

Development of Wordwall-Based Interactive Learning to Improve Student Achievement in Lower Grade Picture Diagram Material School

Shafarinie Chaya Fathier¹, Yusni Arni², Ismi khulaifatuzzahra³, Dea Nova Rianti⁴, Tri Agustina khoirunnia⁵

Universitas PGRI Palembang^{1,2,3,4,5}

*E-mail: yusniarniyusuf@univpgri-palembang.ac.id

Abstract

This research is motivated by the low level of students' understanding of diagram material caused by conventional learning and the minimal use of interactive learning media. The purpose of this study is to develop interactive learning media based on Wordwall and determine the level of feasibility and effectiveness in improving student learning outcomes on diagram material for second-grade elementary school students. This study uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model which includes the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The subjects of the study were 33 second-grade students of SDN 01 Tanjung Raja, while the object of the study was Wordwall-based learning media. Data collection techniques included observation, interviews, documentation, and learning outcome tests, then analyzed qualitatively. The results of this study showed that the results of the media validation test were 87% and the material validation test was 90%. Thus, Wordwall media can be an innovative learning media to improve the understanding of diagram concepts in elementary school students.

Keywords: Picture Diagrams, Learning Outcomes, Interactive Media, Wordwall



Licensees 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. Licensees may copy, distribute, display, and perform the work and make derivative works and remixes based on it only for [non-commercial](#) purposes.

Pendahuluan

Pendidikan adalah usaha terencana untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung agar siswa dapat mengembangkan kemampuan mereka dalam aspek, kedisiplinan, karakter, kecerdasan, dan keterampilan. Proses pembelajaran terdiri dari berbagai komponen yang saling berhubungan, di mana interaksi antara guru dan siswa memiliki peran penting dalam mencapai tujuan pembelajaran Baharuddin et al., (2024). Guru perlu menciptakan suasana belajar yang kondusif agar interaksi antara guru dan siswa berlangsung efektif. Hal ini sangat penting terutama dalam pembelajaran matematika, yang kerap dipersepsikan sulit, menakutkan, dan kurang diminati oleh siswa (Firdausy et al., 2023). Salah satu materi yang sering menimbulkan kesulitan adalah diagram gambar, di mana kesulitan tersebut biasanya muncul karena pembelajaran masih menggunakan metode konvensional dan belum melibatkan siswa secara aktif.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi terhadap guru kelas II, di SDN 01 Tanjung Raja, menunjukkan bahwa pemahaman siswa mengenai materi diagram gambar masih sangat minim. Dari total 33 siswa di kelas tersebut, hanya sekitar 16 siswa (48%) yang memperlihatkan pemahaman yang memadai mengenai materi diagram gambar. Situasi ini disebabkan oleh kurangnya media pembelajaran yang tersedia, di mana contoh-contoh yang disampaikan oleh guru hanya terbatas pada

diagram gambar sederhana dari buku atau papan tulis, tanpa melibatkan aktivitas interaktif dengan siswa. Sekolah masih menerapkan pembelajaran yang berfokus pada penyampaian teori semata, sehingga siswa menghadapi tantangan dalam memahami konsep-konsep yang kompleks karena kurangnya penggunaan media pembelajaran yang efektif dan kontekstual.

Dengan kemajuan teknologi sekarang, guru diharapkan dapat mengintegrasikan media digital sebagai alat pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam keberhasilan proses belajar, karena berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan materi pelajaran sekaligus mendorong siswa agar lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran Aini et al., (2024). Untuk mengatasi tantangan tersebut, pengembangan media pembelajaran yang menawarkan solusi interaktif dan inovatif dalam proses belajar mengajar. Salah satu media yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar adalah media interaktif berbasis wordwall quiz Fadilah et al., (2025). Wordwall mendukung kreativitas guru dalam merancang media pembelajaran yang menarik dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam belajar.

Penelitian yang dilakukan Ardiansyah & Wahyuddin (2025) menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Wordwall* terbukti mampu meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pelajaran. Hasil penelitian Zahroh & Sutriyani (2025) menyatakan pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis kuis *Wordwall* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar dan motivasi belajar matematika siswa kelas IV sekolah dasar. Hasil penelitian Amelia et al., (2024) menyatakan media pembelajaran berbasis *Wordwall* terbukti mampu menciptakan proses belajar yang lebih menarik dan interaktif, sehingga mendorong peningkatan motivasi serta pemahaman siswa terhadap materi matematika.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis wordwall yang dapat membantu siswa memahami materi diagram gambar dalam pelajaran matematika secara lebih menarik dan interaktif. Penelitian ini berfokus pada dua hal utama, yaitu (1) bagaimana langkah-langkah pengembangan media wordwall pada pembelajaran diagram gambar di sekolah dasar, (2) bagaimana kelayakan media tersebut berdasarkan hasil validasi ahli. Sehingga, manfaat dari penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam merancang media pembelajaran interaktif yang efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi diagram gambar. Dengan pengembangan ini, diharapkan tercipta media pembelajaran yang efektif dan inovatif, sehingga mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, serta pemahaman siswa terhadap konsep matematika yang sebelumnya dianggap sulit.

Metode

Proses penelitian melibatkan observasi dan wawancara dengan Ibu Zatihah, S.Pd, guru kelas II SDN 01 Tanjung Raja, yang berlokasi di Kecamatan Tanjung Raja, Kabupaten Ogan Ilir, Provinsi Sumatera Selatan. Wawancara dan observasi dilakukan pada 17 Oktober 2025 untuk memperoleh informasi mengenai kondisi kelas, metode pembelajaran yang diterapkan, serta kendala yang dihadapi siswa dalam memahami materi diagram gambar, dilanjutkan dengan validasi media pada tahap awal pada tanggal 24 oktober 2025. Kemudian pada tanggal 27 oktober 2025, validasi materi dan media dilakukan secara bersamaan. Subjek penelitian ini terdiri atas 33 siswa kelas II, sedangkan objek penelitian adalah pengembangan media pembelajaran berbasis Wordwall yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi diagram gambar. Media ini dipilih karena sekolah tersebut memiliki fasilitas pendukung seperti proyektor dan sistem audio yang menunjang proses uji coba media pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D), yaitu pendekatan yang berfokus pada pembuatan serta pengujian efektivitas suatu produk pembelajaran. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE, yang mencakup lima tahapan: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation (Pamungkas et al., 2021). Model ini dipilih karena

sistematis dan memberikan panduan yang jelas dalam mengembangkan produk pembelajaran agar efektif dan sesuai tujuan.

Pada tahap analysis, peneliti mengidentifikasi penyebab kesulitan belajar melalui wawancara dengan Zatih, S.Pd. selaku guru kelas II, untuk memperoleh data awal dan menyesuaikan kebutuhan belajar siswa terkait materi diagram gambar. Pada tahap design, peneliti menentukan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, serta memilih strategi atau metode pembelajaran yang sesuai, sekaligus merancang produk, menyusun aturan permainan, soal, materi, jawaban, dan instrumen penilaian. Tahap development difokuskan pada pembuatan dan validasi media pembelajaran, di mana peneliti mendesain wordwall menggunakan web serta menyusun instrumen penelitian, kuesioner skala Likert untuk mengevaluasi kelayakan dan kualitas media yang dikembangkan. Tahap implementation, peneliti melakukan uji coba dan validasi media serta materi bersama guru kelas II untuk mengevaluasi efektivitas dan kelayakan media wordwall yang dikembangkan. Pada tahap evaluasi, peneliti menilai ketercapaian tujuan dan keefektifan media pembelajaran Wordwall melalui analisis hasil validasi. Pengumpulan data menggunakan kuesioner skala Likert 4 poin, dan kelayakan media ditentukan berdasarkan skor rata-rata yang telah ditentukan.

Dalam melaksanakan penelitian dan pengembangan peneliti menggunakan pendekatan kualitatif. Data dianalisis dengan menggunakan pendekatan kualitatif, sedangkan teknik pengumpulan datanya meliputi wawancara, observasi, kuesioner dan dokumentasi (Putri & Hamimah, 2023). Hasil analisis tersebut menjadi dasar dalam pengembangan dan evaluasi media Wordwall. Melalui penggunaan media ini, diharapkan dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan belajar, memperkuat pemahaman konsep, menumbuhkan motivasi belajar, serta mendukung pembelajaran berdiferensiasi sesuai dengan karakter dan kebutuhan siswa.

Hasil dan Pembahasan

1. Tahap Analisis Kebutuhan dan Pengembangan Wordwall

Analisis kebutuhan yang dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan Zatih, S.Pd., guru kelas II SDN 01 Tanjung Raja, bahwa siswa masih mengalami kesulitan untuk memahami konsep diagram gambar dalam pelajaran matematika. Penggunaan media pembelajaran yang konvensional dan tidak interaktif menjadi penyebabnya. Meskipun ada alat pembelajaran digital seperti proyektor dan perangkat audio tetapi pembelajaran masih dilakukan secara konvensional, padahal seharusnya bisa digunakan sebagai sarana pembelajaran media digital.

Berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan tersebut, diperlukan media pembelajaran yang bisa dikembangkan secara inovatif dan terintegrasi melalui pemanfaatan teknologi digital (Hartutik & Aprilia, 2024). Sehingga Peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Wordwall untuk membuat proses pembelajaran lebih interaktif, menyenangkan, dan mudah dipahami siswa kelas rendah. Media Wordwall dirancang untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep penyajian data melalui diagram gambar. Media yang dikembangkan berupa kuis interaktif dengan jenis permainan seperti quiz dan true or false yang disesuaikan dengan kemampuan siswa kelas II SD.

Gambar 1
Web yang di gunakan membuat media



2. Pengembangan Media Wordwall pada Pembelajaran Diagram Gambar

Setelah kebutuhan dan rancangan media disusun, peneliti mulai mengembangkan media interaktif Wordwall menggunakan platform <https://wordwall.net>. Tahap pengembangan dilakukan dengan menyiapkan materi, soal, gambar, dan desain tampilan permainan. Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall, dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran matematika khususnya pada materi diagram gambar secara signifikan. Hal ini sejalan dengan Dengan penelitian (Meysandi et al., 2024) yang menyatakan Media wordwall merupakan salah satu alat yang sangat efektif sebagai fasilitas untuk proses pembelajaran yang membantu tingkat pengetahuan pembelajaran siswa.

Media wordwall yang dihasilkan mencakup beberapa komponen utama: (1) Pengenalan konsep diagram gambar, melalui tampilan visual menarik dengan simbol-simbol yang mudah dikenali siswa. (2) Latihan soal interaktif, berupa permainan mencocokkan gambar dengan jumlah data. (3) Evaluasi pembelajaran, berupa kuis dengan sistem poin dan umpan balik langsung. <https://wordwall.net/id/resource/100885323> Wordwall ini dikembangkan dengan penataan teks yang menarik, warna visual yang kontras serta iringan audio yang sesuai agar dapat mempertahankan konsentrasi dan minat siswa dalam pembelajaran.

Tabel 1.
Tampilan Produk Awal

No	Media	Informasi
1		Tampilan awal kuis Wordwall menampilkan 10 kotak bernomor 1–10, yang dapat dipilih peserta untuk menampilkan soal yang akan dikerjakan.
2		Ketika kotak dipilih, pertanyaan mengenai diagram gambar beserta empat opsi jawaban ditampilkan, lengkap dengan ilustrasi untuk membantu pemahaman siswa. Setelah memilih jawaban, sistem secara otomatis memberikan notifikasi apakah jawaban tersebut benar atau salah.
3		Ketika siswa memilih jawaban yang tidak tepat, sistem wordwall akan menampilkan simbol silang merah sebagai penanda bahwa jawaban yang dipilih tidak tepat.
4		Jika siswa memilih jawaban benar, sistem menampilkan centang hijau, dan siswa dapat melanjutkan ke soal berikutnya hingga semua pertanyaan terjawab.

5		Setelah semua soal dijawab, Wordwall menampilkan jumlah jawaban benar, waktu penyelesaian, dan skor akhir siswa.
---	---	--

3. Uji Kelayakan Media wordwall

Setelah menyelesaikan media wordwall, Tahap selanjutnya yang peneliti lakukan adalah uji kelayakan media yang dilakukan oleh validator ahli media dan ahli materi, yaitu guru kelas II SDN 01 Tanjung Raja. Penilaian menggunakan skala Likert 4 poin untuk aspek tampilan, interaktivitas, kejelasan isi, dan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran.

Tabel 2.
Validator Media

No	Deskriptif	Skor			
		4	3	2	1
A. Aspek Penyajian					
1	Media wordwall yang dikembangkan mudah dipahami oleh guru		√		
2	Media wordwall yang dikembangkan mudah dipahami oleh siswa		√		
3	Media wordwall memudahkan guru dalam proses belajar mengajar		√		
B. Aspek tampilan desain					
4	Desain tampilan media <i>wordwall</i> yang disajikan sesuai dengan karakteristik pengguna			√	
5	Desain tampilan media <i>wordwall</i> membuat siswa tertarik				√
6	memiliki bentuk sesuai dengan realita			√	
7	Media <i>wordwall</i> merupakan media belajar yang menarik			√	
8	Media <i>wordwall</i> memiliki tata letak gambar, suara, teks yang menarik				√
9	Media <i>wordwall</i> dapat menambah variasi dalam penyajian materi		√		
C. Aspek Kemudahan Pegguna Media					
10	Media <i>wordwall</i> mudah digunakan kapan saja		√		
11	Media <i>wordwall</i> mudah dan sederhana dalam penggunaan		√		
12	Media <i>wordwall</i> memiliki Simbol dan ikon mudah dikenali				√
Jumlah Skor Yang Di Dapat Kan		23			
Persentase Skor		47 %			

Sumber : (Zulaikah & Wiratsiwi, 2025).

Tebel 3

Kriteria penelitian media wordwall adalah sebagai berikut

Tingkat pencapaian (%)	kualifikasi
$75 \leq V \leq 100$	Sangat valid
$50 \leq V \leq 75$	Valid
$25 \leq V \leq 50$	Tidak valid
$0 \leq V \leq 25$	Sangat tidak valid

Hasil validasi media wordwall menunjukkan persentase 47 % yang berarti media pembelajaran tersebut tidak valid untuk diterapkan di sekolah dasar. Sehingga perlu dilakukan

perbaikan terhadap media wordall tersebut. Pada tahap ini dilakukan perbaikan kembali terhadap media pembelajaran wordall dan uji kelayakan media. Media wordall tersebut divalidasi oleh guru untuk memastikan ketepatan aspek isi, desain pembelajaran, dan media pembelajaran. Berikut ini adalah area yang perlu diperbaiki berdasarkan hasil validasi media, yaitu 1) perbaikan tata letak, gambar dan teks 2) perbaikan pada tampilan wordwall, mulai dari warna, fitur, suara dll, 3) perbaikan pada simbol dan ikon agar mudah di kenali. Setelah itu, peneliti melakukan perbaikan terhadap produk berdasarkan rekomendasi validator dan literatur yang telah ditemukan. Tabel 3 di bawah ini menunjukkan perbaikan yang dilakukan.

Tabel 4.

Tampilan produk sebelum dan sesudah revisi validator

No	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi	Penjelasan
1			Media direvisi untuk meningkatkan daya tarik dan kenyamanan visual. Warna gelap dan desain sederhana diganti dengan kombinasi warna cerah, ikon menarik, dan tata letak modern, sehingga media lebih hidup, interaktif, ramah anak, dan mendukung minat belajar siswa.
2			Perbaikan soal dilakukan untuk menciptakan pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Teks polos sebelumnya ditambahkan dengan ilustrasi dan efek suara, sehingga suasana belajar lebih hidup, memudahkan pemahaman, dan meningkatkan keterlibatan siswa.
3			Perbaikan dilakukan untuk meningkatkan kejernihan dan kualitas visual media Wordwall. Setelah revisi dengan resolusi gambar lebih tinggi dan penataan rapi, media menjadi lebih jelas, menarik, mudah dipahami, dan mendukung pengalaman belajar siswa secara efektif.

Setelah proses revisi selesai, video animasi tersebut kemudian melalui tahap validasi media kedua untuk menilai tingkat kelayakan serta efektivitas penggunaannya di sekolah dasar. Tahapan ini bertujuan memastikan bahwa isi, tampilan visual, dan cara penyampaian materi telah sesuai dengan standar pendidikan serta kemampuan kognitif siswa sebagai sasaran utama.

Tabel 5.

Evaluasi Validator Media

No	Deskriptif	Skor			
		4	3	2	1
A. Aspek Penyajian					
1	Media wordwall yang dikembangkan mudah dipahami oleh guru	√			
2	Media wordwall yang dikembangkan mudah dipahami oleh siswa	√			
3	Media wordwall memudahkan guru dalam proses belajar mengajar	√			
B. Aspek tampilan desain					
4	Desain tampilan media <i>wordwall</i> yang disajikan sesuai dengan		√		

	karakteristik pengguna	
5	Desain tampilan media <i>wordwall</i> membuat siswa tertarik	√
6	memiliki bentuk sesuai dengan realita	√
7	Media <i>wordwall</i> merupakan media belajar yang menarik	√
8	Media <i>wordwall</i> memiliki tata letak gambar, suara, teks yang menarik	√
9	Media <i>wordwall</i> dapat menambah variasi dalam penyajian materi	√
C. Aspek Kemudahan Pegguna Media		
10	Media <i>wordwall</i> mudah digunakan kapan saja	√
11	Media <i>wordwall</i> mudah dan sederhana dalam penggunaan	√
12	Media <i>wordwall</i> memiliki Simbol dan ikon mudah dikenali	√
Jumlah Skor Yang Di Dapat Kan		42
Persentase Skor		87 %

Sumber : (Zulaikah & Wiratsiwi, 2025)

Setelah dilakukan perbaikan sesuai saran validator, hasil validasi kedua meningkat menjadi 87 % yang termasuk dalam kategori "sangat valid". Setelah melakukan uji kelayakan media, peneliti akan menguji kelayakan materi pada media *wordwall*. Uji validasi materi dilakukan oleh guru Zatiah, S.Pd. di SDN 01 Tanjung Raja dengan menggunakan skala Likert yang sama dengan uji validasi media. Uji validasi materi dilakukan untuk mengetahui ketepatan dan kesesuaian materi pembelajaran yang terdapat dalam media pembelajaran dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran di SDN 01 Tanjung Raja.

Tabel 5.

Evaluasi Validator Materi					
No	Deskripsi	Skor			
		4	3	2	1
A. Aspek Kurikulum					
1	Kesesuaian materi dengan Kurikulum Merdeka	√			
2	Kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran (CP)		√		
3	Kesesuaian materi dengan Tujuan Pembelajaran (TP)		√		
B. Aspek Kelayakan					
4	Media <i>wordwall</i> yang dikembangkan sesuai dengan materi pembelajaran	√			
5	Materi yang disampaikan pada media <i>wordwall</i> jelas dan mudah dipahami		√		
6	Materi yang disajikan sesuai dengan gambar pada media <i>wordwall</i>	√			
7	Media <i>wordwall</i> menambah pengetahuan siswa mengenai materi diagram gambar	√			
8	Setiap komponen materi pada media <i>wordwall</i> sudah jelas.	√			
Jumlah skor yang diperoleh				29	
Presentase skor %				90%	

Sumber : (Zulaikah & Wiratsiwi, 2025)

Berdasarkan validasi materi, nilai yang diperoleh adalah 90% sehingga peneliti memutuskan bahwa materi tersebut layak untuk diterapkan di sekolah dasar karena nilai yang diperoleh menunjukkan "sangat valid" dan tidak perlu direvisi lagi. Setelah melakukan uji kelayakan media dan materi, diperoleh hasil 87% untuk validasi media dan 90% untuk validasi materi. Peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran *wordwall* sangat valid untuk diterapkan di sekolah dasar karena hasil pada kedua uji validasi menunjukkan "sangat valid".

4. Fitur Dan Isi Media Pembelajaran Wordwall

Menurut Khulaifatuzzahra et al., (2024) media pembelajaran merupakan segala jenis alat atau fasilitas yang dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar untuk mendukung guru dalam menyampaikan materi agar proses penyampaian informasi berlangsung dengan lebih efektif dan efisien. Media Wordwall ini menampilkan materi diagram gambar secara interaktif dan menarik, sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa serta mempermudah mereka dalam memahami isi pembelajaran. Media ini dikembangkan melalui platform Wordwall, yang memungkinkan penyajian materi dalam bentuk permainan dan aktivitas visual yang mendukung proses belajar menjadi lebih aktif dan menyenangkan.

Wordwall memiliki berbagai fitur seperti *matching*, *group sort*, *quiz*, dan *label diagram* yang dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, sehingga materi diagram gambar dapat disajikan secara interaktif dan membantu siswa mengidentifikasi, mengelompokkan, serta memahami hubungan antar unsur dengan lebih mudah. Media ini juga memuat gambar pendukung, teks, dan instruksi sederhana yang sesuai untuk siswa kelas rendah, serta dilengkapi evaluasi otomatis yang memudahkan guru melihat hasil belajar. Dengan kombinasi visual yang menarik, interaktivitas, dan kemudahan akses, wordwall menjadi media yang efektif dan bermakna dalam menyampaikan materi diagram gambar.

Berikut adalah tautan untuk media wordwall yang dikembangkan <https://wordwall.net/resource/100101909>

Tabel 6.
Informasi Produk

No	Produk	Informasi
1		Media dibuka dengan halaman utama berisi beberapa kotak atau box yang menampilkan ikon atau gambar sederhana. Guru memberikan tatacara dan mengarahkan siswa membuka kotak satu per satu sesuai instruksi.
2		Setelah setiap kotak dibuka, akan muncul pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran beserta gambar pendukungnya. Siswa diminta membaca soal tersebut, memahami informasi yang ditampilkan, kemudian memilih jawaban yang paling tepat dari opsi yang tersedia. Aktivitas ini membantu siswa berlatih mengingat, mengenali konsep, serta menjawab pertanyaan secara mandiri.
3		Setelah seluruh kotak dibuka dan semua soal dijawab, wordwall menampilkan hasil berupa skor dan waktu sebagai bentuk evaluasi langsung sehingga siswa dapat mengetahui ketepatan dan kecepatan mereka dalam menjawab. Pada tahap penutup, guru mengajak siswa merefleksikan hasil tersebut, memberikan umpan balik singkat, serta menegaskan kembali poin penting materi sebelum menutup kegiatan dengan memberikan motivasi agar siswa terus berlatih melalui kuis interaktif.

Media pembelajaran berbasis wordwall yang dikembangkan dalam penelitian ini memiliki beberapa keunggulan. Media ini menyajikan materi abstrak, seperti simbol dan hubungan antarunsur pada diagram gambar, dalam bentuk aktivitas interaktif sehingga lebih mudah dipahami siswa. Penggunaan permainan edukatif juga meningkatkan perhatian dan motivasi belajar. Selain itu, perpaduan visual, teks sederhana, dan instruksi yang jelas membuat wordwall sesuai untuk berbagai gaya belajar. Dengan keunggulan tersebut, wordwall menjadi media yang efektif dan bermakna dalam mendukung pembelajaran, serta siswa dapat mengakses dan mempelajarinya kapan saja dan di mana saja.

Media wordwall ini divalidasi menggunakan skala Likert 4 poin, oleh Zatih, S.Pd, seorang guru di SDN 01 Tanjung Raja. Proses validasi melibatkan dua tahap: uji validasi media dan uji validasi materi. Tujuan uji validasi adalah untuk mencapai tingkat validitas produk serta materi (Hermalia et al., 2024). Pada validasi pertama mendapatkan skor 47% disertai umpan balik untuk perbaikan. Guru menyarankan beberapa perbaikan perbaikan tata letak, gambar dan teks, perbaikan pada tampilan wordwall, mulai dari warna, fitur, suara dll, serta perbaikan pada simbol dan ikon agar mudah di kenali.. Setelah melakukan revisi ini, validasi media kedua dilakukan, yang menghasilkan skor 80% sehingga media dikategorikan "sangat valid". Uji validasi materi menghasilkan skor 90%, yang juga menempatkan produk dalam kategori "sangat valid". Uji ini memastikan bahwa materi dan media wordwall selaras dengan kurikulum dan kompetensi sekolah dasar, khususnya yang tercantum dalam Kurikulum Merdeka. Berdasarkan hasil dua kali validasi, yaitu validasi media 87% dan validasi materi 90% dapat disimpulkan bahwa media sangat valid atau sangat layak digunakan dalam pembelajaran Matematika di sekolah dasar.

Pengembangan media wordwall ini sejalan dengan pandangan Ardiansyah & Wahyuddin (2025) yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis wordwall terbukti mampu meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pelajaran. Kemudian penelitian Zahroh & Sutriyani (2025) menyatakan pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis kuis Wordwall memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar dan motivasi belajar matematika siswa kelas IV sekolah dasar. Pada penelitian Amelia et al., (2024) juga menyatakan media pembelajaran berbasis wordwall terbukti mampu menciptakan proses belajar yang lebih menarik dan interaktif, sehingga mendorong peningkatan motivasi serta pemahaman siswa terhadap materi matematika. Hal ini menunjukkan bahwa media Wordwall tidak hanya menjadi alat untuk memfasilitasi pemahaman siswa melalui kegiatan belajar sambil bermain sehingga pembelajaran terasa lebih menyenangkan, tetapi juga dirancang untuk meningkatkan aktivitas belajar kelompok serta melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran (Kristianti et al., 2025).

5. Efektivitas Penggunaan Media Wordwall

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis wordwall secara signifikan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi diagram gambar pada pelajaran matematika. Temuan ini sejalan dengan penelitian Meysandi et al. (2024) yang menyatakan bahwa wordwall merupakan alat pembelajaran efektif untuk meningkatkan pengetahuan dan keterlibatan siswa. Media yang dikembangkan memanfaatkan visualisasi menarik dan audio yang jelas, sehingga membantu siswa memahami konsep abstrak secara konkret dan menyenangkan. Selain meningkatkan pemahaman, wordwall juga memperkuat kualitas proses pembelajaran dan mendorong partisipasi aktif siswa.

Beberapa kendala yang muncul antara lain keterbatasan perangkat digital dan koneksi internet di sekolah. Hal ini dapat diatasi dengan menayangkan permainan secara bersama melalui proyektor. Guru juga perlu mengombinasikan wordwall dengan kegiatan interaktif, seperti diskusi atau refleksi, agar siswa lebih aktif berpikir kritis. Selain itu, guru harus mengelola tampilan visual dan audio agar tidak mengganggu konsentrasi, memberikan instruksi yang jelas sebelum kegiatan, serta memberi penjelasan tambahan setelah permainan agar siswa memahami konsep secara mendalam.

Secara keseluruhan, media Wordwall terbukti efektif dan menarik, meningkatkan motivasi, logika berpikir, dan hasil belajar siswa. Sesuai pendapat Gandamana & Marisa, (2022) efektivitas media digital ini dapat dimaksimalkan bila guru memiliki keterampilan TIK, menyesuaikan konten dengan tujuan pembelajaran, serta memadukannya dengan aktivitas pendukung seperti latihan kontekstual dan diskusi kelompok.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall pada materi diagram gambar untuk siswa kelas II SDN 01 Tanjung Raja mampu menjadi solusi atas

rendahnya pemahaman siswa akibat pembelajaran konvensional. Media dikembangkan melalui model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Validasi awal memperoleh persentase skor 47% sehingga dilakukan perbaikan, dan setelah revisi skor kelayakan meningkat menjadi 87% dengan kategori sangat layak. Validasi materi juga menunjukkan skor 90% yang termasuk sangat valid atau sangat layak dan sesuai dengan kompetensi dasar. Media Wordwall terbukti efektif karena mampu meningkatkan keterlibatan siswa, menjelaskan konsep abstrak secara lebih konkret, serta meningkatkan motivasi melalui tampilan visual, audio, dan evaluasi otomatis. Dengan demikian, media Wordwall layak digunakan sebagai media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi diagram gambar.

Daftar Rujukan

- Aini, M. N., Khasanah, L. A. I. U., & Mudayan, A. (2024). Pengembangan Media Game Edukasi Wordwall sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 7(2), 780–789. <https://doi.org/10.30605/jsgp.7.2.2024.4144>
- Amelia, Sinaga, A. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Wordwall Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Mathematic Paedagogic*, 9(1), 75–84.
- Ardiansyah, W. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar Mata Pelajaran Sejarah Siswa SMP Kabupaten Dompu. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 15(3), 1486–1491.
- Baharuddin, Putri, L. F. E., & Rosulinawati. (2024). Pembelajaran interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Idarah Tarbawiyah: Journal of Management in Islamic Education*, 5(4), 418–424. <https://doi.org/10.32832/itjmie.v5i4.16811>
- Fadilah, N., Misbahudholam AR, M., & Kuswandi, I. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Wordwall Terhadap Hasil Belajar Ips Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 12(1), 56–66. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v12i1.4701>
- Firdausy, F. H., Rofiki, I., Syelvira, N. Z., & Mauladana, R. C. (2023). Profil Pengelolaan Kelas Guru Matematika SMA pada Materi Lingkaran. *Journal for Research in Mathematics Learning* P, 6(4), 373–390.
- Gandamana, A., M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Animakerpada Pembelajaran Tema 3 Sub Tema 1 Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan Di Kelas 5 Sd Negeri 10 Rantauprapat. *Elementary School Journal PGSD FIP Unimed*, 11(3), 213–221.
- Hartutik., Aprilia, R. (2024). Pengembangan Wordwall: Inovasi Media Pembelajaran Digital Terintegrasi. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(2), 1525–1540.
- Hermalia, I. A., Wardana, L. A., & Jannah, F. (2024). Pengembangan Media Interaktif Game Wordwall Mata Pelajaran PPKn untuk Meningkatkan Nilai Etika Siswa Kelas VI SDN Mayangan 4 Kota Probolinggo. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 6(3), 320–328. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v6i3.1857>.
- Khulaifatuzzahra, I., Arni, Y., Rianti, D. N., & Fathier, S. C. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pembelajaran IPAS, Tentang Pengenalan Sistem Tata Surya Sekolah Dasar Kelas Tinggi di Sumatera Selatan. *Education Achievement: Journal of Science and Research*, 5(3), 1162–1172. <https://doi.org/10.51178/jsr.v5i3.2180>.
- Kristianti, L., Santia, I., & Hima, L. R. (2025). Wallangan: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Gamification Berbantuan Word Wall Materi Pola Bilangan. *Jurnal Derivat: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 12(2), 120–132. <https://doi.org/10.31316/j.derivat.v12i2.7684>.
- Meysandi, S. I., Zumrotun, E., & Widiyono, A. (2024). Efektifitas Media Pembelajaran Berbasis Word Wall Terhadap Hasil Belajar IPAS di Kelas IV SD. *Kappa Journal*, 8(2), 225–229. <https://doi.org/10.29408/kpj.v8i2.27265>.
- Putri, N. M., H. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Wordwall Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) pada Pembelajaran IPA. *Journal of Practice Learning and*

Educational Development, 3(1), 95–99. <https://doi.org/10.58737/jpled.v3i1.99>.

- Zahroh, S. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall Quiz terhadap Hasil dan Motivasi Belajar Matematika Kelas 4 SD. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 15(3), 1365–1372.
- Zulaikah, S., & Wiratsiwi, W. (2025). Uji validitas media Animal Life Cycle (ALC) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas III. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 2548–6950.