

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
WORDWALL PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA MATERI
NEGARA KESATUAN REPUBLIK INDONESIA KELAS IV SDN KADEMANGAN**

2

Rika Wahyuni¹, Didit Yulian Kasdriyanto², Shofia Hattarina³

¹²³PGSD FKIP Universitas Panca Marga

¹wahyunirika784@gmail.com, ²didityulian@upm.ac.id,

³shofiahattarina@gmail.com

1

ABSTRACT

This research is motivated by the low interest in learning and understanding of students caused by the minimal use of learning media. Therefore, the research attempts to create interesting learning media to improve students' understanding. This research uses the Research & Development (R&D) method with the Borg & Gall model consisting of six stages: (1) Potential and problems; (2) Planning; (3) Product Design; (4) Product validation; (5) Product revision; and (6) Product trial. The results of the study showed that the wordwall media received a score of 93% from media experts, 80% from material experts, and 92% from class teachers, all of which were in the very feasible category. The trial on students showed an increase in understanding of the material, with an average pretest score of 47.4 and a posttest of 88.4. Based on the results of this study, it can be concluded that interactive media based on wordwalls is effective in improving students' understanding and learning motivation, and is feasible to be used as an innovative learning media in Pancasila Education subjects in elementary schools. Keywords: Development; learning media; wordwall; pancasila education

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi rendahnya minat belajar dan pemahaman peserta didik yang disebabkan minimnya penggunaan media pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian berupaya menciptakan media pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan pemahaman peserta didik. Penelitian ini menggunakan metode *Research & Development* (R&D) dengan model Borg & Gall yang terdiri dari enam tahap: (1) Potensi dan masalah; (2) Perencanaan; (3) Desain Produk; (4) Validasi produk; (5) revisi produk; dan (6) Uji coba produk. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *wordwall* mendapatkan skor 93% dari ahli media, 80% dari ahli materi, dan 92% dari guru kelas, yang semuanya masuk dalam kategori sangat layak. Uji coba kepada peserta didik menunjukkan peningkatan pemahaman materi, dengan nilai rata-rata *pretest* 47,4 dan *posttest* 88,4. Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa media interaktif berbasis *wordwall* efektif meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar peserta didik, serta layak digunakan sebagai media pembelajaran inovatif dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

Kata kunci: Pengembangan; media pembelajaran ; *wordwall*; pendidikan Pancasila

A. Pendahuluan

Belajar ialah aktivitas yang melibatkan guru dan peserta didik pada prosesnya belajar ditunjukkan agar mendapatkan dan meningkatkan suatu perubahan tingkah laku, keterampilan dan pengetahuan. Pada perkembangan abad 21, peran guru bukan hanya sebagai pembimbing dan motivator melainkan juga sebagai fasilitator. Fasilitator adalah menyediakan fasilitas belajar yang layak dan memungkinkan untuk memudahkan kegiatan pembelajaran dengan menghasilkan situasi belajar yang menyenangkan.

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (Pendidikan Pancasila) memegang peranan penting dalam membentuk karakter dan kesadaran berbangsa dan bernegara. Namun, pembelajaran Pendidikan Pancasila seringkali dianggap membosankan karena kurangnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan kreatif. Guru dituntut untuk dapat mengombinasikan media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik.

Menurut Tirtanawati, dkk (2024) Dengan memanfaatkan media pembelajaran, pengalaman belajar dapat dibuat menyenangkan, interaktif, dan merangsang. Salah satu media interaktif yang dapat digunakan adalah Aplikasi *wordwall*, sebuah platform online yang memfasilitasi berbagai permainan edukatif untuk memahami pelajaran Pendidikan Pancasila (Malik, 2020). Arimbawa (2021) menyoroti potensi media *Wordwall* sebagai alat pembelajaran yang memperlancar proses pembelajaran dan meningkatkan keterlibatan, memfasilitasi pemahaman, dan meningkatkan pengalaman belajar secara keseluruhan. *Game* bukan hanya untuk kesenangan dan bermain melainkan untuk sarana pendidikan pula. Permainan dapat menjadi masalah jika dimainkan secara berlebihan, yang dapat menyebabkan terabaikannya tanggung jawab lain dan tertundanya pekerjaan. Oleh karena itu, penting untuk mengembangkan permainan edukatif yang mengarahkan fokus peserta didik pada kegiatan belajar dan akademis (Adam & Muhammad, 2015)

Pada penelitian terdahulu yakni oleh (Purnamasari & Rahmanita 2020) menjadikan Dalam pembelajaran jarak jauh, aplikasi *Wordwall* dapat menjadi alat untuk meminimalkan kesulitan yang sering dihadapi guru, seperti kurangnya motivasi belajar dan rendahnya pemahaman peserta didik. Dina Kurniastuti & Wibawa (2024) juga menyatakan bahwa *Wordwall* dapat membantu meningkatkan aktivitas belajar peserta didik, memberikan materi yang terstruktur, dan memungkinkan evaluasi pembelajaran yang lebih baik. Fanny (2020) menegaskan bahwa permainan kuis *Wordwall* memerlukan dukungan media pembelajaran khususnya media berbasis TIK agar dapat berfungsi optimal dan menciptakan pengalaman belajar yang menarik., sehingga tidak membosankan dan dapat menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Lebih lanjut, sebagaimana yang dikemukakan oleh Basa dkk. (2021), metode pembelajaran inovatif memainkan peran penting dalam pembelajaran jarak jauh, karena membantu meningkatkan motivasi peserta didik dan meningkatkan hasil akademis

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif seperti *wordwall* dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam penguasaan materi dan membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan. Namun, masih sedikit penelitian yang mengkaji tentang pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan melalui wawancara dengan wali kelas IV SDN Kademangan 2, ditemukan bahwa media pembelajaran yang digunakan masih terbatas dan kurang interaktif. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Wordwall* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV di SDN Kademangan 2 Probolinggo. Dengan demikian, diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila dan membantu peserta didik memahami konsep-konsep Pancasila dengan lebih baik.

Kurangnya media pembelajaran interaktif pada mata

pelajaran Pendidikan Pancasila menyebabkan dilakukannya penelitian ini yang berupaya mengembangkan media berbasis *Wordwall* untuk meningkatkan kemampuan dan hasil belajar peserta didik kelas IV SDN Kademangan 2 Probolinggo.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D). Melibatkan proses pengembangan suatu produk secara bertahap, yang dapat dievaluasi (Okpatrioka, 2023). Sebagaimana yang dikemukakan oleh Borg & Gall (Rohmaini et al., 2020), penelitian pengembangan merupakan suatu proses sistematis untuk mengembangkan dan memvalidasi produk baru. Peneliti menggunakan Model Pengembangan Borg & Gall yang dimodifikasi, dengan tetap mempertahankan prinsip-prinsip inti dari proses awal yang terdiri dari 10 tahap. Namun demikian, dengan mempertimbangkan keterbatasan waktu dan keterbatasan ruang lingkup penelitian yang hanya berfokus pada satu kelas di SDN Kademangan 2, maka peneliti

mengadaptasi model tersebut menjadi enam tahap. Tahapan yang dimodifikasi tersebut meliputi: 1) potensi dan permasalahan, 2) perencanaan, 3) desain produk, 4) validasi produk, 5) revisi produk, dan 6) uji coba produk.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penyajian Data Uji Coba

Pengumpulan data untuk uji coba dilakukan sesuai dengan metodologi penelitian pengembangan, yang dilaksanakan pada hari Senin, 23 Februari 2025 di SDN Kademangan 2 yang beralamat di Jl. Tambora No. 2, Kademangan, Kec. Kademangan, Kota Probolinggo. Sebagai langkah awal dalam pengembangan Media Pembelajaran *Wordwall*, peneliti melakukan observasi dan wawancara kepada kepala sekolah, guru kelas IV, dan peserta didik kelas IV. Peneliti juga membagikan angket analisis kebutuhan kepada guru kelas IV dan peserta didik SDN Kademangan 2. Transkrip wawancara, observasi, dan angket analisis kebutuhan peserta didik disajikan pada lampiran.

a. Pengumpulan Data

Penelitian ini mengumpulkan data melalui wawancara, observasi, dan kuesioner yang disebarkan kepada kepala

sekolah, guru kelas IV, dan peserta didik, dengan temuan yang menunjukkan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dan membantu peserta didik yang mengalami kesulitan. Selama ini, proses pembelajaran pendidikan Pancasila hanya mengandalkan ceramah. Untuk mengatasi keterbatasan ini, peneliti bermaksud mengembangkan media *Wordwall* untuk memfasilitasi pembelajaran peserta didik.

b. Desain Produk

Setelah fase pengumpulan data, langkah berikutnya melibatkan perancangan dan pengembangan produk, khususnya media pembelajaran interaktif berbasis *Wordwall*. Secara singkat dan jelas uraikan hasil yang diperoleh dan dilengkapi dengan pembahasan yang mengupas tentang hasil yang telah didapatkan dengan teori pendukung yang digunakan.



c. Pengembangan Desain Produk

1. Kunjungi situs web *wordwall*
<https://wordwall.net/myactivities>
2. Klik tombol daftar untuk membuat akun baru
3. Isi formulir pendaftaran dengan informasi yang diperlukan
4. Setelah masuk ke akun *wordwall* klik tombol “Buat aktivitas baru”
5. Pilih template yang tersedia saya memilih “*Open The Box*”
6. Atur tampilan template dengan mengubah warna, ukuran dan lain – lain.
7. Buatlah pertanyaan – pertanyaan yang sesuai dengan materi pembelajaran
8. Tambahkan jawaban yang benar dan salah

9. Uji coba template untuk memastikan semuanya berfungsi dengan baik
10. Setelah selesai klik tombol “terbitkan” untuk menerbitkannya
11. Bagikan link kepada peserta didik

Faridahtul Jannah,
S.Pd., M.Pd

$$P = \frac{f}{n} \times 100 \%$$

$$P = \frac{56}{60} \times 100 \%$$

$$= 93\%$$

Hasil penelitian menunjukkan skor total 56 dan skor persentase 93%. Penilaian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran sangat valid untuk digunakan, memenuhi ambang batas validitas 81-100%.

Analisis Data

a. Validasi Produk

Pengembangan media pembelajaran *Wordwall* interaktif ini melibatkan beberapa tahap validasi, antara lain:

- Validasi ahli media oleh Ibu Faridahtul Jannah, S.Pd., M.Pd.
- Validasi ahli materi oleh Ibu Uswatun Hassanah, S.Pd., M.Pd.
- Validasi ahli pembelajaran oleh Ibu Yuli Haryati S.Pd., guru kelas IV

1. Validasi ahli media

Peneliti melakukan validasi ahli terhadap desain media pembelajaran untuk menilai kualitas dan efektivitasnya. Validasi dilakukan oleh Ibu

2. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli dilakukan untuk menilai relevansi dan kesesuaian materi dalam media pembelajaran. Validasi ahli media dilakukan oleh Ibu Uswatun Hassanah, S.Pd., M.Pd. Ahli materi memberikan masukan dan saran melalui angket validasi materi.

$$P = \frac{f}{n} \times 100 \%$$

$$P = \frac{42}{52} \times 100 \%$$

= 80 %
Hasil penilaian ahli materi menghasilkan skor total 42, yang berarti persentase skornya 80%. Berdasarkan penilaian ini, materi pembelajaran dapat dikatakan valid.

3. Validasi Ahli

Pembelajaran

Validasi oleh ahli pembelajaran dilakukan untuk menilai kelayakan produk sebagai media pembelajaran. Validasi dilakukan oleh Ibu Yuli Haryati S.Pd, guru kelas IV.

$$P = \frac{f}{n} \times 100 \%$$

$$P = \frac{37}{40} \times 100 \%$$

$$= 92 \%$$

Hasil penilaian ahli menunjukkan skor total 37 dan skor persentase 92%. Berdasarkan penilaian tersebut, media pembelajaran dapat digolongkan sangat valid untuk digunakan sebagai alat bantu pembelajaran karena

berada pada rentang capaian 81-100%.

b. Revisi Produk

Pada tahap pengembangan produk, peneliti menerima kritik dan saran berharga dari dosen ahli media, yang menyarankan untuk memperluas penerapan produk. Dosen ahli materi juga memberikan umpan balik tentang materi pembelajaran, yang menyoroti perlunya menyesuaikannya dengan tujuan pembelajaran tertentu. Umpan balik ini membantu peneliti menciptakan produk berkualitas tinggi.

c. Uji Coba Lapangan

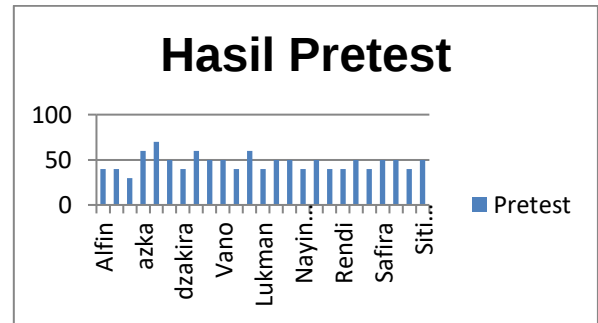
Penelitian ini merupakan uji coba lapangan terhadap 25 peserta didik yang terdiri dari 14 peserta didik laki-laki dan 11 perempuan dari Kelas IV SDN Kademangan 2. Uji coba dilaksanakan pada tanggal 23 Februari 2025 mulai pukul 08.00 WIB. Selama uji coba, peserta didik mendapatkan bimbingan dalam penggunaan media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti. Sebelum uji coba, 25 peserta

didik diberikan *pretest* untuk menilai kemampuan awal mereka. Peserta didik secara bergantian mencoba media pada sesi pendampingan, dan materi disajikan secara berkelompok untuk memudahkan pemahaman. Uji coba lapangan dilaksanakan di Kelas IV SDN Kademangan 2

1. *Pretest*

Untuk menilai pengetahuan awal peserta didik tentang sejarah kemerdekaan Indoensia, peneliti memberikan tes awal kepada 25 peserta didik yang akan berpartisipasi dalam penelitian ini. Tes awal tersebut terdiri dari 10 pertanyaan pilihan ganda, yang dijawab peserta didik secara individual. Hasil tes awal untuk 25 peserta didik disajikan di bawah ini:

Grafik 1 Hasil *Pretest*



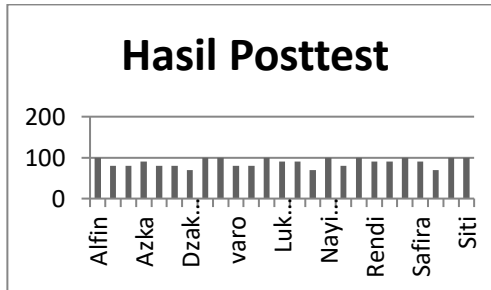
Seperti yang ditunjukkan pada grafik di atas, hasil *pretest* menunjukkan bahwa peserta didik memperoleh nilai rendah. Secara spesifik, 9 peserta didik memperoleh skor 50, 10 peserta didik memperoleh skor 40, dan 1 peserta didik memperoleh skor 30.

2. *Posttest*

Setelah uji coba produk, peneliti memberikan pendampingan media *wordwall* kepada 25 peserta didik, dilakukan *posttest* untuk menilai pemahaman peserta didik terhadap materi setelah menggunakan media pembelajaran. Berikut ini adalah hasil

posttest ke-25 peserta didik.

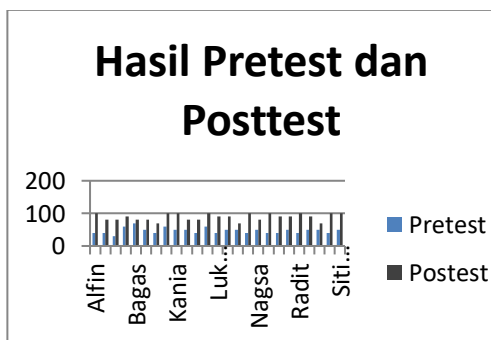
Grafik 2 Hasil *Posttest*



3. Perubahan nilai peserta didik

Setelah dilakukan pemberian pretest, uji coba lapangan, dan posttest, peneliti menganalisis hasil penelitian untuk mengetahui perbedaan nilai peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran.

Grafik 3 Perubahan Nilai Peserta didik



Seperti yang ada pada grafik terdapat

E. Kesimpulan

Penelitian ini berfokus kepada pengembangan media *Wordwall* untuk mengatasi kendala yang dihadapi peserta didik Kelas IV SDN Kademangan 2 dalam memahami materi pendidikan Pancasila. Metode pengajaran berbasis ceramah yang selama ini digunakan kurang efektif sehingga membuat peserta didik jenuh.

Tujuan penelitian ini adalah merancang pengalaman belajar yang menarik dan interaktif dengan memanfaatkan media *Wordwall*. Para ahli telah memvalidasi kualitas media *Wordwall*, menilainya sangat valid. Materi media pembelajaran telah melalui tahap validasi oleh dosen ahli dengan skor total 42 (80%) dan tahap validasi oleh ahli pembelajaran yaitu guru kelas IV dengan skor total 37 (92%), yang berarti media sangat valid dan tidak memerlukan revisi. Grafik di atas menggambarkan adanya peningkatan nilai tes peserta didik secara signifikan dari nilai rata – rata *pretest* 47,4 ke nilai rata - rata *posttest* 88,4 setelah menggunakan media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, Steffi, and Muhammad Taufik Syastra, 'Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X Sma Ananda Batam | Computer Based Information System Journal', *CBIS Journal*, 3.2 (2015), pp. 1–13
- Arimbawa, I. G. P. A. (2021). Penerapan *Wordwall* Game Quis berpadukan Classroom untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Biologi. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(2), 324–332.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.5244716>
- Basa, Z. A., & Hudaidah, H. (2021). Perkembangan Pembelajaran Daring terhadap Minat Belajar Matematika Peserta didik SMP pada Masa Pandemi COVID-19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), 943–950.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i3.461>
- Dina Kurniastuti, and Sutrisna Wibawa, 'Pengembangan Multimedia Pembelajaran PPKn Berbasis *Wordwall* Untuk Peserta didik Kelas 6 Sekolah Dasar', *Semantik : Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 2.1 (2024), pp. 142–52, doi:10.61132/semantik.v2i1
- Fanny, 'Fanny Mestyana Putri', *Evektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall Dalam Pembelajaran Daring {online} Matetmatika Pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 Di MIN 2 Kota Tangerang Selatan*, 2020
- Malik, I. (2020). Membuat Games Edukasi dengan *Wordwall*.
- Okpatrioka 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>
- Purnamasari, S., Rahmanita, F., Soffiatun, S., Kurniawan, W., & Afriliani, F. (2020). Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Word Wall. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 177–180.
- Rohmaini, L., Netriwati, N., Komarudin, K., Nendra, F., & Qiftiyah, M. (2020). Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Berbasis Etnomatematika Berbantuan Wingeom Berdasarkan Langkah Borg and Gall. *Teorema: Teori Dan Riset Matematika*, 5(2), 176.
<https://doi.org/10.25157/teorema.v5i2.3649>
- Tirtanawati, M. R., Pristian, R., Mujahidin, A., & Budiyo, S. C. (2024). Penggunaan Web *Wordwall* Sebagai Bentuk Adaptasi Teknologi Untuk Meningkatkan Literasi Digital Pada Peserta didik Kelas 4 SDN Ledok Kulon 1 Bojonegoro. *JURNAL PADI (Pengabdian MAsyarakat Dosen Indonesia)*, 7(1), 1–5.