



## Pengembangan Media Quiz Berbasis Wordwall untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Peserta Didik Kelas V SD Wonosobo Semester 2 Tahun Pelajaran 2023-2024

Edenia Cesarria Sari Kirnaningtyas<sup>\*1</sup>, Naniek Sulistya Wardani<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Kristen Satya Wacana, Indonesia

E-mail: [edeniacsk@gmail.com](mailto:edeniacsk@gmail.com), [naniek.wardani@uksw.edu](mailto:naniek.wardani@uksw.edu)

Article Info	Abstract
<b>Article History</b> Received: 2024-08-07 Revised: 2024-09-22 Published: 2024-10-03  <b>Keywords:</b> <i>Development;</i> <i>Quiz;</i> <i>Wordwall;</i> <i>Cognitive Skills.</i>	This study aims to determine whether the Wordwall-based Quiz media is suitable for problem-based learning (PBL) for fifth grade elementary school students; whether the Wordwall-based Quiz media is reliable for PBL learning for fifth grade elementary school students and whether the Wordwall-based Quiz media development product can improve the cognitive abilities of fifth grade elementary school students. This type of research is research and development (R&D) with the ADDIE model (analysis, design, development, implementation, and evaluation). The research stages consist of preliminary studies, product development, and product testing. R&D is complemented by classroom action research (PTK). The subjects of this study were 90 fifth grade students. The results of this study prove that Wordwall-based Quiz media is feasible for PBL learning for fifth grade elementary school students as indicated by r of 0.478 in the 1st field test; r of 0.499 in the 2nd field test and r of 0.603 in the 3rd field test; 2) Wordwall-based Quiz media is reliable for PBL learning for fifth grade elementary school students as indicated by alpha of 0.759, 0.833, 0.928 and 3) Wordwall-based Quiz media development products can improve the cognitive abilities of fifth grade elementary school students as indicated by an increase in abilities from pre-cycle, cycle 1 and cycle 2, namely 46.7%, 80% and 90% of 30 students. Thus, Wordwall-based Quiz indicates that the product developed is feasible and very reliable and can improve the cognitive abilities of fifth grade students.

Artikel Info	Abstrak
<b>Sejarah Artikel</b> Diterima: 2024-08-07 Direvisi: 2024-09-22 Dipublikasi: 2024-10-03  <b>Kata kunci:</b> <i>Pengembangan;</i> <i>Quiz;</i> <i>Wordwall;</i> <i>Kemampuan Kognitif.</i>	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah media Quiz berbasis Wordwall layak untuk pembelajaran problem based learning (PBL) peserta didik kelas V SD; apakah media Quiz berbasis Wordwall reliabel untuk pembelajaran PBL peserta didik kelas V SD dan apakah produk pengembangan media Quiz berbasis Wordwall dapat meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik kelas V SD. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau research and development (R&D) dengan model ADDIE (analysis, design, development, implementation, and evaluation). Tahapan penelitian terdiri dari studi pendahuluan, pengembangan produk, dan pengujian produk. R&D dilengkapi dengan penelitian tindakan kelas (PTK). Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V sebanyak 90 peserta didik. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa media Quiz berbasis Wordwall layak untuk pembelajaran PBL peserta didik kelas V SD yang ditunjukkan oleh r sebesar 0,478 uji lapang ke 1; r sebesar 0,499 uji lapang ke 2 dan r sebesar 0,603 uji lapang ke 3; 2) media Quiz berbasis Wordwall reliabel untuk pembelajaran PBL peserta didik kelas V SD yang ditunjukkan oleh alpha sebesar 0,759, 0,833, 0,928 dan 3) produk pengembangan media Quiz berbasis Wordwall dapat meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik kelas V SD yang ditunjukkan peningkatan kemampuan dari pra siklus, siklus 1 dan siklus 2 yakni 46,7%, 80% dan 90% dari 30 peserta didik. Dengan demikian Quiz berbasis Wordwall menandakan produk yang dikembangkan adalah layak dan sangat reliabel serta dapat meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik kelas V.

### I. PENDAHULUAN

Perkembangan inovasi media pembelajaran membantu peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses pembelajaran. Media menjadi sebuah perantara penyampaian materi pembelajaran agar mudah diterima peserta didik, sehingga kemampuan kognitif peserta didik

meningkat. Arsyad (2014:3) mengemukakan bahwa media pembelajaran bermanfaat untuk memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar, meningkatkan dan mengarahkan perhatian peserta didik sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar yang berdampak pada hasil belajar.

Media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi mempengaruhi kemampuan kognitif peserta didik. Seiring berkembangnya zaman peserta didik perlu mengenal dan menggunakan teknologi, sehingga peserta didik memiliki pengalaman secara langsung dalam penggunaan teknologi. Dapat kita ketahui bahwa kemampuan kognitif berupa kemampuan seseorang dalam berpikir sehingga melibatkan pengetahuan, pemecahan masalah, penalaran, menilai, menghubungkan serta mempertimbangkan suatu peristiwa atau kejadian yang melibatkan akal atau bersifat nasional (Rozana, 2020). Kemampuan kognitif peserta didik menjadi tolok ukur keberhasilan dalam proses pembelajaran. Rendahnya kemampuan kognitif peserta didik menandakan bahwa peserta didik belum mampu memahami konsep pembelajaran. Kemampuan kognitif menurut Woolfolk yang dikutip Susanto (2012:57) bahwa kognitif adalah satu atau beberapa kemampuan untuk memperoleh dan menggunakan pengetahuan dalam rangka memecahkan masalah dan beradaptasi dengan lingkungan. Pemecahan masalah yang dilakukan peserta didik didasarkan pada informasi yang didapatkan pada saat pembelajaran.

Pengukuran kemampuan kognitif peserta didik yang sering digunakan dalam pembelajaran berupa tes. Tes dapat dilakukan secara lisan dan tertulis. Salah satu bentuk tes tertulis yang dilakukan guru dalam pembelajaran adalah kuis. Prayugo (2013:1) berpendapat bahwa kuis adalah salah satu bentuk metode permainan dapat digunakan untuk mawadahi keinginan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran karena di dalam program pertunjukan kuis terdapat dua unsur yang baik untuk memfasilitasi pembelajaran yaitu belajar dan bermain. Pengamatan yang dilakukan langsung di kelas V SD Kristen 03 Wonosobo mendapatkan hasil bahwa pelaksanaan kuis dilakukan di sela-sela dan akhir pembelajaran. Kegiatan kuis yang dilakukan berupa tanya jawab langsung atau lisan dan tertulis pada evaluasi pembelajaran.

Kuis dengan metode permainan dibutuhkan karena kuis yang biasa dikerjakan peserta didik secara tertulis tidak menarik perhatian dan fokus peserta didik, sehingga membutuhkan waktu yang lama agar dapat menjawab pertanyaan yang diberikan guru. Selaras dengan hasil pengamatan yang telah dilakukan, Amrina Rusda (2022) dalam penelitiannya "Studi Komparasi Media Game Edukasi Quizizz dan Media Paper Test terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas V MI Maslakul Falah Klaling Kudus" berpendapat bahwa pembelajaran yang

biasa dilakukan lebih menekankan pada tanya jawab, belum menggunakan kuis sebagai aktivitas bermain namun peserta didik dapat menjawab pertanyaan yang disampaikan guru.

Berbagai macam media dapat menjadi pilihan pengajar untuk menghindari kejenuhan dalam pembelajaran, salah satu media yang dapat digunakan adalah *Wordwall*. *Wordwall* berupa aplikasi berbasis web yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran seperti kuis, menjodohkan, memasang gambar, anagram, dan masih banyak lagi. Tersedia 18 template yang dapat diakses secara gratis di internet.

Penggunaan media *Quiz* berbasis *Wordwall* tentunya tidak terlepas dari masalah yang ditemukan. Imanulhaq, R., dan Prastowo, A. (2022:39) mengemukakan masalah yang ditemukan pada media *Quiz* berbasis *Wordwall* antara lain rentan terjadi kecurangan pada saat penggunaan *Quiz* berbasis *Wordwall* dan ukuran font yang tidak dapat diubah. Kecurangan yang memungkinkan terjadi pada saat penggunaan *Quiz* berbasis *Wordwall* adalah ketika peserta didik mendapatkan nilai yang tidak bagus maka kuis dapat diulang, sehingga nilai akhir yang didapatkan menjadi nilai yang terbaik setelah mengulang. Gangguan jaringan internet juga dapat menghambat penggunaan media *Quiz* berbasis *Wordwall*, seperti *Quiz* yang tidak dapat diakses jika jaringan internet buruk dan terjedanya *Quiz* yang sedang dikerjakan. Sehingga jaringan internet harus lancar agar tidak ada kendala ketika mengerjakan kuis menggunakan media *Quiz* berbasis *Wordwall*.

Pembelajaran yang digunakan di kelas V SD Kristen 03 Wonosobo menggunakan Kurikulum Medeka Belajar. Materi yang diangkat dalam penelitian ini adalah Bab 7 "Daerah Kebanggaanku" Sub Bab 7.3 "Wah, Ternyata Daerahku Luar Biasa" Topik "Keunikan Wonosobo". Materi yang dipilih menjadi modal atau jembatan bagi peserta didik untuk dapat meningkatkan kemampuan kognitifnya dengan bantuan penggunaan media *quiz* berbasis *wordwall*. Penjelasan di atas merupakan alasan yang menarik untuk dilakukan penelitian terhadap pengembangan suatu produk untuk meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik. Permasalahan yang dirumuskan adalah apakah media *quiz* berbasis *wordwall* layak untuk pembelajaran *problem based learning* (PBL) peserta didik kelas V SD; apakah media *quiz* berbasis *wordwall* reliabel untuk pembelajaran PBL peserta didik kelas V SD dan apakah produk pengembangan media *quiz*

berbasis *wordwall* dapat meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik kelas V SD.

## II. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Penelitian dilakukan untuk menghasilkan produk dan mengetahui keefektifan suatu produk yang dikembangkan. Proses yang terdapat dalam penelitian *R&D* dilakukan dengan langkah-langkah yang dikembangkan oleh Sukmadinata (2011:189) terdiri dari 3 tahap, yaitu: 1) Studi Pendahuluan, 2) Pengembangan Produk, 3) Pengujian Produk. Model yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model *ADDIE*. Terdapat 5 tahapan proses dalam model *ADDIE*, antara lain *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*.

Penelitian ini dibuat untuk mengembangkan produk berupa *Quiz* berbasis *Wordwall* bagi kelas V dengan materi Bab 7 "Daerah Kebanggaanku" Sub Bab 7.3 "Wah Ternyata Daerahku Luar Biasa" Topik "Keunikan Wonosobo". Data yang dihasilkan dari validasi produk oleh ahli dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan rumus:

$$\text{Presentase} = \frac{\text{jumlah skor} \times 100\%}{\text{total skor maksimal}}$$

Keterangan:

Jumlah skor = total skor yang diberikan validator  
Total skor maksimal = skor tertinggi dikalikan jumlah pertanyaan.

Selanjutnya presentase yang diperoleh akan disesuaikan dengan kategori yang disajikan melalui tabel berikut:

**Tabel 1.** Kategori Hasil Analisis

Skor	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi Data	Keterangan
5	80.01% - 100%	Sangat Baik	Dapat digunakan tanpa revisi
4	70.01% - 80.00%	Baik	Dapat digunakan dengan revisi
3	50.01% - 70.00%	Cukup Baik	Disarankan untuk tidak revisi
2	40.01% - 50.00%	Kurang Baik	Disarankan untuk direvisi
1	01.00 - 40.00%	Tidak Baik	Tidak boleh digunakan

Sumber: Adaptasi dari (Akbar, 2013: 41)

Setelah mendapatkan hasil validasi dari pakar kemudian dilakukan uji validitas dan reliabilitas. Uji validitas menurut Sudjono (dalam Wardani, 2012:87) menjelaskan bahwa validitas merupakan ketetapan yang dimiliki oleh sebutir item untuk mengukur apa yang seharusnya

diukur. Rumus yang digunakan untuk menghitung skor validasi menggunakan *Pearson Product Moment* sebagai berikut:

$$r_{hitung} = \frac{n(\sum XY) - (\sum X) (\sum Y)}{\sqrt{(n \sum X^2 - (\sum X)^2) (n \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan:

$r_{hitung}$  = presentase nilai rata-rata

$\sum Xi$  = jumlah skor item

$\sum Yi$  = jumlah skor total (item)

$N$  = jumlah responden (Aziz Alimul Hidayat, 2021:12)

Setelah uji validitas menggunakan rumus *Pearson Product Moment*, selanjutnya diuji menggunakan uji  $t$  kemudian dilihat penafsiran dari indeks korelasinya. Rumus uji  $t$  sebagai berikut:

$$t_{hitung} = \frac{r\sqrt{(n-2)}}{\sqrt{(1-r^2)}}$$

Keterangan :

$t$  : nilai  $t_{hitung}$

$r$  : koefisien korelasi hasil  $r_{hitung}$

$n$  : jumlah responden

Kriteria untuk mengetahui kevalidan dari pengembangan media *quiz* berbasis *wordwall* berdasarkan rumus di atas dengan cara membandingkan nilai dari  $r_{hitung}$  dengan  $r$  tabel. Jika diketahui  $t_{hitung} > t$  tabel maka valid demikian dengan sebaliknya, apabila  $t_{hitung} < t$  tabel maka tidak valid. Namun apabila diketahui instrumen valid, indeks korelasinya ( $r$ ) sebagai berikut:

**Tabel 2.** Kriteria Indeks Korelasi

0,800 - 1,000	: sangat tinggi
0,600 - 0,799	: tinggi
0,400 - 0,599	: cukup tinggi
0,200 - 0,399	: rendah
0,000 - 0,199	: sangat rendah

Reliabilitas menurut Wardani, N.S., dkk (2012:344) adalah kemampuan alat ukur untuk memberikan hasil pengukuran yang konstan atau ajeg. Dikatakan reliabel atau ajeg karena hasil pengukuran pada uji coba relative konsisten jika pengukurannya dilakukan dua kali bahkan lebih. Jika hasil koefisien reliabilitas semakin tinggi maka tingkat keajegan atau konstan pada tes

semakin tinggi dibuktikan dengan menggunakan *cronbach's alpha* dengan kriteria sebagai berikut:

**Tabel 3.** Rentang Indeks Reliabilitas

No	Indeks	Interpretasi
1.	0,80 – 1,00	Sangat reliabel
2.	< 0,80 – 0,60	Reliabel
3.	< 0,60 – 0,40	Cukup reliabel
4.	< 0,40 – 0,20	Agak reliabel
5.	< 0,20	Kurang reliabel

Sumber : Wardani Naniek S., (201214)

$$r_x = \left( \frac{n}{n-1} \right) \left( 1 - \frac{\sum \sigma_t^2}{\sigma_x^2} \right)$$

Keterangan:

$r_x$  = reliabilitas yang dicari

$n$  = jumlah item pertanyaan

$\sum \sigma_t^2$  = jumlah varian skor tiap item pertanyaan

• = varian toal

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian dari pengembangan media *Quiz* berbasis *Wordwall* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas V SD diperoleh hasil dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Pengambilan data dilakukan pada kelompok kecil yang berjumlah 20 peserta didik, kelompok utama yang berjumlah 30 peserta didik, dan kelompok besar yang berjumlah 30 peserta didik semester genap Tahun Ajaran 2023/2024. Hasil pengembangan media *Quiz* berbasis *Wordwall* disajikan melalui beberapa tahapan, antara lain:

##### 1. Tahapan Analisis (*Analysis*)

Analisis media pembelajaran berupa media pembelajaran yang digunakan guru pada saat proses pembelajaran di dalam kelas yang kurang bisa memanfaatkan teknologi seiring berkembangnya zaman. Media pendamping buku paket yang digunakan adalah *youtube*. Guru tidak membuat media pembelajaran yang inovatif untuk kegiatan kuis, sehingga pelaksanaan kuis sangat tidak interaktif dan sangat sulit diingat oleh peserta didik. Evaluasi pembelajaran dilakukan di akhir pembelajaran.

##### 2. Tahap Perancangan (*Design*)

Produk *Quiz* berbasis *Wordwall* digunakan sebagai penilaian pada pembelajaran Kurikulum Merdeka Belajar.

Sasaran dari pengembangan *Quiz* berbasis *Wordwall* adalah peserta didik kelas V dengan materi Bab 7 “Daerah Kebanggaanku” Sub Bab 7.3 “Wah, Ternyata Daerahku Luar Biasa” Topik “Keunikan Wonosobo”. Kegiatan diawali dengan menyusun materi dan modul kemudian membuat soal dan jawaban untuk kuis di *Microsoft Word*. Selanjutnya soal diketik ulang di *Wordwall*. Setelah pengetikan soal, dilakukan pemilihan tampilan *Quiz*, penyetingan waktu dan papan peringkat. Langkah terakhir membagikan link produk kepada peserta didik. Aplikasi yang digunakan adalah *Website Wordwall*. Berikut tampilan design media *Quiz* berbasis *Wordwall*.



**Gambar 1.** Desain *Quiz* berbasis *Wordwall*  
Sumber : Data Primer



##### 3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan akan dimulai dengan mengembangkan media *Quiz* berbasis *Wordwall* yang disesuaikan dengan rancangan yang sudah dibuat pada tahap *design* dan kemudian diimplementasikan pada 30 responden. Setelah pengembangan dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas. Hasil yang didapat dari uji validitas yaitu  $r$  hitung  $> 0,444$  artinya valid dengan 4 soal soal tidak valid dari 20 soal valid. Kemudian dilakukan perbaikan soal yang diketahui tidak valid dan diuji cobakan pada uji coba 2 dengan  $r$  hitung  $> 0,361$  yang artinya dengan 5 soal tidak valid dari 20 soal valid. Pada uji coba 3 mendapatkan hasil  $r$  hitung  $> 0,312$  artinya valid dengan 20 soal valid.

Hasil uji reliabilitas instrumen penelitian disajikan melalui tabel berikut:

**Tabel 4.** Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian

Uji Lapang	Jumlah Butir Soal	Reliabilitas	Interpretasi
1	20	0,776	Reliabel
2	20	0,759	Reliabel
3	20	0,833	Sangat Reliabel

Sumber : Data primer

Hasil uji validasi media, materi, dan Bahasa sebagai berikut:

**Tabel 5.** Hasil Uji Validasi Dari Ahli

No	Validator Pakar	Hasil	Kriteria
1.	Ahli Media	85%	Layak
2.	Ahli Materi	82,5%	Layak
3.	Ahli Bahasa	100%	Sangat layak

Sumber : Data primer

#### 4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Produk yang telah dikembangkan diuji cobakan terlebih dahulu dalam kelompok kecil. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan argument masing-masing sampel sebagai evaluasi, guna meminimalisir kekurangan yang terdapat dalam produk yang dikembangkan. Tahap akhir pada tahap implementasi adalah uji lapangan. Hal ini dilaksanakan setelah mendapat hasil yang bagus dari uji kelompok. Selanjutnya produk yang dikembangkan dapat diimplementasikan pada saat pembelajaran di kelas.

Produk *Quiz* berbasis *Wordwall* dengan hasil yang valid dan reliabel kemudian diimplementasikan pada peserta didik kelas V.

#### 5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap ini dilakukan untuk mengevaluasi produk yang telah dikembangkan. Tujuannya untuk menganalisis tingkat kelayakan dan keefektifan produk, serta melihat mutu atau kualitas yang dihasilkan pada produk yang dikembangkan. Tujuan lain dari tahap ini yaitu untuk mengetahui peningkatan kemampuan kognitif peserta didik. Data yang diperoleh pada tahap evaluasi dari hasil pre-test dan post-test menunjukkan peningkatan kemampuan kognitif peserta didik kelas V. Hasil yang didapatkan pada uji kelayakan oleh ahli bahasa yaitu 85% menunjukkan kualitas bahasa yang baik dan sesuai dengan harapan. Hasil dari ahli materi mendapatkan 82,5% menunjukkan bahwa materi sudah relevan. Hasil dari ahli media

mendapatkan 80% menunjukkan bahwa media yang digunakan sudah efektif dan sesuai. Hasil kepraktisan media *Quiz* berbasis *Wordwall* mendapatkan 80,7% menandakan bahwa produk yang dikembangkan cukup praktis dan mudah digunakan.

Hasil angket pengukuran kemampuan kognitif peserta didik melalui media *Quiz* berbasis *Wordwall* mendapat nilai 75%. Menunjukkan bahwa media ini dapat memberikan dampak positif terhadap kemampuan kognitif peserta didik

## B. Pembahasan

Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini yaitu mengembangkan media *Quiz* berbasis *Wordwall* untuk meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik kelas V. metode yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini *Research and Development* (R&D). Penelitian yang dilakukan didasarkan dari data yang diperoleh pengembangan media *Quiz* berbasis *Wordwall* dengan kategori valid dan reliabel. Kriteria untuk mengetahui kevalidan dari pengembangan media *Quiz* berbasis *Wordwall* berdasarkan perbandingan nilai dari  $r$  hitung dengan  $r$  tabel. Hasil uji validasi instrumen penelitian pada uji lapang 1 dengan 20 item soal dan 20 responden disajikan dalam tabel berikut:

**Tabel 6.** Hasil Uji Validitas Pada Uji Lapang 1

r tabel	Nomor Soal	Jumlah	Keterangan
<0,40	1, 9, 10, 11, 17	5	Tidak Valid
>0,40	2-8, 12-16, 18-20	15	Valid
	Jumlah	20	

Sumber : Data Primer

Hasil uji validasi instrumen penelitian pada uji lapang 2 dengan 20 item soal dan 30 responden disajikan dalam tabel berikut:

**Tabel 7.** Hasil Uji Validitas pada Uji Lapang 2

r tabel	Nomor Soal	Jumlah	Keterangan
<0,40	1, 9, 10, 17	4	Tidak Valid
>0,40	2-8, 11-16, 18-20	16	Valid

Sumber : Data Primer

Hasil uji validasi instrumen penelitian pada uji lapang 3 dengan 20 item soal dan 40 responden disajikan dalam tabel berikut:

**Tabel 8.** Hasil Uji Validitas pada Uji Lapang 3

r tabel	Nomor Soal	Jumlah	Keterangan
<0,40		0	Tidak Valid
>0,40	1- 20	20	Valid

Sumber : Data Primer

Hasil uji reliabilitas yang telah dilakukan menggunakan *cronbach's alpha* sebagai berikut:

**Tabel 9.** Hasil Uji Reliabilitas Pada Uji Lapang

Uji Lapang	Jumlah Butir	Reliabilitas	Interpretasi
1	20	0,759	Reliabel
2	20	0,776	Reliabel
3	20	0,833	Sangat reliabel

Selain uji validitas dan reliabilitas, dilakukan juga uji validitas oleh ahli bahasa yang mendapat hasil skor sebanyak 34 sehingga hasil validasi sebesar 85%. Hasil oleh ahli Bahasa mendapat skor sebanyak 33 sehingga memperoleh hasil validitas 82,5%. Hasil yang didapatkan oleh ahli media sebanyak 80%. Hasil validasi kepraktisan mendapat skor sebanyak 42 kemudian dilakukan perhitungan dan memperoleh hasil 80,7%.

Hasil angket pengukuran kemampuan kognitif peserta didik menggunakan media *Quiz* berbasis *Wordwall* 75%. Menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memberikan dampak positif terhadap kemampuan kognitif peserta didik kelas V. Pada pra siklus, distribusi skor di antara 30 peserta didik menunjukkan bahwa 16,6% peserta didik memperoleh skor antara 41-50 dan 51-60, sedangkan 20% peserta didik berada pada interval 61-70 dan 71-80. Sementara itu, 13,3% peserta didik memperoleh skor antara 81-90 dan 91-100. Pada siklus 1, terdapat perubahan signifikan dalam distribusi skor. Interval 41-50 tidak lagi memiliki peserta didik, dan hanya 3% peserta didik yang memperoleh skor antara 51-60. Sebaliknya, proporsi peserta didik yang mencapai skor lebih tinggi mengalami peningkatan; 26% peserta didik memperoleh skor antara 71-80, 30% memperoleh skor antara 81-90, dan 23% memperoleh skor antara 91-100. Perubahan ini menunjukkan perbaikan dalam hasil belajar peserta didik, dengan lebih banyak siswa memperoleh skor yang lebih tinggi pada siklus 1 dibandingkan dengan pra siklus.

Pada pra siklus, distribusi skor di antara 30 peserta didik menunjukkan bahwa sebagian besar siswa berada pada interval skor yang lebih rendah. Tidak ada peserta didik yang memperoleh skor antara 41-50, dan hanya 3% peserta didik yang berada pada interval 51-60. Sebanyak 16,6% peserta didik memperoleh skor antara 61-70, sementara 26% berada pada interval 71-80. Interval 81-

90 memiliki 30% peserta didik, dan 23% peserta didik berada pada interval 91-100. Pada siklus 2, terjadi peningkatan kinerja siswa yang signifikan. Tidak ada peserta didik yang memperoleh skor antara 41-50 atau 51-60, seperti pada pra siklus. Namun, terdapat peningkatan dalam distribusi skor lainnya: 10% siswa memperoleh skor antara 61-70, 20% berada pada interval 71-80, 36,6% memperoleh skor antara 81-90, dan 33,3% berada pada interval 91-100. Perubahan ini menunjukkan bahwa lebih banyak peserta didik berhasil mencapai skor yang lebih tinggi pada siklus 2 dibandingkan dengan pra siklus, menandakan adanya kemajuan yang signifikan dalam hasil belajar peserta didik.

## IV. SIMPULAN DAN SARAN

### A. Simpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian dan pengembangan pada penelitian ini, dapat disimpulkan sebagai berikut. Produk yang dikembangkan berupa media *Quiz* berbasis *Wordwall* layak digunakan pada pembelajaran bagi peserta didik kelas V. Hasil validasi ahli materi sebesar 85% menunjukkan kualitas bahasa baik dan sesuai harapan. Hasil validasi oleh ahli bahasa 82,5% menunjukkan bahwa materi sudah relevan. Hasil validasi oleh ahli media 80% menunjukkan produk yang dikembangkan efektif dan sesuai.

Hasil kepraktisan media *Quiz* berbasis *Wordwall* 80,7% menandakan produk yang dikembangkan cukup praktis dan mudah digunakan. Hasil angket pengukuran kemampuan kognitif peserta didik melalui media *Quiz* berbasis *Wordwall* mendapat nilai 75% menunjukkan bahwa media ini dapat meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik.

### B. Saran

Saran pada penelitian ini diberikan pada guru. Pembelajaran yang melibatkan peserta didik melalui *problem based learning* (PBL) akan meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik. Penggunaan media pembelajaran untuk melakukan penilaian dapat menggunakan *Quiz* berbasis *Wordwall*, yang kreatif dan inovatif membantu peserta didik mendapatkan pengalaman menggunakan teknologi secara langsung.

## DAFTAR RUJUKAN

- Abi Hamid, M., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., ... & Simarmata, J. (2020). *Media pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.  
[https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=npLzDwAAQBAJ&oi=fn&pg=PA1&dq=media+pembelajaran+adalah&ots=Nr5A9yOUQR&sig=DUnsJL9aiS-kdfYvhFF-y-15S-s&redir\\_esc=y#v=onepage&q=media%20pembelajaran%20adalah&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=npLzDwAAQBAJ&oi=fn&pg=PA1&dq=media+pembelajaran+adalah&ots=Nr5A9yOUQR&sig=DUnsJL9aiS-kdfYvhFF-y-15S-s&redir_esc=y#v=onepage&q=media%20pembelajaran%20adalah&f=false)
- Diningsih, A., & Wardani, N. S. (2021). Pengembangan *Game* Mari Belajar Untuk Mencapai Ketuntasan Belajar Pembelajaran Tematik Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 539-548.  
<https://www.edukatif.org/index.php/edukatif/article/download/375/pdf>  
<https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/JIIPG/article/view/11309>
- Mujahidin, A. A., Salsabila, U. H., Hasanah, A. L., Andani, M., & Aprillia, W. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (*Quizizz*, *Sway*, dan *Wordwall*) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 1(2), 552-560.  
<https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/Innovative/article/view/3109/2041>
- Ningsih, R. A. P., & Wardani, N. S. (2021). Pengembangan Aplikasi Keliling Nusantara sebagai Media Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2278-2283.  
<https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/download/1141/pdf>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171-210.  
<https://pps.iiq.ac.id/jurnal/index.php/MISYKAT/article/view/52/37>
- Oktariyanti, D., Frima, A., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis Game Edukasi *Wordwall* Tema Indahnya Kebersamaan pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4093- 4100.  
<https://www.jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1490/pdf>
- Pakpahan, A. F., Ardiana, D. P. Y., Mawati, A. T., Wagiu, E. B., Simarmata, J., Mansyur, M. Z., ... & Iskandar, A. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.  
[https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=lZgQEAAAQBAJ&oi=fn&pg=PA53&dq=media+pembelajaran+adalah&ots=fai\\_j8P7GX&sig=CMeQ0884ASUViPPjzPkaAN7CxAY&redir\\_esc=y#v=onepage&q=media%20pembelajaran%20adalah&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=lZgQEAAAQBAJ&oi=fn&pg=PA53&dq=media+pembelajaran+adalah&ots=fai_j8P7GX&sig=CMeQ0884ASUViPPjzPkaAN7CxAY&redir_esc=y#v=onepage&q=media%20pembelajaran%20adalah&f=false)
- Rusman. 2010. *Seri Manajemen Sekolah Bermutu Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru Edisi Kedua*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi *Quizizz* Dan *Wordwall* Pada Pembelajaran IPA Bagi Guru-Guru SDIT Al-Kahfi. *Selaparang Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2), 195-199.  
<https://journal.ummat.ac.id/index.php/jpmb/article/download/4112/2542>
- Sudarsono, Susilo. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Game Interaktif Berbasis *Web Wordwall* pada Pelajaran Matematika Materi Bilangan Ganjil Genap Kelas II SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 9(8).  
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/42148>
- Surahmawan, A. N. I., Arumawati, D. Y., Palupi, L. R., Widyaningrum, R., & Cahyani, V. P. (2021, December). Penggunaan Media *Wordwall* sebagai Media Pembelajaran Sistem Pernafasan Manusia. In *PISCES: Proceeding of Integrative Science Education Seminar* (Vol. 1, No. 1, pp. 95-105).  
<https://prosiding.iainponorogo.ac.id/index.php/pisces/article/view/161/105>
- Susilana, R., & Riyana, C. (2008). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan penilaian*. CV.
- Wacana Prima.  
<https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=-yqHAWAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR3&dq=media+pembelajaran+adalah&ots=EkQp-Cns86&sig=sYIQ5yuF6DCwfw563K->

[GSFtKPII&redir\\_esc=y#v=onepage&q=media%20pembelajaran%20adalah&f=false](#)

Wardani Naniek Sulistya, dkk. 2012. *Asesmen Pembelajaran SD*. Salatiga: Widya Sari