

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS *WORDWALL*  
PADA MATERI GAYA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR  
SISWA KELAS IV SDN MOJOROTO 4**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Penulisan Guna Memenuhi Salah Satu Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



**OLEH**

**MUHAMMAD BUDI PRASETYO**

**NPM: 2114060284**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR FAKULTAS  
KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP) UNIVERSITAS  
NUSANTARA PGRI KEDIRI**

**2025**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

Skripsi oleh:

**MUHAMMAD BUDI PRASETYO**

NPM: 2114060284

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF *WORDWALL* PADA MATERI  
GAYA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS 4  
SDN MOJOROTO 4**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada

Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD

FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 23 Juli 2025

Pembimbing I



SUTRISNO SAHARI, S.Pd, M.Pd.  
NIDN. 0713037304

Pembimbing II



NUR SALIM, S.Pd, MH.  
NIDN. 0005016901

**HALAMAN PENGESAHAN**

Skripsi Oleh:

**MUHAMMAD BUDI PRASETYO**

**NPM: 2114060284**

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF *WORDWALL* PADA MATERI  
GAYA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS 4  
SDN MOJOROTO 4**

Telah dipertahankan di depan panitia Ujian/Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal: 18 Juli 2025

**Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan**

Panitia Penguji:

- |               |                                    |         |
|---------------|------------------------------------|---------|
| 1. Ketua      | : Sutrisno Sahari, S.Pd, M.Pd.     | (.....) |
| 2. Penguji I  | : Dr. Abdul Aziz Hunaifi, S.S, M.A | (.....) |
| 3. Penguji II | : Nur Salim, S.Pd, M.H.            | (.....) |

Mengetahui, 23 Juli 2025

Dekan FKIP

  
**Dr. Agus Widodo, M.Pd.**  
**NIP. 19690824 1994 03 1001**

## HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Muhammad Budi Prasetyo  
Jenis Kelamin : Laki-laki  
Tempat/tgl. Lahir : Sidoarjo/ 09 September 2001  
NPM : 2114060284  
Fak/Jur/Prodi. : FKIP/ SI PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kerjasama di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 23 Juli 2025

Yang Menyatakan



**MUHAMMAD BUDI PRASETYO**

NPM. 2114060284

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTTO**

“Skripsi yang bagus adalah skripsi yang selesai”

(Sutrisno sahari-1001)

“Semua akan usai pada waktunya”

“jika sudah memilih menjadi mahasiswa, harus bisa membawa perubahan meskipun dimulai dari dirinya sendiri”

(Nur salim-321)

### **PERSEMBAHAN**

---

Kupersembahkan skripsi ini untuk kedua orang tuaku, ayah dan ibu yang sangat kucintai, keluarga, serta orang-orang yang selalu memberikan dukungan serta do'a akan disetiap langkah perjuanganku. Semoga aku mampu membahagiakan kedua orang tuaku dan mereka dapat melihatku sukses atas hasil do'a dan dukungan mereka. Kasih sayang dan do'a yang tulus menjadi sebuah semangat dan lancarnya perjalananku. Aku tak akan sanggup membalas jasmu selama ini. Aku bersyukur telah memiliki orang-orang yang mencintai dan mendukungku. Aku ucapkan terimakasih telah menjadi penyemangat dalam hidupku dan semoga Allah SWT senantiasa memberikan kesehatan, keselamatan, kebahagiaan, kasih dan sayang yang tiada tara.

---

## ABSTRAK

**Muhammad Budi Prasetyo** Pengembangan Media Interaktif *Wordwall* Pada Materi Gaya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 SDN Mojoroto 4.

**Kata Kunci:** *Wordwall* , Materi Gaya, Hasil Belajar

Penelitian ini dilatar belakangi dari hasil observasi dan penyebaran *Need Assesment*, berdasarkan angket kebutuhan siswa yang telah disebar di SDN Mojoroto 4. Siswa di kelas 4 mayoritas masih mengalami kesulitan dalam menanyakan permasalahan belajar kepada guru dikarenakan malu dan lebih memilih bertanya kepada teman. Dari observasi diketahui bahwa kemampuan Peserta didik masih tergolong rendah, dikarenakan guru sering menggunakan metode ceramah, sehingga fokus peserta didik hanya bertahan 5-10 menit, dan guru sudah menggunakan media yang ada seperti buku, gambar dan media konvensional yang membuat peserta didik menjadi jenuh dan kurang bersemangat dalam belajar, hal ini dapat diketahui dari hasil belajar Peserta didik ketika UH (ulangan harian) dari 28 Peserta didik di Kelas 4, ada 15 anak yang perlu bimbingan karena nilainya masih < KKTP 75 dan 13 Peserta didik sudah memperoleh nilai > KKTP 75. Rumusan masalah meliputi (1) Bagaimana kevalidan pengembangan media interaktif "*Wordwall*" materi Gaya pada Peserta didik Kelas 4 SDN Mojoroto 4? (2) Bagaimana kepraktisan media interaktif berupa "*Wordwall*" materi Gaya pada Peserta didik Kelas 4 SDN Mojoroto 4? (3) Bagaimana keefektifan pengembangan media interaktif "*Wordwall*" materi gaya pada Peserta didik Kelas 4 SDN Mojoroto 4? Tujuan Penelitian ini (1) Untuk mengetahui kevalidan pengembangan media interaktif "*Wordwall*" materi Gaya pada Peserta didik Kelas 4 SDN Mojoroto 4. (2) Untuk mengetahui kepraktisan media interaktif berupa "*Wordwall*" materi Gaya pada Peserta didik Kelas 4 SDN Mojoroto 4. (3) Untuk mengetahui keefektifan media interaktif "*Wordwall*" materi gaya untuk Peserta didik Kelas 4 SDN Mojoroto 4.

Penelitian ini bertujuan untuk untuk mengetahui kevalidan pengembangan media interaktif "*Wordwall*" materi gaya pada Peserta didik Kelas 4 SDN Mojoroto 4, untuk mengetahui kepraktisan media interaktif berupa "*Wordwall*" materi gaya pada Peserta didik Kelas 4 SDN Mojoroto 4 dan untuk mengetahui keefektifan media interaktif "*Wordwall*" materi gaya untuk Peserta didik Kelas 4 SDN Mojoroto 4.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Teknis analisis data dalam penelitian menggunakan uji kevalidan, uji kepraktisan, dan uji keefektifan dari media *Wordwall*. Uji kevalidan didapatkan dari angket dan saran atau komentar dari validator. Uji kepraktisan didapatkan dari angket dan responden guru dan siswa. Sedangkan uji keefektifan didapatkan dari ketuntasan hasil belajar siswa dalam mengerjakan soal evaluasi yang diberikan di akhir pembelajaran.

Hasil penelitian dan pengembangan media *Wordwall* pada materi gaya untuk siswa kelas 4 SDN Mojoroto 4. Hasil validasi ahli materi mendapatkan skor presentase 73% dengan kriteria valid. Hasil validasi ahli media mendapatkan skor 80% dengan kriteria valid. Dan hasil kepraktisan produk yang diperoleh dari angket guru mendapatkan skor presentase 90% dengan kriteria sangat praktis sedangkan angket responden dari peserta didik pada uji coba skala terbatas mendapatkan skor presentase 84% dengan kriteria sangat praktis dan pada uji coba skala luas mendapatkan skor presentase 92,8% dengan kategori sangat praktis. Serta hasil keefektifan dilakukan oleh peserta didik yang berjumlah 28 siswa. Setelah menggunakan media *Wordwall* dari 28 siswa terdapat 2 siswa yang belum mencapai KKTP yang telah ditentukan oleh sekolah yaitu 75. Sehingga skor presentase keefektifan mendapatkan 90% dengan kategori sangat efektif. Berdasarkan dalam penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa media *Wordwall* pada materi gaya untuk siswa kelas 4 SDN Mojoroto 4 ini valid, sangat praktis dan sangat efektif untuk digunakan sebagai media pendukung dalam pembelajaran IPAS di kelas 4 SDN Mojoroto 4.

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur kami panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, dimana atas rahmat dan hidayah-Nya tugas penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan. Penyusunan skripsi ini sebagai bagian dari rencana penelitian sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Prodi PGSD. Pada kesempatan ini ucapan terima kasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zaenal Afandi, M.Pd, selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri
2. Dr, Agus Widodo, M. Pd, selaku Dekan FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd, selaku ketua prodi PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri
4. Sutrisno Sahari, S.Pd, M.Pd, selaku dosen pembimbing I.
5. Nur salim, S.Pd, M.H. selaku dosen pembimbing II
6. Pardi, S.Pd kepala sekolah SDN Mojoroto 4 Kec. Mojoroto Kota Kediri
7. Yunita Ika Budiarti, S.Pd. guru kelas 4 SDN Mojoroto 4
8. Siswa kelas 4 SDN Mojoroto 4, dan
9. Pihak-pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu-persatu yang telah berkontribusi dalam membantu menyelesaikan proposal ini.

Disadari bahwa proposal ini masih terdapat banyak kekurangan, maka diharapkan saran dan kritik dari berbagai pihak.

Kediri, 09 Juli 2024

**Muhammad Budi Prasetyo**  
NPM: 2114060036

## DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	iv
ABSTRAK .....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI .....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR LAMPIRAN .....	xi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Rumusan masalah.....	5
D. Tujuan Penelitian.....	5
E. Manfaat Penelitian .....	5
BAB II LANDASAN TEORI .....	7
A. Kajian Teori.....	7
B. Penelitian Terdahulu.....	45
C. Kerangka Berfikir.....	48
BAB III METODE PENGEMBANGAN .....	51
A. Model Pengembangan.....	51
B. Prosedur Pengembangan .....	52
C. Lokasi dan Subjek Penelitian .....	61
A. Validasi Produk .....	61
B. Uji Coba Produk.....	63
C. Instrumen Pengumpulan Data .....	65
D. Teknik Analisis Data .....	72
E. Norma Pengujian.....	76
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	77
A. Data Produk hasil Pengembangan.....	77
B. Data Uji Coba.....	88
C. Revisi Produk.....	95

D. Kajian Produk Akhir .....	97
BAB V SIMPULAN DAN SARAN .....	100
A. Simpulan .....	100
B. Saran.....	101
DAFTAR PUSTAKA .....	103
LAMPIRAN.....	107

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Media Interaktif <i>Wordwall</i> .....	57
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Materi .....	66
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Media.....	67
Tabel 3.4 Lembar Instrumen Penilaian Keefektifan .....	68
Tabel 3.5 Angket Kepraktisan Guru Terhadap Media Interaktif.....	69
Tabel 3.6 Angket Kepraktisan Peserta didik Terhadap Media Interaktif.....	70
Tabel 3.7 Ketentuan Pemberian Skor Lembar Validasi Ahli Media dan Ahli Materi.....	73
Tabel 3.8 Kriteria Presentase Hasil Validasi Ahli Media dan Ahli Materi .....	73
Tabel 3.9 Ketentuan Pemberian Skor Lembar Kepraktisan Guru.....	74
Tabel 3.10 Kriteria Presentase Hasil Angket Kepraktisan Guru.....	75
Tabel 3.11 Kriteria Presentase Hasil Belajar .....	76
Tabel 4. 1 Desain Awal Produk.....	81
Tabel 4.2 Validasi Ahli Materi .....	84
Tabel 4.3 Validasi Ahli Media.....	85
Tabel 4.4 Nilai Soal Evaluasi Uji Terbatas .....	89
Tabel 4.5 Data Angket Respon Guru .....	90
Tabel 4.6 Data Angket Respon Peserta didik.....	91
Tabel 4.7 Nilai Soal Evaluasi Uji Luas.....	92
Tabel 4.8 Data Angket Respon Peserta didik Skala Luas.....	94
Tabel 4.9 Saran Dan Revisi Produk.....	96

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 (Multimedia interaktif).....	26
Gambar 2.2 Aplikasi <i>Wordwall</i> .....	34
Gambar 2.3 Menimba Air Di Sumur.....	42
Gambar 2.4 Memanah.....	43
Gambar 2.5 Ban Mobil Dan Jalan Raya.....	43
Gambar 2.6 Menyalakan Lampu.....	44
Gambar 2.7 Magnet dan Paku.....	44
Gambar 3.1 Tahap penelitian R&D model ADDIE (Rusmayana, 2013:15)..	52
Gambar 3.2 Web <i>Wordwall</i> .....	54
Gambar 3.4 desain LKPD.....	55
Gambar 3.5 Quis <i>Wordwall</i> .....	56

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Pengajuan Judul .....	80
Lampiran 2 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian .....	81
Lampiran 3 Kisi Kisi Ahli Materi .....	82
Lampiran 4 Kisi Kisi Observasi .....	83
Lampiran 5 Kisi Kisi Angket Guru .....	84
Lampiran 6 Kisi-Kisi Angket Siswa .....	85
Lampiran 7 Kisi-Kisi Pendoman Wawancara Guru .....	86
Lampiran 8 Kiri Kisi Soal Pretes .....	87
Lampiran 9 Kisi Kisi Soal Posttest .....	88
Lampiran 10 Berita Acara Kemajuan Bimbingan .....	89
Lampiran 11 Surat Penelitian Lppm .....	91
Lampiran 12 Surat Keterangan Dari Tempat Penelitian.....	92
Lampiran 13 Dokumentasi .....	93
Lampiran 14 Lembar Validasi Media .....	94
Lampiran 15 Validasi Ahli Materi .....	97
Lampiran 16 Lembar Angket Respon Guru .....	100
Lampiran 17 Lembar Pretest Dan Posttest Skala Terbatas .....	103
Lampiran 18 Lembar Angket Respon Skala Terbatas .....	105
Lampiran 19 Lembar Pretest Dan Posttest Skala Luas .....	107
Lampiran 20 Lembar Angket Respon Skala Terbatas .....	109

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Masalah**

Suatu Negara maju dapat dibentuk melalui proses pendidikan. Guna memajukan pendidikan di Indonesia, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Bapak Nadiem Makarim membuat salah satu program inisiatif kurikulum terbaru yakni kurikulum merdeka belajar yang ingin menciptakan suasana belajar yang bahagia. Merdeka belajar merupakan bentuk penyesuaian kebijakan untuk mengembalikan esensi dari asesmen yang semakin dilupakan. Konsep Merdeka Belajar adalah mengembalikan sistem pendidikan nasional kepada esensi undang-undang untuk memberikan kemerdekaan sekolah menginterpretasi kompetensi dasar kurikulum menjadi penilaian mereka (Sherly et al., 2021). Kurikulum merdeka merupakan kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam di mana konten akan lebih optimal agar Peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Dalam proses pembelajaran guru memiliki keleluasaan untuk memilih berbagai perangkat pembelajaran sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat Peserta didik .

Kurikulum merdeka berfokus pada konten esensial, sehingga materi yang diajarkan lebih ringkas, sederhana dan bermakna. Hal-hal esensial dalam Kurikulum Merdeka menyebabkan terjadinya beberapa unsur perubahan pada jenjang pendidikan sekolah dasar, yakni digabungkannya muatan pelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) dan IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) menjadi IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). Selanjutnya

akan ditulis dengan IPAS. Tujuan dari adanya mata pelajaran IPAS agar Peserta didik di sekolah dasar lebih siap untuk mengikuti pembelajaran IPA dan IPS yang diadakan secara terpisah pada jenjang pendidikan berikutnya (Faiz, 2022).

Tujuan IPAS untuk Peserta didik SD mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu sehingga Peserta didik terpicu untuk mengkaji fenomena yang ada di sekitar manusia, memahami alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan manusia. Salah satu materi pada IPAS yaitu tentang gaya. Gaya (dorongan atau tarikan) adalah salah satu dari beberapa materi yang perlu dipahami oleh Peserta didik pada tingkatan SD (sekolah dasar) yang nantinya akan membuat Peserta didik mengetahui ragam gaya dan sifatnya, gaya di sekitar mereka, pengaruhnya terhadap suatu benda, serta manfaat dari ragam gaya pada kehidupan sehari-hari.

Sesuai dengan surat keputusan BSKAP (Badan Standar Kurikulum *Assessment* Pendidikan) Nomor 008/H/KR/2022 tentang capaian pembelajaran kurikulum merdeka, menyatakan bahwa mata pelajaran IPAS membantu Peserta didik untuk meningkatkan kesadaran dan keingintahuan terhadap fenomena alam dan sosial yang terjadi di lingkungan sekitarnya.

Rasa keingintahuan yang timbul dalam diri Peserta didik mampu menuntun pemahamannya terhadap cara alam semesta bekerja dan kaitannya dengan kehidupan manusia. Melalui pemahaman yang diperoleh, Peserta didik dapat mengidentifikasi beragam permasalahan dan mampu memberikan penyelesaian atau solusi yang tepat. Pembelajaran IPAS akan membiasakan Peserta didik untuk membangun sikap ilmiah (rasa ingin tahu

yang tinggi, berpikir secara kritis, analitis dan mengambil kesimpulan dengan tepat).

Kesulitan belajar adalah suatu proses masalah yang sering terjadi pada proses pembelajaran yang ditandai dengan hambatan dalam mencapai tujuan dan hasil belajar. (Agustina et al., 2022) mengungkapkan dalam penerapan pembelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka sangat diperlukan kesiapan guru yang maksimal, selain buku pegangan, guru harus dapat mengembangkan pendamping lainnya sebagai penunjang pelengkap, terutama pada aspek kegiatan pembelajaran, guru secara mandiri dapat mengembangkan kreativitas yang dimiliki dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara terdapat kendala dan kesulitan dalam proses pembelajaran IPAS yang dilakukan di Kelas 4 SDN Mojoroto 4. Dari observasi diketahui bahwa kemampuan Peserta didik masih tergolong rendah, dikarenakan guru sering menggunakan metode ceramah, sehingga fokus peserta didik hanya bertahan 5-10 menit, dan guru sudah menggunakan media yang ada seperti buku, gambar dan media konvensional yang membuat peserta didik menjadi jenuh dan kurang bersemangat dalam belajar, hal ini dapat diketahui dari hasil belajar Peserta didik ketika UH (ulangan harian) dari 28 Peserta didik di Kelas 4, ada 15 anak yang perlu bimbingan karena nilainya masih < KKTP 75 dan 13 Peserta didik sudah memperoleh nilai > KKTP 75.

Berdasarkan dari permasalahan tersebut diperlukannya sebuah inovasi pada proses pembelajaran yang menarik, kreatif, dan inovatif untuk meningkatkan hasil belajar Peserta didik. Salah satu media interaktif yang

sesuai adalah *Wordwall* . Fungsi penggunaan media pembelajaran adalah untuk menciptakan variasi pembelajaran agar Peserta didik tidak bosan (Hamid, 2020). Menurut Rahmi (2019), *Wordwall* adalah media pembelajaran interaktif yang berbasis web, memungkinkan guru untuk membuat berbagai aktivitas pembelajaran seperti kuis, mencocokkan, anagram, dan permainan kata lainnya yang menarik dan bervariasi.

Dari data hasil penelitian di atas, pengembangan media interaktif *Wordwall* ini sangat berpengaruh untuk meningkatkan hasil belajar pada Peserta didik . Sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan media interaktif *Wordwall* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Gaya Kelas 4 SDN Mojoroto 4”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan penjelasan dari latar belakang dan identifikasi masalah di atas maka perlu adanya pembatasan masalah. Pada penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran *Wordwall* pada materi Gaya Kelas 4 SDN Mojoroto 4, maka peneliti memfokuskan permasalahan penelitian ini sebagai berikut:

1. Pengembangan Media interaktif "*Wordwall* " membahas rencana pembelajaran IPAS untuk meningkatkan hasil belajar Peserta didik .
2. Media interaktif "*Wordwall* " yang dibuat untuk memahami materi Gaya pada mata pelajaran IPAS di Kelas 4 SDN Mojoroto 4.
3. Media interaktif "*Wordwall* " yaitu media pembelajaran interaktif yang bisa memuat teks, gambar, video, musik, dan animasi bergerak.

### **C. Rumusan masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan pengembangan media interaktif "*Wordwall* " materi Gaya pada Peserta didik Kelas 4 SDN Mojoroto 4?
2. Bagaimana kepraktisan media interaktif berupa "*Wordwall* " materi Gaya pada Peserta didik Kelas 4 SDN Mojoroto 4?
3. Bagaimana keefektifan pengembangan media interaktif "*Wordwall* " materi gaya pada Peserta didik Kelas 4 SDN Mojoroto 4?

### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang didapat tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kevalidan pengembangan media interaktif "*Wordwall* " materi Gaya pada Peserta didik Kelas 4 SDN Mojoroto 4.
2. Untuk mengetahui kepraktisan media interaktif berupa "*Wordwall* " materi Gaya pada Peserta didik Kelas 4 SDN Mojoroto 4.
3. Untuk mengetahui keefektifan media interaktif "*Wordwall* " materi gaya untuk Peserta didik Kelas 4 SDN Mojoroto 4.

### **E. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat Teoritis

Penelitian multimedia interaktif *Wordwall* ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan kajian untuk mengembangkan media

pembelajaran lainnya, khususnya dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

## 2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut:

### a. Bagi Guru

Dapat memberikan saran maupun masukan terhadap guru dalam upaya penggunaan media pembelajaran untuk mempermudah penyampaian materi gaya di kelas 4 SDN Mojoroto 4, serta dapat menjadi referensi untuk mengembangkan media pembelajaran yang baru sehingga pelajaran IPAS materi perubahan bentuk energi menjadi menyenangkan.

### b. Bagi Peserta didik

Dapat digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran IPAS materi gaya, sehingga dapat menumbuhkan motivasi dan antusias belajar Peserta didik dengan menggunakan multimedia interaktif berbasis *Wordwall* materi gaya.

### c. Bagi Sekolah

Multimedia interaktif *Wordwall* pada materi bagian mata yang dikembangkan ini bisa menjadi referensi media pembelajaran yang dapat dipakai dalam pembelajaran di sekolah

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, W. P., & Puspasari, D. (2022). Pengembangan *Media Interaktif* Berbantuan Aplikasi Flip PDF Corporate Edition pada Materi Penanganan Telepon. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 14825–14836.
- Aprilia, T., Sunardi and Djono (2017). Penggunaan Media Sains *Wordwall* dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Teknologi Pendidikan*, 15(02), pp. 74–82.
- Agustina, S. N., Robandi, B., Rosmiati, I., & Maulana, Y. (2022). Analisis Pedagogical Content Knowledge terhadap Buku Guru IPAS pada Muatan IPA Sekolah Dasar Kurikulum Merdeka. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9180–9187.
- Asrial, A. (2020). Digitalization of Ethno Constructivism Based Module for Elementary School Students. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 25(1), 33–45.
- Chandra, R. (2016). Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar *Wordwall* Untuk Peningkatan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Islam As-Salam Malang. UIN Malang.
- Daryanto, & Dwicahyono, A. (2014). Pengembangan Perangkat Pembelajaran (Silabus, RPP, *Media Interaktif*). Jakarta: Gava Media.
- Elisya, R. N. (2023). Pengembangan *Media Interaktif* Berbasis *Wordwall* Dalam Menunjang Pembelajaran Berdiferensiasi Di Kelas IV Sekolah Dasar. Universitas Jember.
- Faiz, A. (2022). Paradigma Baru dalam Kurikulum Prototipe. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 1544–1550.
- Fitri, N. D. (2020). Pengembangan media buku digital *Wordwall* untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak kelompok A TK Al-Azhariyyah Sekargeneng Lamongan. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, 8(2), 471.
- Hamid, M. (2021). *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Hayati, S., Budi, A. S., & Handoko, E. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran *Wordwall* Fisika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional Fisika (e-Jurnal) SNF2015*, IV, 49-54.
- Hikmah, 2016. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian RND*. Alfabeta.
- Kodi, A. I., Hudha, M., & Ayu, H. (2019). Pengembangan Media *Wordwall* Fisika Berbasis Android untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Pada Topik Perpindahan Kalor. *Prosiding Seminar Nasional Fisika*, 2(2), 1–11.

- Kurniati, A. (2016). Pengembangan modul matematika berbasis kontekstual terintegrasi ilmu keislaman. *AlKharizmi: Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 4(1), 43-58.
- Lestari, I. (2013). Pengembangan *Media Interaktif* Berbasis Kompetensi: Sesuai dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. Padang: Akademia. Lilis. (2019). Pengembangan *Media Interaktif* Digital Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika Kelas X. *E-Journal Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, 6(2), 1–9.
- Maf'ula, A., Utami, S.H., and Fatchur, R. 2017. “Pengembangan Media *Wordwall* pada Materi Daya Antibakteri Tanaman Berkhasiat Obat”. *Jurnal Pendidikan*. Vol. 2 No. 11, pp 1450-1455.
- Magdalena, I., Hifziah, M., Aeni, V. N., & Rahayu, R. P. (2020). PENGEMBANGAN INSTRUMEN TES SISWA TINGKAT SEKOLAH DASAR KABUPATEN TANGERANG. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 227–237.
- Majid, A. (2013). Strategi Pembelajaran. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyaningsih, N. N., & Saraswati, D. L. (2017). Penerapan Media Pembelajaran Digital Book Dengan Kvisoft *Wordwall* Maker. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 5(1), 25–43.
- Opidianto, M., Untari, M.F.A., and Iikha, L. 2021. “*Wordwall* Kesehatan di Era Pandemi sebagai Literasi Siswa Sekolah Dasar”. *Jurnal Edutech Undiksha*. Vol. 9 No. 2, pp. 304-311.
- Pratama, R. J., & Yasa, I. N. M. (2020). Perancangan Buku Ilustrasi Sebagai Media Informasi Tentang Stres. *Jurnal SASAK : Desain Visual Dan Komunikasi*, 2(2), 59–66.
- Prastowo, A. (2015). Panduan Kreatif Membuat *Media Interaktif* Inovatif. Diva Press.
- Rahmi, W. (2019). The Effect of Savi Model (Somatic, Auditory, Visualization, Intellectual) on Creative Thinking Skills Based on Student Learning in IV Class in Basic School. *International Journal on Science and Research (IJSR)*, 8(1), 1–11.
- Rahmawati, D., Wahyuni, S., Yashardi (2017) Pengembangan media pembelajaran *Wordwall* pada materi gerak di smp. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 6(4), 326-332
- Rahmadayanti, D., & Hartoyo, A. (2022). Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7174–7187. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/3431>

- Ramadania, D. R. (2013). Penggunaan Media Flash *Wordwall* dalam Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal UPI*, 6, 58- 69.
- Riduwan. 2018. Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian. Alfabeta.
- Riwu, I. U., Laksana, D. N. L., & Dhiu, K. D. (2018). Pengembangan *Media Interaktif* Elektronik Bermuatan Multimedia Pada Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas IV Di Kabupaten Ngada. *Journal of Education Technology*, 2(2), 56.
- Sanjaya, W. (2013). Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses. Jakarta: Pendidikan.
- Sarwanto. (2022). Jenis-Jenis Gaya Dalam Pembelajaran IPAS. *Jurnal Kajian Pendidikan*. Vol. 4, No. 2
- Setyaningsih, K. (2017). Esensi Tranformasi Sistem Sentralisasi-Desentralisasi Pendidikan Dalam Pembangunan Masyarakat. *El-Idare: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 3 (1), 76–94.
- Setyawan, D. N., Sarwanto, S., & Aminah, N. S. (2022). Pengembangan pembelajaran berbasis saintifik pada materi dinamika rotasi dan kesetimbangan benda tegar untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan komunikasi verbal siswa SMA. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 8(1), 1–9.
- Sherly, S., Dharma, E., & Sihombing, H. B. (2021). Merdeka belajar: kajian literatur. *Urban Green Conference Proceeding Library*, 5(7), 183–190.
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods). Bandung: Alfabeta. Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Jakarta: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono,P. (2014). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Sunardi, S. (2017). Preparation of carboxymethyl cellulose produced from purun tikus (*Eleocharis dulcis*). *AIP Conference Proceedings 1868*, 020008 (2017), 1868.
- Ulfa N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Book Dengan Menggunakan Aplikasi *Wordwall* Creator Pada Materi Pembelajaran Sel Di Kelas XI/MIA. *SELL Journal*, 5(1), 55.

- Wahyuliani, Y., Supriadi,U., dan Anwar, S. 2016. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMA Negeri 4 Bandung. *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education*. 3(1), 22-36.
- Widodo, & Jasmadi. (2008). Panduan Menyusun *Media Interaktif* Berbasis Kompetensi. Jakarta: PT Elex Media Kompetindo.
- Wulandari, Novita. 2021. Pengembangan Hasil Media Pembelajaran Berbasis *Wordwall* Maker Pada Pelajaran Fiqh Peserta Didik Kelas IV. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Ipa* 1(1):45–53.