

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall Mata Pelajaran IPAS Tema Harmoni Ekosistem Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Agnes Fadilla Rahmat¹, Adelia Dwi Putri², Nurdianah³, Muh. Wahyu Suryandi Adam⁴

^{1,2,3,4} Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Ichsan Sidenreng Rappang, 2026

e-mail: agnesfadillarm20@gmail.com¹, adeliaadelia244@gmail.com²,
nurdianahtp@gmail.com³, muh.wahyu.suryandi@gmail.com⁴

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan serta menguji kelayakan dan efektivitas media pembelajaran berbasis WordWall pada mata pelajaran IPAS dengan tema Harmoni dalam Ekosistem untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 19 Pangsid tahun pelajaran 2025/2026. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Subjek uji coba dalam penelitian ini meliputi empat validator ahli serta 32 siswa kelas V. Hasil validasi dari seluruh validator menunjukkan rata-rata persentase sebesar 92,11% dengan kategori sangat valid, yang menandakan bahwa media pembelajaran berbasis WordWall layak digunakan dalam proses pembelajaran. Pada tahap uji coba skala kecil yang melibatkan 9 siswa, diperoleh nilai rata-rata pretest sebesar 72,2 yang meningkat menjadi 90 pada posttest. Sementara itu, pada uji coba skala besar dengan 32 siswa, nilai rata-rata pretest sebesar 66,5 meningkat menjadi 88,1 pada posttest, dengan kategori ketuntasan belajar tercapai. Peningkatan hasil belajar yang konsisten pada kedua tahap uji coba tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis WordWall efektif digunakan untuk membantu siswa memahami materi IPAS, khususnya pada tema Harmoni dalam Ekosistem. Selain berdampak pada aspek kognitif, media ini juga terbukti mampu meningkatkan motivasi, antusiasme, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung, karena disajikan dalam bentuk permainan interaktif yang menarik dan mudah diakses melalui perangkat digital. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis WordWall pada mata pelajaran IPAS tema Harmoni dalam Ekosistem dinyatakan valid, praktis, dan efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 19 Pangsid.

Kata Kunci: Sarana Pembelajaran, Wordwall, Prestasi Belajar, IPAS.

Abstract

This study aims to develop and test the feasibility and effectiveness of WordWall-based learning media for the IPAS (Natural and Social Sciences) subject—specifically the "Harmony in Ecosystems" theme—to improve the learning outcomes of fifth-grade students at SD Negeri 19 Pangsid during the 2025/2026 academic year. The study employs the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The research subjects included four expert validators and 32 fifth-grade students. Validation results from all experts showed an average score of 92.11% (categorized as "highly valid"), indicating that the WordWall-based learning media is suitable for use in the instructional process. In the small-scale trial involving nine students, the average pretest score was 72.2, rising to 90 in the posttest. Meanwhile, in the large-scale trial with 32

students, the average pretest score of 66.5 increased to 88.1 in the posttest, meeting the criteria for learning mastery. The consistent improvement in learning outcomes across both trial stages demonstrates that WordWall-based learning media is effective in helping students understand IPAS material, particularly the "Harmony in Ecosystems" theme. Beyond cognitive gains, the media also proved capable of boosting student motivation, enthusiasm, and engagement during lessons, as it presents content through interactive games that are both engaging and easily accessible via digital devices. Thus, it is concluded that the WordWall-based learning media for the IPAS subject (theme: Harmony in Ecosystems) is valid, practical, and effective for enhancing the learning outcomes of fifth-grade students at SD Negeri 19 Pangsid.

Keywords: Learning Media, WordWall, Learning Outcomes, IPAS.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pondasi utama dalam membentuk kualitas sumber daya manusia yang unggul dan berdaya saing. Dalam era globalisasi dan perkembangan teknologi yang begitu pesat, dunia pendidikan dituntut untuk mampu beradaptasi dengan berbagai perubahan. Sekolah dasar sebagai jenjang pendidikan awal memiliki peran penting dalam membangun dasar pengetahuan, sikap, serta keterampilan peserta didik.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan salah satu mata pelajaran penting di sekolah dasar yang bertujuan membekali peserta didik dengan pengetahuan, sikap, dan keterampilan sosial yang berguna dalam kehidupan sehari-hari. Namun pada kenyataannya, pembelajaran IPAS sering kali dianggap membosankan karena penyajiannya masih berpusat pada guru (*teacher-centered*) dengan metode ceramah serta hafalan, sehingga hasil belajar siswa rendah.

Permasalahan tersebut semakin kompleks ketika media pembelajaran yang digunakan masih terbatas pada buku teks dan papan tulis. Padahal, penggunaan media pembelajaran memiliki peran penting dalam menjembatani materi yang abstrak dengan pengalaman konkret siswa. Dengan demikian, inovasi dalam pengembangan media pembelajaran menjadi kebutuhan yang mendesak.

Seiring perkembangan teknologi informasi, berbagai platform digital mulai dimanfaatkan dalam dunia pendidikan. Salah satu platform yang populer adalah *WordWall*, sebuah aplikasi berbasis web yang menyediakan beragam template interaktif seperti kuis, teka-teki silang, permainan mencocokkan, anagram, dan roda acak yang dapat dikustomisasi sesuai kebutuhan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi di kelas V SD Negeri 19 Pangsid, pembelajaran IPAS khususnya pada topik Harmoni dalam Ekosistem masih didominasi metode ceramah. Kondisi ini menyebabkan siswa cenderung pasif, kurang tertarik, dan hasil belajar rendah. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis *WordWall* sebagai solusi inovatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Pemilihan *WordWall* sebagai media pembelajaran didasarkan pada beberapa keunggulan yang dimilikinya. Selain tampilannya yang menarik dan mudah diakses melalui perangkat komputer maupun smartphone, *WordWall* juga memungkinkan guru untuk merancang aktivitas belajar yang bersifat gamifikasi, sehingga siswa dapat belajar sambil bermain. Pendekatan ini sejalan dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang masih berada pada tahap operasional konkret, di mana mereka lebih mudah memahami materi melalui kegiatan yang menyenangkan dan melibatkan interaksi langsung. Dengan adanya unsur kompetisi dan umpan balik instan yang disediakan *WordWall*, diharapkan motivasi belajar siswa dapat meningkat, yang pada gilirannya akan berdampak positif terhadap pemahaman konsep dan hasil belajar mereka pada materi Harmoni dalam Ekosistem.

Beberapa penelitian terdahulu juga telah menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis WordWall efektif dalam meningkatkan hasil belajar maupun motivasi siswa pada berbagai mata pelajaran dan jenjang pendidikan. Namun, penelitian yang secara khusus mengembangkan media WordWall untuk mata pelajaran IPAS dengan tema Harmoni dalam Ekosistem di kelas V sekolah dasar, khususnya di SD Negeri 19 Pangsid, masih belum banyak dilakukan. Kesenjangan inilah yang mendorong peneliti untuk melakukan penelitian dan pengembangan (Research and Development) guna menghasilkan media pembelajaran berbasis WordWall yang valid, praktis, dan efektif, sehingga dapat menjadi alternatif solusi bagi guru dalam mengatasi permasalahan pembelajaran IPAS yang selama ini masih bersifat konvensional.

Secara teoretis, penggunaan media pembelajaran interaktif seperti WordWall sejalan dengan teori belajar konstruktivisme, yang menekankan bahwa siswa membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman dan interaksi aktif dengan lingkungan belajar. Melalui media WordWall, siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi secara pasif, melainkan dapat terlibat langsung dalam proses eksplorasi konsep-konsep ekosistem melalui berbagai aktivitas permainan edukatif. Dengan demikian, pemahaman siswa terhadap materi Harmoni dalam Ekosistem diharapkan tidak hanya bersifat hafalan, tetapi juga bermakna dan dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Apabila permasalahan rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS tidak segera diatasi, dikhawatirkan akan berdampak pada rendahnya minat dan motivasi belajar siswa secara berkelanjutan, khususnya pada materi-materi yang bersifat abstrak seperti konsep ekosistem dan interaksi antarmakhluk hidup. Hal ini tentu akan berpengaruh pada pencapaian kompetensi dasar siswa serta kesiapan mereka dalam menghadapi jenjang pendidikan selanjutnya. Oleh karena itu, diperlukan langkah nyata berupa pengembangan media pembelajaran yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar.

Karakteristik siswa kelas V sekolah dasar yang berada pada rentang usia 10-11 tahun juga menjadi pertimbangan penting dalam pengembangan media pembelajaran ini. Pada usia tersebut, siswa cenderung menyukai kegiatan yang bersifat visual, interaktif, dan melibatkan unsur permainan, sehingga media pembelajaran berbasis WordWall dinilai sesuai dengan tahap perkembangan kognitif dan psikologis mereka. Selain itu, kemudahan akses WordWall melalui perangkat digital yang umum digunakan siswa maupun guru turut menjadi pertimbangan praktis dalam implementasinya di lingkungan sekolah.

Berdasarkan berbagai permasalahan dan potensi yang telah diuraikan, penelitian ini menjadi penting untuk dilakukan guna menghasilkan media pembelajaran berbasis WordWall yang teruji kelayakan dan efektivitasnya melalui prosedur penelitian dan pengembangan yang sistematis. Melalui pendekatan Research and Development dengan model ADDIE, penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan produk media pembelajaran yang tidak hanya valid dan praktis, tetapi juga terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 19 Pangsid pada mata pelajaran IPAS tema Harmoni dalam Ekosistem, sekaligus memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan inovasi pembelajaran di tingkat sekolah dasar.

KAJIAN TEORI

Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan serta mampu menstimulasi pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga mendorong terjadinya proses pembelajaran yang selaras dengan tujuan yang ditetapkan. Menurut Yusufhadi Miarso, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, dan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa.

Tujuan penggunaan media pembelajaran antara lain: (1) menyediakan pengalaman belajar yang beragam sehingga lebih menarik perhatian siswa, (2) mengembangkan sikap dan

keterampilan siswa dalam bidang teknologi, (3) mendukung proses pembelajaran agar berlangsung secara efektif dan efisien, serta (4) memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik.

Media Pembelajaran *WordWall*

WordWall merupakan aplikasi berbasis web yang menyediakan berbagai jenis aktivitas interaktif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran, seperti kuis, menjodohkan, anagram, acak kata, pencarian kata, dan berbagai bentuk permainan edukatif. Penggunaan media ini mampu menciptakan interaksi yang positif dan suasana belajar yang lebih menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi serta semangat belajar peserta didik.

Beberapa jenis permainan yang tersedia dalam *WordWall* antara lain: permainan mencocokkan, kuis pilihan ganda, membuka kotak, menyusun kalimat, kartu flash, roda acak, pengelompokan, kata hilang, anagram, pencarian kata, teka-teki silang, dan diagram berlabel. Guru dapat mengakses *WordWall* melalui situs <http://wordwall.net> dan membuat media dengan memilih template yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar adalah kemampuan atau keterampilan yang diperoleh siswa setelah mencapai tujuan pembelajaran. Hasil belajar juga berfungsi sebagai indikator untuk mengukur sejauh mana siswa mampu memahami dan menguasai materi yang telah disampaikan. Menurut Benjamin S. Bloom, hasil belajar dapat diukur melalui tiga ranah utama, yaitu ranah kognitif (pengetahuan: mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, mencipta), ranah afektif (sikap), dan ranah psikomotorik (keterampilan).

Faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar dibedakan menjadi dua, yaitu faktor internal (jasmani, psikologis, kelelahan) dan faktor eksternal (keluarga, sekolah, masyarakat). Penggunaan media pembelajaran yang tepat merupakan salah satu upaya strategis untuk meningkatkan hasil belajar siswa karena membantu guru menyampaikan materi dengan lebih efektif.

Model Pengembangan ADDIE

Model ADDIE merupakan model pengembangan pembelajaran yang terdiri dari lima tahap sistematis: (1) *Analysis* (Analisis) – mengidentifikasi kebutuhan, masalah, dan tujuan pembelajaran; (2) *Design* (Desain) – merancang blueprint pembelajaran, media, dan alat evaluasi; (3) *Development* (Pengembangan) – memproduksi materi dan melakukan uji coba awal; (4) *Implementation* (Implementasi) – menerapkan produk dalam pembelajaran sesungguhnya; dan (5) *Evaluation* (Evaluasi) – menilai keberhasilan produk secara formatif dan sumatif.

Model ADDIE dipilih dalam penelitian ini karena memiliki struktur yang sistematis, fleksibel, dan mudah diterapkan dalam pengembangan produk pembelajaran. Setiap tahapan dalam model ini saling berkaitan dan bersifat siklikal, artinya hasil evaluasi pada tahap akhir dapat dijadikan dasar untuk melakukan revisi pada tahap-tahap sebelumnya apabila diperlukan. Karakteristik ini menjadikan ADDIE sebagai model yang tidak hanya berorientasi pada proses pengembangan produk, tetapi juga pada peningkatan kualitas produk secara berkelanjutan melalui proses evaluasi dan perbaikan yang berkesinambungan.

Pada tahap *analysis*, peneliti melakukan identifikasi terhadap kebutuhan pembelajaran melalui observasi dan wawancara dengan guru serta siswa kelas V, guna memperoleh gambaran mengenai permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran IPAS, khususnya pada materi Harmoni dalam Ekosistem. Selanjutnya, pada tahap *design*, peneliti menyusun rancangan awal media pembelajaran berbasis *WordWall*, meliputi pemilihan jenis aktivitas interaktif, penyusunan materi, serta perancangan instrumen evaluasi berupa soal pretest dan posttest. Tahap *development* kemudian dilaksanakan dengan memproduksi media pembelajaran secara utuh berdasarkan rancangan yang telah disusun, dilanjutkan dengan

proses validasi oleh para ahli untuk menguji kelayakan produk sebelum diujicobakan kepada siswa.

Setelah produk dinyatakan layak, tahap implementation dilaksanakan dengan menerapkan media pembelajaran berbasis WordWall dalam pembelajaran IPAS di kelas V SD Negeri 19 Pangsid, baik pada uji coba skala kecil maupun skala besar.

Pada tahap ini, peneliti mengamati secara langsung respons dan aktivitas siswa selama menggunakan media pembelajaran tersebut. Terakhir, pada tahap evaluation, peneliti melakukan analisis terhadap data hasil pretest dan posttest untuk mengukur efektivitas media dalam meningkatkan hasil belajar siswa, sekaligus mengevaluasi kepraktisan dan respons siswa terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Melalui kelima tahapan tersebut, model ADDIE memberikan kerangka kerja yang jelas dan terarah dalam menghasilkan produk media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) dengan model ADDIE. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 19 Pangsid, berlokasi di Jln. Korban 40.000 Jiwa, Pangkajene Sidenreng, pada periode November 2025 hingga Maret 2026.

Subjek penelitian adalah siswa kelas V SD Negeri 19 Pangsid yang berjumlah 32 orang, dengan subjek uji coba skala kecil sebanyak 9 siswa. Validator terdiri dari empat ahli: satu dosen ahli media, satu guru IPAS sebagai ahli media kedua, satu dosen ahli materi, dan satu dosen ahli bahasa.

Teknik pengumpulan data meliputi: observasi, wawancara, angket (*kuesioner*), tes (*pretest* dan *posttest* berbentuk pilihan ganda melalui media *WordWall*), dan dokumentasi. Analisis data menggunakan dua teknik:

- Analisis kelayakan media menggunakan rumus persentase validasi: $V = (Tse/Tsh) \times 100\%$, dengan kriteria: 85,01%–100% = sangat valid; 70,01%–85% = cukup valid; 0,01%–70% = kurang valid.
- Analisis ketuntasan hasil belajar berdasarkan nilai *pretest* dan *posttest*, dengan KKM sebesar 76. Siswa dinyatakan tuntas apabila memperoleh nilai minimal 70 (skala 100).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Tahap *Analysis* (Analisis)

Berdasarkan wawancara dengan guru IPAS kelas V, Bapak Umar Said, S.Pd., pada 11 Februari 2026, diketahui bahwa pembelajaran IPAS materi ekosistem dilakukan melalui ceramah tanpa media interaktif. Akibatnya, siswa cenderung bosan, kurang fokus, dan hasil belajar rata-rata masih di bawah KKM (60%). Analisis ini mengonfirmasi perlunya pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yang menarik dan interaktif. Selain hasil wawancara dengan guru, peneliti juga melakukan observasi langsung di kelas V SD Negeri 19 Pangsid untuk memperkuat temuan awal tersebut. Hasil observasi menunjukkan bahwa selama proses pembelajaran berlangsung, sebagian besar siswa terlihat kurang antusias, sering berbicara dengan teman sebangku, dan beberapa di antaranya bahkan mengantuk saat guru menjelaskan materi. Minimnya variasi metode dan media pembelajaran menyebabkan siswa tidak memiliki kesempatan untuk terlibat aktif dalam proses belajar, sehingga pembelajaran cenderung berjalan satu arah dan kurang bermakna. Kondisi ini semakin memperkuat indikasi bahwa rendahnya hasil belajar siswa tidak hanya disebabkan oleh faktor materi yang bersifat abstrak, tetapi juga oleh pendekatan pembelajaran yang belum mampu mengakomodasi kebutuhan belajar siswa secara optimal.

Media pembelajaran berbasis teknologi seperti WordWall dipandang sebagai solusi yang tepat, karena mampu mengubah proses pembelajaran yang semula pasif menjadi lebih aktif dan partisipatif melalui berbagai aktivitas berbasis permainan edukatif. Dengan demikian,

hasil analisis kebutuhan ini menjadi dasar pijakan bagi peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis WordWall pada materi Harmoni dalam Ekosistem, dengan harapan dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 19 Pangsid.

Selain melalui wawancara dan observasi, peneliti juga melakukan analisis terhadap dokumen kurikulum serta capaian pembelajaran IPAS kelas V, khususnya pada materi Harmoni dalam Ekosistem. Berdasarkan analisis tersebut, materi ini menuntut siswa untuk memahami konsep interaksi antarmakhluk hidup, rantai makanan, serta keseimbangan ekosistem, yang sebagian besar bersifat abstrak dan sulit dipahami hanya melalui penjelasan verbal. Tanpa dukungan media pembelajaran yang mampu memvisualisasikan konsep-konsep tersebut secara konkret dan menarik, siswa cenderung mengalami kesulitan dalam membangun pemahaman yang utuh, sehingga berdampak pada rendahnya penguasaan materi dan hasil belajar yang dicapai.

Peneliti juga melakukan analisis terhadap karakteristik siswa kelas V SD Negeri 19 Pangsid untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang akan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan gaya belajar mereka. Hasil analisis menunjukkan bahwa mayoritas siswa lebih menyukai pembelajaran yang bersifat visual dan interaktif dibandingkan dengan metode ceramah yang monoton. Selain itu, sebagian besar siswa juga telah terbiasa menggunakan perangkat digital seperti komputer atau smartphone dalam kehidupan sehari-hari, sehingga pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi seperti WordWall dinilai relevan dan mudah diadaptasi dalam proses pembelajaran di kelas.

Dengan mempertimbangkan hasil wawancara, observasi, analisis dokumen kurikulum, serta karakteristik siswa tersebut, peneliti semakin meyakini bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis WordWall merupakan langkah tepat untuk mengatasi permasalahan pembelajaran IPAS di kelas V SD Negeri 19 Pangsid. Hasil analisis kebutuhan ini kemudian menjadi acuan utama bagi peneliti dalam merancang media pembelajaran pada tahap design, mulai dari pemilihan jenis aktivitas interaktif, penyusunan materi ajar, hingga perancangan instrumen evaluasi yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan belajar siswa kelas V.

Tahap Design (Desain)

Pada tahap ini, peneliti merancang media *WordWall* yang mencakup dua komponen utama: (1) media materi menggunakan template 'Membuka Kotak' yang menampilkan isi materi ekosistem secara interaktif, dan (2) media soal evaluasi menggunakan template 'Roda Acak' yang memuat 10 soal pilihan ganda sesuai kompetensi dasar. Pengembangan juga mencakup penyusunan RPP dengan materi Harmoni dalam Ekosistem untuk kelas V.

Tahap Development (Pengembangan) dan Validasi

Media yang telah dikembangkan divalidasi oleh empat validator. Hasil validasi disajikan pada tabel berikut:

No	Validator	Persentase	Kriteria
1	Validator Media 1 (Dosen UNISAN Sidrap)	95,8%	Sangat Valid
2	Validator Media 2 (Guru IPAS SD 19 Pangsid)	95,8%	Sangat Valid
3	Validator Materi (Dosen UNISAN Sidrap)	96,87%	Sangat Valid
4	Validator Bahasa (Dosen Bahasa Indonesia)	80%	Sangat Valid

No	Validator	Persentase	Kriteria
	Rata-Rata Keseluruhan	92,11%	Sangat Valid

Tabel 1. Hasil Validasi Media Pembelajaran WordWall

Rata-rata persentase validasi dari keempat validator mencapai 92,11% yang termasuk kategori 'Sangat Valid'. Dengan demikian, media *WordWall* dinyatakan layak untuk diujicobakan kepada siswa tanpa revisi yang berarti.

Tahap *Implementation* (Implementasi)

Implementasi dilakukan dalam dua tahap uji coba di SD Negeri 19 Pangsid:

Uji Coba Skala Kecil (9 Siswa)

No	Nama Siswa	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	Afika	70	90
2	Zahirah Azzahra	80	100
3	Arfan Abdul Hafis	70	70
4	Akbar Nur Daffa Pratama	70	90
5	M.Fauzan	60	90
6	Nur Ahmad Ashari	60	80
7	Najwa Zahira N.	70	90
8	Ahsan Al Insan	80	100
9	Muh. Faiq Fawwas	90	100
Total Rata-Rata		72,2	90

Tabel 2. Hasil Uji Coba Skala Kecil

Uji Coba Skala Besar (32 Siswa)

NO	Nama Siswa	Pre - Test	Post Tes
1	Aska Mahesa Cobra	70	100
2	Ahmad Raihan Ramadhan	70	90
3	Azzahra Ramadhani	70	100
4	Keysha Safira	80	100
5	David Archuleta Dwi Saputra.N	80	100
6	Fitry Ramadhani	80	100
7	Najwa Zahira.N	60	100
8	Ahsan Al Insan	40	100
9	Muh.Faiq Fawwas	90	100
10	Adzka Bani Azzahra	40	90
11	Ayla Rahayu	60	100
12	Nurul Febrina	40	90
13	Almirah Salsabila	70	80
14	Riri Vanesya	50	100
15	Ahmad Hazimul Fikri	70	90
16	Afika	80	100
17	Zahirah Azzahra	80	90
18	Arfan Abdul Hafis	70	80
19	Akbar Nur Daffa Pratama	70	90
20	M.Fauzan	70	80
21	Nur Ahmad Ashari	70	80
22	Andi Wafiyah Miftah Saritah.S	70	80
23	Keyra Alesha Azzarah	80	80
24	Sucihani	50	80
25	Ramadhani.R	70	70
26	Nina Nur Hikma	60	80
27	Salsabila	60	80
28	Rio Adullah.K	70	80
29	Muhammad Nurullah	70	80
30	Mayang Dwi Putri	60	70
31	Cahaya kasih.	70	80
32	Fatin.G	60	80
Total Rata-Rata		66,5	88,1

*Tabel 3. Hasil Uji Coba Skala Besar***Hasil Uji Coba**

Uji Coba	Rata-Rata <i>Pretest</i>	Rata-Rata <i>Posttest</i>	Kriteria
Skala Kecil (9 siswa)	72,2	90	Tuntas
Skala Besar (32 siswa)	66,5	88,1	Tuntas
Total Rata-Rata	69,35	89,05	Tuntas

Tabel 4. Hasil Uji Coba

Hasil uji coba skala besar dengan 32 siswa menunjukkan peningkatan nilai rata-rata *pretest* dari 66,5 menjadi 88,1 pada *posttest*. Persentase ketuntasan belajar klasikal meningkat dari 40% pada *pretest* menjadi 85% pada *posttest*, melampaui KKM yang ditetapkan sebesar 76.

Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Berdasarkan evaluasi menyeluruh, media pembelajaran *WordWall* terbukti memenuhi tiga kriteria utama pengembangan media yang baik: (1) Valid – media telah divalidasi dengan rata-rata 92,11% oleh para ahli; (2) Praktis – media mudah digunakan oleh guru dan siswa melalui berbagai perangkat digital; serta (3) Efektif – media mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan dengan peningkatan rata-rata nilai dari 69,35 (pretest) menjadi 89,05 (posttest).

Temuan ini sejalan dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa media *WordWall* mampu meningkatkan hasil dan motivasi belajar siswa pada berbagai mata pelajaran, seperti PAI (Fauqannuri, 2022), Matematika (Putri, 2020), dan IPS (Fauzan, 2022).

Kesesuaian temuan penelitian ini dengan hasil penelitian-penelitian terdahulu semakin memperkuat argumen bahwa media pembelajaran berbasis *WordWall* memiliki fleksibilitas tinggi untuk diterapkan pada berbagai mata pelajaran dan jenjang pendidikan, tidak terkecuali pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar. Keunggulan *WordWall* yang menyediakan berbagai template interaktif memungkinkan guru untuk menyesuaikan aktivitas pembelajaran dengan karakteristik materi maupun kebutuhan belajar siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih variatif dan tidak monoton. Hal ini menunjukkan bahwa keberhasilan penggunaan media *WordWall* tidak hanya bergantung pada mata pelajaran tertentu, melainkan lebih dipengaruhi oleh bagaimana media tersebut dirancang dan diintegrasikan secara tepat dalam proses pembelajaran.

Selain itu, konsistensi hasil positif dari berbagai penelitian tersebut juga mengindikasikan bahwa unsur gamifikasi yang terdapat dalam *WordWall*, seperti sistem skor, kompetisi, dan umpan balik instan, memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan motivasi dan keterlibatan siswa dalam belajar. Motivasi belajar yang meningkat pada gilirannya berdampak positif terhadap pemahaman konsep dan hasil belajar siswa, sebagaimana ditemukan dalam penelitian ini maupun penelitian-penelitian sebelumnya. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *WordWall* layak dipertimbangkan sebagai salah satu alternatif solusi inovatif dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran yang menuntut pemahaman konsep secara mendalam seperti IPAS.

KESIMPULAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, media pembelajaran berbasis *WordWall* yang dikembangkan memperoleh tingkat kelayakan sangat tinggi, dengan rata-rata skor validasi dari empat validator ahli sebesar 92,11%, sehingga dinyatakan sangat valid digunakan dalam pembelajaran. Media ini juga terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS tema Harmoni dalam Ekosistem, ditunjukkan dengan peningkatan nilai rata-rata pretest dari 66,5 menjadi 88,1 pada posttest, serta kenaikan ketuntasan klasikal dari 40% menjadi 85%. Selain itu, media *WordWall* turut menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga siswa menjadi lebih antusias dan aktif berpartisipasi selama proses pembelajaran berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

Ainatul Mardhiyah. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran *Wordwall* Sebagai Evaluasi Pembelajaran Pada Mahasiswa Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Islam*, 1(4)

- Andini, A. (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Periodik Unsur*. Skripsi, Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Anshori, M. (2019). Konsep Dasar Belajar Dan Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur'an. *Dirasah: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Dasar Islam*, 1(1), 52–63. <https://doi.org/10.51476/Dirasah.V1i1.56>
- Arifah, A. N., Rahma, A. L., Savon, I. M., Mutiara, K., Sekarningrum, S. A., & Marini, A. (2023). *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 3(1). Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta.
- Desak Gede Wulan Indriyanti, I Nyoman Sueca, & Anak Agung Ngurah Budiadnyana. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Web Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Matematika Di SDN 2 Abang Karangasem Tahun Pelajaran 2025. *Jurnal Inovasi Pendidikan Terapan*, 8(3).
- Estuhono. (2024). Game Interaktif Wordwall Pada Materi Perkembangbiakan Tumbuhan Untuk Mendukung Merdeka Belajar Siswa SD. *Jurnal Muara Pendidikan*, 9(1).
- Fahmi, K., & Fahmi, F. (2021). Dinamika Perkembangan Pendidikan Islam Di Indonesia. *At-Tazakki: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Islam Dan Humaniora*, 5(1), 19–36.
- Farhan, M. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Puzzle Sugam Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2).
- Fauqannuri, I. R. (2022). *Penerapan Media Berbasis Wordwall Dalam Meningkatkan Hasil Dan Prestasi Belajar Siswa Kelas VII B Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMPN 2 Panji Situbondo Tahun Pelajaran 2021/2022*. Skripsi, Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan, UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
- Fauzan, Z. S. (2022). *Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas VIII Mtsn 1 Kota Malang*. Skripsi, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Adam, M.W.S. (2025). Kajian Kualitatif Deskriptif Tentang Pendidikan Teknologi Informasi Dalam Era Digital. *JIMAD: Jurnal Ilmiah Mutiara Pendidikan*, 3(2), 14–26. <https://doi.org/10.61404/Jimad.V3i2.376>
- Fikri, H. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*.
- Hasan, M., Dkk. (2021). *Media Pembelajaran* (Hlm. 103–108). Tahta Media Grup.
- Iftita, M. (2021). *Efektivitas Penggunaan Media Wordwall Dengan Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Materi Sistem Ekskresi Mts. K.R.M. Marzuki Cepogo Tahun Pelajaran 2020/2021*. Skripsi, UIN Salatiga, Jawa Tengah.
- Indra, S., Khofifah, & Trisni, H. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall Quiz Terhadap Hasil Belajar IPA Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1020–1028.
- Kurnia, M. D. (2024). *Media Pembelajaran Interaktif Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Etika Profesi Kelas X Akuntansi SMK Pariwisata Kosgoro Kota Cirebon*.
- Manurung, P. (2020). Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah*, 14(1), 1–12.
- Nawiyah, R. A. A. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis Web Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran IPS Di Mts Al-Badri Jember Tahun Pelajaran 2023/2024*.
- Nisa, D. P. K., Rulviana, V., & Kusuma, N. (2025). Pengaruh Metode Pembelajaran Game Based Learning (GBL) Berbantuan Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2).
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 3(1).
- Putri, D. F. M., Mahmudah, M., & Fadilah, L. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Wordwall Pada Pelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di Kelas V SDN 2 Marga Mulya. *Berkala Ilmiah Pendidikan*, 4(1).

- Putri, F. M. (2020). *Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall Dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika Pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 Di MAN 2 Kota Tangerang Selatan*. Skripsi, Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Ristiani, R. (2025). Analisis Penggunaan Aplikasi Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1).
- Sanjaya, W. (2016). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Kencana.