

PENGEMBANGAN MEDIA WORDWALL QUIZ PADA PEMBELAJARAN IPAS MATERI PERUBAHAN BENTUK LAPISAN BUMI DI KELAS V

**Ni Kadek Melisa Nofitha Sari ^{*1}, I Made Wiguna Yasa ², I Komang Wisnu Budi
Wijaya ³**

Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar, Indonesia

*Korespondensi: melisa.nofitha@gmail.com,

wigunayasa16@gmail.com, wisnu.budiwijaya240191@gmail.com

Info Artikel:

Artikel Masuk:

06 Aug 2026

Artikel Review:

10 Aug 2026

Artikel Revisi:

15 Sept 2026

Artikel Publish:

19 Sept 2026

Keywords:

Wordwall Quiz, IPAS,
learning media,
changes in Earth's
layers, primary
school

Abstract

Education plays a crucial role in enhancing the quality of human resources; therefore, learning media capable of fostering an active, engaging, and meaningful learning process are essential. This study aims to develop feasible and practical Wordwall Quiz-based learning media for the topic of changes in the Earth's layers in Grade V and to identify students' responses. The study employs Research and Development (R&D) using the ADDIE model. Validation was conducted by a media expert, a material expert, and a practitioner, followed by small-group and field trials. The results show 70% from the media expert, 95% from the material expert, and 92.5% from the practitioner. The field trial obtained an average student response of 89.32%, with the highest score of 98.33% and the lowest score of 65%. These findings indicate that the developed Wordwall Quiz is feasible and practical for IPAS learning and receives a very positive response from students.

Abstrak

Kata Kunci:

Wordwall Quiz, IPAS,
media pembelajaran,
perubahan bentuk
lapisan bumi, sekolah
dasar

Pendidikan memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia sehingga diperlukan media pembelajaran yang mampu menciptakan proses belajar yang aktif, menarik, dan bermakna. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berbasis Wordwall Quiz yang layak dan praktis pada materi Perubahan Bentuk Lapisan Bumi di kelas V serta mengetahui respons siswa. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE. Validasi dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan praktisi, kemudian dilanjutkan dengan uji kelompok kecil dan uji lapangan. Hasil penelitian menunjukkan persentase penilaian 70% dari ahli media, 95% dari ahli materi, dan 92,5% dari praktisi. Uji lapangan memperoleh rata-rata respons siswa sebesar 89,32%, dengan skor tertinggi 98,33% dan terendah 65%. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media Wordwall Quiz yang dikembangkan dinilai layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran IPAS serta memperoleh respons sangat positif dari siswa.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang dirancang secara sadar dan sistematis untuk mengembangkan potensi peserta didik agar memiliki kompetensi spiritual, intelektual, sosial, dan keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupan bermasyarakat sebagaimana diamanatkan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun

2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pendidikan tidak hanya berorientasi pada transfer pengetahuan, tetapi juga berfungsi membentuk karakter, mengembangkan kemampuan berpikir, serta mempersiapkan peserta didik menghadapi berbagai tantangan perkembangan zaman (Pentianasari et al., 2022). Sejalan dengan pandangan tersebut, Ki Hajar Dewantara menegaskan bahwa pendidikan merupakan upaya menuntun seluruh potensi yang dimiliki anak agar berkembang secara optimal sehingga mampu mencapai keselamatan dan kebahagiaan dalam kehidupan sebagai individu maupun anggota masyarakat (Pristiwanti et al., 2022). Oleh karena itu, penyelenggaraan pendidikan perlu terus beradaptasi dengan dinamika perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Perkembangan teknologi digital pada abad ke-21 telah membawa perubahan signifikan terhadap praktik pembelajaran di sekolah. Guru tidak lagi hanya berperan sebagai penyampai informasi, tetapi juga dituntut mampu merancang pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan berpusat pada peserta didik. Pemanfaatan teknologi menjadi salah satu strategi penting untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif sekaligus meningkatkan kualitas pendidikan. Implementasi Kurikulum Merdeka turut memperkuat transformasi tersebut melalui pengintegrasian mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Integrasi ini didasarkan pada karakteristik peserta didik sekolah dasar yang masih berpikir secara konkret, holistik, dan kontekstual sehingga pembelajaran perlu disajikan secara terpadu agar mampu membantu siswa memahami keterkaitan antara fenomena alam dan sosial di lingkungan sekitarnya (Purnawanto, 2022; Marwa et al., 2023).

Salah satu materi IPAS pada kelas V sekolah dasar adalah perubahan bentuk lapisan bumi. Materi tersebut menuntut kemampuan memahami konsep yang bersifat abstrak sehingga memerlukan strategi pembelajaran yang mampu memvisualisasikan konsep sekaligus meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik. Idealnya, pembelajaran IPAS mampu menumbuhkan rasa ingin tahu, melatih kemampuan berpikir kritis, serta membangun keterampilan pemecahan masalah melalui pengalaman belajar yang bermakna. Namun demikian, berbagai kendala masih ditemukan dalam implementasinya, terutama keterbatasan penggunaan media pembelajaran interaktif yang menyebabkan siswa mudah merasa bosan dan kurang termotivasi mengikuti pembelajaran. Rendahnya variasi media juga berdampak pada kurang optimalnya pemahaman konsep yang dipelajari.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam menjembatani penyampaian informasi dari guru kepada peserta didik sehingga materi menjadi lebih mudah dipahami dan menarik untuk dipelajari. Penggunaan media yang interaktif terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar, memperkuat perhatian siswa, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan (Wahyuningtyas & Sulasmono, 2020). Selain itu, media pembelajaran berbasis

teknologi dapat meningkatkan efektivitas penyampaian materi sekaligus mendukung keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran (Rosmana et al., 2024).

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas V SDN 3 Lembongan pada 6 Februari 2026 diperoleh informasi bahwa sekolah telah menerapkan Kurikulum Merdeka, namun pemanfaatan media pembelajaran IPAS masih belum optimal. Guru masih mengandalkan buku ajar dan presentasi PowerPoint sehingga penyampaian materi, khususnya topik perubahan bentuk lapisan bumi, dinilai kurang menarik dan membutuhkan waktu yang relatif lama agar dapat dipahami siswa. Karakteristik peserta didik yang lebih menyukai aktivitas belajar melalui permainan menunjukkan perlunya media pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif.

Salah satu alternatif yang dapat dikembangkan adalah media pembelajaran berbasis Wordwall Quiz. Wordwall merupakan aplikasi berbasis web yang menyediakan berbagai permainan edukatif dan kuis interaktif yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran maupun evaluasi (Khairunnisa, 2021). Kehadiran fitur animasi, gambar, suara, serta aktivitas permainan mampu meningkatkan motivasi belajar sekaligus memudahkan siswa memahami materi secara lebih menyenangkan (Fidya & Oktaviana, 2021). Efektivitas Wordwall juga telah dibuktikan oleh berbagai penelitian. Andella, Akhbar, dan Selenggi (2024) melaporkan bahwa media Wordwall memiliki tingkat validitas sebesar 92,67%, kepraktisan 97,03%, dan efektivitas 91,87% dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil tersebut diperkuat oleh penelitian Putri dan Hamimah (2023) serta Amril, Darniyanti, dan Sapitri (2023) yang menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall mampu meningkatkan motivasi serta hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan kesenjangan antara kondisi ideal dan kondisi empiris tersebut, pengembangan media pembelajaran berbasis Wordwall Quiz pada materi perubahan bentuk lapisan bumi menjadi penting untuk dilakukan. Media ini diharapkan mampu menciptakan pembelajaran IPAS yang lebih interaktif, meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa, serta membantu siswa memahami konsep yang dipelajari. Dengan demikian, penelitian mengenai pengembangan media Wordwall Quiz di kelas V SDN 3 Lembongan memiliki urgensi akademik maupun praktis sebagai inovasi pembelajaran yang relevan dengan implementasi Kurikulum Merdeka.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Penelitian bertujuan menghasilkan media pembelajaran berbasis Wordwall Quiz pada materi Perubahan Bentuk Lapisan Bumi untuk siswa kelas V SDN 3 Lembongan. Tahap analisis dilakukan melalui observasi, wawancara dengan guru kelas V, analisis karakteristik peserta didik, analisis kurikulum, serta identifikasi kebutuhan perangkat dan akses internet. Hasil analisis digunakan sebagai dasar dalam merancang media, menyusun materi, serta

mengembangkan instrumen penelitian yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

ADDIE merupakan akronim untuk Analyze, Design, Develop, Implement dan Evaluate. Konsep model ADDIE ini menerapkan untuk membangun kinerja dasar dalam pembelajaran, yakni konsep mengembangkan sebuah desain produk pembelajaran. ADDIE merupakan desain instruksional berpusat pada pembelajaran individu, memiliki fase langsung dan jangka panjang, sistematis, dan menggunakan pendekatan sistem tentang pengetahuan dan pembelajaran manusia. Desain instruksional ADDIE yang efektif berfokus pada pelaksanaan tugas otentik, pengetahuan kompleks, dan masalah asli. Dengan demikian, desain instruksional yang efektif mempromosikan kesetiaan yang tinggi antara lingkungan belajar dan pengaturan kerja yang sebenarnya. Model pembelajaran ADDIE berlandaskan pada pendekatan sistem yang efektif dan efisien serta prosesnya yang bersifat interaktif antara siswa dengan guru dan lingkungan.

Model ADDIE dipilih karena memiliki prosedur yang sistematis sehingga dapat membantu peneliti menghasilkan produk pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model prosedural, karena menggambarkan langkah-langkah pengembangan produk secara bertahap dan terstruktur mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi produk. Model ini bersifat deskriptif dan berorientasi pada proses pembuatan media pembelajaran berbasis Wordwall Quiz.

Tahap pengembangan diawali dengan pembuatan media Wordwall Quiz berdasarkan rancangan yang telah disusun, kemudian dilanjutkan dengan validasi oleh ahli media, ahli materi, dan praktisi pembelajaran. Masukan dari para validator digunakan sebagai dasar revisi hingga media dinyatakan layak untuk diimplementasikan. Uji coba produk dilakukan secara bertahap, meliputi uji kelompok kecil yang melibatkan 18 siswa kelas V SDN 1 Lembongan dan uji lapangan yang melibatkan 21 siswa kelas V SDN 3 Lembongan. Implementasi media dilakukan dalam kegiatan pembelajaran IPAS untuk memperoleh data mengenai kelayakan, kepraktisan, dan respons peserta didik terhadap media yang dikembangkan.

Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, serta penyebaran angket kepada validator, guru, dan peserta didik. Instrumen penelitian terdiri atas lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli materi, lembar penilaian praktisi, dan angket respons siswa. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase hasil validasi, penilaian praktisi, dan respons peserta didik. Penelitian ini berfokus pada kelayakan, kepraktisan, dan respons pengguna; tidak menggunakan desain eksperimen atau pretest-posttest untuk menguji efektivitas media.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebanyak 21 siswa yang berpartisipasi dalam penelitian ini semuanya berasal dari kelas V SD Negeri 3 Lembonga. Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi dan Evaluasi merupakan lima langkah utama paradigma ADDIE yang diikuti untuk menghasilkan media pembelajaran *Wordwall Quiz*.

Tahap Analisis (Analysis)

Pada tahap analisis, peneliti melakukan observasi, wawancara dengan guru kelas V SD Negeri 3 Lembongan, analisis karakteristik peserta didik, serta analisis kurikulum untuk mengidentifikasi kebutuhan pengembangan media pembelajaran. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku paket sehingga keterlibatan siswa belum optimal, terutama pada materi perubahan bentuk lapisan bumi yang bersifat abstrak. Selain itu, pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi masih terbatas, padahal siswa kelas V cenderung lebih tertarik pada pembelajaran yang bersifat visual, interaktif, dan berbasis permainan. Analisis kurikulum terhadap capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan materi juga menunjukkan perlunya media yang mampu mendukung pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Berdasarkan hasil analisis tersebut, dikembangkan media pembelajaran berbasis *Wordwall Quiz* yang dirancang sesuai dengan karakteristik siswa kelas V agar dapat meningkatkan motivasi, keaktifan, serta pemahaman siswa terhadap materi perubahan bentuk lapisan bumi. Analisis kebutuhan menghasilkan tiga temuan utama, yaitu kebutuhan terhadap media yang lebih interaktif, kebutuhan terhadap penyajian visual dan permainan untuk materi yang bersifat abstrak, serta kebutuhan terhadap media yang mudah digunakan dalam pembelajaran IPAS. Karena *Wordwall* berbasis web, kesiapan perangkat dan koneksi internet juga merupakan prasyarat penggunaan media. Naskah penelitian tidak memuat data kuantitatif tentang kepemilikan perangkat setiap siswa, sehingga aspek tersebut diposisikan sebagai pertimbangan implementasi, bukan temuan kuantitatif.

Tahap Rancangan (Design)

Pada tahap rancangan (design), peneliti menyusun spesifikasi produk berdasarkan kebutuhan pembelajaran IPAS kelas V dan materi Perubahan Bentuk Lapisan Bumi. Rancangan meliputi tujuan pembelajaran, materi, penyusunan soal, pemilihan bentuk permainan, penggunaan gambar pendukung, umpan balik otomatis, skor, dan papan peringkat.

Media yang akan dikembangkan untuk siswa kelas V yaitu berupa *Wordwall Quiz*. Peneliti merencanakan sebuah media pembelajaran *Wordwall Quiz* dalam mengembangkan pembelajaran yang inovatif, dalam pembuatan media memerlukan beberapa tahapan yaitu:

1. Perencanaan pembuatan media dan penyusunan materi pada *Wordwall Quiz* diawali dengan menentukan tujuan pembelajaran dan cakupan materi Perubahan Bentuk Lapisan Bumi. Produk memuat 20 soal berbentuk pilihan

ganda yang disertai gambar pada beberapa soal. Bentuk permainan menggunakan kuis interaktif Wordwall, dilengkapi petunjuk penggunaan, materi pendukung, umpan balik hasil jawaban, perhitungan skor otomatis, dan papan peringkat.

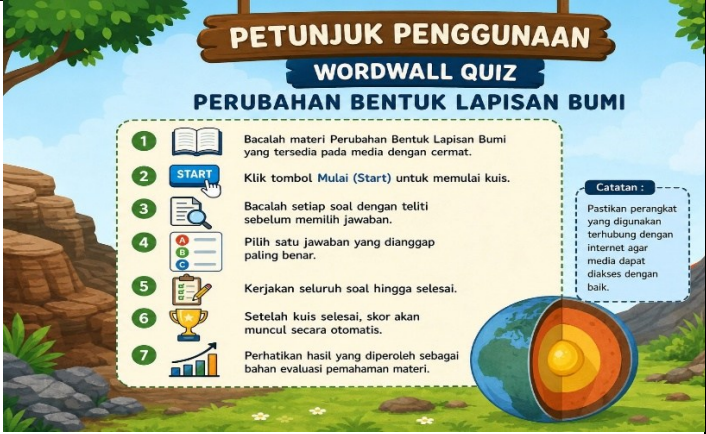
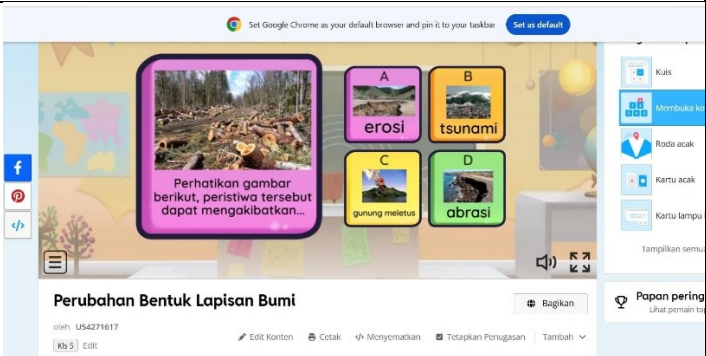
2. Perencanaan pembuatan dan publikasi media Wordwall Quiz dilakukan setelah materi dan 20 soal selesai disusun. Media dipublikasikan melalui tautan Wordwall sehingga dapat diakses menggunakan perangkat yang terhubung internet. Siswa membaca materi, memilih tombol mulai, menjawab seluruh soal, dan melihat skor yang muncul secara otomatis setelah kuis selesai.
3. Membuat instrumen penilaian media dilakukan untuk menilai kualitas produk dari aspek tampilan, kemudahan penggunaan, bahan media, pembelajaran, materi, dan manfaat. Instrumen diberikan kepada ahli media, ahli materi, dan praktisi, sedangkan angket respons diberikan kepada siswa pada uji kelompok kecil dan uji lapangan.

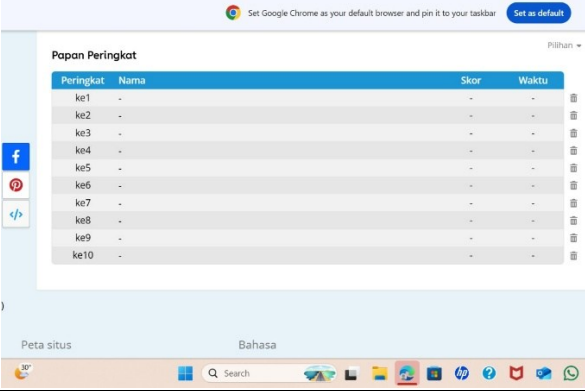
Spesifikasi Produk	Keterangan
Platform	Wordwall berbasis web
Materi	Perubahan Bentuk Lapisan Bumi kelas V
Bentuk permainan	Kuis interaktif
Jumlah soal	20 soal pilihan ganda
Visual	Gambar pendukung pada materi dan beberapa soal
Umpan balik	Skor hasil kuis muncul otomatis
Fitur hasil	Skor dan papan peringkat
Akses	Perangkat yang terhubung internet

Tahap Pengembangan (Development)

Tabel.1 Hasil Akhir *Wordwall Quiz*

<i>Wordwall Quiz</i>	Bagian <i>Word wall Quiz</i>
	Tampilan awal media yang memuat judul "Perubahan Bentuk

<i>Wordwall Quiz</i>	Bagian Word wall Quiz
	k Lapisan bumi”
	Petunjuk penggunaan.
	Soal pilihan ganda mengenai lapisan bumi.
	Penggunaan media visual pada gambar.

<i>Wordwall Quiz</i>	Bagian Word wall Quiz
	Contoh soal terkait materi inti.
	Skor (Hasil Akhir Kuis)
	Papan Peringkat

Sumber: (Data Peneliti)

Tabel. 2 menyajikan hasil akhir media Wordwall Quiz, dimana bagiannya meliputi tampilan awal media, petunjuk penggunaan, contoh soal, penggunaan media visual, hasil akhir quiz dan papan peringkat

Hasil Validitas**Tabel 2. Hasil Validitas Ahli Media Wordwall Quiz**

No	Dimensi	Jumlah Skor	Skor Maksimal
1	Tampilan	5	8
2	Kemudahan Pengguna	6	8
3	Bahan Media	8	12
4	Pembelajaran	9	12
Total		28	40
Persentase Skor		$\frac{28}{40} \times 100\% = 70\%$	
Kategori		Valid	

Sumber: (Data Peneliti).

Berdasarkan hasil validasi ahli media, diperoleh persentase sebesar 70%. Nilai ini menjadi temuan penting karena merupakan persentase terendah dibandingkan ahli materi dan praktisi, sehingga aspek desain media masih memerlukan penyempurnaan.

Tabel 3. Hasil Validitas Ahli Materi Wordwall Quiz

No	Dimensi	Jumlah Skor	Skor Maksimal
1	Tampilan	8	8
2	Kemudahan Pengguna	8	8
3	Bahan Media	11	12
4	Pembelajaran	11	12
Total		38	40
Persentase Skor		$\frac{38}{40} \times 100\% = 95\%$	

Sumber: (Data Peneliti).

Berdasarkan hasil validasi ahli materi, diperoleh persentase sebesar 95%. Hasil ini menunjukkan bahwa substansi materi yang disajikan dalam Wordwall Quiz memperoleh penilaian yang tinggi.

Tabel 4. Hasil Penilaian Praktisi terhadap Kepraktisan Wordwall Quiz

No	Dimensi	Jumlah Skor	Skor Maksimal
1	Tampilan	7	8
2	Kemudahan Pengguna	6	8
3	Bahan Media	12	12
4	Pembelajaran	12	12
Total		37	40
Persentase Skor		$\frac{37}{40} \times 100\% = 92,5\%$	

Sumber: (Data Peneliti)

Berdasarkan hasil penilaian praktisi, diperoleh persentase sebesar 92,5%. Hasil ini menunjukkan bahwa media dinilai praktis untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Validator	Persentase	Temuan	Revisi/Tindak Lanjut
Ahli media	70%	Persentase terendah; desain/tampilan perlu diperbaiki.	Memperjelas ilustrasi lapisan bumi dan tampilan visual.
Ahli materi	95%	Substansi materi memperoleh penilaian tinggi.	Menambahkan ringkasan materi sebelum kuis.
Praktisi	92,5%	Media dinilai praktis digunakan.	Penyempurnaan berdasarkan masukan validator.

Tabel 5. Hasil Angket Uji Kelompok Kecil

Aspek	Skor	Kriteria
Skor Tertinggi	100 %	Sangat Baik
Skor Terendah	69,17 %	Baik
Skor Rata – Rata	85,88 %	Sangat Baik

Sumber: (Data Peneliti)

Berdasarkan Tabel 5. tentang hasil angket uji kelompok kecil, diperoleh skor tertinggi sebesar 100% dengan kriteria Sangat Baik, sedangkan skor terendah sebesar 69,17% dengan kriteria Baik. Adapun skor rata-rata keseluruhan yang diperoleh adalah 85,88% dengan kriteria Sangat Baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran Wordwall Quiz yang dikembangkan telah mendapatkan penilaian yang sangat baik dari peserta didik sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran pada materi yang dikembangkan. Untuk mengetahui kontribusi masing-masing aspek terhadap hasil penilaian keseluruhan, dilakukan analisis berdasarkan aspek media, materi, dan manfaat yang disajikan pada tabel berikut:

Tabel 6. Hasil Uji Angket Per Aspek

No	Aspek	Skor Rata-Rata	Skor Tertinggi	Skor Terendah
1	Media	85,55%	100%	65%
2	Materi	84,583%	100%	72,5%
3	Manfaat	87,5%	100%	67,5%

Sumber: (Data Peneliti)

Berdasarkan Tabel 6 tentang hasil uji angket per aspek, diketahui bahwa aspek media memperoleh skor rata-rata sebesar 85,55% dengan skor tertinggi 100% dan skor terendah 65%. Aspek materi memperoleh skor rata-rata sebesar 84,583% dengan skor tertinggi 100% dan skor terendah 72,5%. Selanjutnya, aspek manfaat memperoleh skor rata-rata sebesar 87,5% dengan skor tertinggi 100% dan skor terendah 67,5%. Dari ketiga aspek tersebut, aspek manfaat memperoleh nilai rata-rata tertinggi, sedangkan aspek materi memperoleh nilai rata-rata terendah. Namun demikian, seluruh aspek memperoleh nilai dalam kategori Sangat Baik, sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Wordwall Quiz memiliki

kualitas yang sangat baik ditinjau dari aspek media, materi, maupun manfaatnya bagi peserta didik.

Tabel 7. Hasil Uji Lapangan

Aspek	Skor	Kriteria
Skor tertinggi	98,33 %	Sangat Baik
Skor terendah	65 %	Baik
Skor rata - rata	89,32 %	Sangat Baik

Sumber: (Data Peneliti)

Tabel 8. Hasil Uji Per Aspek

No.	Aspek	Skor Rata - Rata	Skor Tertinggi	Skor Terendah
1	Media Pembelajaran	87,02 %	100 %	62,5 %
2	Materi	93,09 %	100 %	72,5 %
3	Manfaat	93,09 %	100 %	72,5 %

Sumber: (Data Peneliti)

Berdasarkan Tabel 8, hasil uji per aspek menunjukkan bahwa aspek Media Pembelajaran memperoleh skor rata-rata sebesar 87,02 %, dengan skor tertinggi 100 % dan skor terendah 62,5 %. Hasil ini menunjukkan bahwa media *Wordwall Quiz* yang dikembangkan memperoleh penilaian yang sangat baik dari responden. Tingginya nilai rata-rata serta rentang skor yang relatif tinggi mengindikasikan bahwa media pembelajaran dinilai menarik, mudah digunakan, dan mampu mendukung proses pembelajaran secara efektif.

Pada aspek Materi, diperoleh skor rata-rata sebesar 93,09 %, dengan skor tertinggi 100 % dan skor terendah 72,5 %. Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam media *Wordwall Quiz* telah sesuai dengan tujuan pembelajaran, mudah dipahami, serta relevan dengan kebutuhan siswa. Penilaian ini mengindikasikan bahwa materi yang dikembangkan berada pada kategori sangat baik dan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Sementara itu, aspek Manfaat memperoleh skor rata-rata sebesar 93,09 %, dengan skor tertinggi 100 % dan skor terendah 72,5 %. Hal ini mengindikasikan bahwa media *Wordwall Quiz* memberikan manfaat yang positif bagi siswa, baik dalam meningkatkan minat belajar, memudahkan pemahaman materi, maupun menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan.

Secara keseluruhan, ketiga aspek yang dinilai memperoleh skor rata-rata di atas 80%, sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Wordwall Quiz* pada materi Perubahan Bentuk Lapisan Bumi mendapatkan respons yang sangat baik dari siswa dan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Temuan ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mampu memenuhi aspek media pembelajaran, materi, dan manfaat secara optimal.

Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap implementasi dilakukan uji coba kelompok kecil terhadap 18 siswa kelas V SD Negeri 3 Lembongan, kemudian uji lapangan terhadap 21 siswa kelas V SD Negeri 3 Lembongan. Media digunakan dalam pembelajaran IPAS materi Perubahan Bentuk Lapisan Bumi dan siswa mengisi angket respons setelah

menggunakan media. Tahap ini digunakan untuk memperoleh data kepraktisan dan respons pengguna, bukan untuk menguji efektivitas melalui pretest-posttest.



Tahap Evaluasi (Evaluation)

Langkah terakhir adalah menilai seberapa baik dan seberapa layak produk yang telah dikembangkan sesuai dengan harapan peneliti. Spesialis media dan materi, serta siswa dan mereka yang mengevaluasi kelayakannya, mengisi survei yang menyediakan data. Untuk memastikan bahwa produk akhir layak digunakan dalam proses pembelajaran, produk tersebut direvisi atau disempurnakan berdasarkan saran ahli dan temuan penilaian.

Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran berbasis Wordwall Quiz pada materi Perubahan Bentuk Lapisan Bumi dilatarbelakangi oleh hasil analisis kebutuhan yang menunjukkan bahwa proses pembelajaran IPAS di kelas V SD Negeri 3 Lembongan masih didominasi penggunaan metode ceramah dan buku paket sehingga keterlibatan siswa dalam pembelajaran belum optimal. Kondisi tersebut menyebabkan siswa cenderung pasif, mudah merasa bosan, serta mengalami kesulitan dalam memahami materi yang bersifat konseptual. Temuan ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran memerlukan media yang mampu mengakomodasi karakteristik peserta didik sekolah dasar yang lebih menyukai aktivitas belajar visual, interaktif, dan berbasis permainan. Keberadaan media pembelajaran memiliki peran penting dalam membantu guru menyampaikan materi secara lebih efektif sekaligus memfasilitasi peserta didik untuk membangun pemahaman secara aktif. Hasan et al. (2021) menjelaskan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai sarana yang mampu merangsang perhatian, minat, serta keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran, sedangkan Magdalena (2021) menyatakan bahwa pemilihan media yang tepat dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal. Oleh karena itu, pengembangan media Wordwall Quiz dipandang sebagai alternatif yang relevan untuk menciptakan pembelajaran IPAS yang lebih menarik dan berpusat pada peserta didik.

Pengembangan media dilakukan menggunakan model **ADDIE** yang meliputi tahap *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Model ini dipilih karena memberikan prosedur pengembangan yang sistematis sehingga setiap tahapan dapat dilaksanakan secara terstruktur mulai dari identifikasi kebutuhan hingga evaluasi produk yang dihasilkan (Junaedi, 2020). Pada tahap analisis, peneliti melakukan observasi, wawancara dengan guru, analisis karakteristik peserta didik,

dan analisis kurikulum sebagai dasar penyusunan media pembelajaran. Hasil analisis menunjukkan bahwa siswa kelas V lebih mudah memahami materi apabila disajikan melalui media yang memadukan unsur visual, aktivitas interaktif, dan permainan edukatif. Selanjutnya, tahap desain difokuskan pada penyusunan materi, penyusunan soal kuis, pemilihan template permainan, serta perancangan tampilan media yang disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Tahap pengembangan menghasilkan produk Wordwall Quiz yang kemudian divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan praktisi sebelum diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran. Prosedur yang sistematis tersebut menghasilkan media yang tidak hanya sesuai dengan capaian pembelajaran, tetapi juga mempertimbangkan kebutuhan pengguna sehingga memiliki potensi untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh persentase 70% dari ahli media, 95% dari ahli materi, dan 92,5% dari praktisi. Perbedaan tersebut menjadi temuan penting karena nilai ahli media merupakan yang paling rendah. Artinya, substansi materi memperoleh penilaian lebih tinggi, sedangkan desain media masih memerlukan penyempurnaan. Masukan validator digunakan untuk memperjelas ilustrasi lapisan bumi dan menambahkan ringkasan materi sebelum kuis.

Keberhasilan media Wordwall Quiz dalam memenuhi aspek validitas menunjukkan bahwa pengembangan produk telah memperhatikan keseimbangan antara kualitas isi, desain visual, serta kemudahan penggunaan. Hal tersebut sejalan dengan konsep pengembangan media pembelajaran yang menempatkan media sebagai sarana untuk menghubungkan materi dengan pengalaman belajar peserta didik secara lebih konkret. Selain itu, penerapan unsur gamifikasi dalam Wordwall Quiz memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik melalui kombinasi gambar, warna, soal interaktif, dan umpan balik langsung terhadap jawaban siswa. Kalogiannakis et al. (2021) menyatakan bahwa penerapan gamifikasi dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan efektivitas belajar peserta didik karena aktivitas belajar tidak lagi bersifat pasif, tetapi mendorong siswa berinteraksi secara langsung dengan materi pembelajaran. Dengan demikian, Wordwall Quiz tidak hanya berfungsi sebagai media evaluasi, tetapi juga menjadi media pembelajaran yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna.

Implementasi media Wordwall Quiz pada pembelajaran IPAS menunjukkan penilaian praktisi sebesar 92,5%. Hasil uji lapangan menunjukkan rata-rata respons siswa sebesar 89,32%, dengan skor tertinggi 98,33% dan terendah 65%. Penilaian per aspek menunjukkan media pembelajaran 87,02%, materi 93,09%, dan manfaat 93,09%. Temuan ini menunjukkan bahwa media dinilai praktis dan memperoleh respons positif dari pengguna.

Selama proses implementasi, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi ketika mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan Wordwall Quiz. Penyajian materi dalam bentuk kuis interaktif dengan kombinasi gambar, animasi, warna, dan umpan balik langsung membuat siswa lebih aktif berpartisipasi dibandingkan ketika pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah dan buku paket. Aktivitas belajar yang melibatkan unsur permainan juga mampu mengurangi kejenuhan sehingga siswa terdorong untuk menyelesaikan setiap tantangan yang tersedia

dalam media. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media digital berbasis gamifikasi mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik sekaligus meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan pendapat Khoriyah dan Muhid (2020) yang menyatakan bahwa Wordwall merupakan media pembelajaran berbasis permainan edukatif yang dapat meningkatkan motivasi, perhatian, dan partisipasi siswa dalam proses belajar. Selain itu, pembelajaran berbasis permainan digital juga mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21 karena peserta didik terlibat secara aktif dalam proses berpikir, memecahkan masalah, serta mengambil keputusan ketika menjawab soal-soal yang diberikan (Situmorang et al., 2024).

Respons siswa yang sangat baik juga menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mampu membantu mereka memahami materi Perubahan Bentuk Lapisan Bumi secara lebih mudah. Penyajian materi secara bertahap sebelum pelaksanaan kuis memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun pemahaman konsep terlebih dahulu, sedangkan soal-soal interaktif berfungsi memperkuat pemahaman tersebut melalui latihan yang disertai umpan balik langsung. Proses ini selaras dengan teori Zone of Proximal Development (ZPD) yang dikemukakan oleh Vygotsky, yaitu bahwa peserta didik dapat mencapai tingkat pemahaman yang lebih tinggi apabila memperoleh bantuan atau scaffolding yang sesuai selama proses belajar (Rohaendi & Laelasari, 2020). Dalam penelitian ini, bantuan tersebut diwujudkan melalui penyajian materi yang sistematis, ilustrasi visual yang jelas, serta umpan balik otomatis yang memungkinkan siswa mengetahui kesalahan dan memperbaiki pemahamannya secara mandiri. Dengan demikian, Wordwall Quiz tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai media yang memfasilitasi proses konstruksi pengetahuan peserta didik secara bertahap.

Hasil penelitian ini memperkuat berbagai penelitian terdahulu mengenai efektivitas penggunaan Wordwall sebagai media pembelajaran. Andella et al. (2024) melaporkan bahwa media Wordwall memiliki tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas yang sangat tinggi dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Temuan tersebut didukung oleh penelitian Putri dan Hamimah (2023) serta Amril et al. (2020) yang menyatakan bahwa Wordwall mampu meningkatkan motivasi belajar sekaligus membantu peserta didik memahami materi melalui aktivitas pembelajaran berbasis permainan. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan pendapat Firmadani (2020) yang menegaskan bahwa media pembelajaran digital mampu merangsang perhatian, minat, serta aktivitas belajar peserta didik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih baik. Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Wordwall Quiz memenuhi kriteria valid, sangat praktis, dan memperoleh respons yang sangat positif dari siswa. Oleh karena itu, media ini layak digunakan sebagai alternatif pembelajaran IPAS pada materi Perubahan Bentuk Lapisan Bumi karena mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, meningkatkan motivasi belajar, mempermudah pemahaman konsep, serta mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara lebih optimal. Penelitian ini tidak menggunakan pretest-posttest atau kelompok pembandingan, sehingga hasilnya tidak digunakan untuk menyimpulkan efektivitas atau peningkatan hasil belajar secara kausal.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis Wordwall Quiz pada materi Perubahan Bentuk Lapisan Bumi berhasil dikembangkan menggunakan model ADDIE. Hasil validasi memperoleh persentase 70% dari ahli media, 95% dari ahli materi, dan 92,5% dari praktisi. Hasil uji lapangan menunjukkan rata-rata respons siswa sebesar 89,32%, dengan skor tertinggi 98,33% dan skor terendah 65%. Penilaian per aspek memperoleh rata-rata 87,02% untuk media pembelajaran, 93,09% untuk materi, dan 93,09% untuk manfaat. Temuan tersebut menunjukkan bahwa Wordwall Quiz dinilai layak, praktis, dan memperoleh respons sangat positif dari siswa. Penelitian ini tidak melakukan uji efektivitas melalui eksperimen atau pretest-posttest, sehingga tidak digunakan untuk menyatakan peningkatan hasil belajar secara kausal.

DAFTAR PUSTAKA

- Amril, Darniyanti, Y., & Sapitri, D. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Wordwall pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Journal of Social Science Research*, 3(2), 9593–9607.
- Andella, Akhbar, M. taheri, & Selegi, S. F. (2024). Pengembangan Kuis Materi Perubahan Wujud Benda Menggunakan Aplikasi Wordwall Berbasis Web untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal EduTech*, 10(2), 323–330.
- Fidya, I., Romdanih, R., & Oktaviana, E. (2021). Peningkatan Hasil Belajar IPS melalui Media Game Interaktif Wordwall. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III*, 3(2), 220. <https://jurnal.stkipkusumanegara.ac.id/index.php/semnara2020/article/view/1301>
- Gregory, R. J. (2000). *Psychological Testing: History, Principles, and Applications* (3rd ed.). Allyn & Bacon.
- Husna, A. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik melalui Pendekatan Pembelajaran Berdiferensiasi pada Pelajaran IPAS di Kelas IV SDN 07 Sungai Jambu Kabupaten Tanah Datar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(2), 220–228.
- Junaedi, D. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Discovery untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 6(1), 55–60.
- Junaedi, I. (2020). Proses Pembelajaran yang Efektif. *Jisamar*, 3(2), 19–25.
- Kalogiannakis, M., Papadakis, S., & Zourmpakis, A. I. (2021). Gamification in Science Education. A Systematic Review of the Literature. *Education sciences*, 11(1), 22.
- Khoriyah, R., & Muhid, A. (2022). Inovasi Teknologi Pembelajaran dengan Menggunakan Aplikasi Wordwall Website pada Mata Pelajaran PAI di Masa Penerapan Pembelajaran Jarak. *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(2), 121–178.
- Magdalena, I. (2021). *Tulisan Bersama Tentang Media Pembelajaran SD*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Magdalena, I., & Uyun, N. N. (2023). Implikasi Teori Psikologi Kognitif dalam Proses Belajar dan Pembelajaran. <https://doi.org/10.58578/aldyas.v2i3.1465>
- Manoharan, C., D.Arivazhagan, Ramadoss, Dr. D., & selvan, Dr. R. V. (2020). *Cognition*

- and Emotions During Teaching-Learning Process. *International Journal of Scientific & Technology Research*, 9(2), 267–269.
- Marwa, N. W. S., Usman, H., & Qodriani, B. (2023). Persepsi Guru Sekolah Dasar Terhadap Mata Pelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka. *Metodik Didaktik*, 18(2), 54–64. <https://doi.org/10.17509/md.v18i2.53304>
- Novela, D., & Erita, Y. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran IPAS Menggunakan Platform Wordwall Berbasis Model Pembelajaran RADEC di Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 112–126.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., & Nulhakim, L. (2022). Kompetensi Guru dalam Pengembangan Kurikulum SD. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 23–56.
- Purnawanto, A. T. (2022). Perencanaan Pembelajaran Bermakna dan Asesmen Kurikulum Merdeka. *Jurnal Ilmiah Pedagogy*, 20(1), 75–94.
- Putri, N. M., & Hamimah, H. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Wordwall Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) pada Pembelajaran IPA. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 3(1), 95–99. <https://doi.org/10.58737/jpled.v3i1.99>
- Rachma, A., Tuti Iriani, & Handoyo, S. S. (2023). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan Reinforcement. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(08), 506–516. <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i08.554>
- Sari, L. N., Putra, E. P., & Suradi, A. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII Pada Materi Sistem Tata Surya di SMP Negeri 14 Kota Bengkulu. *Biochepy Journal of Science Education*, 4(2), 842–845. <https://doi.org/10.52562/biochephy.v4i2.1314>
- Suhelayanti, S. Z., Rahmawati, I., Tantu, Y. R. P., Kunusa, W. R., Suleman, N., Nasbey, H., Tangio, J. S., & Anzelina, D. (2023). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Yayasan Kita Menulis.
- Sulistiyorini, S., & Listiadi, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Ispring Suite 10 Berbasis Android pada Materi Jurnal Penyesuaian di SMK. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 2116–2126.
- Supriadi, S. (2022). *Information Processing and Cognitive Theories of Learning*. <https://doi.org/10.37092/ej.v4i2.363>
- Undang Undang Republik Indonesia Nomor 20. (2003). Undang Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (Vol. 2, Issue 1). JDIH BPK Peraturan Indonesia. <https://doi.org/10.24967/ekombis.v2i1.48>
- Wahyu, Y., Edu, A. L., & Nardi, M. (2020). Problematika Pemanfaatan Media Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 6(1), 107–112. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v6i1.344>
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya Media dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 121–178. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.77>
- Wulandari, D. S., & Tumanggor, A. H. U. (2023). *Transformasi Digital pada Pasar Tradisional*. Penerbit NEM.
- Yulisnawati, T. (2021). Literasi Digital dalam Pembelajaran di SD sebagai Upaya

Peningkatan Kualitas Pendidik. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar, 20(1), 388–397.