

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGUNAKAN WORDWALL KELAS IV SEKOLAH DASAR

Maulana Rafi Rulis Saputra¹, Feri Hermawan², Hery Setiyawan³

^{1, 2, 3}Universitas Wijaya Kusuma Surabaya, Jl. Dukuh Kupang XXV/54, Surabaya, Indonesia

Email: maulanarafi90@gmail.com

Article History

Received: 25-06-2025

Revision: 09-07-2025

Accepted: 20-07-2025

Published: 27-07-2025

Abstract. This study aims to develop the use of interactive learning media based on *Wordwall* on students' understanding and interest in learning. By adopting the ADDIE development model, this study involved fourth grade students of elementary schools in Surabaya and used the R&D research method. Data collection techniques were carried out using literature studies of previous and relevant scientific sources, the results showed that *Wordwall* media succeeded in creating an interactive, fun, and meaningful learning atmosphere. The validity of the media was rated very well, with a score of 90% for the material aspect, 88.75% for the media aspect, and 82.5% for the language aspect. The practicality test also showed very positive results, with teacher response questionnaires reaching 97.5% and students 96%, both in the very practical category. This finding shows that *Wordwall* is an effective learning media that is feasible to use in the learning process, and can be a relevant alternative to support learning activities in the digital era. Students' enthusiasm in using this media further strengthens the conclusion that *Wordwall* can increase the effectiveness of learning in the classroom.

Keywords: Interactive Learning Media, *Wordwall*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Wordwall* terhadap pemahaman dan minat belajar siswa. Dengan mengadopsi model pengembangan ADDIE, penelitian ini melibatkan siswa kelas IV SD di Surabaya dan menggunakan metode penelitian R&D. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan studi literatur terhadap sumber ilmiah terdahulu serta relevan, hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Wordwall* berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan bermakna. Validitas media dinilai sangat baik, dengan skor 90% untuk aspek materi, 88,75% untuk aspek media, dan 82,5% untuk aspek bahasa. Uji praktikalitas juga menunjukkan hasil yang sangat positif, dengan angket respon guru mencapai 97,5% dan siswa 96%, keduanya dalam kategori sangat praktis. Temuan ini menunjukkan bahwa *Wordwall* merupakan media pembelajaran yang efektif dan layak digunakan dalam proses pembelajaran, serta dapat menjadi alternatif yang relevan untuk mendukung kegiatan belajar di era digital. Antusiasme siswa dalam menggunakan media ini semakin memperkuat kesimpulan bahwa *Wordwall* dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran di kelas.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, *Wordwall*

How to Cite: Saputra, M. R. R., Hermawan, F., & Setiyawan, H. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Wordwall Kelas IV Sekolah Dasar. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6 (4), 6465-6471. <http://doi.org/10.54373/imeij.v6i4.3586>

PENDAHULUAN

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi dan informasi, peran teknologi informasi dan komunikasi telah mengalami transformasi yang signifikan. Hal ini berdampak pada hampir setiap aspek kehidupan, termasuk sektor pendidikan. Dengan demikian, teknologi informasi dan komunikasi tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga berfungsi sebagai pengubah paradigma dalam proses pembelajaran. Perubahan ini menuntut adaptasi dari berbagai pihak, baik pendidik maupun peserta didik, untuk memanfaatkan teknologi secara optimal dalam mencapai tujuan pendidikan yang lebih efektif dan efisien. Menurut Utomo (2023) Kemajuan teknologi telah merubah pola pikir tentang pembelajaran, serta menginspirasi penggunaan media yang lebih inovatif dan interaktif guna meningkatkan efektivitas pembelajaran di era teknologi modern.

Penggunaan media pembelajaran berperan sebagai perantara bagi guru dan siswa saat melakukan proses pembelajaran di kelas. Menurut Milawati (2021) media pembelajaran merupakan segala bentuk alat atau sarana yang digunakan untuk menjembatani penyampaian informasi dari guru kepada siswa, dengan tujuan memotivasi siswa dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Selain itu penggunaan media pembelajaran juga dapat membentuk pembelajaran di kelas yang interaktif antara guru dan juga siswa. Tidak hanya itu pemilihan materi yang tepat juga mempengaruhi efisiensi dari penggunaan media pembelajaran tersebut.

Menurut Putri (2022) pembelajaran interaktif merupakan pendekatan yang mengajak siswa untuk melibatkan berbagai indra, seperti pikiran, penglihatan, pendengaran, dan keterampilan, secara simultan, termasuk saat menulis. Dalam proses pembelajaran interaktif, siswa diberikan stimulus untuk bertanya, menjawab, dan menyampaikan pendapat mereka saat menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Tugas tersebut dapat dilakukan secara individu maupun dalam kelompok. Penting untuk dicatat bahwa sistem pembelajaran interaktif tidak hanya berfokus pada hasil belajar, melainkan lebih menekankan pada proses pembelajaran itu sendiri. Dengan demikian, pendekatan ini mendorong keterlibatan aktif siswa dalam setiap tahap pembelajaran.. Tidak hanya itu pemilihan materi relevan seperti IPAS akan mendukung pembelajaran yang interaktif karena dapat membentuk interaksi siswa dengan guru maupun dengan teman sebaya. Meskipun pembelajaran interaktif dianggap bisa membuat siswa lebih aktif dan terlibat dalam proses belajar, pada kenyataannya permasalahan seperti kurangnya sarana prasarana sekolah serta kemampuan guru dalam menerapkan penggunaan media interaktif yang kurang baik, mengakibatkan siswa sulit untuk mendapatkan pengalaman belajar yang menarik serta bermakna.

Penggunaan materi IPAS yang dikaitkan dengan materi “Indonesiaku Kaya Budaya” memberikan pemahaman kepada siswa untuk mengetahui seberapa banyak budaya yang ada di Indonesia serta siswa juga dapat belajar untuk saling menghargai antar teman sebaya yang memiliki budaya yang berbeda. Didukung dengan penggunaan media pembelajaran *Wordwall* akan menimbulkan pembelajaran yang menyenangkan dan lebih bermakna. Menurut Lestari (2021) *Wordwall* berfungsi sebagai sumber pembelajaran, media, serta alat penilaian yang menarik bagi siswa. Dengan demikian, platform ini tidak hanya mendukung proses belajar mengajar, tetapi juga menciptakan suasana yang menyenangkan dalam kegiatan evaluasi. Sehingga memudahkan guru dalam melakukan pembelajaran interaktif. Penggunaan media pembelajaran *wordwall* dapat menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna, khususnya pada materi IPAS “Indonesiaku Kaya Budaya”. Selain itu, media pembelajaran interaktif juga membantu dalam meningkatkan keterlibatan siswa pada proses belajar.

METODE

Peningkatan media pembelajaran interaktif menggunakan *Wordwall* dilakukan pada siswa SD di Surabaya dengan menggunakan metode penelitian (*R&D*). Pada penelitian ini, menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE dipilih sebagai model pembelajaran karena efektif serta sistematis karena terdapat revisi dan evaluasi disetiap tahapan dan dapat memecahkan problematika dari berbagai sumber belajar. Menurut Kurniastuti & Wibawa (2024) ADDIE merupakan sebuah model design pembelajaran yang didalamnya terdapat susunan kegiatan sistematis yang berpijak pada landasan teoritis dalam memecahkan suatu permasalahan pembelajaran. Model ADDIE terdiri dari lima tahapan, yaitu: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Setiap tahapan memiliki peran penting dalam proses pengembangan pembelajaran yang sistematis dan efektif. Dengan demikian, model ini memberikan kerangka kerja yang jelas untuk merancang dan melaksanakan program pembelajaran. Model ini memiliki kelebihan utama berupa hasil produk yang dipastikan valid, karena seluruh tahapannya melibatkan analisis yang terstruktur, perencanaan yang matang, pengembangan, pelaksanaan, serta evaluasi secara menyeluruh. Model pengembangan media dengan pendekatan ADDIE bertujuan untuk menghasilkan produk dan proses yang dirancang, diteliti, dievaluasi, dan disempurnakan agar memenuhi kriteria mutu, kualitas, serta standar yang telah ditetapkan. Prosedur pembuatan media pembelajaran menggunakan model ADDIE dapat disesuaikan dengan melibatkan siswa kelas IV sekolah dasar serta disesuaikan dengan studi literatur terdahulu dan relevan.

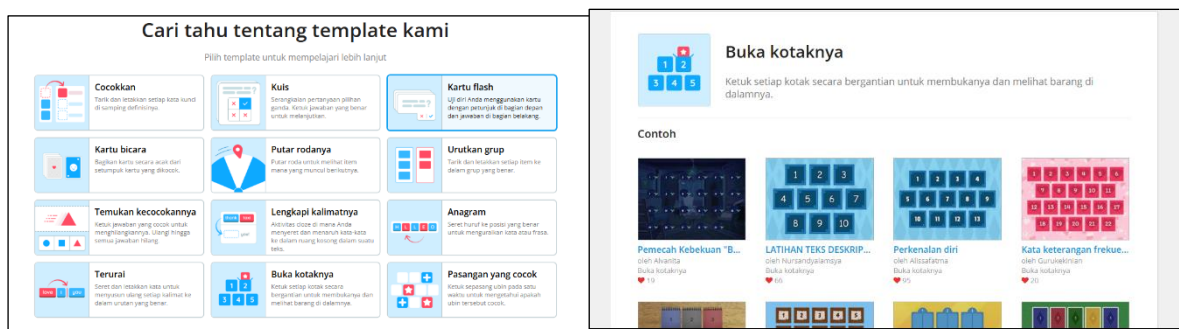
HASIL

Tahap Analisis

Dilakukannya pengamatan awal terhadap kondisi pembelajaran di kelas IV SD, khususnya pada mata pelajaran IPAS. Kemudian menganalisis strategi yang cocok untuk melakukan penyajian materi dengan didukung media *wordwall* agar memberikan pembelajaran yang interaktif dan bermakna.

Tahap Desain

Tahapan ini merancang media pembelajaran yang akan dikembangkan dengan menggunakan *wordwall*. Pada tahapan ini menentukan desain tampilan, jenis soal, serta alur penggunaan media yang dikombinasikan dengan materinya



Gambar 1. Fitur *Wordwall*

Tahap Pengembangan

Pada tahap ini, media *wordwall* mulai dibuat berdasarkan desain yang sudah dirancang sebelumnya. Soal-soal interaktif disusun sesuai materi, disertai gambar dan elemen visual yang menarik. Setelah itu, media diuji validitasnya oleh ahli dari segi materi, Bahasa dan media.

Tahap Implementasi

Media yang sudah dikembangkan kemudian dicoba langsung pada proses pembelajaran IPAS kelas IV. Tahapan ini juga mencakup pengumpulan data terhadap penggunaan media *wordwall* serta evaluasi efektivitas media dalam membantu siswa lebih memahami informasi tentang “Indonesiaku Kaya Budaya”.

Tahap Evaluasi

Berdasarkan kajian literatur, penelitian yang dilakukan oleh N. M. Putri & Hamimah, (2023) Hasil evaluasi mengenai penggunaan media pembelajaran *wordwall* dalam pelajaran IPAS di kelas IV SD menunjukkan kualitas yang sangat baik dan siap untuk digunakan. Hal ini terlihat

dari tes validitas media yang didapat dari validator untuk materi, media, dan bahasa. Uji validitas pada aspek materi mendapatkan skor 90% dengan kategori sangat valid. Uji validitas aspek media memperoleh hasil 88,75% dengan kategori sangat valid serta uji validitas aspek bahasa memperoleh hasil 82,5% dengan kategori valid.

Media interaktif *wordwall* ini terbukti meningkatkan interpretasi dan minat belajar peserta didik dengan menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. (Qipty, 2024). Media pembelajaran interaktif memungkinkan siswa belajar sesuai dengan ritme masing-masing, lebih cepat, mandiri, serta terhindar dari rasa bosan karena dilengkapi dengan gambar, animasi, serta berbagai jenis soal latihan. Fitur pengulangan saat terjadi kesalahan dalam menjawab membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Media ini juga dapat dimanfaatkan sebagai alternatif pembelajaran, baik secara klasikan maupun individu (Pamungkas et al., 2021).

Proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran *wordwall* memiliki pengaruh positif yang besar dalam proses belajar dan mendukung pemenuhan kebutuhan siswa. Penggunaan media pembelajaran *wordwall* juga dapat menaikkan semangat dan minat siswa selama pembelajaran karena tampilan yang interaktif dan menarik membuat pembelajaran menawarkan pengalaman baru bagi mereka (N. M. Putri & Hamimah, 2023).

Menurut Putri & Hamimah (2023) pemanfaatan media pembelajaran selama proses belajar mengajar di sekolah yang diuji coba mendapat evaluasi positif yang tinggi. Hal ini tercermin dari hasil penilaian kuisisioner yang diisi oleh guru dan siswa. Dalam penilaian sensibel oleh guru, diperoleh hasil 95% yang masuk dalam kategori sangat praktis. Sementara itu, rata – rata 12 siswa yang mendapat hasil yang sama yaitu 95%, dengan kategori sangat praktis. Dari sini, bisa disimpulkan bahwa media pembelajaran ini sangat layak untuk digunakan. Penerapan media pembelajaran *wordwall* di sekolah yang dijadikan tempat penelitian menunjukkan respon yang sangat baik. Antusiasme siswa saat belajar dengan menggunakan *wordwall* terlihat jelas, dan hasil pengisian kuisisioner oleh guru serta siswa menunjukkan kategori sangat praktis. Kuisisioner yang diisi oleh guru memperoleh 97,5% dengan kategori sangat praktis, sedangkan kuisisioner siswa mendapatkan hasil 96% dengan kategori yang sama.

DISKUSI

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* memberikan pengaruh positif dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran di kelas. Media ini tidak hanya membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga mendorong minat belajar siswa melalui fitur yang interaktif, visual menarik, dan beragam

variasi soal latihan. Sejalan dengan pendapat yang menyatakan bahwasannya media pembelajaran interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan meminimalisasi kebosanan. Hal tersebut selaras dengan kajian literatur seperti penelitian yang dilakukan oleh Qity (2024) dan N. M. Putri & Hamimah (2023) yang menunjukkan bahwa media *wordwall* memiliki pengaruh positif pada proses pembelajaran serta menciptakan suasana belajar yang interatif dan menyenangkan

Namun, meskipun hasil validitas dan praktikalitas menunjukan kategori yang sangat baik, beberapa aspek dapat menjadi bahan pertimbangan lebih lanjut. Salah satunya adalah kebutuhan untuk memastikan bahwa media pembelajaran ini tidak hanya menarik tetapi juga mampu menyesuaikan dengan berbagai tingkat kemampuan siswa. Media yang terlalu kompleks dapat menjadi tantangan bagi siswa dengan kemauan belajar yang lebih rendah, sedangkan media yang terlalu sederhana mungkin kurang memotivasi siswa dengan kemauan belajar yang lebih tinggi.

KESIMPULAN

Penelitian ini mengindikasikan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif yang berbasis *Wordwall* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan pemahaman dan minat belajar siswa. Media ini berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan bermakna melalui tampilan visual yang menarik serta variasi soal yang tersedia. Hasil validitas menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Wordwall* dinilai sangat baik, dengan skor validitas pada aspek materi mencapai 90%, aspek media sebesar 88,75%, dan aspek bahasa sebesar 82,5%. Selain itu, uji praktikalitas juga menunjukkan hasil yang sangat positif, di mana angket respon dari guru mencapai 97,5% dan dari siswa mencapai 96%, keduanya termasuk dalam kategori sangat praktis. Temuan ini membuktikan bahwa *Wordwall* merupakan media pembelajaran yang layak dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Lebih lanjut, antusiasme siswa dalam menggunakan media ini menunjukkan bahwa *Wordwall* dapat berfungsi sebagai alternatif media pembelajaran yang relevan untuk mendukung kegiatan belajar di era digital.

REFERENSI

- Kurniastuti, D., & Wibawa, S. (2024). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Ppkn Berbasis Wordwall Untuk Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar. *Semantik : Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 2(1), 142–152. <https://doi.org/10.61132/Semantik.V2i1.230>
- Lestari, R. D. (2021). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Wordwall Di Kelas IV SDN 01 Tanahbaya Tahun Pelajaran2020/2021. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru*, 2, 111–116.
- Milawati. (2021). *Media Pembelajaran* (F. Sukmawati, Ed.). Tahta Media Group.
- Pamungkas, Z. S., Randriwibowo, A., Wulansari, L. N. A., Melina, N. G., & Purwasih, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Gunung Sugih. *SOCIAL PEDAGOGY: Journal Of Social Science Education*, 2(2), 136–148. <https://doi.org/10.32332/Social-Pedagogy.V3i1.4316>
- Putri, D. N. S., Islamiah, F., Andini, T., & Martini, A. (2022). Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar . *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2, 365–375.
- 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. <https://doi.org/10.58737/Jpled.V3i1.99>
- Qipty, M. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Kegiatan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Iv Di Sd/Mi*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Utomo, F. T. S. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Era Digital Di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08, 3635–3645.