ARZUSIN
Jurnal Manajemen dan Pendidikan Dasar

e-ISSN : 2809-4093
p-ISSN : 2809-4484

Terindeks: Dimensions, Scilit, Lens, Semantic Scholar, Crossref, Garuda, Google Scholar, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/arzusin.v4i6.4007

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS WEB GAME WORDWALL PADA MATERI PENGARUH GAYA TERHADAP BENDA MENGGUNAKAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING DI KELAS IV SEKOLAH DASAR

Development of Interactive Learning Media Based on Wordwall Web Games on the Topic of the Effects of Force on Objects Using the Problem-Based Learning Model in Grade IV Elementary School

Nabilla Khairunnisaa' & Nelly Astimar
Universitas Negeri Padang
nabillakh2901@gmail.com

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Sep 22, 2024	Oct 5, 2024	Oct 20, 2024	Oct 25, 2024

Abstract

This study was motivated by the lack of use of digital technology-based media in IPAS learning, especially in the material of the effect of force on objects. In the results of observations and interviews it was found that students' interest in learning was very high by using digital-based learning media, so the development of digital-based interactive learning media was needed. This research aims to develop interactive learning media based on the Wordwall web game using the Problem Based model that is valid, practical, and effective. This media development uses the ADDIE model, which consists of several stages, namely: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research was conducted in class IV SDN 05 Tarok Dipo with 20 students. The results of the material expert validity test on learning media obtained a percentage of 89% with a very valid category, the results of the language expert validity test obtained

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

a percentage of 97% with a very valid category, and the results of the media expert validity test obtained a percentage of 78% with a valid category. The results of the teacher response practicality test obtained a percentage of 96% with a very practical category. The results of the student response practicality test obtained a percentage of 92.5% with a very practical category. The results of the effectiveness test obtained a pre-test with a result of 67% and a post-test of 85%, this shows an increase in learning outcomes. So it can be concluded that the interactive learning media based on the Wordwall web game on the material of the effect of force on objects using the problem-based learning model in grade IV elementary school is declared valid, practical, and effective.

Keywords *:* Interactive Learning Media, Wordwall web game, IPAS

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih kurangnya penggunaan media berbasis teknologi digital dalam pembelajaran IPAS, terutama dalam materi pengaruh gaya terhadap benda. Dalam hasil observasi dan wawancara ditemukan bahwa minat belajar peserta didik sangat tinggi dengan menggunakan media pembelajaran berbasis digital, sehingga diperlukan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis digital. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis web *game Wordwall* dengan menggunakan model *Problem Based* yang valid, praktis, dan efektif. Pengembangan media ini menggunakan model ADDIE, yang terdiri dari beberapa tahap, yaitu: analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Penelitian dilakukan di kelas IV SDN 05 Tarok Dipo dengan 20 orang peserta didik. Hasil uji validitas ahli materi pada media pembelajaran memperoleh persentase sebesar 89% dengan kategori sangat valid, hasil uji validitas ahli bahasa memperoleh persentase sebesar 97% dengan kategori sangat valid, dan hasil uji validitas ahli media memperoleh persentase sebesar 78% dengan kategori valid. Hasil uji praktikalitas respon guru memperoleh persentase sebesar 96% dengan kategori sangat praktis. Hasil uji praktikalitas respon peserta didik memperoleh persentase 92,5% dengan kategori sangat praktis. Hasil uji efektivitas diperoleh pre-test dengan hasil 67% dan post-test sebesar 85%, ini menunjukkan terjadinya peningkatan hasil belajar. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis web *game Wordwall* pada materi pengaruh gaya terhadap benda menggunakan model *problem based learning* di kelas IV sekolah dasar dinyatakan valid, praktis, dan efektif.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, web *Game Wordwall,* IPAS

PENDAHULUAN

Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran merupakan salah satu faktor yang dapat membuat pembelajaran menjadi lebih efektif. Karakteristik media pembelajaran anak SD menurut Wahyudi dan Doyin (2015) yaitu, media pembelajaran harus sederhana, inovatif, menarik, variatif, dan kreatif agar dapat dengan mudah dimengerti oleh peserta didik di SD.

Media pembelajaran yang dapat dan mudah digunakan adalah media visual seperti media gambar, video pembelajaran dan media yang dicobakan langsung oleh peserta didik. Disamping itu, perlu adanya media yang sesuai dengan perkembangan teknologi yang dapat merangsang peserta didik untuk berpikir kritis dan inovatif. Media pembelajaran berbasis

teknologi yang dapat mengasah keterampilan berpikir kritis peserta didik yaitu salah satunya media pembelajaran web *game Wordwall.*

Menurut Kurniasih (dalam Sinaga, 2022) *Wordwall* merupakan salah satu program web yang ditawarkan untuk mendukung aktivitas di dalam kelas seperti permainan untuk menciptakan lingkungan yang interaktif dan sebagai upaya meningkatkan kegiatan pendidikan. Kelebihan dari *wordwall* yaitu aplikasi ini tidak berbayar untuk pilihan mendasar. Ada banyak fitur game edukasi yang disediakan, selain itu untuk menggunakannya siswa tidak perlu mengunduh aplikasi, siswa hanya perlu mengakses *website* yang guru bagikan. Selain itu Media *Wordwall* dapat dicetak dalam bentuk PDF sehingga memudahkan siswa yang terkendala jaringan. Media *wordwall* bersifat fleksibel karena dapat digunakan pada proses pembelajaran tatap muka (PTM) dan juga dapat digunakan pada pembelajaran daring. (Sari & yarza, 2021)

Game edukasi *Wordwall* sangat disarankan kepada guru untuk proses pembelajaran karena mudah diakses tanpa harus mengunduh aplikasi dan mudah digunakan. Selain itu, peserta didik akan lebih aktif dan tertarik untuk mengikuti pembelajaran secara aktif sehingga guru lebih mudah memantau perkembangan peserta didik.

Dengan demikian, diperlukan adanya penggunaan model pembelajaran yang melatih kemampuan berpikir kritis dan memecahkan masalah. Model pembelajaran yang tepat dengan media pembelajaran berbasis teknologi adalah model *Problem Based Learning* (PBL). Model PBL adalah salah satu pendekatan pembelajaran yang berfokus kepada masalah yang terjadi sebagai suatu konteks bagi peserta didik untuk belajar tentang cara berpikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang sangat penting dari materi pelajaran.

Berdasarkan pendapat ahli Robert Fogarty (1990:2) menyatakan bahwa "PBL merupakan model yang dibangun berdasarkan sebuah masalah nyata di kehidupan dan masih tidak terstruktur, belum jelas serta belum diidentifikasi sehingga menjadikan sebuah situasi yang membingungkan dengan sejumlah masalah lain". Penggunaan model pembelajaran diharapkan mampu memaksimalkan penggunaan media saat proses pembelajaran. Menurut Fathurrohman (dalam Putri, 2021) model pembelajaran merupakan bentuk pembelajaran yang mengorganisasikan kegiatan belajar untuk mencapai tujuan tertentu dan berfungsi sebagai pedoman perencanaan pembelajaran. Pada penelitian ini penelitii menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL).

Pembelajaran IPA berkontribusi pada pembentukan Profil Pelajar Pancasila sebagai representasi ideal dari profil siswa Indonesia. IPA membantu peserta didik menjadi lebih tertarik pada fenomena yang terjadi di sekitar mereka. Ketahuian ini dapat membantu siswa memahami bagaimana alam semesta bekerja dan bagaimana kehidupan manusia di Bumi berinteraksi dengannya. Untuk mencapai tujuan pembangunan yang berkelanjutan, pemahaman ini dapat digunakan untuk mengidentifikasi berbagai masalah yang dihadapi dan menemukan solusinya.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di SDN 05 Tarok Dipo pada tanggal 19 Maret 2024, peneliti menemukan persoalan dalam pembelajaran yang berhubungan dengan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran khususnya pembelajaran IPAS, sekolah memiliki sarana yang memadai dalam proses pembelajaran berbasis teknologi. Dalam proses pembelajaran guru masih memanfaatkan media pembelajaran yang sederhana, yaitu media gambar dan video yang diambil dari internet. Guru juga mengalami kendala dalam menciptakan media pembelajaran yang interaktif dikarenakan keterbatasan waktu dan keterbatasan pengetahuan guru dalam membuat media pembelajaran.

Selanjutnya peneliti melakukan observasi selanjutnya di kelas IV SDN 08 Campago Ipuh pada tanggal 20 Maret 2024, yang mana ditemukan bahwa: (1) sekolah masih kekurangan sarana berbasis teknologi penunjang proses pembelajaran seperti komputer dan proyektor, (2) pembelajaran masih menggunakan media gambar cetak dan buku sebagai media pembelajaran, (3) guru masih belum mampu untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik untuk peserta didik,

Observasi terakhir dilakukan di kelas IV SDN 01 Campago Ipuh pada tanggal 21 Maret 2024, peneliti juga menemukan bahwa penggunaan media dikelas tersebut masih menggunakan media gambar dan video pembelajaran yang diambil dari *youtube*. Ketersediaan sarana teknologi penunjang proses pembelajaran cukup memadai hanya saja guru masih kesulitan dalam mengembangkan media pembelajaran yang interaktif dan dapat melibatkan peserta didik. Metode pembelajaran yang digunakan masih menggunakan metode ceramah. Hal tersebut yang membuat peserta didik masih kurang memahami pembelajaran yang disampaikan guru.

Dalam analisa karakteristik peserta didik yang peneliti lakukan dengan memberikan lembar angket kepada peserta didik di kelas IV dimana dari hasil angket tersebut mereka lebih senang dan tertarik belajar ketika menggunakan media berbasis teknologi seperti

Komputer/Laptop dan Proyektor, serta melakukan game/permainan diselingi dengan penjelasan guru yang berkaitan dengan materi pembelajaran tertentu sehingga dapat meningkatkan pemahaman tentang materi pembelajaran yang diajarkan dan menghilangkan kejenuhan peserta didik dalam belajar.

Hasil studi pendahuluan dengan melakukan observasi dan wawancara guru dibeberapa sekolah, dapat peneliti simpulkan bahwasannya permasalahan yang ditemukan berhubungan dengan kurangnya penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi di sekolah, dikarenakan dalam observasi ditemukan karakteristik peserta didik yang cenderung menyukai hal-hal yang berkaitan dengan teknologi dan permainan berbasis teknologi dilihat ketika guru menggunakan media pembelajaran menggunakan computer yang digunakan peserta didik lebih bersemangat dan aktif dalam kegiatan pembelajaran, sehingga dibutuhkan ide baru dalam proses pembelajaran agar pembelajaran lebih menyenangkan dan dapat memenuhi sumber informasi yang dibutuhkan peserta didik dalam memahami materi yang akan dipelajari. Untuk itu dibutuhkan media pembelajaran yang terbaru dan relevan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini, seperti pengembangan media yang menggunakan website *Wordwall.*

Berdasarkan hasil wawancara terhadap wali kelas guru kelas IV, rata-rata mengatakan bahwasannya belum pernah ada yang menggunakan media pembelajaran berbasis web *game* seperti *Wordwall* dalam proses pembelajaran, dikarenakan guru belum memahami media pembelajaran interaktif berbasis digital dalam bentuk kuis dan *game* edukatif. Di dalam proses pembelajaran, guru lebih sering memanfaatkan buku yang disediakan oleh sekolah. Terkadang guru juga menggunakan media gambar dan video pembelajaran dari sumber *youtube* dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan fasilitas proyektor yang tersedia di sekolah.

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis web *game wordwall* ini diharapkan mampu mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Karena dengan menggunakan media *Wordwall,* peserta didik diajak untuk lebih aktif saat proses pembelajaran yang disertai dengan game dan soal Latihan peserta didik lebih mudah memahami materi. Pembelajaran yang bervariatif dan praktis akan menarik dan membuat peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran IPA terkhusus pada materi pengaruh gaya terhadap benda.

Penggunaan media pembelajaran yang sesuai adalah salah satu cara yang dapat dilakukan dalam mengembangkan kemampuan dan kreativitas peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Disamping itu, penggunaan model pembelajaran juga diperlukan agar

pembelajaran yang dilakukan dapat terarah. Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis web *game wordwall* menggunakan model PBL diharapkan mampu mengatasi persoalan media pembelajaran dan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

METODE

Jenis penelitian yang akan digunakan yaitu penelitian dan pengembangan (*Research and Development).* Model penelitian yang akan digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah model ADDIE. Model penelitian ini terdiri dari lima tahapan, yaitu *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (penerapan), dan *evaluation* (evaluasi). Prosedur dari pengujian desain dapatt diuraikan sebagai berikut:

1. Tahap Validitas Media Pembelajaran
2. Tahap Praktikalitas Media Pembelajaran
3. Tahap Efektivitas Media Pembelajaran

Instrumen pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini terdiri dari: **Observasi**, **Wawancara**, **Angket, Validitas**, **Praktikalitas**, dan **Efektivitas**. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data yang diambil dari hasil validitas dan praktikalitas media pembelajaran interaktif berbasis web *game Wordwall* pada materi pengaruh gaya terhadap benda menggunakan model *problem based learning* melalui uji coba berupa data kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran.

HASIL

Analisis data bertujuan untuk menjelaskan data uji coba sehingga dapat dipahami dan dianalisis data juga digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi terhadap produk yang dikembangkan.

1. Analisis Hasil Uji Validitas Media Pembelajaran

Hasil perhitungan dari ahli materi, bahasa, dan media mendapatkan persentase 88% dengan kategori sangat valid. Sehingga dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran interaktif *wordwall* sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

a. Analisis Hasil Uji Validitas Ahli Materi

Uji validitas untuk materi dilakukan oleh bapak Tiok Wijanarko, M.Pd sebagai dosen PGSD FIP UNP. Validasi pertama dilakukan pada tanggal 12 Agustus 2024 dengan

perolehan persentase sebesar 84% dengan kategori valid. Validator ahli materi memberikan masukan bahwa materi dalam media pembelajaran sudah bagus hanya perlu beberapa penyesuaian terhadap isi dengan gambar yang ditampilkan. Media pembelajaran direvisi berdasarkan saran dari validator. Validasi kedua dilaksanakan pada tanggal 13 Agustus 2024 dan mendapatkan persentase 94% dengan kategori sangat valid dan materi dalam media pembelajaran sudah bisa digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil validasi yang telah dilaksanakan, jumlah skor validasi kedua lebih besar dari validasi pertama. Oleh karena itu, materi yang akan digunakan dalam proses uji coba adalah data hasil validasi kedua.

b. Analisis Hasil Uji Validitas Ahli Bahasa

Data uji validitas untuk aspek kebahasaan didapatkan dari penilaian terkait kebahaan dalam media pembelajaran *Wordwall* oleh ibu Dr. Nur Azmi Alwi, S.S, M.Pd sebagai dosen PGSD FIP UNP. Validasi dari kebahasaan mendapatkan persentase 97% dengan kategori sangat valid yang dilakukan pada tanggal 14 agustus 2024.

Oleh karena itu, data hasil validasi kebahasaan menyatakan bahwa tata bahasa dari media pembelajaran sudah layak digunakan dalam proses pembelajaran.

c. Analisis Hasil Uji Validitas Ahli Media

Data uji validitas terhadap media didapatkan dari penilaian oleh bapak Atri Waldi, M.Pd sebagai dosen PGSD FIP UNP. Validasi terhadap media dilakukan dalam dua kali percobaan, yaitu validasi pertama tanggal 15 Agustus 2024. Validasi pertama mendapatkan persentase 70% dengan kategori cukup valid. Validator ahli media memberikan masukan untuk menambahkan cover, petunjuk penggunaan media dan identitas yang mengembangkan media.

Media pembelajaran direvisi berdasarkan masukan dan saran validator. Validasi kedua dilakukan pada tanggal 21 Agustus 2024 dan mendapatkan persentase sebesar 86% dengan kategori sangat valid serta media pembelajaran sudah bisa digunakan dalam proses pembelajaran. Ini menandakan validasi kedua mendapatkan persentase lebih banyak dari validasi pertama.

Oleh karena itu, data validasi media yang diambil adalah media hasil revisi kedua untuk penggunaan dalam pembelajaran.

2. Analisis Hasil Uji Praktikalitas Media Pembelajaran

a. Analisis Hasil Uji Praktikalitas (Respon Guru)

Selama proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis web game Wordwall berlangsung, guru mengamati dengan cermat sembari memantau peserta didik. Pengambilan respon guru sebagai uji praktikalitas dilakukan oleh bapak Edri Hanafi, S.Pd selaku wali kelas IV SDN 05 Tarok Dipo yang dilaksanakan pada tanggal 9 September 2024.

Uji praktikalitas pada penilaian angket respon guru memperoleh hasil 96% dengan kategori sangat praktis sehingga media pembelajaran interaktif *Wordwall* dapat dikatakan layak digunakan dan dapat membantu guru dalam proses pembelajaran.

b. Analisis Hasil Uji Praktikalitas (Respon Peserta Didik)

Setelah selesai proses pembelajaran menggunakan media interaktif *Wordwall*, peneliti mengarahkan peserta didik untuk mengisi lembar angket respon peserta didik sebagai uji praktikalitas. Hal ini dilaksanakan pada tanggal 9 September 2024 di kelas IV SDN 05 Tarok Dipo dengan jumlah peserta didik sebanyak 20 orang.

Berdasarkan hasil uji praktikalitas peserta didik diperoleh hasil yaitu presentase sebesar 92,5% dengan kategori sangat praktis. Secara umum peserta didik merasa terbantu dan sangat antusias saat dapat belajar menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis web *game wordwall* karena mendapatkan pengalaman baru dalam belajr sehingga dapat meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik dalam belajar.

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, maka media pembelajaran interaktif berbasis web *game Wordwall* ini sudah praktis digunakan dalam pembelajaran di kelas dan dapat meningkatkan semangat peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

c. Analisis Hasil Uji Efektivitas Media Pembelajaran

Uji efektifitas diambil dari data pretest dan postest di sekolah. Pretest dilaksanakan sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif *Wordwall* dan postest digunakan setelah menggunakan media pembelajaran interaktif *Wordwall.* Uji efektifitas dilaksanakan selama dua hari. Pretest dilaksanakan pada hari Jumat tanggal 6 September 2024 dengan perolehan persentase 67%. Postest dilaksanakan pada hari senin tanggal 9 September 2024 dengan perolehan persentase 85% dengan kategori efektif.

Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Interaktif *wordwall* dalam proses pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan serta meningkatkan hasil belajar peserta didik.

PEMBAHASAN

Berdasarkan penjelasan di atas mengenai hasil penelitian yang telah peneliti lakukan dapat diketahui bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif *Wordwall* sudah sesuai dengan model pengembangan ADDIE yang peneliti gunakan dalam penelitian ini. Menurut Kuncahyono (2018) model ADDIE terdiri dari lima tahapan, yaitu : (1) *analysis* (analisis), (2) *design* (perancangan), (3) *development* (pengembangan), (4) *implementation* (implementasi), (5) *evaluation* (evaluasi). Tahap analisis terdiri dari observasi, wawancara dan pengisian lembar angket. Tahap *design* atau perancangan terdiri dari penyediaan hal-hal yang dibutuhkan dalam pembuatan media pembelajaran *Wordwall* dan merancang media *wordwall.* Tahap pengembangan terdiri dari uji validitas dan revisi media *Wordwall.* Tahap implementasi yaitu media pembelajaran *Wordwall* dicobakan langsung dalam kondisi sebenarnya dan mengetahui kepraktisan media yang dikembangkan. Tahap evaluasi dapat dilakukan ditahapan manapun untuk mengevaluasi setiap tahapan dan kelayakan media yang digunakan selama proses pembelajaran serta hasil belajar peserta didik menggunakan media pembelajaran.

Hasil penilaian terhadap media pembelajaran interaktif berbasis web *Game Wordwall* pada materi pengaruh gaya terhadap benda di kelas IV sekolah dasar sudah sangat baik. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil uji validitas media *Wordwall* yang diperoleh dari validator materi, bahasa dan media. Uji validitas materi memperoleh hasil dengan persentase 89% dengan kategori sangat valid. Uji validitas bahasa memperoleh hasil dengan persenrase 97% dengan kategori sangat valid. Uji validitas media memperoleh hasil dengan persentase 78% dengan kategori valid. Berdasarkan hasil dari uji validitas tersebut, maka media pembelajarab ini sudah dapat dikatakan layak untuk diiujicobakan dalam pembelajaran dengan rata-rata persentase sebesar 88%.

Hasil uji praktikalitas respon guru memperoleh persentase sebesar 96% dengan kategori sangat praktis. Hasil uji praktikalitas respon peserta didik memperoleh persentase 92,50% dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil uji praktikalitas tersebut, maka media pembelajaran interaktif *Wordwall* sudah praktis digunakan dalam pembelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar.

Hasil uji efektifitas di sekolah memperoleh persentase sebesar 75% dengan kategori efektif. Berdasarkan hasil uji efektifitas tersebut, maka media pembelajaran interaktif *Wordwall* sudah efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar.

Dalam penelitian pengembangan yang telah dilaksankan, diperoleh kesimpulan bahwa pengembangan media interaktif berbasis web *game Wordwall* pada materi pengaruh gaya terhadap benda menggunakan model *Problem based learning* di kelas IV SD terbukti valid, praktis, dan efektif untuk digunakan. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif ini sangat baik dan layak untuk digunakan sebagai salah satu inovasi media pembelajaran dalam proses pembelajaran untuk sekolah dasar.

Permasalahan dalam proses pembelajaran dapat diatasi dengan pemanfaatan media pembelajaran. Hal tersebut dapat menambah efisiensi, motivasi belajar, serta memfasilitasi pembelajaran yang aktif, sehingga memudahkan peserta didik untuk memahami konsep pengetahuan dalam pembelajaran karena sudah didukung dengan penggunaan media pembelajaran interaktif itu sendiri sehingga hasil belajar peserta didik meningkat.

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif *Wordwall* yang dikembangkan memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Penelitian ini memberikan dampak positif terhadap pembelajaran IPAS pada materi pengaruh gaya terhadap benda di kelas IV. Proses pembelajaran yang menerapkan model *problem based learning* membuat peserta didik aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran karena dapat menggunakan media teknologi dalam proses pembelajaran. Peserta didik mampu bekerja sama dan berdiskusi dengan teman sekelompoknya. Tampilan media yang menarik dan penjelasan yang mudah dimengerti juga membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.

KESIMPULAN

Adapun kesimpulan dari penelitian ini adalah:

1. Penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Web *Game Wordwall* Pada Materi Pengaruh Gaya Terhadap Benda Menggunakan Model *Problem Based Learning* Di Kelas IV Sekolah Dasar" telah dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE dan memperoleh hasil rata-rata dari tiga validator ahli dengan persentase sebesar 88% dengan kategori "Sangat Valid". Hasil tersebut menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan sudah layak digunakan ke lapangan.

2. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis web *Game Wordwall* sudah dinyatakan praktis oleh guru dan juga peserta didik kelas IV sekolah dasar dibuktikan dengan hasil uji praktikalitas respon guru dan peserta didik. Tingkat kepraktisan yang diperoleh dari respon guru dengan persentase sebesar 96% dengan kategori "Sangat Praktis" dan respon peserta didik dengan total persentase sebesar 92,5% dengan kategori "Sangat Praktis". Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media sudah layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.
3. Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web *Game Wordwall* Pada Materi Pengaruh Gaya Terhadap Benda Menggunakan Model *Problem Based Learning* Di Kelas IV Sekolah Dasar di SDN 05 Tarok Dipo memperoleh skor 76% dengan kategori efektif. Hal ini memberikan gambaran bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

Aidah, N., & Nurafni. (2022). Analisis Penggunaan Aplikasi Wordwall pada Pembelajaran IPA Kelas IV di SDN Ciracas 05 Pagi. *PIONIR: Jurnal Pendidikan* Vol. 11 No. 2, 2549-6611.

Cahyadi, A. (2019). Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur. Dalam M. I. A. Syauqi (Ed.), *Penerbit Laksita Indonesia* (Cetakan I). Laksita Indonesia.

Febriani, D., & Rahmatina, R. (2020). Peningkatan Proses Pembelajaran Tematik Terpadu Dengan Menggunakan Model Problem Based Learning Di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 2354-2359.

Hasanah, M., & Fitria, Y. (2021). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Kognitif IPA pada Pembelajaran Tematik Terpadu. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1509–1517. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.968

Herta, N., Nupus, B. C., Sanggarwati, R., & Setiawan, T. Y. (2023). *Pemanfaatan Aplikasi Game Wordwall dalam Pembelajaran untuk Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. 3*, 527–532.

Hotimah, H. (2020). Penerapan Metode Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Bercerita Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi* Vol. 7 No. 2. https://doi.org/10.19184/jukasi.v7i3.21599.

Islami, R., & Zuryanty. (2020). Implementasi Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Proses Pembelajaran Tematik Terpadu Dikelas V SD. e-*Jurnal: Inovasi Pembelajaran SD*, 8(8), 51–61. http://ejournal.unp.ac.id/students/index.php/pgsd

Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 140. https://doi.org/10.29210/022035jpgi0005

Oktariani, D., Frima, A., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis Game Edukasi Wordwall Tema Indahnya Kebersamaan pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu 5 (5),* 4093-4100.

Olisna, Zannah, M., Sukma, A., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan Game Interaktif Wordwall untuk meningkatkan Akhlak Terpuji Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal basicedu*, 6(3), 4133–4143. https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2737

Pamungkas, Z. S., Rndriwibowo, A., Wulansari, L. N. A., Melina, N. G., & Purwasih, A. (2021). Pengembangan Media Interaktif Wordwall Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Gunung Sugih. *Social Pedagogy: Journal of Social Science Education Vol. 2 No.2,* 2722-7154.

Pradani, T. G. (2022). Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1, 452–457.

Putri, N. M., & Hamimah, H. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Wordwall Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) pada Pembelajaran IPA. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, *3*(1), 95–99.

Rahmalia,, Z., & Astimar, N. (2024). Pengembangan Media Video Animasi pada Pembelajaran IPAS di Kelas V SD. *Journal of Basic Education Studies,* Vol 7 No 1.

Riduwan Dan Sunarto. 2015. *Pengantar Statistika untuk Penelitian: Pendidikan, Sosial, Komunikasi, Ekonomi, dan Bisnis*. Bandung: Alfabeta

Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatiahan Penggunaan Aplikasi Quizizz dan Wordwall Pada Pembelajaran IPA BBagi Guru-guru SDIT AL-KAHFI. *Jurnal : Selaparang*, 4(April), 195–199.

Yulianti, E., & Astimar, N. (2022). Peningkatan Hasil Belajar tematik Terpadu Menggunakan Model Problem Based Learning di Sekolah Dasar. *E-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah,* Vol 10 No 3

Zulkifli, Mariah, E., & Ulum, F. (2019). *Efektivitas Penggunaan Media Word Wall (Jidaru Al Kalmah) Dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Pangkep*. 1–8.