

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBANTUAN WORDWALL PADA MATERI PECAHAN DI KELAS V SD

Nadia Hafsari¹, Hidayah Ansori², Kamaliyah³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Lambung Mangkurat,
Banjarmasin

Surel: nhafsa1@gmail.com, ansori@ulm.ac.id, kamaliy4h@ulm.ac.id

Abstrak. Pada proses pembelajaran, beberapa peserta didik menghadapi tantangan dalam memahami materi yang diberikan, karena metode pengajaran yang digunakan masih didominasi ceramah, sehingga diperlukan inovasi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Salah satu inovasi yang dapat diterapkan adalah penggunaan media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan media pembelajaran berbantuan *Wordwall* pada materi pecahan yang valid, praktis, dan efektif. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* dengan model pengembangan ADDIE. Tahapan yang dilakukan pada penelitian ini adalah *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Instrumen pengumpulan data berupa lembar validasi, angket respons, dan tes evaluasi dari 21 peserta didik kelas V di SDN Kuin Cerucuk 3. Hasil uji kevalidan media pembelajaran berbantuan *Wordwall* yang dikembangkan dalam penelitian ini dinilai berdasarkan hasil validasi ahli oleh dua orang validator, yang menunjukkan bahwa materi dan media termasuk dalam kategori “valid”. Kepraktisan media pembelajaran dinilai berdasarkan tanggapan dari peserta didik dan guru, yang menunjukkan bahwa media tersebut “sangat praktis” untuk digunakan dalam pembelajaran. Kriteria keefektifan dilihat dari hasil tes evaluasi peserta didik setelah menggunakan media, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran ini “efektif” dalam membantu pemahaman materi pecahan.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Wordwall*, Pecahan

Cara Sitasi: Hafsari, N., Ansori, H., & Kamaliyah (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan *Wordwall* pada Materi Pecahan di Kelas V SD. *Jurmadikta*, 5(2): 70-82.

PENDAHULUAN

Konstruktivisme merupakan teori belajar yang sifatnya membangun, dari segi kemampuan dan pemahaman dalam proses pembelajaran (Suparlan, 2019). Teori belajar konstruktivisme memerlukan sarana belajar yang memadai untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif. Pendekatan konstruktivisme menekankan bahwa aktivitas utama dalam kegiatan belajar adalah peran siswa dalam membangun pengetahuannya sendiri, sehingga mereka terlibat aktif dalam kegiatan, berpikir, menyusun konsep, dan memberi makna pada apa yang mereka pelajari, melalui penggunaan bahan, media, peralatan, lingkungan, dan fasilitas lainnya yang mendukung pembentukan tersebut (Hapudin, 2021). Guru sebagai perancang pembelajaran dan pengembang program pendidikan memiliki peran penting dalam menciptakan lingkungan yang mendukung proses belajar (Sudarsana, 2018). Oleh karena itu, guru dapat memfasilitasi proses belajar siswa dengan memanfaatkan penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas, keterlibatan, dan pengalaman pembelajaran.

Menurut Kustiawan (2016), media pembelajaran berperan sebagai alat bantu komunikasi bagi guru dalam menyampaikan informasi kepada siswa, dengan tujuan untuk meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar. Pemilihan media pembelajaran adalah aspek yang signifikan, selain penting bagi guru untuk mempertimbangkan aspek kesenangan, juga penting bagi mereka untuk menciptakan media yang interaktif. Meskipun sebagian besar guru masih mengandalkan media konvensional, perlu diakui bahwa siswa saat ini cenderung lebih terampil dalam menggunakan teknologi (Salsabila dkk., 2023). Siswa lebih sering terlibat dengan gawai dibandingkan dengan belajar. Oleh karena itu, pendekatan media berbasis *game* bisa menjadi pilihan yang tepat untuk menarik minat siswa dalam proses pembelajaran. *Wordwall* merupakan salah satu *platform* digital berbasis *web* yang memungkinkan pengguna untuk membuat *game* edukasi yang menarik dan interaktif. *Wordwall* menyediakan berbagai jenis permainan yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi dan bahan ajar (Nadia dkk., 2022). Contohnya, guru bisa memasukkan pembelajaran matematika materi pecahan ke dalam permainan, sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan mampu meningkatkan minat belajar siswa dengan menghadirkan tantangan dalam *game*.

Materi pecahan harus dikuasai oleh siswa sejak Sekolah Dasar (SD), karena merupakan materi dasar yang menjadi prasyarat untuk memahami pelajaran selanjutnya di jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Misalnya, di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP), operasi pecahan diperlukan untuk mempelajari luas dan volume bangun ruang, sementara di Sekolah Menengah Atas (SMA), materi ini digunakan dalam materi logaritma dan trigonometri (Pramada & Hajerina, 2020).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru matematika SD Negeri Kuin Cerucuk 3 Banjarmasin, materi pecahan masih membingungkan siswa. Siswa kesulitan memahami bahwa pecahan adalah bagian dari keseluruhan. Mereka juga kesulitan memahami kegunaan pembilang dan penyebut serta bagaimana keduanya berhubungan. Kesulitan lainnya muncul pada materi penjumlahan dan pengurangan pecahan. Operasi penjumlahan dan pengurangan pecahan dengan penyebut berbeda membingungkan bagi siswa. Proses

menyamakan penyebut yang berbeda adalah langkah yang kompleks. Kurangnya pemahaman siswa SD pada materi pecahan disebabkan oleh konsep pecahan yang abstrak. Hal inilah yang menyulitkan siswa tanpa representasi visual yang jelas.

Selain itu, hasil pengamatan awal saat peneliti mengikuti program Kampus Mengajar di sekolah tersebut, metode pengajaran yang digunakan guru masih mengandalkan ceramah dan latihan soal di papan tulis sehingga kurang efektif untuk topik seperti pecahan yang membutuhkan banyak visualisasi dan manipulasi konkret. Tanpa alat bantu yang interaktif, siswa kurang terlibat dalam proses pembelajaran, mengurangi minat, dan pemahaman mereka.

SD merupakan tempat yang menyediakan dasar ilmu pengetahuan. Pengetahuan yang diberikan akan menjadi fondasi bagi siswa untuk mengembangkan pengetahuan mereka di jenjang selanjutnya (Annisa dkk., 2020). Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran untuk menunjang keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini didukung penelitian sebelumnya oleh Norlaila dkk. (2024) yang mana terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Peningkatan ini terjadi karena media interaktif tersebut membantu memvisualisasikan konsep pecahan yang abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami, sehingga siswa lebih aktif, tertarik, dan termotivasi selama proses pembelajaran. Penelitian oleh Parisa dkk. (2023) juga membuktikan bahwa *game* edukasi *Wordwall* layak digunakan sebagai penunjang pembelajaran, yang menunjukkan bahwa hasil belajar dan motivasi peserta didik meningkat dibandingkan sebelum menggunakan *Wordwall*. Perbedaan penelitian ini menggunakan materi pertidaksamaan nilai mutlak bentuk linier pada jenjang SMA. Penelitian oleh Wildan dkk. (2023) menunjukkan bahwa media GAULL yang dikembangkan dengan bantuan *PowerPoint* efektif digunakan sebagai media pembelajaran pada materi bangun ruang untuk siswa kelas 5 SD. Media ini telah memenuhi kriteria kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan dengan skor yang sangat baik. Sementara itu, penelitian oleh Ningtia & Rahmawati (2022) mengembangkan media pembelajaran *game* interaktif berbasis *web* aplikasi *Wordwall* untuk materi kesetaraan pecahan mata uang pada siswa kelas 2 SD, yang juga terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Untuk itu, pengenalan media pembelajaran interaktif, khususnya *game* edukasi *Wordwall* sangatlah relevan, mengingat manfaatnya yang telah terbukti dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa dalam pembelajaran. Media ini tidak hanya membantu mengatasi kesulitan siswa dalam memahami konsep abstrak seperti pecahan, tetapi juga memainkan peran penting dalam membentuk fondasi pengetahuan yang kuat di SD.

Oleh karena itu, media pembelajaran yang interaktif sangat penting untuk membantu siswa SD mengatasi kesulitan dalam memahami materi pecahan (Norlaila dkk., 2024; Parisa dkk., 2023; Wildan dkk., 2023; Ningtia & Rahmawati, 2022). Salah satu media pembelajaran yang interaktif adalah *game* edukasi *Wordwall*. *Game* edukasi *Wordwall* dapat menyediakan visualisasi yang jelas, memungkinkan siswa untuk langsung berinteraksi dengan materi pembelajaran, belajar dengan kecepatan mereka sendiri, dan menerima umpan balik langsung mengenai jawaban mereka. Selain itu, *game* edukasi dirancang agar menarik dan menyenangkan, yang dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar. Dengan berbagai pendekatan yang ditawarkan, seperti permainan dan

kuis, media berupa *game* edukasi dapat membantu siswa memahami pecahan dengan lebih baik dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis melaksanakan penelitian dengan tujuan penelitian yaitu: (1) Mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran berbantuan *Wordwall* pada materi pecahan di kelas V SD yang valid, praktis, dan efektif; dan (2) Menghasilkan media pembelajaran berbantuan *Wordwall* pada materi pecahan di kelas V SD yang valid, praktis, dan efektif.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)*. *R&D* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk yang dikembangkan (Sugiyono, 2013). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah model ADDIE yang dikembangkan oleh (Dick & Carey, 1996). Terdapat lima tahap pengembangan dari model ADDIE, yaitu (1) *Analysis*, (2) *Design*, (3) *Development*, (4) *Implementation*, dan (5) *Evaluation*. Pada setiap tahap *Analysis*, *Design*, *Development*, dan *Implementation* selalu melewati tahap evaluasi.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui penggunaan beberapa instrumen yang disesuaikan dengan tujuan evaluasi terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Instrumen yang digunakan berupa lembar validasi, angket respons peserta didik dan guru, serta tes evaluasi hasil belajar. Lembar validasi diberikan oleh dua orang validator untuk memberikan penilaian terhadap kevalidan isi dan tampilan media pembelajaran. Angket respons diberikan kepada peserta didik dan guru setelah proses pembelajaran untuk mengukur sejauh mana media dianggap praktis dan mudah digunakan. Sementara itu, tes evaluasi diberikan kepada peserta didik pada akhir pembelajaran untuk memperoleh data tentang keefektifan media dalam meningkatkan pemahaman materi.

Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan pendekatan deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif yang diperoleh dari lembar validasi dan angket respons guru dan peserta didik dianalisis dengan menghitung rata-rata skor menggunakan skala Likert, dengan rentang skor 1 hingga 4, dari skor terendah hingga tertinggi. Hasil rata-rata tersebut kemudian diinterpretasikan ke dalam kriteria kevalidan dan kepraktisan. Media pembelajaran berbantuan *Wordwall* ini dapat dikatakan valid menurut para ahli jika memenuhi kriteria "valid" atau "sangat valid". Adapun kriteria kevalidan dari produk yang dikembangkan pada penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Penilaian Kevalidan Media Pembelajaran

Interval rata-rata (V_a)	Kriteria
$1 \leq V_a < 2$	Tidak valid
$2 \leq V_a < 3$	Kurang valid
$3 \leq V_a < 4$	Valid
$V_a = 4$	Sangat valid

Kemudian media pembelajaran berbantuan *Wordwall* ini dapat dikatakan praktis jika memenuhi kriteria “praktis” atau “sangat praktis”. Adapun kriteria kepraktisan dari produk yang dikembangkan pada penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 2. Persentase skor kepraktisan diperoleh dari analisis hasil angket respons peserta didik dan guru.

Tabel 2. Kriteria Penilaian Kepraktisan Media Pembelajaran

Persentase Kepraktisan (<i>P</i>)	Kriteria
$81\% \leq P \leq 100\%$	Sangat Praktis
$61\% \leq P < 80\%$	Praktis
$41\% \leq P < 60\%$	Cukup Praktis
$21\% \leq P < 40\%$	Kurang Praktis
$0\% \leq P < 20\%$	Tidak Praktis

Selanjutnya, data hasil tes evaluasi dianalisis untuk melihat tingkat ketuntasan belajar peserta didik guna menilai keefektifan media. Media pembelajaran berbantuan *Wordwall* ini dapat dikatakan efektif jika memenuhi kriteria “efektif” atau “sangat efektif”. Adapun kriteria keefektifan dari produk yang dikembangkan pada penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 3. Persentase skor keefektifan dihitung berdasarkan jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan dalam tes evaluasi.

Tabel 3. Kriteria Penilaian Keefektifan Media Pembelajaran

Persentase Ketuntasan	Kriteria
$0\% \leq P < 40\%$	Tidak Efektif
$40\% \leq P < 60\%$	Kurang Efektif
$60\% \leq P < 75\%$	Cukup Efektif
$75\% \leq P < 90\%$	Efektif
$90\% \leq P \leq 100\%$	Sangat Efektif

Data kualitatif dari kritik dan saran validator digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam merevisi dan menyempurnakan media pembelajaran agar lebih optimal dalam penggunaannya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses Pengembangan

Proses pengembangan media ini mengikuti prosedur ADDIE, yang melibatkan lima tahap pengembangan. Proses penelitian pengembangan ini melibatkan langkah-langkah berikut.

Analisis (*Analysis*)

Tahap pertama dalam penelitian pengembangan ini adalah tahap analisis. Hasil dari analisis ini digunakan sebagai panduan dalam penyusunan media pembelajaran. Hasil evaluasi dari tahap analisis menyatakan bahwa belum adanya penggunaan *game* edukasi berbantuan *Wordwall* dalam pembelajaran matematika materi pecahan, sehingga memerlukan media pembelajaran berupa *game* edukasi untuk menunjang proses pembelajaran pada materi pecahan. Oleh karena itu, diperlukan desain media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kriteria pembelajaran yang diterapkan di sekolah tersebut. Berdasarkan temuan ini, peneliti melanjutkan ke tahap perancangan (*design*).

Perancangan (*Design*)

1) Pengkajian Materi

Berdasarkan tahap analisis, materi yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran ini adalah materi pecahan yang mengacu pada Kurikulum Merdeka Fase C untuk kelas V SD. Materi ini mencakup penjumlahan dan pengurangan pecahan, serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Untuk memastikan keselarasan dengan kurikulum, pengembangan media merujuk pada Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) yang relevan, sebagaimana disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
Pada akhir Fase C, peserta didik dapat menentukan pecahan campuran serta melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan pecahan	(1) Setelah mempelajari materi dan contoh soal yang diberikan, peserta didik diharapkan mampu menentukan hasil penjumlahan pecahan biasa dan campuran berpenyebut sama dan berbeda dengan tepat.
	(2) Setelah mempelajari materi dan contoh soal yang diberikan, peserta didik diharapkan mampu menentukan hasil pengurangan pecahan biasa dan campuran berpenyebut sama dan berbeda dengan tepat.
	(3) Dalam penyelesaian masalah sehari-hari, peserta didik diharapkan mampu menerapkan konsep penjumlahan pecahan penyebut sama dan berbeda dengan tingkat pemahaman yang baik.
	(4) Dalam penyelesaian masalah sehari-hari, peserta didik diharapkan mampu menerapkan konsep pengurangan pecahan penyebut sama dan berbeda dengan tingkat pemahaman yang baik.

2) Pemilihan Media

Media yang dipilih dalam pengembangan media pembelajaran ini yaitu *Wordwall* yang dikombinasikan dengan *Google Sites*. Media ini dipilih karena dapat diakses dengan mudah melalui laptop atau *smartphone*. Selain itu, *Wordwall* yang dikombinasikan dengan *Google Sites* dipilih menjadi media karena fitur-fiturnya dapat membuat situasi yang interaktif dan menarik minat siswa.

mudah diakses dan dipahami oleh peserta didik, dengan tampilan yang menarik dan interaktif. Materi yang disajikan meliputi konsep dasar pecahan, jenis-jenis pecahan, serta langkah-langkah penyelesaian soal yang dikemas secara ringkas dan jelas. Selain itu, media ini juga menyediakan berbagai *game* edukasi berbasis *Wordwall* yang bertujuan untuk melatih pemahaman peserta didik melalui aktivitas bermain sambil belajar.

Setelah seluruh komponen media selesai dikembangkan dan diintegrasikan dalam *website*, peneliti melakukan pengecekan ulang untuk memastikan semua fitur, menu, materi, dan *game* edukasi dapat diakses dan berfungsi dengan baik. Peneliti juga memastikan tampilan media sudah menarik, navigasi mudah digunakan, serta seluruh konten sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dengan demikian, media pembelajaran yang dihasilkan siap untuk tahap validasi oleh ahli sebelum diimplementasikan dalam pembelajaran di kelas.

Hasil Pengembangan

Hasil Validasi

1) Validasi Ahli Materi dan Ahli Media

Validasi media pembelajaran ini diserahkan kepada dua orang ahli materi dan media yang merupakan dosen pendidikan matematika Universitas Lambung Mangkurat. Masing-masing validator tersebut diberikan media pembelajaran beserta lembar validasi yang akan diisi dengan cara memberi tanda centang pada kriteria penilaian dari 1-4 untuk produk media pembelajaran sesuai dengan aspek penilaian yang disediakan. Hasil data validasi ahli materi dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	TB	SC Validator 1	A_i
Kelayakan Isi	8	29	3,63
Kelayakan Penyajian	6	21	3,50
Kelayakan Bahasa	6	22	3,67
Capaian Total	20	72	3,60

Berdasarkan hasil analisis lembar validasi, skor rata-rata (A_i) validasi materi untuk media pembelajaran berbantuan *Wordwall* pada materi pecahan kelas V adalah 3,60 dengan kategori “valid” berdasarkan kriteria kevalidan yang telah ditentukan pada teknik analisis data.

Selain itu, hasil data validasi ahli media dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	TB	SC Validator 2	A_i
Umpan Balik dan Adaptasi	3	12	4,00
Penyajian Tampilan	6	22	3,67
Interaksi Pengguna	3	12	4,00
Kinerja dan Kestabilan	2	7	3,50

Capaian Total	14	53	3,79
---------------	----	----	------

Berdasarkan hasil analisis lembar validasi, skor rata-rata (A_i) validasi media pembelajaran berbantuan *Wordwall* pada materi pecahan kelas V adalah 3,79 dengan kategori “valid”.

Hasil Kepraktisan

Setelah produk dinyatakan valid oleh ahli materi dan ahli media, selanjutnya adalah tahap uji coba. Pelaksanaan uji coba dilakukan kepada 21 peserta didik kelas V A SD Negeri Kuin Cerucuk 3. Pelaksanaan uji coba dilaksanakan dalam 3 pertemuan dengan total 9 JP sesuai dengan kesepakatan dengan guru matematika dan pengisian lembar angket respons peserta didik dan guru dilakukan setelah menggunakan produk tersebut. Tujuannya adalah untuk menggambarkan tanggapan peserta didik terhadap proses pembelajaran yang telah dijalankan dengan menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini. Tanggapan peserta didik dapat ditemukan dalam Tabel 7.

Tabel 7. Hasil Respons Peserta Didik

Aspek	Skor yang diperoleh	Skor maksimal	Persentase (%)	Kriteria
Kemudahan Penggunaan dan Navigasi	216	252	85,71	Sangat Praktis
Kandungan Kognisi	146	168	86,90	Sangat Praktis
Lingkup Pengetahuan dan Penyajian	295	336	87,80	Sangat Praktis
Aspek Estetika	366	420	87,14	Sangat Praktis
Fungsi Keseluruhan	295	336	87,80	Sangat Praktis
Kemudahan dalam Belajar	71	84	84,52	Sangat Praktis
Total	1389	1596	87,03	Sangat Praktis

Dari Tabel 7, didapat persentase praktikalitas yang diisi oleh peserta didik sebesar 87,03% dan memenuhi kriteria sangat praktis sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan adalah sangat praktis.

Selain peserta didik, guru juga mengisi angket respons guru yang berjumlah 1 orang yaitu guru matematika kelas V SD Negeri Kuin Cerucuk 3. Hasil respons guru terhadap media pembelajaran berbantuan *Wordwall* dapat dilihat pada Tabel 8.

Tabel 8. Hasil Respons Guru

Aspek	Skor yang diperoleh	Skor maksimal	Persentase (%)	Kriteria
Kemudahan Penggunaan dan Navigasi	12	12	100	Sangat Praktis

Aspek	Skor yang diperoleh	Skor maksimal	Persentase (%)	Kriteria
Kandungan Kognisi	16	16	100	Sangat Praktis
Lingkup Pengetahuan dan Penyajian	15	16	93,75	Sangat Praktis
Aspek Estetika	16	16	100	Sangat Praktis
Fungsi Keseluruhan	19	20	95	Sangat Praktis
Kemudahan dalam Belajar	8	8	100	Sangat Praktis
Total	86	88	97,73	Sangat Praktis

Berdasarkan Tabel 8, didapat persentase praktikalitas yang diisi oleh guru sebesar 97,73% dan memenuhi kriteria sangat praktis sehingga media pembelajaran dikatakan praktis.

Hasil Keefektifan

Uji coba efektifitas juga dilakukan di lapangan. Uji efektifitas dilakukan dengan melakukan tes evaluasi pada setiap akhir pembelajaran selama 3 pertemuan. Nilai akhir setiap peserta didik diperoleh dengan merata-ratakan hasil tes evaluasi selama 3 pertemuan. Rekapitulasi ketuntasan peserta didik dapat dilihat pada Tabel 9.

Tabel 9. Rekapitulasi Ketuntasan Peserta Didik

No	Jumlah Siswa	Persentase Ketuntasan
1	18	86%
2	3	14%
Total	21	100%

Berdasarkan kriteria keefektifan pada Tabel 3, persentase kelulusan 86% menunjukkan bahwa media yang dikembangkan masuk dalam kategori “efektif”.

Evaluasi (Evaluation)

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa pembelajaran matematika materi pecahan di kelas V SD membutuhkan media pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan minat belajar siswa. Oleh karena itu, dikembangkan media pembelajaran berupa *game* edukasi berbantuan *Wordwall*, yang telah divalidasi dan dinilai memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif.

Pembahasan

Media pembelajaran berbantuan *Wordwall* pada materi pecahan di kelas V yang dikembangkan oleh peneliti telah dinyatakan valid oleh dua validator sehingga layak untuk diujicobakan di SD Negeri Kuin Cerucuk 3. Media pembelajaran ini juga dinyatakan sangat praktis berdasarkan hasil angket respons dari peserta didik dan guru, sehingga mudah

diakses oleh peserta didik dan guru. Selain itu, media pembelajaran ini terbukti efektif berdasarkan hasil dari tes evaluasi peserta didik, sehingga dapat dimanfaatkan untuk mendukung proses pembelajaran di kelas. Hasil pengembangan ini sejalan dengan penelitian (Ningtia & Rahmawati, 2022), yang menunjukkan bahwa media pembelajaran *game* interaktif berbasis *web* aplikasi *Wordwall* untuk pembelajaran matematika materi kesetaraan pecahan mata uang kelas II SD memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif.

Setelah melalui seluruh tahapan dalam model ADDIE, ditemukan beberapa keunggulan pada media pembelajaran yang telah dikembangkan. Media pembelajaran ini menjadi sebuah produk yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran karena setiap tahap dalam metode ADDIE melibatkan evaluasi, sehingga pengembangan produk menjadi lebih terarah dan lebih baik saat diuji coba. Hal ini sejalan dengan pendapat (Angko & Mustaji, 2013), yang menyatakan bahwa model pengembangan ADDIE bersifat terstruktur dan mudah disesuaikan dengan berbagai kondisi.

Selain itu, media pembelajaran ini memiliki kelebihan yang sangat berpengaruh bagi peserta didik yaitu bersifat interaktif. Interaktivitas *Google Sites* yang dikombinasikan dengan *Wordwall* memiliki pengaruh signifikan terhadap pemahaman siswa. Penelitian oleh (Anggraeni, 2012) juga menegaskan bahwa *Wordwall* memungkinkan siswa belajar sambil bermain, yang tidak hanya meningkatkan minat tetapi juga mempermudah pemahaman konsep. Untuk kombinasi ini, peran interaktif pada *Wordwall* didukung dengan navigasi sistematis di *Google Sites*, menjadikan proses pembelajaran lebih dinamis dan menyenangkan, serta membantu siswa lebih fokus memahami materi yang diberikan. Interaktivitas siswa sangat mempengaruhi perkembangan mereka dalam pembelajaran. Kehadiran fitur interaktif dalam media seperti *Wordwall* yang dikombinasikan dengan *Google Sites* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, yang pada akhirnya berdampak positif terhadap pencapaian hasil belajar mereka. Berdasarkan penelitian (Parisa dkk., 2023), semakin tinggi motivasi belajar siswa, semakin besar pengaruhnya terhadap ketuntasan hasil belajar.

Pada pelaksanaan penelitian ini, terdapat beberapa kelemahan dan kendala yang harus dilalui. Salah satu kendalanya adalah keterbatasan jaringan atau sinyal yang dapat mengurangi aksesibilitas media pembelajaran berbantuan *Wordwall*. Pada kondisi jaringan yang lemah, peserta didik mungkin mengalami kesulitan untuk mengakses media pembelajaran tersebut. Selain itu, agar tampilan media pembelajaran optimal, perangkat yang sebaiknya digunakan adalah laptop atau komputer. Meskipun terdapat kekurangan selama pelaksanaan penelitian, berbagai langkah telah diambil untuk mengurangi hambatan dan memastikan penelitian ini dapat dilaksanakan dengan baik.

PENUTUP

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat diambil beberapa kesimpulan. Pertama, proses pengembangan media pembelajaran berbantuan *Wordwall* ini dilakukan dengan metode *Research & Development (R&D)* menggunakan model ADDIE, yang terdiri dari tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, sehingga menghasilkan media yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Kedua, media

pembelajaran berbantuan *Wordwall* yang dihasilkan dinyatakan “valid” dengan skor validasi materi sebesar 3,60 dan validasi media sebesar 3,79. Sementara itu, hasil dari uji kepraktisan terhadap peserta didik dan guru menghasilkan nilai kepraktisan produk sebesar 87,03% dan 97,73% yang dinyatakan “sangat praktis”. Tingkat persentase skor keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan di dalam penelitian ini adalah 86% yang dinyatakan “efektif”.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, N. A. (2012). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Wordwall pada Mata Pelajaran IPA guna Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. 01.
- Angko, N., & Mustaji, N. (2013). Pengembangan Bahan Ajar dengan Model ADDIE untuk Mata Pelajaran Matematika Kelas 5 SDS Mawar Sharon Surabaya. Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan, 1(1), 1. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v1n1.p1--15>
- Annisa, M. N., Wiliyah, A., & Rahmawati, N. (2020). Pentingnya Pendidikan Karakter Pada Anak Sekolah Dasar di Zaman Serba Digital. Bintang: Jurnal Pendidikan dan Sains, 2(1). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Dick, W., & Carey, L. (1996). *The Systematic Design of Instruction (Seventh)*. Harper Collins Publishers.
- Hapudin, M. S. (2021). *Teori Belajar dan Pembelajaran: Menciptakan Pembelajaran yang Kreatif dan Efektif (Pertama)*. Prenada Media. <https://books.google.co.id/books?id=SMIOEAAAQBAJ&printsec=frontcover>
- Kustiawan, U. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini (1 ed.)*. Gunung Samudera. <https://books.google.co.id/books?id=gpYqDwAAQBAJ&printsec=frontcover>
- Nadia, A. I., Afiani, K. D. A., & Naila, I. (2022). Penggunaan Aplikasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 12(1). https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v12i1.791
- Nasrina, A., Santana Purba, H., & Ichsan Mahardika, A. (2021). Media Interaktif Berbasis Web pada Pembelajaran Bangun Ruang Sisi Lengkung dengan Metode Drill and Practice. 1(1). <https://doi.org/10.20527/cetj.v1i0.4428>
- 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.
- Norlaila, N., Ansori, H., & Juhairiah, J. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Phet Simulation terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pecahan. *JURMADIKTA*, 4(2), 54–66. <https://doi.org/10.20527/jurmadiKta.v4i2.2770>
- Parisa, M., Arcana, I. N., Susetyo, A. E., & Kuncoro, K. S. (2023). Pengembangan Kuis dan Game Edukasi Menggunakan Wordwall pada Pembelajaran Daring Pertidaksamaan Nilai Mutlak Bentuk Linier. *Jurnal THEOREMS (The Original Research of Mathematics)*, 7(2), 167. <https://doi.org/10.31949/th.v7i2.4351>
- Pramada, D., & Hajerina, H. (2020). Analisis Kesalahan Siswa dalam Mengerjakan Soal Penjumlahan dan Pengurangan Pecahan Berdasarkan Kriteria Watson. *Guru Tua : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(2), 23–32. <https://doi.org/10.31970/gurutua.v3i2.54>

- Salsabila, S., Anriani, N., & Santosa, C. A. H. F. (2023). Pengembangan E-Modul pada Android Menggunakan Kodular untuk Meningkatkan Kemampuan Representasi Matematis Siswa. *Teorema: Teori dan Riset Matematika*, 8(1), 1. <https://doi.org/10.25157/teorema.v8i1.8704>
- Sudarsana, I. K. (2018). Optimalisasi Penggunaan Teknologi dalam Implementasi Kurikulum di Sekolah (Persepektif Teori Konstruktivisme). *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(1), 13–14.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (19 ed.). Alfabeta.
- Suparlan, S. (2019). Teori Konstruktivisme dalam Pembelajaran. *ISLAMIKA*, 1(2), 79–88. <https://doi.org/10.36088/islamika.v1i2.208>
- Wildan, A., Suherman, S., & Rusdiyani, I. (2023). Pengembangan Media GAULL (Game Edukasi Wordwall) pada Materi Bangun Ruang untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 1623–1634. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i2.2357>