https://yptb.org/index.php/educurio | e-Mail: jurnalq17@gmail.com
DOI: https://doi.org/10.71456/ecu.vxix.xxxx
p-ISSN: 2984-6146 | e-ISSN: 2963-0339

PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS *WORDWALL* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP SIKLUS HIDUP PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS III SEKOLAH DASAR

Development of Wordwall-Based Interactive Media to Enhance Understanding of The Life Cycle Concept in The Grade III IPAS Subject

Submit Tgl.: 08-Oktober-2026 Diterima Tgl.: 09-Oktober-2026 Diterbitkan Tgl.: 25-Oktober-2026

Dewi Oktavia Ningsih[1*]
Muhammad Syahruddin Amin[2]
Husnul Mukti[3]
Dina Fadilah[4]

*1-4 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Hamzanwadi, Lombok Timur, Nusa Tenggara Barat, Indonesia

*email:
dewyoktavyaaa@gmail.com
muhammadsyahruddinamin@gmail.com
husnulmukti@hamzanwadi.ac.id
dinafadilah@hamzanwadi.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media interaktif berbasis *Wordwall* pada materi siklus hidup dalam mata pelajaran IPAS kelas III sekolah dasar serta mengetahui kelayakan, kepraktisan, dan peningkatan pemahaman konsep setelah penggunaan media. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek uji coba terdiri atas 24 peserta didik kelas III SDN 5 Selong. Data dikumpulkan melalui lembar validasi ahli media dan ahli materi, angket respons guru dan peserta didik, serta tes pemahaman konsep melalui pretest dan posttest. Data validasi dan kepraktisan dianalisis secara deskriptif menggunakan persentase, sedangkan peningkatan pemahaman konsep dianalisis menggunakan N-Gain dengan bantuan IBM SPSS Statistics 26. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media memperoleh validasi ahli media sebesar 82,66% dengan kategori sangat valid dan validasi ahli materi sebesar 84% dengan kategori sangat valid. Respons guru memperoleh 84% dengan kategori sangat praktis, sedangkan respons peserta didik memperoleh 72,5% dengan kategori praktis. Hasil analisis *N-Gain* menunjukkan nilai rata-rata 0,7191 atau 71,91% dengan kategori tinggi. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media interaktif berbasis *Wordwall* yang dikembangkan layak dan praktis digunakan serta dapat mendukung peningkatan pemahaman konsep peserta didik pada materi siklus hidup.

Kata Kunci:
Media Interaktif; Wordwall; Pemahaman Konsep; Siklus Hidup; IPAS

Keywords:
Interactive Media; Wordwall; Conceptual Understanding; Life Cycle; IPAS

Abstract

This study aimed to develop Wordwall-based interactive media for life-cycle content in IPAS for third-grade elementary school students and to examine its validity, practicality, and improvement in conceptual understanding after the media was used. The study employed Research and Development using the ADDIE model, consisting of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The trial involved 24 third-grade students of SDN 5 Selong. Data were collected through media and material expert validation sheets, teacher and student response questionnaires, and conceptual-understanding tests administered as pretests and posttests. Validation and practicality data were analyzed descriptively using percentages, while improvement in conceptual understanding was analyzed using N-Gain with IBM SPSS Statistics 26. The results show that the media obtained 82.66% from the media expert, categorized as very valid, and 84% from the material expert, also categorized as very valid. The teacher response reached 84%, categorized as very practical, while the student response reached 72.5%, categorized as practical. The mean N-Gain score was 0.7191 or 71.91%, categorized as high. These findings indicate that the developed Wordwall-based interactive media is valid and practical for use and supports improvement in students' conceptual understanding of life-cycle content.

Cara mengutip Ningsih, D. O., Amin, M. S., Mukti, H., & Fadilah, D. (2026). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Wordwall untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siklus Hidup pada Mata Pelajaran IPAS Kelas III Sekolah Dasar. *EduCurio: Education Curiosity*, *5*(1), 403–408. https://doi.org/10.71456/ecu.v5i1.2939

PENDAHULUAN

Pembelajaran di sekolah dasar merupakan proses yang tidak hanya berorientasi pada penyampaian informasi, tetapi juga pada terbentuknya pemahaman yang dapat digunakan peserta didik dalam menghadapi berbagai situasi belajar. Dalam implementasi Kurikulum

Merdeka, pembelajaran diarahkan agar peserta didik memperoleh pengalaman yang bermakna dan memiliki kesempatan untuk terlibat secara aktif dalam membangun pengetahuan. Pada pembelajaran IPAS, tuntutan tersebut menjadi penting karena peserta didik tidak cukup hanya mengingat informasi, tetapi perlu memahami fenomena alam dan sosial melalui proses belajar yang konkret dan kontekstual. Anisah et al. (2023) menunjukkan bahwa pemetaan materi IPA dan IPS dalam Kurikulum Merdeka menempatkan pengalaman belajar sebagai bagian penting dalam pengembangan pemahaman peserta didik.

Media pembelajaran menjadi salah satu komponen yang dapat membantu guru menghubungkan materi dengan pengalaman belajar peserta didik. Media berfungsi sebagai perantara penyampaian pesan pembelajaran sehingga materi dapat disajikan secara lebih jelas dan menarik. Maharani et al. (2024) menjelaskan bahwa media pembelajaran dapat menjadi alternatif untuk meningkatkan gairah belajar, sedangkan Munawir et al. (2024) menekankan bahwa media interaktif memungkinkan terjadinya interaksi yang lebih aktif antara peserta didik, guru, dan materi. Pemanfaatan teknologi digital dengan demikian dapat digunakan untuk menghadirkan aktivitas belajar yang tidak hanya bersifat satu arah, tetapi memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mencoba, memperoleh umpan balik, dan memperbaiki pemahamannya.

Permasalahan tersebut relevan dengan pembelajaran materi siklus hidup. Materi siklus hidup menuntut peserta didik memahami tahapan pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup secara berurutan. Sebagian proses tersebut tidak dapat diamati secara langsung dalam waktu singkat, sehingga materi dapat menjadi abstrak bagi peserta didik. Pemahaman konsep diperlukan agar peserta didik tidak sekadar menghafal nama tahapan, tetapi mampu menafsirkan gambar, mengelompokkan tahapan, membandingkan perubahan, dan menjelaskan hubungan antartahap. Susanti et al. (2021) menunjukkan bahwa pemahaman konsep merupakan aspek penting yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran IPA.

Berdasarkan hasil observasi awal pada Oktober 2025 di kelas III SDN 5 Selong, pembelajaran IPAS pada materi siklus hidup masih didominasi penggunaan buku teks dan metode pembelajaran konvensional. Peserta didik mengalami kesulitan terutama dalam mengingat urutan tahapan dan memahami konsep siklus hidup. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kebutuhan terhadap media yang dapat menyajikan materi secara visual sekaligus memberikan aktivitas yang memungkinkan peserta didik berinteraksi langsung dengan konsep. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian dalam skripsi bahwa pembelajaran yang kurang menghubungkan konsep dengan pengalaman belajar bermakna dapat menyebabkan pemahaman konsep IPAS belum optimal.

Sehingga *wordwall* dipilih, karena menyediakan berbagai aktivitas permainan edukatif yang dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Mardhiyah (2022) menjelaskan pemanfaatan *Wordwall* sebagai media evaluasi pembelajaran, sementara penelitian Auliya (2021) dan Agrullina (2023) menunjukkan bahwa Wordwall dapat digunakan untuk mengembangkan aktivitas evaluasi maupun media pembelajaran yang memperoleh penilaian kelayakan tinggi. Dalam penelitian ini, *Wordwall* tidak hanya digunakan sebagai alat evaluasi, tetapi dikembangkan sebagai bagian dari media interaktif yang menggabungkan penyajian materi dengan aktivitas *Match Up, Quiz,* dan *Rank Order*. Kombinasi tersebut dirancang agar peserta didik dapat melihat, mencocokkan, menjawab, dan mengurutkan tahapan siklus hidup.

Novelty penelitian ini terletak pada pengembangan media interaktif berbasis *Wordwall* yang secara khusus diarahkan pada materi siklus hidup IPAS kelas III dan dipadukan dengan tampilan presentasi interaktif sebagai pintu akses aktivitas. Produk dirancang berdasarkan kebutuhan peserta didik kelas III SDN 5 Selong dan dilengkapi umpan balik langsung berupa tanda benar

atau salah, skor, serta kesempatan mengulang. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan menghasilkan media interaktif berbasis *Wordwall*, mengetahui kelayakan dan kepraktisannya, serta menganalisis peningkatan pemahaman konsep peserta didik setelah penggunaan media.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Pemilihan model ADDIE didasarkan pada tahapan yang sistematis untuk mengidentifikasi kebutuhan, merancang produk, mengembangkan dan memvalidasi produk, mengimplementasikannya, serta mengevaluasi hasil pengembangan (Hidayat & Nizar, 2021; Nurhikmah et al., 2023).

Pada tahap Analysis, peneliti melakukan analisis kebutuhan pembelajaran dan karakteristik peserta didik kelas III SDN 5 Selong melalui observasi. Tahap Design dilakukan dengan menyusun tujuan pembelajaran, materi siklus hidup, rancangan tampilan, jenis aktivitas Wordwall, serta instrumen penelitian. Tahap Development menghasilkan produk media interaktif berbasis Wordwall dan dilanjutkan validasi oleh ahli media dan ahli materi. Tahap Implementation dilakukan dengan mengujicobakan media kepada 24 peserta didik kelas III. Tahap Evaluation dilakukan melalui analisis hasil validasi, respons pengguna, dan tes pemahaman konsep untuk menentukan kualitas serta hasil penggunaan produk.

Produk terdiri atas aktivitas *Match Up* untuk mencocokkan gambar dan nama tahapan, *Quiz* berupa 10 soal pilihan ganda, dan *Rank Order* untuk mengurutkan tahapan siklus hidup. Media diakses menggunakan smartphone, laptop, atau komputer dan diintegrasikan ke dalam presentasi interaktif. Instrumen penelitian meliputi lembar validasi ahli media sebanyak 15 butir, validasi ahli materi sebanyak 10 butir, angket respons guru sebanyak 15 butir, angket respons peserta didik sebanyak 10 butir, serta tes pemahaman konsep sebanyak 20 butir.

Data validasi dan kepraktisan dianalisis dengan persentase skor. Pemahaman konsep diukur melalui pretest dan posttest. Peningkatan skor dianalisis menggunakan N-Gain dengan bantuan IBM SPSS Statistics 26. Rata-rata N-Gain kemudian ditafsirkan berdasarkan kriteria peningkatan yang digunakan dalam penelitian. Subjek penelitian adalah 24 peserta didik kelas III SDN 5 Selong. Penelitian dilaksanakan pada tahun 2026 setelah produk melalui tahap validasi dan revisi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

PENGEMBANGAN PRODUK

Pengembangan media mengikuti lima tahap ADDIE. Pada tahap analisis ditemukan bahwa penggunaan buku teks dan pembelajaran konvensional belum sepenuhnya membantu peserta didik memahami urutan dan perubahan pada siklus hidup. Temuan tersebut menjadi dasar perancangan media yang menampilkan materi secara visual dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan aktivitas secara langsung.

Gambar1. Tampilan Prodak Media Wordwall

Pada tahap desain, media dirancang dengan ilustrasi hewan, tumbuhan, dan manusia, menggunakan kombinasi warna cerah, ukuran huruf yang mudah dibaca, serta aktivitas yang sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas III. Tahap pengembangan menghasilkan tiga aktivitas utama, yaitu *Match Up, Quiz,* dan *Rank Order*. Produk kemudian divalidasi dan direvisi

berdasarkan masukan ahli. Salah satu revisi penting adalah pengintegrasian tautan Wordwall ke dalam presentasi interaktif agar akses media lebih terstruktur serta pengurangan elemen papan peringkat pada aktivitas tertentu agar perhatian peserta didik lebih terarah pada pemahaman materi.

VALIDITAS MEDIA

Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh skor 60 dari skor maksimal 75 dari ahli media atau 82,66% dan termasuk kategori sangat valid. Penilaian tersebut mencakup tampilan, kemudahan penggunaan, navigasi, serta kualitas media. Hasil ini menunjukkan bahwa produk telah memiliki karakteristik visual dan teknis yang memadai untuk digunakan dalam pembelajaran.

Tabel 1.1 Hasil Nilai Persentase Media

Aspek Penilaian	Skor	Persentase	Kategori
Ahli media	60/75	82,66%	Sangat valid
Ahli materi	42/50	84%	Sangat valid
Respons guru	63/75	84%	Sangat praktis
Respons peserta didik	174/240	72,5%	Praktis

Validasi ahli materi memperoleh skor 42 dari skor maksimal 50 atau 84% dengan kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa isi materi telah sesuai dengan Capaian Pembelajaran dan tujuan pembelajaran, keruntunan materi siklus hidup, bahasa, gambar, serta aktivitas pembelajaran. Secara substantif, hasil validasi memperlihatkan bahwa produk tidak hanya menarik dari sisi tampilan, tetapi juga memiliki kesesuaian isi yang diperlukan untuk mendukung pemahaman konsep.

Temuan ini memiliki keterkaitan dengan penelitian Agrullina (2023) yang mengembangkan media berbantuan Wordwall dan memperoleh validitas 91,91%. Perbedaan persentase tidak menunjukkan bahwa kedua produk memiliki kualitas yang sama persis karena materi, instrumen, subjek, dan desain produk berbeda. Namun, kedua penelitian sama-sama memperlihatkan bahwa Wordwall dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran yang memperoleh penilaian valid dari validator.

KEPRAKTISAN MEDIA

Kepraktisan media dinilai melalui respons guru dan peserta didik. Respons guru memperoleh skor 63 dari 75 atau 84% dan termasuk kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media dapat dioperasikan dan digunakan guru dalam pembelajaran serta membantu penyampaian materi. Respons peserta didik memperoleh 174 jawaban "Iya" dan 66 jawaban "Tidak", dengan persentase 72,5% dan kategori praktis. Data tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik memberikan respons positif terhadap penggunaan media.

Kepraktisan ini berkaitan dengan karakteristik *Wordwall* yang menyediakan aktivitas permainan edukatif dan umpan balik langsung. Peserta didik tidak hanya menerima penjelasan, tetapi juga melakukan pencocokan, menjawab pertanyaan, dan menyusun urutan. Aktivitas tersebut memberi kesempatan untuk memeriksa pemahaman selama proses belajar. Temuan ini sejalan dengan penelitian Auliya (2021) dan penelitian Agrullina (2023) yang dalam kajian penelitian relevan skripsi melaporkan respons positif dan kepraktisan terhadap penggunaan media berbantuan *Wordwall*.

PENINGKATAN PEMAHAMAN KONSEP

Peningkatan pemahaman konsep dianalisis melalui perbandingan kemampuan peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media. Hasil analisis N-Gain terhadap 24 peserta didik menunjukkan nilai minimum 0,40, maksimum 0,95, rata-rata 0,7191, dan simpangan baku 0,12598. Dalam bentuk persentase, rata-rata N-Gain sebesar 71,91%. Nilai rata-rata tersebut berada pada kategori tinggi.

Tabel 1.2 Hasil Nilai N-Gain

Statistik N-Gain	Nilai
Jumlah peserta didik	24
Minimum	0,40
Maksimum	0,95
Mean	0,7191
N-Gain (%)	71,91%

Std. Deviation	0,12598

Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan pemahaman konsep setelah peserta didik menggunakan media interaktif berbasis Wordwall. Peningkatan ini dapat dijelaskan dari karakteristik aktivitas media yang mengarahkan peserta didik untuk berinteraksi langsung dengan konsep. *Match Up* membantu peserta didik menghubungkan gambar dengan tahapan yang sesuai, *Quiz* memberikan kesempatan untuk menguji pemahaman, sedangkan *Rank Order* melatih kemampuan menyusun tahapan siklus hidup secara sistematis. Aktivitas tersebut relevan dengan indikator pemahaman konsep yang digunakan dalam penelitian, seperti menafsirkan, mencontohkan, mengklasifikasi, merangkum, menyimpulkan, membandingkan, dan menjelaskan.

Hasil peningkatan tersebut juga memperkuat alasan pengembangan media dilakukan. Materi siklus hidup memiliki tahapan yang berurutan dan sebagian prosesnya sulit diamati secara langsung dalam waktu pembelajaran yang singkat. Penyajian melalui gambar dan aktivitas interaktif membantu memvisualisasikan urutan tersebut sehingga peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih konkret. Dengan demikian, kontribusi media dalam penelitian ini tidak semata-mata terletak pada unsur permainan, tetapi pada keterkaitan antara aktivitas interaktif dan tujuan kognitif yang ingin dicapai.

Meskipun hasil N-Gain berada pada kategori tinggi, temuan penelitian perlu dipahami dalam konteks desain uji coba yang dilakukan pada 24 peserta didik

KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan media interaktif berbasis Wordwall pada materi siklus hidup mata pelajaran IPAS kelas III sekolah dasar yang dikembangkan menggunakan model ADDIE. Produk memuat aktivitas *Match Up, Quiz,* dan *Rank Order* serta diintegrasikan ke dalam presentasi interaktif. Hasil validasi menunjukkan persentase 82,66% dari ahli media dan 84% dari ahli materi, keduanya berada pada kategori sangat valid. Kepraktisan memperoleh 84% dari guru dengan kategori sangat praktis dan 72,5% dari peserta didik dengan kategori praktis. Analisis N-Gain pada 24 peserta didik memperoleh rata-rata 0,7191 atau 71,91% dengan kategori tinggi, sehingga penggunaan media dalam uji coba ini menunjukkan adanya peningkatan pemahaman konsep pada materi siklus hidup. Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan materi dan aktivitas yang lebih beragam serta melibatkan jumlah peserta didik dan sekolah yang lebih luas untuk memperoleh gambaran penerapan yang lebih beragam.

REFERENSI

Agrullina, Y. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbantuan Wordwall pada materi bilangan berpangkat untuk peserta didik fase E.

Anisah, A. S., Widyastuti, R., Mubarokah, G., & Istiqomah, I. (2023). Pemetaan materi IPA dan IPS dalam Kurikulum Merdeka (studi kasus di Sekolah Penggerak SDN 04 Sukanegla Kabupaten Garut). Jurnal Tunas Pendidikan, 6(1), 196–211.

Fadillah, M. (2020). Upaya meningkatkan kemampuan membaca siswa dengan pemanfaatan media audio-visual di kelas rendah. Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran: JPPP, 1(1), 16–26.

Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam, 1(1), 28–37.

Maharani, A. S., Nasuha, S. U., & Maulida, S. R. (2024). Media pembelajaran sebagai alternatif meningkatkan gairah belajar. Jurnal Bionatural, 11(2), 76–83.

Mardhiyah, A. (2022). Pemanfaatan media pembelajaran Wordwall sebagai evaluasi pembelajaran pada mahasiswa Pendidikan Agama Islam. Muta'allim: Jurnal Pendidikan Agama Islam, 1(4), 481–488.

Munawir, M., Rofiqoh, A., & Khairani, I. (2024). Peran media interaktif dalam meningkatkan motivasi

belajar siswa pada mata pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah. Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora, 9(1), 63–71.

Nurhikmah, S., Sandy, S., Ali, R. Z., & Ruswandi, U. (2023). Desain pembelajaran PAI dengan model ADDIE pada materi beriman kepada hari akhir di SMA Plus Tebar Ilmu Ciparay. Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan dan Kemasyarakatan, 17(2), 1039–1052.

Ohmah, A. (2025). Pengembangan media pembelajaran interaktif IPAS berbasis articulate storyline materi siklus pada makhluk hidup untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III di SD Islam ABI Kota Batu (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).

Okpatrioka, O. (2023). Research and development (R&D) penelitian yang inovatif dalam pendidikan. Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya, 1(1), 86–100.

Rahayu, A. (2025). Metode penelitian dan pengembangan (R&D): Pengertian, jenis dan tahapan. DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 4(3), 459–470.

Susanti, N. K. E., Asrin, A., & Khair, B. N. (2021). Analisis tingkat pemahaman konsep IPA siswa kelas V SDN Gugus V Kecamatan Cakranegara. Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, 6(4), 686–690.