

Pengembangan Multimedia Interaktif Wordwall Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) pada Pembelajaran IPA

Nana Meisah Putri¹, Hamimah²

Deaprtemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang^{1,2}

*E-mail: nanameisah@gmail.com

Abstract

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh .penggunaan IT yang tersedia di sekolah belum maksimal digunakan oleh guru. Kurang dikembangkannya media inovatif, interaktif dan menyenangkan bagi peserta didik serta belum dikembangkannya media pembelajaran berbasis teknologi. Sehingga guru perlu meningkatkan kemampuan mengolah media pembelajaran berbasis teknologi agar peserta didik tidak bosan. Belum pernah digunakannya model PBL untuk penggunaan media pembelajaran terutama berbasis tekonologi. Berdasarkan permasalahan tersebut maka penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa multimedia interaktif *wordwall* menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) pada pembelajaran IPAS di kelas IV sekolah dasar yang valid, praktis dan efektif. Jenis peneltian ini adalah penelitian pengembangan (R&D) menggunakan model ADDIE. Model ADDIE terdiri dari lima langkah yaitu: 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, ahli media dan ahli bahasa. Untuk praktikalitas produk dilakukan dengan pengisian angket respon guru dan respon peserta didik. Lalu, pada efektivitas dilakukan dengan memberikan soal evaluasi kepada peserta didik. Subjek uji coba produk di SDN 07 Belakang Tangsi Kota Padang dan subjek penelitian produk di SDN 36 Gunung Sarik Kota Padang. Hasil penelitian media memperoleh tingkat kevalidan 90% dari aspek materi dengan kategori sangat valid, 88,75 dari aspek media dengan kategori sangat valid dan 82,5% dari aspek bahasa dengan kategori valid. Berdasarkan hasil respon guru dan hasil respon peserta didik di sekolah uji coba diketahui bahwa pembelajaran menggunakan multimedia interaktif sangat praktis dengan presentase kepraktisan dari respon guru di sekolah uji coba adalah 95%, dan presentase kepraktisan dari respon peserta didik adalah 95%. Presentase respon guru di sekolah penelitian adalah 97,5% dan presentase respon peserta didik 96%. Hasil efektifitas media menunjukkan hasil yang sangat efektif dengan presentase peningkatan hasil belajar peserta didik dari 83,8% menjadi 96% dengan tuntas. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa 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.

Keywords: multimedia interaktif, *wordwall*, , model ADDIE, kurikulum merdeka, IPAS



Licenseses may copy, distribute, display and perform the work and make derivative works and remixes based on it only if they give the author or licensor the credits ([attribution](#)) in the manner specified by these. Licenseses may copy, distribute, display, and perform the work and make derivative works and remixes based on it only for [non-commercial](#) purposes.

Pendahuluan

Penggunaan media menjadi salah satu unsur penting dalam tercapainya tujuan pembelajaran. Pengembangan media dalam proses pembelajaran ini tidak terlepas dari perkembangan teknologi. Berbagai jenis media dapat dikembangkan melalui teknologi yang tersedia saat ini. Hal ini

dimaksudkan agar proses pembelajaran terus berjalan dengan kebutuhan peserta didik. Pentingnya media pembelajaran terlihat di sini. Bahwa media pembelajaran berguna untuk memberikan kemudahan kepada guru dan peserta didik untuk melangsungkan proses pembelajaran yang kondusif dan media pembelajaran mampu memberikan kebermaknaan dalam proses pembelajaran. Dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan media guru dituntut untuk dapat membawa peserta didik ke dalam situasi nyata agar terciptanya pembelajaran yang lebih bermakna dengan pemanfaatan teknologi. (Hamimah dan Latif, 2021).

Media pembelajaran mengarahkan peserta didik agar memperoleh kemudahan dalam proses pembelajaran. Penggunaan media dapat mempengaruhi efektifitas dalam proses pembelajaran (Azrianti & Sukma, 2020). Penggunaan media pembelajaran saja tidak cukup, karena dibutuhkan model pembelajaran yang tepat. Model pembelajaran yang tepat terhadap penggunaan media mampu mengembangkan media pembelajaran menjadi lebih luas dengan memberikan pembelajaran bermakna kepada peserta didik. Peserta didik yang senang dengan penggunaan media pembelajaran akan merasa antusias dalam setiap proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran juga diiringi dengan usaha guru di dalam kelas untuk memahami karakteristik peserta didik yang pada usianya memiliki rasa ingin tahu, berkeinginan tinggi, dan berkeinginan mencoba segala sesuatu yang ada disekitarnya. Adanya keragaman peserta didik yang heterogen, guru berusaha menyeimbangkan hal tersebut dengan bantuan media pembelajaran yang tepat (Handayani & Muhammadiyah, 2020). Namun, dari beberapa peserta didik ada yang belum mengerti petunjuk pembelajaran yang dijelaskan pendidik. Oleh karena itu, perlu adanya penggunaan model yang tepat untuk peserta didik dalam memaknai pembelajaran menggunakan model pembelajaran berorientasi pada masalah. Model yang digunakan pendidik yaitu *Problem Based Learning* (PBL). Model *Problem Based Learning* (PBL) merupakan pembelajaran yang menyajikan permasalahan nyata dalam proses pembelajaran sehingga mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. PBL menyajikan masalah yang telah terjadi kemudian peserta didik diminta untuk menemukan informasi melalui sumber belajar lainnya dengan melibatkan kemampuan berpikir dan keterampilan lainnya baik secara individual maupun kolaborasi. Sehingga setiap peserta didik terlibat aktif dalam menemukan informasi tersebut.

Berdasarkan permasalahan di atas perlu adanya suatu media agar pembelajaran tetap berjalan dengan efektif meski pun dalam pembelajaran daring maupun luring. Dalam kelas keaktifan peserta didik perlu dipertahankan, pemanfaatan media pembelajaran menjadi suatu hal yang signifikan. Hal tersebut dapat membangkitkan antusiasme, minat dan keinginan yang berbeda, membangkitkan motivasi dan mempunyai stimulus dalam melaksanakan kegiatan belajar (Mujahidin et al., 2021). Bahkan dapat membawa perubahan psikologis terhadap peserta didik. Dapat diketahui bahwa pengembangan media interaktif *wordwall* praktis, valid dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Media pembelajaran *online* yang cocok digunakan yakni *wordwall* menggunakan metode *Problem Based Learning* (PBL) yang dapat memberikan pembelajaran lebih bermakna bagi peserta didik dengan banyaknya bentuk proses pembelajaran serta *template* yang digunakan sehingga pembelajaran menjadi lebih asik.

Dari permasalahan yang peneliti dapatkan, maka peneliti tertarik melakukan penelitian untuk melihat bagaimana “Pengembangan Multimedia Interaktif *Wordwall* Menggunakan Model *Problem Based Learning* (PBL) pada Pembelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar”

Metode

Menurut Saputro (2017) metode penelitian dan pengembangan merupakan sebuah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu serta memiliki efektifitas dari sebuah produk tersebut. Penelitian pengembangan merupakan suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Penelitian pengembangan mengikuti langkah-langkah yang memiliki siklus tertentu. Langkah pertama yaitunya kajian tentang temuan penelitian yang dikembangkan, berdasarkan temuan-temuan tersebut dikembangkanlah sebuah produk, setelah

itu dilakukan uji coba lapangan sesuai dengan latar dimana produk tersebut akan dipakai, kemudian dilakukan revisi terhadap uji coba lapangan.

Model pengembangan yang digunakan dalam penulisan ini adalah model EDDIE. Menurut Branch (dalam Batubara, 2020: 44) "Model ADDIE memiliki lima tahapan dalam pengembangannya yaitu yang pertama tahap *Analysis* (analisis), kedua tahap *Design* (desain), ketiga tahap *Development* (pengembangan), keempat tahap *Implementation* (implementasi), dan kelima tahap *Evaluation* (evaluasi)". Model ini digunakan karena sesuai dengan penulisan pengembangan serta tahap model ADDIE yang berurutan sesuai dengan jenis penulisan pengembangan yang akan dilakukan.

Subjek yang menjadi uji coba dalam penelitian pengembangan multimedia interaktif ini menggunakan *wordwall* adalah peserta didik kelas IV SDN 07 Belakang Tangsi dan peserta didik kelas IV SDN 36 Gunung Sarik tahun ajar 2022/2023. SDN 07 Belakang Tangsi sebagai sekolah uji coba sedangkan SDN 36 Gunung Sarik sebagai sekolah penelitian.

Dalam pelaksanaan penelitian dan pengembangan, peneliti menggunakan dua jenis data yang dikumpulkan, yaitu: a) Data kuantitatif, yaitu data yang diolah dengan perumusan angka atau bilangan. Data kualitatif dapat diolah dengan menggunakan perhitungan matematika. Data kuantitatif diperoleh dari skor angket yang diberikan kepada peserta didik, guru dan validator. b) Data kualitatif, yaitu data yang berupa deskripsi dalam bentuk kalimat. Data penelitian kualitatif dapat diperoleh melalui beberapa cara seperti wawancara, analisis dokumen, diskusi terfokus ataupun dengan observasi. Data kualitatif ini berupa hasil wawancara peneliti dengan guru kelas, dan pengisian angket oleh kepala sekolah tempat dilaksanakan penelitian, dan juga kritik serta saran dari validator terhadap produk yang dikembangkan dan deskripsi keterlaksanaan uji coba produk.

Instrument pengumpulan data diperlukan dalam melakukan penulisan untuk memperoleh data, data yang diperoleh berfungsi untuk menjawab rumusan atau pertanyaan penulisan (Lestari dan Yudhanegara, 2017). Hasil data penulisan sangat tergantung pada instrument pengumpulannya, data yang valid harus memiliki tingkat kepercayaan dan tingkat keshahihan.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan penjelasan diatas mengenai hasil penelitian yang sudah peneliti lakukan bias diketahui bahwa pengembangan media pembelajaran menggunakan *wordwall* sudah sesuai dengan model pengembangan ADDIE yang peneliti gunakan dalam penelitian ini. Menurut Branch (dalam Batubara, 2020) model ADDIE memiliki lima tahapan dalam pengembangannya yaitu yang pertama tahap *analysis* (analisis), kedua tahap *design* (desain), ketiga tahap *development* (pengembangan), keempat tahap *implementation* (implementasi) dan kelima tahap *evaluation* (evaluasi). Tahap analisis, pada tahap ini dilakukannya pengumpulan data dengan melakukan observasi dan wawancara. Tahap desain/perancangan, pada tahap ini peneliti membuat rencana yang akan dilakukan setelah adanya data awal dari hasil analisis, kemudian dilakukannya perancangan dengan penyediaan media pembelajaran hingga merancang media pembelajaran menggunakan *wordwall*. Tahap pengembangan, terdiri dari uji validitas kepada validator ahli dan revisi media hingga media layak digunakan dalam proses pembelajaran. Tahap evaluasi, tahap ini dilakukan untuk mengetahui hasil evaluasi secara kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penilaian terhadap media pembelajaran menggunakan *wordwall* pada pembelajaran IPAS di kelas IV sekolah dasar sudah sangat baik dan layak digunakan. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil uji validitas media pembelajaran yang diperoleh dari validator materi, media dan bahasa. Uji validitas aspek materi memperoleh hasil 90% dengan kategori sangat valid. Uji validitas aspek media memperoleh hasil 88,75% dengan kategori sangat valid. Dan uji validitas aspek bahasa memperoleh hasil 82,5% dengan kategori valid.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran di sekolah uji coba mendapat penilaian yang sangat baik, hal tersebut dapat dilihat dari hasil penilaian angket respon guru dan

peserta didik. Penilaian uji praktikalitas oleh guru memperoleh hasil 95% dengan kategori sangat praktis dan rata-rata 12 orang peserta didik memperoleh hasil 95% dengan kategori sangat praktis, sehingga dapat disimpulkan hasil dari praktikalitas media pembelajaran berada pada kategori sangat praktis untuk digunakan. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajara *wordwall* di sekolah penelitian mendapatkan respon yang sangat baik, hal tersebut dapat dilihat dari antusias peserta didik dalam proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran *wordwall* dan hasil pengisian angket respon guru dan peserta didik memperoleh kategori sangat praktis dengan angket guru memperoleh hasil 97,5% dengan kategori sangat praktis dan angket peserta didik memperoleh hasil 96% dengan kategori sangat praktis.

Berdasarkan hasil dari penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran menggunakan *wordwall* memberikan dampak yang sangat baik dalam proses pembelajaran IPAS di kelas IV SDN 07 Belakang Tangsi dan SDN 36 Gunung Sarik. Proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran *wordwall* dapat membantu memenuhi kebutuhan peserta didik, hal tersebut karena materi-materi yang dirangkum dalam media pembelajaran dikutip dari berbagai sumber yang relevan dengan kompetensi awal, capaian pembelajaran dan alur tujuan pembelajaran yang terdapat pada kurikulum merdeka dan juga penggunaan media pembelajaran *wordwall* meningkatkan antusias dan semangat peserta didik mengerjakan evaluasi pembelajaran karena memiliki tampilan menarik dan atraktif sehingga memberikan pengalaman baru bagi peserta didik untuk tidak jenuh dan bosan selama pengerjaan materi ajar serta evaluasi pembelajaran di sekolah.

Simpulan

Adapun kesimpulan dari penelitian ini adalah: 1) Hasil uji validitas dari penelitian yang berjudul "Pengembangan Multimedia Interaktif *Wordwall* Menggunakan Model *Problem Based Learning* (PBL) pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar" sudah dikembangkan dengan kategori valid dan layak digunakan di lapangan. Hasil validasi ahli materi diperoleh hasil sebesar 90% yang dengan kategori sangat valid, validasi media diperoleh hasil 88,75% dengan kategori sangat valid dan validasi bahasa diperoleh hasil 82,5% dengan kategori valid. Berdasarkan hasil akhir dari uji validitas pengembangan media pembelajaran menggunakan *wordwall* sudah valid dan layak untuk diuji cobakan di lapangan; 2) Hasil uji praktikalitas media pembelajaran menggunakan *wordwall* yang peneliti kembangkan sudah dinyatakan praktis oleh guru dan peserta didik kelas IV sekolah dasar baik di sekolah uji coba maupun di sekolah penelitian. Persentase tingkat kepraktisan di sekolah uji coba adalah 95% untuk respon guru dan 95% untuk respon peserta didik. Sedangkan persentase tingkat kepraktisan di sekolah penelitian adalah 97,5% untuk respon guru dan 96% untuk respon peserta didik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran menggunakan *wordwall* sudah praktis dan layak digunakan di lapangan; 3) Hasil uji efektivitas media pembelajaran menggunakan *wordwall* pada pembelajaran IPAS di sekolah daer efektif digunakan dalam pembelajaran di kelas. Hal ini dapat dilihat dari hasil evaluasi peserta didik menggunakan *wordwall* yang menunjukkan peningkatan dalam proses pembelajaran. Dengan uraian, pada sekolah uji coba persentase evaluasi pertama 77,92% meningkat pada evaluasi kedua 90,42%. Pada sekolah penelitian persentase evaluasi pertama 83,8% meningkat pada evaluasi kedua 96%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran menggunakan *wordwall* efektif dan layak digunakan di lapangan.

Daftar Rujukan

- Ariani, D. N, Batubara, H. H.. (2021). Model Pengembangan Media Pembelajaran Adaptif di Sekolah Dasar. Muallimuna: *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 5(1), 33-46
- Azrianti, V. P., & Sukma, E. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Menggunakan Aplikasi Macromedia Flash untuk Menanamkan Karakter Positif. *E-Journal Pembelajaran Inovasi, Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(4), 97-107.

<http://ejournal.unp.ac.id/students/index.php/pgsd/article/view/9065>

- Batubara, H. H. (2021). *Media Pembelajaran Digital*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Darmadi. (2017). *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*. Yogyakarta: Deepublish.
- Firdausy Armansyah, Sulton, S. (2019). MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA VISUALISASI DASAR-DASAR ANIMASI. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(3), 224–229.
- Handayani, R. H., & Muhammadi, M. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas V SD. *E-Journal Inovasi Pembelajaran SD*, 8(5), 78–88.
- Hilal, A. Y. Al, & Auliya, N. N. F. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Menggunakan Microsoft PowerPoint pada Materi Peluang Pendidikan merupakan upaya mencerdaskan kehidupan masyarakat. *Jurnal Pendidikan Matematika (Kudus)*, 4(2), 227–242.
- Istiqlal, M. (2018). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 2(1), 43–54.
- Khairudin, & Hamimah. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Model *Problem Based Learning* (PBL) di Kelas IV B UPTD SPF SD Negeri Pulo Sarok Kabupaten Aceh Singkil. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 1772–1784.
- Kunahyono. (2018). Pengembangan Media Wordwall dalam Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Journal Of Madrasah Ibtidaiyah Education*, (Vol. 2, No. 2), 222-225
- Khairudin, & Hamimah. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Model *Problem Based Learning* (PBL) di Kelas IV B UPTD SPF SD Negeri Pulo Sarok Kabupaten Aceh Singkil. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 1772–1784.
- Mujahidin, A. A., Salsabila, U. H., Hasanah, A. L., Andani, M., Aprillia, W., & Dahlan, U. A. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, dan Wordwall) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti. *INNOVATIVE: JOURNAL OF SOCIAL SCIENCE RESEARCH*, 1(2), 552–560.
- Saputro, A.D. (2017). Aplikasi komik sebagai Media Pembelajaran. *Muaddib: Studi Kependidikan dan Keislaman*, 5(1), 1-19.