), mencari padanan (*find the match*), roda acak (*random wheels*), benar atau salah (*true or false*) dan lain sebagainya. Ada pula fitur evaluasi pembelajaran berupa *leaderboard* dan dapat melihat kesalahan dari setiap soal yang dikerjakan oleh siswa, serta terdapat nilai presentase untuk mengetahui soal yang tersulit hingga soal yang termudah. (Zumairoh, 2022).

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 padamateri majas yang valid, praktis dan efektif untuk prosees pembelajaran siswa kelas IV Sekolah Dasar.

2. RESEARCH METHOD

Jenis Peneitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis *wordwall* ini adalah *Research and Development* (R&D). Metode penelitian dan pengembangan *(Research and Development)* merupakan suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk yang telah ada sehingga dapat dipertanggungjawabkan (Winarti, 2018).

Selanjutnya pengembangan ini akan menggunakan 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 (d*esign*), 3) pengembangan (*development),* 4) implementasi *(implementation*), 5) evaluasi (*evaluation*).

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian pengembangan ini dilaksanakan di tiga sekolah yang berbeda pada Nagari Pariangan Kabupaten Tanah Datar. Pelaksanaan ujicoba penelitian pengembangan media inyteraktif wordwal 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.

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.

Teknik Pengumpulan Data

Dalam hal ini akan dihitung skala valid dan praktis produk pengembangan yang telah dihasilkan. Perolehan data pada tahap analisis data kualitatif dari hasil komentar dari beberapa ahli media dan ahli materi digunakan untuk dilakukan perbaikan. Sedangkan perolehan data pada tahap analisis data kuantitatif yang diperoleh akan digunakan untuk menghitung skala valid dan praktis produk pengembangan yang dihasilkan. Teknik analisis data pada penelitian ini antara lain:

1. Teknik Analisis Validitas Media Pembelajaran

Skala Likert digunakan untuk menilai semua bagian data tentang validitas media pembelajaran interaktif yang diperoleh dan disediakan dalam tabel.

Dengan menggunakan rumus yang dimodifikasi oleh Sugiono (135:2015), data nilai akhir hasil validitas dihitung menggunakan rumus berikut:

$$V = \frac{x}{y} \times 100\ \%$$

Detail:

V adalah nilai validitas.

x adalah skor yang dicapai.

y adalah skor paling tinggi

2. Teknik Analisis Data Praktikalitas Media Pembelajaran

Skala Likert digunakan dalam tabel untuk menilai data mengenai bagaimana siswa dan guru menanggapi proses pembelajaran.

Dengan menggunakan rumus yang dimodifikasi oleh Sugiono (135:2015), data nilai akhir hasil validitas dihitung menggunakan rumus berikut:

$$V = \frac{x}{y} \times 100\ \%$$

Detail:

V adalah nilai validitas.

x adalah skor yang dicapai.

y adalah skor paling tinggi

3. Teknik Analisis Efektivitas Media Pembelajaran

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

$$Ngain = \frac{skor\ posttest - sko\ \ pretes}{yskor\ maksimal - skor\ pretest} \times 100\ \%$$

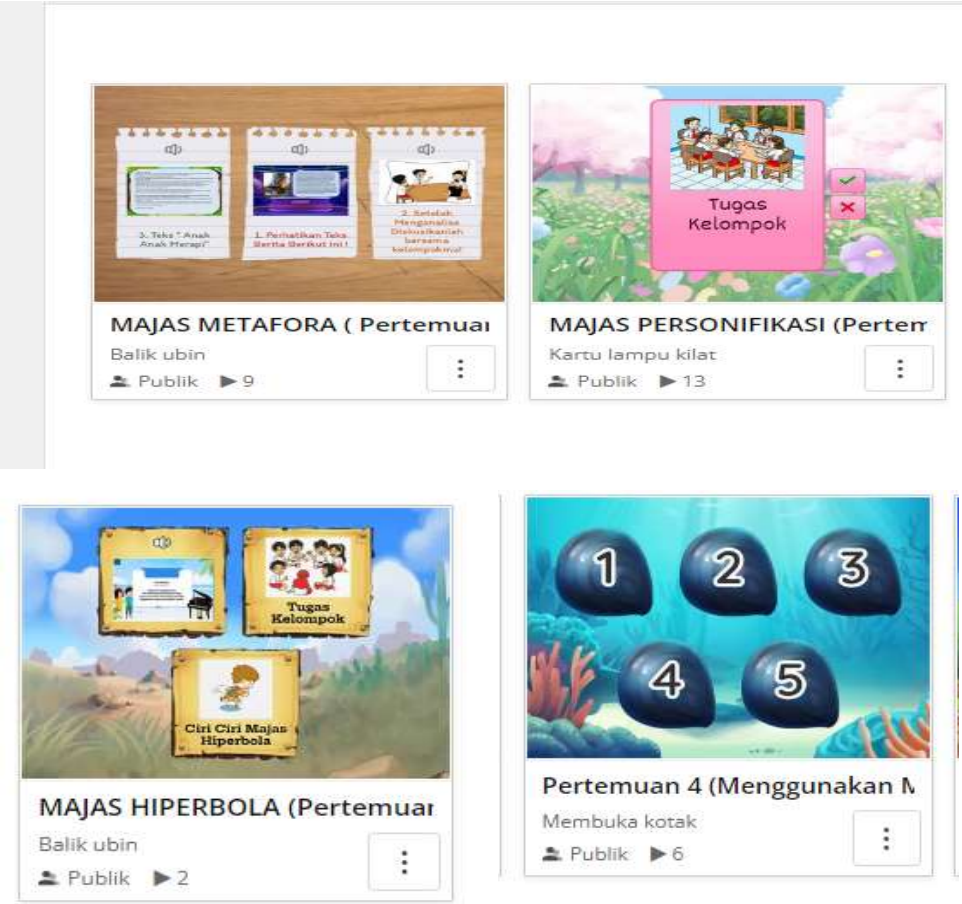
Tabel 1 Kategori Kelavialidan, Kepraktisan, dan Keefektifan Media Pembelajaran

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 (135:2015)

3. RESULT AND DISCUSSION

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 diguanakan untuk penunjang kegiatan evaluasi.



Gambar 1. Tampilan media pembelajaran *wordwall*

1. Penyajian Validitas Media Pembelajaran *Wordwall*

Data validitas media pembelajaran *wordwall* disajikan sesuai dengan langkah ADDIE ketiga yaitu pengembangan (*development).* Pada tahap 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. dengan cara memberikan penilaian melalui lembar validasi media pembelajaran *wordwall* . Adapun aspek yang dinilai terdapat pada lampiran. Uji validitas aspek media dilakukan sebanyak dua kali dengan memperoleh tingkat kevalidatn 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 ahl media

No	Butir Penilaian	Penilaian	
		Validasi I	**Validasi II**
1	Kesesuaian tampilan dengan background pada media pembelajaran *wordwall.*	**4**	**5**
2	Kombinasi warna yang menarik pada media pembelajaran *wordwall.*	**4**	**5**
3	Kesesuaian penyajian gambar dengan materi yang dibahas.	**4**	**4**
4	Bentuk tulisan yang ditampilkan jelas dan menarik.	**3**	**4**
5	Suara yang disajikan pada media pembelajaran *wordwall* 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 pada materi majas dan jenis majas (metafora, personifikasi, dan hiperbola) di kelas IV SD.	**5**
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	**4**

No	Butir Penilaian	Penilaian
	jenis majas (metafora, personifikasi, dan hiperbola) di kelas IV SD.	
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 ukuran huruf yang digunakan pada media pembelajaran *Wordwall.*	**3**	**4**
2	Deskripsi informasi yang disampaikan media pembelajaran *Wordwall* mudah dipahami peserta didik.	**3**	**4**
3	Media pembelajaran *Wordwall* menggunakan kalimat sederhana dan jelas serta mudah dipahami.	**4**	**5**
4	Media pembelajaran *Wordwall* menggunakan kaidah Bahasa Indonesia yang benar sesuai EBI.	**4**	**5**
5	Kalimat yang digunakan sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik.	**3**	**4**
Jumlah		**17**	**21**
Skor maksimal		**25**	**25**
Persentase (%)		**68%**	**84%**
Kategori		**Valid**	**Sangat vald**

Berdasarkan hasil peneitian 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**

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 *wordwall* memudahkan guru untuk menyampaikan materi kepada peserta didik.	**4**	**4**	**8**
2	Petunjuk penggunaan media pembelajaran *wordwall* 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 *wordwall* 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 *wordwall* 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 nlai praktikalitas akhir sebesar 94,44% dengan kategori sangat praktis.

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 prosses sebelum belajar peserta didik diberikan soal pretest berupa soal pilihan ganda sebanyak 20 butir dan 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							
no	**Nama**	**pre tes**	**post tes**	**Postes - pretes**	**skor ideal - pre tes**	**N Gain**	**N Gain Score (%)**
1	AS	25	80	55	75	0,73	73,33
2	AJE	25	80	55	75	0,73	73,33
3	AP	30	70	40	70	0,57	57,14
4	AMJ	40	90	50	60	0,83	83,33
5	ATR	40	75	35	60	0,58	58,33
6	AN	40	70	30	60	0,50	50,00
7	AS	25	75	50	75	0,67	66,67
8	AZ	35	70	35	65	0,54	53,85
9	BAZ	40	90	50	60	0,83	83,33
10	DM	45	70	25	55	0,45	45,45
11	DAK	15	50	35	85	0,41	41,18
12	DYM	30	90	60	70	0,86	85,71

PERHITUNGAN N GAIN SCORE							
no	Nama	pre tes	post tes	Postes - pretes	skor ideal - pre tes	N Gain	N Gain Score (%)
13	FY	45	80	35	55	0,64	63,64
14	GSA	20	70	50	80	0,63	62,50
15	KV	70	100	30	30	1,00	100
16	MFM	65	100	35	35	1,00	100
17	MH	50	90	40	50	0,80	80,00
18	MR	50	75	25	50	0,50	50,00
19	NZ	65	100	35	35	1,00	100
20	PN	60	90	30	40	0,75	75,00
21	RY	45	85	40	55	0,73	72,73
22	RJ	50	85	35	50	0,70	70,00
23	RR	35	80	45	65	0,69	69,23
24	RS	35	85	50	65	0,77	76,92
25	SR	25	70	45	75	0,60	60,00
26	SK	60	95	35	40	0,88	87,50
27	YS	60	100	40	40	1,00	100
28	YY	45	85	40	55	0,73	72,73
rerata	**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 prosses sebelum belajar peserta didik diberikan soal pretest berupa soal pilihan ganda sebanyak 20 butir dan 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.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli dan penerapan ke lapangan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis wordwall membantu menyukseskan pembelajaran majas Bahasa Indonesia 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.

Selanjutnya berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, ada saran untuk memperbaiki media yang karena dalam pengembanagn yang dilakukan ini masih terbatas pada materi Bahasa Indonesia saja. Peneliti lain diharapkan agar dapat mengembangkan media pembelajaran wordwall lebih lanjut dengan ruang lingkup yang lebih luas dengan kondisi dan situasi yang berbeda

DAFTAR PUSTAKA

A Purba, Ramen, Dkk. (2021). *Media Dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Yayasan Kita Menulis.

Adellia Rahmawati, (2022). Perancangan Kuesioner Analisis Penerimaan E-Tax Menggunakan Technology Acceptance Model(TAM). *MDP Student Conference 2022*, I(1), pp. 512-517.

Agus Purwanto, Erwan dan Dyah Ratih Sulistyastuti (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Untuk Administrasi Publik, Dan Masalahmasalah Sosial. Metode Penelitian Kuantitatif, Untuk Administrasi Publik, Dan Masalah-masalah Sosial.* Yogyakarta: Gaya Media.

Akdon, dan Riduwan. (2015). *Rumus dan Data dalam Analisis Statistik.* Bandung: Alfabeta.

Ali,M. (2020) Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (Basastra) di Sekolah Dasar. *PERNIK Jurnal PAUD Univpgri Palembang* 3(I), : https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id

Arsyad, Azhar. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada

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.

Lestari, K.E., & Yudhanegara, M.R. (2017). *Penelitian pendidikan matematika.* Bandung: Refika Aditama

Maghfiroh, K. (2018). *Penggunaan Media Word Wall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda*.

Mashuri, Sufri. (2019). *Media Pembelajaran Matematika.* Yogyakarta: CV Budin Utama.

Moeliono, A. M. dkk. (2017). *Tata BahasaBaku Bahasa Indonesia, Edisi Keempat*. Jakarta : Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan KebudayaanRepublik 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://ejurnalunsam.id/index.php/jbes/article/view/3885

Nissa, S. F., & Renoningtyas, N. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, *3*(5), 2854–2860. https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.880

Nurgiyantoro, B. (2018). *Teori Pengkajian Fiksi.* Yogyakarta: Gadjah Mada University Press

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

Purwanto, Y. dan Rizki, S. (2015). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kontekstual Pada Materi Himpunan Berbantu Video Pembelajaran. *AKSIOMAJurnal Pendidikan Matematika*, Volume 4. No.1, hal 67-77. Universitas Muhammadiyah Metro

Purwasih, R., & Bernad, M. (2018). Pembelajaran Diskursus Multi Representasi terhadap Peningkatan Kemampuan Komunikasi dan Disposisi Matematis Mahasiswa. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 5(1), 43.

Rahmawati, A. dan Rizki, S. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Nilai-nilai Islam Pada Materi Aritmatika Sosial. *AKSIOMA Jurnal Pendidikan Matematika.* Volume 6. No.1, hal 81-88.

Sanjaya, W., (2016), *Strategi Pembelajaran*, Prenadamedia Group, Jakarta.

Saputri, A., & Ariani, Y. (2021). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Android kelas IV SD. *Journal of Basic Education Studies*, *4*(1), 2698–2707.

Setyosari, Punaji. (2016). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Jakarta: Prenadamedia Group

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

Winarti, E. (2018). Perencanaan Manajemen Sumber Daya Manusia Lembaga Pendidikan. *Jurnal Tarbiyatuna* Vol. 3 No. 1, 1 - 26.