

**PENGEMBANGAN MEDIA *E-COMIC* BERBASIS *WORDWALL* MUATAN
IPS MATERI KENAMPAKAN ALAM DAN BUATAN SERTA
PEMBAGIAN WAKTU DI INDONESIA KELAS V SD NEGERI 3 TAMAN
KABUPATEN BADUNG**

Oleh

Ni Putu Novi Lestari Putri, NIM 2111031469

Jurusan Pendidikan Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menganalisis kelayakan serta efektivitas media *E-Comic* berbasis *wordwall* dalam pembelajaran IPS kelas V SD Negeri 3 Taman, Kabupaten Badung. Penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif dan kurang interaktif menjadi kendala utama dalam meningkatkan minat serta hasil belajar siswa. Oleh karena itu, penelitian ini mengembangkan media *E-Comic* berbasis *wordwall* yang lebih menarik dan interaktif sebagai solusi inovatif dalam pembelajaran IPS. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu Analisis (*Analyze*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Kelayakan media dinilai oleh ahli rancang bangun, ahli materi, ahli desain instruksional, dan ahli media pembelajaran, serta diuji melalui uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Efektivitas media diukur melalui eksperimen dengan desain *one-group posttest-only*, menggunakan tes objektif untuk mengukur hasil belajar siswa setelah penggunaan media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *E-Comic* berbasis *wordwall* memiliki tingkat kelayakan yang sangat baik, dengan persentase di atas 90% berdasarkan validasi para ahli. Hasil uji coba kepada siswa menunjukkan bahwa media ini sangat menarik dan mudah digunakan dalam pembelajaran IPS dengan rata-rata persentase kelayakan uji coba siswa sebesar 100%. Hasil uji efektivitas juga menunjukkan bahwa penggunaan media ini berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa, dengan nilai *post-test* yang lebih tinggi dibandingkan standar KKTP/KKM. Berdasarkan hasil penelitian, media *E-Comic* berbasis *wordwall* dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran inovatif yang mendukung pemahaman konsep secara lebih efektif. Penelitian selanjutnya, disarankan mengembangkan *E-Comic* pada materi lain serta mengintegrasikannya dengan fitur interaktif tambahan guna meningkatkan daya tarik dan efektifitas pembelajaran secara lebih luas.

Kata kunci: *E-Comic*, *Wordwall*, IPS, Pembelajaran Interaktif, Media Digital.

**DEVELOPMENT OF WORDWALL-BASED E-COMIC MEDIA FOR SOCIAL
STUDIES CONTENT ON NATURAL AND ARTIFICIAL APPEARANCES
AND TIME DIVISION IN INDONESIA, GRADE V OF ELEMENTARY
SCHOOL 3 TAMAN, BADUNG REGENCY**

By

Ni Putu Novi Lestari Putri, NIM 2111031469

Elementary Education Department

ABSTRACT

This study aims to develop and analyze the feasibility and effectiveness of wordwall-based E-Comic media in social studies learning for grade V of Elementary School 3 Taman, Badung Regency. The use of less varied and less interactive learning media is the main obstacle in increasing students' interest and learning outcomes. Therefore, this study develops a more interesting and interactive wordwall-based E-Comic media as an innovative solution in social studies learning. The research method used is Research and Development with the ADDIE model consisting of five stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The feasibility of the media is assessed by design experts, material experts, instructional design experts, and learning media experts, and tested through individual trials, small group trials, and field trials. The effectiveness of the media is measured through experiments with a one-group posttest-only design, using objective tests to measure student learning outcomes after using the media. The results of the study showed that the wordwall-based E-Comic media has a very good level of feasibility, with a percentage above 90% based on expert validation. The results of the trial on students showed that this media is very interesting and easy to use in social studies learning with an average percentage of student trial feasibility of 100%. The results of the effectiveness test also showed that the use of this media has a positive impact on improving student learning outcomes, with post-test scores higher than the KKTP/KKM standards. Based on the research results, wordwall-based E-Comic media can be used as an alternative innovative learning media that supports understanding concepts more effectively. Further research suggests developing E-Comic on other materials and integrating it with additional interactive features to increase the appeal and effectiveness of learning more broadly.

Keywords: *E-Comic, Wordwall, Social Studies, Interactive Learning, Digital Media.*