Asian Journal of
Early Childhood and Elementary Education

e-ISSN : 3025-6917
p-ISSN : 3025-7565

Index : Harvard, Boston, Sydney University, Dimensions, Lens, Scilit, Semantic, Google, etc

https://doi.org/10.58578/AJECEE.v3i2.5247

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR WARISAN BUDAYA BERBANTUAN WORDWALL MENGGUNAKAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING DI KELAS V SEKOLAH DASAR

Development of Cultural Heritage Teaching Materials Assisted by Wordwall Using the Problem-Based Learning Model in Grade V Elementary School

Widiya & Desyandri
Universitas Negeri Padang
virgowidya03@gmail.com

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Feb 23, 2025	Mar 8, 2025	Mar 20, 2025	Mar 25, 2025

Abstract

The study aims to develop cultural heritage teaching materials assisted by wordwall using the Problem Based Learning model in grade V of elementary school. The study uses the Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model consisting of five stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The trial subjects were conducted at SDN 158507 Sarudik and for the research subjects were conducted at SDN 152977 Sarudik1 and SDN 154499 Sarudik 2. Validation data collection was carried out by means of a questionnaire given to the three validators, material experts, language experts and media experts, as well as a practicality questionnaire filled out by teachers and students at the end of the learning. The results of the study showed that cultural heritage teaching materials assisted by wordwall obtained a material validation result of 76.25% (valid). Language validation was 76.6% (valid) and for media experts 87.5% (very valid). Practicality test in the trial school obtained results of 93.13 (very practical) student responses and 100% teacher responses and the results of the practicality test

AJECEE Journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

in the two research schools obtained 90.9% (very practical) trial teacher responses reached results of 90.6% (very practical). The effectiveness test in the trial school achieved results of 89.1% (very effective) and both research schools achieved results of 90.9% with a very effective category. The conclusion of the study is that cultural heritage teaching materials assisted by wordwalls using the Problem Based Learning model are proven to be valid, practical, and effective in supporting the learning process in grade V of elementary school.

Keywords: Teaching Materials; Cultural Heritage; Wordwall; PBL; ADDIE Model

Abstrak: Penelitian bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar warisan budaya berbantuan wordwall menggunakan model Problem Based Learning di kelas V sekolah dasar. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Subjek uji coba dilakukan di SDN 158507 Sarudik dan untuk subjek penelitian di lakukan di SDN 152977 Sarudik1 dan SDN 154499 Sarudik 2. Pengumpulan data validasi dilakukan dengan cara melalui angket yang diberikan kepada ke tiga validator ahli materi, ahli bahasa dan ahli media, serta angket praktikalitas yang diisi oleh guru dan peserta didik di akhir pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahan ajar warisan budaya berbantuan wordwall memperoleh hasil validasi materi 76,25% (valid). Validasi bahasa 76,6% (valid) dan untuk ahli media 87,5% (sangat valid). Uji praktikalitas pada sekolah uji coba mendapatkan hasil 93,13 (sangat praktis) respon peserta didik dan 100% respon guru dan hasil uji praktikalitas di dua sekolah penelitian memperoleh 90,9% (sangat praktis) respon guru uji coba mencapai hasil 90,6% (sangat praktis). Uji efektifitas di sekolah uji coba mencapai hasil 89,1% (sangat efektif) dan kedua sekolah penelitian mencapai hasil 90,9% dengan kategori sangat efektif. Kesimpulan penelitian ini adalah bahan ajar warisan budaya berbantuan wordwall menggunakan model *Problem Based Learning* terbukti valid, praktis, dan efektif untuk mendukung proses pembelajaran di dalam kelas V sekolah dasar.

Kata Kunci: Bahan Ajar, Warisan Budaya, Wordwall, PBL, ADDIE Model

PENDAHULUAN

Sesuai perkembangan zaman saat ini mengubah sangat banyak perubahan termasuk semakin majunya teknologi sehingga membawa perubahan dalam kurikulum pendidikan yang melibatkan teknologi dalam pembelajaran. Seperti menurut (Zaenudin, Lc., 2015) bahwa pembaharuan kurikulum dilakukan karena kurikulum bersifat dinamis dan mengikuti perubahan nilai-nilai sosial budaya masyarakat sesuai arus perkembangan IPTEK. Sesuai dengan pendapat (Sukarno, 2020) bahwa sistem dan metode pembelajaran sekarang dilakukan dengan menggunakan teknologi digital, pendidikan di era perkembangan IPTEK bahwa internet dan komputer bukan sebatas alat membantu, melainkan menjadikan bahan utama yang memungkinkan pembelajaran dapat dilakukan secara inovatif.

Hasil observasi yang dilakukan di tiga SDN 158507 sarudik, SDN 152977 Sarudik 1, dan SDN 154499 Sarudik 2 yang menunjukkan tantangan dalam menggunakan bahan

ajar dalam pembelajaran. Guru kelas masih menggunakan buku cetak sebagai sumber utama tanpa melakukan analisis di berbagai sumber lainnya seperti internet dan tidak memanfaatkan sumber lain. Akibat yang terjadi peserta didik sangat sulit untuk memahami materi yang di buku yang masih tidak terlalu lengkap sesuai dengan tempat tinggal peserta didik. Seperti pendapat (Yuli et al., 2023) bahwa pembelajaran di era digital, pendidik di tuntut untuk menjadi fasilitator yang dapat memanfaatkan teknologi untuk menciptakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Sesuai dengan temuan yang terdapat dilapangan bahwa terdapat pembelajaran yang membosankan dan tidak membuat siswa berfikir kritis dan kreatif maka dari itu sesuai dengan pendapat Zulvira & Desyandri, (2022) bahwa guru mampu memanfaatkan berbagai teknologi untuk melakukan proses pembelajaran yang inovatif. Guru dapat memanfaatkan bahan ajar yang berbasis digital untuk menarik motivasi siswa dan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan efektif .

Bahan ajar adalah isi materi yang sudah di susun diberikan kepada peserta didik pada saat proses belajar mengajar berlangsung, dengan adanya bahan ajar siswa mampu memahami materi yang diajarkan. Sesuai pendapat (Majid, 2005) bahan ajar adalah segala bentuk bahan, informasi, alat dan teks yang digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar. Bahan ajar tersebut berupa tulisan ataupu tidak tertulis, bahan ajar yang diberikan sesuai kurikulum yang berlaku ialah bahan ajar yang harus dipahami siswa guna untuk mencapai tujuan dalam kurikulum.

Salah satu platform yang dapat dimanfaatkan untuk membuat bahan ajar ialah Wordwall. Wordwall adalah aplikasi berbasis web yang memungkinkan guru untuk membuat berbagai media pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan efektif (Andari et al., 2024). Bahan ajar berbantuan wordwall ini mampu meningkatkan atau menciptakan suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan memiliki manfaat yang signifikan. Bahan ajar menggunakan wordwall menjadi salah satu solusi bagi guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa dari yang sebelumnya yang dikatakan rendah menjadi lebih baik. Hal ini terjadi akibat kemampuan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran dapat melalui pembelajaran yang menyenangkan dan bahan ajar yang menampilkan visual.

Untuk mengatasi tantangan tersebut, penelitian ini berfokus pada pengembangan bahan ajar warisan budaya berbantuan wordwall menggunakan model Problem Based Learning di kelas V sekolah dasar. Pendekatan ini tidak hanya untuk memberikan

pengetahuan kepada peserta didik namun mengajak peserta didik untuk memahami pembelajaran memalui pemecahan masalah kontekstual. Pembelajaran PBL cocok diterapkan karena melibatkan siswa dalam pemecahan masalah untuk menemukan konsep secara langsung yang membuat peserta didik lebih aktif dan menyenangkan (Prameswari, Adiva Ayodia, Yesi Anita, Arwin, 2024). Dengan memanfaatkan teknologi, guru dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar, membawa peserta didik menjadi lebih aktif dalam pembelajaran yang di lakukan dalam berdiskusi. Penelitian menggunakan model ADDIE yang model ini sangat cocok digunakan dalam pengembangan hal ini dimyatakan oleh Desyandri (2021) yang mengatakan bahwa model ADDIE dianggap cocok dalam pengembangan bahan pembelajaran karena pemilihan model ADDIE dikembangkan secara sistematis dan berpijak pada landasan teoritis desain pembelajaran. Penelitian ini diharapkan tidak hanya menghasilkan bahan ajar warisan budaya yang interaktif, namun menjadikan motivasi kepada guru untuk memanfaatkan teknologi sesuai dengan karakteristik peserta didik di era teknologi di abad 21. Maka dari itu penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar warisan budaya berbantuan wordwall menggunakan model *Problem Based Learning* di kelas V sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode R&D atau *Research and Development* yang merupakan suatu metode penelitian dalam dunia pendidikan dan teknik. Menurut Sri (2012) R&D adalah metode penelitian dan pengembangan yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan mengkaji keefektifan produk yang di rancang. Sejalan dengan pendapat Yuliastanty & L Zahara (2023) bahwa produk termuat tidak selalu disajikan dalam wujud sesuatu perangkat keras *(hardware)* berupa buku, modal, perlengkapan mencontohkan kategori, tetapi juga bermodel perangkat lunak *(sotfware)* yang melibatkan teknologi

Proses pengembangan dalam penelitian ini terdiri dari lima tahap, yaitu analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Tahap pertama, analysis (analisis), merupakan awalan dari seluruh proses dalam pengembangan. Pada tahan ini, dilakukan analisis kebutuhan, permasalahan yang ada, serta sarana dan prasarana yang tersedia. Tahap selanjutnya, pada design (perancangan), yang dilakukan dalam penyusuan produk. Kegiatan awal dalam tahap ini meliputi perancangan dalam bentuk konten, penyusunan pengembangan produk, serta menentukan pendekatan pembelajaran yang digunakan.

Ketiga development (pengembangan) kegiatan pada tahap ini meliputi pembuatan produk sesua rancangan, validasi para ahli berisikan adanya masukan dan penyempurnaan produk, setelah itu, masuk ke tahap implementation (penerapan), yaitu pada tahap uji coba produk yang dikembangkan. Kegiatan dalam tahap ini meliputi persiapan produk yang valid, persiapan sarana prasarana, memperkenalkan produk, uji coba dalam skala terbatas, serta mengatur proses penerapannya. Tahap terakhir masuk ke evaluation (evaluasi)

Tujuan dari tahapan pengembangan untuk dapat mengukur tingkat keberhasilan produk, mengidentifikasi kelemahan dan kekurangan produk, serta merumuskan arahan untuk revisi perbaikan. Dengan tahap pengembangan ini yang diikuti secara sistematis, diharapkan produk yang di hasilkan dapat memenuhi kebutuhan guru dan peserta didik dan memberikan dampak yang positif dalam proses pembelajaran.

Subjek uji coba penelitian adalah peserta didik kelas V SDN 158507 Sarudik dengan jumlah total 10 laki-laki dan 10 perempuan. Penelitian yang dilakukan menggunakan dua jenis data, yaitu yang pertama data primer, data yang diperoleh melalui observasi atau analisis dan angket kebutuhan bahan ajar. Data kedua menggunakan data sekunder yang meliputi hasil validasi materi, bahasa, dan media serta data praktikalitas yang diambil melalui angket respon peserta didik dan guru. Untuk data efektivitas diperoleh menggunakan tes hasil belajar peserta didik.

Teknik analisis data yang digunakan yaitu 1) analisis validasi, data di analisis menggunakan skala likert dengan rumus perhitungan persetase validasi, 2) analisis praktikalitas, menggunakan analisis deskriptif dan perhitungan persentase kepraktisan, dan ke 3) analisis efektifitas, yaitu mengukur peningkatan hasil belajar peserta didik melalui perhitungan persetase efektivitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analysis (Analisis)

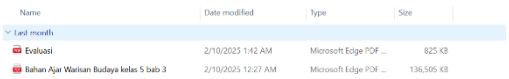
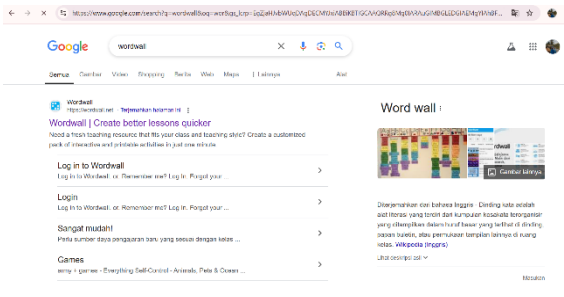
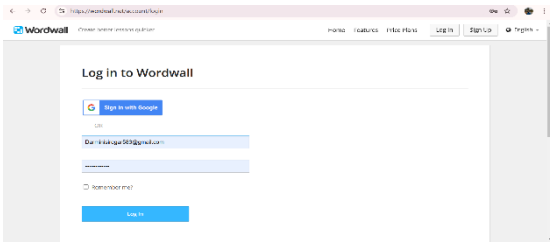
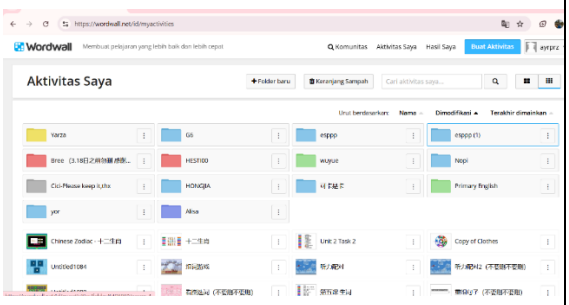
Tahap ini bertujuan untuk menggali informasi terkait kebutuhan, identifikasi masalah, serta kesesuaian kurikulum yang dilakukan meliputi 1) analisis kebutuhan pengguna: berdasarkan hasil observasi dan angket, di temukan bahwa bahan ajar yang digunakan masih berbuku cetak yang terbatas, penggunaan teknologi yang masih minim, kurangnya pengetahuan guru dalam memanfaatkan teknologi. Analisis kurikulum: bahan

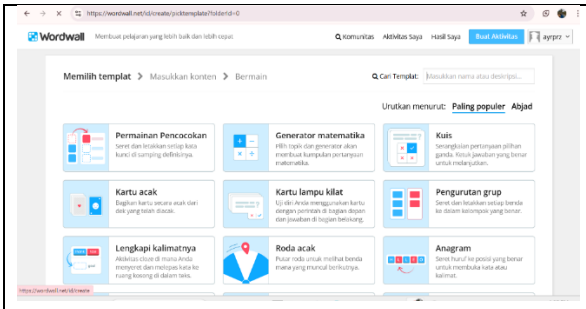
ajar yang dikembangkan sesuai dengan kurikulum merdeka belajar dan berfokus pada mata pelajaran IPAS kelas V sekolah dasar dengan materi warisan budaya, 2) analisis karakteristik siswa, berdasarkan wawancara dan observasi siswa lebih banyak memiliki gaya belajar bermain dan gaya belajar dengan cara visual, 3) analisis sarana prasarana: berdasarkan analisis ketersediaan sarana dan prasarana sehingga sangat mendukung melakukan pembelajaran menggunakan teknologi digital, yang menjadikan dasar dalam merancang bahan ajar berbantuan wordwall yang menyenangkan.

Design (Perancangan)

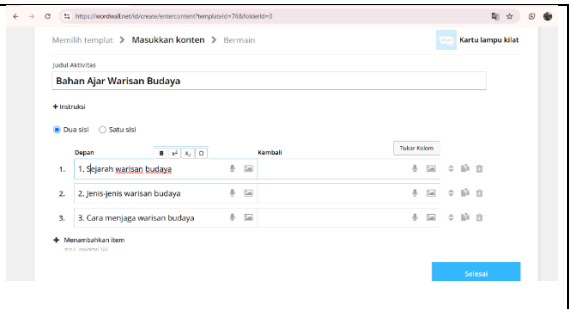
Tahap ini berfokus pada pembuatan perancangan produk bahan ajar warisan budaya berbantuan wordwall. Langkah melakukan perancangan ini adalah 1) menyusun modul ajar dengan mengkaji kompetensi awal, tujuan dan capaian pembelajaran, 2) menyusun materi sesuai kebutuhan, alokasi waktu, ATP 3) perancangan struktur memadukan gambar dan teks, 4) menyusun soal evaluasi, 5) penyusunan bahan ajar menggunakan media wordwall, 6) menentukan strategi menggunakan pendekatan *problem based learning*, 7) pengambilan materi untuk bahan ajar dengan materi warisan budaya.

Tabel.1 Gambar Rancangan Bahan Ajar

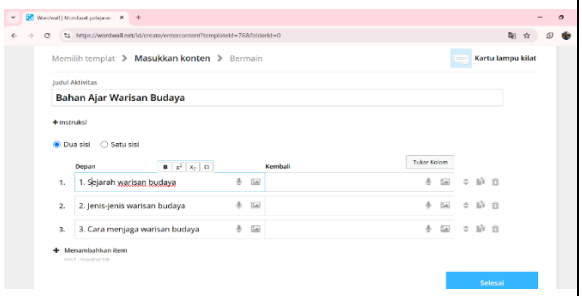
<table>
<tr><td>1. Penyusunan materi
</td><td>2. Membuka chroom mencari we wordwall
</td></tr>
<tr><td>3. Masuk email wordwall
</td><td>4. Langkah awal memulai pembuatan materi
</td></tr>
<tr><td>5. Pemilihan template</td><td>6. Memasukkan materi yang sudah disediakan</td></tr>
</table>



7. Melengkapi gambar, suara, dan klik selesai



8. Tampilan awal materi yang di desain





Development (Pengembangan)

Pada tahap ini, produk yang telah dirancang diuji dan disempurnakan berdasarkan masukan dari validator. Kegiatan yang dilakukan ialah 1) perancangan dan pembuatan produk, 2) validasi ahli, yang diuji oleh ahli materi, bahasa dan media. Hasil validasi tersebut menunjukkan bahan ajar warisan budaya memenuhi kriteria "valid" dengan persentase akhir keseluruhan 80,11% dan revisi produk dengan perbaikan yang dilakukan. berdasarkan masukan validator, seperti penambahan materi, perbaikan desain visual, dan ejaan kata-kata sesuai PUEBI.

Implementasi (Penerapan)

Tahap implementasi bertujuan untuk menguji kepraktisan dan efektifitas bahan ajar dalam situasi yang nyata. Kegiatan ini dilakukan pada sekolah uji coba dan sekolah penelitian. Sekolah uji coba terdiri dari 20 peserta didik dan guru kelas dengan hasil praktikalitas 93,13% peserta didik dan 100% guru kelas dan sekolah peneliti terdapat 35 peserta didik dan guru kelas sehingga di sekolah penelitian peserta didik memperoleh hasil 90,9% kategori (sangat praktis) dan 90,6% untuk presentase guru dengan katergoti (sangat praktis). Pengambilan data dilakukan dengan cara memberikan lembar angket praktikalitas yang diisi oleh guru dan peserta didik.

***Evaluation* (Evaluasi)**

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengukut keberhasilan bahan ajar warisan budaya berdasarkan hasil validitas, praktikalitas, dan efektifitas. Langkah kegiatan evaluasi yaitu 1) evaluasi efektifitas, yang dilakukan melalui pretest dan post-test untuk mengukur peningkatan hasil belajar peserta didik yang menunjukkan hasil sangat efektif sebesar 90,9% di sekolah penelitian dan 89,1% di sekolah uji coba. Berdasarkan analisis data, bahan ajar warisan budaya berbantuan wordwall layak digunakan dan direkomendasikan untuk pengimplementasi yang lebih luas sebagai inovasi pembelajaran di sekolah dasar.

Validitas bahan ajar

Hasil uji validitas bahan ajar dilakukan oleh tiga ahli validator, yaitu ahli materi, ahli bahasa dan ahli media. Beradasarkan hasil analisis data, aspek materi memperoleh hasil 76,25%, validasi bahasa sebesar 76,6%, dan ahli media memperoleh hasil 87,5%. Ketiga hasil tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar warisan budaya berbantuan wordwall berada pada kategori "Valid". Validasi ini memastikan bahwa bahan ajar warisan budaya sesuai dengan capaian pembelajaran dan kurikulum, penyajian yang menarik, jelas dan menumbuhkan motivasi peserta didik.

Praktikalitas bahan ajar

Hasil uji praktikalitas diperoleh melalui respon guru dan peserta didik terhadap bahan ajar yang dikembangkan. Berdasarkan data, peraktikalitas dari peserta didik dan guru yang pada sekolah uji coba mencapai hasil 93,13% respeon peserta didik dan 100% respon guru dengan kategori "Sangat Praktis". Data praktikalitas dari sekolah penelitian mencapai hasil 90,9% respon peserta didik dan 90,6% respon guru sengan kategori "Sangat Praktis". Dalam praktikalitas ini guru menilai bahan ajar ini menarik, mudah diguanakan, dan sesuai dengan kurikulum dan untuk peserta didik menilai bahan ajar dari intraktif, menyenangkan dan membantu peserta didik memahami materi pembelajaran.

Efektivitas bahan ajar

Pengujian efektifitas dilakukan dengan membandingkan hasil belajar peserta didik dari pre-test ke post-test. Hasil analisis menunjukkan hasil 89% di sekolah uji coba dan 90.9% disekolah penelitian, yang termasuk dengan kategori "Sangat Efektif". Dari hasil tersebut terbukti bahwa baha ajar warisan budaya berbantuan wordwall mampu

meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi, mendorong siswa aktif, dan menciptakan suasana bealajar yang terarah dan kondusif.

KESIMPULAN

Bahan ajar warisan budaya berbantuan wordwall telah malalui uji validitas dan dinyatakan valid dan layak digunakan. Hasil validitas menunjukkan bahwa 1) ahli materi memberikan nilai 76,25% (Valid), 2) ahli bahasa memberikan 76,6% (valid), dan 3) ahli media memberikan nilai 87,5% "Sangat Valid". Dengan itu, bahan ajar ini memenuhi kriteria kelayakan dan dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas V sekolah dasar.

Bahan ajar terbukti praktis untuk digunakan dengan hasil respon guru dan siswa di sekolah. Dengan hasil 93,13% respon peserta didik dan 100% hasil respon guru di sekolah uji coba. Hasil praktikalitas di sekolah penelitian mencapai hasil 90,9% peserta didik dan 90,6% repon guru disekolh penelitian. Dengan demikian bahan ajar warisan budaya berbantuan wordwall di kategorikan "Sangat Praktis".

Bahan ajar warisan budaya berbantuan wordwall terbukti efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. tingkat efektifitas di sekolah uji coba mencapai hasil 89,1% "Sangat Efektif", sedangkan di sekolah penelitian mencapai hasil 90,9% "Sangat Efektif" . Hasil ini menyimpulkan bahwa bahan ajar ini mampu mendukung untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal sesuai dengan kurikulum merdeka.

DAFTAR PUSTAKA

Andari, V., Qurniawan, M., & Samsudin, S. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Digital Wordwall pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (Studi Kasus pada Kelas III di SDN Segulung 03, Dagangan, Madiun). *Social Science Academic*, *2*(1), 139–146. https://doi.org/10.37680/ssa.v2i1.4832

Desyandri, D. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Seni Musik Berbasis Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *JCPD : Jurnal Cendikia Pendidikan Dasar*, *1*(1), 1–10.

Majid, A. (2005). *Perencanaan Pembelajaran*. Remaja Rosdakarya.

Prameswari, Adiva Ayodia, Yesi Anita, Arwin, L. Z. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Menggunakan Model Game Based Learning di Kelas IV SD Negeri 02 Jambak Kabupaten Pasaman. *Alsys*, *4*(4), 418–426. https://doi.org/10.58578/alsys.v4i4.3438

Sri, H. (2012). (R & D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam. *Academia*, *37*(1), 13.

Sukarno, M. (2020). Penguatan Pendidikan Karakter dalam Era Masyarakat 5.0. *Prosiding*

Seminar Nasional 2020, *1*(3), 32–37. https://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/ProsidingPsikologi/article/view/1353/771

Yuli, R. R., Munandar, K., & Salma, I. M. (2023). Keselarasan Implementasi Pembelajaran Berdiferensiasi dengan Visi Pedagogis Ki Hajar Dewantara dalam Mewujudkan Merdeka Belajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, *1*(2), 10. https://doi.org/10.47134/jtp.v1i2.80

Yuliastanty & L Zahara. (2023). Pengembangan Model Pembelajaran Flipped Classroom. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *6*(2), 12144–12153.

Zaenudin, Lc., M. (2015). Pembaharuan Sistem Pendidikan Islam. *Risalah, Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, *1*(Desember), 1–16.

Zulvira, R., & Desyandri. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Tematik Terpadu Menggunakan Steam Berbasis Lectora Di Kelas Iii Sd. *Jurnal Cakrawala Pendas*, *8*(4), 1273–1286. https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.3133