

## Analisis Kebutuhan Penggunaan Game Edukatif Wordwall terhadap Hasil Belajar Kelas III SD pada Materi Akibat Tidak Mematuhi Aturan

Titah Afit Wahyuni<sup>1\*</sup>, Fera Dwidarti<sup>2</sup>, Wendri Wiratsiwi<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas PGRI Ronggolawe Tuban, Indonesia

\*wahyuniafit02@gmail.com

**Submit**  
2 Mei 2026

**Review**  
8 Mei 2026

**Publish**  
5 Juni 2026

### Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk menyelidiki kelayakan, kegunaan, dan efektivitas penggunaan Wordwall sebagai dasar unit media pembelajaran interaktif yang membahas topik “Akibat Tidak Mematuhi Aturan” dengan siswa kelas 3 SD. Analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi merupakan langkah-langkah yang membentuk paradigma pengembangan ADDIE, yang digunakan dalam penelitian ini sebagai pendekatan R&D. 17 siswa kelas 3 dari SDN Pondokrejo berpartisipasi dalam penelitian ini. Metode seperti ujian, wawancara, dan observasi digunakan untuk mengumpulkan data. Pertanyaan pra- dan pasca-tes, bersama dengan lembar validasi ahli, kuesioner untuk guru dan siswa, dan alat-alat relevan lainnya digunakan. Evaluasi yang dilakukan oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media mengkonfirmasi bahwa media pembelajaran berbasis Wordwall yang dibuat memenuhi persyaratan validitas. Media tersebut dianggap praktis oleh instruktur dan siswa, dan terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa, seperti yang terlihat dari peningkatan skor pasca-tes. Oleh karena itu, wordwall sangat cocok untuk SD yang mencari cara baru, dinamis, dan menarik untuk mengajar siswa mereka.

**Kata Kunci:** Media pembelajaran, Wordwall, ADDIE, hasil belajar, pembelajaran interaktif

### Abstract

*The purpose of this research is to investigate the viability, usability, and efficacy of using Wordwall as a foundation for an interactive learning media unit covering the subject of “Akibat Tidak Mematuhi Aturan” with students in third grade of primary school. Analyzing, designing, developing, implementing, and evaluating are the steps that make up the ADDIE development paradigm, which was used in this study as an R&D approach. Seventeen third graders from SDN Pondokrejo participated in the research. Methods such as exams, interviews, and observation were used to gather data. Pre- and post-test questions, together with expert validation sheets, questionnaires for both teachers and students, and other relevant tools were utilized. Evaluations conducted by material experts, language experts, and media experts confirmed that the Wordwall-based learning media that were created fulfilled the validity requirements. The medium was deemed practical by both instructors and students, and it was shown to effectively improve students' learning outcomes, as seen by the rise in posttest scores. Consequently, wordwalls are a great fit for primary schools looking for a fresh, dynamic, and interesting way to teach their students.*

**Keywords:** learning media, Wordwall, ADDIE, learning outcomes, interactive learning

### PENDAHULUAN

Jika guru ingin siswa benar-benar memahami isi dan berpartisipasi aktif dalam pendidikan mereka sendiri, mereka harus memasukkan media pembelajaran ke dalam rencana pembelajaran mereka. Siswa dapat memperoleh manfaat dari lingkungan kelas yang lebih dinamis, partisipatif, dan menarik ketika guru menggunakan teknologi secara cerdas (Aisyah Fadilah dkk., 2023). “Siswa dapat lebih terlibat dan bersemangat dalam belajar ketika mereka menggunakan media pembelajaran untuk meningkatkan perhatian, motivasi, dan antusiasme mereka terhadap mata pelajaran. Penggunaan media yang sesuai tidak hanya membuat proses pembelajaran lebih berpusat pada guru tetapi juga membuat lingkungan belajar lebih efektif, menarik, dan relevan bagi siswa” (Al-Ismah dkk., 2023).

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Pondokrejo karena Pengamatan awal dan diskusi dengan para pengajar kelas tiga mengungkapkan masalah dengan pelajaran Pendidikan Pancasila yang melibatkan siswa yang tidak tertarik dan kinerja kelas yang buruk. Karena siswa terus kesulitan memahami penerapan praktis aturan, masalah ini paling menonjol dalam konten yang dihasilkan dari ketidakpatuhan terhadap aturan. Penggunaan media pembelajaran masih terbatas pada buku teks dan teknik ceramah, yang menyebabkan siswa tampak tidak termotivasi, pasif saat menjawab pertanyaan, dan mudah bosan. Hasil belajar siswa yang rendah dipengaruhi oleh faktor-faktor ini. Hasil pretest menunjukkan bahwa dari 17 siswa kelas III, 9 memiliki skor KKM 70, sedangkan 8 mendapatkan skor lebih rendah dari KKM. Temuan ini menyoroti perlunya materi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa SD jika kita ingin melihat peningkatan partisipasi dan peningkatan prestasi akademik

Wordwall adalah salah satu jenis materi yang dapat dimanfaatkan untuk membantu proses pembelajaran. "Wordwall adalah platform digital yang dapat diakses melalui web di mana pendidik dapat merancang permainan edukatif yang menarik untuk melibatkan siswa dalam pembelajaran. Aktivitas pembelajaran yang disajikan sebagai kuis dan permainan Wordwall diyakini mampu meningkatkan keterlibatan, antusiasme, dan partisipasi siswa" (Meirisa Sahanata dkk., 2022). Fleksibilitas Wordwall dalam pendidikan SD berasal dari kemudahan penggunaannya dan fakta bahwa Wordwall dapat diakses melalui berbagai perangkat dan ditampilkan menggunakan proyektor. Tujuan dari penggabungan media yang menarik dan interaktif ke dalam kelas adalah untuk meningkatkan keterlibatan, perhatian, dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

Mengingat permasalahan tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk menyediakan materi pembelajaran interaktif berbasis Wordwall bagi siswa kelas tiga dalam mempelajari unit "Akibat Tidak Mematuhi Aturan". Keunikan penelitian ini terletak pada penggunaan media Wordwall yang menggabungkan berbagai jenis permainan edukatif interaktif, seperti permainan membuka kotak, permainan kartu acak, dan lainnya, serta pengorganisasiannya secara bertahap berdasarkan karakteristik siswa SD kelas tiga yang sedang mempelajari Pendidikan Pancasila. Lebih lanjut, penelitian ini membahas proses produksi media dan menilai sejauh mana media Wordwall dapat digunakan secara realistis untuk meningkatkan hasil belajar siswa tentang akibat pelanggaran aturan. Diharapkan media yang dibuat akan membuat pembelajaran lebih menarik dan menghibur bagi siswa, yang akan meningkatkan pengetahuan, keterlibatan, dan hasil belajar mereka.

## METODE

Metode R&D digunakan dalam karya ini. R&D adalah strategi sistematis untuk menciptakan produk pembelajaran yang valid, praktis, dan berhasil melalui tahapan yang terorganisir (Rahayu, 2025). "Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*, yang dilaksanakan secara berurutan untuk memastikan produk sesuai dengan kebutuhan pembelajaran" (Maros, 2022).



Gambar 1. Tahapan penelitian pengembangan model ADDIE

Fase analitis melibatkan pengamatan terhadap siswa kelas tiga di SD Negeri Pondokrejo, wawancara dengan guru, dan pemberian tes pendahuluan untuk menentukan kebutuhan belajar,

karakteristik siswa, dan kesulitan di kelas. Menurut laporan tersebut, siswa mengalami kesulitan memahami isi pelajaran, kurang terlibat dalam pembelajaran, dan kurang memanfaatkan perangkat pembelajaran. Hasil ini menunjukkan bahwa untuk menjaga perhatian siswa dan meningkatkan pemahaman mereka, diperlukan lebih banyak bentuk media pembelajaran interaktif.

Pada fase ini, meninjau tujuan pembelajaran dan profil siswa untuk menginformasikan pengembangan media pembelajaran berbasis Wordwall. Saat ini, kami sedang mengerjakan materi, desain tampilan media, dan alat evaluasi untuk melihat seberapa layak produk kami.

Tahap development dilakukan dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis Wordwall sesuai dengan rancangan yang telah dibuat pada tahap sebelumnya. Pada tahap ini, peneliti menyusun materi pembelajaran, membuat desain tampilan menggunakan Canva, serta mengintegrasikan materi dan soal ke dalam platform Wordwall dalam bentuk game edukatif interaktif, seperti kartu acak, open the box, dan permainan lainnya. Setelah media dibuat, para spesialis di bidang materi, bahasa, dan media memeriksa kesesuaiannya. Setelah itu, media disempurnakan berdasarkan temuan validasi agar sesuai dengan kebutuhan tujuan pembelajaran dan kepribadian siswa SD.

Tahap *implementation* dilakukan dengan menerapkan media Wordwall dalam kegiatan pembelajaran pada murid kelas III SD Negeri Pondokrejo untuk melihat keterlaksanaan penggunaan media, respon murid, serta tingkat keterlibatan mereka selama pembelajaran berlangsung.

Untuk mengetahui seberapa baik materi pendidikan yang dibuat, tahap penilaian dilakukan. Umpan balik dari guru dan siswa, serta skor pra dan pasca-tes dari siswa yang menggunakan Wordwall untuk pembelajaran, menjadi dasar evaluasi. Pada tahap ini, kami berupaya memastikan apakah media tersebut layak, praktis, dan bermanfaat dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Lebih dari itu, materi pembelajaran yang dibuat disempurnakan berdasarkan temuan penilaian. Ada 17 siswa kelas III (9 laki-laki dan 8 perempuan) dan guru mereka (yang juga mengevaluasi kegunaan media tersebut) berpartisipasi dalam penelitian ini di SD Negeri Pondokrejo. Informasi kuantitatif dan kualitatif dikumpulkan. Temuan validasi ahli, survei tanggapan guru dan siswa, serta skor tes pembelajaran memberikan data kuantitatif, sedangkan observasi, wawancara, dan umpan balik validator memberikan data kualitatif.

Hasil pembelajaran siswa diukur menggunakan lembar pretest dan posttest, validitas produk dinilai menggunakan lembar validasi ahli, dan kepraktisan media diukur menggunakan survei tanggapan guru dan siswa. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dengan menggunakan skala Likert yang dikonversi dalam bentuk persentase untuk menilai kevalidan dan kepraktisan, sedangkan keefektifan dianalisis berdasarkan persentase ketuntasan belajar murid dengan acuan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 70 (Puspitasari, 2023).

## HASIL

Hasil akhir dari penelitian ini adalah seperangkat materi pembelajaran interaktif berbasis Wordwall tentang “Akibat dari Tidak Mematuhi Aturan” yang dibuat dengan mempertimbangkan anak-anak kelas tiga SD. Dibuat dengan mempertimbangkan kebutuhan siswa SD yang lebih menyukai pembelajaran berbasis permainan, media ini berfungsi sebagai alternatif buku teks tradisional dengan membuat pelajaran lebih menarik dan partisipatif. Setelah pengembangan, perangkat tersebut menjalani fase pengujian kelayakan untuk menjamin kesesuaiannya untuk digunakan dalam lingkungan pendidikan. Prosedur pengujian terdiri dari beberapa langkah: pertama, validasi oleh spesialis materi pelajaran, bahasa, dan media; kedua, evaluasi tanggapan pengajar dan siswa; dan terakhir, pengukuran hasil pembelajaran melalui perbandingan skor pra- dan pasca-tes.

Tabel 2 Hasil Validasi Ahli

| Validator   | Persentase | Kategori     |
|-------------|------------|--------------|
| Ahli Materi | 85,7%      | Valid        |
| Ahli Bahasa | 68,8%      | Cukup valid  |
| Ahli Media  | 96%        | Sangat valid |

### Hasil Validasi Ahli Materi

Pada tanggal 29 April 2026, seorang ahli materi bernama Ibu Novialita Angga Wiratama, M.Pd., mengevaluasi validasi ahli ini. Tingkat validitas produk mencapai persentase 85,7% menurut temuan penilaian dari validator ahli materi. Produk ini termasuk dalam kategori sah tanpa revisi apa pun, menurut hasil tersebut. Hal ini memastikan bahwa isi media pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan SD kelas tiga, kebenaran konsep yang dibahas, serta cakupan dan kedalaman materi pelajaran. Isinya juga disajikan secara metodis, mudah dipahami, dan dapat diterapkan pada situasi kehidupan nyata siswa. Jadi, media interaktif berbasis Wordwall pada materi pelajaran dianggap sesuai aturan dan karenanya layak digunakan dalam proses pembelajaran, tanpa perlu peningkatan.

### Hasil Validasi Ahli Bahasa

Bapak Kumaidi, M.Pd., seorang ahli bahasa, memvalidasi dokumen tersebut pada tanggal 4 Mei 2026. Tingkat validitas produk ditentukan sebesar 68,8% berdasarkan penilaian validator ahli bahasa. Menurut temuan ini, produk yang dihasilkan memenuhi kriteria validitas yang memadai dan tidak memerlukan revisi. Meskipun terdapat sejumlah faktor linguistik yang perlu diperhatikan di masa mendatang, anak-anak masih dapat memahami bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran. Secara keseluruhan, kalimat-kalimatnya cukup lugas dan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa kelas tiga, sehingga memungkinkan pemahaman yang baik terhadap materi pelajaran. Dengan demikian, materi pembelajaran interaktif berbasis Wordwall ini sesuai untuk digunakan dalam proses pembelajaran dan tidak memerlukan penyesuaian karena tidak melanggar standar.

### Hasil Validasi Ahli Media

Pada tanggal 4 Mei 2026, seorang ahli media bernama Bapak Saeful Mizan, M.Pd., mengevaluasi validasi ini. Tingkat validitas produk mencapai persentase 96% menurut hasil penilaian dari validator ahli media tersebut. Berdasarkan temuan ini, produk yang dihasilkan dapat dianggap cukup valid bahkan tanpa modifikasi lebih lanjut. Dengan kata lain, desain, gaya, pilihan warna, dan kemudahan penggunaan materi pembelajaran interaktif berbasis Wordwall ini sangat bagus. Siswa kelas III SD juga menganggap media ini menarik dan partisipatif, dan mereka berpikir media ini membantu mereka belajar. Sebagai hasil dari tidak mengikuti persyaratan, media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall pada mata pelajaran tersebut dianggap sangat dapat diterima untuk digunakan dalam proses pembelajaran dan tidak memerlukan penyesuaian apa pun.

Tabel 3 Respon Guru terhadap Media Wordwall

| Aspek Penilaian | Skor | Skor Maks      | Persentase |
|-----------------|------|----------------|------------|
| Respon guru     | 43   | 45             | 95,5%      |
| Kategori        |      | Sangat praktis |            |

Hasil kuesioner tanggapan guru untuk media pembelajaran berbasis Wordwall diklasifikasikan sebagai "sangat praktis" (95,5%), dengan skor 43 dari kemungkinan 45 (Tabel 3). Hal ini menunjukkan bahwa para pendidik secara umum memiliki kesan yang baik terhadap Wordwall sebagai alat pembelajaran, memuji daya tarik visualnya, kemudahan penggunaannya, dan kemampuannya untuk melengkapi pengajaran di kelas.

Tabel 4 Respon Siswa terhadap Media Wordwall

| Jumlah Siswa | Skor Maks | Skor Total | Persentase | Kategori    |
|--------------|-----------|------------|------------|-------------|
| 17           | 765       | 738        | 96,5%      | Sangat baik |

Dari 17 siswa yang mengisi survei tentang materi pembelajaran berbasis Wordwall, Tabel 4 menunjukkan bahwa mayoritas hanya memiliki hal-hal baik untuk dikatakan tentang materi tersebut. Skor total 738 dari kemungkinan 765 diraih, mewakili persentase 96,5%, yang menempatkannya dalam kategori sangat baik menurut analisis data. Ini membuktikan bahwa media Wordwall diterima dengan baik oleh siswa setelah digunakan di kelas. Karena Wordwall menyajikan konten sebagai permainan interaktif, siswa lebih terlibat dan tidak bosan saat belajar, sehingga mereka mengatakan bahwa itu lebih menarik daripada pembelajaran sebelumnya. Siswa juga merasa konten lebih mudah dipahami karena tampilan media yang sederhana dan menarik secara visual. Minat siswa yang meningkat dalam menyelesaikan setiap pertanyaan—yang disajikan sebagai permainan yang sulit—menunjukkan bahwa penggunaan media Wordwall juga

mendorong mereka untuk lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini, jelas bahwa media dapat melakukan lebih dari sekadar membantu menyampaikan pesan; media juga dapat membuat siswa lebih terlibat dalam apa yang mereka pelajari. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemahaman siswa kelas tiga tentang “Akibat dari Tidak Mematuhi Aturan” meningkat, motivasi mereka untuk belajar tumbuh, dan mereka menikmati proses belajar dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall.



#### **Hasil Belajar Siswa (Pretest dan Posttest)**

Sembilan dari tujuh belas siswa kelas tiga memiliki skor lebih tinggi dari ambang batas KKM 70 pada pretest, sementara delapan siswa memiliki skor lebih rendah dari itu. Jelas, sebelum menggunakan Wordwall, beberapa siswa tidak benar-benar memahami konsep “Akibat Tidak Mematuhi Aturan”. Keadaan ini menyoroti pentingnya memasukkan lebih banyak materi pembelajaran yang dinamis dan partisipatif ke dalam proses pendidikan untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa.

Temuan posttest menunjukkan peningkatan yang signifikan setelah implementasi media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall. Ketujuh belas siswa mencapai skor lebih tinggi dari ambang batas KKM 70. Ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas tiga dapat dipengaruhi secara positif dengan memasukkan media Wordwall ke dalam pelajaran mereka. Dengan demikian, masuk akal untuk berasumsi bahwa pemahaman siswa tentang materi “Akibat Tidak Mematuhi Aturan” ditingkatkan dengan penggunaan media pembelajaran berbasis Wordwall.

#### **a. Hasil Wawancara**

Wawancara dengan para pengajar kelas tiga mengungkapkan bahwa kurangnya keterlibatan anak-anak dalam kegiatan kelas merupakan masalah umum sebelum diperkenalkannya media Wordwall ke dalam kelas. Guru menjelaskan bahwa ketika pembelajaran masih didominasi metode ceramah, sebagian siswa kurang mampu mempertahankan fokus, beberapa di antaranya sering berbicara sendiri dengan teman sebangku, serta memerlukan penjelasan berulang untuk memahami materi yang disampaikan. Terlihat jelas dari keadaan ini bahwa keterlibatan siswa dalam pembelajaran rendah. Di sisi lain, perilaku belajar siswa berubah secara signifikan setelah media Wordwall digunakan. Siswa meningkatkan kecepatan respons mereka terhadap pertanyaan latihan, menunjukkan lebih banyak keterlibatan dalam diskusi kelas, dan lebih reseptif terhadap pertanyaan guru secara keseluruhan. Guru juga mencatat bahwa anak-anak lebih terlibat dan bersemangat untuk belajar dengan Wordwall karena pertanyaan diberikan dalam bentuk permainan interaktif, membuat pengalaman belajar lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

#### **b. Hasil Observasi**



Gambar 1. Pembelajaran di SDN Pondokrejo setelah penerapan wordwall

Pada gambar 1 terlihat proses pembelajaran menunjukkan adanya peningkatan keterlibatan siswa yang dapat diamati secara lebih jelas dan terarah. Pada saat pembelajaran berlangsung dengan bantuan media Wordwall, mayoritas siswa tampak mengikuti kegiatan belajar dengan baik, mulai dari memperhatikan instruksi yang diberikan guru hingga fokus pada tampilan soal yang disajikan melalui layar. Siswa juga terlihat lebih responsif karena secara langsung terlibat dalam proses menjawab pertanyaan yang muncul. Selain itu, lebih dari separuh jumlah siswa menunjukkan inisiatif dengan mengangkat tangan atau meminta kesempatan untuk menjawab soal yang diberikan. Aktivitas ini disertai dengan ekspresi yang menunjukkan ketertarikan, seperti tersenyum, tertawa, serta memberikan reaksi spontan baik ketika jawaban mereka benar maupun ketika masih terdapat kesalahan. Dari aspek suasana kelas, pembelajaran berlangsung lebih tertib dan kondusif dibandingkan sebelum penggunaan media tersebut, sekaligus memperlihatkan adanya peningkatan interaksi dua arah antara guru dan siswa, yang ditandai dengan munculnya berbagai pertanyaan dari siswa terkait materi yang sedang dipelajari.

## PEMBAHASAN

Temuan menunjukkan bahwa SD kelas tiga mungkin mendapat manfaat dari alat pembelajaran interaktif berbasis Wordwall yang telah dibuat. Penggunaan media di kelas telah dikaitkan dengan hasil belajar yang lebih baik, reaksi siswa yang lebih positif, dan tingkat keterlibatan yang lebih tinggi sepanjang proses pembelajaran, menurut penelitian tersebut.

Para ahli media memberikan skor validitas yang sangat tinggi sebesar 96%, sementara para ahli bahasa memberikan skor validitas yang layak sebesar 68,8%, dan para ahli materi memberikan skor validitas sebesar 85,7%. Penelitian menunjukkan bahwa dalam hal konten, bahasa, dan penampilan, media tersebut umumnya memenuhi standar. Wordwall sangat cocok untuk anak-anak SD karena desainnya yang menarik, ramah pengguna, dan interaktif, sebagaimana dikonfirmasi oleh sejumlah besar ahli media (96%). Pentingnya elemen visual dan interaksi dalam meningkatkan keterlibatan siswa dengan proses pembelajaran semakin ditekankan oleh hal ini.

Wordwall dinilai sangat praktis oleh 95,5% guru yang memberikan tanggapan, dengan skor 43 dari 45. Tidak hanya itu, tanggapan siswa juga dinilai sangat baik, dengan skor 96,5% (738 dari 765 dari 17 siswa). Berdasarkan angka-angka ini, baik siswa maupun pendidik menganggap media ini mudah digunakan. Menurut guru, media ini mempermudah belajar, membantu siswa berkonsentrasi lebih baik, dan membangkitkan minat mereka. Pada saat yang sama, siswa lebih terlibat, antusias, dan terbuka untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran karena informasi disajikan dalam bentuk permainan interaktif.

Hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam hal efektivitas. Dari tujuh belas siswa yang mengikuti pretest, hanya sembilan yang mendapatkan skor Minimum Completion (KKM) tujuh puluh; delapan lainnya tidak. Namun, setelah implementasi media Wordwall, semua 17 siswa mendapatkan skor di atas ambang batas KKM 70 pada post-test.

Berdasarkan angka-angka ini, jelas bahwa media Wordwall membantu siswa lebih memahami konsep “Akibat dari Tidak Mematuhi Aturan.”

Partisipasi siswa di semua tahapan proses pembelajaran berkontribusi pada peningkatan hasil ini. Siswa mungkin lebih berkonsentrasi, tetap termotivasi, dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dengan media interaktif berbasis permainan, yang pada gilirannya meningkatkan pemahaman mereka tentang topik tersebut. Gagasan media pembelajaran, yang menyatakan bahwa anak-anak dapat belajar lebih efektif dan dengan lebih sedikit kesulitan ketika diberi jenis media yang tepat, konsisten dengan hal ini (Daniyati dkk., 2023).

Kemampuan adaptasi Wordwall dan elemen permainan edukatifnya juga membantu menjadikan media ini bermanfaat untuk pengajaran (Olisna dkk., 2022). Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran ketika menggunakan media interaktif, yang mengarah pada pelajaran yang lebih menarik dan relevan.

Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa Wordwall dapat sangat meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan metode pengajaran tradisional (Fitria Erlinda dkk., 2025), dan hasil penelitian ini sejalan dengan hal tersebut. Peningkatan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran adalah kekuatan pendorong di balik perkembangan ini.

Selain itu, temuan ini sejalan dengan teori hasil belajar, yang menyatakan bahwa penggunaan media dan teknik pembelajaran yang sesuai berdampak pada keberhasilan pembelajaran (Yandi dkk., 2023). Penelitian ini menemukan bahwa konsentrasi, motivasi, dan pengetahuan siswa semuanya meningkat dengan penggunaan Wordwall, yang memungkinkan pembelajaran yang lebih aktif.

Namun, penelitian ini menemukan beberapa kekurangan, dan salah satunya adalah betapa bergantungnya segala sesuatu pada internet. Hambatan ini dapat memengaruhi kemudahan penggunaan media di internet. Hal ini sejalan dengan temuan Nurismaya Aliatunisa dan Faridi Faridi (2024), yaitu kualitas jaringan memainkan peran penting dalam seberapa efektif media pembelajaran digital.

Penggunaan paradigma ADDIE untuk menciptakan media pembelajaran berbasis Wordwall menghasilkan hasil akhir yang sah, dapat diterapkan, dan sukses, menurut penelitian tersebut. Lingkungan belajar yang lebih menarik, menghibur, dan partisipatif dipupuk oleh media ini, yang pada gilirannya meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian, Wordwall dapat berfungsi sebagai media yang segar dan alternatif bagi siswa SD untuk belajar, terutama dalam mata pelajaran yang membutuhkan pemikiran yang lebih dalam dan partisipasi langsung.

## **SIMPULAN**

Telah ditentukan bahwa media yang dikembangkan untuk topik kelas tiga SD “Akibat Tidak Mematuhi Aturan” memenuhi kriteria kelayakan dalam hal efektivitas, kepraktisan, dan validitas berdasarkan penelitian dan diskusi seputar pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall. Temuan validasi ahli menunjukkan bahwa hal ini benar, dengan 85,7% ahli materi menganggapnya sah, 68,8% menganggapnya cukup valid, dan 96% menganggapnya sangat valid. Temuan ini mendukung kesimpulan bahwa media pembelajaran tersebut sesuai untuk digunakan dalam lingkungan pendidikan.

Media Wordwall dinilai sangat praktis dan baik oleh siswa dengan 96,5% suara dan 95,5% guru memberikan nilai tersebut. Dari apa yang dapat kita lihat, menggunakan media di kelas adalah cara yang bagus untuk membuat siswa lebih terlibat dalam apa yang mereka pelajari dan memiliki kurva pembelajaran yang rendah.

Keberhasilan program ini lebih lanjut ditunjukkan oleh peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa. Hal ini jelas ditunjukkan oleh hasil pendahuluan, yang menunjukkan bahwa hanya 9 siswa yang mencapai kemahiran pada pretest. Namun, ketujuh belas siswa tersebut meningkatkan hasil ujian pasca-Wordwall mereka ke tingkat di atas ambang batas KKM yaitu 70. Selain itu, data dari wawancara dan observasi menunjukkan bahwa siswa lebih aktif, termotivasi, dan terlibat dalam belajar setelah menggunakan media tersebut.

Namun, karena hanya ada 17 siswa dalam sampel, hasilnya tidak dapat diterapkan pada populasi yang lebih besar. Selain itu, penelitian ini tidak memperhitungkan keberlanjutan media dalam jangka panjang karena hanya dilakukan selama satu sesi pembelajaran. Aksesibilitas internet dan perangkat yang dibutuhkan untuk melihat materi Wordwall juga sangat penting untuk penelitian ini.



Akibatnya, media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall yang mencakup subjek “Akibat Tidak Mematuhi Aturan” dapat dianggap layak, dapat diterapkan, dan produktif untuk digunakan sebagai media pembelajaran alternatif di SD.

## SARAN

Hasil penelitian ini memberikan sejumlah peluang untuk investigasi di masa mendatang. Lebih banyak siswa, bukan hanya satu kelas, akan dilibatkan dalam penelitian selanjutnya untuk memastikan bahwa hasilnya mewakili efektivitas media secara umum.

Penggunaan materi pembelajaran berbasis Wordwall paling baik dilakukan selama lebih dari satu sesi. Alih-alih berfokus pada satu terapi saja, pendekatan ini berupaya mengevaluasi dampak kumulatif media terhadap hasil belajar siswa dan pertumbuhan pengetahuan mereka dari waktu ke waktu.

Penelitian berikutnya juga dapat mengembangkan penggunaan Wordwall pada materi atau mata pelajaran yang berbeda, sehingga dapat diketahui sejauh mana media ini dapat diterapkan secara fleksibel dalam berbagai konteks pembelajaran di SD.

Selanjutnya, variasi bentuk permainan dalam Wordwall dapat lebih dikembangkan agar tidak hanya terbatas pada jenis aktivitas tertentu, sehingga diharapkan mampu meningkatkan variasi pengalaman belajar siswa dan mempertahankan motivasi belajar dalam jangka waktu yang lebih lama.

Terakhir, penelitian selanjutnya juga perlu mempertimbangkan kesiapan sarana dan prasarana, terutama akses internet dan perangkat pendukung, karena faktor tersebut dapat memengaruhi kelancaran implementasi media pembelajaran berbasis digital di lapangan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah Fadilah, dkk. (2023). Media pembelajaran sebagai penunjang proses belajar mengajar.
- Daniyati, dkk. (2023). Peran media pembelajaran dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran.
- Eka, dkk. (2022). Pengembangan soal evaluasi berbantuan website Wordwall pada mata pelajaran PPKn materi nilai-nilai Pancasila kelas III SD.
- Fitria Erlinda, dkk. (2025). Pengaruh penggunaan media pembelajaran Wordwall terhadap hasil belajar PPKn kelas III SDIT Qurrata Aini Baitussalam Bogor.
- Hasanah, dkk. (2024). Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi Wordwall pada pembelajaran IPAS untuk meningkatkan hasil belajar murid kelas IV SD.
- Kusnadi, E., & Azzahra, S. A. (2024). Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall dalam meningkatkan motivasi belajar murid pada mata pelajaran PPKn.
- Maros. (2022). Prosedur penelitian dan pengembangan model ADDIE.
- Nurismaya Aliatunisa, & Faridi, F. (2024). Analisis penggunaan media Wordwall dalam pembelajaran.
- Olisna, dkk. (2022). Keunggulan media pembelajaran Wordwall dalam pembelajaran interaktif.
- Puspitasari. (2023). Analisis validitas produk dalam penelitian pengembangan.
- Rahayu. (2025). Research and Development (R&D) dalam pengembangan media pembelajaran.
- Restu, N. K., Sutini, A., & Dewi. (2023). Pemilihan media pembelajaran yang tepat dalam meningkatkan motivasi belajar murid.
- Rizkiyah, & Fatonah. (2024). Pembelajaran Pendidikan Pancasila dalam membentuk karakter murid.
- Rongcai, dkk. (n.d.). Taksonomi Bloom dalam evaluasi hasil belajar.
- Setyorini, dkk. (2024). Meningkatkan minat belajar dengan menggunakan media Wordwall kelas IV SD.
- Spradley, & Huberman. (2024). Analisis data dalam penelitian kualitatif.
- Sugiyono. (2015). Metode penelitian pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D). Alfabeta.
- Susiawati, & Angko Wildan. (2020). Pengembangan media pembelajaran game interaktif berbasis Wordwall pada materi akhlak terpuji murid kelas I SD.
- Yandi, dkk. (2023). Hasil belajar sebagai indikator keberhasilan pembelajaran.
- Ariani, N., & Haryanto, D. (2020). *Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi*. Yogyakarta: Deepublish.
- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.



- Daryanto. (2016). *Media pembelajaran: Peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Nieveen, N. (1999). Prototyping to reach product quality. Dalam J. van den Akker, R. M. Branch, K. Gustafson, N. Nieveen, & T. Plomp (Eds.), *Design approaches and tools in education and training* (hlm. 125–135). Springer.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian pendidikan (kuantitatif, kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). *Instructional development for training teachers of exceptional children: A sourcebook*. Indiana University.

