

PENGEMBANGAN KUIS MENGGUNAKAN WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS IV MATA PELAJARAN IPAS

Ahmad Ilham Asmaryadi¹, Muhammad Subhan², Auliya Nur Safitri³

Jurusan PGSD, Universitas Dharma Indonesia, Indonesia¹²³

ilhamasmaryadi@gmail.com¹, subhanundhari07@gmail.com²,

Auliyanusafitri2007@gmail.com³

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan kuis menggunakan wordwall untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SDN 01 Padang Laweh pada mata pelajaran IPAS. Kuis ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Jenis penelitian dan pengembangan ini menggunakan Research and Development (R&D). Model pengembangan Kuis ini menggunakan model ADDIE (Analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi). Dari model ADDIE dilakukan analisis kebutuhan, analisis karakteristik peserta didik, analisis materi, kemudian Uji Validator ahli, Praktikalitas peserta didik serta pendidik dan efektivitas yang dilihat dari lembar motivasi peserta didik. Hasil pengembangan Kuis menggunakan wordwall untuk meningkatkan motivasi siswa kelas IV SDN 01 Padang Laweh pada mata pelajaran IPAS dinyatakan sangat valid. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari validator diperoleh nilai dengan rata-rata 86,27% dengan kategori sangat valid. Hasil praktikalitas dengan rata-rata 92,85% sangat praktis. Untuk efektivitas dengan mengisi angket motivasi memperoleh nilai rata-rata 85,47% dikategorikan sangat efektivitas. Dapat disimpulkan bahwa kuis yang dibuat sudah valid, praktis, dan efektif untuk digunakan pendidik dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Kuis, Pengembangan, Wordwall

ABSTRACT

This research aims to develop a quiz using a wordwall to increase the learning motivation of class IV students at SDN 01 Padang Laweh in science subjects. This quiz aims to increase students' learning motivation. This type of research and development uses Research and Development (R&D). This quiz development model uses the ADDIE model (Analysis, design, development, implementation and evaluation). From the ADDIE model, a needs analysis, student characteristics analysis, material analysis, then expert validator test, practicality of students and educators and effectiveness seen from student motivation sheets are carried out. The results of developing a quiz using a wordwall to increase the motivation of class IV students at SDN 01 Padang Laweh in the science and sciences subject were declared very valid. Based on the results obtained from the validator, an average score of 86.27% was obtained in the very valid category. Practicality results with an average of 92.85% are very practical. For effectiveness, by filling out the motivation questionnaire, an average score of 85.47% was categorized as very effective. It can be concluded that the quiz created is valid, practical and effective for educators to use in learning.

Keywords: Quiz, Development, Wordwall

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu hal yang penting dalam kehidupan. Hal ini dikarenakan pendidikan menjadi faktor utama yang dapat membentuk

generasi bangsa yang berkualitas. Kualitas pendidikan disuatu bangsa tersebut mejadi salah satu penentu kemajuan bangsa tersebut. Kemajuan bangsa atau Negara dapat dilihat dari

bagaimana kualitas pendidikan disuatu bangsa. Buruknya suatu kualitas pendidikan yang ada akan membuat bangsa atau negara tertinggal. Dengan melalui proses pendidikan, manusia akan dituntun untuk selalu belajar dan mencari ilmu pengetahuan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilaksanakan di SDN 01 Padang Laweh khususnya di kelas IV pada Senin, 12 Februari 2024 peneliti menemukan permasalahan, dilihat dari pengamatan yang ada: 1) siswa kurang konsentrasi dalam proses pembelajaran. 2) siswa menyukai pembelajaran yang nyata. 3) suka belajar dengan cara berkelompok sehingga ada rasa kebersamaan bersama teman sekelompoknya.

Dari hasil wawancara dari guru kelas IV, mengatakan bahwa: 1) siswa hanya ingin bermain saja. 2) suasana ruang kelas yang kurang menyenangkan sehingga berdampak pada proses pembelajaran. 3) selain itu siswa juga suka belajar sambil bermain serta menggunakan media pembelajaran yang menarik.

Wordwall adalah suatu situs atau *web* pembelajaran yang bisa digunakan untuk proses pembelajaran. Menurut (Saelan et al., 2023) menyatakan "*wordwall* merupakan *website* menarik yang dapat digunakan dan diakses dimana saja serta siapa saja". *Wordwall* dirancang untuk mempermudah pendidik agar dapat membuat media *online* berbasis kuis edukasi tanpa perlu penguasaan *coding* dan bisa menyesuaikan materi yang akan di ajarkan. Estuhono(2024) menjelaskan bahwa Aplikasi game *wordwall* merupakan sebuah game aplikasi gamifikasi digital yang berbentuk dalam basis web yang telah menyediakan berbagai pilihan fitur permainan dan kuis yang dapat

digunakan oleh pendidik. *Wordwall* juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran atau alat evaluasi pembelajaran berbasis *web* yang menarik bagi peserta didik, selain itu juga dapat mendorong akan minat, semangat dan motivasi belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah akan dilakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Kuis Menggunakan *Wordwall* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SDN 01 Padang Laweh Pada Mata Pelajaran IPAS".

METODE

Metode penelitian dan pengembangan (*research and development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono 2012). Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi untuk masyarakat, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D) menggunakan model ADDIE. Sebagai mana telah dijabarkan pada bab III, model tersebut terbagi menjadi empat tahapan yaitu Tahap Analisis (Analyze), Perencanaan (Design), Pengembangan (Development), Implementasi (Implementation), dan Evaluasi (Evaluation). Proses pengembangan di mulai dari beberapa tahapan yaitu tahapan Uji Validitas, Uji Praktikalitas, dan Uji Efektivitas.

1. Hasil Tahap Analisis (*analyze*)

Tahapan analisis adalah tahap awal yang dilakukan pada penelitian ini. Yang dilakukan pada tahap ini adalah menganalisis materi dan kebutuhan siswa dan tahapan tersebut akan dibahas sebagai berikut:

a. Hasil Analisis Kebutuhan

Dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti, peneliti menemukan fakta bahwa guru belum menggunakan kuis atau *wordwall* untuk meningkatkan motivasi materi cerita tentang daerahku kepada siswa, dan berdasarkan hasil wawancara dan observasi peneliti dengan siswa peneliti juga menemukan bahwa siswa kurang konsentrasi, terutama pada materi cerita tentang daerahku.

b. Hasil Analisis Karakteristik

Analisis Karakteristik adalah telaah tentang keadaan siswa atau yang berkaitan dengan karakteristik siswa yang berbeda-beda, berdasarkan analisis yang telah dilakukan pada wawancara menunjukkan bahwa siswa sangat membutuhkan kuis untuk meningkatkan motivasi belajar.

c. Hasil Analisis Materi

Materi yang dipilih pada penelitian ini, yaitu cerita tentang daerahku, berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan sebelumnya terdapat fakta bahwa pada materi ini guru belum menggunakan kuis sehingga masih banyak siswa yang kurang konsentrasi, dan menyebabkan motivasi belajar siswa pada muatan IPAS.

2. Hasil Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap design yaitu merancang dan mengumpulkan bahan- bahan yang diperlukan dalam mengembangkan sebuah kuis untuk meningkatkan motivasi. Dengan perancangan kuis berbasis *wordwall* sebagai berikut:

1. Daftarkan akun di <http://wordwall.net>
2. Klik sign up lalu beri nama, alamat email, kata sandi, dan lokasi.
3. Pilih *create activity* lalu pilih salah satu template aktivitas yang disediakan.
4. Tulis judul
5. Ketikkan sesuai dengan kuis, kuis bisa mengunggah gambar.
6. Klik *done* jika sudah selesai

3. Hasil tahap pengembangan (*Development*)

a. Validasi media kuis

Validasi adalah pengujian untuk membuktikan bahwa alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data atau pengukur yang akan diteliti.

Tabel 3.1 Validasi

Aspek	Hasil	Kategori
Bahasa	84%	Sangat valid
Soal	86%	Sangat valid
Media	86%	Sangat valid
Materi	86%	Sangat valid
Jumlah	345,08	
Rata-rata	86,27%	Sangat valid

4. Hasil Tahap Implementasi (*Implementation*)

Setelah produk di validkan melalui uji validitas tahap selanjutnya yaitu uji praktikalitas dan uji efektivitas yang dilakukan untuk guru dan peserta didik.

a. Uji Praktikalitas

Uji praktikalitas diperoleh dari hasil lembar praktikalitas yang berupa angket respon pendidik dan respon peserta didik terhadap kuis untuk meningkatkan motivasi belajar yang dikembangkan. Yang bertindak menjadi praktisi adalah pendidik kelas IV dan peserta didik.

Tabel 3.2 Data Praktikalitas Respon Pendidik dan peserta didik

No	Praktisi	Hasil	Kategori
1.	Pendidik	93,75%	Sangat Praktis
2.	Peserta didik	91,96%	Sangat Praktis
Jumlah		185,71	Sangat Praktis
Rata-rata		92,85%	

b. Uji Efektivitas

Uji efektivitas kuis menggunakan wordwall untuk meningkatkan motivasi diperoleh melalui angket respon peserta didik untuk mengetahui apakah kuis ini dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Berdasarkan hasil dari keseluruhan mendapatkan nilai rata-rata 85,74% dikategorikan sangat efektif.

5. Hasil Tahap Evaluasi

Tahap dari hasil evaluasi ini dilakukan dengan cara menganalisis data hasil penelitian yang diperoleh dari hasil analisis kevalidan Kuis Menggunakan *Wordwall* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SDN 01 Padang Laweh pada mata pelajaran IPAS dari validator ahli/pakar oleh dosen. Kemudian, kepraktisan kuis ini dilihat dari angket respon pendidik dan peserta didik. Sedangkan analisis data

efektivitas dilihat dari angket respon peserta didik dengan tujuan apakah kuis ini dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

B. Pembahasan

Pada penelitian ini yang perlu diperhatikan adalah produk yang dikembangkan yaitu kuis menggunakan wordwall. Jadi sebelum melakukan penelitian kuis yang dikembangkan perlu divalidasi oleh validator untuk melihat apakah kuis ini sudah siap digunakan atau masih perlu perbaikan untuk menyempurnakan kuis menggunakan wordwall untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SDN 01 Padang Laweh pada mata pelajaran IPAS. Wordwall adalah salah satu sumber belajar yang bisa dijadikan rujukan bagi pendidik untuk meningkatkan motivasi belajar dikelas. Dibawah ini adalah hasil validasi, praktikalitas, dan efektivitas dari kuis.

1. Validitas kuis menggunakan wordwall

Validitas merupakan suatu ukuran dimana menunjukkan tingkat kevalidan ataupun kesahihan suatu instrumen atau bahan ajar. Instrumen atau bahan ajar dikatakan valid jika mampu mengukur kisi-kisi yang telah di tentukan (Fransisca,2017). Suatu produk akan dikatakan valid jika produk tersebut mengukur apa yang hendak diukur.

Validitas kuis menggunakan wordwall untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas iv SDN 01 Padang Laweh pada mata pelajaran IPAS yang dilakukan oleh tiga orang validator yaitu ahli bahasa, ahli

kegrafikan, ahli materi dan ahli soal. Berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan oleh validator penulis di akumulasikan pada setiap skor dari aspek yang dinilai validator terhadap kuis. Hasil yang diperoleh untuk validasi bahasa sebesar 84,37% dengan kategori sangat valid, untuk validasi media sebesar 85,71% dengan kategori sangat valid, untuk validasi materi sebesar 87,5% dengan kategori valid dan yang terakhir validasi soal sebesar 87,5% dengan kategori sangat valid. Dari hasil penilaian validator tersebut mendapatkan nilai keseluruhan 345,08 kemudian dihitung rata-rata mendapatkan nilai sebesar 86,27% dengan kategori sangat valid.

2. Praktikalitas kuis menggunakan wordwall

Praktikalitas merupakan ukuran untuk mengetahui keterpakaian produk yang sedang dibuat oleh peneliti. Ukuran praktikalitas suatu produk dapat diukur dari kemudahan dalam penyajian suatu produk oleh pengguna (Maskar & Dewi 2020). Untuk mengetahui praktikalitas kuis ini maka diminta respon pendidik dan respon peserta didik setelah menggunakan kuis.

Praktikalitas kuis ini dapat dilihat dari angket respon guru yang dilakukan oleh pendidik kelas IV dan peserta didik sesuai dengan petunjuk pengisian angket. Dari pengisian angket respon pendidik diperoleh nilai sebesar 93,75% dan dari hasil respon peserta didik memperoleh nilai sebesar

91,96% maka dapat disimpulkan bahwa rata-rata dari hasil respon guru dan peserta didik yang diperoleh dari hasil pengisian angket sebesar 92,85% dengan kategori sangat praktis.

3. Efektivitas kuis menggunakan wordwall

Efektivitas adalah faktor penting dalam pembelajaran. Pembelajaran yang efektif adalah kesesuaian antar siswa yang melaksanakan pembelajaran dengan sasaran dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai (Putra et al. 2022). Uji efektivitas bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh kuis ini dalam meningkatkan motivasi belajar. Serupa dengan uji praktikalitas, uji efektivitas juga diujikan oleh responden yang sama namun dengan instrumen yang berbeda.

Efektivitas kuis menggunakan wordwall untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SDN 01 Padang Laweh pada mata pelajaran IPAS hasil dari efektivitas tersebut dapat dilihat dari angket respon peserta didik, peserta didik memberikan penilaian pada lembar angket yang diberikan kepada peserta didik yang berisi apakah peserta didik termotivasi dengan adanya kuis menggunakan wordwall. Dapat dilihat hasil dari pengisian angket mendapatkan nilai sebesar 85,47% maka dapat disimpulkan kuis menggunakan wordwall untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SDN 01 Padang Laweh pada

mata pelajaran IPAS sangat efektif untuk digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar.

KESIMPULAN

Berdasarkan pengemabngan kuis menggunakan wordwall untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SDN 01 Padang Laweh pada mata pelajaran IPAS menggunakan model pengembangan ADDIE dapat diuji cobakan dikelas IV SDN 01 Padang Laweh. Validitas kuis menggunakan wordwall untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SDN 01 Padang Laweh pada mata pelajaran IPAS yang dinilai oleh tiga validator ahli/pakar menunjukkan kuis tersebut memperoleh nilai sebesar 86,27%dengan kategori sangat valid. Validitas merupakan suatu produk bahan ajar dapat dikatakan valid apabila produk tersebut dapat digunakan. Praktikalitas yang dinilai dari hasil angket respon pendidik dan angket respon peserta didik terhadap kuis menggunakan wordwall untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SDN 01 Padang Laweh pada mata pelajaran IPAS memperoleh nilai sebesar 92,85% dengan kategori sangat praktis. Praktikalitas nwerupaakan kemudahan dan efesiensi produk yang dihasilkan. Efektivitas yang dinilai dari angket respon peserta didik untuk mengukur motivasi belajar siswa memperoleh nilai sebesar 85,47% dikategorikan sangat efektif. Efektivitas bertujuan untuk mengetahui ketepatan kuis yang dihasilkan dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan motivasi.

DAFTAR PUSTAKA

Aziz, A., & Munif Shaleh. (2019). Variasi Metode Pembelajaran

Dan Peningkatan Motivasi Belajar Siswa. *Edupedia*, 4(1), 87–94. <https://doi.org/10.35316/edupedia.v4i1.529>

Djamarah, S., & Zain, A. (2014). *Strategi belajar mengajar*. 04(01), 58–85.

<https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=672676#>

Dwi Rochmada, E. (2022). Pengembangan Game Edukasi Wordwall Dalam Pembelajaran IPS Materi Peninggalan Sejarah Kelas IV Sekolah Dasar. *Pgsd*, 10(06), 1355–1364.

Estuhono, dkk. (2024). Game Interaktif Wordwall Pada Materi Perkembangbiakan Tumbuhan Untuk Mendukung Merdeka Belajar Siswa SD. Vol 9 <https://doi.org/10.52060/mp.v9i1.1415>

Fransisca, M. (2017) Pengujian Validitas, Praktikalitas, dan Efektivitas Media E- Learning jurnal Ilmiah pendidikan Elektro, 2(1), 17-22 <https://doi.org/10.30870/volt.v2i1.1091>

Hendro Setyo Wahyudi, M. P. S. (2014). Artikel Teknologi dan Kehidupan Masyarakat Hendro Setyo Wahyudi, Mita Puspita Sukmasari 1. *Jurnal Analisa Sosiologi*, 3 (1), 12. <https://media.neliti.com/media/publications/227634-teknologi-dan-kehidupan-masyarakat-7686df94.pdf>

Maskar & Dewi, (2020). Praktikalitas dan Efektivitas bahan ajar. *Jurnal*

Pendidikan.

Muharam, A., Nursyahbani, A., Firdaus, D. N., Farhanah, R., & Mustikaati, W. (2023). Jenis Model Dan Metode Pembelajaran Yang Digunakan Pada Tematik 4 Di Kelas 3 Sd Plus 3 Al-Muhajirin. *Jurnal Sinektik*, 5(2), 179–190. <https://doi.org/10.33061/js.v5i2.8211>

Riduwan, (2017). Belajar Mudah Penelitian. Bandung. Alfabeta