

Pengembangan Model Pembelajaran Menyenangkan Berbasis *Game Interaktif Wordwall* pada Materi Membaca Teks Informatif Siswa Kelas 5 SDN Bangbayang 2

Imas Susilawati^{1*}, Neng Lies Susilawaty², Elis Hasanah³, Siti Ade Amiati⁴, Rosyidatul Munawaroh⁵, Aan Hasanah⁶

¹⁻⁶ Universitas Suryakencana, Indonesia

Email : * imassusilawati1001@gmail.com¹, nenengliessusilawati@gmail.com²,
acepelis@gmail.com³, sitiade7719@gmail.com⁴, rosyidatulmunawaroh@gmail.com⁵,
hasanah_aan@unsur.ac.id⁶

Alamat: Jl. Pasirgede Raya, Bojongherang, Kec. Cianjur, Kabupaten Cianjur, Jawa Barat 43216

Korespondensi penulis: imassusilawati1001@gmail.com

Abstract. *This research aims to develop a fun learning model based on interactive wordwall games on informative text reading material in class V of Bangbayang 2 Elementary School, Cianjur Regency. This type of research is development research (R&D) with the ADDIE model which consists of five steps: analysis, design, development, implementation and evaluation. The designed media is then validated by the validator using a validation sheet in the form of a questionnaire. Product validation consists of material and media experts. To practice product quality, this is done by filling out teacher and student response questionnaires. Then, the effectiveness test is carried out by giving evaluation questions to students. The results of media research obtained a validity level of 86% from the material aspect in the very valid category, 80% from the media aspect in the valid category. Thus, it can be concluded that the learning media in the form of interactive wordwall media using a fun learning model in Indonesian language learning in class V elementary school is declared practical, effective, and suitable for use in learning.*

Keywords: *Fun, Learning, Model, Interactive, Media.*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model pembelajaran yang menyenangkan berbasis game interaktif wordwall pada materi membaca teks informatif di kelas V SD Negeri Bangbayang 2 Kabupaten Cianjur. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri dari lima langkah: analisis (analysis), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation). Media yang dirancang kemudian divalidasi oleh validator menggunakan lembar validasi berupa angket. Validasi produk terdiri dari ahli materi dan media. Untuk praktik kualitas produk dilakukan dengan pengisian angket respon guru dan siswa. Lalu, pada uji keefektifannya dilakukan dengan memberikan soal evaluasi kepada siswa. Hasil penelitian media memperoleh tingkat kevalidan 86% dari aspek materi dengan kategori sangat valid, 80% dari aspek media dengan kategori valid. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berupa media interaktif wordwall menggunakan model pembelajaran menyenangkan pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD dinyatakan praktis, efektif, dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Kata kunci: Model, Pembelajaran, Menyenangkan, Media, Interaktif.

1. LATAR BELAKANG

Upaya meningkatkan keberhasilan pembelajaran, merupakan tantangan yang selalu dihadapi oleh setiap orang yang berkecimpung dalam profesi keguruan dan kependidikan. Sebagaimana yang dijelaskan dalam Undang-undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen pasal 20-point b bahwa dalam melaksanakan tugas keprofesionalan, guru berkewajiban meningkatkan dan mengembangkan kualifikasi akademik dan kompetensi secara berkelanjutan sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni. Banyak upaya yang telah

dilakukan, banyak pula keberhasilan yang telah dicapai, meskipun disadari bahwa apa yang telah dicapai belum sepenuhnya memberikan kepuasan sehingga menuntut renungan, pemikiran dan kerja keras untuk memecahkan masalah yang dihadapi.

Pada hakikatnya proses belajar mengajar adalah adanya hubungan timbal balik antara pendidik dengan peserta didik dalam situasi pendidikan. Sebagian besar orang berpendapat bahwa keberhasilan pendidikan berada di tangan pendidik dan peserta didik sebagai aktor utama dalam proses belajar mengajar. Akan tetapi, realitanya tidaklah demikian, salah satu komponen yang perlu diperhatikan adalah media pembelajaran yang berfungsi sebagai alat bantu seorang pendidik dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan komponen yang tak terpisahkan dari serangkaian proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran pada khususnya.

Dengan dibuatnya game edukasi pada pembelajaran bahasa Indonesia diharapkan dapat menjadikan sebuah peningkatan dalam memahami sebuah teks yang terdapat kalimat fakta dan opini. Dalam penelitian ini memilih anak-anak SD sebagai target pemain karena biasanya anak-anak akan lebih sulit dan sering merasa bosan jika pembelajaran berfokus pada bahan bacaan dan hanya diberikan melalui teori saja, anak-anak tentunya cenderung akan lebih cepat merasa bosan dan malas untuk menyimak pembelajaran. Sedangkan pada seusia anak-anak mereka lebih tertarik terhadap apa yang menarik perhatian mereka dengan cara bermain. Sehingga, saat ini lebih mengedepankan penggunaan game terhadap pembelajaran untuk mengenalkan kalimat fakta dan opini dengan harapan anak akan lebih bersemangat ketika dalam pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia di ruangan kelas, sehingga anak akan lebih mudah untuk menyerap, mengingat, dan menguasai materi pembelajaran. Kebaruan (novelty) penelitian ini terdapat dalam sebuah cara mengembangkan pemahaman teks kalimat fakta dan opini dengan pengembangan game interaktif dan juga cara menangani pokok permasalahan dalam kurangnya minat belajar dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Dalam penelitian ini peneliti lebih menunjuk kepada media pembelajaran siswa mengenai kalimat fakta dan opini. Secara teori pengenalan kalimat fakta dan opini ini bentuk pembelajaran biasa tidak begitu efektif. Maka dari itu, peneliti melakukan inovasi kegiatan belajar dalam bentuk pembuatan media pembelajaran game interaktif supaya siswa tidak bosan ketika belajar hanya membaca dan menulis saja. Dari pemikiran tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media game interaktif pada pembelajaran bahasa Indonesia bagi siswa SD kelas V diharapkan dapat mudah diingat dan dipahami oleh siswa. Berdasarkan adanya suatu

permasalahan di atas, maka penulis terdorong untuk membuat pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan dengan pengembangan game interaktif wordwall.

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti mengenai penggunaan media interaktif berbasis wordwall quiz, lebih berfokus pada game quiz untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan media interaktif berbasis wordwall quiz terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SDN Pasir Putih 03. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai hal tersebut.

2. KAJIAN TEORITIS

Proses pembelajaran yang monoton akan menjadikan peserta didik menjadi malas dan kurang bersemangat mengikuti pembelajaran. Media pembelajaran yang menyenangkan tentunya sangat diperlukan oleh seorang pendidik di era ini, guna meningkatkan minat dan keaktifan belajar peserta didik. Saat peserta didik mulai kehilangan motivasi dalam belajar, maka peran pendidik harus mampu mengembalikan minat dan keaktifan peserta didik. Salah satunya yaitu dengan adanya inovasi dalam pemanfaatan media pembelajaran. Media pembelajaran yang interaktif sangat dibutuhkan sebagai solusi dalam permasalahan ini. Sebuah media pembelajaran yang mudah dan efektif untuk digunakan oleh siapapun merupakan target yang ingin dicapai, baik ditinjau dari segi tujuan pendidikan maupun hasil peserta didik yang optimal. Selain penggunaan yang mudah dan murah, media ini juga memiliki banyak alternatif pilihan dalam menyajikan materi dan soal. Sehingga para pendidik dapat menggunakan pilihan alternatif lainnya sebagai variasi lain dalam mengemas materi pelajaran yang lain. Media yang menyenangkan dan bervariasi akan membuat siswa lebih aktif dan lebih termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran (Olisna, Milhatun Zannah, Auliani Sukma, Ani Nur Aeni: 2022).

Untuk dapat menciptakan sebuah bentuk proses metode pembelajaran yang dapat menarik perhatian terutama pada peserta didik, maka untuk mengatasi sebuah permasalahan tersebut, didapatkan beberapa contoh media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai proses pembelajaran yang dapat dilakukan, salah satunya melalui game interaktif wordwall. Harapan dibuatnya media pembelajaran menggunakan aplikasi wordwall, dapat menarik dan dapat dinikmati oleh peserta didik terhadap proses pembelajaran yang lebih terbuka dan dapat dilakukan dengan percaya diri sehingga pemahaman serta keterampilan peserta didik akan

menjadi lebih baik. Hal tersebut menjadikan pemilihan game wordwall sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai pembelajaran di kelas (Purnamasari et al., 2022).

Aplikasi game wordwall merupakan sebuah game aplikasi gamifikasi digital yang berbentuk dalam basis web yang telah menyediakan berbagai pilihan fitur permainan dan kuis yang dapat digunakan oleh pendidik untuk dapat memberikan peringkat materi. Aplikasi game tersebut telah dikembangkan dan diluncurkan oleh Visual Education Ltd, sebuah perusahaan yang berasal dari Inggris. Namun, dalam aplikasi ini terdapat fitur berbayar dan gratis dimana fitur tersebut akan lebih menarik jika berbayar. Dengan demikian, aplikasi tersebut dapat digunakan untuk tenaga pendidik yang ingin membuat metode pembelajaran sebagai penilaian dalam pembelajaran (Aryani et al., 2021).

Penelitian mengenai penggunaan media wordwall di sekolah dasar sebelumnya telah dilaksanakan oleh beberapa peneliti terdahulu, penelitian yang dilakukan oleh (Gandasari & Pramudiani, 2021) menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh aplikasi wordwall terhadap motivasi belajar siswa IPA SDN Bojong Rawalumbu VI. Berikutnya, hasil penelitian (Imanulhaq & Pratowo, 2022) dan Maghfiroh, K. (2018) juga menyimpulkan bahwa penggunaan media edugame wordwall pada pembelajaran matematika pada siswa sekolah dasar mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

Hasil penelitian lainnya yang relevan terkait media pembelajaran interaktif dengan wordwall dilakukan oleh Nana Meisah Putri dan Hamimah dalam artikelnya yang berjudul Pengembangan Multimedia Interaktif Wordwall Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) pada Pembelajaran IPA (2023). Dalam penelitiannya Nana Meisah Putri dan Hamimah menyimpulkan media pembelajaran berupa multimedia interaktif wordwall menggunakan model PBL pada pembelajaran IPAS di kelas IV sekolah dasar dinyatakan valid, praktis dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

3. METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Design and Development (D&D) dan model yang digunakan yaitu Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation (ADDIE) (Yudi Hari Rayanto: 2020). Dalam mengembangkan media pembelajaran berupa game interaktif wordwall ini, peneliti menggunakan prosedur penelitian yang disesuaikan dengan tahapan-tahapan yang sesuai dengan model pengembangan ADDIE. Penelitian ini dilaksanakan oleh peneliti terhadap para siswa kelas V SDN BANGBAYANG 2

yang beralamatkan di Jalan Cianjur-Sukabumi Kampung Bangbayang, Kecamatan Gekbrong, Kabupaten Cianjur, dengan siswa yang berjumlah 30 orang. Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui perkembangan dari media pembelajaran berupa game interaktif wordwall pada siswa kelas V SD mengenai kalimat fakta dan opini.

Penelitian ini dilakukan dengan lima tahapan, yaitu Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation. Kelima tahapan tersebut dilakukan oleh peneliti yaitu:

1. Tahap analisis (Analyze). Pada tahapan ini, terdapat beberapa aktivitas yang dilakukan seperti menganalisis CP dan TP pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, menganalisis media pembelajaran yang akan dibuat sesuai dengan karakteristik siswa kelas V, dan menganalisis buku guru dan siswa. Setelah semua itu dilakukan, peneliti menyimpulkan cara untuk menyelesaikan masalah tersebut.
2. Tahap perancangan (Design). Pada tahap ini, peneliti merencanakan berbagai rancangan yang akan digunakan untuk membuat media pembelajaran berupa game interaktif wordwall. Rancangan yang dimaksud adalah materi, pertanyaan, serta desain yang akan digunakan untuk media pembelajaran. Pada desain media pembelajaran yang digunakan dalam game interaktif wordwall ini yaitu dalam bentuk game quiz show, group sort, dan open the box.
3. Tahap pengembangan (Development). Pada tahap ini, peneliti merealisasikan berbagai hal yang telah dirancang sebelumnya. Waktu yang dibutuhkan dalam proses pembuatannya yaitu kurang lebih sekitar satu minggu. Mulai dari membuat layout, memasukkan seluruh pertanyaan yang telah dibuat sebelumnya ke dalam bentuk game berupa game quiz show, group sort, dan open the box.
4. Tahap implementasi (Implementation). Pada tahap ini, setelah media pembelajaran selesai dibuat, langkah selanjutnya peneliti mengimplementasikan media pembelajaran tersebut secara langsung terhadap siswa kelas V di sekolah dasar yang telah dituju sebelumnya. Pengimplementasian dilakukan oleh peneliti dengan melakukan pembelajaran secara langsung dengan menggunakan media pembelajaran yang telah dibuat sebelumnya, yang di dalamnya memuat materi sesuai dengan CP dan TP Pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V, berupa game interaktif wordwall yang telah di desain semenarik mungkin.
5. Tahap evaluasi (Evaluation). Pada tahap ini, peneliti melakukan evaluasi dari tahap pengimplementasian media pembelajaran yang sebelumnya telah dilaksanakan terhadap siswa kelas V di SDN Bangbayang 2. Instrumen penelitian yang digunakan

oleh peneliti untuk mengevaluasi media pembelajaran yang dibuat yaitu dengan observasi kepada siswa dan wawancara dengan cara memberikan sejumlah pertanyaan penilaian kepada guru. Teknik analisis yang digunakan yaitu secara kualitatif. Data kualitatif ini diperoleh untuk mengetahui penilaian dari responden terhadap media pembelajaran interaktif wordwall dengan materi kalimat fakta dan opini pada siswa kelas V SD yang sebelumnya telah digunakan pada proses pembelajaran.

Instrumen yang digunakan untuk memperoleh sejumlah data yaitu berupa angket atau kuesioner. Data yang telah dikumpulkan kemudian terlebih dahulu diubah ke dalam kuantitatif sesuai dengan bobot skor yang diperoleh, perubahan tersebut menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan:

P = Skor Kevalidan

F = Rata-rata yang diperoleh

N = Skor maksimal

Langkah terakhir adalah menyimpulkan hasil perhitungan berdasarkan aspek kelayakan menggunakan interval untuk mengklasifikasikan objek atau proyek menjadi kategori tertentu. Berikut adalah deskripsi masing-masing kriteria berdasarkan interval:

Tidak Layak (Interval 0-20): Dalam kategori ini, objek dinilai tidak memenuhi standar atau persyaratan dasar. Skor dalam interval ini menunjukkan adanya kekurangan yang signifikan, sehingga memerlukan perubahan besar atau perbaikan menyeluruh.

Kurang Layak (Interval 21-40): Objek yang termasuk dalam kategori "Kurang Layak" menunjukkan adanya beberapa kekurangan yang menghalangi pemenuhan standar secara penuh. Walaupun ada beberapa aspek yang berfungsi dengan baik, banyak area yang memerlukan peningkatan agar bisa dianggap layak.

Cukup Layak (Interval 41-60): Kategori ini menunjukkan bahwa objek memenuhi persyaratan dasar namun masih memiliki ruang untuk perbaikan. Skor dalam interval ini menunjukkan bahwa objek tersebut layak untuk digunakan atau dilanjutkan, tetapi penilaian ulang dan perbaikan akan bermanfaat.

Layak (Interval 61-80): Objek yang dinilai dalam kategori "Layak" menunjukkan pemenuhan standar yang baik dan dapat diandalkan. Meskipun ada beberapa area yang dapat ditingkatkan, secara keseluruhan, objek tersebut sudah memenuhi harapan dan dapat dianggap siap untuk digunakan atau diluncurkan.

Sangat Layak (Interval 81-100): Objek yang dinilai dalam kategori "Sangat Layak" menunjukkan pemenuhan standar yang sangat baik dan dapat diandalkan. Secara keseluruhan, objek tersebut sudah melampaui harapan dan siap untuk digunakan atau diluncurkan.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan yang digunakan adalah prosedur pengembangan ADDIE (Analysis, design, development, implementation, evaluation). Adapun Langkah-langkah dalam pengembangan model pembelajaran menyenangkan berbasis Wordwall untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia sebagai berikut:

Tahap Analisis

Peneliti melakukan observasi di SDN Bangbayang 2 pada bulan Mei 2024. Observasi dilakukan pada siswa kelas V pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan observasi yang dilakukan di SDN Bangbayang 2, peneliti mendapati keberlangsungan proses pembelajaran tidak berjalan efektif, khususnya pada pengerjaan evaluasi pembelajaran Bahasa Indonesia tentang teks Informasi. Evaluasi yang diberikan pada siswa hanya berupa lembaran-lembaran soal yang didapat dari buku paket siswa. Dari temuan ini tampak banyak siswa yang tidak memiliki minat dan motivasi dalam menyelesaikan evaluasi. Siswa cepat merasa bosan ketika menyelesaikan evaluasi. Adapun langkah-langkah yang dilakukan pada tahap analisis, yaitu:

Tahap Perancangan

Adapun langkah-langkah dalam perancangan, sebagai berikut:

- a. Membuka situs website <http://Wordwall.net>
- b. Login

Sebelum membuat kuis, pengguna diharuskan melakukan login ke website yang terletak di pojok kanan atas layar. Login ini berguna supaya kuis yang dibuat bisa tersimpan ke akun pengguna dan bisa di edit dan juga di bagikan kepada siswa. Untuk melakukan proses login pengguna hanya perlu login melalui akun google atau

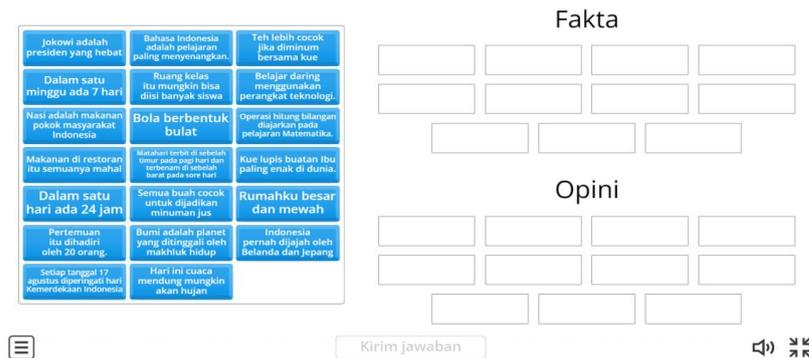
menggunakan email pengguna pada kolom pendaftaran yang sudah disediakan, lalu setelah itu pengguna akan langsung masuk ke dalam website dan memilih jenis evaluasi dan membuat evaluasi.

c. Membuat Kuis

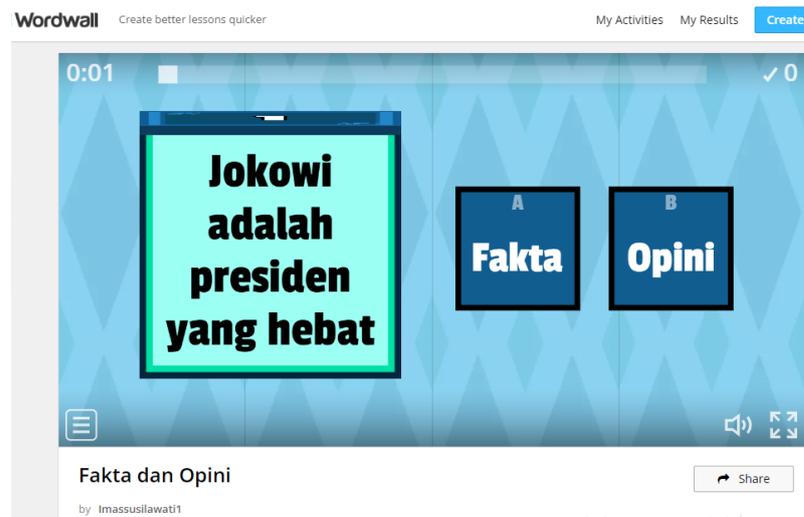
Setelah berhasil login, untuk membuat kuis maka langkah selanjutnya adalah memilih Create Activity. Setelah mengklik bagian tersebut, maka akan muncul tampilan jenis-jenis kuis yang bisa digunakan pengguna dalam membuat soal.

d. Desain Kuis

Website wordwall terdiri dari banyak fitur yang digunakan dalam evaluasi (Teno, Thania Shaputri & Dara Fitrah Dewi: 2023). Semua fitur ini bisa digunakan secara gratis dan dapat disesuaikan dengan tes yang digunakan oleh guru. Selain itu fitur-fitur yang disediakan juga sangat menarik dan menyenangkan untuk evaluasi. Berikut ini beberapa desain soal yang digunakan dalam pengembangan, di antaranya sebagai berikut:



Gambar1. Group Sort



Gambar 2. Open the box



Gambar 3. Game Show Quiz

Tahap Pengembangan

Pada tahap pengembangan (development) peneliti terlebih dahulu melakukan konsultasi dan meminta masukan kepada dosen pembimbing, yaitu Ibu Dr. Iis Ristiani, M. Pd tentang pembelajaran menyenangkan berbasis media interaktif wordwall pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi teks Informatif sebelum dilakukan validasi oleh beberapa validator ahli.

Dalam menilai pembelajaran menyenangkan berbasis media interaktif wordwall, berbagai aspek harus dipertimbangkan untuk memastikan bahwa media tersebut efektif dan menarik bagi pengguna. Berdasarkan data evaluasi yang diberikan, berikut adalah analisis dari 20 kriteria yang digunakan untuk menilai media pembelajaran tersebut:

- 2) Ketuntasan Konsep: Media pembelajaran dinilai cukup dalam aspek ketuntasan konsep, yang berarti bahwa materi yang disajikan mencakup keseluruhan konsep dengan jelas dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- 3) Kejelasan Petunjuk Penggunaan: Petunjuk penggunaan dalam media ini dianggap sangat jelas. Hal ini menunjukkan bahwa pengguna dapat dengan mudah memahami cara mengoperasikan media tanpa mengalami kebingungan.
- 4) Kejelasan Tampilan Nilai yang Didapat: Media ini menunjukkan kejelasan dalam menampilkan nilai yang diperoleh oleh pengguna. Nilai tersebut disajikan dengan cara yang mudah dimengerti dan tidak menimbulkan interpretasi yang salah.
- 5) Sajian Soal Menarik: Aspek ini dinilai sangat layak, menunjukkan bahwa soal-soal yang disajikan dalam media mampu menarik minat pengguna untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

- 6) Dapat Digunakan Secara Individu/Kelompok: Media pembelajaran ini fleksibel dan dapat digunakan baik secara individu maupun dalam kelompok, mendukung berbagai mode pembelajaran.
- 7) Tampilan Kunci Jawaban: Kunci jawaban dalam media ini disajikan dengan sangat jelas, membantu pengguna dalam memahami jawaban yang benar dan meningkatkan pemahaman konsep.
- 8) Komposisi Warna: Media ini dinilai sangat baik dalam hal komposisi warna. Warna-warna yang digunakan tidak hanya estetik tetapi juga mendukung kenyamanan visual pengguna.
- 9) Variasi Isi Kuis: Variasi isi kuis dalam media ini dianggap sangat baik, yang berarti kuis-kuis tersebut mampu memberikan variasi yang cukup sehingga tidak membosankan bagi pengguna.
- 10) Kesesuaian Foto/Gambar: Foto dan gambar yang digunakan dalam media ini sesuai dengan konten yang disajikan, membantu pengguna dalam memahami materi yang diajarkan.
- 11) Kesesuaian Karakter/Huruf: Penggunaan karakter dan huruf dalam media ini dinilai sangat layak, menunjukkan bahwa pilihan font dan gaya tulisan mendukung keterbacaan dan estetika media.
- 12) Kemenarikkan Kuis: Kuis yang disajikan dalam media ini sangat menarik, yang menunjukkan bahwa pengguna tertarik untuk berpartisipasi aktif dan merasa tertantang dengan pertanyaan-pertanyaan yang diberikan.
- 13) Penampilan Unsur Tata Letak: Tata letak media ini sangat baik, dengan penempatan elemen-elemen yang mendukung pengalaman pengguna yang nyaman dan intuitif.
- 14) Pewarnaan Tidak Mengacaukan Tampilan Layar: Pewarnaan dalam media ini dipilih dengan bijak, tidak mengganggu atau mengacaukan tampilan layar, sehingga tidak mengalihkan perhatian dari materi utama.
- 15) Website Menggunakan Karakter/Huruf Sesuai: Karakter dan huruf yang digunakan di website sangat sesuai dengan desain keseluruhan, memastikan keterbacaan dan kesesuaian dengan tema pembelajaran.
- 16) Tampilan Media Menarik: Secara keseluruhan, tampilan media ini sangat menarik, yang menunjukkan bahwa desain visualnya mampu memikat dan mempertahankan perhatian pengguna.

- 17) Memberikan Motivasi Belajar: Media ini dinilai sangat efektif dalam memberikan motivasi belajar kepada pengguna, yang merupakan indikator penting keberhasilan media pembelajaran.
- 18) Kemudahan Mengakses Aplikasi: Aplikasi ini sangat mudah diakses, menunjukkan bahwa pengguna tidak mengalami kesulitan teknis atau hambatan dalam menggunakan media.
- 19) Keefektifan Penggunaan: Aspek keefektifan penggunaan media ini dinilai layak, menunjukkan bahwa media ini secara umum efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran.
- 20) Kepraktisan Penggunaan Evaluasi: Media ini sangat praktis dalam hal evaluasi, memungkinkan pengguna untuk dengan mudah melaksanakan dan menilai hasil belajar mereka.
- 21) Menu dan Fasilitas Evaluasi Mudah Dimengerti: Menu dan fasilitas evaluasi yang disediakan dalam media ini cukup mudah dimengerti, meskipun masih ada ruang untuk peningkatan agar menjadi lebih intuitif bagi semua pengguna.

Dari 20 butir pernyataan yang diberikan, nilai rata-rata yang didapatkan dari validator ahli media adalah 4. Setelah nilai rata-rata diperoleh, maka untuk mencari skor kevalidan, peneliti menggunakan rumus:

$$\text{Skor Kevalidan} = \frac{\text{rerata skor diperoleh}}{\text{skor yang diharapkan}} \times \text{skor jawaban tertinggi}$$

$$\text{Skor kevalidan} = \frac{4}{5} \times 100 = 80$$

Dari hasil tersebut dapat dikatakan bahwa model pembelajaran menyenangkan berbasis media interaktif wordwall pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks informatif yang dikembangkan “Layak” untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Kelayakan materi pada evaluasi berbasis media interaktif wordwall pada pembelajaran Bahasa Indonesia divalidasi pada tanggal 24 Mei 2024 oleh seorang guru kelas V SDN Bangbayang 2, yaitu Ibu Elis Hasanah, S. Pd.

Berdasarkan hasil validasi ahli materi, media pembelajaran ini secara umum dinilai sangat baik dalam hal relevansi materi, penyajian yang sistematis, kejelasan bahasa, dan kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran. Penggunaan gambar dan contoh-contoh juga sangat tepat, mendukung proses belajar mengajar yang lebih efektif. Meskipun terdapat satu kriteria yang tidak dinilai, hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran

telah memenuhi standar kualitas yang diperlukan untuk digunakan di dalam kelas. Namun, perlu ada peninjauan lebih lanjut pada aspek cakupan materi terkait subtema untuk memastikan bahwa media ini benar-benar komprehensif.

Dari 10 butir pernyataan yang diberikan, nilai rata-rata yang didapatkan dari validator ahli media adalah 4,3. Setelah nilai rata-rata diperoleh, maka untuk mencari skor kevalidan, peneliti menggunakan rumus:

$$\text{Skor Kevalidan} = \frac{\text{rerata skor diperoleh}}{\text{skor yang diharapkan}} \times \text{skor jawaban tertinggi}$$

$$\text{Skor kevalidan} = \frac{4,3}{5} \times 100 = 86$$

Dari hasil validasi ahli materi tersebut dapat dikatakan bahwa model pembelajaran menyenangkan berbasis media interaktif wordwall pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks informatif yang dikembangkan “Sangat Layak” untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.

Tahap Implementasi

Pada tahap implementasi peneliti merancang pembelajaran dengan langkah-langkah (1) menjelaskan kepada siswa mengenai model pembelajaran yang akan digunakan. Hal yang dijelaskan bahwa model pembelajaran ini menggunakan game interaktif berbasis Wordwall untuk membantu siswa memahami teks informatif dengan cara yang menyenangkan. (2) Siswa mengerjakan aktivitas pembelajaran Wordwall yang telah disiapkan oleh guru. Aktivitas ini bisa berupa matching game, pilihan ganda, atau bentuk permainan interaktif lainnya yang sesuai dengan materi pembelajaran. (3) setelah mengerjakan aktivitas Wordwall, siswa berdiskusi dan bertanya jawab dengan guru untuk memperdalam pemahaman mereka tentang materi kalimat fakta dan opini. (4) Guru melakukan penilaian untuk mengukur kemampuan siswa dalam memahami teks informatif. Penilaian berupa game interaktif berbasis wordwall, observasi selama pembelajaran, atau diskusi kelas.

Tahap Evaluasi

Penggunaan game interaktif Wordwall dalam pembelajaran siswa kelas V SDN Bangbayang 2 melibatkan uji coba melalui tiga tahap, yakni pretest, diskusi kelompok, dan posttest. Pretest awal menunjukkan rata-rata nilai sebesar 65, yang mengindikasikan pemahaman awal siswa terhadap materi. Setelah menggunakan Wordwall selama dua sesi

pembelajaran, nilai rata-rata posttest meningkat signifikan menjadi 85, dengan selisih 20 poin yang menunjukkan keberhasilan metode ini dalam meningkatkan pemahaman siswa. Game Wordwall dirancang interaktif dengan fitur seperti kuis, puzzle, dan latihan mencocokkan, yang membuat pembelajaran lebih menarik. Diskusi kelompok juga menjadi metode efektif untuk memperkuat pemahaman siswa melalui kolaborasi dan presentasi.

Hasil wawancara dan evaluasi menunjukkan bahwa mayoritas siswa merespons positif penggunaan game interaktif. Sebanyak 90% siswa merasa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, sementara 85% mengakui peningkatan pemahaman materi melalui media ini. Antusiasme siswa tercermin dari 95% yang ingin melanjutkan pembelajaran berbasis game di masa depan. Keunggulan media ini terletak pada penyajian visual dan dinamis yang membantu siswa memahami konsep dengan lebih baik. Hasil ini menegaskan potensi game Wordwall untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Guru memberikan tanggapan positif terhadap Wordwall, menyebutkan bahwa teks, gambar, dan elemen suara dalam game ini membantu menarik perhatian siswa sekaligus meningkatkan pemahaman mereka. Pembelajaran berbasis game dianggap mampu menyederhanakan konsep sulit, seperti membedakan fakta dan opini pada teks informatif. Selain itu, guru mencatat peningkatan semangat siswa dalam belajar dengan pendekatan ini, yang berujung pada partisipasi lebih aktif dan hasil belajar yang lebih baik. Secara keseluruhan, Wordwall dinilai sebagai inovasi yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan motivasi siswa.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil evaluasi terhadap produk game interaktif Wordwall yang dikembangkan menunjukkan tingkat kesiapan yang tinggi untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi teks informatif. Validator ahli media memberikan skor 80, sedangkan validator ahli materi memberikan skor 86. Rata-rata skor dari ketiga validator (termasuk validator ahli lainnya yang tidak disebutkan secara eksplisit) adalah 83, yang mengindikasikan bahwa produk ini "Sangat Layak" untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.

Uji coba produk ini pada siswa kelas V SDN Bangbayang juga memberikan hasil yang positif. Antusiasme siswa sangat tinggi, terutama saat diperkenalkan dengan video pembelajaran tentang kalimat fakta dan opini. Ketika game interaktif Wordwall diperlihatkan, minat siswa semakin meningkat. Fitur-fitur yang menarik dalam game, seperti audio yang merangsang dan visual yang berwarna-warni, berhasil membuat siswa merasa nyaman dan termotivasi untuk belajar. Game ini terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas belajar siswa dengan merangsang aspek kognitif dan afektif mereka.

DAFTAR REFERENSI

- Aryani, D., Patiro, S. P. S., & Putra, S. D. (2021). Pelatihan aplikasi game edukasi Kahoot untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di era pandemi Covid-19. *Terang*, 4(1), 116–124. <https://doi.org/10.33322/Terang.V4i1.1449>
- Depdiknas. (2005). Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen. Jakarta: Depdiknas.
- Gandasari, P., & Pramudiani, P. (2021). Pengaruh aplikasi Wordwall terhadap motivasi belajar IPA siswa di sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3689–3696. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1079>
- Imanulhaq, R., & Pratowo, A. (2022). Edugame Wordwall: Inovasi pembelajaran matematika di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pedagogos: Jurnal Pendidikan STKIP Bima*, 4(1), 33–41.
- Maghfiroh, K. (2018). Penggunaan media Word Wall untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa kelas IV MI Roudlotul Huda. *Jurnal Profesi Keguruan*, 4(1), 64–70.
- Olisna, M. Z., Sukma, A., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan game interaktif Wordwall untuk meningkatkan akhlak terpuji siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2737>
- Purnamasari, S., Rahmanita, F., Soffiatun, S., Kurniawan, W., & Afriliani, F. (2022). Bermain bersama pengetahuan peserta didik melalui media pembelajaran berbasis game online Word Wall. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 70–77. www.wordwall.net
- Putri, N. M., & Hamimah. (2023). Pengembangan multimedia interaktif Wordwall menggunakan model problem based learning (PBL) pada pembelajaran IPA. *Journal of Practice Learning and Educational Development*. <https://digitalpress.gaes-edu.com/index.php/jpled>
- Rayanto, Y. H., & Sugianti. (2020). Penelitian pengembangan model ADDIE dan R2D2: Teori dan praktik. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.
- Sanjaya, W. (2011). Strategi pembelajaran: Berorientasi standar proses pendidikan. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Teno, T. S., & Dewi, D. F. (2023). Pengembangan evaluasi berbasis media interaktif Wordwall pada mata pelajaran tematik tema peduli terhadap makhluk hidup di kelas V SDN 106815 Marindal I.