

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF APLIKASI
WORDWALL PADA MATERI MAKHLUK HIDUP (TUMBUHAN) SISWA
KELAS III SDN TIRON 1**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi PGSD



OLEH :

ENDAH DWI RAHMA

NPM: 22.1.40.60.280

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2026

Skripsi oleh:

ENDAH DWI RAHMA

NPM: 22.1.40.60.280

Judul:

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF APLIKASI
WORDWALL PADA MATERI MAKHLUK HIDUP (TUMBUHAN) SISWA
KELAS III SDN TIRON 1**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD
FKIP UN PGRI Kediri

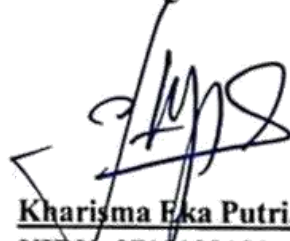
Tanggal: 22 Juni 2026

Pembimbing 1



Kukuh Andri Aka, M.Pd
NIDN. 0713118901

Pembimbing II



Kharisma Eka Putri, M.Pd
NIDN. 0719109101

Skripsi oleh:

ENDAH DWI RAHMA

NPM: 22.1.40.60.280

Judul:

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF APLIKASI
WORDWALL PADA MATERI MAKHLUK HIDUP (TUMBUHAN) SISWA
KELAS III SDN TIRON 1**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal: 14 Juli 2026

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Kukuh Andri Aka, M.Pd
2. Penguji I : Bagus Amirul Mukmin, M.Pd
3. Penguji II : Kharisma Eka Putri, M.Pd



PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Endah Dwi Rahma
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/tgl. lahir : Kediri/ 02 April 2004
NPM : 22.1.40.60.280
Fak/Jur./Prodi : FKIP/ S1 PGSD

menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 22 Juni 2026
Yang Menyatakan



ENDAH DWI RAHMA
NPM: 22.1.40.60.280

MOTTO

“Tidak Perlu Banyak Kata, Yang Penting BUKTI NYATA”

endah.dr_

*“Setiap orang memiliki proses yang berbeda-beda, tetapi, tidak secepat yang lain
bukan berarti GAGAL”*

endah.dr_

*"semua jatuh bangun mu hal yang biasa, angan dan pertanyaan waktu yang
menjawab nya, berikan tenggat waktu bersedihlah secukupnya, rayakan perasaan
mu sebagai manusia"*

(Baskara Putra - Hindia)

"Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya."

QS. Al-Baqarah (2: 286)

PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala nikmat dan karunia-Nya. Dengan penuh rasa hormat dan terima kasih, karya ini penulis persembahkan kepada:

1. Cinta pertamaku, Panutan Hidupku, “Bapak Mohamad Yunus, S.Pd”. Terima kasih atas segala doa, kasih sayang, pengorbanan, perjuangan dan dukungan yang telah diberikan. Terima kasih telah menjadi sosok yang selalu menguatkan, mengajarkan arti kerja keras, tanggung jawab, dan keteguhan dalam menghadapi kehidupan. Karya ini penulis persembahkan sebagai bentuk rasa hormat, syukur, dan terima kasih atas segala hal yang telah Bapak perjuangkan demi masa depan putri satu-satunya ini.
2. Pintu surgaku, Penyemangat Hidupku. “Ibu Rinayati”. Terima kasih atas segala doa, kasih sayang, kesabaran, dan dukungan yang selalu mengiringi setiap langkah putrinya ini. Terima kasih karena selalu menjadi tempat pulang, sumber ketenangan, dan alasan untuk terus berusaha menjadi pribadi yang lebih baik. Karya ini penulis persembahkan sebagai wujud cinta dan terima kasih atas segala pengorbanan serta ketulusan yang telah Ibu berikan.
3. Saudara kandung tercinta, “Muhamad Ikhyah Mahendra dan Muhamad Erik Muftadi’in”, kakak ipar saya, “Putri Wiyanto”, serta keponakan tersayang saya, “Dzaka Arkana” Terima kasih atas doa, dukungan, perhatian, canda dan kebersamaan yang selalu diberikan kepada penulis selama menempuh pendidikan hingga menyelesaikan skripsi ini. Kehadiran kalian menjadi sumber semangat dan kebahagiaan yang memberikan kekuatan bagi penulis untuk terus berjuang dalam setiap proses yang dilalui. Terima kasih telah menjadi bagian dari keluarga yang selalu hadir memberikan dukungan, baik dalam keadaan suka maupun duka. Semoga karya ini dapat menjadi kebanggaan kecil dan wujud rasa terima kasih penulis atas segala kebaikan yang telah diberikan.
4. Teman seperjuangan, Zulfa Amanda Tirtaning Virdausi NPM. 2214060150, yang senantiasa menemani dan memberikan dukungan selama proses penyusunan karya ini. Terima kasih atas kebersamaan, semangat, serta

kesempatan untuk saling menguatkan, bertukar pikiran, dan memberikan motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan studi dengan baik.

5. Kepada Bapak Kukuh Andri Aka, M.Pd selaku Dosen Pembimbing I dan Ibu Kharisma Eka Putri, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II. Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya atas segala bimbingan, arahan, masukan, motivasi, kesabaran, serta waktu yang telah diberikan selama proses penyusunan skripsi ini. Setiap saran dan ilmu yang diberikan menjadi bekal yang sangat berharga bagi penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
6. Kepada seluruh Civitas Akademika Universitas Nusantara PGRI Kediri yang telah menjadi tempat penulis menimba ilmu, serta para dosen yang dengan penuh kesabaran dan keikhlasan membimbing serta memberikan ilmu pengetahuan selama masa perkuliahan. Ilmu yang diperoleh menjadi bekal yang sangat berharga dan bermanfaat bagi penulis.
7. Seseorang “tersayang” yang senantiasa hadir dan memberikan dukungan kepada penulis selama proses penyusunan karya ini. Terima kasih atas kesabaran, perhatian, motivasi, serta semangat yang selalu diberikan sehingga penulis mampu melewati berbagai tantangan dan menyelesaikan setiap proses dengan baik. Dukungan yang diberikan menjadi salah satu penyemangat bagi penulis dalam meraih tujuan yang dicita-citakan.
8. Terima kasih untuk diri saya sendiri “Endah Dwi Rahma”, karena telah mampu bertahan dan berjuang hingga sampai pada titik ini. Terima kasih telah menjalani masa perkuliahan dengan penuh semangat, tidak menyerah dalam menghadapi berbagai tantangan, serta mampu menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan baik. Semoga tetap rendah hati, terus belajar, dan bersedia berbagi ilmu yang bermanfaat kepada orang lain. Karya ini bukanlah akhir dari perjuangan, melainkan langkah awal menuju perjalanan hidup yang lebih baik, kamu hebat dan pasti bisa meraih impianmu.

ABSTRAK

Endah Dwi Rahma Pengembangan Multimedia Interaktif Aplikasi *Wordwall* pada Materi Makhluk Hidup (Tumbuhan) Siswa Kelas III SDN Tiron 1, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2026.

Kata kunci: multimedia interaktif, *Wordwall*, makhluk hidup (tumbuhan)

Pada penelitian ini dilatar belakangi oleh hasil pengamatan terkait kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan di kelas III SDN Tiron 1 materi makhluk hidup (tumbuhan). Pada saat pengamatan ditemukan bahwa siswa kelas III kurang antusias dan cenderung kurang minat pada pelajaran IPAS terutama makhluk hidup (tumbuhan). Guru juga mengalami kendala dalam menyiapkan media pembelajaran karena keterbatasan waktu sehingga pembelajaran masih berfokus pada buku ajar dan menggunakan *teacher centered*. Sebanyak 14 atau (58%) dari 24 peserta didik memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan, yaitu 75. Maka dari itu, perlunya sebuah solusi untuk mengatasi permasalahan kegiatan pembelajaran di kelas III SDN Tiron 1 tersebut. Dalam hal ini dikembangkanlah sebuah media pembelajaran guna meningkatkan proses pembelajaran serta hasil belajar siswa yaitu “Pengembangan multimedia interaktif aplikasi *Wordwall* pada materi makhluk hidup (tumbuhan) siswa kelas III SDN Tiron 1”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media pengembangan berupa multimedia interaktif aplikasi *Wordwall* pada materi makhluk hidup (tumbuhan) kelas III SDN Tiron 1.

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model DDD-E (*decide, design, develop* dan *evaluate*). Tempat penelitian di SDN Tiron 1 dengan subjek guru dan 24 siswa kelas III SDN Tiron 1. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan tes. Instrumen penelitian menggunakan angket validasi dari ahli media dan materi, angket respon guru dan siswa, dan tes. Analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis data kevalidan yang diperoleh dari hasil validasi ahli media dan materi, kepraktisan diperoleh dari hasil angket guru dan siswa, dan keefektifan diperoleh dari *post-test* melalui rumus KBK (ketuntasan belajar klaksikal).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) hasil validasi yang diperoleh dari validator media mencapai presentase 95% dan validator materi mencapai 88% dengan nilai rata-rata 91,5% jadi kriteria dinyatakan sangat valid, (2) hasil angket respon guru uji terbatas atau luas mencapai 86% dan hasil angket respon siswa uji terbatas mencapai 97,27% sedangkan uji luas 100% dengan kriteria dinyatakan sangat praktis, (3) hasil keefektifan dari analisis soal *post-test* untuk meningkatkan hasil belajar siswa dinyatakan tinggi dengan rumus KBK (ketuntasan belajar klaksikal) mencapai 100% dengan nilai hasil belajar siswa rata-rata 97,5% dan dapat dinyatakan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif aplikasi *Wordwall* pada materi makhluk hidup (tumbuhan) sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kami panjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Aplikasi *Wordwall* pada Materi Makhluk Hidup (Tumbuhan) Siswa Kelas III SDN Tiron 1” ini ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada jurusan PGSD FKIP UN PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada.

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri.
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd. selaku Dekan FKIP UN PGRI Kediri.
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd selaku Kaprodi PGSD UN PGRI Kediri.
4. Kukuh Andri Aka, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I
5. Kharisma Eka Putri, M.Pd., selaku selaku Dosen Pembimbing II
6. Mohamad Yunus, S.Pd., selaku Kepala Sekolah SD Negeri Tiron 1
7. Bapak/Ibu Guru dan Staf SD Negeri Tiron 1
8. Siswa-siswi kelas III SD Negeri Tiron 1 selaku subjek penelitian
9. Keluarga yang telah memberikan kesempatan, semangat dan dukungan secara moral maupun spiritual kepada penulis
10. Orang tersayang yang selalu memberikan support dan doa kepada penulis
11. Semua pihak yang telah membantu, yang tidak dapat disebutkan satu persatu

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka membuthkan kritik dan saran dari berbagai pihak.

Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua, khususnya dalam dunia Pendidikan.

Kediri, 22 Juni 2026



ENDAH DWI RAHMA
NPM: 22.1.40.60.280

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Batasan Masalah.....	6
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian.....	7
E. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II	9
KAJIAN PUSTAKA	9
A. Landasan Teori	9
1. Multimedia	9
a. Pengertian Multimedia	9
b. Karakteristik Multimedia	10
c. Kelebihan dan Kelemahan Multimedia	11
2. Interaktif	12
a. Pengertian Interaktif	12
b. Karakteristik Interaktif	14
c. Kelebihan dan Keterbatasan Interaktif	15
3. Multimedia Interaktif	15
a. Pengertian Multimedia Interaktif	15

b.	Karakteristik Multimedia Interaktif.....	16
c.	Kelebihan Multimedia Interaktif	16
d.	Keterbatasan Multimedia Interaktif.....	17
e.	Multimedia Learning Mayer	17
4.	Aplikasi <i>Wordwall</i>	19
a.	Pengertian Aplikasi <i>Wordwall</i>	19
b.	Karakteristik Aplikasi <i>Wordwall</i>	20
c.	Kelebihan Aplikasi <i>Wordwall</i>	20
d.	Keterbatasan Aplikasi <i>Wordwall</i>	21
B.	Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran Materi Makhluk Hidup (Tumbuhan) Kelas III	21
C.	Materi Makhluk Hidup (Tumbuhan).....	23
D.	Media Pembelajaran Aplikasi <i>Wordwall</i> Berbasis Materi Makhluk Hidup (Tumbuhan)	27
E.	Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan	28
F.	Kerangka Berfikir.....	30
BAB III		30
METODE PENELITIAN		31
A.	Model Pengembangan	31
B.	Prosedur Pengembangan	32
C.	Desain Pengembangan	35
D.	Subjek, Tempat dan Waktu Penelitian	37
E.	Instrumen Penelitian.....	38
F.	Teknik Pengumpulan Data	46
G.	Teknik Analisis Data	48
H.	Metode, Uji Coba dan Validasi Produk	52
BAB IV		55
HASIL DAN PEMBAHASAN		55
A.	Data Produk Hasil Pengembangan	55
1.	Hasil <i>Analysis</i> (Analisis)	55
2.	Desain Awal Media	56
3.	Hasil <i>Development</i> (Pengembangan)	58
B.	Data Uji Coba.....	65
1.	Uji Coba Terbatas.....	65

2. Uji Coba Luas.....	70
C. Analisis Data	75
1. Analisis Kevalidan Media	75
2. Analisis Kepraktisan Media	76
3. Analisis Keefektifan Media.....	77
D. Revisi Produk	78
1. Revisi Ahli Materi dan Media	78
2. Revisi Guru.....	80
E. Pembahasan	80
1. Kevalidan.....	80
2. Kepraktisan.....	82
3. Keefektifan	84
F. Kajian Produk Akhir	85
1. Spesifikasi Produk.....	85
2. Keunggulan dan Kelemahan Produk	85
3. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi	86
4. Keterbatasan Produk.....	87
BAB V.....	88
KESIMPULAN DAN SARAN	88
A. Simpulan.....	88
B. Saran.....	89
DAFTAR PUSTAKA	90
LAMPIRAN-LAMPIRAN	93

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	28
Tabel 3. 1 Rincian Waktu Penelitian.....	38
Tabel 3. 2 Pedoman Observasi Pembelajaran Kelas 3 SDN Tiron 1	39
Tabel 3. 3 Pedoman Wawancara Guru Kelas III SDN Tiron 1.....	39
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Materi	40
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Media.....	41
Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Lembar Respon Guru	41
Tabel 3. 7 Kisi-Kisi Lembar Respon Siswa	42
Tabel 3. 8 Kisi-Kisi Soal <i>Post-test</i>	43
Tabel 3. 9 Skala Likert	48
Tabel 3. 10 Kriteria Kevalidan.....	49
Tabel 3. 11 Skala Likert	50
Tabel 3. 12 Kriteria Kepraktisan.....	50
Tabel 4. 1 Desain <i>Storyboard</i> Multimedia Interaktif	56
Tabel 4. 2 Desain Akhir Multimedia Interaktif Aplikasi <i>Wordwall</i>	59
Tabel 4. 3 Hasil Validasi Ahli Media.....	61
Tabel 4. 4 Hasil Validasi Ahli Materi	62
Tabel 4. 5 Tabel Hasil Rata-Rata Validasi Ahli Media dan Materi	64
Tabel 4. 6 Hasil Angket Respon Guru Uji Terbatas	65
Tabel 4. 7 Hasil Angket Respon Siswa Uji Terbatas	67
Tabel 4. 8 Hasil Rekap Soal <i>Post-test</i> Uji Terbatas	68
Tabel 4. 9 Hasil Angket Respon Guru Uji Terbatas	70
Tabel 4. 10 Hasil Angket Respon Siswa Uji Luas	72
Tabel 4. 11 Hasil Rekap Soal <i>Post-test</i> Uji Luas	73
Tabel 4. 12 Komentar dan Saran Ahli Media dan Materi	78
Tabel 4. 13 Desain Sebelum dan Sesudah Revisi	79
Tabel 4. 14 Komentar dan Saran Guru.....	80

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Tahapan Penelitian Pengembangan Model DDD-E.....	32
Gambar 3. 2 Desain <i>Flowchart</i> Multimedia Interaktif.....	36

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Pengajuan Judul	94
Lampiran 2 Berita Acara Kemajuan Bimbingan.....	95
Lampiran 3 Surat Izin Penelitian.....	97
Lampiran 4 Surat Keterangan Melakukan Penelitian	99
Lampiran 5 Surat Pemanfaatan Produk.....	99
Lampiran 6 Hasil Wawancara Guru.....	101
Lampiran 7 Hasil Observasi Pembelajaran	104
Lampiran 8 Perangkat Pembelajaran	107
Lampiran 9 Surat Permohonan Validasi Media	128
Lampiran 10 Surat Permohonan Validasi Materi.....	130
Lampiran 11 Hasil Validasi Ahli Media	131
Lampiran 12 Hasil Validasi Ahli Materi.....	134
Lampiran 13 Hasil Angket Respon Guru Uji Terbatas.....	137
Lampiran 14 Hasil Angket Respon Guru Uji Luas.....	140
Lampiran 15 Sample Hasil Angket Respon Siswa	143
Lampiran 16 Sample Hasil Soal Evaluasi.....	147
Lampiran 17 Hasil Rekap <i>Post-Test</i>	151
Lampiran 18 Dokumentasi Hasil Penelitian	152
Lampiran 19 Hasil Cek Plagiasi.....	153
Lampiran 20 Surat Keterangan Bebas Plagiasi.....	154
Lampiran 21 Surat Undangan Ujian Skripsi	155

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran pada jenjang Sekolah Dasar memegang peranan penting dalam membangun dasar pengetahuan, keterampilan, dan karakter peserta didik. Salah satu mata pelajaran yang diajarkan adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), yang merupakan penggabungan antara Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Mata pelajaran IPAS mulai diterapkan sebagai bagian dari implementasi Kurikulum Merdeka dan diajarkan kepada peserta didik kelas III dan IV Sekolah Dasar. Pembelajaran IPAS bertujuan untuk membekali peserta didik dengan pemahaman dasar mengenai berbagai konsep ilmu pengetahuan alam maupun sosial. Salah satu materi yang dipelajari dalam mata pelajaran IPAS adalah makhluk hidup, khususnya tumbuhan.

Materi ini penting dipelajari karena peserta didik tidak hanya dituntut untuk memperoleh pengetahuan melalui pembelajaran di sekolah, tetapi juga perlu memahami berbagai fenomena yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari, termasuk lingkungan di sekitarnya. Pada materi makhluk hidup (tumbuhan), peserta didik mempelajari beberapa pokok bahasan, antara lain pengertian makhluk hidup, bagian-bagian tumbuhan beserta fungsinya, serta cara perkembangbiakan tumbuhan. Pembelajaran materi tersebut perlu diberikan sejak dini karena dapat menumbuhkan rasa ingin tahu, meningkatkan kepedulian terhadap lingkungan, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Selain itu, materi ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengamati tumbuhan secara langsung sehingga konsep yang dipelajari menjadi lebih konkret (Santoso dkk., 2025). Melalui pemahaman mengenai karakteristik makhluk hidup, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan tentang aspek biologis tumbuhan, tetapi juga mengembangkan sikap menghargai keanekaragaman hayati dan kesadaran akan pentingnya menjaga keseimbangan ekosistem.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri Tiron 1 Kabupaten Kediri, diketahui bahwa peserta didik kelas III menunjukkan antusiasme dan minat belajar yang masih rendah terhadap mata pelajaran IPAS, khususnya pada materi makhluk hidup (tumbuhan). Kondisi tersebut dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah dan berfokus pada penggunaan buku ajar, sehingga peserta didik cenderung merasa kurang tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain itu, keterbatasan alokasi waktu serta media pembelajaran yang digunakan turut menjadi faktor yang berdampak pada rendahnya pencapaian kompetensi kognitif dan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan suatu inovasi dalam pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi, minat, dan semangat peserta didik selama mengikuti pembelajaran IPAS.

Selain itu, berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas III, diketahui bahwa guru mengalami kendala dalam menyiapkan media pembelajaran serta keterbatasan alokasi waktu selama proses pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan buku ajar sebagai sumber belajar utama dan menerapkan pendekatan *teacher-centered*, sehingga proses pembelajaran lebih berpusat pada guru. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik cenderung cepat merasa bosan karena kurangnya variasi metode dan media pembelajaran yang digunakan, sehingga perhatian dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran menjadi kurang optimal. Guru juga menyampaikan perlunya media pembelajaran yang lebih inovatif untuk membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi tersebut. Hasil dokumentasi menunjukkan bahwa capaian belajar peserta didik pada materi makhluk hidup (tumbuhan) masih tergolong rendah. Sebanyak 14 atau (58%) dari 24 peserta didik memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan, yaitu 75. Rendahnya hasil belajar tersebut diduga dipengaruhi oleh minimnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan menarik, sehingga motivasi belajar peserta didik belum berkembang secara optimal.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, dapat disimpulkan bahwa rendahnya minat dan hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain keterbatasan waktu pembelajaran, minimnya pemanfaatan media pembelajaran, serta penerapan metode ceramah dengan pendekatan *teacher-centered* yang menyebabkan proses pembelajaran lebih berpusat pada guru. Kondisi tersebut mengakibatkan peserta didik cenderung cepat merasa bosan, kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran, serta berdampak pada rendahnya pencapaian kompetensi kognitif dan hasil belajar. Oleh karena itu, diperlukan solusi yang mampu mengatasi permasalahan tersebut melalui penggunaan media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik peserta didik agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif.

Salah satu solusi yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah melalui pengembangan multimedia interaktif aplikasi *Wordwall* pada materi makhluk hidup (tumbuhan) untuk siswa kelas III SDN Tiron 1. Solusi ini dilakukan dengan mengembangkan media pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Pengembangan multimedia interaktif aplikasi *Wordwall* dipilih karena dinilai mampu mendukung kegiatan belajar yang lebih menarik dan interaktif. Multimedia interaktif merupakan media pembelajaran yang dilengkapi dengan fitur pengendali sehingga pengguna dapat mengoperasikannya secara mandiri dan menentukan pilihan sesuai dengan kebutuhannya pada setiap tahapan pembelajaran. Bentuk multimedia interaktif meliputi multimedia pembelajaran interaktif, aplikasi permainan edukatif, serta berbagai media interaktif lainnya (Manurung, 2021). Untuk mendukung penggunaan Multimedia Interaktif, diperlukan juga aplikasi yang tepat dengan permasalahan. Salah satu aplikasi yang efektif adalah *Wordwall*. *Wordwall* adalah aplikasi yang dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, berfungsi sekaligus sebagai sumber belajar, sarana pembelajaran, dan alat evaluasi yang menyenangkan. Aplikasi ini memungkinkan siswa melihat skor secara langsung setelah menyelesaikan kuis dalam bentuk permainan (Amril dkk.,

2023). Pengembangan Multimedia Interaktif yang didukung oleh *Wordwall* bisa menjadi solusi yang tepat dalam menyelesaikan masalah tersebut.

Multimedia Interaktif dipilih karena memiliki beberapa kelebihan. Penggunaan multimedia interaktif dalam kegiatan pembelajaran memiliki sejumlah keunggulan, antara lain: (1) menciptakan sistem pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif; (2) mendorong pendidik untuk terus berpikir kreatif dan mencari inovasi dalam metode pengajaran; (3) memungkinkan integrasi berbagai elemen seperti teks, gambar, suara, musik, animasi, dan video dalam satu media yang saling melengkapi demi tercapainya tujuan pembelajaran; serta (4) meningkatkan motivasi belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung hingga tujuan pembelajaran tercapai (Dwiqi dkk., 2020). Selain itu, Multimedia Interaktif akan digabungkan dengan aplikasi *Wordwall* yang tentunya juga memiliki keunggulan. Keunggulan *Wordwall* merupakan media pembelajaran yang efektif, sederhana, dan menarik untuk digunakan dalam pembelajaran di tingkat sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran IPS. Aplikasi ini dapat diakses dengan mudah oleh siswa secara daring melalui smartphone maupun laptop melalui laman web (Permana & Kasriman, 2022).

Berdasarkan temuan dari penelitian yang dilakukan oleh Dwiqi dkk., (2020) menyatakan bahwa penggunaan multimedia pembelajaran interaktif telah terbukti memberikan pengaruh yang positif terhadap pencapaian hasil belajar siswa. Selain melakukan analisis hasil penelitian tentang Multimedia Interaktif, dilakukan juga analisis hasil penelitian mengenai aplikasi *Wordwall*. Hasil penelitian Amril dkk., (2023) menyatakan pemanfaatan media pembelajaran *Wordwall* dalam penyampaian materi sifat-sifat benda mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam menjalani pembelajaran dan membiasakan peserta didik menggunakan dan menjalankan media dengan teknologi.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa *Wordwall* sebagai media pembelajaran interaktif telah banyak dimanfaatkan dalam konteks Pendidikan dasar. Penelitian yang dilakukan oleh Nurhayati dan Langlang Handayani (2020) juga menunjukkan bahwa aplikasi *Wordwall*

efektif digunakan sebagai media pembelajaran karena mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa. Melalui berbagai template kuis interaktif yang tersedia, aplikasi ini turut memudahkan guru dalam mengevaluasi hasil belajar peserta didik. Namun, penelitian tersebut hanya berfokus pada aspek hasil belajar siswa. Sementara itu, Permana & Kasriman (2022) juga mengungkapkan bahwa keunggulan media *Wordwall* bagi siswa terletak pada sistem pembelajarannya yang efektif dan mudah diakses, terutama dalam hal fleksibilitas waktu dan tempat. Namun, penelitian tersebut hanya berfokus pada peningkatan motivasi belajar terhadap siswa. Berbeda dengan dua penelitian tersebut, penelitian saya bertujuan guna mengembangkan media pembelajaran yang tidak hanya menarik secara visual dan interaktif, tetapi juga selaras dengan kurikulum serta kebutuhan siswa kelas III. Penelitian ini difokuskan pada mata pelajaran IPAS, khususnya pada materi makhluk hidup (tumbuhan), dengan pendekatan yang lebih sistematis, sehingga diharapkan mampu meningkatkan pemahaman peserta didik dan hasil belajar secara lebih efektif.

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya, multimedia interaktif dan aplikasi *Wordwall* telah terbukti mampu meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa. Namun demikian, penelitian yang ada masih cenderung mengkaji penggunaan *Wordwall* secara terpisah sebagai media pembelajaran maupun alat evaluasi. Hingga saat ini, belum banyak ditemukan penelitian yang mengembangkan multimedia interaktif dengan mengintegrasikan aplikasi *Wordwall* secara khusus pada materi makhluk hidup (tumbuhan) untuk siswa kelas III Sekolah Dasar yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik serta implementasi Kurikulum Merdeka. Oleh sebab itu, penelitian ini dilakukan untuk mengisi kesenjangan tersebut melalui pengembangan multimedia interaktif berbasis *Wordwall* yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif pada materi makhluk hidup (tumbuhan).

Kebaruan dalam penelitian ini terletak pada pengembangan multimedia interaktif yang mengintegrasikan aplikasi *Wordwall* sebagai

sarana pembelajaran sekaligus evaluasi dalam satu produk pembelajaran. Selain itu, pengembangan ini difokuskan pada materi makhluk hidup (tumbuhan) untuk siswa kelas III Sekolah Dasar dengan mempertimbangkan karakteristik peserta didik serta penerapan Kurikulum Merdeka. Dengan demikian, produk yang dikembangkan memiliki karakteristik yang berbeda dibandingkan penelitian-penelitian sebelumnya.

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dipaparkan, penelitian ini mengusung judul “*Pengembangan Multimedia Interaktif Aplikasi Wordwall pada Materi Makhluk Hidup (Tumbuhan) Siswa Kelas III SDN Tiron 1*”.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka yang menjadi Batasan masalah pada penelitian ini adalah, sebagai berikut :

- 1) Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas III di SDN Tiron 1 Kabupaten Kediri.
- 2) Penelitian ini memfokuskan pada pengembangan multimedia interaktif aplikasi *Wordwall* yang ditinjau dari aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan pada materi makhluk hidup (tumbuhan) siswa kelas III SDN Tiron 1.
- 3) Penelitian ini membahas mengenai media pembelajaran multimedia interaktif aplikasi *Wordwall* pada materi makhluk hidup (tumbuhan) siswa kelas III SDN Tiron 1.

C. Rumusan Masalah

Sesuai dengan batasan masalah di atas, masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

- 1) Bagaimana kevalidan multimedia interaktif aplikasi *Wordwall* pada materi makhluk hidup (tumbuhan) siswa kelas III SDN Tiron 1?
- 2) Bagaimana kepraktisan multimedia interaktif aplikasi *Wordwall* pada materi makhluk hidup (tumbuhan) siswa kelas III SDN Tiron 1?

- 3) Bagaimana keefektifan multimedia interaktif aplikasi *Wordwall* pada materi makhluk hidup (tumbuhan) siswa kelas III SDN Tiron 1?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis dan mendeskripsikan :

- 1) Kevalidan media pengembangan berupa multimedia interaktif aplikasi *Wordwall* sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas III sekolah dasar,
- 2) Kepraktisan media pengembangan berupa multimedia interaktif aplikasi *Wordwall* sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas III sekolah dasar,
- 3) Keefektifan media pengembangan berupa multimedia interaktif aplikasi *Wordwall* sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas III sekolah dasar.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini berkontribusi pada pengembangan pembelajaran berbasis multimedia interaktif, khususnya pada materi tumbuhan untuk siswa kelas III SD. Penggunaan media *Wordwall* memperkaya teori pemanfaatan teknologi digital yang mampu meningkatkan motivasi, pemahaman, dan hasil belajar siswa. Penelitian ini juga mendukung teori pembelajaran aktif dan interaktif, di mana siswa berperan aktif dalam belajar. Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat landasan konstruktivisme dan pembelajaran berbasis teknologi serta menjadi referensi bagi pengembangan media pembelajaran digital selanjutnya. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi dasar untuk studi lanjutan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPA di sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat Praktis bagi Peneliti

Penelitian ini membantu peneliti mengembangkan keterampilan dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Wordwall*. Selain itu, peneliti memperoleh pengalaman praktis dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPA di sekolah dasar.

b. Manfaat Praktis bagi Sekolah

Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Wordwall* yang dikembangkan mampu memperbaiki kualitas proses pembelajaran IPA di sekolah, mendukung guru dalam penyampaian materi, serta mendorong peningkatan motivasi dan pemahaman siswa terhadap topik makhluk hidup, khususnya tumbuhan

c. Manfaat Praktis bagi Guru

Media aplikasi *Wordwall* yang dikembangkan membantu guru menyajikan materi dengan cara yang lebih menarik dan interaktif, memudahkan dalam proses evaluasi, serta membantu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa selama pembelajaran.

d. Manfaat Praktis bagi Siswa

Siswa dapat belajar materi tumbuhan secara lebih menarik dan interaktif, sehingga meningkatkan motivasi, pemahaman, dan kemampuan berpikir kritis dalam pembelajaran IPA.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, A., Achmad, A., & Sahibu, S. (2021). Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Pemograman Web Berbasis Android. *Inspiration: Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 11(1), 45. <https://doi.org/10.35585/inspir.v11i1.2626>
- Amril, Darniyanti, Y., & Sapitri, D. R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Wordwall Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas V Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 9593–9607.
- Arifah, A. (2025). *Penerapan Media Digital Pada Mata Pelajaran IPA Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa*. 3(4), 3007–3013.
- Dwiqui, 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>
- Fitriani, E. N., & Satria, A. P. (2025). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS CANVA BERBANTUAN WORDWALL PADA MATERI JENIS JENIS GAYA KELAS IV SDN 3*. 5(4), 4286–4295.
- Hartadiyati, E., & Haryanti, W. (2025). *Pemberdayaan Guru SMPN 1 Singorojo Kabupaten Kendal melalui Pelatihan Wordwall untuk Mengoptimalkan Pembelajaran Interaktif*. 5(4), 138–147.
- Husein, S., Herayanti, L., & Gunawan. (2015). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*, 1(3), 221–225.
- Hutabri, E. (2022). *VALIDITAS MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA PADA*. 0–5.
- Ilmiani, A. M., Ahmadi, A., Rahman, N. F., & Rahmah, Y. (2020). Multimedia Interaktif untuk Mengatasi Problematika Pembelajaran Bahasa Arab. *Al-Ta'rib : Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Palangka Raya*, 8(1), 17–32. <https://doi.org/10.23971/altarib.v8i1.1902>

- Junari, I. G. A. O., & Putra, I. M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Model DDD-E Pada Muatan Pelajaran IPA Kelas V SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 140–148. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.33091>
- Maesaroh, S., & Mulyadiprana, A. (2020). Rancangan Multimedia Interaktif tentang Pantun untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(3), 133–142. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v7i3.25338>
- Mahajani, I., Anapia, S., Hulalata, W., Latif, S., Husin, I. S., Kaya, V., Malasugi, R. R., Youla Kandowanko, N., & Ahmad, J. (2022). Identifikasi Morfologi Tumbuhan Tingkat Tinggi Di Kawasan Pesisir Pantai Batu Pinagut Kecamatan Kaidipang Kabupaten Bolaang Mongondow Provinsi Sulawesi Utara. *SemanTECH (Seminar Nasional Teknologi, Sains dan Humaniora)*, 4(1), 319–330. <http://jurnal.poligon.ac.id/index.php/semantech/article/view/1030>
- Manurung P. (2020) *MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MASA PANDEMI COVID 19 Purbatua Manurung*. 1–12.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). New York: Cambridge University Press.
- Nata, I. K. W., & Putra, D. K. N. S. (2021). Media Pembelajaran Multimedia Interaktif pada Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2), 227. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i2.32726>
- Nur Jannah, I. (2020). Efektivitas Penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran IPA di SD. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 54. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.24135>
- Nurul, I., & Risal, A. (2024). *CJPE : Cokroaminoto Juornal of Primary Education Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukatif Berbasis Wordwall pada Materi Bangun Datar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SDN 1 Enrekang Pendahuluan*. 7.

- Okpatrioka (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1(1), 86–100. <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>
- Permana, S. P., & Kasriman, K. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall terhadap Motivasi Belajar IPS Kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7831–7839. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3616>
- Sahanata, M., Asiani, R. W., Syahputri, E. D., & Pradani, A. P. (2023). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Wordwall Sebagai Sarana Menciptakan Media Pembelajaran Interaktif. *LOKOMOTIF ABDIMAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 11–21. <https://doi.org/10.30631/lokomotifabdimas.v1i1.1644>
- Santoso, M. Y., Sriwijayanti, R. P., Jannah, F., & Marga, U. P. (2025). *Pengembangan Media Digital Berbantuan Kinemaster Materi Siklus Makhluh Hidup dan Upaya Pelestariannya Kelas IV SD*. 37(1), 18–31.
- Setyaningsih, E. (2023). Perkembangan Multimedia Digital dan Pembelajaran. *Indonesian Journal of Learning and Instructional Innovation*, 1(01), 34–48. <https://doi.org/10.20961/ijolii.v1i01.920>
- Sinta, D., Pertiwi, K., Wardhani, I. S., & Madura, U. T. (2024). KARAKTERISTIK MEDIA PEMBELAJARN INTERAKTIF. 2(11).
- Syafiq, A & Fahrudin, M, M. (2024). *Integrasi struktur, fungsi dan perkembangbiakan tumbuhan dalam al- qur'an*. 2(2), 209–220. <https://doi.org/10.18860/es.v2i2.24452>
- Syaifullah, M., Lastuti, S & Akbar. R. M. (2025). *Pengembangan Media Kartu Interaktif Menggunakan Wordwall untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN Naganuri Sape*. 5, 805–815.
- Trimansyah. (2021). Kecenderungan Media Pembelajaran Interaktif. *FITRAH: Jurnal Studi Pendidikan*, 11(2), 13–27.