

# PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WORDWALL TERINTEGRASI GOOGLE CLASSROOM PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI MATERI MITGASI BENCANA ALAM DI SMA NEGERI 3 GORONTALO UTARA

Laras Masiaga, Fitryane Lihawa, Masruroh

Jurusan Ilmu Teknologi dan Kebumian, S1 Pendidikan Geografi Fakultas Matematika dan Ilmu  
Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Gorontalo

[larasmasiaga9@gmail.com](mailto:larasmasiaga9@gmail.com), [fitryane.lihawa@ung.ac.id](mailto:fitryane.lihawa@ung.ac.id), [masruroh1811@ung.ac.id](mailto:masruroh1811@ung.ac.id)

## **Abstract**

*This study aims to produce Wordwall-based learning media on natural disaster mitigation material. This study uses a development research method with the ADDIE model as an approach in compiling learning media. In this study there are 5 (five) stages, namely the analysis stage, design stage, development stage, implementation stage, and evaluation stage. The results of this study can be concluded that the development using Wordwall has passed the validity test by material experts who got a percentage of 81.8%, the next validator is the product expert validator who got a percentage of 76.3%, the last validator is the learning expert who got a percentage value of 90%, the results of student responses to learning media using Wordwall on natural disaster mitigation material, namely by using the general test, got 85%. So that learning media using Wordwall integrated with Google Classroom can be used in the learning process in the classroom related to natural disaster mitigation material. The conclusion of this study is that learning media is declared suitable for use in the learning process. This study aims to produce Wordwall-based learning media on natural disaster mitigation material. This study uses a development research method with the ADDIE model as an approach in compiling learning media. In this study there are 5 (five) stages, namely the analysis stage, design stage, development stage, implementation stage, and evaluation stage. The results of this study can be concluded that the development using Wordwall has passed the validity test by material experts who got a percentage of 81.8%, the next validator is the product expert validator who got a percentage of 76.3%, the last validator is the learning expert who got a percentage value of 90%, the results of student responses to learning media using Wordwall on natural disaster mitigation material, namely by using the general test, got 85%. So that learning media using Wordwall integrated with Google Classroom can be used in the learning process in the classroom related to natural disaster mitigation material. The conclusion of this study is that learning media is declared suitable for use in the learning process.*

**Keywords:** Wordwall, Natural Disaster Mitigation, ADDIE

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah upaya meningkatkan dan mengembangkan kepribadian manusia secara fisik dan spritual. Pendidikan juga dapat didefinisikan sebagai proses pendidikan dan latihan yang mengubah tingkah laku dan karakter seseorang atau sekelompok orang ketika mereka dewasa. Menurut Undang-Undang No. 20 tahun 2003, “ pendidikan adalah usaha dasar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan,

pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan, yang diperlukan dirinya, masyarakat, dan Negara”.

Tujuan utama pendidikan adalah mencerdaskan generasi muda penerus bangsa. Tujuan ini harus dicapai melalui proses belajar mengajar. Pada dasarnya, belajar mengajar adalah proses komunikasi, yang berarti menyampaikan pesan dari sumber kepada penerima dengan menggunakan media atau saluran tertentu peran media sangat penting untuk mencapai tujuan dan kemampuan pembelajaran dengan lebih baik dalam setiap bentuk komunikasi pembelajaran (Rohani

2019). Perkembangan teknologi tentunya membawa dampak bagi kehidupan sehari-hari dalam dunia pendidikan. Oleh karena itu, pengembangan pembelajaran juga harus mengintegrasikan teknologi, data, dan komunikasi lintas disiplin ilmu (Kristiawan, 2020). Perkembangan teknologi ini dapat memungkinkan siswa untuk memperoleh pengetahuan dengan cepat, sehingga dapat bermanfaat baik bagi proses belajar maupun dalam kehidupan sehari-hari.

Kegiatan pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari ranah pendidikan karena pendidik, peserta didik, dan lingkungan merupakan satu kesatuan yang terpadu dan saling mempengaruhi. Akibatnya, para pemangku kepentingan harus melakukan penyesuaian sebanyak yang mereka anggap perlu untuk menyediakan infrastruktur dan peralatan yang diperlukan.

Proses pembelajaran yang berlangsung terus-menerus dan berulang-ulang, namun juga dapat membuat siswa kurang antusias, oleh karena itu guru harus selalu mampu menumbuhkan lingkungan belajar yang positif. Selain itu, untuk dapat Mendidik, pengajar harus analitis, inovatif, dan kreatif. (Yunitasari & Hanifah, 2020) Dikatakan bahwa ketika anak-anak memperhatikan sambil merasa nyaman, mereka terlibat dan senang dengan apa yang mereka pelajari.

Seiring dengan perkembangan teknologi pembelajaran dapat dibantu dengan aplikasi atau media pembelajaran berbasis website yang interaktif dan menarik minat siswa (Sihite, 2024). Media pembelajaran merupakan salah satu perangkat pembelajaran yang harus dikembangkan seorang guru untuk mempermudah dalam penyampaian materi. Namun, meskipun kemajuan teknisnya sederhana, ada kesulitan atau masalah dalam penggunaannya.

Perkembangan teknologi telah memberikan banyak dampak terhadap peradaban manusia, salah satunya pada dunia pendidikan. Menurut (Ruhsah Triyani, 2023),

teknologi dapat dimanfaatkan sebagai penunjang keberhasilan pembelajaran. Permendikbud menyarankan salah satu prinsip pembelajaran perlu memunculkan pemanfaatan teknologi untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran di dunia Pendidikan.

Evaluasi di dalam dunia pendidikan disebut sebagai evaluasi pembelajaran. Dimana tenaga pendidik dituntut untuk melakukan evaluasi terhadap pembelajaran yang mereka berikan kepada peserta didik. Meskipun evaluasi pembelajaran biasanya dilakukan diakhir pembelajaran namun evaluasi dirancang sedemikian rupa dan disiapkan sebelum pembelajaran dilakukan (Resa & Nopiyad, 2022).

Evaluasi pendidikan adalah proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk menentukan pencapaian hasil belajar peserta didik sesuai dengan peraturan menteri pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2007 tentang standar penialain pendidikan. Evaluasi adalah kumpulan data yang digunakan untuk menentukan sejauh mana, dan bagaimana tujuan pendidikan dicapai (Aulia, 2021).

Alat evaluasi adalah alat ukur untuk menilai dan mengevaluasi sejauh mana proses pembelajaran tersampaikan kepada peserta didik maka dapat dikatakan bahwa alat evaluasi adalah suatu alat yang digunakan untuk menilai dan mengevaluasi suatu proses pembelajaran hasil seperti keadaan yang dievaluasi. (Dewi, 2018). *Wordwall* membantu para pendidik dalam menyampaikan materi belajar di dalam kelas. Dengan banyaknya fitur yang disediakan pada *wordwall* membuat pendidik dapat dengan mudah menyesuaikan fitur atau template yang dapat disesuaikan dengan penyampaian materi belajar.

*Wordwall* merupakan sebuah aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran, ataupun alat penilaian berbasis daring yang menarik pada siswa (Ningtia & Rahmawati, 2022). *Wordwall* merupakan

aplikasi yang bisa dijadikan sebagai media belajar, sumber belajar, serta alat penilaian bagi guru dan siswa. media pembelajaran ini juga dapat diartikan Website aplikasi yang digunakan untuk membuat game berbasis kuis yang menyenangkan.

## METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang menghasilkan produk berupa media pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Prosedur yang dilaksanakan pada penelitian pengembangan media berbasis *wordwall* terintegrasi *google classroom* ini menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu tahap analisis (*analysis*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*development*), dan tahap evaluasi (*evaluation*).

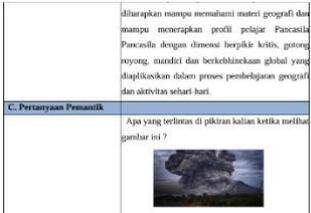
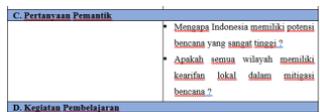
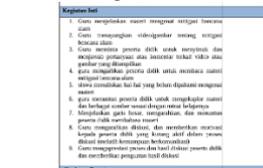
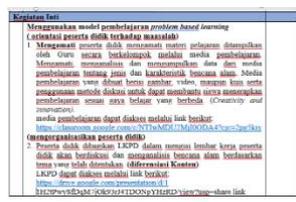
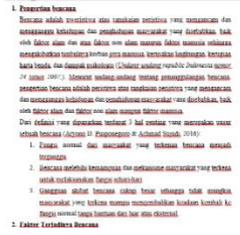
Data kualitatif, Informasi dalam data berasal dari kuesioner yang diisi oleh pakar materi/isi, desain produk, dan ahli pembelajaran yang dalam hal ini guru mata pelajaran geografi kelas XI Ips terhadap media pembelajaran berbasis *wordwall* terintegrasi *google classroom*. Data Kuantitatif, Data yang berupa nilai atau skor yang dapat diperoleh dari angket yang telah diisi oleh ahli media, ahli materi/isi, ahli pembelajaran, serta siswa XI Ips. Data ini merupakan hasil wawancara guru dan siswa,

tanggapan dan saran perbaikan dari hasil penilaian para ahli. Data ini merupakan data utama yang akan peneliti gunakan untuk memperoleh hasil akhir. Dalam pengumpulan data penelitian ini menggunakan beberapa instrumen yang dibagi berdasarkan sumber perolehan data tersebut yang terdiri dari instrumen analisis kebutuhan guru dan siswa, instrumen validasi materi, ahli media, dan instrumen validasi dengan uji coba lapangan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media ini merupakan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk pembelajaran berbasis *wordwall* terintegrasi *google classroom* dengan materi mitigasi bencana alam yang dilaksanakan di SMA Negeri 3 Gorontalo Utara kelas XI Ips. Media pembelajaran berbasis *wordwall* terintegrasi *google classroom* dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Hasil penelitian dari ahli materi/isi dapat dilihat bahwa persentase awal tingkat validasi media pembelajaran menghasilkan jumlah persentase 63% berdasarkan tabel konservasi skala kevalidan, 63% berada pada kualifikasi tidak valid dengan keterangan perlu revisi. Artinya ada beberapa koreksi dan saran masuk dari ahli materi/isi untuk penyempurnaan materi pada media pembelajaran. Seperti yang disajikan pada tabel 1.2 mengenai penilaian validasi materi/isi.

Tabel 1.1 penilaian validasi materi/isi

Revisi	Kriteria/ Persentase		Setelah revisi	Kriteria/ Persentase
<p>Pertanyaan pemantik diperbaiki</p> 	<p>tidak valid</p>	<p>63 %</p>		<p>Sangat valid</p> <p>81,1 %</p>
<p>Sintaks Pembelajaran disesuaikan dengan <i>project based learning</i> (PBL)</p> 				
<p>Referensi buku/jurnal</p> 				

Penilaian dari ahli materi/isi, maka peneliti memperbaiki materi yang dikoreksi, sehingga dari hasil perbaikan berdasarkan Tabel 1.2 dapat dihitung persentase tingkat validasi setelah revisi yaitu dengan hasil 81,8%. Berdasarkan tabel konservasi skala kevalidan, maka media pembelajaran ini sudah

termasuk dalam kategori sangat valid, sehingga media pembelajaran wordwall terintegrasi google classroom tidak harus direvisi lagi.

**Tabel 1.2 Penilaian para ahli dan guru geografi**

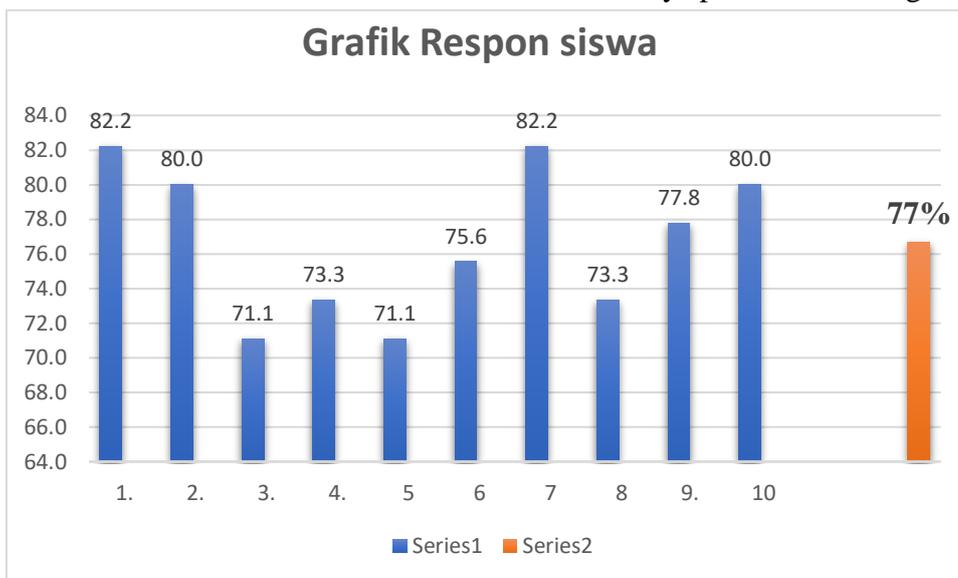
No	Kategori	Persentase	Kriteria
1.	Desain Produk	76,3%	Valid
2.	Guru Geografi	90 %	Sangat Valid

Penilaian dari ahli desain produk terhadap media pembelajaran yang dikembangkan ini, maka dapat dihitung persentase tingkat validasi media pembelajaran menggunakan wordwall terintegrasi google classroom yaitu dengan hasil 76,3%. Media pembelajaran ini termasuk dalam kategori valid, sehingga media

pembelajaran menggunakan wordwall tidak harus direvisi lagi.

Hasil penilaian dari ahli pembelajaran mendapatkan hasil perhitungan persentase tingkat validasi adalah sebesar 90%. Jika dilihat dari tabel skala kevalidan, persentase tingkat pencapaian adalah 90% artinya masuk dalam kategori sangat valid, sehingga media pembelajaran menggunakan wordwall terintegrasi google classroom tidak perlu revisi.

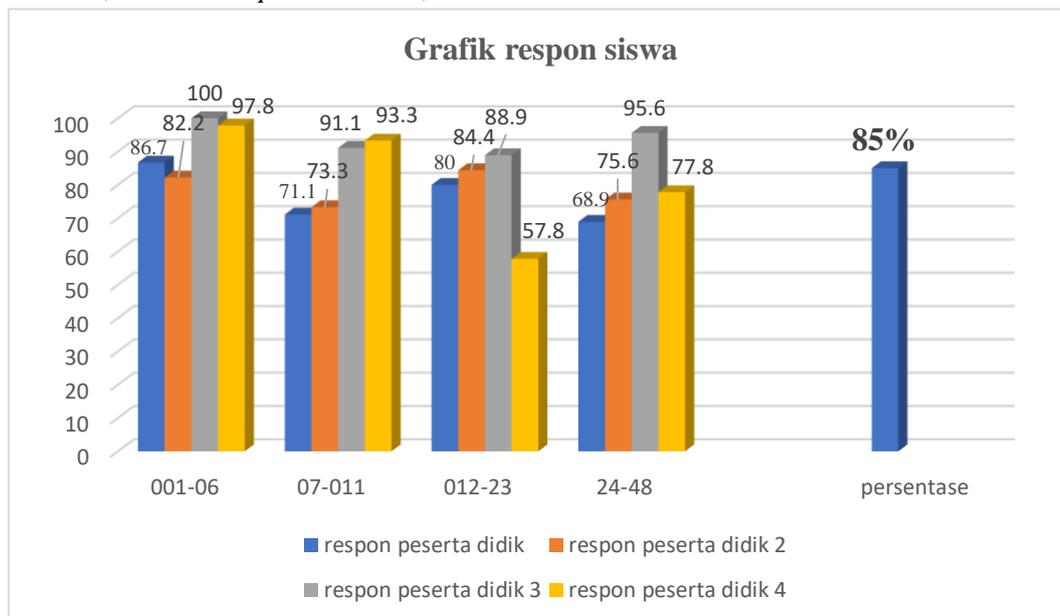
Hasil penilaian respon siswa yang akan diperoleh melalui angket yang dianalisis dari persentase dan kualifikasi untuk membuat kesimpulan apakah pengembangan media pembelajaran menggunakan wordwall terintegrasi google classroom dapat menumbuhkan motivasi belajar bagi siswa. Khususnya pada materi mitigasi bencana alam.



**Gambar 1 Grafik respon siswa skala kecil**

Berdasarkan hasil uji coba pengembangan media kepada siswa di kelas XI Ips SMA Negeri 3 Gorontalo Utara, berdasarkan data yang diperoleh dari angket respon siswa uji coba skala kecil sebesar 77%

yang ditunjukkan oleh diagram berwarna orange. Dan yang ditunjukkan oleh warna biru adalah hasil respon peserta didik dan masuk dalam kategori layak. Sesuai yang ditunjukkan oleh grafik di atas.



**Gambar 2 Grafik respon siswa skala besar**

Berdasarkan hasil uji coba pengembangan media kepada siswa di kelas XI Ips SMA Negeri 3 Gorontalo Utara, dengan jumlah 48 siswa. Berdasarkan data yang diperoleh dari angket respon peserta didik uji coba skala besar persentase menunjukkan bahwa tingkat validasi yaitu sebesar 85% dikategorikan pada kriteria valid. Respon baik dari setiap siswa yang diperoleh melalui angket yang dianalisis dari persentase dan kualifikasi menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran menggunakan wordwall dapat dikatakan layak diterapkan dalam pembelajaran khususnya pada mata pelajaran geografi materi mitigasi bencana alam.

Media pembelajaran wordwall terintegrasi google classroom sangat mudah digunakan baik oleh guru, siswa. Tanpa harus memiliki keahlian khusus dalam menggunakan aplikasi ini. Tampilan aplikasinya mirip dengan media sosial pada umumnya yang sudah terdapat menu yang bisa mempermudah untuk mengaksesnya. Media pembelajaran berbasis online ini dapat diakses kapan dan dimana saja selama memiliki jaringan dan koneksi internet yang dilengkapi dengan beberapa fitur. Tampilan media ini sama

halnya dengan tampilan template game dimana siswa dengan mudah dapat mengakses media tersebut. Semua materi pembelajaran sudah dikemas dalam bentuk file pada google classroom, evaluasinya menggunakan wordwall yang terdiri dari beberapa template game yang bisa diakses oleh siswa.

Hasil uji coba pengembangan media kepada siswa di kelas XI Ips SMA Negeri 3 Gorontalo Utara, dengan jumlah 48 siswa dalam penyampaian media dapat dilihat bahwa siswa bisa menerima dengan baik materi yang disampaikan oleh peneliti terkait dengan pengembangan media pembelajaran berbasis wordwall terintegrasi google classroom ini. Fungsi media pembelajaran dapat menarik dan mengarahkan perhatian siswa agar bisa lebih fokus dan berkonsentrasi pada mata pelajaran serta dapat menimbulkan semangat siswa dalam belajar dengan penyampaian yang dikemas semenarik mungkin seperti dengan penyajian teks, gambar, video, audio, dan beberapa template game yang mempermudah peserta didik dalam penguasaan pembelajaran. Siswa lebih mudah memahami dan mengingat informasi yang diberikan oleh guru. Hal ini mendukung peserta didik, mempermudah peserta didik menggunakan media berbasis

game. Dari hasil penelitian di atas yang dilakukan oleh peneliti di dukung oleh penelitian sebelumnya, penelitian yang dilakukan oleh Aldi Anugrah dkk, 2022: ” Pengembangan media pembelajaran *Wordwall* berbasis game edukasi pada mata pelajaran IPS kelas VI SDN 48 Cakranegara”. Pada penelitian ini menjelaskan bahwa hasil yang di dapatkan dari hasil validasi tidak jauh berbeda/ Cukup Signifikan dengan hasil penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti hasilnya. Validasi ahli materi dengan persentase 96% dan kriteria sangat layak, validasi ahli media mendapatkan kriteria sangat layak dengan rerata persentase 86%. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *wordwall* layak digunakan dan diterapkan dalam proses pembelajaran.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian media pembelajaran berbasis *Wordwall* terintegrasi *Google Classroom* pada mata pelajaran geografi materi Mitgasi Bencana Alam di SMA Negeri 3 Gorontalo Utara pada 48 siswa, dinyatakan memenuhi syarat atau layak untuk digunakan. Nilai validasi dari ahli desain produk mendapatkan 76,3% Dengan tingkat kevalidan valid dilanjutkan dengan validasi ahli materi/isi dengan nilai presentase 81,8 kategori Sangat valid sedangkan nilai validasi ahli mata pelajaran mendapatkan 90% berarti digolongkan dalam kategori Sangat valid Nilai rata-rata respon peserta didik terhadap media pembelajaran yaitu mencapai 85% kesimpulannya bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *Wordwall* terintegrasi *Google Classroom* sangat layak di gunakan pada proses pembelajaran, pembelajaran daring (dalam jaringan) khususnya pada evaluasi pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aulia, Annisa & Masniladevi. 2021. Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. 5(1): 601-607.7
- Anugrah, Aldi, Siti Istiningasih, Moh Irawan Zain. Pengembangan Media Pembelajaran *Wordwall* Berbasis Game Edukasi Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VI SDN 48 Cakranegara. *PENDAGOGIA: Jurnal Pendidikan Dasar* 2, no. 3 (2022): 208-2016. <https://jurnal.educ3.org/index.php>.
- Dewi, C. K. (2018). *Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Matematika Kelas X*. Diunduh 27 September 2019 dari <http://repository.radenintan.ac.id/4286/1/SKRIPSI%20CAHYA%20KURNIA.pdf>.
- Hapsari, D. I. S., & Fahmi, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Operasi Pada Matriks. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*, 7(1), 51. <https://doi.org/10.24853/fbc.7.1.51-60>
- Kristiawan, M. (2020). A Model for Upgrading Teachers' Competence on Operating Computer as Assistant of Instruction. *Global Journal of Human-Social Science.*, 14(5), 42–55.
- Ningtias, N.E. (2022). Efektivitas Buku Ajar Happy Thinking Unit III Parts of the Plantuntuk Meningkatkan Kosakata Awal Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4713-4725. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2657>.
- Rohani. (2019). *Media Pembelajaran*. Sumatera Utara: Diktat
- Ruhsoh Triyani. (2023). Penggunaan Game Interaktif Berbasis *Wordwall* sebagai Media Pembelajaran Matematika pada

Siswa SMP. *Intellectual Mathematics Education (IME)*, 1(1), 40–49.  
<https://doi.org/10.59108/ime.v1i1.24>

Resa, M. F., & Nopiyad, D. (2022). Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran berbasis Game Edukasi Wordwall pada Mata Kuliah Jarigan Komputer. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(4), 5459–5467.

Sihite, D. M. (2024). Penerapan Media Berbasis Wordwall Dalam Belajar Di SMA Swasta Bersama Brastagi. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara (JPkMN)*, 5(2), 1854–1859.

Undang-Undang No. 20 tahun 2003

Yunitasari, R., & Hanifah, U. (2020). Pengaruh Pembelajaran Daring terhadap Minat Belajar Siswa pada Masa COVID 19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(3), 232–243.  
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i3.142>