PENGEMBANGAN MEDIA VISUAL MENGGUNAKAN APLIKASI WORDWALL PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS V

Afifah Salsabila¹, Yulia Tri Samiha², Agra Dwi Saputra³, Ahmad Syarifudin⁴, Djoko Rohadi Wibowo⁵

^{1,2,3,4,5}Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang

Email: afifahsalsabilaa@gmail.com

Abstrak: Kemajuan teknologi dalam dunia pendidikan memberikan peluang besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, termasuk dalam mata pelajaran IPAS. Namun, pemanfaatan media berbasis teknologi di jenjang sekolah dasar masih perlu ditingkatkan guna menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan bermakna. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran visual yang valid, praktis, dan efektif untuk mata pelajaran IPAS kelas V dengan menggunakan aplikasi *Wordwall*. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Subjek penelitian ini adalah 26 siswa kelas V di SDN 140 Palembang. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dokumentasi, serta penyebaran angket kepada para ahli, guru, dan siswa. Hasil validasi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki tingkat validitas yang sangat tinggi dengan skor rata-rata sebesar 90,6%. Dari segi kepraktisan, media ini memperoleh skor rata-rata sebesar 95,38% dari siswa dan 96% dari guru, yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Dari segi keefektifan, hasil pretest menunjukkan nilai rata-rata siswa sebesar 56,5 dan meningkat menjadi 88 pada posttest, dengan seluruh siswa mencapai nilai di atas KKM. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Media ini terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih menarik. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa, memperkaya strategi pembelajaran guru, serta menjadi inspirasi bagi pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi dalam penelitian-penelitian selanjutnya.

Kata Kunci: IPAS, Media Pembelajaran, *Wordwall*.

Abstract: *Technological advancements in the field of education offer great opportunities to improve the quality of learning, including in the subject of IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). However, the use of technology-based media at the elementary school level still needs to be enhanced to create a more interactive and meaningful learning environment. This study aims to develop a valid, practical, and effective visual learning*

media for fifth-grade IPAS lessons using the Wordwall application. The research method employed is Research and Development (R&D) with the ADDIE development model. The research subjects were 26 fifth-grade students at SDN 140 Palembang. Data collection techniques included observation, interviews, documentation, and questionnaires distributed to experts, teachers, and students. The validation results showed that the developed media had a very high level of validity with an average score of 90.6%. In terms of practicality, the media received an average score of 95.38% from students and 96% from the teacher, both falling into the "very practical" category. Regarding effectiveness, the pretest results showed an average student score of 56.5, which increased to 88 in the posttest, with all students achieving scores above the minimum mastery criteria. This indicates that the developed media is effective in improving student learning outcomes. The media has proven to increase student engagement and support the creation of a more engaging learning process. It is expected that this research can contribute positively to enhancing student motivation and understanding, enriching teaching strategies, and inspiring the development of technology-based learning media in future research.

Keywords: IPAS, Learning Media, Wordwall.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha yang terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi yang dimiliki dirinya agar dapat mengendalikan diri, berkepribadian yang baik, cerdas, berakhlak mulia, serta mempunyai keterampilan yang diperlukan untuk dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Rahmat Hidayat, 2019). Pendidikan berupaya dalam mengarahkan seluruh potensi peserta didik secara maksimal agar terwujudnya suatu kepribadian yang sempurna dalam dirinya (Munir Yusuf, 2018). Dalam dunia pendidikan guru adalah sosok yang sangat penting. Mereka tidak hanya berperan sebagai pengajar, tetapi juga sebagai pembimbing, motivator, dan bahkan seringkali menjadi sosok panutan bagi peserta didik.

Guru bukanlah satu-satunya sumber belajar, namun guru hanya sebagai fasilitator yang memandu dan mengarahkan siswa dalam proses pembelajaran agar terjadi tindak belajar secara efektif. Proses pembelajaran adalah proses interaksi antara guru dan peserta didik (Mustofa dkk, 2020). Dalam kegiatan belajar mengajar, guru memiliki peran yang cukup penting untuk membuat ilmu-ilmu yang diajarkan dapat diterima oleh

siswa-siswa yang ada (Moh. Suardi, 2018). Suasana pembelajaran yang menarik sendiri dapat diciptakan oleh guru salah satunya melalui media pembelajaran yang menarik.

Media adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima sehingga itu dapat merangsang pikiran dan perhatian peserta didik pada saat proses belajar mengajar dikelas berlangsung (Olivia Feby, dkk). Menurut Munadi, media adalah sesuatu alat yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi. Dengan adanya media pembelajaran penyampaian materi yang dilakukan oleh guru itu menjadi lebih efisien dan efektif (Laily Rahmayanti, 2018). Hal inilah yang dapat memudahkan guru saat mengajar dikelas serta memudahkan peserta didik untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru itu dengan mudah dan juga peserta didik tidak merasa bosan dengan materi tersebut.

Media pembelajaran mempunyai peran penting dalam proses belajar mengajar dikelas. Dalam mendidik peserta didik, guru tidak hanya menggunakan metode pembelajaran satu arah saja, seperti metode ceramah pada saat menyampaikan materi didepan kelas. Hal itu dapat membuat peserta didik cepat merasa jenuh dan kurang termotivasi pada saat proses belajar mengajar sedang berlangsung (Andrew Fernando dkk, 2020). Dengan menggunakan media pembelajaran seorang guru dapat berkreasi dalam menciptakan media pembelajaran yang kreatif sehingga membuat guru bisa menyampaikan materi yang diajarkan peserta didik dengan mudah dan menyenangkan. Kegiatan belajar mengajar merupakan aktivitas yang membutuhkan sarana dan prasarana, seperti media visual yang sesuai pada perkembangan teknologi sekarang. Dengan menerapkan media visual berbasis teknologi dapat mempermudah pemahaman siswa dalam proses pembelajaran.

Media visual berbasis teknologi telah menjadi salah satu alat yang sangat efektif dalam dunia pendidikan modern. Penggunaan teknologi dalam media pembelajaran memungkinkan guru untuk menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Dengan adanya media visual seperti video, animasi, dan presentasi digital, siswa dapat lebih mudah memahami konsep-konsep yang diajarkan. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan pemahaman siswa karena menggabungkan berbagai elemen visual dan audio yang merangsang perhatian siswa

(Rahman, 2014). Dengan demikian, media visual berbasis teknologi tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga lebih efektif dalam menyampaikan informasi

Namun berdasarkan Observasi yang telah peneliti lakukan di kelas V SDN 140 Palembang, bahwa proses pembelajaran berjalan dengan lancar, tetapi media yang digunakan masih sederhana. Guru menggunakan buku pelajaran, poster, dan alat bantu seperti proyektor untuk menampilkan gambar. Meskipun siswa cukup aktif, pembelajaran masih kurang melibatkan media lain yang lebih kreatif dan interaktif.

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas V SDN 140 Palembang, diketahui bahwa pembelajaran IPAS sudah menggunakan media pembelajaran, seperti poster, permainan ular tangga, dan alat peraga. Media ini membantu guru menjelaskan beberapa materi kepada siswa. Namun, variasi media yang digunakan masih terbatas, sehingga belum semua materi dapat disampaikan dengan cara yang menarik bagi siswa.

Berdasarkan hasil dokumentasi, terlihat bahwa media pembelajaran yang digunakan meliputi poster, ular tangga, dan alat peraga. Media ini sudah membantu siswa memahami beberapa materi, tetapi belum mencakup berbagai cara pembelajaran yang lebih bervariasi. Dokumentasi juga menunjukkan bahwa sebagian besar kegiatan pembelajaran menggunakan media konvensional dan belum memanfaatkan teknologi.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPAS di kelas V SDN 140 Palembang sudah menggunakan media, namun variasinya masih terbatas. Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, diperlukan penggunaan media yang lebih bervariasi dan interaktif. Hal ini akan membantu siswa lebih mudah memahami materi dan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik. Salah satu media yang dapat digunakan untuk mencapai hal tersebut adalah *wordwall*, *wordwall* adalah platform digital yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai jenis aktivitas edukatif berbasis permainan, yang dirancang untuk memperkaya pengalaman pembelajaran.

Wordwall mendukung pendekatan pembelajaran yang melibatkan aktivitas yang memotivasi siswa untuk berpartisipasi secara aktif. Pendekatan yang memanfaatkan aktivitas interaktif dapat mendorong siswa untuk lebih fokus dan terlibat dalam materi pembelajaran, yang berdampak positif pada penguasaan konsep dan keterampilan (Suryana, 2020). Dengan platform ini, guru dapat merancang berbagai jenis latihan yang

tidak hanya menyenangkan, tetapi juga efektif dalam mengasah keterampilan berpikir kritis dan analitis siswa, sehingga memungkinkan pengajaran yang lebih efisien dan terukur.

Dengan ini, terfokuskanlah pengembangan media visual menggunakan aplikasi *wordwall* pada pembelajaran IPAS kelas V. Pembelajaran materi IPAS ini dapat dimodifikasi dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *website wordwall* untuk meningkatkan perkembangan kognitif siswa. Berdasarkan uraian tersebut, disusunlah konsep penelitian dengan judul **“PENGEMBANGAN MEDIA VISUAL MENGGUNAKAN APLIKASI *WORDWALL* PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS V”**.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) yang bertujuan untuk mengembangkan media visual menggunakan aplikasi *wordwall* pada pembelajaran IPAS kelas V yang valid, praktis, dan efektif dalam pembelajaran IPAS kelas V SD. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan, yaitu Analysis (analisis), Design (desain), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), dan Evaluation (evaluasi).

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 24 Januari 2025, pukul 07.00–11.00 WIB, bertempat di kelas V.A SD Negeri 140 Palembang, yang beralamat di Jl. Diponegoro Baru, 26 Ilir, Kecamatan Bukit Kecil, Kota Palembang, Sumatera Selatan. Subjek dalam penelitian ini adalah 13 orang siswa kelas V.A, yang terdiri dari 6 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan. Penentuan subjek dilakukan dengan teknik purposive sampling, menggunakan pendekatan sampel jenuh, karena jumlah populasi kurang dari 30 orang.

1. Tahapan Penelitian

a. Analysis(Analisis)

Tahap ini dilakukan dengan menganalisis kebutuhan siswa dan kurikulum, termasuk pemetaan kompetensi dasar dan indikator pembelajaran. Selain itu, dilakukan juga

wawancara dengan guru untuk mengetahui kondisi awal media yang digunakan dan kebutuhan dalam pembelajaran IPAS.

b. Design(Desain)

Pada tahap ini, dilakukan perancangan isi dan visual media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Wordwall dan platform Google Sites. Desain media dirancang dalam bentuk permainan Labirin yang sesuai dengan gaya belajar visual dan kinestetik siswa. Selain itu, disusun pula instrumen evaluasi berupa angket validasi dan soal tes hasil belajar.

c. Development(Pengembangan)

Tahap pengembangan dilakukan dengan membuat media pembelajaran berdasarkan desain yang telah dirancang. Produk yang dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa untuk mengetahui tingkat kelayakan media.

d. Implementation(Implementasi)

Setelah media divalidasi, dilakukan implementasi di kelas V.A SDN 140 Palembang. Guru melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media Wordwall yang telah dikembangkan. Pada tahap ini juga dilakukan pengumpulan data berupa respon siswa dan guru.

e. Evaluation(Evaluasi)

Evaluasi dilakukan secara formatif dengan membandingkan hasil pretest dan posttest siswa untuk menilai keefektifan media. Evaluasi juga mencakup penilaian kepraktisan oleh guru dan tanggapan siswa terhadap media yang digunakan.

2. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan beberapa teknik, yaitu:

- a. Observasi: dilakukan untuk melihat kondisi pembelajaran dan penggunaan media secara langsung di kelas.
- b. Wawancara: dilakukan dengan guru kelas untuk menggali informasi tentang media pembelajaran yang biasa digunakan dan kebutuhan pembelajaran.
- c. Angket: digunakan untuk memperoleh data validitas media dari ahli, kepraktisan dari guru, dan tanggapan dari siswa.

- d. Tes: digunakan untuk mengukur keefektifan media terhadap hasil belajar siswa melalui pretest dan posttest sebanyak 20 soal pilihan ganda.
- e. Dokumentasi: digunakan untuk merekam dan mengarsipkan semua kegiatan selama proses pengembangan berlangsung.

3. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif:

- a. Data kualitatif dianalisis dengan pendekatan deskriptif kualitatif, digunakan untuk menginterpretasi saran, komentar, dan kritik dari validator maupun tanggapan siswa.
- b. Data kuantitatif dianalisis dengan pendekatan deskriptif kuantitatif, digunakan untuk menghitung skor angket validasi, kepraktisan, dan efektivitas media. Skala penilaian menggunakan Skala Likert dengan rentang skor 1–5.

Perhitungan skor menggunakan rumus:

$$p = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100$$

Keterangan :

p : Skor yang dicari

$\sum x$: Jumlah keseluruhan jawaban responden dalam seluruh poin

$\sum xi$: Jumlah keseluruhan nilai ideal dalam poin

100 : Bilangan konstanta

Kategori hasil penilaian media berdasarkan persentase sebagai berikut:

Persentase	Kategori
81–100%	Sangat Baik
61–80%	Baik
41–60%	Cukup
21–40%	Kurang
0–20%	Sangat Kurang

a. Analisis data validasi ahli

Analisis data validitas ini bertujuan untuk mengetahui perhitungan akhir terhadap nilai yang diperoleh dan kevalidan media yang dikembangkan peneliti. Adapun kriteria skor validasi produk media pembelajaran dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 3. 1 Kriteria Skor Validasi

Persentase (%)	Kriteria	Keterangan
81% - 100%	SV	Sangat Valid
61% - 80%	V	Valid
41% - 60%	CV	Cukup Valid
21% - 40%	TV	Tidak Valid
0% - 20%	STV	Sangat Tidak Valid

b. Analisis Data Kepraktisan

Analisis data kepraktisan ini bertujuan mengetahui perhitungan akhir terhadap nilai yang diperoleh dari kepraktisan media yang dikembangkan peneliti. Adapun kriteria skor kepraktisan produk media pembelajaran dapat dilihat dan tabel berikut:

Tabel 3. 2 Kriteria Skor Kepraktisan

Persentase (%)	Kriteria	Keterangan
81% - 100%	SP	Sangat Praktis
61% - 80%	P	Praktis
41% - 60%	CP	Cukup Praktis
21% - 40%	TP	Tidak Praktis

Apabila hasil penilaian mencapai 60 keatas maka dapat dinyatakan bahwa pengembangan media tersebut praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

c. Analisis Data Keefektifan

Analisis data keefektifan ini bertujuan untuk mengetahui perhitungan akhir terhadap nilai yang diperoleh dari keefektifan media yang dikembangkan peneliti. Adapun kriteria skor keefektifan produk media pembelajaran dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 3. 3 Kriteria Skor Keefektifan

Persentase (%)	Kriteria	Keterangan
81% - 100%	SP	Sangat Efektif
61% - 80%	P	Efektif
41% - 60%	CP	Cukup Efektif
21% - 40%	TP	Tidak Efektif
0% - 20%	STP	Sangat Tidak Efektif

Apabila hasil penilaian mencapai 60 keatas maka dapat dinyatakan bahwa pengembangan media tersebut efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan

bahwa media visual menggunakan aplikasi *wordwall* pada pembelajaran IPAS kelas V pembelajaran IPAS dikembangkan berdasarkan model pengembangan ADDIE.

a. Analisis(Analysis)

Tahap ini diawali dengan analisis kebutuhan dan analisis kurikulum. Peneliti mewawancarai guru untuk mengetahui keterbatasan media yang digunakan sebelumnya serta kebutuhan siswa dalam pembelajaran IPAS. Selain itu, dilakukan analisis terhadap kompetensi dasar, indikator pencapaian, dan materi yang sesuai dengan kurikulum Merdeka.

b. Desain(Design)

Pada tahap ini, peneliti merancang media pembelajaran berbasis visual dalam bentuk permainan “Labirin” melalui aplikasi Wordwall yang diintegrasikan ke dalam *Google Sites*. Perancangan juga mencakup penyusunan naskah visual, layout

tampilan, pemilihan warna, serta penyusunan instrumen evaluasi berupa angket dan soal pilihan ganda.

c. Pengembangan(Development)

Produk awal yang telah dirancang kemudian dikembangkan menjadi media pembelajaran interaktif. Setelah itu, dilakukan uji validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Penilaian mencakup aspek tampilan, isi, bahasa, kemudahan penggunaan, dan daya tarik.

1) Kevalidan Media

Penilaian kevalidan dilakukan oleh tiga validator, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Setiap validator memberikan penilaian terhadap aspek tampilan media, penyajian isi, bahasa, kemudahan penggunaan, serta manfaat dan ketertarikan. Penilaian dilakukan menggunakan angket skala likert 1–5, kemudian dikonversi ke dalam bentuk persentase. Hasil penilaian disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Validasi Media *Wordwall*

No .	Aspek yang divalidasi	Skor Penilaian					Skor Jumlah	Skor Maksimal	Persentase (%)	Ket
		1	2	3	4	5				
1	Materi				8	55	63	65	96%	Sangat Valid
2	Media					65	65	65	100%	Sangat Valid
3	Bahasa				12	35	37	50	94%	Sangat Valid
Jumlah rata-rata penelitian									96,6%	Sangat Valid

Berdasarkan Tabel 1, diperoleh rata-rata persentase kevalidan sebesar 90,6% yang berada pada kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa media *Wordwall* layak digunakan dalam pembelajaran IPAS tanpa revisi besar. Temuan ini selaras dengan penelitian oleh Ramadhan (2024) yang menyatakan bahwa media interaktif berbasis *Wordwall* memiliki kevalidan tinggi karena dapat dikustomisasi sesuai kebutuhan pembelajaran di SD.

d. Implementasi(Implementation)

Media *Wordwall* yang telah divalidasi kemudian diterapkan dalam proses pembelajaran IPAS kelas V. Guru menggunakan media dalam kegiatan belajar mengajar, sementara peneliti melakukan observasi serta mengumpulkan data melalui angket respon siswa dan guru. Pada tahap ini juga dilakukan pemberian angket.

1) Kepraktisan Media

Kepraktisan media diukur melalui angket yang diberikan kepada guru dan siswa setelah media diimplementasikan dalam proses pembelajaran. Aspek yang dinilai meliputi tampilan media, kemudahan penggunaan, penyajian isi, dan manfaat. Penilaian disajikan pada Tabel 2 berikut:

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Kepraktisan Media Wordwall

No	Responden	Persentase (%)	Kategori
1	Guru	96%	Sangat Praktis
2	Siswa	95,38%	Sangat Praktis
	Rata-rata	95,69%	Sangat Praktis

Hasil pada Tabel 2 menunjukkan bahwa media *Wordwall* sangat praktis digunakan baik oleh guru maupun siswa. Guru menyatakan bahwa media mudah digunakan dalam proses pembelajaran, sedangkan siswa merasa media tersebut menarik dan mempermudah pemahaman materi. Hal ini diperkuat oleh Arsyad (2020), yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang dirancang secara menarik dapat meningkatkan motivasi belajar serta memperlancar penyampaian materi.

e. Evaluasi(Evaluation)

Evaluasi dilakukan secara formatif untuk menilai efektivitas media. Hasil posttest dibandingkan dengan pretest untuk mengetahui peningkatan hasil belajar.

1) Keefektifan media

Keefektifan media diukur melalui tes hasil belajar yang terdiri dari 20 soal pilihan ganda. Tes diberikan sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) penggunaan media Wordwall. Hasil perbandingan nilai pretest dan posttest siswa disajikan pada Tabel 3 berikut:

Tabel 3. Perbandingan Hasil Pretest dan Posttest Siswa

No	Keterangan	Nilai Rata-rata	Kategori
1	Pretest	56,5	Kurang
2	Posttest	88	Sangat Baik
	Peningkatan	+31,5	Signifikan

Seluruh siswa (100%) memperoleh nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yang berarti media Wordwall efektif dalam meningkatkan hasil belajar. Kategori peningkatan termasuk sangat baik karena peningkatan nilai cukup signifikan. Hal ini sejalan dengan pendapat Sudjana (2005), bahwa peningkatan hasil belajar dapat terjadi apabila siswa terlibat aktif melalui media yang merangsang perhatian dan partisipasi mereka.

Selain itu, angket kepraktisan menunjukkan skor dari guru sebesar 96% dan dari siswa sebesar 95,38%, yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Rata-rata nilai siswa meningkat dari 56,5 (pretest) menjadi 88 (posttest), dan seluruh siswa mencapai nilai di atas KKM, yang berarti media ini sangat efektif.

KESIMPULAN

1. Pengembangan media visual menggunakan aplikasi *wordwall* pada pembelajaran IPAS kelas V SD Negeri 140 Palembang, Kec. Bukit Kecil, Kota Palembang, Sumatera Selatan. Telah dilakukan secara sistematis menggunakan model ADDIE, dimulai dari tahap analisis kebutuhan, perancangan media, pengembangan produk, setiap tahap dilakukan secara berurutan untuk memastikan media yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Validasi oleh ahli dan revisi berdasarkan masukan yang diterima turut memperbaiki kualitas media sebelum diterapkan kepada siswa. Produk yang telah dikembangkan bisa dikategorikan sangat valid.

Dikarenakan bisa dilihat dari bentuk penilaian validator yang berupa revisi, komentar dan juga saran dengan hasil angket perolehan skor yang bisa diuraikan menjadi tiga yaitu: validasi ahli materi dengan diperolehnya skor sebesar 96%, validasi ahli media dengan diperolehnya skor sebesar 96%, dan validasi ahli bahasa dengan diperolehnya skor sebesar 80%. Maka pengembangan media *wordwall* ini menunjukkan kriteria sangat valid

2. Pengembangan media visual menggunakan aplikasi *wordwall* pada pembelajaran IPAS kelas V SD Negeri 140 Palembang, Kec. Bukit Kecil, Kota Palembang, Sumatera Selatan. Yang telah dikembangkan bisa dikategorikan praktis. Hal ini bisa dilihat dari hasil penilaian guru 96%, siswa dengan jumlah skornya 1.240 dengan rata-rata 95.38%. Jika dilihat pada hasil akumulasi skor rata-rata, Maka pengembangan media *wordwall* pada siswa dengan jumlah 13 siswa menunjukkan kategori sangat praktis.
3. Pengembangan media visual menggunakan aplikasi *wordwall* pada pembelajaran IPAS kelas V SD Negeri 140 Palembang, Kec. Bukit Kecil, Kota Palembang, Sumatera Selatan. Dinyatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil pretest menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik belum mencapai nilai KKM dengan rata-rata 56,5, sedangkan pada *posttest*, seluruh peserta didik memperoleh nilai di atas KKM dengan rata-rata 88. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar secara signifikan. Maka pengembangan media *wordwall* dinyatakan sangat efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Fernando, A., dkk. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Hidayat, R. & Abdillah. (2019). *Ilmu Pendidikan: Konsep, Teori, dan Aplikasi*. Medan: LPPPI.
- Munir, Y. (2018). *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Palopo: Kampus IAIN Palopo.
- Mustofa, dkk. (2020). *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.

- Olivia, F., dkk. (2022). *Media Pembelajaran: Teori dan Perspektif Penggunaan Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Bahasa Inggris*. Pasaman: CV Azka Pustaka.
- Rahman, A. (2014). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Terhadap Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(1), 45–54.
- Rahmayanti, L. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Segugus Sukodono Sidoarjo. *JPGSD*, 6(4).
- Suardi, M. (2018). *Belajar & Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Suryana, Y. (2020). *Penerapan Pendekatan Interaktif dalam Pembelajaran Abad 21*. Yogyakarta: Andi Publisher.