



Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukatif Berbasis Wordwall pada Materi Bangun Datar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SDN 1 Enrekang

Isra Nurul Asfani Risal ¹, Putriyani ², Nadar ³

Correspondensi Author

Universitas Muhammadiyah
Enrekang, Sulawesi Selatan,
Indonesia

Email:

isranurulasfani@gmail.com

Keywords :

Pengembangan;
Media Pembelajaran;
Game Edukatif Wordwall;
Bangun Datar;
Hasil Belajar;

Abstrak. Masalah utama dalam penelitian ini adalah bagaimana pengembangan media pembelajaran game edukatif berbasis Wordwall pada materi bangun datar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV di SDN 1 Enrekang. Penelitian bertujuan untuk mengembangkan suatu media pembelajaran game edukatif berbasis wordwall pada materi bangun datar kelas IV SDN 1 Enrekang, dan juga bertujuan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media terhadap hasil belajar peserta didik. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE. Validasi dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan praktisi pembelajaran (guru kelas IV) serta diuji coba pada 22 siswa. Hasil validasi menunjukkan bahwa ahli media memberikan penilaian sebesar 100%, ahli materi 89%, dan praktisi pembelajaran 97%. Secara keseluruhan, validasi dari ketiga ahli tersebut memperoleh nilai rata-rata 96%, yang dikategorikan sangat valid. Ujicoba lapangan terhadap 22 peserta didik menggunakan game edukatif wordwall memperoleh 93% dengan hasil tersebut menunjukkan kategori yang dicapai yaitu "sangat layak". maka kepraktisan media pembelajaran game edukatif dikategori sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran. Pada saat uji lapangan menggunakan media pada tahap pretest diperoleh nilai persentase 65% dan nilai persentase pada tahap posttest 87% peningkatan terlihat pada peserta didik terhadap hasil belajar materi bangun datar di kelas IV SDN 1 Enrekang. Hasil penilaian media pembelajaran berupa game edukatif berbasis Wordwall yang dikembangkan peneliti menunjukkan bahwa efektif dan layak dipergunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar materi bangun datar peserta didik kelas IV di SDN 1 Enrekang.

Abstract. The main problem in this research is how the development of educational game media based on Wordwall in the subject of flat shapes can improve the learning outcomes of fourth-grade students at SDN 1 Enrekang. This research aims to develop an educational game-based learning media using Wordwall on the topic of plane geometry for fourth-grade students at SDN 1 Enrekang. It also seeks to determine the validity, practicality, and effectiveness of this media in enhancing student learning outcomes. The study employs the Research and Development

(R&D) method using the ADDIE model. Validation was conducted by a media expert, a subject matter expert, and a fourth-grade teacher, and the media was trialed with 22 students. Validation results indicate that the media expert rated it 100%, the subject matter expert 89%, and the teaching practitioner 97%. Overall, the average validation score from all three experts is 96%, categorizing it as highly valid. A field trial involving 22 students using the Wordwall-based educational game yielded a score of 93%, indicating a "highly feasible" category. This outcome suggests that the educational game is highly practical for use in the learning process. During field trials, the pretest percentage was 65%, while the posttest percentage was 87%, demonstrating an improvement in students' learning outcomes on the topic of plane geometry in fourth grade at SDN 1 Enrekang. The evaluation of the educational game-based learning media developed in this study shows that it is effective and suitable as a learning tool to improve students' learning outcomes on plane geometry for fourth-grade students at SDN 1 Enrekang.

*This work is licensed under a Creative Commons Attribution
4.0 International License*



Pendahuluan

Hasil belajar pada matematika merupakan salah satu petunjuk keefektifan dalam proses pembelajaran matematika. Hasil belajar yang tinggi menunjukkan bahwa proses pembelajaran matematika yang dilaksanakan berjalan dengan efektif begitupun sebaliknya (Sitinjak et al., 2024). Rendahnya hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika semata-mata bukan karena materi yang sulit, akan tetapi disebabkan juga oleh proses pembelajaran yang dilaksanakan (Nisa et al., 2022).

Hasil belajar harus menunjukkan perubahan keadaan menjadi lebih baik, sehingga berguna sebagai; a) penambah pengetahuan, b) memahami yang belum dipahami sebelumnya, c) mengembangkan keterampilannya, d) memiliki pandangan baru atas sesuatu hal, e) menghargai sesuatu dari pada sebelumnya (Hidayanti et al, 2020).

Terdapat dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar yang pertama faktor internal yaitu: faktor jasmani dan psikologis, sementara yang kedua faktor eksternal meliputi: faktor keluarga, sekolah, dan masyarakat (Nuria et al., 2024). Faktor

internal terhadap hasil belajar adalah kebanyakan dari peserta didik menganggap pelajaran matematika sebagai ilmu menakutkan, kurangnya percaya diri dalam belajar matematika berdampak pada nilai yang kurang baik. Kemudian termasuk faktor eksternal yaitu yang berasal dari guru dimana saat proses pembelajaran pemilihan media yang digunakan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar anak (Lindha et al., 2021).

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti terhadap wali kelas IV di SDN 1 Enrekang, diperoleh bahwa pada pembelajaran Matematika materi Bangun Datar, umumnya guru atau pendidik hanya memberikan informasi dan menggambar dipapan tulis contoh – contoh bentuk, siswa diminta mengamati kemudian menggambar di buku tulis. Guru juga masih didominasi oleh penggunaan buku teks dan lembar kerja siswa (LKS), dan proses pembelajaran masih berpusat pada guru. Akibat dari kondisi tersebut peserta didik cenderung bosan dan tidak tertarik memperhatikan materi saat proses pembelajaran. Hal tersebut berdampak terhadap peserta didik menjadi kurang

mengerti pada materi tersebut sehingga berakibat pada hasil belajar rendah.

Berdasarkan Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) hasil rapor pendidikan UPT SDN 1 Enrekang, terlihat bahwa penerapan praktik inovatif dalam pembelajaran mengalami penurunan signifikan pada tahun 2023, dengan skor sebesar 53,48, mengalami penurunan sebanyak 8,94% dibandingkan dengan tahun 2022 yang mencapai skor 58,73. Penurunan ini menjadi perhatian dalam konteks evaluasi inovasi pembelajaran di sekolah tersebut.

Kemudian pada AKM dari hasil rapor pendidikan UPT SDN 1 Enrekang, terungkap bahwa kompetensi peserta didik saat berfikir menggunakan fakta, prosedur, konsep, dan alat matematika konten geometri untuk menyelesaikan masalah sehari-hari menunjukkan tingkat rendah, dengan skor mencapai 42,07%. Hal ini mencerminkan adanya tantangan signifikan dalam penerapan dan pemahaman konsep matematika pada konteks geometri dalam pemecahan masalah sehari-hari.

Pengalaman yang didapat dan mengamati secara langsung anak-anak yang berada di sekitar tempat tinggal, anak-anak lebih senang hal yang menarik dan menyenangkan salah satunya adalah bermain *game*. *Game* edukatif dapat berpengaruh baik pada proses pembelajaran dimana *game* berisi komponen yang menarik perhatian peserta didik untuk semakin giat belajar juga sebagai sarana hiburan (Syahputera et al., 2024). *Game* edukatif berisi kombinasi pembelajaran terstruktur dengan elemen *game* yang mampu meningkatkan percepatan daya pikir, motivasi, dan ilmu pengetahuan bagi peserta didik (Jianingsih et al., 2024).

Beberapa perusahaan perangkat lunak telah menyediakan berbagai fasilitas diantaranya *wordwall* untuk menunjang aktivitas pembelajaran di sekolah. *Wordwall* dibuat untuk memudahkan pendidik, seperti guru, dalam menciptakan media pembelajaran berbasis *game* tanpa harus

menguasai coding dan dapat menyesuaikan materi dengan yang diajarkan (Dahnial, 2024).

Wordwall adalah sebuah *platform* pembelajaran online yang menyediakan berbagai aktivitas interaktif berbentuk permainan, kuis, dan latihan yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam proses belajar (Putra et al., 2024). Media pembelajaran ini menawarkan berbagai macam *template* yang dapat disesuaikan dengan materi yang diajarkan, mulai dari kuis pilihan ganda, teka-teki silang, hingga permainan yang memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan materi pelajaran. Sebagai *platform* yang berbasis teknologi, *wordwall* memanfaatkan prinsip-prinsip gamifikasi untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan (Utami et al., 2024). Aktivitas yang disajikan dalam bentuk permainan ini tidak hanya membantu siswa memahami konsep, tetapi juga meningkatkan keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kolaborasi.

Salah satu keunggulan utama *wordwall* adalah kemudahan dalam penggunaannya. Guru dapat dengan cepat membuat berbagai jenis kegiatan interaktif sesuai dengan kurikulum yang diajarkan tanpa memerlukan keterampilan teknis yang tinggi. Fitur personalisasi memungkinkan guru untuk membuat materi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa, termasuk materi yang lebih mudah dipahami atau tantangan yang lebih sulit untuk siswa yang sudah lebih maju (Auliyah et al., 2023). Pembelajaran matematika khususnya materi bangun datar, guru dapat membuat permainan yang berfokus pada pengenalan bentuk-bentuk geometri, penghitungan luas dan keliling, serta latihan soal yang dapat mengasah pemahaman siswa.

Wordwall juga memungkinkan pemberian umpan balik secara langsung kepada siswa. Setelah siswa menyelesaikan permainan atau kuis, mereka dapat langsung

melihat skor yang diperoleh, yang dapat mendorong mereka untuk memperbaiki hasil belajar mereka. Hal ini membuat proses evaluasi tidak hanya terbatas pada penilaian akhir, tetapi menjadi bagian dari proses pembelajaran itu sendiri. Umpan balik instan ini sangat berguna untuk meningkatkan motivasi siswa, karena mereka dapat segera mengetahui seberapa jauh pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari dan berusaha untuk meningkatkan hasil mereka di kuis berikutnya.

Platform ini juga mendukung pembelajaran yang lebih fleksibel, dimana siswa dapat mengakses materi dan latihan kapan saja dan di mana saja, baik di kelas maupun di luar kelas. *Wordwall* menjadi media yang efektif untuk mendukung pembelajaran jarak jauh maupun pembelajaran tatap muka. *Wordwall* juga memungkinkan guru untuk memantau perkembangan siswa secara lebih detail melalui laporan yang disediakan, yang menunjukkan kinerja siswa dalam berbagai aktivitas yang telah dilakukan (Sari et al., 2024).

Wordwall menjadi media pembelajaran yang sangat potensial untuk meningkatkan hasil belajar siswa, terutama dalam materi yang membutuhkan pemahaman konseptual seperti bangun datar. Penggunaan *wordwall* dalam konteks pendidikan dapat mengubah cara siswa belajar, menjadikannya lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan (Setiawan et al., 2023). Melalui pengembangan media pembelajaran ini, diharapkan siswa dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang materi yang diajarkan dan termotivasi untuk terus belajar dengan cara yang menyenangkan dan bervariasi.

Tujuan penggunaan *wordwall* juga diantaranya adalah agar terjadi peningkatan akses dan interaksi siswa pada sumber belajar, sehingga dari media interaktif ini peserta didik dapat memahami pelajaran yang diajarkan sehingga pembelajaran yang menyenangkan akan terjadi jika hal tersebut

dilakukan (Melisa et al., 2024). *Game* ini tersedia melalui website "*Wordwall.net*" dan dapat dibagikan pada platform kelas sehingga tidak lagi diperlukan pengunduhan aplikasi tambahan dari *Play Store*, sehingga memudahkan guru dan siswa dalam penggunaannya (Marlita et al., 2024).

Berdasarkan hasil penelitian terkait penggunaan *game* edukatif berbasis *wordwall* pada pembelajaran matematika dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam pelajaran matematika (Hasanah et al., 2024). Penelitian lainnya mengenai pemanfaatan media pembelajaran menyatakan bahwa *game wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Siagian et al., 2023).

Media pembelajaran *game* edukatif berbasis *wordwall* memiliki beberapa kekurangan diantaranya media yang dibuat memiliki gambar atau ikon mengenai materi pembelajaran yang kurang menarik dimana gambar yang digunakan langsung di *download* melalui *google* sehingga media yang dihasilkan pada saat digunakan terlihat buram dan kurang menarik (Lubis et al., 2022). Penelitian sebelumnya juga belum sepenuhnya memperhatikan aspek interaktif dan keterlibatan peserta dalam penggunaan *Wordwall*, sehingga perlu dikembangkan untuk menggali lebih dalam efektivitasnya dalam meningkatkan partisipasi dan hasil belajar (Nadia et al., 2022).

Berdasarkan banyaknya manfaat dan keunggulan *wordwall*, peneliti akan merancang sebuah media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar pada materi bangun datar, hal ini disebabkan pemahaman dan penerapan konsep matematika pada konteks geometri pada pemecahan masalah sehari-hari masih rendah. Penggunaan media pembelajaran yang monoton mendorong untuk para guru menciptakan pembelajaran yang nyaman, menyenangkan, efektif, dan interaktif, sehingga diperlukanlah suatu inovasi yang dapat membangkitkan rasa ingin belajar khususnya pada materi bangun datar

pelajaran matematika. Berdasarkan hal tersebut maka, peneliti melakukan pengembangan *game* edukatif berbasis

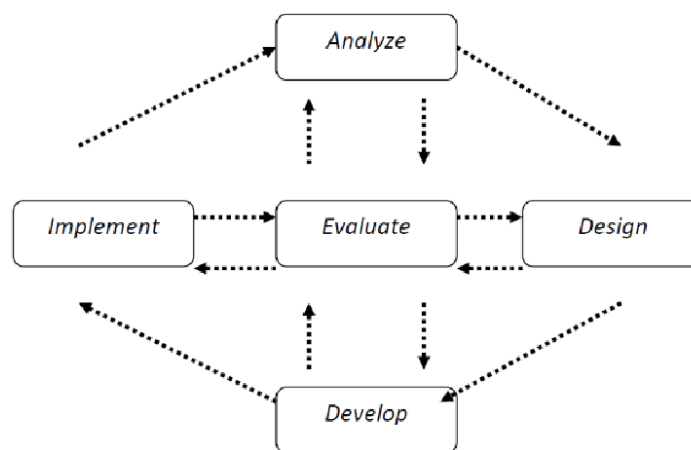
wordwall materi bangun datar untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV SDN 1 Enrekang.

Metode

Metode yang digunakan dalam riset adalah *R & D (Research and Development)*. Riset ini meneliti dua objek, yakni media pembelajaran *game* edukatif berbasis *wordwall* dan berupa hasil belajar. Langkah pengembangan dalam riset ini dilakukan sesuai tahap ADDIE. Tahapan ADDIE dibagi menjadi lima yaitu analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Subjek pada penelitian yaitu siswa kelas IV di SDN 1 Enrekang, Kab. Enrekang, Sulawesi Selatan.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini meliputi: observasi, angket dan wawancara. 1) Observasi, peneliti mengajukan pertanyaan kepada pendidik dan peserta didik terkait media, dan untuk guru

indikatornya mencakup penggunaan, pengoperasian, dan pemanfaatan media, sedangkan indikator untuk siswa mencakup manfaat media bagi siswa, daya tarik, dan kemudahan; 2) Aspek utama panduan wawancara pada pendidik ada tiga yaitu proses pembelajaran, materi, dan media; 3) Panduan angket terdiri dari angket validator ahli materi (menilai kesesuaian mata pelajaran, materi, dan kelengkapannya) serta ahli media (menilai kecocokan antara warna dan teks, serta desain yang praktis, konten media dan kejelasan instruksi). Instrumen penelitian berupa tes pada saat sebelum menggunakan media dan setelah menggunakan media, dan kevalidan instrumen dievaluasi oleh dosen yang ahli dalam materi dan media.



Gambar 1. Tahapan ADDIE (Sumber: Sugihartini & Yudiana, 2018)

Data penelitian dianalisis dengan mempertimbangkan validitas materi, media, kepraktisan, dan efektivitasnya. Validitas materi dan media dihasilkan melalui proses validasi ahli di bidang terkait, kemudian aspek kepraktisan dinilai dari observasi dan penilaian penggunaan media di lapangan. Efektivitas media dinilai dengan mengukur

dampak serta pencapaian siswa terhadap hasil belajar setelah menggunakannya. Analisis dari ketiga aspek ini membantu peneliti menilai sejauh mana media pembelajaran yang dikembangkan mencapai kriteria validitas, kepraktisan, dan efektivitas untuk mendukung proses belajar. Teknik analisis validitas:

Tabel 1. Kriteria Hasil Validitas

Presentase	Kategori
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Kurang layak
21% - 40%	Tidak layak

Berdasarkan tabel 1, maka Kriteria validitas ini dibagi menjadi empat kategori berdasarkan rentang presentase skor yang diperoleh. Pertama, kategori "Sangat Layak" diberikan untuk media dengan skor validitas antara 81% hingga 100%, yang menunjukkan bahwa media tersebut sangat memenuhi kriteria yang diinginkan dan dapat langsung digunakan. Kedua, kategori "Layak" diberikan untuk media dengan skor antara 61% hingga 80%, yang berarti media tersebut sudah memenuhi sebagian besar kriteria, meskipun masih ada beberapa aspek yang perlu perbaikan kecil. Ketiga, kategori "Kurang Layak" diberikan untuk media dengan skor antara 41% hingga 60%, yang mengindikasikan bahwa media tersebut memerlukan revisi dan perbaikan signifikan

agar lebih sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Terakhir, kategori "Tidak Layak" diberikan untuk media dengan skor di bawah 40%, yang berarti media tersebut memiliki banyak kekurangan dan harus diperbaiki secara menyeluruh agar bisa digunakan secara efektif dalam pembelajaran. Tabel ini menjadi acuan dalam menilai tingkat kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV SDN 1 Enrekang. Teknik analisis kepraktisan diperoleh dengan cara sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Teknik analisis keefektivan (Hake, 2002):

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Skor posttest-skor pretest}}{\text{Skor maksimal-skor pretest}}$$

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran *game* edukatif *wordwall* yang difokuskan pada materi bangun datar (segiempat dan luas) untuk kelas IV Sekolah Dasar. *Game* Edukatif dibuat dengan menggunakan platform *wordwall* dan diintegrasikan dengan Powerpoint. Proses pembuatan media mengikuti prosedur model ADDIE yang memiliki lima tahap, yakni *analysis, design, development, implementation, dan evaluation* (Maryanti, 2024). *Game* edukatif berbasis *wordwall* dapat dikembangkan secara sistematis dan teruji untuk mendukung pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan bagi siswa dalam memahami konsep bangun datar.

Tahap Analisis (Analysis)

Tahap analisis meliputi analisis materi dan kebutuhan peserta didik (Afidah et al.,

2024). Peneliti menganalisis kebutuhan siswa dan guru pada proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara terkait media pembelajaran di SDN 1 Enrekang, ditemukan bahwa pada saat proses pembelajaran guru masih menggunakan media pembelajaran buku cetak, dan belum ada penerapan media berbasis permainan atau *game* dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini turut memengaruhi rendahnya minat belajar siswa, khususnya dalam pembelajaran matematika, sehingga dibutuhkan inovasi media yang lebih menarik dalam proses pembelajaran dan interaktif untuk meningkatkan minat belajar mereka.

Tahap Desain (Design)

Desain media pembelajaran yang baik merupakan alat yang mendukung pendidik dalam proses pengajaran dan bermanfaat

untuk menyampaikan informasi kepada siswa, sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai dan hasil belajar siswa lebih meningkat lagi (Istika et al., 2024). Tahap perancangan dilakukan peneliti sesuai hasil observasi yang telah didapatkan sebelumnya dan saat wawancara di lapangan, serta diperkuat dari hasil pretest sebelumnya. Peneliti mulai terinovasi menuangkan gagasan untuk membuat media pembelajaran *game* edukatif berbasis *wordwall*. Media ini terintegrasi dalam sebuah *website*, menghasilkan link yang dapat dibagikan

kepada peserta didik untuk dikerjakan menggunakan laptop atau gadget, sehingga memudahkan akses dan interaksi belajar. *Wordwall* yang di desain semenarik mungkin dengan memberikan desain kartun, warna dan gambar yang dapat membuat peserta didik fokus dan giat dalam pembelajaran (Wildan et al., 2023). Selain itu peserta didik juga dapat bermain *games* pembelajaran secara berkelanjutan yang dapat menarik minat belajar siswa. Berikut gambar desain media pembelajaran *game* edukatif berbasis *wordwall*.



Gambar 2. Tampilan Media Pembelajaran

Desain media pembelajaran *game* edukatif berbasis *wordwall* memungkinkan siswa untuk mengaksesnya melalui *website*. Media ini dirancang secara menarik agar siswa bisa terus bermain *game*. Media ini terhubung ke laman program *wordwall* dan disajikan berbentuk link, yang dikombinasikan dengan *Powerpoint*. Siswa hanya perlu membuka link yang disediakan

oleh guru yang terdapat pada media pembelajaran, dengan ketentuan jaringan internet yang dimiliki stabil, yang dapat dibuka melalui laptop atau gadget.

Tahap Pengembangan (Development)

Hal yang perlu diperhatikan untuk melakukan pengembangan bahan ajar ada dua tujuan penting antara lain yaitu: 1)

Mengembangkan atau memperbaiki materi ajar yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan., 2) pemilihan materi ajar terbaik yang akan diterapkan untuk mencapai tujuan dalam proses belajar mengajar.

Pengembangan media pembelajaran mutu pembelajaran menjadi meningkat karena bukan hanya pendidik yang aktif memberikan materi kepada peserta didik tetapi peserta didik juga aktif dan terlibat

secara langsung dalam proses pembelajaran sehingga mereka lebih mudah menerima materi yang disampaikan oleh guru. Media yang dikembangkan pada penelitian ini yaitu *game* edukatif berbasis *wordwall*. Media dikembangkan melalui beberapa tahap validasi, termasuk validasi oleh ahli media, materi, dan praktisi pembelajaran. Ketiga penilaian mencapai kategori sangat layak. Hasil penilaian ketiga ahli dapat dilihat bawah ini.

Tabel 2. *Rekapitulasi Hasil Validasi*

No	Validator	Jumlah Nilai	Skor Maksimum	Presentase (%)	Kategori
1	Materi	80	90	89	Sangat Layak
2	Media	125	125	100	Sangat Layak
3	Praktisi Pembelajaran	97	100	97	Sangat Layak
Jumlah		302	315	96	Sangat Layak

Berdasarkan rekapitulasi penilaian dari validator, *game* edukatif yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat layak. Validator ahli materi memberi skor 80 dari maksimal 90, dengan presentase 89%, serta menyimpulkan bahwa media tersebut siap diujicobakan kepada siswa setelah melakukan revisi sesuai saran. Ahli media memberikan skor sempurna, yaitu 125 dari 125, dengan persentase 100%, dan menyatakan bahwa media tersebut juga layak diujicobakan dengan revisi yang disarankan. Sementara itu, praktisi pembelajaran memberikan skor 97 dari maksimum 100, dengan persentase 97%, dan menyimpulkan bahwa media tersebut sudah siap diuji coba tanpa perlu revisi. Secara keseluruhan, media *game* edukatif ini memperoleh total skor 302 dengan persentase 96%, yang mengindikasikan bahwa media yang dikembangkan sudah siap untuk diuji coba di sekolah.

Tahap Implementasi (implementation)

Setelah menyelesaikan tahap

sebelumnya juga melalui validasi oleh ahli terkait dan melakukan perbaikan terhadap media *game*. Selanjutnya peneliti melangkah pada tahap implemementasi untuk penggunaan media *game* pada proses pembelajaran kepada 22 peserta didik kelas IV SDN 1 Enrekang. Tahap ini dilakukan dengan menunjukkan media dan mengajak peserta didik untuk menggunakan media secara langsung menggunakan *handphone* masing-masing dan setelah melakukan uji coba lapangan, kemudian peserta didik diberikan lembar kertas berisi pertanyaan terhadap media *game* edukatif berbasis *wordwall* yang telah digunakan sebelumnya. Kertas tersebut terdiri dari 10 butir soal yang harus diisi secara mandiri. Uji coba dilakukan pada tanggal 9 Agustus 2024. Tujuan dilakukanya uji coba ini yaitu untuk menguji kemenarikan dan kelayakan dari media pembelajaran telah dikembangkan oleh peneliti berupa *game* edukati berbasis *wordwall*. Adapun rekapitulasi data dapat dilihat pada tabel berikut.

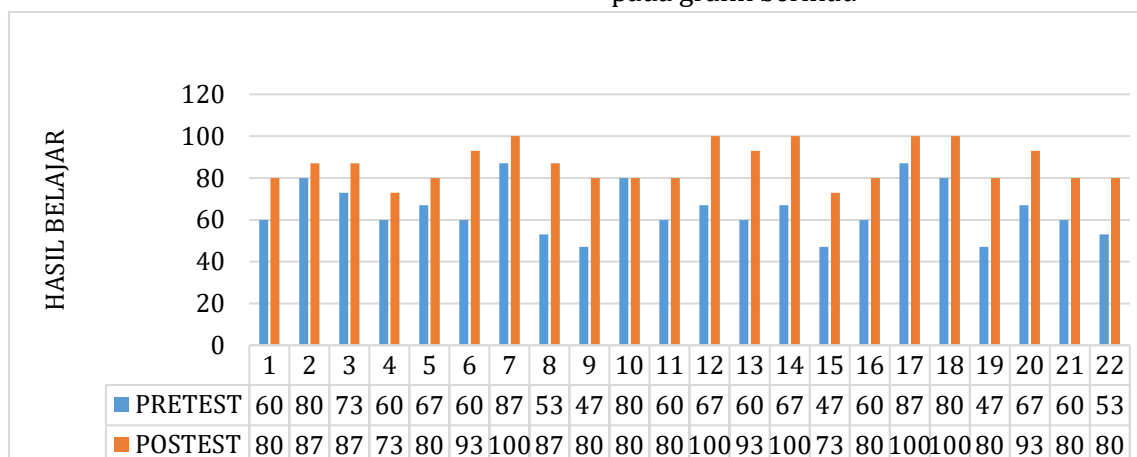
Tabel 3. *Hasil Presentase Angket Ujicoba Lapangan*

Aspek	Nomor Item	Skor tiap aspek	Skor maksimum	Persentase (%)	Kategori
Media	1,5,7,10	406	440	92,2	Sangat Layak
Tampilan	3,4,6	313	330	94,8	Sangat Layak
Materi	2,8,9	304	330	92,1	Sangat Layak
Jumlah		1,023	1,100	93	Sangat Layak

Adapun analisis data pada tabel hasil uji coba lapangan dengan perolehan persentase nilai 92,2% pada aspek media, 94,8% pada aspek tampilan, dan 92,1% pada aspek materi yang kemudian keseluruhan dari rekapulasi data dari angket yaitu 93% dari yang diperoleh, masuk pada kategori “sangat layak”. Berdasarkan hasil percobaan lapangan mengenai media *game* edukatif berbasis *wordwall* yang telah kembangkan masuk ke kategori yang sangat layak untuk dipergunakan sebagai media dalam proses pembelajaran untuk materi bangun datar dikelas IV, terkhusus di SDN 1 Enrekang. Hasil tersebut sesuai dengan temuan yang menyatakan bahwa media berbasis *website* juga meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar matematika (Oktariyanti et al., 2021)

Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi dilakukan oleh peneliti untuk mengukur keberhasilan dari tujuan pengembangan produk *game* edukatif berbasis *wordwall* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik untuk mengetahui hasil kelayakan produk akhir. Peneliti menggunakan metode perhitungan pretest posttest design. Soal pretest diberikan sebelum diterapkannya *game* edukatif berbasis *wordwall*. Kemudian nilai yang diperoleh dari data pretest dibandingkan dengan data *posttest* yang telah diberikan kepada siswa setelah penerapan *game* edukatif *wordwall*. Hasil dari perbandingan tersebut nantinya akan diperoleh hasil keefektifan *game* edukatif berbasis *wordwall* dalam peningkatan hasil belajar peserta didik. Adapun hasil *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada grafik berikut.



Gambar 3. Grafik Pretest dan Posttest

Uji coba efektifitas *game* edukatif berbasis *wordwall*, terlebih dahulu dilakukan *pretest* terhadap peserta didik. *Pretest* dilakukan diawal pembelajaran dengan diberikan soal yang berkaitan dengan materi. Setelah *pretest* kemudian dilakukan *posttest* dengan menggunakan *game* edukatif berbasis *wordwall* untuk mengetahui penguasaan materi. Hasil rata-rata *pretest* berjumlah 65 sedangkan *posttest* sebesar 87. Hal ini menunjukkan suatu peningkatan nilai rata-rata hasil belajar peserta didik setelah penggunaan media pembelajaran *game*

edukatif berbasis *wordwall*.

Uji Normalitas

Uji coba efektifitas multimedia interaktif berbantuan *wordwall*, terlebih dahulu dilakukan *pretest* terhadap peserta didik. *Pretest* dilakukan diawal pembelajaran dengan diberikan soal yang berkaitan dengan tema. Setelah *pretest* kemudian dilakukan *posttest* dengan menggunakan multimedia interaktif berbantuan *wordwall* untuk mengetahui penguasaan materi. Hasil rata-rata *pretest* sebesar 65, sedangkan *posttest* sebesar 87. Hal ini menunjukkan terjadi

peningkatan nilai rata-rata hasil belajar peserta didik setelah penggunaan multimedia interaktif berbantuan *wordwall*. Selanjutnya

dilakukan uji normalitas menggunakan rumus *Kolmogorov-Smirnov* dengan bantuan SPSS 26.

Table 4. Uji Normalitas
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		22
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	7,30094182
Most Extreme Differences	Absolute	,141
	Positive	,141
	Negative	-,083
Test Statistic		,141
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

Berdasarkan tabel diketahui hasil uji normalitas dalam *Kolmogorov-Smirnov* dapat disimpulkan bahwa data tersebut terdistribusi normal dengan memperoleh signifikan $0,200 > 0,05$. Setelah data dinyatakan terdistribusi dengan normal dan

data tersebut bersifat homogen, selanjutnya adalah menghitung uji t-test. Uji-t digunakan untuk mengetahui efektifitas penggunaan multimedia interaktif berbantuan *wordwall*. Pada uji t-test dilakukan dengan bantuan SPSS 26. Berikut ini hasil perhitungan analisis Uji T.

Hasil Uji T One-Sample Test

Table 5. Hasil Uji T One-Sample Test

One-Sample Test

Test Value = 0

	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Pretest	24,734	22	,000	64,63636	59,2018	70,0710
Posttest	44,100	22	,000	86,63636	82,5508	90,7219

Berdasarkan data diatas bisa disimpulkan bahwa multimedia interaktif berbantuan *wordwall* efektif dipergunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari hasil sig.2-tailed lebih kecil dari 0,05 yaitu $0,000 < 0,05$. Hasil dari rumus uji *one sample test*, *pretest* memperoleh nilai t hitung sebesar 24,734. Berdasarkan hasil nilai t hitung dan

nilai t tabel, dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima karena nilai t hitung $24,734 > t \text{ table } 2,074$. Sedangkan *posttest* memperoleh nilai t hitung sebesar $44,100 > t \text{ table } 2,074$. Berdasarkan data ini, dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif berbantuan *wordwall* yang digunakan efektif bagi peserta didik.

Simpulan

Penelitian ini menghasilkan media yang telah dikembangkan berupa *game* pembelajaran berbasis *wordwall*, yang telah

divalidasi oleh ahli media, materi, dan praktisi pembelajaran, serta diuji coba pada 22 siswa kelas IV di SDN 1 Enrekang. Hasil penilaian

validasi menunjukkan bahwa ahli media memberikan persentase 100%, ahli materi 89%, dan ahli praktisi pembelajaran 97%. Hasil dari ketiga ahli menunjukkan rekapitulasi mencapai 96%, yang dinyatakan sangat valid. Uji coba lapangan dengan 22 siswa, media memperoleh nilai 93%, sehingga dikategorikan sangat menarik. Uji lapangan menggunakan media untuk materi bangun datar di kelas IV SDN 1 Enrekang pada tahap *pretest* diperoleh nilai persentase 65% dan nilai persentase pada tahap *posttest* 87%. Berdasarkan hasil penilaian yang telah dilakukan, diperoleh simpulan bahwa *game* edukatif yang dikembangkan terbukti layak dan menarik untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Media ini dapat diterapkan dalam proses pembelajaran dengan tujuan, hasil belajar siswa kelas IV pada materi bangun datar di SDN 1 Enrekang dapat

meningkat. Keberhasilan media ini diharapkan dapat memberikan dampak positif pada proses pembelajaran, sehingga siswa lebih antusias dan terlibat aktif dalam proses belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran ini sangat direkomendasikan untuk membantu siswa lebih memahami materi yang disampaikan. Keterbatasan dalam penelitian ini yaitu kendala jaringan internet yang kurang stabil, sehingga memperlambat siswa untuk membuka dan mengerjakan soal yang telah diberikan melalui link. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat memperluas materi ke topik lain. Media *wordwall* bisa diterapkan baik dalam pembelajaran luring maupun daring. Penggunaan *wordwall* sebagai alat bantu, dapat mengoptimalkan hasil belajar siswa, sehingga siswa merasa nyaman dan tenang saat mengikuti evaluasi.

Daftar Rujukan

1. Afidah, N., & Subekti, F. E. (2024). Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Digital terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Basicedu*, 8(3), 1944-1952. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7564>
2. Auliya, A. F., Fitriyari, E., Nurunnisa, M., & Marini, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(8), 953-968. <https://doi.org/10.53625/jpdsh.v2i8.5765>
3. Dahnial, I. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Gaull (Game Edukasi Wordwall) Pada Materi Hak Dan Kewajiban Kelas V Upt SD Negeri 065003 Medan Labuhan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 17-30. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.13040>
4. Hasanah, K. U., Makmun, M. N. Z., & Aisyah, N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Berkala Ilmiah Pendidikan*, 4(1), 69-78. <https://doi.org/10.51214/bip.v4i1.854>
5. Istika, D. D. B., & Rusnilawati, R. (2024). Model Problem Based Learning Berbantuan Wordwall Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas IV Sekolah Dasar pada Materi Keliling dan Luas Bangun Datar. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 7(4), 12658-12663. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v7i4.34183>
6. Jianingsih, P., Fatimah, P., Sabarunisa, N. I., Zaini, A. N., Sari, N., & Sani, S. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran PBL Berbasis Media Digital. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 787-793. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2169>
7. Lindha, F., & Awaliyah, S. (2021). Model Problem Based Learning (PBL)

- Berbantuan Media (PASIPUT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Di Kelas III SDN 6 DAMPIT. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)*, 5(4). <http://dx.doi.org/10.58258/jisip.v5i4.2545>
8. Lubis, A. P., & Nuriadin, I. (2022). Efektivitas aplikasi wordwall untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6884-6892. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3400>
 9. Marlita, I. N., Patonah, S., Ariestanti, E., & Miyono, N. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Game dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 7(2), 725-735. <https://doi.org/10.30605/jsgp.7.2.2024.4229>
 10. Maryanti, I. (2024). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Peserta Didik dengan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, 4(1), 630-639. <https://doi.org/10.51574/kognitif.v4i1.1636>
 11. Melisa, M., Arafah, A. A., Sukriadi, S., Rahmi, R. P., Iksam, I., & Wahyuningsih, T. (2024). Pengembangan WEBANGDA sebagai Media Pembelajaran Digital berbasis Weebly dan Wordwall Materi Bangun Datar Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 14(2), 567-575. <https://doi.org/10.37630/jpm.v14i2.1618>
 12. Nadia, A. I., Afiani, K. D. A., & Naila, I. (2022). Penggunaan aplikasi wordwall untuk meningkatkan hasil belajar matematika selama pandemi covid-19. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 12(1), 33-43. https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v12i1.791
 13. Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 140. <http://dx.doi.org/10.29210/022035jpgi0005>
 14. Nuria, S., Firman, F., & Desyandri, D. (2024). Analisis Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran Matematika di SDN Percobaan Padang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 2264-2273. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i1.11740>
 15. Oktariyanti, D., Frima, A., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan media pembelajaran online berbasis game edukasi wordwall tema indahnyakebersamaan pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4093-4100. <https://dx.doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1490>
 16. Putra, L. D., Arlinsyah, N. D., Ridho, F. R., Syafiq, A. N., & Annisa, K. (2024). Pemanfaatan Wordwall pada Model Game Based Learning terhadap Digitalisasi Pendidikan Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(1), 81-95. <http://dx.doi.org/10.24269/dpp.v12i1.8749>
 17. Putri, R. N., Suhendra, I., Darmansyah, D., & Fitria, Y. (2024). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Pada Materi Bangun Ruang Di Sdn 12 Sungai Sapih. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 1954-1963. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i1.11655>
 18. Sari, L. N., Budiyono, B., & Febriani, E. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Sifat-Sifat Bangun Datar Menggunakan Media Video Pembelajaran Interaktif Dan Game Edukasi Wordwall di SD Negeri Lawangan Daya 2 Pamekasan. *Pendas: Jurnal Ilmiah*

- Pendidikan Dasar*, 9(2), 3351-3359.
<https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.14225>
19. Setiawan, D., & Darmawan, P. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa Kelas V Di Sdn Tlogomas 2 Pada Konsep Perbandingan Ciri-Ciri Bangun Datar. *Jurnal MIPA dan Pembelajarannya (JMIPAP)*, 3(9), 1-1.
<https://doi.org/10.17977/um067v3i92023p1>
20. Siagian, G. I., & Tarigan, D. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Berbantuan Wordwall terhadap Hasil Belajar Siswa Matematika Kelas IV SDN 173633 Porsea. *Journal on Education*, 6(1), 886-893.
<https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3007>
21. Sitinjak, E. K., Marpaung, L. N. B., Simanungkalit, A. N., Simanullang, W., & Sihite, D. M. (2024). Penerapan Media Berbasis Wordwall Dalam Belajar Di SMA Swasta Bersama Brastagi. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara*, 5(2), 1854-1859.
<https://doi.org/10.55338/jpkmn.v5i2.2978>
22. Syahputera, A. A., Misdalina, M., & Septeyawan, B. Z. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall Materi Bangun Datar SD. *EduTech: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 10(2), 331-339.
<https://doi.org/10.30596/edutech.v10i2.20534>
23. Utami, D., & Setiabudi, D. I. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Ma'had Al-Zaytun. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 8(3), 21-30.
<https://doi.org/10.9644/sindoro.v8i3.6974>
24. Wildan, A., Suherman, S., & Rusdiyani, I. (2023). Pengembangan Media GAULL (Game Edukasi Wordwall) pada Materi Bangun Ruang untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 1623-1634.
<https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i2.2357>
25. Yusra, I., & Reflina, R. (2024). Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Matematika Berbasis Wordwall Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *JP2M (Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika)*, 10(1), 303-313.
<https://doi.org/10.29100/jp2m.v10i1.6215>