

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS PERMAINAN
EDUKASI WORD WALL PADA MATERI PECAHAN UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR****Julaika¹, Munir Yusuf², Ahmad Munawir³**¹²³ Institut Agama Islam Negeri Palopo¹julaika578@gmail.com

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis permainan edukasi word wall pada materi pecahan di kelas IV SDN 173 Kertoraharjo Kec. Tomoni Timur, Kab. Luwu Timur. Penelitian ini menggunakan penelitian Research & Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi dan tahap evaluasi. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 173 Kertoraharjo dengan subjek dalam penelitian ini adalah wali kelas kelas IV dan siswa kelas IV yang berjumlah 19 orang. Sedangkan objek penelitiannya adalah media interaktif permainan edukasi berbasis word wall pada materi pecahan. Kemudian teknik yang digunakan dalam pengumpulan data adalah wawancara, angket, tes dan dokumentasi. Serta teknik analisis data menggunakan analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Hasil penelitian pengembangan ini menunjukkan bahwa siswa memerlukan media pembelajaran yang menarik pada materi pecahan seperti media pembelajaran interaktif berbasis permainan edukasi word wall pada materi pecahan. Implikasi dari penelitian pengembangan ini adalah pembelajaran dapat menjadi menarik, motivasi belajar siswa meningkat dan hasil belajar siswa dapat meningkat.

Kata Kunci: ADDIE, Media Pembelajaran, *Word wall*, Pecahan.

Abstract. This research aims to determine the analysis of the need for developing interactive learning media based on word wall educational games on fraction material in class IV at SDN 173 Kertoraharjo, Kec. East Tomoni, Kab. East Luwu. This research uses Research & Development (R&D) research with the ADDIE development model which consists of 5 stages, namely the analysis stage, design stage, development stage, implementation stage and evaluation stage. This research was carried out at SDN 173 Kertoraharjo with the subjects in this research being the class IV homeroom teacher and 19 class IV students. Meanwhile, the object of this research is interactive media based on word wall educational games on fraction material. Then the techniques used in data collection are interviews, questionnaires, tests and documentation. As well as data analysis techniques using qualitative data analysis and quantitative data analysis. The results of this development research show that students need an interesting learning media on fraction material such as interactive learning media based on word wall educational games on fraction material. The implication of this development research is that learning can be interesting, increase student learning motivation and student learning outcomes can increase.

Keywords: ADDIE, Learning Media, Wordwal, Fractions.

PENDAHULUAN

Pecahan merupakan salah satu materi dasar yang harus dipahami siswa untuk melanjutkan pengetahuan selanjutnya (Fidayanti et al., 2020, p. 12). Namun, pecahan sering kali dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit bagi siswa. Kesulitan siswa dalam memahami isi dari materi pecahan akan berdampak pada hasil belajar mereka akibat dari rendahnya pemahaman siswa dalam memahami materi pelajaran. Salah satu faktor berhasilnya suatu pembelajaran terletak pada penggunaan alat pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam memberikan informasi suatu pembelajaran (Abdullah, 2017, p. 43; Akbar & Hadi, 2023, p. 11).



Proses pelaksanaan pembelajaran di kelas membuat guru memiliki peranan penting seperti menyiapkan media pembelajaran yang sesuai agar proses pembelajaran tidak bersifat konvensional atau hanya berfokus pada guru (Munawir, 2020, p. 28). Siswa yang jenuh di dalam pembelajaran tidak dapat berkonsentrasi dengan baik sehingga tidak siap untuk menerima materi yang disampaikan oleh guru saat proses pembelajaran berlangsung (Ardila & Hartanto, 2017, p. 177). Dalam hal ini akan berkaitan dengan motivasi belajar siswa, dimana motivasi belajar siswa rendah maka akan berakibat pula pada rendahnya hasil belajar siswa, begitupun sebaliknya (Munawir & Kaso, 2022, p. 47).

Media pembelajaran interaktif dapat digunakan oleh guru yang tidak hanya untuk membantu siswa dalam memahami tetapi juga membuat pembelajaran lebih bervariasi sehingga siswa tidak akan merasa bosan saat pembelajaran berlangsung (Akbar & Hadi, 2023; Mauluddin et al., 2024; Sukma & Handayani, 2022). Salah satu jenis media interaktif yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa adalah media pembelajaran berbasis permainan edukasi wordwall. Wordwall memiliki tampilan yang menarik dan variatif, wordwall dapat digunakan oleh guru untuk membuat pembelajaran di kelas menjadi lebih aktif (Akbar & Hadi, 2023, p. 1657).

Permainan-permainan sederhana yang ada di dalam media wordwall dapat membuat membuat pembelajaran menjadi menarik dan membantu siswa dalam memahami konsep-konsep pelajaran di kelas (Fitria & Tarisa, 2023; Haliza et al., 2024; Oktaviasari et al., 2024; Permana & Kasrman, 2022; Putri & Sundi, 2024). Oleh karena itu, penggunaan media interaktif berbasis permainan edukasi wordwall menjadi salah satu alternatif media pembelajaran sangat penting diterapkan oleh seorang guru sebab dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa serta tingkat keberhasilan siswa dalam memahami setiap materi pelajaran.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Research and Development (R&D) atau penelitian pengembangan. Penelitian R&D ini merupakan jenis penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji efektivitas produk yang telah dihasilkan (Riyanto, 2001). Model penelitian ini adalah model ADDIE, dimana ADDIE terdiri dari lima tahapan pengembangan yaitu *analyze* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi) dan *evaluate* (evaluasi).

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, tes, dokumentasi dan menggunakan metode angket (checklist) atau kuesioner. Wawancara dilakukan untuk mengetahui analisis kebutuhan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis permainan edukasi wordwall pada materi pecahan. Tes dilakukan sebagai bentuk pemerolehan data yang dilakukan sebelum dan sesudah diterapkannya media pembelajaran interaktif berbasis permainan edukasi wordwall kepada siswa. Dokumentasi digunakan sebagai pengumpulan data yang diperoleh di sekolah serta digunakan sebagai bukti bahwa peneliti telah melaksanakan penelitian. Angket digunakan untuk mengetahui tanggapan evaluasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa dan responden guru juga siswa terhadap kepraktisan produk media yang dikembangkan.

Analisis dalam penelitian ini menggunakan pendekatan analisis *mixed methods research*, yaitu memadukan antara metode kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif dianalisis secara deskriptif yang diperoleh melalui hasil kritik dan saran penguji coba media kepada validator, serta hasil wawancara wali kelas IV SDN 173 Kertoraharja, Kec. Tomoni Timur,

kab. Luwu Timur. Data kuantitatif didapatkan dari hasil uji validitas, praktikalitas dan efektivitas produk media yang dikembangkan.

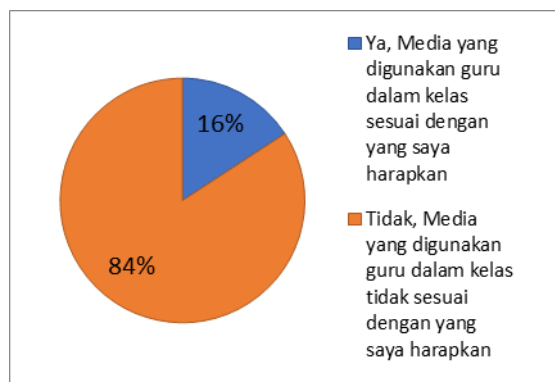
HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran berbasis permainan edukasi word wall pada materi pecahan untuk siswa sekolah dasar dengan menggunakan prosedur pengembangan yang mengacu pada model ADDIE. Tahap awal yang dilakukan adalah menganalisis kebutuhan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis permainan edukasi word wall pada materi pecahan.

Peneliti menggunakan teknik wawancara kepada wali kelas IV dan pemberian angket kebutuhan siswa, dan instrumen wawancara serta angket yang digunakan sebelumnya telah divalidasi oleh dosen validator. Pada tahap ini, peneliti mempunyai empat kategori yang dijadikan untuk menganalisis kebutuhan dalam pengembangan media pembelajaran yaitu: analisis kesenjangan kinerja, analisis sumber daya yang dibutuhkan, analisis pengguna dan analisis tujuan instruksional.

Pada analisis kesenjangan kinerja, peneliti menganalisis masalah dasar dalam proses pembelajaran yakni penggunaan media dalam pembelajaran. Kemudian pada analisis sumber daya yang dibutuhkan, peneliti menganalisis tujuan pembelajaran dari materi pecahan dan sumber daya pendukung untuk mengimplementasikan media pembelajaran interaktif berbasis permainan edukasi wordwall. Selanjutnya, pada analisis pengguna, peneliti menganalisis karakteristik siswa kelas IV terhadap media pembelajaran interaktif berbasis permainan edukasi wordwall. Serta pada tahap analisis tujuan instruksional, peneliti menganalisis tujuan dari pengembangan media interaktif berbasis permainan edukasi wordwall kepada siswa.

Berikut adalah pemaparan hasil analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis permainan edukasi wordwall pada materi pecahan di kelas IV SDN 173 Kertoraharja, Kec. Tomoni Timur, Kab. Luwu Timur yang ditunjukkan dalam diagram lingkaran di bawah ini.



Gambar 1. Kesesuaian Media Pembelajaran

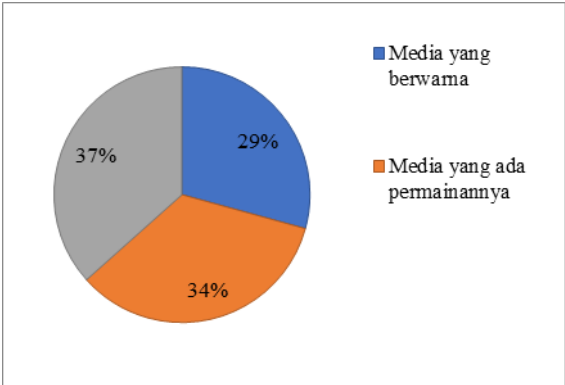
Data yang didapatkan dari hasil angket siswa menunjukkan bahwa sebanyak 84% siswa atau sebanyak 16 siswa menyatakan bahwa media yang digunakan oleh guru dalam kelas tidak sesuai yang diharapkan dan terdapat 16% atau sebanyak 3 siswa menyatakan bahwa media pembelajaran yang digunakan oleh guru sesuai yang diharapkan. Hasil dari analisis kebutuhan, diperoleh bahwa masih banyak siswa yang belum memahami materi pecahan. Berdasarkan angket kebutuhan siswa diperoleh hasil bahwa media pembelajaran yang digunakan oleh guru masih belum sesuai dengan yang diharapkan sehingga hal

tersebut menyebabkan siswa kurang bersemangat dalam pembelajaran dan menyebabkan kurangnya pemahaman siswa terhadap materi pecahan.



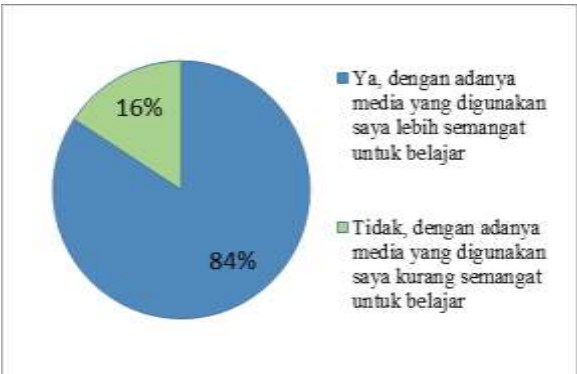
Gambar 2. Tingkat Pemahaman Siswa Terhadap Materi Pecahan

Data di atas menunjukkan bahwa sebanyak 79% siswa atau sebanyak 15 siswa kurang memahami materi pecahan yang diberikan guru dan sebanyak 21% atau 4 siswa cukup mampu memahami materi pecahan yang telah diberikan oleh guru.



Gambar 3. Tingkat Kesukaan Siswa terhadap Media Pembelajaran

Dari angket kebutuhan siswa diperoleh bahwa 37% atau sebanyak 15 siswa dari 19 siswa menyukai media pembelajaran yang berwarna, terdapat video penjelasan dan terdapat permainan di dalam media pembelajaran, sedangkan sebanyak 29% atau 12 siswa dari 19 siswa hanya menyukai media yang berwarna. Penggunaan media yang tidak sesuai akan menyebabkan siswa kurang tertarik untuk memperhatikan pembelajaran sehingga siswa kesulitan dalam memahami materi yang diberikan oleh guru (Amallia & Unaenah, 2018, p. 22; Ardila & Hartanto, 2017, p. 179). Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis permainan edukasi wordwall menjadi alternatif yang dapat digunakan.



Gambar 4. Pernyataan Siswa Terhadap Media Pembelajaran

Hasil angket siswa menunjukkan sebanyak 84% atau 16 siswa yang menyatakan bahwa dengan adanya media pembelajaran interaktif berbasis permainan edukasi wordwall

yang digunakan, siswa akan lebih bersemangat untuk belajar, dan 16% siswa atau tiga orang siswa yang menyatakan bahwa adanya media pembelajaran interaktif berbasis permainan edukasi wordwall yang digunakan, siswa akan lebih tidak bersemangat untuk belajar. Media wordwall dapat digunakan sebagai media yang menarik dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, sebab di dalam media ini bukan hanya materi saja yang ditampilkan, tetapi juga didesain semenarik mungkin dengan kombinasi warna yang menarik dan terdapat menu permainan yang dapat mengurangi tingkat kejenuhan siswa (Andini et al., 2024, p. 145; Aprinastuti, 2023, p. 93). Permainan dalam pembelajaran mampu menciptakan suasana yang menyenangkan, serius tetapi santai dan tidak membosankan (Munawir, 2019, p. 72; Rustan & Munawir, 2020, p. 59).

SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis permainan edukasi Word Wall pada materi pecahan di kelas IV SDN 173 Kertoraharjo sangat diperlukan untuk meningkatkan pemahaman siswa. Melalui model pengembangan ADDIE, penelitian ini berhasil mengidentifikasi kebutuhan siswa akan media pembelajaran yang menarik dan efektif. Hasil analisis menunjukkan bahwa mayoritas siswa merasa kurang memahami materi pecahan yang diajarkan dengan metode konvensional, dan mereka lebih menyukai media yang interaktif dan berwarna.

Penggunaan media Word Wall tidak hanya mampu menarik perhatian siswa, tetapi juga meningkatkan motivasi belajar mereka. Sebanyak 84% siswa menyatakan bahwa media ini membuat mereka lebih semangat dalam belajar. Oleh karena itu, penerapan media pembelajaran interaktif berbasis permainan edukasi Word Wall dapat menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar matematika, khususnya pada materi pecahan. Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa dengan adanya inovasi dalam media pembelajaran, proses belajar mengajar dapat menjadi lebih menarik, sehingga berdampak positif pada hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R. (2017). Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(1), Article 1. <https://doi.org/10.22373/lj.v4i1.1866>
- Akbar, H. F., & Hadi, M. S. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 1653–1660. <https://doi.org/10.31004/cdj.v4i2.13143>
- Amallia, N., & Unaenah, E. (2018). Analisis kesulitan belajar matematika pada siswa kelas III sekolah dasar. *Attadib: Journal of Elementary Education*, 2(2), 123–133.
- Andini, S. H., Yustie, H. A., Larasati, I., Amalia, R. M., Putri, Y. A., Muliani, D., Halizha, C. A., Pardede, C. B., & Habibah, A. H. (2024). *Inovasi Media Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Cahya Ghani Recovery.
- Aprinastuti, C. (2023). *Special Book for Media Tutorial ICT-Based Learning*. Stiletto Book.
- Ardila, A., & Hartanto, S. (2017). Faktor Yang Mempengaruhi Rendahnya Hasil Belajar Matematika Siswa Mts Iskandar Muda Batam. *Pythagoras: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 6(2), Article 2. <https://doi.org/10.33373/pythagoras.v6i2.966>
- Fidayanti, M., Shodiqin, A., & Yp, S. (2020). Analisis Kesulitan dalam Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Siswa Kelas V SDN Tlahab Kendal. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 3(1), Article 1. <https://doi.org/10.23887/jlts.v3i1.24269>
- Fitria, L., & Tarisa, V. (2023). Studi Literatur: Penggunaan Media Web Wordwall Sebagai Sarana Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 37–49.



- Haliza, V. N., Dewi, D. A., & Mulyana, A. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall terhadap Pemahaman Konsep Siswa dalam Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 16195–16221.
- Mauluddin, I., Zahro, A., & Widyartono, D. (2024). Pembelajaran Menulis Teks Puisi Berbasis Model Akrostik dengan Kartu Kata melalui Media Wordwall. *Diksa: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 10(1), 13–26.
- Munawir, A. (2019). Online Game and Children's Language Behavior. *IDEAS: Journal on English Language Teaching and Learning, Linguistics and Literature*, 7(2). <http://ejournal.iainpalopo.ac.id/index.php/ideas/article/view/1050>
- Munawir, A. (2020). Penguasaan Konsep Arah Mata Angin dengan Metode Treasure Hunt di Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 9(2), Article 2. <https://doi.org/10.58230/27454312.36>
- Munawir, A., & Kaso, N. (2022). Efektivitas Pendekatan Keterampilan Proses Pada Pembelajaran Konsep Bunyi Di Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14(2), 163–176.
- Oktaviasari, H., Pratiwi, D. E., & Hastungkoro, H. N. A. (2024). Penerapan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Konsep Penjumlahan Matematika Pada Kelas 1 SDN Putat Jaya IV-380 Surabaya. *Journal of Science and Education Research*, 3(2), 30–36.
- Permana, S. P., & Kasrman, K. (2022). Pengaruh media pembelajaran Wordwall terhadap motivasi belajar IPS kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7831–7839.
- Putri, A. H., & Sundi, V. H. (2024). Mengintegrasikan Media Wordwall dalam Pembelajaran Sistem Tata Surya Guna Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Peserta Didik di Kelas 6 SDN Serua 01 Kec. Ciputat, Kota Tangerang Selatan. *SEMNASFIP*. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SEMNASFIP/article/view/23644>
- Riyanto, Y. (2001). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. SIC.
- Rustan, E., & Munawir, A. (2020). Eksistensi Permainan Tradisional Edukatif Pada Generasi Digital Natives. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 5(2), 181–196.
- Sukma, K. I., & Handayani, T. (2022). Pengaruh penggunaan media interaktif berbasis wordwall quiz terhadap hasil belajar IPA di sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1020–1028.
- Ujang, R., & Aulia, R. (2022). Pemanfaatan Wordwall Sebagai Media Peningkatan Pemahaman Materi Pembangunan Ekonomi Pada Siswa Kelas Xi Sma Negeri 2 Padalarang. *Maslahah: Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 3(1), 63–71.