

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Web Wordwall pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV Sekolah Dasar

Rika Rahim¹ Masniladevi²

¹⁻² Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

| ARTICLE INFO | ABSTRACT |
|--|--|
| <p>Keywords: <i>integrated thematic, interactive learning media, web wordwall, games, ADDIE model.</i></p> | <p><i>This research is motivated by the 2013 curriculum which is used in the implementation of learning in elementary schools. Where the 2013 curriculum refers to the implementation of integrated thematic learning that requires students to be actively involved in the learning process. One of the efforts that can be done is to use interactive media Web Wordwall which involves students directly in its use, so that students are active and do not feel bored. in learning. This study aims to develop an interactive learning media based on the Web Wordwall application in integrated thematic learning in grade IV Elementary School that is valid and practical. The type of research used is research and development (R&D) using the ADDIE model. This ADDIE model has five stages of development, there are: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The results of the material validity test on the development of interactive learning media based on the Web Wordwall application obtained a percentage of 83.4% from the material aspect in the very valid category, 82% from the language aspect in the very valid category, and 83.4% from the media aspect in the very valid category. While the results of the practicality test from the teacher's response obtained a result of 88% in the very practical category, and from the student's response the result was 88.7% in the very practical category.</i></p> |
| <p>Kata Kunci : <i>tematik terpadu, media pembelajaran interaktif, web wordwall, permainan, model ADDIE</i></p> | <p>ABSTRAK</p> <p>Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurikulum 2013 yang digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran di Sekolah Dasar. Dimana kurikulum 2013 ini mengacu pada pelaksanaan pembelajaran tematik terpadu yang menuntut peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Salah satu upaya yang dapat dilakukan yaitu dengan menggunakan media interaktif <i>Web Wordwall</i> yang melibatkan peserta didik secara langsung dalam penggunaannya, sehingga peserta didik aktif dan tidak merasa bosan dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi <i>Web Wordwall</i> pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV Sekolah Dasar yang valid dan praktis. Jenis</p> |

| | |
|--|--|
| | <p>penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (R&D) menggunakan model ADDIE. Model <i>ADDIE</i> ini memiliki lima tahapan pengembangan, yaitu: <i>analyse</i> (analisis), <i>design</i> (desain), <i>development</i> (pengembangan), <i>implementation</i> (implementasi), dan <i>evaluation</i> (evaluasi). Hasil uji validitas materi pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Web Wordwall ini memperoleh persentase sebesar 83,4% dari aspek materi dengan kategori sangat valid, 82% dari aspek bahasa dengan kategori sangat valid, dan 83,4% dari aspek media dengan kategori sangat valid. Sedangkan hasil uji praktikalitas dari respon guru memperoleh hasil sebesar 88% dengan kategori sangat praktis, dan dari respon peserta didik memperoleh hasil sebesar 88,7% dengan kategori sangat praktis.</p> |
| Corresponding author : fidayanti1406@gmail.com | JBES 2022 |

PENDAHULUAN

Kurikulum 2013 merupakan pengembangan dari kurikulum sebelumnya untuk merespons tantangan-tantangan internal dan eksternal. Kurikulum 2013 ini mengacu pada pelaksanaan pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik terpadu pembelajarannya dipadukan dengan kompetensi dari beberapa mata pelajaran dalam berbagai tema (Desyandri, 2018). Pembelajaran tematik terpadu merupakan bentuk yang akan menerapkan sebuah pembelajaran yang terpadu, sehingga dapat mendorong peserta didik untuk terlibat dalam pembelajaran, membuat peserta didik lebih aktif, dan menciptakan situasi pemecahan masalah sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan siswa (Muklis, 2012).

Santika & Astimar (2020) mengatakan bahwa pembelajaran tematik bertujuan untuk mengaktifkan peserta didik serta memberi pengalaman langsung. Selain itu pembelajaran tematik bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dalam situasi nyata. Kemudian siswa dimotivasi untuk aktif bertanya, mampu memecahkan masalah (baik individu maupun kelompok) yang dihadapi dan berani mengemukakan ide atau gagasannya. Agar terciptanya pembelajaran yang ideal sesuai dengan tujuan pembelajaran tematik terpadu di atas, dalam perencanaan pembelajaran guru harus secara profesional merancang pembelajaran efektif dan bermakna (menyenangkan), mengorganisasikan pembelajaran, memilih metode pembelajaran yang tepat, menentukan prosedur

pembelajaran dan menetapkan kriteria keberhasilan (Mulyasa, 2013).

Dalam pelaksanaan pembelajaran seorang guru perlu untuk mengembangkan informasi agar dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, aktif, tidak monoton dan materi yang disampaikan mudah diingat. Salah satu cara mengembangkan informasi yang akan disampaikan kepada peserta didik yaitu dengan menggunakan media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif ini berfungsi untuk memperjelas konsep yang akan disampaikan oleh guru sehingga lebih cepat dipahami dan dimengerti oleh peserta didik sehingga guru tidak hanya berpedoman pada buku guru dan buku siswa saja.

Media pembelajaran yang mengikutsertakan proses permainan di dalamnya dapat membuat siswa nyaman dan merasa senang di dalam pembelajaran. Proses bermain dengan media pembelajaran yang ada dapat memicu kognitif siswa untuk berfikir dan mengarahkannya pada pemahaman yang baik. Salah satu media pembelajaran yang mengikutsertakan proses permainan di dalamnya yaitu *wordwall*, seperti yang diungkapkan (Maghfiroh, 2018) dalam penelitiannya,

bahwa media *wordwall* mampu menciptakan interaksi yang menguntungkan bagi siswa. *Wordwall* (Sari & Yarza : 2021) merupakan salah satu aplikasi yang bisa digunakan sebagai media belajar maupun alat penilaian yang menarik bagi siswa dalam pembelajaran berbasis teknologi. Beberapa kelebihan *Wordwall* yaitu *free* untuk pilihan *basic* dengan pilihan beberapa template dan apabila ingin template yang lebih banyak dengan fitur yang lebih banyak, maka dapat meningkatkan level penggunaan menjadi premium dan berbayar.

Selain itu, permainan yang telah dibuat dapat dikirimkan secara langsung melalui *whatsapp*, *google classroom*, maupun yang lainnya. Media ini menawarkan banyak jenis permainan seperti, *crossword*, *quiz*, *random cards* (kartu acak) dan masih banyak lainnya. Kelebihan lainnya yaitu, permainan yang telah dibuat bisa dicetak dalam bentuk PDF, jadi akan memudahkan bagi siswa yang mempunyai kendala pada jaringan. Hal ini di dukung oleh Putri (2020), yang menyatakan bahwa *Wordwall* dapat memudahkan siswa memahami materi pelajaran melalui daring, serta mudah digunakan untuk mengetahui bagaimana prestasi belajar siswa.

Dengan menggunakan media *Web Wordwall* dalam proses pembelajaran, kegiatan pembelajaran akan lebih berwarna dan tidak monoton.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian yang peneliti lakukan ini adalah penelitian pengembangan atau yang lebih dikenal dengan istilah R&D (*Research and Development*). R&D adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu, dan menguji keefektivan dari produk tersebut (Sugiono, 2016).

Peneliti memilih model pengembangan ADDIE dalam penelitian ini. Menurut Branch (2009) model ADDIE memiliki lima tahap penelitian, yaitu: *Analyze* (analisis), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), *Implement* (implementasi), dan *Evaluate* (evaluasi).

Uji coba produk ini dilakukan di SD Negeri Percobaan Padang. dengan melibatkan guru dan peserta didik kelas IV SD pada tema 8 (Daerah Tempat Tinggalku) subtema 3 (Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku) pembelajaran 3. Subjek uji coba dalam penelitian yang akan dilakukan ini adalah peserta didik pada kelas IV SD Negeri

Percobaan Padang. Instrumen pengumpulan data yang digunakan yaitu instrumen validasi yang terdiri dari validasi materi, validasi bahasa, serta validasi media, dan instrumen praktikalitas yang terdiri dari praktikalitas respon guru dan respon peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Web Wordwall* pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV Sekolah Dasar harus melalui tahapan dari model ADDIE, dimana model ADDIE ini memiliki lima tahapan yaitu: *analyze* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), *evaluation* (evaluasi).

Pada tahap analisis, dimulai dengan melakukan analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis karakteristik peserta didik. Analisis kurikulum peneliti menganalisis KI, KD, indikator, dan tujuan pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran. Hasil dari analisis kebutuhan guru yang peneliti temukan yaitu: (a) guru membutuhkan media pembelajaran interaktif yang membuat peserta didik aktif dalam proses pembelajaran, (b) guru membutuhkan media pembelajaran interaktif yang memudahkan peserta didik memahami pelajaran dan tidak memberatkan peserta

didik, (c) guru membutuhkan media pembelajaran interaktif yang terbaru, menarik, dan menyenangkan dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Hasil dari analisis kebutuhan siswa, peneliti menemukan bahwa: a) peserta didik membutuhkan media pembelajaran interaktif yang menarik sehingga dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran, b) peserta didik membutuhkan media pembelajaran interaktif yang menarik dan mudah dipahami, c) peserta didik membutuhkan media pembelajaran interaktif yang menyenangkan dan tidak membosankan serta dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Selanjutnya pada tahap desain, peneliti merancang media pembelajaran interaktif berbasis game *Web Wordwall*. Media pembelajaran yang dirancang dibutuhkan dalam proses penyampaian materi kepada peserta didik serta memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan pada kelas IV.

Kemudian dilanjutkan dengan tahap pengembangan, Pada tahap ini media interaktif yang telah dirancang akan divalidasi oleh tiga validator yaitu validator ahli dalam bidang materi, bahasa, dan media. Selanjutnya yaitu pada tahap implementasi,

peneliti menerapkan media pembelajaran interaktif berbasis *Web Wordwall* pada kondisi yang sebenarnya setelah melalui tahap validasi. Selanjutnya dilaksanakan uji coba skala kecil pada 1 kelas.

Tahap evaluasi merupakan tahap terakhir dari pelaksanaan penelitian dengan menggunakan model ADDIE. Pada tahap ini, peneliti menggunakan angket respon guru dan angket respon peserta didik untuk mengetahui praktikalitas produk yang dikembangkan.

A. Hasil Uji Validitas Media Pembelajaran

1. Uji Validitas Materi

Data uji validasi materi diperoleh dari dosen yang ahli dalam bidang mata pelajaran IPS sesuai dengan salah satu pembelajaran yang peneliti muat dalam media pembelajaran interaktif, yaitu Bapak Drs. Arwin, M.Pd selaku dosen mata kuliah IPS di Jurusan PGSD FIP UNP. Uji validitas oleh ahli materi dilakukan dengan cara melakukan penilaian terhadap media pembelajaran interaktif menggunakan angket/lembar validasi materi. Validasi materi yang dilakukan sebanyak dua kali mendapatkan tingkat kevalidan yang berbeda. Pada validasi pertama yaitu

tanggal 21 April 2022 penilaian oleh ahli media mendapatkan tingkat kevalidan yang “valid” dengan adanya revisi. Kemudian dilaksanakan validasi kedua setelah revisi pada tanggal 19 Mei 2022, dan memperoleh penilaian dengan tingkat kevalidan yang “sangat valid” sehingga media pembelajaran interaktif berbasis game *Web Wordwall* ini sudah layak untuk diujicobakan di lapangan.

2. Uji Validitas Bahasa

Data uji validasi bahasa diperoleh dari dosen yang ahli dalam bidang bahasa atau ahli dalam bidang mata pelajaran Bahasa Indonesia, yaitu Ibu Ari Suriani, S.Pd, M.Pd selaku dosen Pendidikan Bahasa Indonesia di PGSD FIP UNP. Uji validitas media dilakukan dengan cara melakukan penilaian terhadap media pembelajaran interaktif menggunakan angket/lembar validasi bahasa. Validasi media pembelajaran interaktif oleh ahli bahasa ini juga dilakukan sebanyak dua kali dan mendapatkan penilaian dengan tingkat kevalidan yang berbeda. Validasi pertama dilakukan pada tanggal 19 April 2022 yang mendapatkan hasil penilaian dengan tingkat kevalidan yang “valid” dengan revisi. Setelah di revisi dilakukan validasi kembali pada tanggal 18 Mei

2022 dan memperoleh hasil “sangat valid” sehingga media pembelajaran interaktif berbasis game *Web Wordwall* ini sudah layak untuk diujicobakan di lapangan.

3. Uji Validitas Media

Data uji validasi media diperoleh dari dosen yang ahli dalam bidang seni dan juga media, yaitu Bapak Drs. Yunisrul, M.Pd selaku dosen seni di PGSD FIP UNP. Uji validitas media dilakukan dengan cara melakukan penilaian terhadap media pembelajaran interaktif menggunakan angket/lembar validasi media. Validasi media pembelajaran interaktif oleh ahli media ini dilakukan sebanyak dua kali dan mendapatkan penilaian dengan tingkat kevalidan yang berbeda. Validasi pertama dilaksanakan pada tanggal 18 April 2022 dengan hasil tingkat kevalidan yang “valid”, kemudian kembali dilakukan validasi kedua setelah revisi pada tanggal 17 Mei 2022 dan mendapatkan hasil penilaian dengan tingkat kevalidan yang “sangat valid” sehingga media pembelajaran interaktif berbasis game *Web Wordwall* ini sudah layak untuk diujicobakan di lapangan.

B. Hasil Uji Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif

1. Hasil Angket Respon Guru Terhadap Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Web Wordwall*

Setelah melakukan uji coba pada media pembelajaran interaktif berbasis game *Web Wordwall* yang telah dikembangkan, kemudian guru kelas IV akan memberikan penilaian praktikalitas media pembelajaran interaktif dengan menggunakan lembar penilaian berupa angket respon guru yang disediakan oleh peneliti. Hasil yang diperoleh dari penilaian praktikalitas media pembelajaran interaktif berbasis game *Web Wordwall* melalui respon guru yaitu sebesar 88% dengan kategori “sangat praktis”

2. Hasil Angket Respon Peserta Didik Terhadap Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Web Wordwall*

Setelah melakukan uji coba media pembelajaran interaktif, peserta didik mengisi angket yang bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik mengenai kepraktisan media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan. Angket akan diisi pada

akhir uji coba media pembelajaran interaktif. Pengisian angket dilakukan oleh peserta didik dengan jumlah peserta didik sebanyak 28 peserta didik, yang terdiri dari 12 peserta didik laki-laki dan 16 peserta didik perempuan dan mendapatkan hasil praktikalitas sebesar 88,7% dengan kategori “sangat praktis”.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang media pembelajaran interaktif berbasis game *Web Wordwall* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV Sekolah Dasar, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil uji validitas dari penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Web Wordwall* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV Sekolah Dasar” memperoleh persentase kevalidan secara keseluruhan yaitu sebesar 82,9% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan hasil akhir dari uji validitas pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Web Wordwall* dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif ini sudah valid dan dapat digunakan untuk digunakan dalam proses pembelajaran di

Sekolah Dasar khususnya kelas IV tema 8 subtema 3 pembelajaran 3.

2. Hasil uji praktikalitas media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Web Wordwall* sudah dinyatakan praktis oleh guru dan juga peserta didik di kelas IV Sekolah Dasar. Hasil persentase keseluruhan rata-rata respon guru dan respon peserta didik yang diperoleh yaitu sebesar 88,4% dengan kategori sangat valid. Hasil praktikalitas ini menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Web Wordwall* sudah praktis dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran khususnya pada kelas IV tema 8 subtema 3 pembelajaran 3.

Kooperatif Tipe Think Pair Share di Kelas IV sd 02 Andaleh. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(3), 2427–2433.

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan (Penelitian Kuantitatif, kualitatif, dan R&D)*. Bandung : Alfabet.

REFERENSI

- Desyandri, D. (2018). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu di Kelas V Sekolah Dasar Menggunakan Identifikasi Masalah*. 163–174. <https://doi.org/10.31227/osf.io/h86jp>
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design-The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Muklis, M. (2012). Pembelajaran Tematik. *Jurnal Fenomena*, 4(1).
- Mulyasa. (2013). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung:Remaja Rosdakarya.
- Santika, F & Astimar, N. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Tematik Terpadu Menggunakan Model Pembelajaran