

Development Flashcard Assisted Wordwall Using PBL Model Increase Self Esteem Grade III Elementary School Blitar District

Aulia Rizka Fariani¹, Mohamad Fatih², Khoirul Wafa³

Universitas Nahdlatul Ulama Blitar^{1,2,3}

E-mail: auliarizkafariani620@gmail.com

Abstrak

The purpose of this study was to develop Wordwall-integrated flashcard materials to enhance IPAS learning and raise third-grade students' self-esteem at SDN 3 Candirejo, Blitar Regency. The researcher used a mixed-approaches approach, combining a quantitative methodology with research and development (R&D) directed by the ASSURE model. After the development process, a media prototype was created and verified by media and subject matter experts. Questionnaires, interviews, and observation were used to collect data, which were then subjected to descriptive quantitative analysis. A 95% score from content experts indicated a high level of validity, and an 85.71% score from media experts indicated a similarly high level of validity. The control group's significant values were less than 0.007 according to the Paired Sample T-test.

Keywords: Flashcard, Wordwall, Problem Based Learning, Self Esteem



Licensees may copy, distribute, display and perform the work and make derivative works and remixes based on it only if they give the author or licensor the credits ([attribution](#)) in the manner specified by these. Licensees may copy, distribute, display, and perform the work and make derivative works and remixes based on it only for [non-commercial](#) purposes.

Pendahuluan

Salah satu cara sistem pendidikan kontemporer dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang studi sosial dan sains adalah kurikulum merdeka yang menawarkan pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS). Kombinasi sains dan studi sosial bertujuan untuk mendorong anak mengembangkan kemampuan mengelola lingkungan alam dan sosial di sekitar mereka (Rasmani, et al 2023 dalam (Zahra 2024)). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) sangat berarti bagi siswa di tingkat sekolah dasar, karena masa pendidikan dasar merupakan periode ideal untuk menumbuhkan rasa ingin tahu, memperluas wawasan, serta membentuk sikap positif terhadap sains, teknologi, dan kehidupan bermasyarakat (Fatih 2022).

Berdasarkan temuan dari observasi yang dilaksanakan oleh peneliti di kelas 3 SDN 03 Candirejo, Kab Blitar menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan guru belum bervariasi, dengan dominasi penggunaan *PowerPoint*. Hal ini mengakibatkan siswa kesulitan menerima materi, sering melamun, dan kurang konsentrasi. Selain itu, Metode pengajaran yang sering dipakai guru yaitu metode ceramah, sehingga menyebabkan siswa kurang aktif, mudah bosan, dan cenderung bermain sendiri selama pembelajaran. Permasalahan lain yang teridentifikasi adalah rendahnya kemampuan pemecahan masalah dan kepercayaan diri siswa, serta kurangnya minat belajar. Inovasi dalam penggunaan sumber daya pendidikan yang bertambah interaktif dan selaras dengan yang diperlukan siswa sekolah dasar sangat diperlukan untuk menanggulangi persoalan tersebut.

Media pembelajaran merupakan sarana yang dipergunakan untuk menyalurkan informasi, baik berupa pengetahuan maupun informasi, kepada peserta didik (Fatih 2021). Menggunakan media yang dapat menarik perhatian, membangkitkan minat, dan merangsang pemikiran dan perasaan siswa

adalah salah satu cara untuk mencapai tujuan pembelajaran (Fatih 2021). Penggunaan media *Flashcard* yang dipadukan dengan permainan edukatif *Wordwall* dan salah satu opsi yang diajukan ialah model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)*. *Flashcard* ialah kartu berukuran kecil yang terdapat gambar, tulisan, atau simbol untuk membantu siswa dalam proses mengingat dan mengaitkan informasi melalui gambar tersebut. Ukuran standar *Flashcard* umumnya sekitar 8 x 12 cm, tetapi dapat diubah sesuai dengan kondisi ruang kelas (Azhar arsyad 2011 dalam (Nurjannah 2019)). Integrasi *QR Code* pada *Flashcard* yang terhubung ke *Wordwall* memungkinkan siswa mengakses permainan edukatif secara digital yang mana dapat meningkatkan keaktifan dan rasa percaya diri, serta keyakinan diri mereka dalam proses pembelajaran.

penggunaan *Wordwall* ini bertujuan untuk memantau perkembangan kemampuan siswa, sehingga akan sangat bermanfaat dalam meningkatkan kepercayaan diri dan keyakinan diri dalam memecahkan masalah selama pembelajaran. *Wordwall* adalah platform pembelajaran interaktif dengan berbagai game yang dapat dimainkan melalui teknologi seperti ponsel atau laptop. Ini adalah alat yang dapat membantu siswa belajar di kelas dengan lebih baik (Purnamasari et al., 2022). Disisi lain, *Wordwall* termasuk sebagian dari penggunaan teknologi pada kegiatan belajar mengajar, di mana integrasi teknologi dalam pendidikan memungkinkan siswa untuk mengakses pengetahuan secara instan tanpa terhalang oleh batasan tempat maupun waktu selama kegiatan belajar berlangsung (Fatih 2024).

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti melaksanakan penelitian dalam mengembangkan media *Flashcard* berbantuan *Wordwall*. Adanya media pembelajaran dengan menggunakan media kartu bergambar serta penambahan game edukasi ini diharapkan dapat meningkatkan *Self Esteem* siswa sehingga membuat siswa dapat menilai dirinya dan memiliki keberhargaan diri dalam menghadapi pemecahan masalah saat pembelajaran, Selain itu, hal ini dapat membantu para guru sebagai inovasi dalam pemilihan media pembelajaran bagi para siswa untuk mencapai nilai yang lebih baik dengan demikian, peneliti melaksanakan penelitian berjudul “Pengembangan *Flashcard* Berbantuan *Wordwall* Materi Siklus Hidup, Rangkaian Perubahan Pada Makhluh Hidup Menggunakan Model *Problem Based Learning* Meningkatkan *Self Esteem* Siswa Kelas 3 Sdn 3 Candirejo Kabupaten Blitar”.

Metode

Untuk merancang hasil pembelajaran, penelitian ini menggunakan metode campuran yang menggabungkan pendekatan penelitian dan pengembangan (R&D). Model ASSURE, yang berfokus pada desain pembelajaran berbasis teknologi dan Studi ini menggunakan metode kuantitatif. Menurut Sugiyono (2011), metode campuran adalah teknik penelitian yang menggabungkan teknik kuantitatif dan kualitatif untuk mendapatkan kuantitas, validitas, reliabilitas, dan objektivitas data.

Peneliti dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan ASSURE untuk membuat media pembelajaran *Flashcard* berbantuan *Wordwall* yang dirancang pada tahap pertama. Model pengembangan ASSURE mencakup enam langkah utama, yaitu: Analisis karakteristik peserta didik; merumuskan tujuan pembelajaran pemerintah; memilih metode, media, dan bahan ajar yang sesuai; memanfaatkan bahan ajar yang telah dipilih; menuntut partisipasi aktif peserta didik; dan melakukan evaluasi dan revisi proses pembelajaran. Ahapan penelitian dan pengembangan model ASSURE tersedia di sini. Studi ini melibatkan 20 siswa di kelas 3 SDN Candirejo 3 di Kabupaten Blitar, yang dibagi menjadi dua kelompok: 10 siswa kontrol dan 10 siswa eksperimen. Objek yang diteliti merupakan fokus dari aktivitas penelitian. Objek yang menjadi perhatian adalah media *Flashcard* berbantuan *Wordwall*. Pengumpulan data yang diterapkan dengan cara wawancara dan kuesioner (angket). Ketersediaan instrument dipergunakan untuk menilai kevalidan media pembelajaran dan untuk memvalidasi produk yang telah dihasilkan.

Hasil dan Pembahasan

1. Hasil

Penelitian dilaksanakan merupakan *mix methode* dengan pendekatan R&D menggunakan model ASSURE dan pendekatan kuantitatif. Desain pengembangan ASSURE memiliki 6 tahapan yaitu :

a. Analyse Learner

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Adella Pawestin, S.Pd sebagai guru wali kelas 3, diperoleh data bahwa selama pembelajaran pendekatan pembelajaran yang biasa digunakan oleh guru, yaitu metode ceramah, sehingga menyebabkan siswa kurang aktif, sering merasa bosan dan bermain sendiri. Siswa mengalami kesulitan menerima materi karena materi diberikan dengan media yang tidak sesuai. Selain itu, banyak siswa yang melamun dan tidak konsentrasi selama pembelajaran. Pemecahan masalah dan kepercayaan diri siswa dalam mengerjakan suatu tugas masih dikatakan sangat rendah, serta minat belajar kurang dimiliki pada siswa. Oleh karena itu, media Flashcard berbantuan Wordwall dikembangkan untuk mengatasi permasalahan ini.

b. State objectives

Perencanaan dilakukan dengan cara menyusun media *Flashcard* pada topik Siklus Hidup, Rangkaian Perubahan Pada Makhluk Hidup pada mata pelajaran IPAS, berdasarkan capaian dan tujuan pembelajaran yang sudah di tentukan.

Tabel 1
Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran

Capaian pembelajaran	Tujuan pembelajaran
siswa dapat membuat simulasi menggunakan bagan/alat bantu sederhana tentang siklus hidup makhluk hidup.	1. Melalui media pembelajaran <i>Flashcard</i> berbantuan <i>Wordwall</i> peserta didik dapat memahami materi pembelajaran 2. Peserta didik dapat membedakan siklus hidup manusia, hewan dan tumbuhan.

c. Select methods, media and materials

Pada bagian ini, model yang dipilih ialah Problem Based Learning. Media pembelajaran yang dikembangkan memanfaatkan teknologi IT berupa web berisi game edukasi. Topik yang diangkat mencakup siklus kehidupan dan berbagai tahapan perubahan yang terjadi pada makhluk hidup untuk siswa kelas 3. Produk media pembelajaran ditampilkan sebagai berikut ini.

- 1) Tampilan Box Media Pembelajaran Bagian Depan dan Belakang



Gambar 1 Tampilan Box Media Pembelajaran Bagian Depan dan Belakang

2) Tampilan Box Media Pembelajaran Bagian Samping



Gambar 2 Tampilan Box Media Pembelajaran Bagian Samping

3) Tampilan Cara Penggunaan Media Pembelajaran



Gambar 3 Tampilan Cara Penggunaan Media Pembelajaran

4) Tampilan Materi ke 1 Bagian Depan dan Belakang serta QR Code Wordwall Materi ke 1



Gambar 4 Tampilan Materi ke 1 Bagian Depan dan Belakang serta QR Code Wordwall Materi ke 1

5) Tampilan Materi ke 2 Bagian Depan dan Belakang serta QR Code Wordwall Materi ke 2



Gambar 5 Tampilan Materi ke 2 Bagian Depan dan Belakang serta QR Code Wordwall Materi ke 2

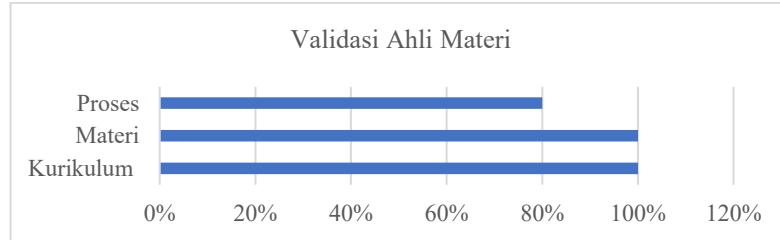
6) Tampilan Materi ke 3 Bagian Depan dan Belakang serta QR Code Wordwall Materi ke 3



Gambar 6 Tampilan Materi ke 3 Bagian Depan dan Belakang serta QR Code Wordwall Materi ke 3

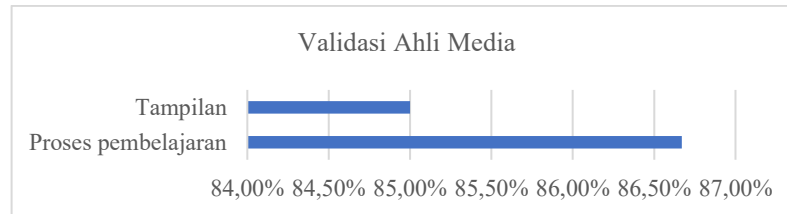
d. Utilize materials

Produk ini divalidasi oleh dua validator ahli: Ibu Adella Pawestin, S.Pd (ahli materi) dan Ibu Shofi Nur Amalia, M.Pd (ahli media). Validasi ini bertujuan untuk memastikan kevalidan produk sebelum diuji coba kepada siswa dan mengantisipasi kesalahan materi atau kekurangan.



Gambar 7 Diagram Hasil Vaidasi Ahli Materi

Hasil validasi menunjukkan bahwa aspek kurikulum dan materi memperoleh persentase masing-masing sebesar 100%, sementara aspek proses pembelajaran memperoleh 80%. Secara keseluruhan, total persentase mencapai 95,00% dan termasuk kategori "sangat valid."

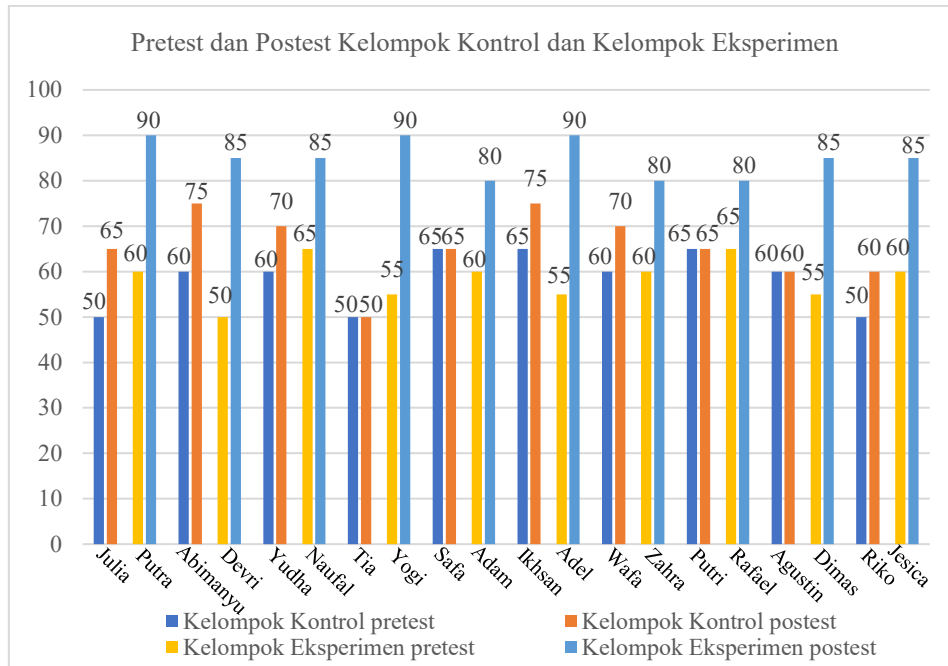


Gambar 8 Diagram Hasil Validasi Ahli Media

Hasil validasi dari ahli media menunjukkan bahwa elemen proses pembelajaran sebesar 86,67% dan aspek tampilan sebesar 85,00%. Secara keseluruhan, media memperoleh persentase validitas sebesar 85,71% yang tergolong dalam kategori 'sangat valid'.

e. Require learner participation

Peneliti melaksanakan implementasi media pembelajaran ini kepada 20 siswa kelas III SDN Candirejo 03, Kabupaten Blitar. Subjek penelitian terdiri dari dua kelompok siswa: sepuluh siswa dalam kelompok kontrol dan sepuluh siswa lainnya dalam kelompok eksperimen. Uji coba dilakukan pada tanggal 22 hingga 25 Mei 2025 melalui pemberian angket awal (pre-angket) dan angket akhir (post-angket). Hasil Pre dan Post Angket Siswa Kelas 3 sebagai berikut.



Gambar 9 Diagram Nilai Angket Pretest dan Postest Angket Siswa Kelas 3

Nilai pretest kedua kelompok hampir sama, tetapi nilai posttest kelompok eksperimen lebih tinggi dari kelompok kontrol. Ini menunjukkan bahwa kelompok eksperimen lebih baik daripada kelompok kontrol.

Selanjutnya, data angket dianalisis dengan melakukan uji prasyarat, meliputi uji normalitas dan homogenitas, serta uji hipotesis yang terdiri dari Paired Sample T-Test dan Independent Sample T-Test, menggunakan perangkat lunak SPSS versi 30.

a) Uji Normalitas

Tabel 2
Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Pretest kontrol	,949	10	,651
Posttest kontrol	,929	10	,441
Pretest eksperimen	,911	10	,287
Posttest eksperimen	,961	10	,792

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Nilai sigmoid untuk Uji Normalitas adalah 0,651. Jika nilai 0,651 lebih besar dari 0,5, residual mungkin berdistribusi normal. Test untuk Homogenitas.

Tabel 3
Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
hasil angket Based on Mean	2,263	1	18	,150
Based on Median	1,991	1	18	,175
Based on Median and with adjusted df	1,991	1	13,525	,181

Based on trimmed mean	2,438	1	18	,136
-----------------------	-------	---	----	------

Nilai sigmoid dari Uji Homogenitas pada tabel tersebut adalah 0,150. Dengan nilai $0,150 > 0,5$, data dianggap memiliki sifat homogen.

Karena syarat data memenuhi asumsi normalitas dan homogenitas, Uji Sampel Paired T-Test dan Uji Sampel Independen T-Test dapat digunakan untuk menganalisis lebih lanjut. Hasilnya ditampilkan sebagai berikut.

b) Uji *Paired Sample T-Test*

Tabel 4
Hasil Uji Paired Sample T-Test Kelompok Kontrol
Paired Samples Test

		Paired Differences					Significance			
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	One-Sided p	Two-Sided p
					Lower	Upper				
Pair 1	Pretest Kontrol - Posttest Kontrol	-7,00000	6,32456	2,00000	-11,52431	-2,47569	-3,5009	9	,003	,007

Berdasarkan hasil uji hipotesis kelompok kontrol, diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,007 yang lebih kecil dari 0,05. Hipotesis nol (H_0) dinyatakan ditolak. Temuan ini memiliki perbedaan yang signifikan antara skor angket sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) pada peserta didik.

Tabel 5
Hasil Uji Paired Sample T-Test Kelompok Eksperimen
Paired Samples Test

		Paired Differences					Significance			
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	One-Sided p	Two-Sided p
					Lower	Upper				
Pair 1	Pretest Eksperimen - Posttest Eksperimen	-26,50000	7,47217	2,36291	-31,84527	-21,15473	-11,2159	9	<,001	<,001

Hipotesis nol (H_0) ditolak karena hasil tes pada kelompok eksperimen menunjukkan nilai signifikansi 2-tailed sebesar 0,001, yang lebih kecil dari 0,05. Skor angket siswa sebelum dan setelah perlakuan diberikan sangat berbeda.

c) Uji *Independent Sample T-Test*

Tabel 6
Hasil Uji Independent Sample T-Test
Independent Samples Test

Levene's Test for Equality of Variances	t-test for Equality of Means
---	------------------------------

		F	Sig.	t	df	Significance		Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
						One-Sided p	Two-Sided p			Lower	Upper
						Nilai Equal Angket varianses assumed	2,263			,150	-7,134
Equal varianses not assumed			-7,134	13,774	<,001	<,001	-19,500	2,734	-	-13,628	

Hasil analisis menggunakan *Independent Sample T-Test* pada kelompok kontrol dan eksperimen menunjukkan bahwa nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $< 0,001$, yang lebih kecil dari $0,05$. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) ditolak. Temuan ini adanya perbedaan yang signifikan antara skor angket posttest pada kedua kelompok.

f. Evaluation and revise

Tahap ini merupakan tahap terakhir dalam model ASSURE. Berdasarkan evaluasi oleh validator, saran dan kritik digunakan sebagai sumber untuk evaluasi dan perbaikan media pembelajaran. Beberapa revisi yang dilakukan antara lain (1) memperbaiki tampilan gambar pada boks, (2) menambahkan logo kampus, nama dosen pembimbing dan pembuat media, (3) menambahkan penjelasan pada kartu petunjuk, (4) menambahkan kode pada setiap kartu untuk pengurutan, (5) memperbaiki ukuran dan jenis huruf, (6) serta menambahkan petunjuk "scan me" pada kartu barcode Wordwall dan menyesuaikan gambar belakang kartu dengan materi. Berdasarkan rekomendasi dari para ahli, peneliti melakukan revisi agar media tersebut dapat digunakan dengan baik, sehingga menghasilkan media yang sangat valid.

2. Pembahasan

Penelitian ini berhasil mengembangkan media *Flash Card* berbantuan *Wordwall* untuk materi Siklus Hidup, Rangkaian Perubahan Makhluk Hidup pada mata pelajaran IPAS siswa SD kelas 3.

a. Proses pengembangan

Proses pengembangan mengikuti enam tahapan model ASSURE, yaitu.

a) Analyse Learner

Hasil analisis menunjukkan bahwa metode pengajaran yang sering diterapkan oleh guru yaitu metode ceramah, sehingga menyebabkan siswa kurang aktif, bosan, melamun, kurang konsentrasi, memiliki kemampuan pemecahan masalah dan kepercayaan diri yang rendah, serta kurang minat belajar. Oleh karena itu, media *Flash Card* berbantuan *Wordwall* dikembangkan untuk mengatasi permasalahan ini.

b) State Objectives

Penetapan tujuan pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan siswa, yaitu untuk meningkatkan *Self Esteem* siswa.

c) Select Methods, Media, and Materials

Rancangan media adalah *Flash Card* berbantuan *Wordwall* dengan model *Problem Based Learning*, menggunakan materi IPAS tentang siklus hidup dan rangkaian perubahan makhluk hidup kelas 3

d) *Utilize Materials*

Produk dirancang terlebih dahulu lalu dievaluasi oleh pakar materi dan pakar media guna menjamin kevalidan.

e) *Require Learner Participation*

Setelah validasi, produk diuji dengan memberikan tes awal dan akhir kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen menggunakan media yang dikembangkan, sedangkan kelompok kontrol tidak menggunakannya.

f) *Evaluation and Revise*

Tahap terakhir adalah evaluasi dan revisi, menghasilkan produk final media pembelajaran *Flash Card* berbantuan *Wordwall* yang layak dipergunakan.

b. Kevalidan

Media *Flash Card* berbantuan *Wordwall* memanfaatkan IT, sejalan oleh pernyataan (Fatih 2022) yang menyatakan penerapan IT pada pendidikan menyediakan kesempatan siswa untuk mengasimilasi informasi dengan cepat dan tanpa batasan ruang maupun waktu. Media ini dikembangkan dengan memanfaatkan QR Code sebagai pendukung. QR Code sendiri adalah representasi visual berbentuk matriks dua dimensi yang mampu menyimpan berbagai jenis data (Fatih 2025). Salah satu cara yang efektif untuk mengatasi kesulitan belajar adalah dengan menerapkan model pembelajaran berbasis masalah (PBL), yang berfokus pada penyelesaian masalah dalam situasi nyata. Hal ini sejalan dengan pandangan (Fatih 2024) yang menyatakan bahwa PBL suatu pendekatan pembelajaran mengangkat permasalahan dari kehidupan sehari-hari sebagai sarana untuk memperoleh pengetahuan dan ide melalui analisis serta pemecahan masalah secara sistematis.

Media ini telah divalidasi oleh dua ahli—ahli materi dan media. Hasil penilaian menunjukkan bahwa ahli materi mendapatkan skor 95,00%, dan ahli media mendapatkan skor 85,71%. Capaian ini menunjukkan bahwa media tersebut tergolong sangat valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini diperkuat oleh (Sugiyono 2016 dalam (Rahayu et al. 2022)) yang menjelaskan kevalidan adalah langkah utama dalam meningkatkan keefektifan pengumpulan data untuk pengembangan media. Penggunaan *Wordwall* sebagai game edukasi dalam media ini sejalan dengan (Fatih 2025) Aplikasi *Wordwall* ialah sebagian dari media, sumber belajar, dan instrumen untuk mengevaluasi pembelajaran siswa yang menarik dan mampu meningkatkan motivasi belajar mereka. Manfaat media pembelajaran adalah penyampaian pesan yang lebih jelas untuk meningkatkan kualitas dan memperlancar proses pembelajaran (Arsyad, 2016:29). Penggunaan teknologi informasi dalam pembelajaran juga sangat relevan untuk meningkatkan prestasi siswa (Tanwir 2018).

c. Peningkatan *Self Esteem* Menggunakan Model *Problem Based Learning* Kelompok Kontrol

Siswa di kelompok kontrol diajarkan dengan model pembelajaran berbasis masalah tanpa menggunakan media *Flashcard* berbantuan *Wordwall*. Berdasarkan hasil angket pretest dan posttest, terdapat peningkatan rata-rata skor *Self Esteem*. Peningkatan ini terlihat dari perubahan skor minimum, yang semula 50 menjadi 60 setelah pembelajaran berlangsung. Kemudian nilai maksimum kelompok kontrol mengalami perubahan hanya mampu memperoleh nilai 65 pada post-test siswa mampu memperoleh nilai hingga 75. Hasil uji sampel paired T-test menunjukkan bahwa nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,007 kurang dari 0,05, yang menunjukkan bahwa hipotesis nol (H_0) tidak valid. Ini menunjukkan bahwa meskipun model PBL mengaktifkan siswa dalam diskusi dan pemecahan masalah, tanpa media yang mendukung karakteristik visual siswa sekolah dasar, peningkatan *Self Esteem* tidak maksimal. Pada saat pengimplementasiannya, beberapa siswa tetap menunjukkan keraguan, keengganan untuk bertanya, dan minimnya keberanian berpendapat di depan kelas. Temuan ini mendukung penelitian sebelumnya oleh Mulyasa (2015) yang

menyebutkan bahwa pembelajaran yang tidak disertai dengan media konkret akan menyulitkan anak memahami konsep dan berdampak pada kepercayaan dirinya.

d. Peningkatan *Self Esteem* Melalui Media *Flashcard* Berbantuan *Wordwall* Menggunakan Model *Problem Based Learning* Kelompok Eksperimen

Kelompok eksperimen menerima perlakuan berupa pembelajaran PBL yang dipadukan dengan media *Flashcard* berbantuan *Wordwall*. Hasil angket pretest dan posttest menunjukkan adanya peningkatan rerata skor *Self Esteem*, Perubahan positif terlihat dari peningkatan nilai minimum siswa, yang semula hanya 50 menjadi 80 setelah proses pembelajaran berlangsung. Nilai maksimum pada kelompok eksperimen pun mengalami peningkatan, dari sebelumnya 65 pada post-test menjadi 90. Nilai signifikansi (2-tailed) adalah 0,001, lebih kecil dari 0,05, menurut hasil Uji Sampel T Paired. Peningkatan ini dianggap signifikan secara statistik karena hipotesis nol (H_0) ditolak. Selama penerapan metode ini, siswa tampak lebih percaya diri dalam mengerjakan tugas, lebih berani menjawab soal-soal kuis di *Wordwall*, dan menunjukkan partisipasi aktif dalam diskusi kelompok. *Wordwall* dapat membuat belajar kompetitif tetapi menyenangkan. Menurut Teori Belajar Humanistik yang dikemukakan oleh Rogers (1983), kondisi semacam ini berperan dalam meningkatkan rasa percaya diri (*self esteem*) dan memupuk motivasi intrinsik siswa. Bahwa media pembelajaran yang menyenangkan, visual, dan interaktif dapat meningkatkan efektivitas PBL dengan meningkatkan aspek afektif siswa.

e. Perbandingan Peningkatan *Self Esteem* Pada Kelompok Kontrol Dan Kelompok Eksperimen

Uji Sampel Independen T digunakan untuk melakukan analisis perbandingan antara dua kelompok. Hasilnya menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,001, yang lebih kecil dari 0,05. Hal ini mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Peningkatan kelompok eksperimen jauh lebih besar dibandingkan dengan kelompok kontrol. Temuan ini mengisyaratkan bahwa penggunaan model pembelajaran berbasis masalah (PBL) secara tunggal belum mampu meningkatkan *self esteem* siswa secara maksimal, sehingga perlu dipadukan dengan media pembelajaran yang selaras dengan karakteristik peserta didik.

. Media *Flashcard* berbantuan *Wordwall* terbukti mendorong interaksi, keberanian, dan rasa mampu, yang semuanya merupakan inti dari *self esteem* serta membantu mereka membangun penilaian diri dan menghargai diri sendiri, baik dalam konteks belajar maupun non belajar, serta diharapkan dapat mempengaruhi tingkat kesuksesan akademik dan non akademik siswa. *Self Esteem* ialah evaluasi pribadi mengenai penilaian diri sendiri yang diwujudkan melalui tindakan, dan evaluasi tersebut diarahkan langsung pada diri sendiri (Coopersmith, 1967 dalam (Rokhmatika and Muslikah 2024)). (Fatih 2024) Pengembangan media yang sesuai dengan model pembelajaran yang tepat juga dapat memperkuat *Self Esteem* siswa.

Simpulan

Dalam pembelajaran IPAS materi Siklus Hidup, Rangkaian Perubahan Makhluk Hidup di kelas 3 SDN 3 Candirejo, Kabupaten Blitar, peneliti menemukan bahwa siswa dapat meningkatkan kepercayaan diri mereka sendiri dengan menggunakan media pembelajaran berbasis masalah seperti *Flashcards* dan *Wordwall*. Proses pengembangan ini melibatkan pemeriksaan kebutuhan siswa, menetapkan tujuan dan hasil pembelajaran yang jelas, memilih media dan model yang relevan, dan melakukan evaluasi menyeluruh mengenai media pembelajaran yang dihasilkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 95,00 persen dari ahli materi dan 85,71 persen dari ahli media memiliki tingkat kevalidan media, dan respons siswa terhadap penggunaan media pembelajaran *Flashcard* dengan bantuan *Wordwall* adalah 0,001 hingga 0,005, yang menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Data ini mengindikasikan bahwa siswa dapat mengapresiasi media pembelajaran yang dibuat dan dianggap relevan untuk digunakan di lingkungan pendidikan.

Meskipun hasil penelitian menunjukkan temuan yang signifikan, namun perlu berhati-hati dalam menggeneralisasikan temuan ini, mengingat kelompok studi terbatas pada satu ruang kelas di satu institusi pendidikan. Maka dari itu, studi lebih mendalam dengan cakupan yang lebih luas diperlukan untuk memastikan bahwa temuan-temuan ini dapat diimplementasikan dalam konteks pendidikan lainnya. Selain itu, studi ini menyoroiti relevansi inovasi dalam pembelajaran, terutama dengan penggabungan IT untuk mengatasi tantangan dalam menyediakan materi yang kompleks sehingga pembelajaran menjadi lebih relevan dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Daftar Rujukan

- Azhari, dkk. 2023. "Penelitian Mixed Method Research Untuk Disertasi." *Innovative: Journal Social Science Research* 3(2): 8010–25.
- Fatih. 2021. "Pengembangan Monopoli Karakter Berbasis Permainan Simulasi Sebagai Upaya Peningkatan Kecerdasan Sosioemosi Siswa Sekolah Dasar Di Kota Blitar." *Jurnal Pendidikan : Riset dan Konseptual* 5(1): 51–62.
http://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset_Konseptual/article/view/315.
- Fatih. 2022. "Pengembangan Media Power Point Interaktif Berbasis Animasi Pada Pembelajaran IPA." *Jurnal Pendidikan : Riset dan Konseptual* 6(2): 351.
https://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset_Konseptual/article/view/487.
- Fatih. 2024. "Desain Random Card Berbantuan Wordwall Materi Tata Surya Melalui PBL (Problem Based Learning) Untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Kelas VI SDN Sumberdiren 01 Kabupaten Blitar." *Al-Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 8(4): 1588. doi:10.35931/am.v8i4.4105.
- Fatih. 2024. "Pengembangan Media Wayang Kartun Mini Agama (WAKAMINA) Berbasis Experiential Learning Materi Keragaman Di Lingkungan Sekitar Kita Untuk Meningkatkan Self Esteem Siswa Di SD." *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 7(8): 9152–58. doi:10.54371/jiip.v7i8.5274.
- Fatih. 2024. "Random Cards Berbantuan Wordwall Pada Materi Transfer Energi Antarmakhluk Hidup Untuk Meningkatkan Literasi Sains Dan Self-Responsibility Siswa Kelas V Upt Sdn Satriyan 03 Kabupaten Blitar." *Jurnal Program Studi PGMI* 11(2): 159–74.
- Fatih. 2025. "Pengembangan E-Booklet Berbasis Wordwall Materi Perubahan Wujud Benda Untuk Meningkatkan Self-Confidence Kelas Iv Sdn Kalitengah 1." *Jurnal Cerdas Proklamator* 12(1): 96–107. doi:10.37301/cerdas.v12i1.255.
- Nurjannah. 2019. "Peningkatan Kemampuan Penguasaan Kosakata Melalui Kartu Huruf Bergambar Siswa Kelas Ii Sdn 5 Soni." *Jurnal Kreatif Tadulako Online Vol.* 4(8): 292–313.
<https://media.neliti.com/media/publications/119169-ID-peningkatan-kemampuan-penguasaan-kosakat.pdf>.
- Purnamasari, dkk. 2022. "Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Word Wall." *jurnal pengabdian kepada masyarakat* 3(1): 70–77.
- Rahayu, dkk. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Pada Mata Pelajaran Instalasi Penerangan Listrik Kelas Xii Di Smk Negeri 1 Sidoarjo." *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro* 11(03): 429–37. doi:10.26740/jpte.v11n03.p429-437.
- Rokhmatika, Nailu, and Muslikah. 2024. "Pengembangan Instrumen Self-Esteem Coopersmith (Citra Diri)." *Jurnal Literasi Indonesia(JLI)* 1(1): 1–8.
- S.ratika, C. sindi, M. Fatih. 2025. "Pengembangan Modul Berbasis Scan Barcode Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Bagian Tumbuhan Dan Fungsinya (Kelas Iv Upt Sd Negeri Resapombo 05 Kecamatan Doko Kabupaten Blitar." *jurnal ilmiah pendidikan dasar* 10(1).
- Tanwir, Rahman. 2018. "Media Pembelajaran Berbasis Ict Terhadap Hasil Belajar Pai Peserta Didik Pada Smk Negeri 1 Kota Parepare." *jurnal studi pendidikan XVI*(1).
- Zahra, Nafisa Ulfa. 2024. "Tranformasi Pembelajaran IPAS Di Sekolah Dasar Melalui Kurikulum Merdeka: Tantangan Dan Peluang." *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia* 9(3): 157–60.