

**EFEKTIVITAS MEDIA INTERAKTIF  
BERBASIS WORDWALL PADA  
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN  
PANCASILA ELEMEN  
KEBHINEKAAN DI KELAS III  
SEKOLAH DASAR**

Alya Hasna Sabita<sup>1</sup>, Reinita<sup>2</sup>,  
Mansuridin<sup>3</sup>, Atri Waldi<sup>4</sup>

<sup>1</sup>Departemen Pendidikan Guru  
Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu  
Pendidikan, Universitas Negeri  
Padang

Email:  
[alyahasnasabita000@gmail.com](mailto:alyahasnasabita000@gmail.com)

Nomor HP: 085157190097

**ABSTRACT**

*This study aims to analyze the effectiveness of Wordwall-based interactive media in Pancasila Education learning on the diversity element for Grade III students of elementary school in Padang City. This research uses a Research and Development (R&D) approach with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The subjects of this study were Grade III students from three elementary schools: SDN 11 Pauh, SDN 02 Cupak Tengah, and SDN 13 Kapalo Koto. The effectiveness of the media was measured using pretest and posttest results analyzed through the N-Gain formula. The findings showed that the Wordwall-based interactive media was effective in improving student learning outcomes. At SDN 11 Pauh (pilot school), the average pretest score was 57.5, which increased to 84.5 in the posttest, with an N-Gain score of 0.59 (moderate/effective category). At SDN 02 Cupak Tengah (research school), the average pretest score was 60,*

*rising to 88.70 in the posttest, with an N-Gain score of 0.734 (high/highly effective category). At SDN 13 Kapalo Koto (implementation school), the average pretest was 66.36, which increased to 89.09 in the posttest, yielding an N-Gain score of 0.637 (moderate/effective category). These results indicate that Wordwall interactive media successfully enhances students' learning achievement on the topic of ethnic and cultural diversity in Indonesia.*

*Keywords: Wordwall, Interactive Media, Pancasila Education, Diversity, Effectiveness*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas media interaktif berbasis Wordwall dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada elemen kebhinekaan di kelas III sekolah dasar Kota Padang. Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang mencakup tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas III dari tiga sekolah dasar, yaitu SDN 11 Pauh, SDN 02 Cupak Tengah, dan SDN 13 Kapalo Koto. Efektivitas media diukur berdasarkan hasil pretest dan posttest yang dianalisis menggunakan rumus N-Gain. Temuan penelitian menunjukkan bahwa media interaktif berbasis Wordwall terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Di SDN 11 Pauh, rata-rata nilai pretest 57,5 meningkat menjadi 84,5 dengan N-Gain 0,59 (kategori sedang/efektif). Di SDN 02 Cupak Tengah, rata-rata pretest 60 meningkat menjadi 88,70 dengan N-Gain 0,734 (kategori tinggi/sangat efektif). Di SDN 13 Kapalo Koto, rata-

rata pretest 66,36 meningkat menjadi 89,09 dengan N-Gain 0,637 (kategori sedang/efektif). Hasil ini membuktikan bahwa penggunaan media Wordwall secara nyata mampu mendorong peningkatan capaian belajar peserta didik pada materi kekayaan suku bangsa Indonesia.

Kata Kunci: Wordwall, Media Interaktif, Pendidikan Pancasila, Kebhinekaan, Efektivitas

## **A. Pendahuluan**

Pendidikan Pancasila menjadi salah satu mata pelajaran strategis dalam membentuk karakter generasi bangsa sejak dini. Di sekolah dasar, pembelajaran ini bertujuan menanamkan nilai-nilai luhur Pancasila, termasuk sikap toleransi, menghargai perbedaan, serta semangat persatuan dalam keberagaman yang tercermin dalam elemen kebhinekaan. Namun, tantangan yang sering dihadapi guru adalah menciptakan pembelajaran yang tidak monoton dan mampu mengajak peserta didik terlibat secara aktif.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di tiga sekolah dasar di Kecamatan Pauh, Kota Padang (SDN 02 Cupak Tengah, SDN 13 Kapalo Koto, dan SDN 11 Pauh), ditemukan sejumlah permasalahan pembelajaran. Pertama, guru belum

optimal dalam memanfaatkan media berbasis teknologi digital. Kedua, sebagian besar peserta didik kurang bersemangat dan cepat bosan karena pembelajaran masih didominasi metode ceramah. Ketiga, belum tersedia media interaktif berbasis digital yang dirancang khusus untuk materi kebhinekaan di kelas III.

Salah satu inovasi yang dapat menjawab tantangan tersebut adalah pemanfaatan platform Wordwall. Wordwall adalah aplikasi berbasis web yang memungkinkan guru membuat berbagai permainan edukatif secara daring, seperti kuis, menjodohkan, anagram, dan kartu kilat. Platform ini dinilai efektif karena menghadirkan unsur gamifikasi yang membuat proses belajar terasa lebih menyenangkan dan interaktif (Maryanti & Kurniawan, 2022).

Sejumlah penelitian sebelumnya telah membuktikan keunggulan Wordwall. Reinita dan Sспен (2024) melaporkan bahwa media Wordwall yang dikembangkan untuk elemen NKRI di kelas IV SD memperoleh tingkat efektivitas sebesar 91% (sangat efektif). Wahyuni dkk. (2025) juga menemukan peningkatan signifikan pada pemahaman peserta

didik kelas IV setelah menggunakan Wordwall, dengan rata-rata pretest 47,4 meningkat menjadi 88,4 pada posttest. Namun, penelitian yang secara khusus mengkaji efektivitas Wordwall pada elemen kebhinekaan di kelas III masih sangat terbatas, sehingga penelitian ini menjadi penting untuk mengisi celah tersebut.

Artikel ini secara khusus memaparkan hasil uji efektivitas media interaktif berbasis Wordwall yang dikembangkan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Kekayaan Suku Bangsa di kelas III sekolah dasar Kota Padang. Tujuannya adalah memberikan bukti empiris bahwa media ini mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara terukur.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D) dengan mengadopsi model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu Analysis (analisis), Design (perancangan), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), dan Evaluation (evaluasi). Model ADDIE dipilih karena alur kerjanya yang sistematis

dan terstruktur, sehingga memudahkan pengembangan media yang tervalidasi secara ilmiah.

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas III dari tiga sekolah dasar di Kecamatan Pauh, Kota Padang. SDN 11 Pauh berfungsi sebagai sekolah uji coba dengan 22 peserta didik, SDN 02 Cupak Tangah sebagai sekolah penelitian dengan 23 peserta didik, dan SDN 13 Kapalo Koto sebagai sekolah implementasi dengan 22 peserta didik.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan untuk mengukur efektivitas adalah soal pretest dan posttest yang terdiri dari 10 butir soal pilihan ganda terkait materi Kekayaan Suku Bangsa. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan rumus N-Gain (Normalized Gain) untuk mengukur peningkatan hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media. Rumus N-Gain yang digunakan adalah:

$$\text{N-Gain} = \frac{(\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest})}{(\text{Skor Maksimum} - \text{Skor Pretest})}$$

Kriteria penilaian N-Gain mengacu pada Wahab dkk. (2021): nilai N-Gain > 0,7 dikategorikan Tinggi (sangat efektif),  $0,3 \leq g \leq 0,7$  dikategorikan Sedang (efektif),  $0 < g < 0,3$

dikategorikan Rendah, dan  $g \leq 0$  dikategorikan Gagal.

Sebelum digunakan di lapangan, media Wordwall terlebih dahulu melalui tahap validasi oleh tiga orang validator ahli, yakni ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Hasil validasi keseluruhan mencapai 94,16% dengan kategori "Sangat Valid". Uji praktikalitas juga dilakukan melalui angket respon guru dan peserta didik di ketiga sekolah, dengan rata-rata hasil berada pada kategori "Sangat Praktis".

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

#### **1. Media Wordwall**

Media pembelajaran yang dikembangkan berbentuk kartu kilat (flashcard) interaktif pada platform Wordwall yang memuat materi Kekayaan Suku Bangsaku. Media ini mencakup konten tentang suku bangsa, rumah adat, pakaian adat, tarian daerah, lagu daerah, dan makanan khas dari berbagai provinsi di Indonesia. Tampilan media dirancang dengan warna cerah, gambar yang menarik, dan teks yang singkat serta mudah dipahami oleh peserta didik kelas III. Media dapat diakses melalui laptop, komputer,

maupun ponsel pintar yang terhubung ke internet.

#### **2. Hasil Uji Efektivitas di Sekolah Uji Coba (SDN 11 Pauh)**

Pengujian efektivitas di SDN 11 Pauh dilaksanakan pada 27 peserta didik kelas III. Dari hasil pengolahan data pretest dan posttest, diperoleh data sebagai berikut:

**Tabel 1. Ringkasan Hasil Uji Efektivitas di SDN 11 Pauh**

Rata-Rata PreTest	Rata-Rata Posttest	N-Gain	Kategori
57,5	84,5	0,59	Sedang (Efektif)

Berdasarkan tabel di atas, nilai rata-rata peserta didik mengalami kenaikan sebesar 27 poin dari pretest ke posttest. Skor N-Gain yang diperoleh adalah 0,59 yang berada pada rentang  $0,3 \leq g \leq 0,7$ , sehingga masuk dalam kategori "Sedang" atau efektif. Dari 22 peserta didik, 20 orang menunjukkan peningkatan nilai, sementara 2 orang mempertahankan nilai mereka. Hasil ini menunjukkan bahwa media Wordwall mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi sebagian besar peserta didik.

### 3. Hasil Uji Efektivitas di Sekolah Penelitian (SDN 02 Cupak Tengah)

Di SDN 02 Cupak Tengah, uji efektivitas melibatkan 23 peserta didik kelas III. Berikut adalah hasil yang diperoleh:

**Tabel 2. Ringkasan Hasil Uji Efektivitas di SDN 02 Cupak Tengah**

Rata-Rata PreTest	Rata-Rata Posttest	N-Gain	Kategori
60	88,70	0,734	Tinggi (Sangat Efektif)

Hasil di SDN 02 Cupak Tengah menunjukkan pencapaian yang paling optimal di antara ketiga sekolah. Rata-rata nilai peserta didik melonjak 28,7 poin dengan skor N-Gain 0,734, yang melampaui ambang batas 0,7 sehingga masuk kategori "Tinggi" atau sangat efektif. Seluruh 23 peserta didik mengalami peningkatan nilai posttest dibandingkan pretest. Kondisi ini menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall secara konsisten di kelas yang aktif dan responsif terhadap teknologi dapat menghasilkan efek belajar yang sangat signifikan.

### 4. Hasil Uji Efektivitas di Sekolah Implementasi (SDN 13 Kapalo Koto)

Pada sekolah implementasi di SDN 13 Kapalo Koto, efektivitas media diuji

kepada 22 peserta didik kelas III dengan hasil berikut:

**Tabel 3. Ringkasan Hasil Uji Efektivitas di SDN 13 Kapalo Koto**

Rata-Rata PreTest	Rata-Rata Posttest	N-Gain	Kategori
66,36	89,09	0,637	Sedang (Efektif)

Meskipun kategorinya "Sedang", peningkatan rata-rata nilai peserta didik di SDN 13 Kapalo Koto cukup mengesankan, yakni sebesar 22,73 poin. Dari 22 peserta didik, 20 orang mencatatkan peningkatan nilai, sedangkan 2 orang mempertahankan nilainya. Nilai N-Gain 0,637 menandakan bahwa media Wordwall tetap efektif digunakan meski nilai pretest peserta didik di sekolah ini relatif lebih tinggi dibandingkan dua sekolah lainnya, sehingga ruang peningkatannya menjadi lebih sempit secara matematis.

### 5. Rekapitulasi Efektivitas Keseluruhan

Dari ketiga sekolah, rata-rata nilai posttest seluruh peserta didik berada di atas 84, dengan N-Gain berkisar antara 0,59 hingga 0,734. Secara keseluruhan, media interaktif berbasis Wordwall terbukti efektif dalam mendorong peningkatan hasil belajar

peserta didik pada materi Kekayaan Suku Bangsaku.

## **6. Pembahasan**

Keberhasilan media Wordwall dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dapat dijelaskan melalui beberapa faktor. Pertama, pendekatan gamifikasi yang diterapkan Wordwall membuat proses belajar terasa seperti bermain. Ketika anak-anak menikmati kegiatan belajarnya, motivasi intrinsik mereka meningkat sehingga mereka lebih mudah menyerap dan mengingat materi pelajaran (Retno Hartati dkk., 2024).

Kedua, tampilan visual yang kaya—berupa gambar, warna, dan animasi—sangat sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif peserta didik kelas III yang masih berada pada tahap operasional konkret. Mereka lebih mudah memahami konsep yang disajikan secara visual dibandingkan teks abstrak semata (Fathoni dkk., 2023).

Ketiga, fitur evaluasi bawaan Wordwall memungkinkan peserta didik menerima umpan balik secara langsung atas jawaban mereka. Umpan balik instan ini berperan penting dalam memperkuat

pemahaman karena peserta didik dapat segera mengetahui apakah respons mereka benar atau salah dan langsung memperbaikinya (Nababan dkk., 2025).

Temuan penelitian ini juga sejalan dengan hasil penelitian Fitri dan Zuardi (2025) yang menemukan peningkatan signifikan hasil belajar peserta didik kelas VI melalui media game edukasi Wordwall, serta penelitian Wahyuni dkk. (2025) yang membuktikan efektivitas Wordwall dalam meningkatkan pemahaman materi NKRI di kelas IV SD. Dengan demikian, Wordwall terbukti konsisten efektif lintas jenjang kelas dan beragam materi dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Perbedaan nilai N-Gain antara ketiga sekolah (0,59; 0,734; 0,637) dapat dijelaskan oleh perbedaan nilai pretest awal peserta didik. Di SDN 02 Cupak Tengah, nilai pretest terendah mengindikasikan ruang peningkatan yang lebih besar, sehingga N-Gain yang diraih pun lebih tinggi. Sebaliknya, di SDN 13 Kapalo Koto yang memiliki rata-rata pretest tertinggi (66,36), ruang peningkatannya secara matematis

lebih terbatas, meskipun nilai posttest-nya tetap meningkat secara berarti.

#### **D. Kesimpulan**

Media interaktif berbasis Wordwall yang dikembangkan dengan model ADDIE terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III sekolah dasar pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Kekayaan Suku Bangsa. Hal ini ditunjukkan oleh perolehan skor N-Gain di SDN 11 Pauh sebesar 0,59 (sedang/efektif), SDN 02 Cupak Tangah sebesar 0,734 (tinggi/sangat efektif), dan SDN 13 Kapalo Koto sebesar 0,637 (sedang/efektif). Rata-rata nilai posttest ketiga sekolah berada di atas 84, jauh melampaui rata-rata pretest yang berkisar antara 57,5 hingga 66,36.

Temuan ini menegaskan bahwa media Wordwall layak dijadikan alternatif pembelajaran digital yang inovatif di sekolah dasar, khususnya untuk menyajikan materi keberagaman budaya yang membutuhkan visualisasi dan keterlibatan aktif peserta didik. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar Wordwall dikombinasikan dengan model pembelajaran kolaboratif atau dikembangkan untuk

materi dan jenjang kelas yang lebih beragam guna memperluas dampak positifnya.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Fathoni, A., Prasodjo, B., Jhon, W., & Zulqadri, D. M. (2023). Media dan Pendekatan Pembelajaran di Era Digital: Hakikat, Model Pengembangan dan Inovasi Media Pembelajaran Digital. *Eureka Media Aksara*.
- Maryanti, S., & Kurniawan, S. H. D. T. (2022). *Assesment for Learning Educandy & Wordwall*. Rumah Rawda Indonesia.
- Nababan, K., Putera, R. F., Wahyuni, E., Yenti, Y., & Media, A. (2025). Efektifitas media evaluasi berbasis Wordwall pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 5(2), 409–414. <https://doi.org/10.58737/jpled.v5i2.453>
- Reinita, R., & Sespen, A. P. (2024). Pengembangan media interaktif Wordwall pada pembelajaran Pendidikan Pancasila elemen NKRI sekolah dasar. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 10(1), 534–538.

<https://doi.org/10.51169/ideguru.v10i1.1379>

Retno Hartati, F., Sumartiningsih, S., & Yuwono, A. (2024). Penggunaan media Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD: Literatur review. *Jurnal Educatio*, 10(4), 1306–1314.

<https://doi.org/10.31949/educatio.v10i4.10206>

Wahab, Junaedi, A., & Azhar, M. (2021). Efektivitas pembelajaran statistika pendidikan menggunakan uji peningkatan N-Gain di PGMI. *Jurnal Pendidikan Islam*, 5(2), 1039–1045.

Wahyuni, R., Kasdriyanto, D. Y., & Hattarina, S. (2025). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi NKRI kelas IV SDN Kademangan 2. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(1), 45–58.

Zulfikar, M. F., & Dewi, D. A. (2021). Pentingnya Pendidikan Kewarganegaraan untuk membangun karakter bangsa. *Jurnal Pekan: Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 6(1), 104–115.

<https://doi.org/10.31932/jpk.v6i1.1171>