

**PENGEMBANGAN KUIS INTERAKTIF BERBASIS WORDWALL UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PADA MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV SDN KREBET BANTUL**

Istiqomah¹, Urip Muhayat Wiji Wahyudi²
¹⁻²PGSD FKIP Universitas PGRI Yogyakarta
1istii7811@gmail.com, 2Muhayat@upy.ac.id

ABSTRACT

This study aims to produce an interactive quiz product by utilizing the WordWall platform in Pancasila Education learning to encourage increased learning motivation of students in grade IV of elementary school. This study uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model consisting of five stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The subjects involved in this study were 18 grade IV elementary school students. Data were collected using observation, questionnaires, interviews and documentation techniques. The instruments used in this study consisted of a media expert validation sheet, a material expert validation sheet, as well as a student response questionnaire, a teacher response questionnaire, and a learning motivation questionnaire. The collected data were analyzed using quantitative and qualitative descriptive approaches and paired sample t-tests. The results showed that the WordWall-based interactive quiz obtained a feasibility level of 91.1% based on the media expert assessment. Meanwhile, the assessment from the material expert obtained 95% which is classified as very feasible. Furthermore, the results of the student response questionnaire showed a percentage of 82.5%–100% and the results of the teacher's response were obtained at 100% with very practical criteria. In addition, the average level of student learning motivation showed a significant increase from the original 86.75% to 90.25%. The results of the paired sample t-test showed a Sig. (2-tailed) value of $0.023 < 0.05$ which proved that the use of interactive quizzes based on WordWall has proven to have a positive impact on student learning motivation. Thus, interactive quizzes based on WordWall are declared suitable for use as interactive learning media in Pancasila Education learning at the elementary school level.

Keywords: WordWall Interactive Quiz, Learning Motivation, Pancasila Education, Elementary School.

ABSTRAK

Studi ini bertujuan untuk menghasilkan produk kuis interaktif dengan memanfaatkan platform WordWall dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila guna mendorong peningkatan motivasi belajar peserta didik di kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, serta *Evaluation*. Subjek yang dilibatkan dalam penelitian ini berjumlah 18 siswa kelas IV sekolah dasar. Data dikumpulkan dengan menggunakan teknik observasi, angket, wawancara dan dokumentasi. Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas lembar validasi ahli

media, lembar validasi ahli materi, serta angket respons siswa, angket respons guru, serta angket motivasi belajar. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dan kualitatif serta uji *paired sample t-test*. Hasil penelitian menunjukkan kuis interaktif berbasis *WordWall* memperoleh tingkat kelayakan 91,1% berdasarkan penilaian ahli media. Sedangkan penilaian dari ahli materi memperoleh 95% yang tergolong dalam kategori sangat layak. Lebih lanjut, hasil angket respons peserta didik menunjukkan persentase sebesar 82,5%–100% serta hasil respons guru diperoleh sebesar 100% dengan kriteria sangat praktis. Selain itu, tingkat motivasi belajar peserta didik secara rata-rata menunjukkan peningkatan yang signifikan dari yang semula 86,75% menjadi 90,25%. Hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan angka Sig. (2-tailed) senilai $0,023 < 0,05$ yang membuktikan bahwa penggunaan kuis interaktif berbasis *WordWall* terbukti berdampak positif terhadap motivasi belajar peserta didik. Dengan demikian, kuis interaktif berbasis *WordWall* dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran interaktif pada pembelajaran Pendidikan Pancasila pada tingkat sekolah dasar.

Kata Kunci: Kuis Interaktif *WordWall*, Motivasi Belajar, Pendidikan Pancasila, Sekolah Dasar.

A. Pendahuluan

Dunia pendidikan memainkan peran yang penting dalam menciptakan kualitas sumber daya manusia yang memiliki pengetahuan, keterampilan, dan karakter yang baik. Untuk mendukung pencapaian tujuan ini, pemerintah Indonesia telah menetapkan yang berlangsung selama 12 tahun, yakni 6 tahun pada jenjang Sekolah Dasar (SD), dilanjutkan tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) selama 3 tahun, berikutnya dilanjutkan dengan Sekolah Menengah Atas (SMA) dengan masa tempuh 3 tahun. Selama menempuh pendidikan dimaksud, tiap warga negara memperoleh hak yang sama untuk

mendapatkan pendidikan berkualitas dan merata sehingga mampu mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan karakter secara optimal (Noorliani & Norhalidah, 2024). Untuk mendukung program wajib belajar tersebut, diperlukan metode belajar yang efektif antara pendidik atau guru dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Proses belajar mengajar tidak dapat dipisahkan dari peran guru serta siswa. Menurut Lubis (2021), proses belajar mengajar pada dasarnya merupakan penerapan berbagai metode dan pendekatan pembelajaran yang dipilih secara efektif dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikan, yaitu membentuk

perubahan perilaku peserta didik pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik yang dipengaruhi oleh faktor internal maupun lingkungan. Dalam proses tersebut, guru memiliki peran penting sebagai fasilitator yang membimbing peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Pendidik tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, melainkan harus mampu mewujudkan suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan agar peserta didik lebih mudah mengikuti pembelajaran.

Guru dapat mewujudkan lingkungan belajar yang menarik serta menyenangkan bagi seluruh siswa. Terciptanya suasana belajar yang menyenangkan berpotensi menumbuhkan motivasi belajar peserta didik sehingga mereka lebih antusias untuk berpartisipasi dalam belajar di kelas. Motivasi belajar dapat diartikan sebagai dorongan yang dapat mendorong siswa untuk aktif belajar demi mencapai hasil belajar yang memuaskan (Zamsir et al., 2021). Motivasi tersebut berperan penting dalam mendukung pencapaian proses pembelajaran karena siswa yang memiliki dorongan belajar tinggi cenderung tampak lebih aktif, disiplin, dan bersemangat saat

menjalankan segala aktivitas di kelas. Salah satu mata pelajaran yang memerlukan motivasi belajar adalah pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Tujuan dari mata pelajaran Pendidikan Pancasila adalah untuk membangun kesadaran siswa dalam segi hak dan kewajiban sebagai warga negara, menumbuhkan rasa tanggung jawab, serta mendorong terciptanya kehidupan masyarakat yang adil dan demokratis (Sudirman & Cahyani, 2024). Dalam pelaksanaannya, pembelajaran Pendidikan Pancasila memerlukan partisipasi aktif peserta didik supaya nilai-nilai yang diajarkan dapat dimengerti dan diimplementasikan secara nyata dalam aktivitas keseharian mereka. Oleh karena itu, motivasi belajar peserta didik menjadi salah satu faktor penting yang mendukung keberhasilan dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila di lingkungan kelas di kelas dapat dilakukan dengan memanfaatkan berbagai media yang bersifat konkret maupun interaktif. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan informasi selama proses belajar,

sehingga mampu menarik perhatian dan meningkatkan minat siswa (Sapriyah, 2019). Pemanfaatan media yang tepat, pendidik dapat membangun suasana kelas yang aktif sehingga dapat mendorong siswa untuk lebih bersemangat dan antusias dalam mengikuti rangkaian kegiatan pembelajaran. Pendapat tersebut dikuatkan oleh Nasution & Sari (2026) yang menyampaikan bahwa media pembelajaran merupakan sarana yang berisi materi pembelajaran dan dimanfaatkan oleh pendidik untuk mendukung proses belajar mengajar, sehingga dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Salah satu media pembelajaran interaktif yang berpotensi dimanfaatkan untuk mendukung peningkatan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, salah satunya adalah kuis interaktif berbasis *WordWall*.

WordWall merupakan media pembelajaran berbasis kuis interaktif yang dapat diakses melalui website menggunakan laptop maupun telepon genggam. Media ini menyediakan berbagai fitur permainan dan kuis yang bersifat interaktif sehingga mampu menunjang jalannya proses

pembelajaran sehingga kegiatan belajar terasa lebih menarik perhatian dan menyenangkan. Kurnia et al., (2024) juga mengemukakan bahwa *WordWall* adalah aplikasi digital berbasis *website* yang menyediakan berbagai fitur game dalam bentuk kuis untuk mendukung proses belajar. Dengan kemudahan akses dan fitur interaktifnya, *WordWall* dimanfaatkan oleh guru untuk meningkatkan keterlibatan siswa selama pelajaran.

Penggunaan *WordWall* dalam proses belajar mengajar bisa menolong guru menghasilkan kegiatan belajar yang menarik, menyenangkan, serta interaktif bagi peserta didik. Fathia & Waldi (2025) menyatakan bahwa *WordWall* merupakan platform permainan edukatif berbasis kuis yang dapat dimanfaatkan sebagai salah satu pilihan media pembelajaran untuk peserta didik sekolah dasar sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Pendapat tersebut didukung oleh Anggrainy (2024) yang menjelaskan bahwa *WordWall* dapat membangun suasana belajar yang lebih interaktif melalui beragam fitur interaktif yang tersedia, seperti kuis, permainan kata, serta latihan pembelajaran. Selain itu, fitur-

fitur yang terdapat pada *WordWall* juga dapat mendorong keterlibatan aktif siswa sehingga semangat belajar meningkat dan pemahaman terhadap materi pembelajaran pun semakin mudah tercapai.

Ketika proses pembelajaran berlangsung, media pembelajaran interaktif berbasis digital dianggap mampu membantu menambah ketertarikan, keterlibatan, serta mendorong tumbuhnya motivasi belajar pada diri siswa. Pemanfaatan teknologi di dalam kegiatan belajar mengajar dapat menghadirkan kondisi belajar yang bervariasi, menarik, serta tidak membosankan sehingga peserta didik tidak mudah mengalami kejenuhan selama mengikuti kegiatan pembelajaran (Syafiullah et al., 2025). Selain itu, pemanfaatan media digital membuka peluang bagi siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dan berinteraksi, baik dengan materi pembelajaran maupun dengan teman sekelasnya (Widiastri & Puspita, 2024). Oleh sebab itu, media pembelajaran interaktif dapat menjadi salah satu pilihan oleh guru dalam mewujudkan aktivitas pembelajaran yang lebih beragam agar mampu meningkatkan keaktifan peserta didik.

Meskipun media pembelajaran interaktif seperti *WordWall* memiliki berbagai kelebihan dalam mendukung proses pembelajaran, penerapan media interaktif pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar masih belum dimanfaatkan secara maksimal. Melalui kegiatan observasi yang dilaksanakan di kelas IV SD Negeri Kreet, bahwa peserta didik terlihat kurang aktif dan kurang antusias saat mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila. Media yang diterapkan dalam kegiatan belajar masih terbatas pada penggunaan *PowerPoint* sehingga penggunaan variasi media pembelajaran oleh guru masih tergolong kurang beragam. Selain itu, kendala yang sering dihadapi guru dalam membuat dan merancang media pembelajaran adalah keterbatasan waktu yang dimiliki.

Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya keaktifan peserta didik serta kurangnya ketertarikan mereka dalam mengikuti proses belajar. Siswa cenderung lebih tertarik apabila pembelajaran disajikan melalui kegiatan yang menarik dan menyenangkan. Guna mendorong motivasi belajar serta keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran

Pendidikan Pancasila, diperlukan sarana pembelajaran yang menarik dan interaktif. Kuis interaktif berbasis *WordWall* merupakan alat bantu pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Media ini memungkinkan peserta didik belajar melalui permainan edukatif yang dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan serta mengurangi kesan monoton dalam proses pembelajaran. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini berfokus pada penerapan kuis interaktif berbasis *WordWall* dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IV SD Negeri Krebet.

B. Metode Penelitian

Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D). Metode tersebut merupakan pendekatan sistematis yang dirancang untuk menghasilkan suatu produk sekaligus menilai kelayakan dari produk yang dikembangkan (Rachman et al., 2024). Dalam penelitian pengembangan ini, peneliti menerapkan model ADDIE yang

terdiri atas lima tahapan, yakni *Analysis, Design, Development, Implementation*, serta *Evaluation*. Adapun subjek dalam penelitian pengembangan ini melibatkan peserta didik kelas IVA SD Negeri Krebet dengan jumlah 18 orang siswa. Proses pengumpulan data pada penelitian ini dilaksanakan melalui kegiatan observasi, wawancara, pemberian angket, serta dokumentasi sebagai bagian dari prosedur pengumpulan data penelitian. Instrumen penelitian yang digunakan terdiri atas lembar validasi ahli, angket motivasi belajar serta angket respons peserta didik. Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen angket harus melalui pengujian validitas dan reliabilitas untuk memastikan kelayakannya. Selanjutnya, data yang berhasil dikumpulkan dianalisis menggunakan pendekatan analisis kuantitatif serta kualitatif. Sementara itu, keefektifan media pembelajaran dianalisis melalui uji *paired sample t-test* guna mengukur sejauh mana peningkatan motivasi belajar siswa setelah penggunaan kuis interaktif berbasis *WordWall* dalam proses pembelajaran.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini mengkaji penggunaan kuis *WordWall* sebagai upaya menumbuhkan dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IV A di SD Negeri Krebet. Subjek penelitian terdiri atas 18 siswa yang digunakan sebagai subjek uji lapangan. Sebelum pelaksanaan uji lapangan, peneliti melakukan uji coba instrumen angket motivasi belajar. Uji coba tersebut dilaksanakan terhadap siswa kelas IVB SD Negeri Krebet dengan total 17 siswa.

Angket motivasi belajar yang diujicobakan terdiri atas 25 butir pernyataan. Selanjutnya, instrumen tersebut dianalisis untuk mengetahui tingkat validitasnya. Berdasarkan hasil pengujian validitas, sebanyak 5 butir pernyataan dinyatakan tidak valid dan tidak memenuhi syarat validitas sehingga hanya 20 butir yang layak digunakan sebagai instrumen pengukur motivasi belajar peserta didik kelas IV A. Sementara itu, hasil uji reliabilitas memperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,928 yang artinya masuk ke dalam kriteria sangat reliabel, sehingga instrumen tersebut dinyatakan layak untuk digunakan dalam penelitian.

Langkah-langkah model pengembangan ADDIE dalam pengembangan kuis interaktif berbasis *WordWall* untuk meningkatkan motivasi belajar adalah sebagai berikut:

1. *Analysis* (Analisis)

Tahap *analysis* dilakukan melalui observasi dan wawancara di SD Negeri Krebet untuk mengetahui kebutuhan pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Hasil analisis menunjukkan bahwa guru masih menggunakan media pembelajaran yang kurang bervariasi dan belum memanfaatkan media interaktif seperti *WordWall*, *Kahoot*, maupun *Quizizz* secara optimal. Pembelajaran di kelas masih didominasi oleh penggunaan *PowerPoint* sehingga kegiatan pembelajaran cenderung monoton dan kurang melibatkan peserta didik secara aktif. Selain itu, keterbatasan waktu dalam merancang media pembelajaran menjadi kendala dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik.

Berdasarkan hasil observasi, peserta didik terlihat lebih mudah merasa bosan saat pembelajaran dilaksanakan secara monoton. Namun, ketika menggunakan media

pembelajaran berbasis teknologi dapat menunjukkan minat dan antusiasme yang lebih tinggi. Hal ini menunjukkan adanya kebutuhan terhadap media interaktif yang dapat mendukung keterlibatan peserta didik sekaligus meningkatkan motivasi belajar mereka. Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah menghargai perbedaan identitas masyarakat. Tentunya materi tersebut disesuaikan dengan capaian dan tujuan pembelajaran pada Kurikulum Merdeka agar media yang dikembangkan dapat mendukung kegiatan pembelajaran secara lebih efektif dan maksimal.

2. Design (Perancangan)

Tahap *design* dilakukan dengan merancang kuis interaktif berbasis *WordWall* yang diselaraskan dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, serta karakteristik siswa kelas IV di jenjang sekolah dasar. Adapun penelitian ini menerapkan materi menghargai perbedaan identitas masyarakat pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Perancangan dilakukan agar proses pembelajaran dapat berlangsung lebih menarik sekaligus memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang dipelajari. Di samping itu, desain

tampilan media juga dirancang untuk membantu tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal.

Sebelum peserta didik mengerjakan kuis interaktif, peneliti terlebih dahulu menampilkan video pembelajaran yang diakses melalui *YouTube* sebagai stimulus awal. Video tersebut digunakan untuk membantu peserta didik memperoleh gambaran awal mengenai materi yang dipelajari. Setelah peserta didik menonton video pembelajaran, peneliti mulai menerapkan kuis interaktif berbasis *WordWall* dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan video pembelajaran dan kuis interaktif diharapkan dapat meningkatkan perhatian serta keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Kuis interaktif *WordWall* dirancang menggunakan berbagai fitur permainan, seperti *Spin the Wheel*, *Open the Box*, *Type the Answer*, *Flip Tiles*, dan *Crossword*. Penggunaan berbagai fitur tersebut bertujuan mewujudkan kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan, variatif, serta tidak membosankan bagi siswa. Selain itu, fitur-fitur yang tersedia juga dapat memotivasi peserta didik untuk lebih

aktif dalam pembelajaran di kelas. Peneliti turut menyesuaikan tampilan media, seperti pemilihan warna latar dan jenis huruf, agar media lebih menarik serta mudah digunakan oleh peserta didik sekolah dasar.

3. *Development*

(Pengembangan)

Tahap *development* dilakukan dengan mengembangkan kuis interaktif berbasis *WordWall* yang telah disusun pada tahap sebelumnya. Produk yang dikembangkan dilengkapi dengan sejumlah fitur interaktif, yaitu *Open the Box*, *Type the Answer*, *Flip Tiles*, dan *Crossword*, yang bertujuan guna meningkatkan keterlibatan dan keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Tidak hanya itu pula, produk juga dilengkapi dengan video pembelajaran yang dapat diakses sebelum mengerjakan kuis serta Standar Operasional Prosedur (SOP) sebagai petunjuk penggunaan media bagi siswa.

Produk media pembelajaran yang dihasilkan kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi guna mengukur tingkat kelayakan produk sebelum diimplementasikan dalam pembelajaran. Proses validasi dilaksanakan berdasarkan beberapa

aspek, seperti tampilan media, interaktivitas, kebahasaan, dan kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran. Di samping itu, masukan yang diberikan oleh validator dijadikan sebagai dasar perbaikan produk media sehingga lebih selaras dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Dengan demikian, produk yang telah dikembangkan diharapkan mampu dimanfaatkan secara optimal pada kegiatan pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Tabel 1 Penilaian Ahli Media

Aspek	Skor	Persentase	Kriteria
Teknik Media	7	87,5%	Sangat layak
Tampilan Visual	10	83,3%	Sangat layak
Warna	7	87,5%	Sangat layak
Teks	11	91,7%	Sangat layak
Interaktivitas	8	100%	Sangat layak
Kesesuaian Media	8	100%	Sangat layak

Berdasarkan penilaian ahli media, diperoleh bahwa kuis interaktif berbasis *WordWall* memperoleh persentase kelayakan sebesar 91,1% dengan kategori sangat layak. Berikut ini merupakan hasil penilaian oleh ahli materi:

Tabel 2 Penilaian Ahli Materi

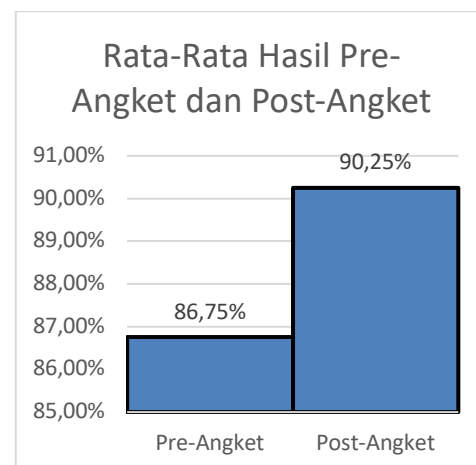
Aspek	Skor	Presentase	Kriteria
Kualitas Isi	7	87,5%	Sangat layak
Kebahasaan	10	91,7%	Sangat layak
Keterkaitan dengan Motivasi Belajar	7	100%	Sangat layak
Kesesuaian Materi dengan WordWall	11	100%	Sangat layak

Penilaian yang diberikan oleh ahli materi menghasilkan perolehan nilai 95% yang tergolong dalam kategori sangat layak. Ahli materi menilai beberapa aspek yang mencakup kualitas isi, penggunaan bahasa, keterkaitan materi dengan motivasi belajar, serta kesesuaian materi dengan media *WordWall* yang dikembangkan. Merujuk pada hasil validasi tersebut, produk dinyatakan sangat layak untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran Pendidikan Pancasila.

4. Implementation (Implementasi)

Tahap implementation ditujukan kepada peserta didik kelas IV A sekolah dasar melalui penerapan kuis interaktif berbasis *WordWall* pada pelaksanaan pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Dalam tahap tersebut, para siswa

melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan media yang telah dirancang oleh peneliti. Setelah kegiatan pembelajaran berakhir, peneliti melakukan pengambilan data melalui angket motivasi belajar, angket respons peserta didik, serta angket respons guru. Pengukuran motivasi belajar peserta didik dilakukan melalui angket yang diberikan sebelum dan sesudah penggunaan kuis *WordWall*. Selain itu, angket respons diberikan dengan tujuan menilai tingkat kepraktisan dari sarana pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar di kelas.



Grafik 1 Rata-Rata Hasil Pre-Angket dan Post-Angket Uji Lapangan

Hasil rata-rata motivasi belajar peserta didik menunjukkan adanya peningkatan yang mencapai 3,50% setelah penggunaan kuis interaktif berbasis *WordWall*. Peningkatan tersebut terlihat dari perolehan rata-

rata persentase motivasi belajar yang mengalami kenaikan dari 86,75% pada pre-angket hingga mencapai 90,25% pada post-angket. Selain itu, nilai terendah peserta didik juga mengalami kenaikan dari 75% menjadi 85%. Peserta didik tampak lebih antusias dan aktif selama proses pembelajaran menggunakan kuis *WordWall*. Penggunaan *WordWall* dapat mewujudkan kondisi pembelajaran lebih menarik yang menyebabkan peserta didik menjadi semakin aktif terlibat dalam pembelajaran. Dengan adanya penggunaan kuis *WordWall*, terdapat peningkatan motivasi belajar peserta didik khususnya di pelajaran Pendidikan Pancasila

Peneliti juga membagikan angket respons kepada siswa dan guru untuk menilai tingkat kepraktisan media kuis *WordWall* yang dikembangkan. Perolehan angket respons peserta didik menunjukkan persentase berkisar antara 82,5% hingga 100% dengan kategori sangat praktis. Sedangkan, hasil angket respons guru mendapatkan persentase sebesar 100% yang masuk ke dalam kriteria sangat praktis. Berdasarkan hasil angket respons pendidik dan siswa

memperlihatkan bahwa sarana pembelajaran berbasis *WordWall* mudah untuk dioperasikan dan terbukti berhasil membantu menciptakan kegiatan belajar mengajar di kelas yang lebih variatif dan menyenangkan. Oleh karena itu, kuis berbasis *WordWall* dinilai praktis diterapkan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap *evaluation* dilaksanakan untuk mengetahui efektivitas penggunaan kuis interaktif berbasis *WordWall* pada tingkat motivasi belajar peserta didik. Dalam tahapan ini, data di analisis melalui bantuan IBM SPSS *Statistics* 26. Analisis data dimulai menggunakan pengujian normalitas *Shapiro-Wilk* dikarenakan jumlah subjek penelitian di bawah 50. Uji tersebut bertujuan untuk mengetahui normalitas distribusi data penelitian sebelum dilakukan analisis berikutnya. Setelah data terbukti berdistribusi normal, pengujian dilanjutkan menggunakan uji *paired sample t-test*.

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PRE ANGKET	.156	18	.200 [*]	.944	18	.336
POST ANGKET	.128	18	.200 [*]	.963	18	.653

^{*}. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Gambar 1 Hasil Uji Normalitas

Pengujian normalitas menghasilkan bahwa angka Sig. (2-tailed) pre-angket tercatat 0,336 sedangkan nilai post-angket sebesar 0,653. Karena masing-masing angka tersebut melebihi taraf signifikansi 0,05, maka data dapat dinyatakan normal. Karena asumsi normalitas telah terpenuhi, kemudian dilanjutkan dengan uji *paired sample t-test* dengan tujuan mengetahui ada tidaknya peningkatan motivasi belajar setelah penggunaan kuis *WordWall*.

Paired Samples Test									
Paired Differences									
Pair 1	PRE-ANGKET - POST-ANGKET	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
		-2,77778	4,69738	1,10719	Lower	Upper	-2,509	17	,023

Gambar 2 Hasil Uji *Paired Sample Test*

Hasil analisis *paired sample t-test* menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,023. Dikarenakan hasil tersebut berada di bawah taraf signifikansi 0,05, maka penggunaan kuis interaktif berbasis *WordWall* dinyatakan berpengaruh pada motivasi belajar peserta didik kelas IV sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Proses penelitian serta pengembangan yang dilakukan menunjukkan bahwa kuis interaktif berbasis *WordWall* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila

dinyatakan memenuhi standar kelayakan, kemudahan penggunaan, dan efektivitas pada pembelajaran siswa kelas IV sekolah dasar. Persentase kelayakan berdasarkan penilaian validasi ahli media memperoleh skor 91,1%, sedangkan ahli materi mendapatkan skor 95%, keduanya masuk dalam kategori sangat layak. Di samping itu, hasil angket respons siswa dan guru menyatakan bahwa produk pembelajaran yang dikembangkan tergolong sangat praktis dalam pelaksanaan pembelajaran.

Penggunaan kuis interaktif berbasis *WordWall* terbukti berhasil mendorong motivasi belajar siswa. Capaian rata-rata tingkat motivasi belajar siswa menunjukkan adanya peningkatan sebesar 3,50%, yaitu dari 86,75% pada pre-angket menjadi 90,25% pada post-angket. Pengujian *paired sample t-test* memperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,023 < 0,05$ yang menandakan bahwa penggunaan *WordWall* memberikan dampak yang signifikan pada peningkatan motivasi belajar siswa di pelajaran Pendidikan Pancasila. Dengan demikian, sarana belajar interaktif berupa kuis dengan memanfaatkan platform *WordWall*

dapat dijadikan alternatif untuk mendukung peningkatan motivasi belajar peserta didik kelas IV sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggrainy, S. (2024). Penggunaan Media *WordWall* Dalam Pembelajaran Interaktif pada Mahasiswa UIN Raden Intan Lampung. *Jurnal At-Tarbiyah*, 105–109.
- Fathia, N., & Walidi, A. (2025). Pengembangan Kuis Melalui *WordWall* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV SD. *Journal of Basic Education Studies*, 8(2), 36–45.
- Kurnia, M. D., Febianti, Y. N., & Ambarwati. (2024). Media Pembelajaran Interaktif Word Wall Profesi Kelas X Akuntansi SMK Pariwisata. *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, 341–349.
- Lubis, S. (2021). Belajar dan Mengajar Sebagai Suatu Proses Pendidikan yang Berkemajuan. *Jurnal Literasiologi*, 5(2), 91–105.
- Nasution, S., & Sari, M. (2026). Penerapan Media Konkret Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas III pada Pembelajaran Matematika di SD 003 Sihepeng. *Jurnal Tahsinia*, 7(4), 581–594.
- Noorliani, & Norhalidah. (2024). Hak dan Kewajiban Warga Negara Dalam Bidang Pendidikan dan Kebudayaan. *Jurnal EduCurio*, 3(1), 271 – 277.
- Rachman, A., Yochanan, Samanlangi, A. I., & Purnomo, H. (2024). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*.
- Sapriyah. (2019). Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 470–477.
- Sudirman, I. N., & Cahyani, N. K. S. (2024). Peran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar untuk Membangun Karakter Generasi Unggul. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 2(1), 103–110.
- Syafiullah, M., Lastuti, S., & Akbar, M. R. (2025). Pengembangan Media Kartu Interaktif Menggunakan *WordWall* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN Naganuri Sape. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)* p-ISSN: 2797-2879, e-ISSN: 2797-2860 Doi: <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i2.1453>, 5, 805–815.
- Widiastri, N. G. A. P., & Puspita, R. D. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Digital Dalam Mengembangkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Inpres 2 Namaru. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dsar*, 4(4), 215–222.
- Zamsir, Prajono, R., & Sari, M. S. (2021). Pengaruh Motivasi Belajar dan Persepsi Kesadaran Metakognisi Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI SMAN 4 Wangi-Wangi. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 01(03), 134–148.