

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN APLIKASI WORDWALL,
QUIZIZ PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA
KELAS V MI PUI SINDANGWARGI 2**

Arip Hidayatuloh, Nia Rohayati, Andri Noviadi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Galuh
ariphidayatuloh023@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran menggunakan Aplikasi Worwall dan Quiziz dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Tema 7 di Kelas V MI PUI Sindangwargi 2 Penggunaan Bahasa Indonesia”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui perencanaan, pengembangan dan hasil kelayakan pengembangan Media Pembelajaran menggunakan Aplikasi Worwall dan Quiziz dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Tema 7 di kelas V MI PUI Sindangwargi 2 Penggunaan Bahasa Indonesia. Metode penelitian yang digunakan adalah metode pendekatan R & D (Research and Development) penelitian pengembangan yang menghasilkan suatu produk, penelitian ini merupakan penelitian metode pengembangan (R&D) versi Borg and Gall yang dibatasi pada beberapa tahap. Tahapan tersebut meliputi: a) potensi, masalah b) tahap pengumpulan informasi, c) tahap pengembangan produk, d) tahap validasi e) tahap uji coba. Berkaitan dengan teknik pengumpulan data, dikembangkan alat pengumpul data yaitu instrumen, intrumen pada penelitian ini menggunakan angket dan wawancara. Angket ditujukan kepada validator materi, validator media serta subjek uji coba responden sejumlah 15 siswa kelas VB MI PUI Sindangawargi 2. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran menggunakan aplikasi Worwall dan Quiziz dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Tema 7 kelas V MI PUI Sindangwargi 2 dapat disimpulkan bahwa perencanaan media pembelajaran menggunakan aplikasi Wordwall dan Quiziz dapat di terapkan sesuai silabus dan RPP, pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi Wordwall dan Quiziz dapat memudahkan siswa memahami materi dan menumbuhkan semangat dalam belajar, serta hasil kelayakan aplikasi Worwall dan Quiziz dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Tema 7 di kelas V MI PUI Sindangwargi 2 di validasi ahli materi, ahli media dan responden siswa. Hasil validasi 2 ahli materi mendapatkan skor keseluruhan sebanyak 44 dengan persentase sebesar 97,8% termasuk kriteria Sangat Layak. Hasil validasi oleh ahli media mendapatkan skor keseluruhan sebanyak 94 dengan persentase sebesar 94% termasuk kriteria Sangat Layak, hasil responden atau tanggapan siswa mendapatkan skor keseluruhan sebanyak 842 dengan persentase sebesar 93,5% termasuk dalam kriteria “Sangat Layak”

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

ABSTRACT

This research is entitled "Development of Learning Media using Worwall and Quiziz Applications in Learning Indonesian Language Theme 7 in Class V MI PUI Sindangwargi 2 Use of Indonesian". The aim of this research is to determine the planning, development and results of the feasibility of developing Learning Media using the Worwall and Quiziz Applications in Indonesian Language Learning Theme 7 in class V MI PUI Sindangwargi 2 Use of Indonesian. The research method used is the R & D (Research and Development) approach, research and development which produces a product. This research is the Borg and Gall version of the research development method (R&D) which is limited to several stages. These stages include: a) potential, problems b) information gathering stage, c) product development stage, d) validation stage e) trial stage. In connection with data collection techniques, data collection tools were developed, namely instruments, in this research using questionnaires and interviews. The questionnaire was addressed to material validators, media validators and test subject respondents totaling 15 students of class VB MI PUI Sindangawargi 2. Results of Learning Media Development using the Worwall and Quiziz applications in Indonesian Language Learning Theme 7 class V MI PUI Sindangwargi 2 can be concluded that the planning of learning media using the Wordwall and Quiziz applications can be applied according to the syllabus and RPP, developing learning media using the Wordwall and

Quiziz applications can make it easier for students to understand the material and foster enthusiasm for learning, as well as the results of the feasibility of the Wordwall and Quiziz applications in Learning Indonesian Language Theme 7 in class V MI PUI Sindangwargi 2 was validated by material experts, media experts and student respondents. The validation results of 2 material experts obtained an overall score of 44 with a percentage of 97.8% including the Very Eligible criteria. The results of validation by media experts got an overall score of 94 with a percentage of 94% including the Very Eligible criteria, the results of respondents or student responses got an overall score of 842 with a percentage of 93.5% including the "Very Eligible" criteria.

Keywords: *Learning Media, Wordwall, Quiziz*

PENDAHULUAN

Perkembangan pemikiran manusia dalam memberikan batasan tentang makna dan pengertian pendidikan, setiap saat selalu menunjukkan adanya perubahan. Perubahan itu didasarkan atas berbagai temuan dan perubahan di lapangan yang berkaitan dengan semakin bertambahnya komponen sistem pendidikan yang ada. Berkembangnya pola pikir para ahli pendidikan, pengelola pendidikan dan pengamat pendidikan yang membuahkan teori-teori baru. Kemajuan alat teknologi turut andil dalam mewarnai perubahan makna dan pengertian pendidikan tersebut. Pada saat yang sama, proses pembelajaran dan pendidikan selalu eksis dan terus berlangsung. Dibidang pendidikan, teknologi dimanfaatkan menjadi media pembelajaran didalam kelas atau di luar kelas. Teknologi pembelajaran atau teknologi pendidikan sendiri merupakan teori dan praktek desain, pengembangan, penggunaan, manajemen dan evaluasi dan panduan belajar. Teknologi pendidikan berfungsi menjelaskan sisi pendidikan dalam membenahi problem terkait seluruh bagian pembelajaran melewati teknik secara canggih dan berkesinambungan. Sedangkan teknologi pembelajaran adalah bidang ilmu yang tidak terbatas pada perangkat berupa instrumen materi, namun analisis dan implementasi berguna memudahkan pembelajaran dan memperbaiki kemampuan. Setiap pihak baik guru, peserta didik, lembaga sekolah maupun orang tua sekalipun juga dengan sangat mudah memanfaatkan teknologi sebagai penunjang keberlangsungan proses belajar mengajar. Setiap pihak yang terkait harus benar benar ikut andil dalam keberlangsungan tujuan pendidikan tertentu. Pendidikan merupakan aktivitas dan usaha manusia untuk meningkatkan kepribadiannya dengan jalan membina potensi-potensi pribadinya, yaitu rohani (pikir, karsa, rasa, cipta

dan budi nurani) dan jasmani (pancaindera serta keterampilan-keterampilan).

Pembelajaran yang hanya dilakukan dengan menggunakan media buku teks dan metode ceramah tanpa menggunakan media tertentu sebagai variasi dalam proses pembelajaran cenderung membuat siswa malas, bosan atau bahkan jenuh terhadap pelajaran yang disampaikan. Kemunculan rasa malas, bosan, atau jenuh tentu saja akan berdampak buruk bagi siswa karena akan membuat semangat dan motivasi mereka dalam belajar akan menurun dan akan berakibat buruk bagi prestasi mereka di sekolah. Seorang guru haruslah membuat suatu kegiatan belajar yang kreatif dan inovatif sehingga mampu menarik kembali minat siswa dalam belajar.

Salah satu cara kreatif dan inovatif yang dapat dilakukan dalam menyampaikan pelajaran adalah dengan penggunaan media pembelajaran menggunakan aplikasi Wordwall atau Quiziz berbasis mobile learning. Diberikan alternatif solusi dengan mengembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi wordwall dan quiziz untuk melengkapi keterbatasan pada media pembelajaran khususnya pada materi teks narasi sejarah dan kata baku untuk kelas V, dengan pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi wordwall dan quiziz diharapkan dapat menjadi terobosan baru dalam perkembangan media pembelajaran terutama Bahasa Indonesia serta kelayakan media pembelajaran. Berdasarkan uraian di atas peneliti bermaksud untuk penelitian dengan judul "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN APLIKASI WORDWALL, QUIZIZ PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS V MI PUI SINDANGWARGI 2"

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan atau sering dikenal dengan sebutan Research and Development (R&D), dengan metode kuantitatif. Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. penelitian ini merupakan penelitian dengan metode pengembangan (R&D) versi Borg and Gall yang dibatasi pada beberapa tahap saja. Tahap-tahap tersebut meliputi: a) tahap pengumpulan informasi, b) tahap perencanaan, c) tahap pengembangan produk, serta d) tahap validasi e) tahap uji coba. Teknik pengumpulan data untuk penelitian ini diantaranya wawancara, kuesioner atau angket, dan instrument penelitian. Angket diberikan kepada ahli materi, ahli media, guru dan siswa untuk digunakan sebagai instrumen kelayakan produk dalam penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan. Skor jawaban yang diberikan untuk angket validasi ahli dan responden berbeda. Skor jawaban yang diberikan oleh ahli media, ahli materi dan skor jawaban untuk responden dapat dilihat pada tabel berikut.

<u>Jawaban</u>	<u>Skor</u>
Sangat sesuai	5
Sesuai	4
Cukup sesuai	3
Belum sesuai	2
Sangat belum sesuai	1

Tabel skor jawaban ahli media dan materi

<u>Jawaban</u>	<u>Skor</u>
Sangat setuju	5
Setuju	4
Ragu-ragu	3
Tidak setuju	2
Sangat tidak setuju	1

Tabel Skor jawaban responder

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini peneliti memberikan data hasil dan pembahasan mengenai pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi wordwall dan quiziz.

Perencanaan media media pembelajaran ini di terapkan sesuai dengan Kompetensi dasar 3.5 Menggali informasi penting dari teks narasi sejarah yang disajikan secara lisan dan tulis menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa mengapa, dan bagaimana serta Kompetensi Dasar 4.5 Memaparkan informasi penting dari teks narasi sejarah menggunakan aspek: apa, dimana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana serta kosakata baku dan kalimat efektif.

Hasil Kelayakan media pembelajaran wordwall dan quiziz diperoleh dari hasil validasi ahli media dan ahli materi

a. Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh Cecep Saepil Rajab, S.Pd. selaku Guru Wali Kelas 5 dan Nika Sumartika, S. Pd. selaku Guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia MI PUI Sindangwargi 2. Berikut ini merupakan hasil validasi oleh ahli materi. Hasil validasi dari ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut.

<u>Aspek</u>	<u>Persentase</u>	<u>Keterangan</u>
Isi	100%	Sangat Layak
Tampilan	90%	Sangat Layak
Jumlah	97,8 %	Sangat Layak

Tabel Hasil Validasi Ahli Materi 1

<u>Aspek</u>	<u>Persentase</u>	<u>Keterangan</u>
Isi	97,10%	Sangat Layak
Tampilan	100%	Sangat Layak
Jumlah	97,8 %	Sangat Layak

Tabel Hasil Validasi Ahli Materi 2

b. Hasil Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan oleh Alpin Aziz Muslim, S.Pd. selaku guru laboratorium komputer di MI PUI Sindangwargi 1 dan 2 . Berikut ini merupakan hasil validasi oleh ahli media. Metafora

Aspek	Persentase	Keterangan
Penggunaan	93,3%	Sangat Layak
Tulisan	95%	Sangat Layak
Bahasa	100%	Sangat Layak
Tampilan	96%	Sangat Layak
Penyajian	90%	Sangat Layak
Media		
Jumlah	94%	Sangat Layak

Tabel Hasil Validasi Ahli Media

c. Hasil Uji Coba Produk

Setelah dilakukan validasi oleh ahli media, ahli materi dan guru, selanjutnya media diujikan pada kelompok kecil yang berjumlah 15 siswa kelas VB MI PUI Sindangwargi 2. Uji coba kelompok kecil ini digunakan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Dari hasil uji coba kelompok kecil yang dilakukan oleh 15 responden diperoleh hasil sebagai berikut :

Aspek	Persentase	Keterangan
Kemudahan	93,06%	Sangat Layak
Motivasi	95,3%	Sangat Layak
Kemenarikan	98,6%	Sangat Layak
Kebermanfaatan	89,7%	Sangat Layak
Jumlah	93,5%	Sangat layak

Tabel Hasil Uji Coba Produk

SIMPULAN

Perencanaan media media pembelajaran menggunakan aplikasi wordwall dan quiziz pada tema 7 tentang teks narasi sejarah dan kata baku di kelas V MI PUI Sindangwargi 2 di terapkan sesuai dengan Kompetensi dasar 3.5 Menggali informasi penting dari teks narasi sejarah yang disajikan secara lisan dan tulis menggunakan aspek : apa, di mana, kapan, siapa mengapa, dan bagaimana. Serta Kompetensi Dasar 4.5 Memaparkan informasi penting dari teks narasi sejarah menggunakan aspek: apa, dimana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana serta kosakata baku dan kalimat efektif.

Tahapan Pengembangan media media pembelajaran menggunakan aplikasi wordwall dan quiziz pada tema 7 tentang teks narasi sejarah dan kata baku di kelas V MI PUI Sindangwargi 2 dilakukan dengan beberapa tahapan diantaranya potensi dan masalah, pengumpulan informasi, tahap pengembangan produk, tahap validasi tahap uji coba.

Kelayakan media pembelajaran menggunakan aplikasi wordwall dan quiziz pada tema 7 tentang teks narasi sejarah dan kata baku di kelas V MI PUI Sindangwargi 2, mendapatkan hasil kelayakan dari beberapa pihak diantaranya. Ahli materi mendapatkan hasil kelayakan dengan skor secara keseluruhan dengan skor 44 persentase sebesar 97,8% termasuk dalam kriteria “Sangat Layak”. Ahli media mendapatkan hasil kelayakan dengan skor secara keseluruhan dengan skor 94 persentase sebesar 94% termasuk dalam kriteria “Sangat Layak”. Uji coba responden mendapatkan hasil kelayakan dengan skor secara keseluruhan sebanyak 842 dengan persentase sebesar 93,5% termasuk dalam kriteria “Sangat Layak”. Dengan adanya media pembelajaran ini memudahkan guru untuk mengajar dengan metode metode tertentu, dan memudahkan siswa memahami materi, membuat siswa semangat dalam belajar, termotivasi serta tidak merasa bosan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anas, Sudijono. (2010). Pengantar Statistik Pendidikan. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, S. (2019). Prosedur Penelitian. Jakarta: Rineka cipta.
- Arsyad, Azhar. (1997). Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asyhari, Ardian, dan Helda Silvia. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin Dalam Bentuk Buku Saku Untuk Pembelajaran Ipa Terpadu. Jurnal Ilmiah, Pendidikan Fisika Al-BiRuNi. 5(1), 1-13.
- Azwar, S. (2008). Reliabilitas dan Validitas. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Belawati, Tian. (2003). Materi pokok pengembangan bahan ajar edisi ke satu Jakarta: universitas terbuka.
- Cahyani, A., Listianan, D. I., & Larasati, D. P. S. (2020) Motivasi Belajar Siswa

- SMA pada Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1).123-140.
- E. Mulyasa. (2006). Kurikulum yang disempurnakan. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Hamalik, Oemar. (1989). *Media Pendidikan*. Bandung : Citra Aditya.
- Hamalik, Oemar. (2008). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Bandung : Cipta Adiya Bakti.
- Gagne, R. M. (1977). *The Conditions of Learning*. Pennsylvania State University: Harcourt Brace College.
- Khairunisa, Y. (2021). Pemanfaatan Fitur Gamifikasi Daring Maze Chase Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Digital Mata Kuliah Statistika dan Probabilitas. *Jurnal Kajian dan Terapan Media, Bahasa, Komunikasi*, 2 No. 14344.
- Kuncoro, M. (2013). *Metode Riset Untuk Bisnis & Ekonomi*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Kurniawan, Syamsul. (2017). *Pendidikan Karakter: Konsepsi & Implementasinya secara Terpadu di Lingkungan Keluarga, Sekolah, Perguruan Tinggi, dan Masyarakat*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Lestari, R. D. (2021). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Wordwall Di Kelas Iv Sd N 01 Tanahbaya Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru*, 2(2), 1-6.
- Nurina, dkk. (2013). Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) dengan Model Siklus Belajar 5E Berbasis Konstruktivistik pada Materi Sistem Sirkulasi Manusia untuk Kelas XI SMA. (Unpublished). Universitas Negeri Malang, Malang.
- Priyatno. D. (2014). *Mandiri Belajar Analisis Data dengan Spss*. Yogyakarta: Mediakom
- Resmini, dkk. 2008. *Membaca dan Menulis di SD. Teori dan Pengajarannya* : Bandung UP Press.
- Rizal, Setria Utama, Dkk. (2016). *Media Pembelajaran*. Bekasi : CV. Nurani
- Samsiyah, Nur. 2016. *Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD kelas tinggi*. Magetan : Cv. Ae Media Grafika.
- Sari, P.M., & Yarza, HN (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Kuis Dan Wordwall Dalam Pembelajaran Ipa Bagi Guru Sdit Al-Kahfi. *Selaparang Jurnal Pengabdian Masyarakat Progresif*, 4 (2), 195-199.
- Sartika, R. (2017). Implementing Word Wall Strategy In Teaching Writing Descriptive Text For Junior High School Students. *Journal Of English And Education*, 5(2), 179-186.
- Sriwahyuni, Nia Ayu. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Iis Sma Laboratorium Universitas Negeri Malang. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*. 9(2), 133-142.
- Sudjana, Nana, (1995) *Teori-teori Belajar Untuk Pengajaran* Jakarta: Lembaga Penerbit Fakultas Ekonomi. UI .Press.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kualitatif*. : Alfabeta.
- Surahman, E., & Surjono, H. D. (2017). Pengembangan adaptive mobile learning pada mata pelajaran biologi SMA sebagai upaya mendukung proses blended learning. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(1), 26-37.
- Wibawa, Basuki dan Farida Mukti. (1992). *Media Pengajaran*. Jakarta: Dikti
- Yam, Jim Hoy dan Taufik, Ruhayat. (2021). *Hipotesis Penelitian Kuantitatif*. *Jurnal Ilmu Administrasi*. Vol 3, No 2.
- Yuniartanti, Rifana. DKK. (2023). Implementasi Media Pembelajaran Quizizz sebagai Penilaian Harian Teks Persuasi pada Peserta Didik

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN APLIKASI *WORDWALL*, *QUIZIZ* PEMBELAJARAN
BAHASA INDONESIA KELAS V MI PUI SINDANGWARGI 2
ARIP HIDAYATULLAH, NIA ROHAYATI, ANDRI NOVIADI**

Kelas VIII SMP Negeri 1
Pecangaan. Jurnal Pendidikan dan
Ilmu Sosial. 1(1), 113 – 125

Zulela. (2012). Pembelajaran Bahasa
Indonesia Apresiasi Sastra Di
Sekolah Dasar. Bandung: PT.
Remaja Rosdakarya.