

## Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Problem Based Learning* Berbantuan *Wordpress* Pada Materi Persegi Panjang Kelas V SD

Charoline Tata Indrian, I Ketut Suastika, Nyamik Rahayu Sesanti

Universitas PGRI Kanjuruhan Malang  
charolineetataindriann@gmail.com

---

### Article History

accepted 17/6/2025

approved 5/7/2025

published 11/8/2025

---

### Abstract

*Mathematics learning activities in fifth-grade elementary classrooms often face challenges such as low student enthusiasm and limited understanding due to the monotonous use of student worksheets. This study aims to design and develop an interactive learning media that integrates the Problem-Based Learning (PBL) approach, supported by the WordPress platform. The research employed a Research and Development (R&D) methodology using the ADDIE model, consisting of five stages, and involved 18 students and one teacher during the implementation phase. Expert validation results indicate that the media is highly feasible, with scores of 93.7% (content expert), 97.9% (media expert), and 100% (language expert). Practicality tests from the teacher and students showed scores of 94% and 87.7%, respectively, categorized as very practical. The effectiveness was evaluated through pre-tests and post-tests, yielding an N-Gain score of 0.56, which is classified as moderately effective. Therefore, the developed interactive learning media is deemed suitable to support an engaging and contextual learning process.*

**Keywords:** *Problem Based Learning, Wordpress, ADDIE*

### Abstrak

Kegiatan pembelajaran matematika di kelas V SD kerap menemui kendala berupa rendahnya antusiasme dan pemahaman siswa akibat penggunaan media belajar yang monoton, seperti LKS. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran interaktif yang mengadopsi pendekatan Problem-Based Learning (PBL) dengan dukungan platform Wordpress. Penelitian ini merupakan jenis Research and Development (R&D) dengan menggunakan model ADDIE yang mencakup lima tahapan, dan melibatkan 18 peserta didik serta satu guru dalam proses implementasi. Hasil validasi dari ahli menunjukkan bahwa media tergolong sangat layak, dengan skor masing-masing 93,7% (materi), 97,9% (media), dan 100% (bahasa). Uji kepraktisan oleh guru dan siswa menghasilkan skor 94% dan 87,7% yang masuk kategori sangat praktis. Efektivitas media dianalisis melalui pretest dan posttest, menghasilkan N-Gain sebesar 0,56 yang diklasifikasikan cukup efektif. Dengan demikian, media pembelajaran ini layak digunakan dalam mendukung proses pembelajaran siswa secara interaktif dan kontekstual.

**Kata kunci:** *Problem Based Learning, Wordpress, ADDIE*

---



## PENDAHULUAN

Dalam dunia pendidikan kontemporer tidak dapat terlepas dari gelombang kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Fenomena ini, sebagaimana dikemukakan oleh Fitriyani (2019) serta Akbar & Noviani (2019), menghasilkan perubahan esensial di berbagai aspek kehidupan, tidak terkecuali pada cara belajar dan mengajar di era serba digital. Konsekuensinya, keberhasilan pembelajaran kini sangat bergantung pada berbagai faktor pendukung, salah satunya adalah pemanfaatan media pembelajaran. Dalam konteks ini, Pentingnya media pembelajaran, seperti yang ditekankan oleh Wulandari et al. (2023), terletak pada perannya sebagai elemen krusial yang menyuguhkan materi secara menarik, sehingga penyampaiannya menjadi lebih efektif dan mudah dipahami siswa. Oleh karena itu, fungsi media tidak hanya terbatas pada penyajian konten, tetapi juga berperan sebagai sarana untuk mengonstruksi pemahaman dan menstimulasi partisipasi aktif siswa.

Partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran dapat ditingkatkan secara optimal dengan pemanfaatan media interaktif. Menurut Kurniawan et al. (2024), media interaktif dideskripsikan sebagai medium pembelajaran yang memanfaatkan teknologi, di mana berbagai elemen diintegrasikan untuk menciptakan satu kesatuan yang dapat mengurai kerumitan materi agar lebih mudah dipahami. Melengkapi pandangan tersebut, dalam pandangan Anggraeni et al. (2024), media interaktif merupakan perpaduan berbagai komponen (seperti teks, grafik, audio, dan video) yang diakses melalui laptop atau smartphone guna menyuguhkan ilustrasi sebuah konsep lewat peragaan yang memikat. Oleh karena itu, penerapan media interaktif diyakini dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa secara efektif, termasuk dalam pembelajaran matematika.

Suatu proses pembelajaran dapat dipahami lebih mudah apabila memiliki sintaks atau tahapan yang terstruktur. Dalam konteks pembelajaran matematika, melatih siswa untuk berpikir kritis dapat dilakukan dengan menerapkan model yang berorientasi pada pemecahan masalah, dengan Problem Based Learning (PBL) sebagai salah satu contoh model yang dirancang secara spesifik untuk tujuan tersebut. Menurut Kusuma (2021), esensi dari model PBL adalah rancangannya yang memfasilitasi siswa dalam dua hal sekaligus: meningkatkan ketajaman analisis kritis dan menerapkan basis pengetahuan mereka untuk mengatasi suatu masalah. Fokus utama dari model ini adalah pada pengembangan kapasitas siswa untuk merumuskan solusi terhadap persoalan-persoalan yang otentik. Hal ini diperkuat oleh Ati & Setiawan (2020), yang menyatakan bahwa PBL berfokus pada proses penyelesaian masalah, sehingga mendorong siswa menjadi lebih aktif dan melatih kemajuan berpikir kritisnya selama kegiatan pembelajaran.

Menurut Palennari (2018), terdapat lima tahapan atau sintaks dalam penggunaan model Problem Based Learning. Fase pertama, yakni orientasi siswa pada masalah, melibatkan guru dalam menguraikan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang diperlukan, menyodorkan fenomena atau demonstrasi pemicu masalah, serta mendorong motivasi siswa untuk berpartisipasi dalam pemecahan masalah. Langkah kedua adalah pengorganisasian siswa, di mana guru memfasilitasi para siswa untuk mendefinisikan dan menyusun tugas-tugas belajar yang berhubungan dengan masalah yang dibahas. Fase ketiga berpusat pada pembimbingan investigasi, di mana guru memotivasi siswa untuk mencari sumber informasi yang tepat dan melakukan serangkaian uji coba demi merumuskan solusi atas masalah yang ada berikut penjelasannya. Berikutnya, dalam tahap pengembangan dan penyajian karya, guru memandu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan produk akhir yang sesuai, seperti video atau laporan, seraya membantu mereka dalam pembagian kerja dengan sesama anggota tim. Terakhir, guru memfasilitasi siswa untuk menganalisis dan

memperbaiki proses pemecahan masalah melalui refleksi terhadap investigasi yang telah mereka lakukan.

Kondisi di lapangan mengindikasikan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi masih berpotensi untuk dioptimalkan lebih lanjut. Melalui observasi dan wawancara yang dilaksanakan di kelas V SD Negeri 6 Kalipare, terungkap bahwa pembelajaran matematika Fase C sangat potensial untuk dikembangkan dengan media yang lebih inovatif dan bervariasi. Materi pembelajaran bagi para siswa secara eksklusif hanya berasal dari buku paket dan Lembar Kerja Siswa (LKS). Guru kelas, melalui wawancara, turut menyuarakan pandangan bahwa proses belajar matematika akan jauh lebih efektif apabila didukung oleh ketersediaan media digital. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti menawarkan solusi berupa pengembangan media pembelajaran interaktif dengan bantuan WordPress.

Platform WordPress dipilih sebagai basis pengembangan media ini karena berbagai keunggulannya. Menurut Aldiyansah & Sayuti (2023), WordPress merupakan aplikasi populer berbasis open-source yang dibangun menggunakan PHP dan basis data MySQL. Keunggulan platform ini terletak pada kemudahan penggunaannya dalam membuat situs web tanpa memerlukan keterampilan pemrograman, karena semua pengaturannya tersedia dalam antarmuka grafis yang intuitif. Untuk kebutuhan media pembelajaran, WordPress sangat mendukung integrasi berbagai konten multimedia seperti gambar, video, dan audio. Berdasarkan identifikasi masalah di lapangan, ditemukan bahwa belum tersedia media pembelajaran interaktif yang berbasis teknologi dan terintegrasi dengan pendekatan Problem-Based Learning (PBL). Oleh karena itu, tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis PBL yang dibangun menggunakan platform WordPress, guna meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi persegi panjang secara lebih menarik dan kontekstual.

## METODE

Penelitian ini menerapkan metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development atau R&D) untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis Problem-Based Learning dengan bantuan WordPress. Dalam prosesnya, penelitian ini mengadopsi model pengembangan ADDIE yang mencakup lima tahapan, yaitu Analysis (Analisis), Design (Desain), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi). Model ADDIE dipilih karena merupakan model yang lazim digunakan dalam penelitian pengembangan, sebagaimana dikemukakan oleh Hidayat & Nizar (2021). Rincian penerapan setiap tahapan dalam model ADDIE pada penelitian ini diawali dengan tahap Analysis (Analisis), di mana peneliti melakukan wawancara bersama guru untuk memperkuat analisis masalah serta mempermudah proses perancangan produk. Selanjutnya, pada tahap Design (Desain), dilakukan perancangan media pembelajaran interaktif yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Kemudian, pada tahap Development (Pengembangan), rancangan tersebut direalisasikan menjadi produk media pembelajaran interaktif. Tahap berikutnya adalah Implementation (Implementasi), saat peneliti melakukan uji kepraktisan media kepada guru dan siswa. Terakhir, pada tahap Evaluation (Evaluasi), dilakukan pengujian efektivitas media kepada 18 siswa kelas V melalui pemberian soal pretest dan posttest.

Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024 di SD Negeri 6 Kalipare, Kabupaten Malang. Peneliti melibatkan 18 peserta didik kelas V dan seorang guru sebagai subjek penelitian. Lokasi ini dipilih karena berdasarkan hasil pengamatan langsung dan wawancara awal dengan guru kelas, diketahui bahwa pendekatan pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional, dengan dominasi penggunaan bahan ajar cetak seperti buku teks dan lembar kerja. Belum

adanya integrasi media digital dalam proses belajar mengajar menunjukkan perlunya inovasi berupa media pembelajaran yang lebih interaktif dan kontekstual. Kondisi tersebut menjadi alasan utama peneliti memilih sekolah ini sebagai tempat penerapan dan pengujian produk media yang dikembangkan.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji coba lapangan skala luas dalam riset ini dilaksanakan dengan melibatkan 18 orang partisipan, yang seluruhnya merupakan siswa kelas V dari SD Negeri 6 Kalipare. Adapun pendekatan analisis data yang dipilih dalam penelitian ini bersifat gabungan antara metode kualitatif dan kuantitatif. Penilaian produk dilakukan pada tiga aspek: kevalidan media dianalisis berdasarkan hasil uji validasi ahli, tingkat kepraktisan diukur melalui respons guru dan siswa, sedangkan efektivitas media dinilai dari hasil pretest dan posttest. Penilaian skala likert dapat dilihat pada pedoman di bawah ini untuk memudahkan responden dalam menilai pada tabel berikut:

**Tabel 1. Skala Penilaian Likert**

Keterangan	Nilai Skala
Sangat Baik	4
Baik	3
Cukup Baik	2
Kurang Baik	1

Sumber : (Maryam et al., 2019)

Analisis kevalidan media pembelajaran interaktif berbasis *problem based learning* dapat diketahui dengan analisis data validasi dosen ahli yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Perhitungan presentase kevalidan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

$\sum x$  = Jumlah skor keseluruhan jawaban responden

$\sum xi$  = Jumlah skor tertinggi

Hasil yang didapatkan ditulis pada kolom tabel sesuai dengan kriteria berikut:

**Tabel 2. Kriteria Kevalidan Media Pembelajaran Interaktif**

Interval Presentase	Nilai
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41%-60%	Cukup Layak
21%-40%	Tidak Layak
< 21%	Sangat Tidak Layak

Sumber :(Wiguna, 2022)

Analisis kepraktisan dapat dihitung dengan cara mencari presentase responden, agar dapat menentukan kepraktisan media pembelajaran interaktif dari respon guru dan siswa dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Presentase respon} = \frac{\text{jumlah respon setiap anak}}{\text{jumlah siswa}} \times 100\%$$

Untuk angket respon guru dan siswa, peneliti memberikan skor untuk menghitung kepraktisan guru dan siswa. Berikut skor data kepraktisan:

**Tabel 3. Skor Instrumen Data Kepraktisan**

Keterangan	Nilai
Sangat Praktis	4
Praktis	3
Tidak Praktis	2
Sangat Tidak Praktis	1

Sumber : (Hodiyanto et al., 2020)

Jika sudah mengetahui respon guru dan siswa, maka dapat dicocokkan dengan presentase yang diperoleh dengan kriteria kepraktisan sebagai berikut:

**Tabel 4. Kriteria Kepraktisan Media Pembelajaran Interaktif**

Rentang Presentase	Kriteria
80% - 100%	Sangat Praktis
60% - 80%	Praktis
40% - 60 %	Cukup Praktis
20% - 40%	Kurang Praktis
0 – 20%	Sangat Tidak Praktis

Sumber : (Hodiyanto et al., 2020)

Analisis keefektifan dapat dihitung dengan cara mencari jumlah skor yang diperoleh siswa, agar dapat mengetahui keefektifan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan peneliti menggunakan rumus sebagai berikut:

$$N - \text{Gain} = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

Hasil nilai siswa yang sudah diketahui, selanjutnya dihitung jumlah rata-ratanya yang digunakan untuk menentukan rata-rata keefektifan seluruh siswa dalam menentukan kategori keefektifan produk yang peneliti kembangkan. Kriteria skor rata-rata penentuan tingkat penguasaan baik secara individu dan juga rata-rata seluruh kelas yang disajikan pada tabel berikut ini.

**Tabel 5. Kriteria Keefektifan Media Pembelajaran Interaktif**

Kategori	Rata-rata Gain Score
Tinggi	( < g > ) > 0,7
Sedang	0,7 > ( < g > ) < 0,3
Rendah	< g > < 0,3

Sumber : (Wilujeng et al., 2021)

**Tabel 6. Kriteria Keefektifan Media Pembelajaran Interaktif**

Rentang Presentase	Kriteria
75% - 100%	Sangat Efektif
50% - 74%	Cukup Efektif
25% - 49%	Kurang Efektif
1% - 24%	Efektif

Tabel 7. Aspek Penilaian dari para ahli, guru dan siswa

Ahli	Aspek
Media	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desaian</li> <li>• Tulisan</li> </ul>
Materi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Isi materi</li> <li>• Penyajian</li> <li>• Bahasa</li> </ul>
Bahasa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bahasa yang digunakan</li> </ul>
Guru	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tampilan</li> <li>• Isi materi</li> <li>• Penyajian</li> </ul>
Siswa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tampilan</li> <li>• Isi materi</li> <li>• Penyajian</li> </ul>

Luaran dari penelitian ini adalah sebuah produk berupa media pembelajaran interaktif yang mengusung konsep Problem-Based Learning (PBL) dan dikembangkan dengan bantuan WordPress, dengan alur kerja mengikuti lima fase model ADDIE. Wawancara dengan guru menjadi langkah awal pada tahap analysis (analisis) yang dilakukan peneliti untuk mengidentifikasi secara langsung berbagai permasalahan pembelajaran di kelas V SD Negeri 6 Kalipare. Lingkup analisis mencakup karakteristik siswa serta penggunaan media pembelajaran di kelas. Dari analisis karakteristik, ditemukan bahwa siswa mengalami kesulitan memahami materi, sering merasa jenuh, dan memiliki motivasi belajar yang rendah. Sementara itu, analisis media menunjukkan bahwa guru masih bergantung pada buku paket dan LKS yang membuat siswa cepat bosan. Masukan dari guru kelas melalui wawancara juga menyebutkan bahwa efektivitas pembelajaran matematika dapat ditingkatkan dengan mengangkat permasalahan yang kontekstual dengan lingkungan sekitar. Menindaklanjuti temuan tersebut, maka dirumuskanlah sebuah solusi berupa media interaktif berbasis PBL dengan dukungan WordPress yang dirancang untuk menjawab permasalahan sekaligus memfasilitasi pemahaman siswa secara lebih baik.

Fase perancangan (design) dalam penelitian ini berpusat pada konseptualisasi dan visualisasi seluruh aspek media pembelajaran interaktif yang akan dibangun. Secara teknis, media pembelajaran ini dirancang untuk dieksekusi menggunakan WordPress dalam bentuk situs web, yang secara struktural akan memuat sebuah halaman muka dan serangkaian salindia interaktif. Untuk memperdalam pemahaman siswa mengenai materi persegi panjang, konten akan disajikan berdampingan dengan video pendukung. Sementara itu, untuk mengukur pencapaian pemahaman, disiapkan pula instrumen berupa soal latihan dan soal evaluasi. Keseluruhan elemen tersebut disajikan dengan alur yang mengikuti pendekatan Problem-Based Learning (PBL) demi membangkitkan minat belajar siswa. Dalam uraian materi mengenai materi persegi panjang seperti gambar di bawah ini.



Gambar 1. Tampilan Langkah *Problem Based Learning* dalam media



Gambar 2. Tampilan Awal dalam Media Pembelajaran Interaktif

Pada tahapan pengembangan (*development*) ini peneliti melakukan perbaikan atau merevisi media pembelajaran interaktif. Instrumen peneliti ini meliputi angket validasi ahli materi, validasi ahli media dan validasi ahli bahasa. Pada saat validasi peneliti memberikan angket berupa penilaian kepada ketiga ahli tersebut. Media pembelajaran interaktif dianggap layak maka dapat menuju tahapan implementasi. Adapun saran dari ahli materi menyarankan latihan soal kurang hot, menambahkan materi secara detail agar tidak terjadi miskonsepsi, kemudian dari ahli media menyarankan untuk logo diperbesar dan membesarkan font pada media agar dapat dibaca dengan jelas, kemudian dari ahli bahasa menyarankan tanda baca disetiap paragraf harus benar kemudian di dalam pertanyaan harus jelas tanda bacanya. Setelah dari itu peneliti langsung melakukan revisi mengedit kembali dan menambahkan yang diarahkan dari pada ahli tersebut jika sudah begitu media pembelajaran interaktif siap untuk diimplementasikan dan digunakan untuk peneliti lakukan di sekolah. Dibawah ini adalah hasil dari validasi ketiga ahli.

Tabel 8. Hasil Validasi Ahli

Validator	Presentase ( % )	Kriteria
Ahli Materi	93,7 %	Sangat Layak
Ahli Media	97,9 %	Sangat Layak
Ahli Bahasa	100 %	Sangat Layak

Hasil validasi produk oleh para ahli, sebagaimana dirangkum dalam Tabel 8, menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan terkategori "Sangat Layak". Secara rinci, perolehan skor validasi berasal dari ahli materi (93,7%), kemudian dari ahli media (97,9%), dan ditutup dengan skor tertinggi dari ahli bahasa (100%).

Akumulasi hasil ini mengonfirmasi bahwa media pembelajaran berbasis Problem-Based Learning tersebut sudah memenuhi kriteria kelayakan untuk digunakan.

Pada tahap implementation (implementasi), dilakukan uji coba produk kepada guru kelas V SD Negeri 6 Kalipare. Penilaian dari pihak guru terhadap media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan dijangkau melalui instrumen angket yang disiapkan oleh peneliti. Hasil penilaian dari guru menunjukkan skor persentase sebesar 94%, yang termasuk dalam kategori "Sangat Praktis". Setelah itu, peneliti melanjutkan dengan uji coba lapangan skala luas yang mengikutsertakan 18 siswa dari sekolah yang sama. Dalam uji coba ini, para siswa juga diminta untuk memberikan respons dan penilaian terhadap media pembelajaran interaktif melalui angket yang disediakan. Berdasarkan penilaian angket oleh wali kelas yang selaku guru kelas V yaitu Bu NR dan siswa kelas V terhadap media pembelajaran interaktif dalam kategori sebagai berikut :

**Tabel 9. Penilaian Kepraktisan**

Para Ahli	Presentase (%)	Kriteria
Guru	94%	Sangat Praktis
Siswa	87,7%	Sangat Praktis

Uji coba skala luas yang diujikan kepada 18 siswa SD Negeri 6 Kalipare, seperti yang tercatat pada Tabel 9, memperlihatkan hasil persentase skor kepraktisan sebesar 87,7%. Capaian ini menempatkan media pada kategori "Sangat Praktis", yang mengindikasikan bahwa media pembelajaran interaktif ini memiliki tingkat kepraktisan yang tinggi untuk digunakan pada kelompok besar. Penilaian yang sangat baik ini diperoleh karena para siswa menunjukkan antusiasme dan respons yang positif saat mengoperasikan media pembelajaran tersebut.

Pada tahap evaluation (evaluasi), efektivitas media diukur melalui pengerjaan pretest dan posttest oleh siswa, di mana setiap tes terdiri dari 10 soal pilihan ganda. Hasil analisis data menggunakan uji N-Gain menunjukkan perolehan skor 0,56, atau setara dengan rata-rata 56,7%. Dengan skor tersebut, tingkat efektivitas media ini digolongkan pada kategori "Sedang" atau "Cukup Efektif". Hasil ini dapat diartikan bahwa media yang dikembangkan memiliki dampak positif yang moderat terhadap peningkatan pemahaman materi oleh siswa.

Luaran dari penelitian ini adalah sebuah produk pengembangan berupa media pembelajaran interaktif berbasis Problem-Based Learning (PBL) dengan bantuan WordPress yang ditujukan untuk siswa kelas V SD Negeri 6 Kalipare. Sifat penelitian yang berorientasi pada produk ini konsisten dengan konsep penelitian pengembangan yang dikemukakan oleh Purnamasari (2019). Media ini secara spesifik berfungsi sebagai sumber belajar bagi siswa untuk memahami materi tentang persegi panjang. Keunggulan media interaktif, seperti yang dikemukakan Nurhayati & Langlang Handayani (2020), adalah kemudahan aksesnya kapan pun dan di mana pun menggunakan gawai. Oleh karena itu, media ini dirancang agar mudah diakses dan dilengkapi fitur-fitur untuk memfasilitasi pemahaman materi secara mendalam oleh siswa. Untuk mengukur kualitasnya, penelitian ini menggunakan beberapa instrumen, yaitu angket validasi untuk para ahli (materi, media, dan bahasa) serta angket kepraktisan untuk guru dan siswa. Adapun pemilihan model ADDIE diperkuat oleh temuan-temuan dari riset lain yang serupa; misalnya, studi oleh Sari et al. (2021) mencatat bahwa teknik ADDIE tergolong mudah dan praktis. Serupa dengan itu, Panjaitan et al. (2022) menegaskan bahwa model ini menawarkan kerangka kerja yang sistematis dan terstruktur untuk pengembangan produk pembelajaran.

Tingkat kevalidan media pembelajaran interaktif ini ditentukan pada tahap Development dari model ADDIE melalui proses validasi yang melibatkan ahli materi,

ahli media, dan ahli bahasa. Secara kolektif, penilaian dari para ahli menyimpulkan media ini "Sangat Layak", sebuah predikat yang didukung oleh skor 93,7% dari ahli materi, 97,9% dari ahli media, serta skor sempurna 100% dari ahli bahasa. Dari perspektif ahli materi, kelayakan media ini ditunjang oleh penyajian materi persegi panjang serta soal-soal berbasis PBL yang dinilai efektif untuk memfasilitasi pemahaman siswa. Sementara itu, ahli media memberikan skor tinggi dengan pertimbangan bahwa media ini menawarkan kemudahan aksesibilitas dan pengoperasian bagi para siswa. Adapun dari sisi kebahasaan, media ini dinilai sangat layak karena menggunakan pilihan bahasa yang komunikatif dan mudah dicerna oleh siswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian oleh Gulo & Harefa (2022) dan Afifah dkk (2022) yang menyatakan bahwa media yang sangat layak harus memenuhi kriteria isi dan penyajian, memudahkan pemahaman, serta dapat meningkatkan minat belajar siswa. Berdasarkan berbagai aspek yang dinilai oleh para ahli, media ini telah memenuhi kriteria kelayakan yang tinggi.

Tingkat kepraktisan media pembelajaran ini dievaluasi pada tahap Implementation dari model ADDIE, dengan melibatkan guru dan siswa kelas V sebagai responden. Penilaian dari guru menghasilkan skor 94%, sementara uji coba lapangan pada siswa menghasilkan skor 87,7%. Gabungan kedua skor tersebut mengukuhkan media ini dalam kategori "Sangat Praktis", sebuah indikasi bahwa tingkat kepraktisannya sangat tinggi untuk pembelajaran materi persegi panjang. Penilaian tinggi ini diperoleh karena media dinilai mudah diakses dan tampilannya yang menarik membuat siswa merasa senang saat menggunakannya. Hasil ini mendukung pernyataan dari Nabila dkk (2021) serta Nurhayati & Langlang (2020) mengenai media interaktif yang efektif, yaitu yang mampu menyederhanakan pembelajaran, memungkinkan penggunaan mandiri, dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa. Dengan demikian, aspek kepraktisan dalam riset ini dapat ditafsirkan sebagai tingkat daya tarik media di mata siswa ketika digunakan. Dukungan lebih lanjut datang dari studi oleh Dwiqi dkk (2020), yang menyebutkan bahwa suatu media interaktif dapat dikatakan sangat praktis jika terbukti dari hasil analisis dan terdemonstrasi mampu mempermudah siswa dalam mencerna materi.

Keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis Problem-based learning berbantuan wordpress dapat ditentukan melalui evaluasi sesuai tingkat ADDIE. Hasil evaluasi keefektifan media ini dilakukan oleh siswa kelas V dengan mengerjakan *pre test dan post test*. Menurut Prastiwi dkk (2023) hasil belajar siswa dapat diukur melalui 2 cara penilaian yang dilakukan secara tertulis atau yang disebut sebagai tes dan non tes. Tetapi peneliti menggunakan penilaian tes untuk mengukur hasil belajar siswa. Dengan begitu dapat mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terkait materi yang telah diajarkan melalui media pembelajaran yang telah dibuat oleh peneliti. Setelah selesai mengerjakan dapat diketahui rata-rata dari hasil evaluasinya adalah 0,56 dengan rata-rata 56,7% dengan begitu dapat dikatakan "sedang" atau "cukup efektif". Menurut Putri & Eilmelda (2022) produk yang dikembangkan hendaknya dievaluasi efektivitasnya dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran interaktif ini menjelaskan isi materi yang dapat dipahami oleh siswa, jadi siswa tidak bingung dan dapat memperoleh nilai yang baik dalam menyelesaikan soal-soal dan mendapatkan nilai yang memuaskan. Hal ini sejalan dengan penelitian Nurul Audie (2019) dan Pratiwi & Meilani (2018) tentang media pembelajaran interaktif yang efektif dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

## SIMPULAN

Media pembelajaran interaktif berbasis Problem-Based Learning (PBL) dengan bantuan WordPress merupakan sebuah media pembelajaran berbasis teknologi yang memadukan antara konsep PBL dan platform WordPress. Isi dari media ini mencakup tiga komponen utama, yaitu materi ajar, serangkaian soal latihan, dan instrumen

evaluasi akhir. Seluruh komponen tersebut kemudian dikemas ke dalam format mini-web yang alur penyajiannya sepenuhnya mengadopsi sintaks atau langkah-langkah dari model PBL. Produk ini telah melalui tiga tahap pengujian, yang meliputi uji kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Hasil dari rangkaian pengujian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif ini dinyatakan "Sangat Layak" dan "Sangat Praktis" untuk digunakan dalam proses pembelajaran siswa.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iii Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(1), 33–42. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i1.24>
- Akbar, A., & Noviani, N. (2019). Tantangan dan Solusi dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan di Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgrri Palembang*, 2(1), 18–25.
- Aldiyansah, & Sayuti, A. M. (2023). Digitalisasi Sistem Seleksi Karyawan Berbasis Web di Bank Woori Saudara Kantor Cabang Diponegoro Kota Bandung. *Applied Business and Administration Journal (ABAJ)*, 2(3), 15–32.
- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar [Development of Video-Based Interactive Learning Multimedia to Increase Learning Interest of Elementary School Students]. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313–5327.
- Ati, T. P., & Setiawan, Y. (2020). Efektivitas Problem Based Learning-Problem Solving Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dalam Pembelajaran Matematika Siswa Kelas V. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 294–303. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i1.209>
- Dwiqi, G. C. S., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 33. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28934>
- Fitriyani, N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Powtoon Tentang Konsep Diri Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Bangsa*, 06(01), 104–114. <https://ejournal.bbg.ac.id/tunasbangsa/article/view/950>
- Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 291–299. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.40>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. *Jurnal UIN*, 1(1), 28–37.
- Hodiyanto, H., Darma, Y., & Putra, S. R. S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Bermuatan Problem Posing terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2), 323–334. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v9i2.652>
- Kurniawan, A. A., Rahmawati, N. D., & Dian, K. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Canva terhadap Hasil Belajar IPAS pada Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 179–187. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i2.466>
- Kusuma, Y. Y. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1460–1467. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.753>
- Maryam, M., Masykur, R., & Andriani, S. (2019). Pengembangan e-modul matematika berbasis Open Ended pada materi sistem persamaan linear dua variabel kelas VIII.

- AKSIOMA: *Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 10(1), 1–12. <https://doi.org/10.26877/aks.v10i1.3059>
- Nabila, S., Adha, I., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3928–3939. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1475>
- Nurhayati, H., & , Langlang Handayani, N. W. (2020). Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Nurul Audie. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar. *Posiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 586–595.
- Palennari, M. (2018). Problem Based Learning ( PBL ) Memberdayakan Keterampilan Berpikir Kritis Pebelajar Pada Pembelajaran Biologi Problem Based Learning ( PBL ) Empowering Student Critical Thinking Skills at Biological Learning. *Proseding Seminar Biologi Dan Pembelajarannya, 2008*, 599–608.
- Panjaitan, D. J., Ridwan, M., & Aprilia, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Masa Pandemi Covid-19. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(2), 1524. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i2.4875>
- Prastiwi, Y. E. N., Arba'iyah, Barru, A. A. Al, & Hidayatullah, A. S. (2023). Penilaian dan Pengukuran Hasil Belajar Pada Peserta Didik Berbasis Analisis Psikologi. *Bersatu: Jurnal Pendidikan Bhineka Tunggal Ika*, 1(4), 218–232. <https://journal.politeknik-pratama.ac.id/index.php/bersatu/article/view/293>
- Pratiwi, I. T. M., & Meilani, R. I. (2018). Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(2), 33. <https://doi.org/10.17509/jpm.v3i2.11762>
- Purnamasari, N. L. (2019). Metode Addie pada Pengembangan Media Interaktif Adobe Flash pada Mata Pelajaran TIK. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Sekolah Dasar*, 5(1), 23–30. <https://jurnal.stkipggritulungagung.ac.id/index.php/penas-d/article/view/1530>
- Putri Kumalasan, M., & Eilmelda, Y. (2022). Analisis Efektivitas Penggunaan E-Modul Berbasis Aplikasi Flipbook Pada Pembelajaran Tematik Di SD. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 10(1), 39–51. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v10i1.20175>
- Sari, S. G., Fauzan, A., Armiami, A., & Yerizon, Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Problem Based Learning di Kelas V SDN 22 Duku Kecamatan Koto XI Tarusan. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 2123–2132. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i2.771>
- Susanti, E. D., & Sholihah, U. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis Flip Pdf Corporate Pada Materi Luas Dan Volume Bola. *RANGE: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 37–46. <https://doi.org/10.32938/jpm.v3i1.1275>
- Wena, M. (2020). Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer. *Suatu Tinjauan Konseptual Operasional, April*, 262. <http://repository.uin-malang.ac.id/4643/>
- Wiguna, A. (2022). Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Adobe Flash Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar Smk Antartika 1 Sidoarjo. *Jurnal Ilmiah Edutic: Pendidikan Dan Informatika*, 8(2), 155–164. <https://doi.org/10.21107/edutic.v8i2.14654>
- Wilujeng, I. W., Aji, S. D., & Yasa, A. D. (2021). Pengembangan E-modul Berbasis Canva Digital Tentang Manfaat Hewan Bagi Manusia Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. *Seminar Nasional PGSD UNIKAMA*, 5(November), 261–270. <https://conference.unikama.ac.id/artikel/>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>