

**PENGEMBANGAN MEDIA WEB WORDWALL BERBASIS AUDIO VISUAL
SEBAGAI ALAT EVALUASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS
KELAS V SDN GEREBA**

Heti JuliYanti¹, Nunu Nurfirdaus², Atang Sutisna³
^{1,2,3}PGSD STKIP Muhammadiyah Kuningan

[1hetijuliyanti92@gmail.com](mailto:hetijuliyanti92@gmail.com), [2Nunu@umpk.ac.id](mailto:Nunu@umpk.ac.id) [3atangsutisna@umpk.ac.id](mailto:atangsutisna@umpk.ac.id)

ABSTRACT

This research is motivated by the facts in the field which show that 50% of the learning outcomes of IPAS class V SDN Gereba have not reached the standard value (KKTP). The problem factor is that educators do not maximize in developing and using varied learning media. The purpose of this study was to examine the use of audio-visual based wordwall web learning media on learning outcomes of grade V SDN Gereba. The method used in this research is Research and Development. The development model used is the ADDIE development model. In data collection techniques using observation, interviews, questionnaires or questionnaires, and tests. Data analysis uses quantitative data analysis and qualitative data analysis. The results of this research and development are audio-visual based web wordwall learning media, the feasibility of web wordwall learning media in IPAS subjects. Based on the assessment of the media expert validators get very feasible criteria with a percentage of 96%, material experts get feasible criteria with a percentage of 80%, and from technology experts get very feasible criteria with a percentage of 84%. The results of the teacher's response get very feasible criteria with an average percentage of 98%. Therefore, the audio-visual-based wordwall web learning media is suitable for use in IPAS learning.

Keywords: wordwall, learning outcomes, IPAS

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi berdasarkan fakta di lapangan yang menunjukkan bahwa 50% hasil belajar pembelajaran IPAS kelas V SDN Gereba belum mencapai nilai standar (KKTP). Faktor permasalahan tersebut pendidik kurang memaksimalkan dalam mengembangkan serta menggunakan media pembelajaran yang bervariasi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji penggunaan media pembelajaran web wordwall berbasis audio visual terhadap hasil belajar kelas V SDN Gereba. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Penelitian dan Pengembangan (Research and Development). Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE. Dalam teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, kuesioner atau angket, dan tes. Analisis data menggunakan analisis data kuantitatif dan analisis data kualitatif. Hasil penelitian dan pengembangan ini adalah media pembelajaran web wordwall berbasis audio visual, kelayakan media pembelajaran web wordwall pada mata pelajaran IPAS. Berdasarkan penilaian dari validator ahli media mendapatkan kriteria sangat layak dengan presentase 96%, ahli materi mendapatkan kriteria layak dengan presentase 80%, dan dari ahli teknologi mendapatkan kriteria sangat layak dengan presentase 84%. Hasil respon guru mendapatkan kriteria sangat layak dengan rata-rata

presentase 98%. Oleh karena itu media pembelajaran web wordwall berbasis audio visual layak digunakan dalam pembelajaran IPAS.

Kata Kunci: Wordwall, Hasil Belajar, IPAS

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu proses yang sangat penting terhadap kehidupan manusia. Dalam proses ini menunjang setiap individu untuk mendapatkan ilmu pengetahuan, kecerdasan, dan nilai-nilai yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan juga sebagai usaha pendewasaan dari setiap manusia atau pengembangan kualitas diri manusia secara seutuhnya. (Alimuddin et al., 2023) Mengembangkan kualitas manusia adalah tujuan dari sebuah pendidikan. Sebagai suatu kegiatan yang memiliki tujuan, pelaksanaannya secara berkelanjutan di setiap jenjang pendidikan, dan semuanya berhubungan dengan system pendidikan. Jika dilihat dari sudut pandang sistem, pendidikan merupakan totalitas fungsional yang terdiri dari kumpulan elemen atau komponen yang saling berhubungan satu sama lain dan tidak dapat dipisahkan. (Nurfirdaus & Munandar, 2018)

Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem

Pendidikan Nasional menerangkan bahwa pendidikan adalah mengerti cara terarah untuk menciptakan situasi dan metode belajar supaya peserta didik secara aktif memajukan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengawasan diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Perkembangan dunia pendidikan semakin maju disertai dengan majunya teknologi dan informasi dalam era globalisasi. (Marhayani, 2017)

Perkembangan dunia Pendidikan tidak terlepas dari perkembangan teknologi. Tantangan yang baru muncul dalam dunia pendidikan, khususnya mengenai penerapan teknologi dalam kegiatan proses pembelajaran di kelas, salah satunya dalam penerapan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen sistem pendidikan yang sangat penting. Komponen pendidikan yang berkelanjutan menciptakan pengalaman belajar di mana peserta

didik melibatkan peserta didik dan guru berinteraksi satu dengan yang lain untuk mendiskusikan sumber belajar guna menciptakan suasana atau lingkungan belajar. (Qona'ah et al., 2023)

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi juga membawa pengaruh terhadap kurikulum dalam suatu sistem pendidikan. Kurikulum merupakan komponen yang sangat penting dalam pendidikan. Dengan adanya sebuah kurikulum maka proses belajar mengajar di sekolah dapat berjalan secara teratur. (Anggini et al., 2022) Oleh karena itu kurikulum di Indonesia sering mengalami perubahan. Perubahan kurikulum tersebut dipicu oleh perkembangan zaman, kebutuhan Masyarakat yang semakin kompleks dan beragam. Kemendikbudristek memberikan kebijakan baru dengan pengimplementasian Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka dirancang oleh Kemendikbudristek sebagai tambahan upaya untuk melakukan pemulihan krisis pembelajaran akibat pandemi Covid-19 pada tahun 2024 mendatang. Kondisi ini mendorong sistem pendidikan untuk mampu beradaptasi dengan kedaruratan pandemi Covid-19. Pentingnya penguasaan

teknologi dan juga kebutuhan kompetensi yang semakin beragam menjadi dasar dikembangkannya Kurikulum Merdeka. (Ningrum, 2023)

Pembaharuan kurikulum merdeka dari kurikulum sebelumnya yaitu salah satunya pada pembelajaran IPA dan IPS menjadi IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) tujuan dari pembelajaran IPAS pada kurikulum merdeka yaitu mengembangkan pada keterampilan inkuiri, mengerti diri sendiri dan lingkungannya yang mengembangkan pengetahuan serta konsep pada pembelajaran. (Sugih et al., 2023) Keterampilan-keterampilan yang dikembangkan tersebut termasuk tujuan dari keterampilan dalam pengajaran IPS yang meliputi keterampilan-keterampilan yang dibutuhkan untuk memperoleh pengetahuan, nilai, dan sikap. (Nurfirdaus, 2019)

Keberhasilan dalam bidang akademik pendidikan formal tidak terlepas dari kerjasama antara peserta didik dengan guru, karena guru disini tidak hanya berfungsi sebagai pendidik tetapi juga bagian dari proses desain serta pelaksanaan pembelajaran dan evaluasi hasil belajar untuk membantu peserta didik (Sutisna & Listriyani, 2023) salah

satunya yaitu dalam penggunaan media pembelajaran. Melalui media pembelajaran peserta didik dapat belajar kapanpun dan dimanapun tanpa terbatas oleh jarak, ruang dan waktu. Dengan berkembangnya teknologi dan ilmu pengetahuan bahan ajar dan evaluasi pembelajaran yang disediakan melalui media pembelajaran tidak hanya dalam bentuk verbal tetapi disajikan lebih bervariasi dengan memunculkan suara dan gambar atau disebut juga dengan media pembelajaran audio visual. Media audio visual ini merupakan jenis media yang berbasis indera penyerap. Dalam proses pembelajaran diperlukan media audio visual untuk meningkatkan kualitas belajar peserta didik. (Syamsuddin, 2022) Hasil belajar peserta didik yang rendah dipengaruhi faktor internal (dari dalam diri peserta didik) yakni kesehatan, cacat tubuh, perhatian, minat, bakat, motivasi, karakteristik, dan faktor eksternal (dari luar peserta didik) yaitu cara orang tua dalam mendidik anak, suasana rumah, strategi guru dalam mengajar, kurikulum, relasi guru dengan peserta didik, relasi antar peserta didik. Hasil belajar meliputi pemahaman konsep (aspek kognitif), keterampilan proses (aspek psikomotorik), dan sikap

peserta didik (aspek afektif). (Zahratul Atika & Junaidi, 2019)

Berdasarkan hasil wawancara yang dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 07 Desember 2023 dengan guru wali kelas V SDN Gereba yang bernama Ibu Imas Setiyani, S.Pd. Permasalahan yang ada di kelas tinggi yaitu kelas V dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) masih terdapat peserta didik yang belum maksimal dalam pemahamannya terhadap pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), bahwa 50% hasil belajar pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas V SDN Gereba belum mencapai nilai standar (KKTP). Faktor dari permasalahan tersebut pendidik kurang memaksimalkan dalam mengembangkan serta menggunakan media pembelajaran yang bervariasi sehingga mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Guru sudah menggunakan media pembelajaran. Setelah dilakukannya diagnostik awal terbukti bahwa peserta didik rata-rata menyukai media pembelajaran yang memunculkan suara selain dari pada gambar atau yang disebut media berbasis audio visual. Cara mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan menggunakan media pembelajaran

yang kreatif agar dapat menarik minat peserta didik untuk berpartisipasi pada saat pembelajaran agar hasil belajar peserta didik lebih baik. (Farikhah et al., 2023) Penggunaan media pembelajaran yang kreatif serta inovatif merupakan Solusi yang dapat membantu meningkatkan motivasi belajar secara signifikan, agar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik serta berpartisipasi lebih aktif dalam proses pembelajaran.

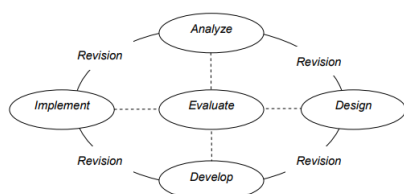
Meningkatkan mutu belajar mengajar melalui media pembelajaran *web wordwall* berbasis audio visual, karena peserta didik diharapkan dapat berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran serta meningkatkan kerjasama dengan kelompok. Peran guru yang monoton berkurang serta peserta didik menjadi lebih kreatif dan berperan aktif dalam menyelesaikan beberapa permasalahan, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran *web wordwall* berbasis audio visual. Media audio visual merupakan media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan suatu isi materi sedemikian rupa sehingga memungkinkan peserta didik dapat menyerap materi pembelajaran secara terpadu dengan menggunakan indera pendengaran serta

penglihatan. Media audio visual ini merupakan jenis media yang berbasis indera penyerap. Dalam proses pembelajaran diperlukan media audio visual untuk meningkatkan kualitas belajar peserta didik. (Syamsuddin, 2022)

B. Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN Gereba tepatnya di desa Gereba Kecamatan Kramatmulya Kabupaten Kuningan. Peneliti melakukan penelitian di SDN Gereba bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang sudah dikembangkan terhadap hasil belajar peserta didik. Terdapat permasalahan yaitu masih terdapat peserta didik kelas V yang belum maksimal dalam pemahamannya terhadap pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru wali kelas V, bahwa 50% hasil belajar pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas V SDN Gereba belum mencapai nilai standar (KKTP). Faktor dari permasalahan tersebut pendidik kurang memaksimalkan dalam mengembangkan serta menggunakan media pembelajaran yang bervariasi. Populasi penelitian ini adalah SDN Gereba Kabupaten Kuningan. Sampel penelitian ini adalah peserta didik kelas V SDN Gereba yang berjumlah 14 orang peserta didik, 8 peserta didik laki-laki dan 6 peserta didik Perempuan.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*), dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Tahapan model ADDIE terdapat revisi pada setiap tahapannya, sehingga model ADDIE cocok digunakan untuk pengembangan media pembelajaran *web wordwall* agar menghasilkan produk yang valid, praktis, dan efektif. Tahapan dan prosedur model pengembangan ADDIE menurut Branch (2009). (Endah, 2020)



Gambar 1 Tahapan Model ADDIE

Tahap pertama yaitu tahap analisis, pada penelitian ini adalah mencari potensi masalah dengan melakukan observasi dan wawancara ke guru dan peserta didik kelas V di SDN Gereba. Pada tahap ini, peneliti akan memperoleh data berupa informasi tentang potensi serta permasalahan yang terdapat di lapangan tentang permasalahan dalam hasil belajar yang masih kurang serta guru kurang memaksimalkan

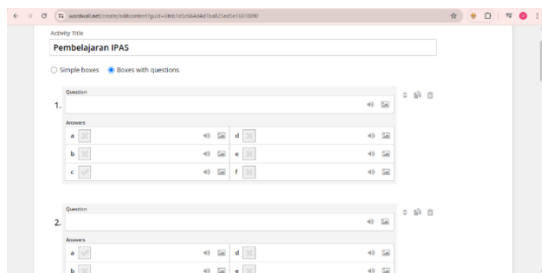
serta mengembangkan media pembelajaran yang lebih kreatif agar dapat memperbaiki hasil belajar peserta didik. Dengan demikian setelah dilakukannya diagnostic awal dengan menyebar angket penentuan tipe gaya belajar peserta didik dibuktikan bahwa peserta didik lebih menyukai gaya belajar audio visual. Data gaya belajar peserta didik diperoleh dari hasil angket yang berisi 14 pernyataan. Masing-masing dari setiap pernyataan yang mengukur ketiga tipe gaya belajar yaitu gaya belajar visual, gaya belajar auditori, dan gaya belajar kinestetik, pernyataan disusun secara acak dan peserta didik diminta untuk menyilang salah satu pilihan A, B, atau C untuk pernyataan yang sesuai dengan tipe gaya belajar dari setiap peserta didik.

Tabel 1. Hasil Angket Penentuan Tipe Gaya Belajar Peserta Didik

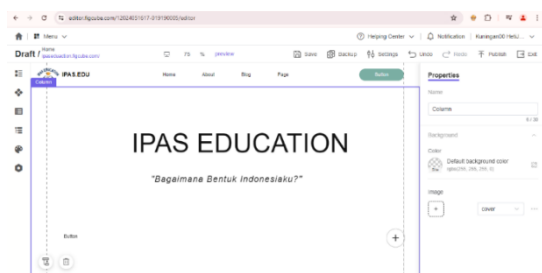
No.	Gaya Belajar	Presentase
1	Gaya Belajar Visual	43,37%
2	Gaya Belajar Auditori	35,71%
3	Gaya Belajar Kinestetik	20,92%

Pada tahap kedua yaitu tahap perancangan, pada tahap ini pengumpulan data yang digunakan untuk merancang produk media pembelajaran berupa *web woodwall* berbasis audio visual yaitu berdasarkan dengan permasalahan yang ada. Peneliti juga melaksanakan *study literatur* pada buku teks peserta didik dan guru, internet. Kemudian dilakukannya dilakukan perancangan produk melalui beberapa proses yaitu pemilihan media. pemilihan format,

rancangan awal, dan penyusunan tes acuan patokan.



Gambar 2 Rancangan Awal Wordwall



Gambar 3 Rancangan Awal Halaman Web

Pada tahap ketiga yaitu tahap pengembangan, pada tahap ini setelah peneliti merancang media *web wordwall* berbasis audio visual, tahap selanjutnya adalah melakukan konsultasi kepada ahli media, ahli materi, ahli soal, dan ahli teknologi untuk dilakukan penilaian dan pemberian saran terhadap media *web wordwall* berbasis audio visual dengan mengisi lembar penilaian kelayakan media *web wordwall* berbasis audio visual serta saran dan komentar untuk perbaikan media *web wordwall* berbasis audio visual.

Pada tahap keempat yaitu implementasi, pada tahap ini meliputi pengguna produk media pembelajaran *web wordwall* berbasis audio visual untuk dilaksanakan dalam proses pembelajaran. Tujuan dari implementasi yaitu untuk

mempersiapkan terhadap lingkungan belajar atau proses kegiatan belajar yang melibatkan peserta didik. Kegiatan yang dilaksanakan dalam implementasi ini yaitu dengan mempersiapkan seorang pendidik agar menggunakan hasil produk yang telah dikembangkan.

Pada tahap terakhir yaitu tahap evaluasi, pada tahap ini pengembangan media pembelajaran *web wordwall* ini bertujuan untuk mengetahui respon pengguna terhadap pengembangan media pembelajaran *web wordwall* yang telah dikembangkan. Tahap evaluasi merupakan tahap terakhir dari model pengembangan ADDIE, karena penelitian ini hanya mencakup evaluasi siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran, evaluasi yang dimaksudkan adalah evaluasi kegiatan implementasi belajar sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran.

Jenis data yang digunakan adalah data kuantitatif dan kualitatif. Dalam teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, kuesioner atau angket, dan tes (pretest-posttest). Teknik analisis data dalam menguji ke efektifan media pembelajaran dengan menggunakan desain penelitian "*one group pre-test post-test design*". Desain ini memiliki *pre-test* sebelum perlakuan dan *post-test* setelah perlakuan. Dengan cara ini, hasil perlakuan dapat diketahui sebelum perlakuan dilakukan. Dengan demikian, hasil dari perlakuan dapat diketahui lebih tepat karena

dapat dibandingkan dengan kondisi sebelum dilakukannya perlakuan.

O1 X O2

Gambar 4 Desain One Grup *Pretest Posttest*

Keterangan :

O1 : Hasil Pretest

O2 : Hasil Posttest

X : Perlakuan yang Diterapkan

Dalam mengelola data, peneliti menganalisis data validasi berguna untuk melihat kevalidan dari media pembelajaran berupa *web wordwall* berbasis audio visual. Teknik analisis validasi diperoleh dari angket yang diisi oleh validator, peserta didik, dan guru dengan menggunakan skala *likkert*. Berikut perhitungan yang digunakan dalam analisis data validasi:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Presentasi nilai rata-rata

$\sum x$: Jumlah skor jawaban peserta didik

$\sum x_i$: Jumlah skor maksimal

Data hasil *Pretest* dan *Posttest* akan diuji dengan *uji-t (t-test)* dengan bantuan *software* statistika SPSS. Uji-t berpasangan (*paired t-test*) adalah salah satu metode pengujian hipotesis. Dimana data yang akan digunakan tidak bebas

(berpasangan). Uji T merupakan uji statistik yang digunakan untuk menguji kebenaran atau kepaluan hipotesis nol. Uji T sebuah metode statistik yang digunakan untuk menguji perbedaan signifikan antara dua kelompok yang memiliki sampel kecil (biasanya $n < 30$) serta distribusi data yang tidak terdistribusi normal. Uji T menggunakan nilai-statistik yang dihitung berdasarkan perbedaan antara rata-rata dua kelompok serta variabilitas dan ukuran sampel dari masing-masing kelompok. Uji T juga salah satu uji yang digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan (meyakinkan) dari dua mean (rata-rata) sampel. (Syafriani et al., 2023) Pengambilan Keputusan: Jika nilai signifikansi (Sig) (2-taitel) $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Jika nilai signifikansi (Sig) (2-taitel) $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. (Palupi et al., 2021)

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang dilaksanakan yaitu mengenai pengembangan media pembelajaran *web wordwall* berbasis audio visual pada mata pelajaran IPAS kelas V sekolah dasar yang telah dikembangkan, maka diperoleh hasil penelitian dan penjelasan pada tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi (ADDIE). Penelitian ini dilakukan di kelas V SDN Gereba dengan jumlah peserta didik yaitu 14, 8 peserta didik laki-laki dan 6 peserta didik perempuan.

Tahap pertama dengan melakukan observasi serta wawancara di SDN Gereba, Kecamatan Kramatmulya, Kabupaten Kuningan. Data yang diperoleh yaitu SDN Gereba merupakan Sekolah Penggerak yang menyediakan fasilitas untuk menunjang suatu proses pembelajaran salah satunya yaitu *chromebook*, proyektor (*infocus*), dan *sound system*. Peneliti juga melakukan diagnostic awal kepada peserta didik kelas V dengan menyebar angket penentuan tipe gaya belajar data yang didapatkan dari hasil angket penentuan tipe gaya belajar yaitu Data gaya belajar peserta didik diperoleh dari hasil angket yang berisi 14 pernyataan. Masing-masing dari setiap pernyataan yang mengukur ketiga tipe gaya belajar yaitu gaya belajar visual, gaya belajar auditori, dan gaya belajar kinestetik, pernyataan disusun secara acak dan peserta didik diminta untuk menyilang salah satu pilihan A, B, atau C untuk pernyataan yang sesuai dengan tipe gaya belajar dari setiap peserta didik. Pilihan A untuk tipe gaya belajar visual, pilihan B untuk tipe gaya belajar auditori, dan pilihan C untuk tipe gaya belajar kinestetik. Jika ketiga pilihan tersebut tidak ada yang sesuai dengan keseharian peserta didik, maka ketiga pilihan tersebut tidak perlu disilang. Jumlah dari masing-masing pilihan menunjukkan tipe gaya belajar peserta didik. hasil angket tipe gaya belajar peserta didik kelas V SDN Gereba dengan sampel peserta didik sebanyak 14 orang terlihat bahwa kecenderungan belajar peserta didik dengan gaya belajar visual sebesar 43,37%, gaya belajar

auditorial sebesar 35,71%, dan gaya belajar kinestetik sebesar 20,92%. Dari hasil diagnostik awal tersebut terlihat bahwa peserta didik kelas V di SDN Gereba cenderung lebih menyukai gaya belajar visual dan auditorial.

Permasalahan yang ditemukan yaitu di kelas tinggi kelas V dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) masih terdapat peserta didik yang belum maksimal dalam pemahamannya terhadap pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), bahwa 50% hasil belajar pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas V SDN Gereba belum mencapai nilai standar (KKTP). Faktor dari permasalahan tersebut pendidik kurang memaksimalkan dalam mengembangkan serta menggunakan media pembelajaran yang bervariasi sehingga mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Dengan demikian peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran berupa *web wordwall* berbasis audio visual sebagai media yang alternatif dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran IPAS. Selanjutnya pada tahap desain, Tahap ini terdiri dari rancangan untuk pembuatan pengembangan media pembelajaran berupa *wordwall* diantaranya yaitu (1) penyusunan materi yang akan dimasukkan ke dalam media pembelajaran (2) menyiapkan *wordwall* yang sesuai dengan materi ajar (3) menentukan animasi-animasi atau gambar yang sesuai dengan materi ajar, pada tahap ini peneliti menentukan animasi-animasi yang

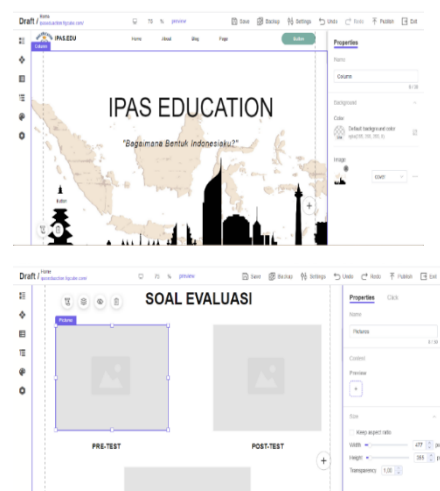
sesuai dengan kebutuhan dalam proses pengembangan *web wordwall*. Pada tahap ini peneliti membuat desain dengan menggunakan bantuan aplikasi Canva dalam pembuatan background, serta kebutuhan yang sesuai dengan materi pembelajaran. (4) pembuatan *website* untuk tempat akses media pembelajaran *wordwall*, Pembuatan *website* pada pengembangan media pembelajaran ini dibuat dengan *FigCube* untuk mengakses media pembelajaran *Wordwall* serta menampilkan materi pembelajaran yang kemudian akan diupload dengan bentuk halaman *website*.



Gambar 5 Desain Pengembangan Media Pembelajaran *Web Wordwall*

Tahap pengembangan ini terdiri dari pengembangan pembuatan

media pembelajaran berupa *web wordwall* berbasis audio visual. Tujuan dalam tahap pengembangan ini adalah untuk menentukan hasil pengembangan media berupa *web wordwall* pada pembelajaran muatan IPAS. Pengembangan disini harus selaras dengan bidang pengembangan itu sendiri. Pada tahap pengembangan ini disiapkan atau dikembangkan media pembelajaran *web wordwall* dengan mengubah cara mengakses atau menggunakan media pembelajaran *wordwall* yang sudah ada dengan menggunakan *website* yang dibuat dengan *FigCube* dan pada halaman *website* tersebut terdapat materi pembelajaran yang dapat diakses.



Gambar 6 Pembuatan Halaman *Website*

Setelah dilakukannya tahap pengembangan, peneliti melakukan penilaian awal melalui validator media, materi, dan teknologi. Instrument validasi disusun dengan menggunakan skala *likkert* dan diisi dengan tanda checklist sesuai jawaban yang dipilih oleh validator. Berdasarkan hasil validasi media oleh ahli media terdapat jumlah skor yang diperoleh adalah 29 dari 6 pernyataan. Sesudah di validasi berdasarkan skala *likkert* mendapatkan hasil 96,67% kriteria “sangat layak”. Hasil validasi oleh ahli materi terdapat jumlah skor yang diperoleh adalah 40 dari 10 pernyataan. Sesudah di validasi berdasarkan skala *likkert* mendapatkan hasil 80,00% kriteria “layak”. Hasil validasi oleh ahli teknologi terdapat jumlah skor yang diperoleh adalah 93 dari 22 pernyataan. Sesudah di validasi berdasarkan skala *likkert* mendapatkan hasil 84,55% kriteria

Descriptive Statistics

	N	Minimu m	Maxim um	Mea n	Std. Deviation
Pre Test	14	40	80	56.43	10.082
Post Test	14	70	100	87.86	10.509
Valid N (listwise)	14				

“sangat layak”.

Pada tahap implementasi ini meliputi pengguna produk media

pembelajaran *web wordwall* berbasis audio visual untuk dilaksanakan dalam proses pembelajaran. Tujuan dari implementasi yaitu untuk mempersiapkan terhadap lingkungan belajar atau proses kegiatan belajar yang melibatkan peserta didik. Kegiatan yang dilaksanakan dalam implementasi ini yaitu dengan mempersiapkan seorang pendidik agar menggunakan hasil produk yang telah dikembangkan. Produk yang telah dikembangkan berupa media pembelajaran *web wordwall* digunakan setelah proses kegiatan pembelajaran atau pada saat evaluasi pembelajaran. Masing-masing peserta didik melaksanakan evaluasi pembelajaran melalui *chromebook*.

Selanjutnya pada tahap terakhir yaitu tahap evaluasi, pada pengembangan media pembelajaran *web wordwall* ini bertujuan untuk mengetahui respon pengguna terhadap pengembangan media pembelajaran *web wordwall* yang telah dikembangkan. Tahap evaluasi merupakan tahap terakhir dari model pengembangan ADDIE, karena penelitian ini hanya mencakup evaluasi siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran, evaluasi yang dimaksudkan adalah evaluasi kegiatan implementasi belajar sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran.

Tabel 2 Hasil Analisis Data Statistik Deskriptif

Berdasarkan hasil penelitian pada tabel di atas masih terdapat jumlah nilai sebelum menggunakan media dengan rata-rata 56,4 di bawah

KKM dari 10 butir pertanyaan soal dan nilai sesudah menggunakan media dengan rata-rata 87,86 diatas KKM dari 10 butir pertanyaan soal. Selanjutnya dilakukan analisis data menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui sebaran data yang diperoleh dalam penelitian berdistribusi normal atau tidak. Dengan melihat rumus dasar pengambilan keputusan, jika nilai uji normalitas $>0,05$ maka data berdistribusi normal, sedangkan jika nilai uji normalitas $<0,05$ maka data berdistribusi tidak normal. Hasil nilai pada tes awal (*pretest*) memiliki nilai signifikansi 0,59, data tersebut lebih besar dari 0,5 dan hasil nilai pada tes akhir (*posttest*) memiliki nilai signifikansi 0,052 data tersebut lebih besar dari 0,5. Maka dapat disimpulkan kedua data tersebut berdistribusi normal.

Tabel 3 Hasil Analisis Data Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest	.238	14	.030	.881	14	.059
posttest	.224	14	.056	.876	14	.052

Selanjutnya uji homogenitas, pada uji homogenitas ini bertujuan untuk menguji apakah data memiliki varian yang sama atau tidak serta data tersebut homogen atau tidak. Hasil dari tes homogenitas menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,784 yang mana data tersebut lebih besar dari rumus dasar pengambilan keputusan yaitu $>0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa nilai dari data *pretest* dan *posttest* menghasilkan data yang homogen atau sama.

Tabel 4 Hasil Analisis Data Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
Nilai		Levene			
		Statistic	df1	df2	Sig.
	Based on Mean	.077	1	26	.784
	Based on Median	.000	1	26	1.000
	Based on Median and with adjusted df	.000	1	25.543	1.000
	Based on trimmed mean	.054	1	26	.818

Peneliti menggunakan uji T (T-Test) dihitung dengan menggunakan SPSS 26. Uji hipotesis ini bertujuan untuk mengetahui nilai signifikansi hasil belajar siswa kelas V SDN Gereba terhadap tes yang telah dilaksanakan yaitu *pretest* dan *posttest*. Menunjukan bahwa hasil signifikansi (2-tailed) dengan nilai

0,000. Maka dari itu, apabila nilai signifikansi lebih kecil dari rumus dasar pengambilan keputusan ($0,000 < 0,05$) maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan. Maka hipotesis (H_0) ditolak dan hipotesis (H_a) diterima.

Kelayakan media pembelajaran dilihat berdasarkan hasil validasi ahli media, ahli teknologi, ahli materi, angket respon peserta didik, dan angket respon guru. Hasil validasi media sebesar 96,67 dengan kategori “sangat layak”. Hasil validasi teknologi sebesar 84,55% dengan kategori “sangat layak”. Hasil validasi materi sebesar 80,00% dengan kategori “layak”. Hasil dari respon peserta didik kelas V SDN Gereba yang dilakukan satu kali pertemuan. Hasil dari respon peserta didik yaitu 90,00% dengan kategori “sangat baik”. Hasil dari respon guru wali kelas V SDN Gereba terhadap keterbaruan media pembelajaran *web wordwall* berbasis audio visual ini memperoleh presentase sebesar 100% dengan kategori “sangat baik” untuk diterapkan di kelas V SDN Gereba.

E. Kesimpulan

Berdasarkan uraian di atas dapat dikatakan bahwa media pembelajaran berupa *web wordwall* berbasis audio visual pada penelitian ini dapat mencapai tujuan pembelajaran, yaitu meningkatkan hasil belajar siswa yang dilihat dari tiga ranah yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor.

Sehingga media pembelajaran *web wordwall* berbasis audio visual pada mata pelajaran IPAS dapat dikatakan efektif untuk digunakan siswa kelas V. Media pembelajaran *web wordwall* berbasis audio visual dapat dikatakan layak berdasarkan tiga aspek yaitu (1) Dikatakan valid berdasarkan hasil validasi ahli media memperoleh hasil 96% dengan kriteria “sangat layak”, hasil validasi ahli teknologi memperoleh 84% kriteria “sangat layak” dan hasil validasi ahli materi memperoleh 80% kriteria “layak”. (2) Pengembangan media pembelajaran *web wordwall* berbasis audio visual terhadap hasil belajar IPAS terlihat pada peningkatan skor ketuntasan *pretest* dan *posttest* dari hasil SPSS 26 diperoleh hasil Uji T (T-Test) menunjukkan bahwa hasil signifikansi (2-tailed) dengan nilai 0,000. Maka dari itu, apabila nilai signifikansi lebih kecil dari rumus dasar pengambilan keputusan ($0,000 < 0,05$) maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan. Maka hipotesis (H_0) ditolak dan hipotesis (H_a) diterima.

DAFTAR PUSTAKA

Alimuddin, A., Niaga Siman Juntak, J., Ayu Erni Jusnita, R., Murniawaty, I., & Yunita Wono, H. (2023). *Teknologi Dalam Pendidikan: Membantu Siswa Beradaptasi Dengan Revolusi Industri 4.0. Menur Pumpungan, Kec. Sukolilo, Kota SBY, 05(04), 11777–11790.*

- Anggini, I. T., Riana, A. C., Suryani, D., & Wulandari, R. (2022). Pengelolaan Kurikulum dan Pembelajaran. *Jurnal Multidisipliner KAPALAMADA*, 1(3), 398–405. <https://azramedia-indonesia.azramediaindonesia.com/index.php/Kapalamada/article/view/253/228>
- Endah, S. N. (2020). Pengembangan Handout dengan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI) untuk Memfasilitasi Siswa dalam Membuat Model Matematika pada Materi Program Linear. *Repository UM Metro*, 5–24.
- Farikhah, L., Purbasari, I., & Shokib Rondli, W. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Tgt Dengan Media Ludo Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 4225–4233. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1257>
- Marhayani, D. A. (2017). Pembentukan Karakter Melalui Pembelajaran Ips. *Edunomic Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 5(2), 67–75. <https://doi.org/10.33603/ejpe.v5i2.261>
- Ningrum, D. S. (2023). PERUBAHAN KURIKULUM DAN IMPLEMENTASI KURIKULUM MERDEKA DI SDN 15 PULAI ANAK AIR BUKITTINGGI. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 7(1), 29. <https://doi.org/10.30821/benchmarking.v7i1.14406>
- Nurfirdaus, N. (2019). *Konsep Pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk Sekolah Dasar dan Menengah* (Y. Hidayat (ed.)). CV. Mitra Karya.
- Nurfirdaus, N., & Munandar, H. (2018). Penerapan Model Time Token Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Kelas V SD Negeri PAJAMBON. *Jurnal Lensa Pendas*, 3(September), 58–64. <http://jurnal.upmk.ac.id/index.php/lensapendas/article/view/271>
- Palupi, R., Yulianna, D. A., & Winarsih, S. S. (2021). Analisa Perbandingan Rumus Haversine Dan Rumus Euclidean Berbasis Sistem Informasi Geografis Menggunakan Metode Independent Sample t-Test. *JITU: Journal Informatic Technology And Communication*, 5(1), 40–47. <https://doi.org/10.36596/jitu.v5i1.494>
- Qona'ah, A., Rondli, W. S., & Kironoratri, L. (2023). Penerapan Model Reward And Punishment Berbantuan Media Pahuanca Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4(1), 13–19. <https://doi.org/10.24176/wasis.v4i1.9632>
- Sugih, S. N., Maula, L. H., & Nurmeta, I. K. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 599–603. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i2.952>
- Sutisna, A., & Listriyani, R. (2023). DIKODA: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar Analisis Gaya Belajar Siswa Pada Pembelajaran Kurikulum Merdeka Di Kelas V SD.

DIKODA: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar, 4(2), 18–24.

Syafriani, D., Darmana, A., Syuhada, F. A., & Sari, D. P. (2023). Buku Ajar Statistik Uji Beda Untuk Penelitian Pendidikan (Cara Dan Pengolahannya Dengan Spss). In *Purbalingga: Cv.Eureka Media Aksara* (pp. 1–50). CV. EUREKA MEDIA AKSARA.

Syamsuddin, N. (2022). Pengembangan Teknologi Audio-Visual dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Konsepsi*, 10(4), 414–420.
<https://doi.org/10.33096/eljour.v3i1.150>

Zahratul Atika, N., & Junaidi, J. (2019). Hubungan Karakter Siswa Dengan Hasil Belajar Sosiologi Siswa Kelas X dan XI IPS di SMANegeri 2 Batang Anai Kabupaten Padang Pariaman. *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(1), 20–27.
<https://doi.org/10.24036/sikola.v1i1.4>