

PENGEMBANGAN MEDIA **POWERPOINT** INTERAKTIF BERBASIS **WORDWALL** PADA PEMBELAJARAN IPS

Sherina¹, Andri Valen², Elya Rosalina³

Universitas PGRI Silampari^{1,2,3}

sherinaaa17@gmail.com¹

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media *Powerpoint* interaktif berbasis *Wordwall* pada mata pelajaran IPS kelas IV SDN 44 Lubuklinggau yang valid, praktis, dan efektif. Metode penelitian yang digunakan yaitu *Research and Development* dengan model pengembangan ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validitas media *Powerpoint* interaktif berbasis *Wordwall* materi kegiatan ekonomi di Indonesia menggunakan *Aiken's V* menunjukkan penilaian dari validator bahasa sebesar 0,98, validator media sebesar 0,86, dan validator materi sebesar 0,92 memenuhi kriteria kevalidan. Analisis penilaian lembar kepraktisan guru dan siswa diperoleh bahwa media *Powerpoint* interaktif berbasis *Wordwall* memenuhi kriteria sangat praktis dengan skor rata-rata 88%. Kemudian analisis penilaian keefektifan diperoleh skor *N-Gain* rata-rata 0,76 dengan kategori tinggi. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media *Powerpoint* interaktif berbasis *Wordwall* terbukti valid, praktis, dan efektif sehingga layak digunakan dalam materi bab 8 kegiatan ekonomi di Indonesia kelas IV SDN 44 Lubuklinggau.

Kata Kunci: Pengembangan; Media *Powerpoint* Interaktif; *Wordwall* ; IPS; Sekolah Dasar;

ABSTRACT

This study aims to develop a valid, practical, and effective interactive PowerPoint presentation based on Wordwall for fourth-grade social studies at SDN 44 Lubuklinggau. The research method used was Research and Development with the ADDIE development model. The results showed that the validity of the interactive PowerPoint presentation based on Wordwall for economic activities in Indonesia using Aiken's V showed a score of 0.98 from the language validator, 0.86 from the media validator, and 0.92 from the material validator, meeting the validity criteria. Analysis of the teacher and student practicality assessment sheets showed that the interactive PowerPoint presentation based on Wordwall met the criteria for very practical with an average score of 88%. Furthermore, the effectiveness assessment obtained an average N-Gain score of 0.76, categorized as high. Based on the results of the study, it can be concluded that the interactive PowerPoint presentation based on Wordwall is valid, practical, and effective, making it suitable for use in Chapter 8 on economic activities in Indonesia at fourth-grade SDN 44 Lubuklinggau.

Keywords: Development; Interactive PowerPoint Presentation; *Wordwall* ; Social Studies; Elementary School

Keywords: Social Studies; Interactive Powerpoint Media; Development; Elementary School; Wordwall

PENDAHULUAN

Di era *digital* seperti sekarang ini, setiap aspek kehidupan mengalami perkembangan baik dari tingkah laku, ekonomi, sosial, maupun teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Teknologi dapat memberikan kemudahan dalam penyampaian informasi. Berbagai inovasi dapat membantu siswa menyerap informasi yang ada sesuai dengan apa yang ia pelajari di sekolah untuk meningkatkan kualitas dirinya dan menemukan potensi yang ada. Siswa dapat memiliki pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan yang dapat meningkatkan motivasi mereka dan meningkatkan pemahaman mereka melalui penggunaan multimedia, simulasi, permainan pembelajaran, dan *platform online* Iskandar et al. (2023). Pada hakikatnya, tujuan pembelajaran ini agar dapat membentuk adanya pertumbuhan yang baik dalam sikap, pengetahuan, dan perilaku yang positif pada siswa dalam mengimplementasikan materi yang dipelajarinya. Namun dalam pembelajaran, terdapat kendala-kendala yang dapat menghambat efektivitas belajar. Proses interaksi antara guru dan siswa yang belum berjalan sesuai harapan disebabkan oleh salah satu faktor yaitu kurangnya sumber belajar siswa yang hanya membaca buku dan mengerjakan soal saja sehingga menimbulkan kurangnya motivasi siswa dalam belajar. Pembelajaran yang mengkhususkan seseorang dalam upaya berinteraksi juga bisa didapatkan karena adanya pembelajaran yang siswa dapat, jadi pembelajaran tidak hanya tentang kognitif saja tetapi juga mempelajari kemampuan sosial di lingkungannya. Salah satu pembelajaran yang dapat mendukung hal tersebut adalah mata pelajaran IPS.

Adelina seperti dikutip oleh Valen et al. (2020) menjelaskan pada dasarnya tujuan dan pendidikan IPS adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan, dan lingkungannya, serta berbagai bekal siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Namun proses untuk mencapai pengetahuan tentang IPS tersebut tidak akan selalu berjalan semestinya, setiap siswa memiliki kebutuhan, minat, dan gaya belajar yang berbeda dalam memahami materi dapat menjadi suatu hambatan siswa dalam mempelajari pembelajaran IPS. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan di SDN 44 Lubuklinggau kepada guru, siswa, dan kepala sekolah tentang kondisi belajar siswa yang mengalami kendala dalam pembelajaran, hal ini dikarenakan rendahnya penggunaan media yang menarik dalam pembelajaran padahal SDN 44 Lubuklinggau telah memiliki proyektor dan jaringan internet yang memadai, kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran berlangsung, penguasaan materi yang kurang optimal, serta karakter siswa yang cenderung pasif. Selain itu buku ajar menjadi sumber belajar utama dalam pembelajaran sehingga berdampak juga terhadap hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan analisis kinerja dan kebutuhan, siswa memerlukan proses pembelajaran yang interaktif dan bukan hanya menggunakan buku teks saja. Oleh sebab itu perlu adanya inovasi dalam pembelajaran agar menjadi interaktif dan menambah rasa semangat siswa salah satu cara yang dapat digunakan yaitu dengan menggunakan pemanfaatan fasilitas

yang ada di SDN 44 Lubuklinggau melalui pengembangan pembelajaran. Media pembelajaran dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan. Adapun media pembelajaran yang dikembangkan adalah media *powerpoint* interaktif berbasis *Wordwall*. Wapuah, H., Hartono, & Prasetyo, D. (2025) menjelaskan pembelajaran memerlukan media yang interaktif dan menarik minat belajar siswa, salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan adalah penggunaan media *powerpoint* interaktif berbasis *Wordwall*.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di SDN 44 Lubuklinggau pada tanggal 22 Oktober 2024, diperoleh informasi bahwa nilai KKTP mata pelajaran IPAS adalah 75 dan nilai siswa masih yang banyak di bawah KKTP. Hal ini dapat dilihat dari nilai siswa kelas IV yang berjumlah 22 orang dan hanya 5 siswa (22,73%) yang sudah dalam kategori tuntas dan yang belum tuntas sebanyak 17 siswa (77,27%). Nilai rata-rata seluruh siswa sebesar 70 sehingga pembelajaran belum dikatakan berhasil.

Menurut Lailiyah (2021) media pembelajaran *powerpoint* interaktif adalah sebuah media yang berbentuk pesan ataupun materi pelajaran yang dimuat dan diringkas dalam sebuah program komputer dan ditampilkan menggunakan proyektor dengan perpaduan antara bentuk teks yang beragam dan menarik, gambar, video, serta animasi yang digabung dalam suatu kesatuan. Kemudian Paling et al. (2024) menjelaskan *Wordwall* adalah sebuah aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran, sumber belajar, atau alat penilaian berbasis online yang menarik bagi siswa.

Keistimewaan dari media *powerpoint* interaktif dilengkapi dengan gambar, video, dan animasi yang menarik, sehingga informasi lebih mudah diingat. Fitur interaktif ini memungkinkan guru untuk mendapatkan umpan balik langsung dari siswa. Permainan *Wordwall* juga dengan keterlibatannya dalam penggunaan teknologi juga dilengkapi kuis berbasis game *Wordwall* yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta dapat mengukur sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan.

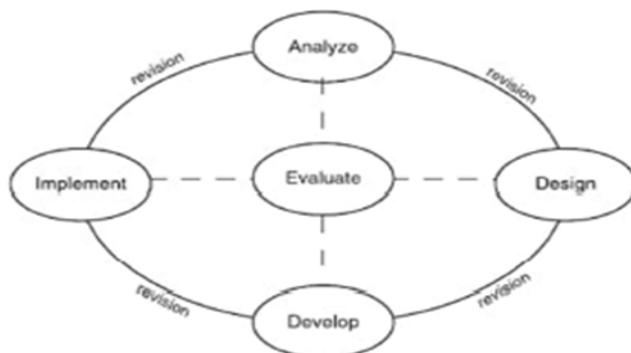
Hal ini didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Destiana, dkk pada tahun 2024 yang berjudul Pengembangan PPT Interaktif Berbasis *Edu Games Wordwall* Pada Materi Tata Surya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SDN Pakunden 1. Hasil kelayakan media PPT Interaktif berbasis *Edu Games Wordwall* mendapatkan nilai rata-rata 87% dari validasi ahli media dan ahli materi dan mendapatkan nilai rata-rata 89% pada uji coba luas dan terbatas. Berdasarkan hasil penilaian tersebut pada pembelajaran IPS Kelas VI Sekolah Dasar dikatakan sangat layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Atiah dan Fitria pada tahun 2025 yang berjudul Pengembangan Media Interaktif *Wordwall* pada pembelajaran IPS di kelas V Sekolah Dasar. Hasil dari pengembangan Media Interaktif *Wordwall* Hasil dari pengembangan Media Interaktif *Wordwall* yang dikembangkan memperoleh hasil uji validitas materi mendapatkan persentase 92,5% dengan kategori valid, hasil uji validitas bahasa mendapatkan persentase 95% dengan kategori valid dan hasil uji validitas media sebesar 95% dengan kategori valid. Hasil uji praktikalitas angket respon guru memperoleh hasil sebesar 93,75% Dengan kategori sangat praktis dan hasil uji praktikalitas angket respon peserta didik memperoleh hasil sebesar 97% dengan kategori sangat praktis. Hasil uji efektifitas memperoleh hasil sebesar 94,1% Dengan kategori sangat tinggi.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, Pembaruan dari penelitian ini terletak pada integrasi kedua media tersebut, yaitu pengembangan media *Powerpoint* interaktif yang di dalamnya tertanamkan *fitur kuis* interaktif dari *Wordwall*, yang secara spesifik diterapkan pada pembelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar. Diharapkan, *implementasi* media terintegrasi ini dapat menjadi solusi inovatif bagi guru. Oleh karena itu, perlu dilakukan pengembangan media *Powerpoint* Interaktif yang disajikan dengan *Wordwall* pada pembelajaran IPS kelas IV SDN 44 Lubuklinggau. Maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "Pengembangan Media *Powerpoint* Interaktif Berbasis *Wordwall* pada Pembelajaran IPS Kelas IV SDN 44 Lubuklinggau". Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media *Powerpoint* interaktif berbasis *Wordwall* yang valid, praktis, dan efektif. Sehingga mampu meningkatkan keaktifan, motivasi, dan hasil belajar siswa di Sekolah Dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan metode penelitian *Research & Development (R&D)*. Pada metode penelitian dan pengembangan terdapat jenis-jenis model pengembangan salah satu model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE. Model pengembangan ADDIE ini merupakan model pengembangan suatu media pembelajaran. Menurut (Risal et al., 2022) ADDIE merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development or Production, Implementasi or Delivery*. Model pengembangan ADDIE merupakan model pengembangan pembelajaran yang berlandaskan pendekatan sistem yang efektif dan efisien. Prosesnya yang bersifat interaktif menjadikan model ini dapat menghasilkan hasil evaluasi setiap fase yang dapat membawa pengembangan pembelajaran menuju fase berikutnya. Adapun desain dan pengembangan media pembelajaran menggunakan model pengembangan ADDIE berikut ini:



Gambar 1.
Model Pengembangan ADDIE

Desain ini melibatkan 5 tahapan pengembangan yaitu analisis (*Analysis*), desain (*Design*), Pengembangan (*Development or Production*), Implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*evaluate*) menggunakan media *Powerpoint* interaktif berbasis *Wordwall* pada pembelajaran IPS kelas IV SD Negeri 44 Lubuklinggau.

Teknik Pengumpulan Data

Observasi

Dalam observasi yang diterapkan, peneliti terlibat langsung dalam objek yang diteliti dalam kehidupan sehari-hari dan data yang diperoleh akan lebih lengkap. Adapun observasi yang dilakukan peneliti di SDN 44 Lubuklinggau bersama kepala sekolah, guru kelas IV.A dan siswa kelas IV.A berjumlah 22 siswa.

Wawancara

Wawancara yang diterapkan pada penelitian ini ditunjukan kepada guru kelas, siswa kelas IV.A dengan tingkat pemahaman kognitif yang berbeda dan kepala sekolah di SDN 44 Lubuklinggau IV SDN 44 Lubuklinggau. Tujuan dilakukannya kegiatan wawancara ini yaitu untuk mengumpulkan informasi-informasi mengenai permasalahan atau fenomena yang dialami pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Dokumentasi

Dokumentasi menjadi suatu cara yang digunakan untuk memperoleh informasi dalam bentuk fisik (nyata) dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian. Dalam penelitian ini penulis menggunakan dokumentasi untuk memperkuat hasil penelitian dari wawancara sampai hasil penelitian.

Tes

Pada penelitian ini tes yang digunakan yaitu tes tertulis, dimana siswa diberikan soal terlebih dahulu (*pre-test*) untuk mengukur sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi tersebut. Kemudian setelah dilakukan penelitian dengan menerapkan media *Powerpoint* interaktif berbasis *Wordwall* selanjutnya siswa diberikan soal yang sama dengan soal sebelumnya (*post-test*).

Angket

Pada penelitian ini angket yang digunakan berupa angket validasi dan respon siswa dan respon guru. Angket validasi bertujuan untuk mengetahui kevalidan media *Powerpoint* interaktif berbasis *Wordwall* menggunakan skala Likert dengan bentuk penilaian (5), sangat baik (4), baik (3), cukup (2), tidak baik (1), sangat tidak baik. Sedangkan angket respon siswa dan respon guru bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan dari media *Powerpoint* interaktif berbasis *Wordwall*. Skor yang digunakan yaitu 1,2,3,4, dan 5 yang masing-masing menunjukkan penilaian sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju, dan sangat tidak setuju.

Teknik Analisis Data

Analisis Validitas Media *Powerpoint* Interaktif Berbasis *Wordwall*

Uji kevalidan ini menggunakan instrument berupa lembar validasi untuk menentukan kevalidan produk media *powerpoint* interaktif berbasis *Wordwall* yang akan dikembangkan dengan menggunakan langkah-langkah berikut; 1) Menghitung jumlah skor jawaban yang diperoleh dari angket dengan menggunakan skala *likert* (/) dan menentukan keterangan

interpretasi skala likert. Pemberian skor pada skala *likert* adalah 5-1 dengan nilai sangat baik (5), baik (4), cukup (3), tidak baik (2), dan sangat tidak baik (1); 2) Langkah selanjutnya adalah pemberian nilai validitas dengan menggunakan rumus *Aiken's V* di bawah ini:

$$V = \frac{\sum S}{n(c - 1)}$$

Sumber : Azwar (2022)

Keterangan:

V = nilai Kevalidan

S = r-lo

lo = angka validitas yang terendah (dalam hal ini = 1)

c = angka penilaian validitas yang tertinggi (dalam hal ini = 5)

r = angka yang diberikan oleh seorang penilai

Nilai rata-rata validitas dengan kriteria kevalidan media *powerpoint* interaktif berbasis *Wordwall* adalah sebagai berikut:

Tabel 1.
Kriteria koefisien Validitas *Aiken's V*

Koefisien Korelasi	Interpretasi Validitas
>0,80	Tinggi
0,60 < V ≤ 0,80	Cukup Tinggi
0,40 < V ≤ 0,60	Cukup
0 ≤ V ≤ 0,40	Buruk

Sumber: Azwar (2022)

Kepraktisan Media *Powerpoint* Interaktif Berbasis *Wordwall*

Kepraktisan media *powerpoint* interaktif berbasis *Wordwall* dapat dilihat dari analisis angket respon siswa dalam bentuk *checklist* (✓) dengan skor 1 (sangat tidak baik), 2 (tidak baik), 3 (cukup baik), 4 (baik), dan 5 (sangat baik). Pendidik diminta untuk memberikan jawaban yang sesuai dengan pertanyaan pada angket. Untuk menentukan uji kepraktisan media *powerpoint* interaktif berbasis *Wordwall* menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Kepraktisan} = \frac{\Sigma \text{jumlah skor yang diperoleh}}{\Sigma \text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Sumber: Riduwan (2015)

Mencocokan rata-rata kepraktisan dengan kriteria kepraktisan media sebagai berikut:

Tabel 2.
Kriteria Kepraktisan Media *Powerpoint* Interaktif
Berbasis *Wordwall*

Interval Rata-Rata Skor	Klasifikasi
81% - 100%	Sangat Praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis
21% - 40%	Kurang Praktis
0% - 20%	Tidak Praktis

Sumber: (Riduwan, 2015)

Keefektifan Media *Powerpoint* Interaktif Berbasis *Wordwall*

Keefektifan media *powerpoint* interaktif berbasis *Wordwall* dapat dilihat dengan hasil *pre-test* dan *post-test* yang dianalisis menggunakan rumus *N-Gain Score*. Untuk mendapatkan hasil keefektifan dari produk pengembangan *powerpoint* interaktif berbasis *Wordwall* dapat menggunakan rumus uji *N-Gain* berikut ini:

$$N - Gain = \frac{skor\ post\ test - skor\ pre\ test}{skor\ ideal - skor\ pre\ test}$$

Sumber: Supriadi (2021)

Selanjutnya untuk mengubah skor rata-rata seluruh aspek yang telah dinilai menjadi data atau nilai kualitatif berdasarkan pedoman pada tabel berikut:

Tabel 3.
Kategori N-Gain

Nilai	Klasifikasi
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Sumber: Supriadi (2021:180)

HASIL PENELITIAN

Media *Powerpoint* Interaktif Berbasis *Wordwall* pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 44 Lubuklinggau pada materi kegiatan ekonomi di Indonesia yang telah disesuaikan dan dibuat perlu dilakukan oleh validasi sebelum uji cobakan ke lapangan.

Kegiatan yang dilakukan adalah validasi oleh para ahli, uji coba kepraktisan guru dan siswa, dan uji keefektifan.

Uji Validasi

Penilaian media *Powerpoint* Interaktif Berbasis *Wordwall* menggunakan *Aiken's V* yang telah diberikan oleh ketiga validator yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi menunjukkan bahwa media *Powerpoint* Interaktif Berbasis *Wordwall* yang telah dikembangkan memperoleh penilaian dan dikategorikan valid digunakan dalam pembelajaran. Hal ini dapat dilihat pada tabel 4 di bawah ini.

Tabel 4.
Rekapitulasi Seluruh Validator

No	Validator	Skor	Kriteria
1	Dr. Y. Satinem, M. Pd	0,98	Tinggi
2	Dr. Leo Charli, M. Pd	0,86	Tinggi
3	Lia Veronika, S. Pd	0,92	Tinggi
Rata-rata		0,92	Tinggi

Berdasarkan tabel di atas diperoleh skor pada penilaian ahli bahasa sebesar 0,98 “tinggi” skor penilaian ahli media sebesar 0,86 “tinggi” dan penilaian ahli materi sebesar 0,92 “tinggi” dengan skor rata-rata rekapitulasi seluruh validator sebesar 0,92 yang termasuk dalam kategori interpretasi “tinggi”. Dengan demikian media *Powerpoint* interaktif berbasis *Wordwall* pada pembelajaran IPS kelas IV SD Negeri 44 Lubuklinggau valid digunakan dalam pembelajaran. Setelah pelaksanaan uji validasi, dilakukan uji coba kepraktisan dengan tahapan uji coba kepraktisan guru, kelompok kecil (*one to one*), dan kelompok kecil (*small group*). Hasil rekapitulasi uji coba kepraktisan diperoleh 88% dengan klasifikasi “sangat praktis”. Rincian lebih lengkap dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5.
Rekapitulasi Uji Kepraktisan Guru dan Siswa

No	Penilai	Jumlah Skor	Jumlah	%	Klasifikasi
			Maksimal		
1	Lia Veronika, S. Pd	50	44	88%	Sangat Praktis
2	Siswa Perorangan	150	130	87%	Sangat Praktis
3	Siswa Kelompok Kecil	300	272	91%	Sangat Praktis
Rata-rata				88%	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa pada uji coba kepraktisan yang dilakukan oleh guru sebesar 88% dengan kategori “sangat praktis”, siswa perorangan sebesar 87% “sangat praktis” dan siswa kelompok kecil sebesar 91% “sangat praktis”. Dengan demikian

didapatkan skor rata-rata sebesar 88% yang termasuk dalam kategori interpretasi “sangat praktis. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media *Powerpoint* Interaktif Berbasis *Wordwall* praktis dan layak digunakan dalam pembelajaran. Rekapitulasi uji kepraktisan N-Gain Score untuk menghitung keefektifan dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 6.
Hasil Analisis *Pre-Test* dan *Post-Test*

No	Nama Siswa	Nilai <i>Pre-test</i>	Nilai <i>Post-test</i>	N-Gain Score	Kriteria
1	Abdad Sakhi Zaidan	70	95	0,67	Tinggi
2	Abdan Khoiri	40	80	0,67	Sedang
3	Addeva Myesha	40	85	0,75	Tinggi
4	Adila Azzahra Putri	35	80	0,69	Sedang
5	Adnan Naufal Aqil	60	95	0,88	Tinggi
6	Ahmad Fadli Kinadi	25	75	0,67	Sedang
7	Ahtiatul Faujiah	50	90	0,80	Tinggi
8	Akifa Naila	75	100	1,00	Tinggi
9	Alkha Rafasyah	50	85	0,70	Tinggi
10	Azzalfa Dzakira K.	45	85	0,73	Tinggi
No	Nama Siswa	Nilai <i>Pre-test</i>	Nilai <i>Post-test</i>	N-Gain Score	Kriteria
11	Apri Rohmansyah	75	95	0,80	Sedang
12	Aurillio Rafael Aditya	50	95	0,90	Tinggi
13	Chayra Hana Afqa	45	80	0,64	Sedang
14	Diandra Putri Aqilla	35	100	1,00	Tinggi
15	Dio Putra Satya Nugraha	55	75	0,44	Sedang
16	Dipah	65	80	0,43	Sedang
17	Enjely Kirana Wijayanto	55	95	0,89	Sedang
18	Fariz Noval Ramadhan	75	100	1,00	Tinggi
19	Fathan Putra Wibowo	75	100	1,00	Sedang
20	Muhammad Berwyn S.	60	90	0,75	Tinggi
21	Syanda Ayulia	45	75	0,55	Sedang
22	Wardi Yansyah	20	75	0,69	Sedang
Rata-rata	52,05	87,73	0,76		Tinggi

Berdasarkan hasil uji n-gain di atas didapat bahwa rata-rata hasil *pretest* yaitu 52,05 dan *posttest* yaitu 87,73 dengan rekapitulasi rata-rata hasil *pretest* dan *posttest* sebesar 0,76 sehingga efektifitas dari media *Powerpoint* Interaktif Berbasis *Wordwall* termasuk ke

dalam kriteria “Tinggi”. Dapat disimpulkan bahwa media *Powerpoint* Interaktif Berbasis *Wordwall* pada pembelajaran IPS kelas IV SD Negeri 44 Lubuklinggau dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan efektif digunakan sebagai media yang dapat menunjang peningkatan hasil belajar IPS siswa kelas IV Sekolah Dasar.

PEMBAHASAN

Berdasarkan penjelasan hasil penelitian diatas, diperoleh produk media *Powerpoint* interaktif berbasis *Wordwall* pada pembelajaran IPS. Adapun tahapan proses desain pengembangan media media *Powerpoint* interaktif berbasis *Wordwall* sebagai berikut:

Analysis (Analisis)

Tahap awal yang dilakukan yaitu dengan melakukan observasi di SDN 44 Lubuklinggau dengan mewawancara guru, Siswa kelas IV dengan tingkat pemahaman yang berbeda, dan kepala sekolah. Berdasarkan analisis peneliti siswa memerlukan proses pembelajaran yang interaktif dan bukan hanya menggunakan buku teks saja. Oleh sebab itu perlu adanya inovasi dalam pembelajaran agar menjadi interaktif dan menambah rasa semangat siswa salah satu cara yang dapat digunakan yaitu dengan menggunakan pemanfaatan fasilitas yang ada di SDN 44 Lubuklinggau melalui pengembangan pembelajaran. Media pembelajaran dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan. Adapun media pembelajaran yang dikembangkan adalah media *powerpoint* interaktif berbasis *Wordwall*. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Haliza, et al. (2025) yang menyatakan jika siswa memerlukan media pembelajaran pendukung agar hasil belajar optimal. Pada penelitian ini peneliti mengembangkan media *Powerpoint* interaktif berbasis *Wordwall* pada pembelajaran IPS kelas IV Sekolah Dasar.

Design (Desain)

Tahapan ini dilakukan dengan membuat desain awal pada media *Powerpoint* interaktif berbasis *Wordwall* pada pembelajaran IPS siswa kelas IV. Pada tahap ini memperlihatkan wujud dari produk yang akan dikembangkan pada pembelajaran IPS kelas IV. Desain disesuaikan dengan materi yang akan dipelajari. Media *Powerpoint* interaktif berbasis *Wordwall* didesain dengan bantuan perangkat lunak komputer Ms. *Powerpoint* dan canva serta dilengkapi dengan *platform* online *Wordwall*. Reinita et al. (2024) dalam penelitian nya Mendukung penggunaan PowerPoint interaktif sebagai media pembelajaran inovatif di sekolah dasar.

Development (Pengembangan)

Produk yang dikembangkan oleh peneliti berupa media *Powerpoint* interaktif berbasis *Wordwall* pada pembelajaran IPS siswa kelas IV sebagai penunjang dalam proses pembelajaran. Media *Powerpoint* interaktif berbasis *Wordwall* pada pembelajaran IPS siswa kelas IV akan membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran. Langkah awal yang harus dipersiapkan yaitu dengan mempersiapkan alat bantu, seperti proyektor, laptop, dan jaringan internet. Setelah semua alat bantu dipersiapkan, langkah selanjutnya yaitu membuat desain *Powerpoint* interaktif berbasis *Wordwall*. Lebih lanjut Septia Ningsih & Munawir (2024) Menekankan pentingnya media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa di era Society 5.0.

Uji Validitas Media *Powerpoint* Interaktif Berbasis *Wordwall*

Media *Powerpoint* interaktif berbasis *Wordwall* yang telah dikembangkan bertujuan untuk memenuhi kebutuhan peserta didik dalam memenuhi pembelajaran IPS yang dianggap sulit dipahami dan media pembelajaran ini bisa menjadi solusi untuk belajar yang menyenangkan. Sebelum media *Powerpoint* interaktif berbasis *Wordwall* ini digunakan oleh peserta didik harus valid terlebih dahulu. Validator memberikan penilaian yakni saran dan masukkan terhadap Media *Powerpoint* interaktif berbasis *Wordwall* diketahui produk masih dapat kekurangannya. Kemudian produk direvisi sesuai saran dan masukkan dari para validator. ahli bahasa tidak memberikan revisi dan sudah layak digunakan. Dari ahli media memberikan penilaian meliputi pembaruan logo kurikulum merdeka agar relevan dengan konteks untuk diterapkan kepada siswa, penyesuaian fitur *action* pada tombol di tampilan *Powerpoint* agar sesuai dengan fungsi yang diharapkan agar tidak bisa di klik di tempat tertentu dengan cara menonaktifkan penggunaan fitur *one mouse click* untuk efisiensi navigasi, penempatan biodata penulis pada slide menuju akhir presentasi dan koreksi kata perhutanan menjadi perkebunan. Dari ahli materi memberikan penilaian yaitu terkait contoh materi produksi di bidang jasa. Produk dikembangkan peneliti meskipun masih ada kekurangan dalam media *Powerpoint* interaktif berbasis *Wordwall* validator menilai secara keseluruhan bahwa media *Powerpoint* interaktif berbasis *Wordwall* valid digunakan di kelas IV Sekolah Dasar karena memuat materi pembelajaran IPS sesuai dengan kurikulum Merdeka.

Uji Kepraktisan Media *Powerpoint* interaktif berbasis *Wordwall*

Setelah media *Powerpoint* interaktif berbasis *Wordwall* divalidasi dan direvisi sesuai saran dan masukan dari ketiga ahli validasi selanjutnya media *Powerpoint* interaktif berbasis *Wordwall* diuji cobakan ke perorangan (*one to one*) pada 3 orang siswa dan diuji cobakan ke kelompok kecil (*small group*) yang terdiri dari 6 orang siswa kelas IV dan guru kelas IV SDN 44 Lubuklinggau yang bertujuan untuk mengetahui kepraktisan Media *Powerpoint* interaktif berbasis *Wordwall*. Dengan cara siswa mempelajari materi dan menggunakan media *Powerpoint* interaktif berbasis *Wordwall* yang dijelaskan. Setelah itu siswa diberi lembar instrument respon siswa untuk melihat kepraktisan media *Powerpoint* interaktif berbasis *Wordwall* yang telah dipelajari siswa dengan memberikan tanggapan atau isian angket dengan checklist (v) pada setiap pernyataan. Pada tahap uji coba perorangan (*one to one*) yang terdiri dari 3 orang siswa dan kelompok kecil (*small group*) yang terdiri dari 6 orang siswa diberikan 10 pernyataan hasil analisis data dari responden sangat baik dengan kriteria sangat praktis. Sedangkan respon guru pada penilaian kepraktisan diberikan 10 pernyataan dengan memberikan tanda checklist (v) pada skor jawaban yang ada.

Angket respon kepraktisan guru menggunakan skor 1,2,3,4 dan 5 diperoleh juga respon yang baik dengan kriteria sangat praktis. Sehingga dapat ditarik kesimpulan dari respon guru dan siswa di SD Negeri 44 Lubuklinggau terhadap media *Powerpoint* interaktif berbasis *Wordwall* pada Pembelajaran IPS kelas IV SD Negeri 44 Lubuklinggau secara kuantitatif dan kualitatif sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran di kelas IV Sekolah Dasar.

Keefektifan Media *Powerpoint* interaktif berbasis *Wordwall*

Untuk mengetahui efektif tidaknya produk media *Powerpoint* interaktif berbasis *Wordwall* ini dilakukan pemberian soal *pretest* sebelum menggunakan media *Powerpoint* interaktif berbasis *Wordwall* dan *posttest* setelah menggunakan media *Powerpoint* interaktif berbasis *Wordwall*. Berdasarkan hasil analisis data, dapat dijelaskan bahwa sebelum memulai pembelajaran menggunakan Media *Powerpoint* interaktif berbasis *Wordwall* pada pembelajaran IPS materi BAB 8. Kegiatan Ekonomi di Indonesia, skor rata-rata *pre-test* yang didapatkan adalah sebesar 52,05 Dimana sebanyak 18 siswa belum tuntas dalam menjawab 20 butir soal. Setelah melakukan *pre-test*, siswa diberikan perlakuan dengan menggunakan media *Powerpoint* interaktif berbasis *Wordwall* dalam mempelajari materi pembelajaran IPS khususnya pada BAB 8. Kegiatan Ekonomi di Indonesia. Media *Powerpoint* interaktif berbasis *Wordwall* yang dikembangkan menuntut siswa menjadi aktif dan semangat dalam proses pembelajaran, serta meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran karena *platform Wordwall* membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Kemudian setelah belajar menggunakan media tersebut, siswa mengerjakan soal *post-test* untuk mengukur perbandingan sebelum dan setelah menggunakan media *Powerpoint* interaktif berbasis *Wordwall*. Hasil skor rata-rat *post-test* yang didapatkan sebesar 87,73 dan diketahui N-Gain dari rata-rata *pre-test* dan *post-test* sebesar 0,76 dengan klasifikasi tinggi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *Powerpoint* interaktif berbasis *Wordwall* yang diterapkan pada pembelajaran IPS kelas IV dinyatakan efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini sejalan dengan beberapa penelitian sebelumnya yang relevan seperti penelitian Haliza et al. (2025) yang Menunjukkan bahwa media pembelajaran *Wordwall* interaktif meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas IV dibandingkan dengan metode konvensional lebih lanjut, Rosalia et al. (2024) & Hadi et al. (2024) Menunjukkan bahwa *Wordwall* efektif meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa dalam konteks sekolah dasar. Wahyuni et al. (2023) dalam penelitiannya Menyajikan penelitian R&D yang menunjukkan pengembangan media *Wordwall* berhasil meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran interaktif memberikan dampak positif pada hasil belajar siswa, ini sejalan dengan penelitian Hawa Annisya et al. (2025) yang Menggabungkan PowerPoint interaktif dan *Wordwall* memberikan dampak positif pada motivasi belajar siswa.

Implementation (Implementasi)

Tahap selanjutnya yaitu dengan mengimplementasi media *Powerpoint* interaktif berbasis *Wordwall* pada siswa kelas IV SDN 44 Lubuklinggau, yang terdiri dari uji coba perorangan yang terdiri dari 3 siswa dan kelompok kecil berjumlah 6 orang siswa.

Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi dilakukan dengan tujuan untuk merevisi media *Powerpoint* interaktif berbasis *Wordwall* pada Pembelajaran IPS Siswa kelas IV, untuk dapat mengetahui kevalidan dari pengembangan media *Powerpoint* interaktif berbasis *Wordwall* dapat dilakukan dengan instrumen berupa angket yang kemudian divalidasi oleh ahli bahasa, ahli media, dan ahli materi.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media *Powerpoint* Interaktif Berbasis *Wordwall* yang dikembangkan termasuk dalam kategori valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran IPS kelas IV di SDN 44 Lubuklinggau. Media ini terbukti mampu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa secara signifikan, serta mendapatkan respon positif dari guru dan siswa. Oleh karena itu, media ini layak digunakan sebagai media pembelajaran inovatif dan dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di sekolah dasar dalam pembelajaran Bab 8 Kegiatan ekonomi di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Azwar, S. (2022). *Reliabilitas dan Validitas*. Pustaka Pelajar.
- Hadi, W., Sari, Y., & Pasha, N. M. (2024). Analisis penggunaan media interaktif Wordwall terhadap peningkatan hasil belajar IPA di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 14(2). <https://doi.org/10.37630/jpm.v14i2.1570>
- Haliza, V. N., Dewi, D. A., & Mulyana, A. (2025). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif Wordwall terhadap pemahaman konsep siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1). <https://doi.org/10.31004/jptam.v8i1.14695>
- Annisa, R. H. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Powerpoint Berbantu Wordwall Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 110-119. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/26879>
- Iskandar, A., Winata., W., Hakuti, F., et.al. (2023). *Peran Teknologi Dalam Dunia Pendidikan*. Cendekian Inovasi Digital Indonesia.
- Lailiyah, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Materi Siklus Makhluk Hidup Di Lingkungan Sekitar Untuk Siswa Kelas IV SD NEGERI SUMBERBENDO. 9(1), 135–150. <https://osf.io>
- Paling, . S, et.al. (2024). *Media Pembelajaran Digital*. CV. Tohar Media.
- Reinita, R., Jannah, M., & Sandika, F. A. (2024). Interactive PowerPoint media on thematic learning in primary school. *Jurnal Edutech Undiksha*, 11(2). <https://doi.org/10.23887/jeu.v11i2.60259>
- Risal, .Z, Hakim, .R, Abdullah, .A.R. (2022). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Rosalia, R., Rasmuin, R., & Jais, E. (2024). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SDN 2 Baadia. *Jurnal Akademik Pendidikan Matematika*, 10(2). <https://doi.org/10.55340/japm.v10i2.1662>
- Septia Ningsih, F., & Munawir. (2024). Implementasi media pembelajaran interaktif dalam menunjang pemahaman siswa MI di era Society 5.0. *Al-Mau'izhoh: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 6(1). <https://doi.org/10.31949/am.v6i1.9321>
- Supriadi, G. (2021). *Statistik Penelitian Pendidikan*. UNY Press.
- Valen, A., Egok, A. S., Guru, P., Dasar, S., & Lubuklinggau, S.-P. (2020). Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Model Student Team Achievement Division Siswa Kelas IV

- SD Negeri 82 Bengkulu, *Inventa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 4(2).
http://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/jurnal_inventa
- Wahyuni, D., Fitrianingsih, N., & Fitriati, I. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan Wordwall pada mata pelajaran TIK untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Inventor: Jurnal Inovasi dan Tren Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(3). <https://doi.org/10.37630/inventor.v1i3.1195>
- Wapuah, H., Hartono, & Prasetyo, D. (2025). Development of interactive learning media based on Wordwall in science learning at elementary school. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(4). <https://doi.org/10.33394/jtp.v10i4.18208>