

## **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBANTUAN *WORDWALL* MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA MATERI KERAGAMAN BUDAYA INDONESIA KELAS V SD**

Fatimah Azahro Damanik<sup>1</sup>, Dinda Yarshal<sup>2</sup>, Nila Lestari<sup>3</sup>, Nurmairina<sup>4</sup>  
<sup>1,2,3,4</sup>PGSD FKIP Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah  
[fatimahazahrodamanik@umnaw.ac.id](mailto:fatimahazahrodamanik@umnaw.ac.id), [dindayarshal@umnaw.ac.id](mailto:dindayarshal@umnaw.ac.id),  
[nilalestari@umnaw.ac.id](mailto:nilalestari@umnaw.ac.id), [nurmairina@umnaw.ac.id](mailto:nurmairina@umnaw.ac.id)

### **ABSTRACT**

*This research is a research and development (R&D) that aims to (1) validate the development of interactive learning media assisted by WordWall for Pancasila education subjects on Indonesian cultural diversity. (2) the practicality of interactive learning media assisted by WordWall and (3) determine the improvement in student learning outcomes after using interactive learning media assisted by WordWall. This research procedure adapts the ADDIE Branch development model, namely development consisting of five stages including (analysis), design (design), development (development), implementation (implementation), and evaluation (evaluation). The results of this study are in the form of learning media assisted by WordWall which are validated by media experts and material experts, practical as seen from teacher responses and improvement in student learning outcomes as seen from answer scores. The average result of validation by material experts is 84% with the criteria of "very valid" so that the media can be used for learning activities in the classroom. The average result of validation by media experts is 88% with the criteria of "very valid" so that it can be used for learning activities in the classroom. The average practicality score was 92%, with the criteria being "very practical," suggesting that the learning media can be used during learning. Furthermore, student learning outcomes averaged 94%, with the criteria being "very good," suggesting that the WordWall-assisted learning media can be used and can improve student learning outcomes.*

*Keywords: development of interactive learning media, WordWall, learning outcomes.*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (R&D) yang bertujuan untuk (1) kevalidan pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan *WordWall* mata pelajaran pendidikan pancasila materi keragaman budaya Indonesia. (2) kepraktisan media pembelajaran interaktif berbantuan *WordWall* dan (3) mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbantuan *WordWall*. Prosedur penelitian ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE Branch, yaitu pengembangan yang terdiri dari lima tahap antara lain analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Hasil penelitian ini yaitu berupa media pembelajaran berbantuan *WordWall* yang divalidasi oleh ahli media dan ahli materi, praktis yang dilihat dari respon guru dan meningkatkan hasil belajar peserta didik yang dilihat dari skor jawaban. Hasil rata-rata validasi ahli materi adalah 84% dengan kriteria "sangat valid" sehingga media dapat digunakan untuk aktivitas pembelajaran di kelas. Hasil rata-rata validasi ahli materi adalah 88% dengan kriteria "sangat valid"

sehingga dapat dapat digunakan untuk aktivitas pembelajaran di kelas. Hasil rata-rata kepraktisan adalah 92% dengan kriteria “sangat praktis” sehingga media pembelajaran dapat digunakan pada saat pembelajaran berlangsung. Dan hasil belajar peserta didik dengan rata-rata 94% dengan kriteria “sangat baik” maka, media pembelajaran berbantuan *WordWall* dapat digunakan dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Kata kunci : pengembangan media pembelajaran interaktif, *WordWall*, hasil belajar

## **A. Pendahuluan**

Pendidikan merupakan upaya mempersiapkan generasi muda yang akan datang datang. Maka pendidikan harus dilaksanakan sebaik-baiknya sehingga mampu menempa generasi yang bermutu, berakhlak, dan berkarakter. Dimana dengan adanya pendidikan yang bermutu akan meningkatnya sumber daya manusia. Sumber daya manusia dapat dikembangkan secara optimal kualitas pengajaran pada setiap jenjang kelas di dalam lembaga pendidikan, sehingga potensi yang ada pada dirinya dapat dikembangkan dengan efisien dan produktif pada era teknologi sekarang. Upaya ini dapat dilihat dari meningkatnya kualitas guru, metode pembelajaran yang digunakan, tersedianya sumber pembelajaran, sarana dan prasarana, serta media pembelajaran untuk mendukung pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan salah faktor penting dalam peningkatan kualitas pembelajaran. Hal tersebut disebabkan adanya perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan yang menuntut efisiensi dan efektivitas dalam pembelajaran. Untuk mencapai tingkat efisiensi dan efektivitas yang optimal, salah satu upaya yang perlu dilakukan adalah mengurangi bahkan jika perlu menghilangkan dominasi

sistem penyampaian pelajaran yang bersifat verbalistik dengan cara menggunakan media pembelajaran.

Dengan adanya media pembelajaran kualitas belajar peserta didik juga dapat meningkat. Seiring dengan berkembangnya zaman media juga harus dikembangkan terlebih pada era teknologi, media Berbantuan teknologi saat ini lebih menarik peserta didik dalam belajar. Dalam belajar sebaiknya media juga mampu merangsang respon peserta didik terhadap materi yang disampaikan. Sehingga menjadi pembelajaran yang interaktif.

Zainiyati (2017) dalam (Anggraini & Wulandari, 2020) mengungkapkan Media pembelajaran merupakan semua sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima pesan, sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta kemauan peserta didik yang berakibat pada tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif selama proses belajar mengajar.

Tetapi masalah yang dihadapi yaitu guru belum pernah memulai dalam membuat media pembelajaran berbantuan *WordWall*, oleh karena itu guru masih berfokus pada buku cetak untuk menyampaikan pembelajaran pendidikan pancasila Keragaman Budaya di Indonesia dengan menggunakan metode ceramah

sehingga pembelajaran tidak berlangsung aktif dan hasil belajar yang kurang baik dari yang diharapkan. Agar pembelajaran pendidikan pancasila menjadi lebih menarik, sebaiknya pembelajaran pendidikan pancasila dikemas menggunakan media pembelajaran yang membuat peserta didik lebih tertarik saat mengikuti pembelajaran. Sehingga tercipta suasana belajar yang mendukung dan membantu peserta didik memahami materi pembelajaran yang disampaikan.

pada mata pelajaran pendidikan pancasila dengan materi Keragaman budaya di Indonesia menggunakan media interaktif berbantuan *WordWall*. *WordWall* adalah aplikasi Berbantuan *website* yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran seperti kuis, menjodohkan, memasang pasangan, anagram, acak kata, pencarian kata, mengelompokkan, dan lain sebagainya (Aribowo 2021).

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti pada SD Negeri 104238 Telaga Sari Kecamatan Tanjung Morawa ditemukan berbagai masalah dalam pembelajaran yaitu, penggunaan media pembelajaran yang berbantuan *WordWall* belum pernah ada dilakukan oleh guru di lokasi penelitian. Dalam proses pembelajaran peserta didik memiliki hasil belajar yang kurang baik, sesuai dengan hasil wawancara dengan guru kelas V SD Negeri 104238 Telaga Sari bahwa peserta didik dengan jumlah peserta didik 20 orang dan dilihat dari hasil nilai tugas harian dalam pembelajaran pendidikan pancasila ada sekitar 14 peserta didik yang memiliki nilai di bawah 70. Mengikuti pembelajaran

yang disampaikan oleh guru dikarenakan tidak didukungnya dengan media pembelajaran hal tersebut dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Minimnya sarana dan prasana yang disediakan sekolah salah satunya adalah proyektor di karenakan proyektor yang dimiliki oleh sekolah sangat terbatas yaitu berjumlah satu sebagai pendukung media pembelajaran. Guru hanya menggunakan buku dalam penyampaian materi pembelajaran Pendidikan Pancasila pada saat pembelajaran di kelas berlangsung sehingga pembelajaran terasa monoton. Berdasarkan pengamatan tersebut, menunjukan bahwa penggunaan media menjadi salah satu masalah utama yang harus diperhatikan. Media yang mampu membuat peserta didik lebih tertarik, berminat dan fokus pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Peneliti membuat keputusan untuk menggunakan media pembelajaran interaktif berbantuan *WordWall* pada pembelajaran pendidikan pancasila materi kegaraman budaya di Indonesia pada kelas V SD sebagai konsekuensi untuk membantu dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, hal ini sesuai dengan karakteristik peserta didik yang gemar bermain. Ditania O (2021) menyebutkan bahwa telah diselesaikannya penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran *Online* Berbantuan *Game* Edukasi *WordWall* Tema Indahnya Kebersamaan Pada Peserta didik Sekolah Dasar". Media pembelajaran berbantuan *WordWall* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Maka dari itu peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul

“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan *WordWall* Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Keragaman budaya”. Peneliti berharap media ini menjadi solusi untuk memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran pendidikan

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau *research and development (R&D)*. Menurut Dick et al. (2005) dalam (Maydiantoro, 2020) mengembangkan model model pengembangan yaitu model ADDIE, model tersebut terdiri dari lima tahapan pengembangan. Model yang melibatkan tahap-tahap pengembangan model dengan lima langkah/fase pengembangan meliputi: *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluations*.

Penelitian melakukan penelitian dan pengembangan berupa sumber belajar bentuk media interaktif berbantuan *game* edukasi *WordWall* pada mata pelajaran pendidikan pancasila materi keragaman budaya di Indonesia. Tingkat kevalidan media interaktif berbantuan *game* edukasi *WordWall* ini dapat dilihat dari validasi ahli materi, validasi ahli media. Subjek pada penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri 104238 Telaga Sari. Objek dari penelitian ini media interaktif berbantuan *game* edukasi *WordWall*.

Prosedur penelitian ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE Branch, yaitu pengembangan yang terdiri dari lima tahapan antara lain analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluations*). Dalam

penelitian pengembangan media interaktif berbantuan *game* edukasi *WordWall* Mpembelajaran pendidikan pancasila materi Keragaman budaya di Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri 104238 Telaga Sari.

Pada penelitian pengembangan berupa media pembelajaran ini instrumen dan teknik pengumpulan data penelitian yang digunakan adalah angket.

Penelitian pengembangan media berbantuan *game* edukasi *WordWall* menggunakan tiga angket teknis analisis data berupa data angket validitas, kepraktisan, efektifitas.

## **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil Penelitian**

### **Kevalidan**

Hasil penelitian yang telah didapatkan yaitu hasil kevalidan media pembelajaran interaktif berbantuan *WordWall* mata pelajaran pendidikan pancasila materi keragaman budaya Indonesia. Yang di mana pada kevalidan ini dilakukan validasi oleh para ahli yaitu validasi ahli media dan materi. Dilakukannya penilaian ini agar peneliti tahu media yang digunakan dapat dikatakan valid untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD. Validator dari media ini adalah bapak Rahmat Kartolo, S.Pd., M.Pd., Ph.D. Beliau merupakan dosen Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah. Lembar validasi media berisi pernyataan tentang aspek-aspek yang terkait dengan tampilan media, media dalam pembelajaran dan bahasa.

Berdasarkan rata-rata dari keseluruhan terhadap validasi ahli

media dan mendapatkan persentase kevalidan sebesar 84% yang didapatkan dari skor tercapai dibagi dengan total skor yang diharapkan. Persentase kevalidan dari media pembelajaran berbantuan *WordWall* dinyatakan "Sangat Valid" untuk digunakan sebagai media pembelajaran ketika berlangsungnya aktivitas pembelajaran di kelas V SD Negeri 104238 Telaga Sari.

Berdasarkan tabel 4.2 bahwa rata-rata penilaian secara keseluruhan terhadap validasi ahli materi mendapatkan persentase yaitu 88% yang diperoleh dari total skor yang dicapai dibagi dengan total skor yang diharapkan. Persentase ini termasuk dalam kategori "Sangat Valid" untuk digunakan sebagai materi pembelajaran pada saat aktivitas belajar berlangsung di kelas V SD Negeri 104238 Telaga Sari dengan materi keragaman budaya Indonesia.

#### **Kepraktisan**

Hasil kepraktisan ini didapatkan melalui telaah guru kelas V SD Negeri 104238 Telaga Sari, yaitu Ibu Tetty Natalia Sinurat, S.Pd.,Gr dan peserta didik untuk mengukur kepraktisan media pembelajaran mata pelajaran pendidikan pancasila materi keragaman budaya Indonesia dengan menggunakan media berbantuan *WordWall* open the box pada saat pembelajarn berlangsung.

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari respon guru dalam pembelajaran dan mendapatkan persentase sebesar 92%. Persentase ini termasuk kriteria "Sangat Praktis" untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran materi keragaman budaya

Indonesia kelas V SD Negeri 104238 Telaga Sari selama dalam proses pembelajaran.

#### **Hasil Belajar**

Data hasil belajar peserta didik sebanyak 17 orang diperoleh dengan memberikan tes objektif berupa pilihan berganda. Tes diberikan untuk mengetahui kontribusi media pembelajaran berbantuan *WordWall* terhadap hasil belajar peserta didik. Berikut hasil nilai belajar peserta didik dapat dilihat pada tabel 4.4 sebagai berikut :

No.	Nama	Nilai	Keterangan
1	Aira Quinnova Wibowo	95	Tercapai
2	Arif Ardiansyah	95	Tercapai
3	Bagus Prasetya	95	Tercapai
4	Bastian V. P. Silitonga	100	Tercapai
5	Fani Nabila Syahputri	90	Tercapai
6	Fino Febrian Wibowo	100	Tercapai
7	Gumilang Chondro Estika	95	Tercapai
8	Indah Silviani	80	Tercapai
9	Jacinda	90	Tercapai
10	Kiki Nabila Saputri	100	Tercapai
11	Micka Sasikirana	100	Tercapai
12	Mourine Renata Sandean Lubis	95	Tercapai
13	M. Ridho Ramadhana	100	Tercapai
14	Nadiyah Anggraini	95	Tercapai
15	Naiya Dwi Atika	95	Tercapai
16	Naura Elsy Balqis	65	Tidak Tercapai
17	Yehezkiel P. Saragi	95	Tercapai

*Presentasi Ketuntasan :*

$$P = \frac{\text{jumlah siswa dengan nilai tuntas}}{\text{jumlah siswa}} \times 100\%$$

*Presentasi Ketuntasan :*

$$P = \frac{16}{17} \times 100\% = 94\%$$

Keterangan : Sangat Baik

**Tahap Development  
(Pengembangan)**

Tahap pengembangan adalah tahap pembuatan media serta dilakukannya validasi dan dilakukan perbaikan berdasarkan saran ahli media. Media yang dikembangkan oleh peneliti adalah media pembelajaran berbantuan *games* edukasi *WordWall* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi keragaman budaya Indonesia kelas V SD. Media yang telah dibuat dan dikembangkan oleh peneliti akan dilakukan validasi oleh 3 validator yaitu, dosen ahli media, dosen ahli materi dan respon guru.

**Tahap Implementation  
(Implementasi)**

Pada tahap ini dilakukannya implementasi media pembelajaran pada saat proses pembelajaran disekolah. Setelah modul ajar dikatakan valid oleh validator maka selanjutnya adalah pengimplementasian dengan cara menguji kepraktisan dan peningkatan hasil belajar peserta didik dengan media yang telah dikembangkan.

**Tahap Evaluation (Evaluasi)**

Tahap terakhir penelitian pengembangan pada model ADDIE adalah evaluasi. Pada tahap ini peneliti mengevaluasi media pembelajaran dan modul ajar yang sudah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Berikut hasil evaluasi media pembelajaran :

Sebelum	Sesudah
---------	---------

Sebelumnya media <i>WordWall</i> hanya berisi tulisan saja, terkesan monoton dan tidak menarik perhatian peserta didik.	Setelah diperbaiki media <i>WordWall</i> lebih menarik yang ditambahkan gambar dan suara. Sehingga peserta didik lebih tertarik memperhatikan serta fokus mendengarkan suara yang terdengar dari media tersebut.
---	--

**Pembahasan**

Berdasarkan saran perbaikan yang didapatkan dari ahli media dan ahli materi, maka dihasilkan produk akhir yaitu media pembelajaran berbantuan *WordWall open the box* mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi keragaman budaya Indonesia kelas V SD. Evaluasi, saran dan kritik yang disampaikan oleh ahli media dan ahli materi maka media pembelajaran berbantuan *WordWall* dikatakan valid untuk dijadikan media pembelajaran di kelas V. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan **media pembelajaran interaktif berbantuan *WordWall*** dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi **Keragaman Budaya Indonesia** bagi siswa kelas V SD Negeri 104238 Telaga Sari. Pengembangan dilakukan dengan menggunakan model **ADDIE** (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh beberapa temuan penting yang menunjukkan bahwa media ini valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

### **Kevalidan Media**

Hasil validasi dari **ahli media** menunjukkan bahwa media pembelajaran berbantuan WordWall mendapatkan **skor 42 dari total 50** dengan persentase kevalidan **84%**, yang tergolong dalam kategori **“Sangat Valid”**. Penilaian mencakup aspek tampilan desain media, penggunaan bahasa, serta kesesuaian media dalam pembelajaran. Aspek-aspek seperti kejelasan gambar, pemilihan warna, pemakaian bahasa baku, dan keselarasan antara gambar dan materi berhasil memenuhi standar kelayakan media pembelajaran.

Sementara itu, hasil validasi dari **ahli materi** menunjukkan skor **44 dari total 50**, dengan persentase **88%**, juga tergolong dalam kategori **“Sangat Valid”**. Hal ini menunjukkan bahwa isi materi sudah sesuai dengan capaian pembelajaran, perkembangan peserta didik, serta disampaikan secara runtut dan menarik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media ini layak digunakan dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk siswa SD.

### **Kepraktisan Media**

Uji kepraktisan yang dilakukan oleh guru dan siswa menunjukkan bahwa media pembelajaran ini sangat mudah digunakan dan mendukung proses pembelajaran. Dari total skor 50, diperoleh skor 46, sehingga persentase kepraktisan mencapai **92%** dan masuk dalam kategori **“Sangat Praktis”**. Guru merasa terbantu dengan kehadiran media ini dalam menyampaikan materi, dan siswa menjadi lebih antusias dan aktif dalam mengikuti pembelajaran. Kemudahan akses, kejelasan aturan, serta penggunaan fitur interaktif seperti gambar dan suara membuat media ini disukai

oleh siswa.

### **Hasil Belajar Peserta Didik**

Untuk mengukur efektivitas media, dilakukan tes hasil belajar terhadap 17 peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran. Hasilnya menunjukkan bahwa **16 dari 17 siswa (94%)** mencapai nilai tuntas, yang mengindikasikan bahwa penggunaan media WordWall mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya menarik, tetapi juga **berkontribusi langsung terhadap pemahaman materi oleh siswa**. Satu siswa yang belum mencapai ketuntasan menunjukkan bahwa meskipun media ini sangat membantu, tetap diperlukan pendekatan tambahan atau remedial bagi siswa tertentu yang memiliki kendala belajar.

Hasil penelitian ini sesuai dengan peneliti sebelumnya yang dilakukan oleh (Sukma & Handayani, 2022) yang mengemukakan bahwa penggunaan media WordWall dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Kemudian hasil penelitian (Neni Isnaeni & Dewi Hildayah, 2020) mengemukakan dengan penggunaan media pembelajaran dapat membuat peserta didik lebih semangat dalam belajar dan berintraksi dengan baik. Hal tersebut diperkuat oleh pernyataan (Wahyuningtyas & Sulasmono, 2020) bahwa media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam meningkatkan hasil belajar, karena dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak monoton sehingga dapat menarik perhatian peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

### **Tahap Analysis**

Tahapan analisis merupakan

fondasi awal dalam pengembangan media. Berdasarkan observasi di SD Negeri 104238 Telaga Sari, ditemukan bahwa guru belum memanfaatkan media interaktif berbasis digital seperti WordWall. Hal ini menyebabkan proses pembelajaran terasa monoton dan kurang menarik bagi peserta didik. Kondisi ini menunjukkan perlunya intervensi melalui pengembangan media digital yang inovatif.

Menurut Branch (2009), tahap analisis dalam model ADDIE bertujuan untuk memahami kebutuhan belajar peserta didik dan konteks pembelajaran, termasuk kurikulum yang digunakan. Dalam hal ini, kurikulum yang berlaku adalah Kurikulum Merdeka, yang menekankan pada pembelajaran yang holistik, kontekstual, dan berpusat pada peserta didik (Kemendikbudristek, 2022). Oleh karena itu, media WordWall dipilih karena bersifat interaktif dan mampu menjawab tantangan pembelajaran konvensional yang masih bersifat satu arah.

#### **Tahap Desain**

Tahap desain dilakukan dengan merancang struktur media menggunakan fitur "Open the Box" pada platform WordWall. Proses desain mencakup pemilihan template, penentuan materi, penambahan elemen visual seperti gambar dan suara, serta penyusunan kuis interaktif. Menurut Dick, Carey, & Carey (2021), desain pembelajaran harus mempertimbangkan konten, tampilan, dan kejelasan instruksi agar dapat mengoptimalkan pengalaman belajar. Desain yang baik akan membantu siswa fokus pada isi materi dan meningkatkan pemahaman mereka. Penambahan gambar dan suara pada WordWall

dalam penelitian ini menunjukkan implementasi prinsip desain yang efektif.

#### **Tahap Development**

Tahap ini berfokus pada produksi media dan uji validasi. Validasi dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan guru. Hasil validasi menunjukkan bahwa media *WordWall* mencapai 84% kevalidan dari ahli media dan 88% kevalidan dari ahli materi, yang keduanya masuk kategori "Sangat Valid". Ini sejalan dengan pendapat Arifin (2020) yang menyatakan bahwa validasi dari para ahli sangat penting untuk menjamin bahwa media pembelajaran memenuhi standar kualitas isi dan teknis. Validasi dilakukan terhadap aspek isi, penyajian, kebahasaan, dan tampilan visual.

#### **Tahap Implementasi**

Pada tahap ini, media *WordWall* diujicobakan langsung dalam kegiatan belajar di kelas. Guru dan siswa memberikan tanggapan melalui lembar kepraktisan, dan hasilnya menunjukkan tingkat kepraktisan sebesar 92%, yang termasuk kategori "Sangat Praktis". Menurut Heinich et al. (2002), media pembelajaran dianggap praktis jika mudah digunakan oleh guru dan siswa serta dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran dengan efektif. Media *WordWall* memenuhi kriteria tersebut karena interaktif, menarik, dan relevan dengan materi yang diajarkan.

#### **Tahap Evaluasi**

Evaluasi dilakukan secara formatif dan sumatif. Secara formatif, peneliti memperbaiki media berdasarkan saran validator, seperti menambahkan gambar dan suara agar media lebih menarik. Secara sumatif, dilakukan evaluasi



terhadap hasil belajar siswa. Hasilnya menunjukkan 94% siswa mencapai ketuntasan belajar, membuktikan bahwa media *WordWall* berkontribusi secara positif terhadap pemahaman siswa. Hal ini diperkuat oleh pendapat Sadiman et al. (2022) bahwa media pembelajaran yang efektif mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa karena dapat menyajikan materi secara visual dan menarik.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan peneliti sebelumnya yaitu: Kevalidan media pembelajaran interaktif berbantuan *WordWall* pada mata pelajaran pendidikan Pancasila materi keragaman budaya Indonesia kelas V. Maka dapat disimpulkan bahwa peneliti dan pengembangan media berbantuan *WordWall* telah dinyatakan valid untuk digunakan siswa kelas V SD dalam memahami materi keragaman budaya Indonesia. Berdasarkan hasil rata-rata validasi ahli media yaitu 84% dengan kriteria “sangat valid” dan ahli materi 88% dengan kriteria “sangat valid”. Kepraktisan media pembelajaran interaktif berbantuan *WordWall* pada mata pelajaran pendidikan Pancasila materi keragaman budaya Indonesia kelas V. Maka dapat disimpulkan bahwa peneliti dan pengembangan media berbantuan *WordWall* telah dinyatakan praktis untuk digunakan siswa kelas V SD dalam memahami materi keragaman budaya Indonesia. Berdasarkan hasil rata-rata validasi respon guru yaitu 92% dengan kriteria “sangat praktis”. Peningkatan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran

pendidikan Pancasila materi keragaman budaya Indonesia kelas V. Dengan hasil rata-rata ketuntasan belajar peserta didik yaitu 94% dengan kriteria “sangat baik”. Sehingga dengan digunakannya media pembelajaran berbantuan *WordWall* peserta didik dapat meningkatkan hasil belajarnya dan memperoleh hasil sangat baik.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Alti, R. M., Anasi, P. T., Silalahi, D. E., Fitriyah, L. A., Hasanah, H., Akbar, M. R., Arifianto, T., Kamaruddin, I., Malahayati, E. N., Hapsari, S., Jubaidah, W., Yanuarto, W. N., Agustianti, R., & Kurniawan, A. (2022). *Media Pembelajaran*.
- Anggraini, P. D., & Wulandari, S. S. (2020). Analisis Penggunaan Model Pembelajaran Project Based Learning Dalam Peningkatan Keaktifan Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 292–299. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p292-299>
- Anugrah, A., Istiningsih, S., Zain, M. I., & Kunci, K. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran *WordWall* Berbasis Game Edukasi Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VI SDN 48 Cakranegara. *PENDAGOGIA: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(3), 208–216.
- Anwar F & Pajarianto, D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran “Telaah Perspektif Pada Era Society 5.0. In *Pengembangan Media Pembelajaran*.

- Bunyamin. (2021). Belajar dan Pembelajaran. In *Book*. [www.uhamkapress.com](http://www.uhamkapress.com)
- Cahyaningtias, V. P., & Ridwan, M. (2021). Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Motivasi. *Riyadhoh : Jurnal Pendidikan Olahraga*, 4(2), 55. <https://doi.org/10.31602/rjpo.v4i2.5727>
- Dian Nur Septiyawati Putri, Fitriah Islamiah, Tyara Andini, A. M. (2022). Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 367.
- Faizah, H., & Kamal, R. (2024). Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 466–467. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Handayani, D. (2020). Pemanfaatan Youtube pada saat pandemi COVID-19 untuk media pembelajaran Bahasa Inggris dalam meningkatkan vocabulary dan pemahaman siswa. *JUPENDIK: Jurnal Pendidikan*, 4(2), 12–18. <https://jupendik.or.id/index.php/jupendik/article/view/33>
- Hidayah, S. N., & Prasetyo, T. (2022). Pengembangan Media Game Edukasi Tematik Berbasis Web *WordWall* Berpadukan Classroom untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(7), 2632–2635. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i7.732>
- Hutabri, E. (2022). Validitas Media Pembelajaran Multimedia Pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital. *Snistek*, 296–301.
- Indra, A. D. (2023). *Pendidikan Pancasila untuk SD/MI Kelas V*. <https://buku.kemdikbud.go.id>
- Kristanto, A. (2016). Media Pembelajaran. *Bintang Sutabaya*, 1–129.
- Maydiantoro, A. (2020). Model Penelitian Pengembangan. *Chemistry Education Review (CER)*, 3(2), 185.
- Murtiana, Y., Sulistyono, R., & Widyastuti, N. S. (2020). Peningkatan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Pembelajaran Tematik Menggunakan Model Problem Based Learning Pada Kelas IV SD Negeri Margomulyo 1. *Epirins.Uad.Ac.Id*, 1528.
- Nisrina, A., & Fadlan, M. N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *WordWall* Untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Menggunakan Model Tgt (*Teams Games Tournaments*) Materi Magnet, Listrik, Dan Teknologi Untuk Kehidupan Kelas V Sekolah Dasar.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM*.

- 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.
- Rahim, A., Masni, H., Afrila, D., Hutabarat, Z. S., Yarmayani, A., Pamungkas, A., & Syaputra, D. (2023). Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Kooperatif. *Jawa Tengah : Eureka Media Aksara*, 1–23.  
[https://www.google.co.id/books/edition/MENUMBUHKAN\\_EKONOMI\\_KREATIF\\_DENGAN\\_PEMAN/MJwQEAAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=peuntungan+barang+bekas&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/MENUMBUHKAN_EKONOMI_KREATIF_DENGAN_PEMAN/MJwQEAAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=peuntungan+barang+bekas&printsec=frontcover)
- Shoffa, S. (2021). Buku Media Pembelajaran. In *Bintang Sutabaya* (Issue January).