

PENGEMBANGAN MEDIA WORDWALL BERBASIS PROBLEM BASED LEARNING DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI KELAS IV SEKOLAH DASAR

Wulan Tamba¹, Desyandri²

^{1,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Padang^{1,2}

wulantamba182@gmail.com¹, desyandri@fip.unp.ac.id²

ABSTRACT

Digital technology development has significantly affected education. However, a preliminary study found that the use of digital learning media in Pendidikan Pancasila lessons for fourth-grade elementary students was not yet optimal; learning was still dominated by textbooks and lecturing, leaving students less active and engaged. This study aims to produce a Wordwall medium based on Problem Based Learning that is valid, practical, and effective for teaching Pendidikan Pancasila in grade IV elementary school. This is a research and development (R&D) study using the 4-D model, consisting of Define, Design, Develop, and Disseminate stages. Data collected covered the validity, practicality, and effectiveness of the medium. The validity test obtained percentages of 91.66% from the material expert, 93.75% from the language expert, and 93.75% from the media expert, with an overall average validity of 93.05% in the "very valid" category. The practicality test in three schools showed teacher scores ranging from 89.28% to 96.42% and student scores ranging from 92.99% to 95.83%, both in the "very practical" category. The effectiveness test showed percentages of 98.63% at SDN 30 Cengkeh, 94.16% at SDN 15 Koto Lalang, and 97.50% at SDN 10 Lubuk Begalung, all in the "very effective" category. It is concluded that the Wordwall medium based on Problem Based Learning is valid, practical, and effective in supporting the learning of Pendidikan Pancasila in grade IV elementary school.

Keywords: Media, Wordwall, Problem Based Learning, 4-D Model, Pancasila Education, Elementary School

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital telah memberikan dampak signifikan terhadap dunia pendidikan. Namun, berdasarkan hasil studi pendahuluan, pemanfaatan media pembelajaran digital pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV Sekolah Dasar belum optimal. Proses pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan buku paket dan metode ceramah sehingga peserta didik kurang aktif serta kurang terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media Wordwall berbasis Problem Based Learning yang valid, praktis, dan efektif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV Sekolah Dasar. Jenis penelitian adalah penelitian pengembangan (R&D) yang menggunakan model 4-D, yang terdiri dari empat tahapan sistematis, yaitu Define, Design, Development, dan Disseminate. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini mencakup validitas, praktikalitas, dan efektivitas media. Hasil uji validitas memperoleh persentase 91,66% pada ahli materi, 93,75% ahli bahasa, dan 93,75% untuk ahli media, dengan nilai rata-rata keseluruhan validasi sebesar 93,05%

dengan kategori “sangat valid”. Hasil uji praktikalitas di tiga sekolah menunjukkan bahwa guru memberikan penilaian antara 89,28% hingga 96,42%, dan peserta didik 92,99% hingga 95,83%, semuanya dalam kategori “sangat praktis”. Uji efektivitas menunjukkan persentase 98,63% di SDN 30 Cengkeh, 94,16% di SDN 15 Koto Lalang, dan 97,50% di SDN 10 Lubuk Begalung, seluruhnya dalam kategori “sangat efektif”. Kesimpulan penelitian ini adalah media Wordwall berbasis Problem Based Learning terbukti valid, praktis, dan efektif untuk mendukung proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV Sekolah Dasar.

Kata Kunci: Media, Wordwall, Problem Based Learning, 4-D, Pendidikan Pancasila, Sekolah Dasar

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah memberikan dampak signifikan terhadap dunia pendidikan, khususnya dalam cara guru merancang dan melaksanakan proses pembelajaran. Teknologi memungkinkan terciptanya pembelajaran yang lebih interaktif, fleksibel, serta berpusat pada peserta didik (Nathasya, 2024). Transformasi ini sejalan dengan implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran kontekstual, penguatan karakter, serta pengembangan kompetensi peserta didik secara holistik melalui pendekatan deep learning (Wahyudin et al., 2024; Fais et al., 2025). Dalam mewujudkan tujuan tersebut, guru dituntut mampu memilih dan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, karena media pembelajaran yang tepat dapat

meningkatkan efektivitas pembelajaran dan membangun pemahaman yang lebih mendalam (Wulandari et al., 2023; Ramli et al., 2018).

Berdasarkan analisis modul ajar dan studi pendahuluan yang dilakukan melalui observasi serta wawancara di tiga sekolah dasar, yaitu SDN 30 Cengkeh, SDN 15 Koto Lalang, dan SDN 10 Lubuk Begalung, ditemukan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila masih didominasi penggunaan buku paket dan metode ceramah, model pembelajaran belum bervariasi, serta pemanfaatan media digital belum optimal meskipun fasilitas seperti jaringan internet dan proyektor sudah tersedia. Hasil angket kepada peserta didik kelas IV menunjukkan bahwa mereka lebih mudah memahami materi apabila dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari serta lebih menyukai pembelajaran melalui diskusi,

pemecahan masalah, dan media pembelajaran berbasis digital seperti kuis atau permainan interaktif. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran masih bersifat konvensional dan berpusat pada guru sehingga belum memberikan kesempatan optimal bagi peserta didik untuk berpikir kritis dan memecahkan masalah secara mandiri.

Salah satu media pembelajaran digital yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah Wordwall, yaitu aplikasi berbasis web yang menyediakan berbagai template aktivitas interaktif seperti kuis, permainan mencocokkan, dan teka-teki. Penggunaan Wordwall dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan dan antusiasme peserta didik karena menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan serta memberikan umpan balik secara langsung (Yafiina et al., 2025). Hal ini sejalan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret sehingga lebih mudah memahami konsep melalui contoh nyata dan visualisasi (Karimah et al., 2025). Selain media, penggunaan model pembelajaran turut berperan penting; salah satu

model yang mendorong keterlibatan aktif peserta didik adalah Problem Based Learning, yang mendorong peserta didik berpikir sistematis dan menyelesaikan masalah melalui pencarian data untuk menarik kesimpulan (Gulo, 2022), serta mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan kritis siswa (Karvandi et al., 2024).

Keberhasilan penggunaan media Wordwall dalam pembelajaran telah dibuktikan oleh beberapa penelitian terdahulu, di antaranya oleh Reinita & Sспен (2024) tentang pengembangan media interaktif Wordwall pada pembelajaran Pendidikan Pancasila elemen NKRI di sekolah dasar, oleh Kurniawan (2025) tentang pengembangan media Wordwall pada elemen Pancasila Fase B, serta oleh Susela, Anwar, dan Emqi (2026) tentang media interaktif berbasis Wordwall dengan bantuan Canva. Ketiga penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall dengan model Problem Based Learning telah terbukti valid, praktis, dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul

“Pengembangan Media Wordwall Berbasis Problem Based Learning dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV Sekolah Dasar”, dengan rumusan masalah bagaimana pengembangan media tersebut agar valid, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV Sekolah Dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D), yaitu metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2017). Model pengembangan yang digunakan adalah model 4-D (Thiagarajan, 1974 dalam Maydiantoro, 2019), yang terdiri atas tahap Define (pendefinisian), Design (perancangan), Develop (pengembangan), dan Disseminate (penyebaran). Pada tahap Define dilakukan analisis awal-akhir, analisis peserta didik, analisis tugas, analisis konsep, dan analisis tujuan pembelajaran melalui observasi, wawancara, dan penyebaran angket kepada guru serta peserta didik kelas

IV di tiga sekolah dasar. Pada tahap Design, disusun rancangan media Wordwall berbasis Problem Based Learning pada materi kerja sama di lingkungan sekolah, dengan memanfaatkan platform Wordwall sebagai media utama dan Canva sebagai media pendukung penyajian materi. Tahap Develop meliputi pengembangan produk serta validasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media, dilanjutkan dengan uji coba produk kepada guru dan peserta didik di SDN 30 Cengkeh. Tahap Disseminate dilakukan dengan menyebarluaskan media yang telah dinyatakan valid, praktis, dan efektif ke SDN 15 Koto Lalang dan SDN 10 Lubuk Begalung untuk mengetahui konsistensi kepraktisan dan keefektifannya. Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV di tiga sekolah dasar, yaitu SDN 30 Cengkeh, SDN 15 Koto Lalang, dan SDN 10 Lubuk Begalung. Jenis data yang digunakan adalah data primer, yang diperoleh dari hasil validasi ahli serta angket respon guru dan peserta didik. Instrumen pengumpulan data terdiri atas lembar validasi ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media; angket respon praktikalitas guru dan peserta didik; serta tes hasil

belajar untuk mengukur efektivitas media. Data validitas dan praktikalitas dianalisis menggunakan rumus persentase $NP = (R/SM) \times 100\%$, dengan R adalah skor yang diperoleh dan SM adalah skor maksimum. Kategori kevalidan dan kepraktisan mengacu pada Riduwan (2012), yaitu 81%–100% sangat valid/sangat praktis, 61%–80% valid/praktis, 41%–60% cukup valid/cukup praktis, 21%–40% kurang valid/kurang praktis, dan 0–20% tidak valid/tidak praktis. Data efektivitas dianalisis dari hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media, dengan kategori yang sama mengacu pada Riduwan (2012).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pengembangan media Wordwall berbasis Problem Based Learning dilakukan melalui model 4-D. Pada tahap Define, hasil observasi, wawancara, dan angket di tiga sekolah dasar menunjukkan kebutuhan akan media pembelajaran digital yang interaktif pada materi kerja sama (gotong royong) di lingkungan sekolah. Pada tahap Design, disusun rancangan tampilan, materi, dan aktivitas pembelajaran berdasarkan sintaks Problem Based Learning, yaitu orientasi masalah,

mengorganisasikan peserta didik, membimbing penyelidikan, menyajikan hasil, dan evaluasi. Media selanjutnya dikembangkan pada tahap Develop dan divalidasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media sebelum diujicobakan kepada guru dan peserta didik.

Hasil uji validitas materi pada validasi tahap pertama memperoleh persentase 81,25%, kemudian setelah revisi meningkat menjadi 91,66% dengan kategori sangat valid. Uji validitas bahasa memperoleh persentase 93,75% dengan kategori sangat valid. Uji validitas media pada validasi pertama memperoleh 71,25%, kemudian setelah revisi meningkat menjadi 93,75% dengan kategori sangat valid. Rekapitulasi hasil validasi disajikan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1 Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Media Wordwall

Aspek Validasi	Persentase	Kategori
Materi	91,66%	Sangat Valid
Bahasa	93,75%	Sangat Valid
Media	93,75%	Sangat Valid
Rata-rata	93,05%	Sangat Valid

Tabel 2 Hasil Uji Praktikalitas dan Efektivitas Media di Tiga Sekolah

Sekolah	Praktikalitas Guru	Praktikalitas Siswa	Efektivitas
SDN 30 Cengkeh	92,85%	92,99%	98,63%

SDN 15 Koto Lalang	96,42%	94,09%	94,16%
SDN 10 Lubuk Begalung	89,28%	95,83%	97,50%

Seluruh hasil pada Tabel 1 dan Tabel 2 berada pada kategori sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif berdasarkan kriteria Riduwan (2012).

Berdasarkan rekapitulasi ketiga validator pada Tabel 1, diperoleh nilai rata-rata validasi sebesar 93,05% dengan kategori sangat valid, sehingga media Wordwall berbasis Problem Based Learning valid digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV Sekolah Dasar. Hal ini sejalan dengan pendapat Novianti et al. (2024) yang mengacu pada Nieveen (1999) bahwa produk pengembangan dikatakan berkualitas apabila memenuhi aspek validitas, praktikalitas, dan efektivitas. Setelah dinyatakan valid, media direvisi sesuai saran validator, kemudian diujicobakan kepada guru dan peserta didik di SDN 30 Cengkeh. Hasil uji praktikalitas menunjukkan persentase 92,85% pada angket guru dan 92,99% pada angket peserta didik, keduanya berkategori sangat praktis, sedangkan uji efektivitas dengan membandingkan nilai Sumatif Tengah Semester sebelum dan

sesudah penggunaan media memperoleh persentase 98,63% dengan kategori sangat efektif. Pada tahap diseminasi di SDN 15 Koto Lalang dan SDN 10 Lubuk Begalung, hasil uji praktikalitas dan efektivitas disajikan pada Tabel 2, yang menunjukkan bahwa tingkat kepraktisan dan keefektifan media tidak hanya terbukti pada sekolah uji coba, tetapi juga konsisten pada sekolah lain dengan karakteristik peserta didik yang berbeda. Temuan ini sejalan dengan pendapat Pradani (2022) yang menyatakan bahwa Wordwall mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik melalui aktivitas yang menarik dan interaktif, serta pendapat Arends (2012) bahwa Problem Based Learning mendorong peserta didik membangun pengetahuannya melalui proses pemecahan masalah sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Tingginya hasil validitas, praktikalitas, dan efektivitas pada seluruh sekolah tidak terlepas dari karakteristik media yang menyajikan materi dalam bentuk permainan interaktif berbasis digital, sesuai dengan teori perkembangan kognitif Piaget bahwa peserta didik usia sekolah dasar pada tahap operasional

konkret lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman visual dan aktivitas langsung. Pengintegrasian sintaks Problem Based Learning ke dalam aktivitas media turut mendorong peserta didik untuk berpikir kritis dan memecahkan masalah kontekstual, sehingga media Wordwall berbasis Problem Based Learning dapat dijadikan salah satu alternatif media pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan kualitas proses maupun hasil belajar peserta didik di kelas IV Sekolah Dasar.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan mengenai pengembangan media Wordwall berbasis Problem Based Learning dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV Sekolah Dasar, dapat disimpulkan bahwa: (1) pengembangan media dilakukan menggunakan model 4-D dan dinyatakan valid berdasarkan hasil uji validitas, yaitu 91,66% pada validasi materi, 93,75% pada validasi bahasa, dan 93,75% pada validasi media, dengan rata-rata 93,05% berkategori sangat valid; (2) media yang dikembangkan bersifat praktis,

dibuktikan dengan hasil uji praktikalitas guru sebesar 92,85%–96,42% dan peserta didik sebesar 92,99%–95,83% di tiga sekolah, seluruhnya berkategori sangat praktis; dan (3) media terbukti sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, dengan persentase efektivitas 98,63% di SDN 30 Cengkeh, 94,16% di SDN 15 Koto Lalang, dan 97,50% di SDN 10 Lubuk Begalung. Dengan demikian, media Wordwall berbasis Problem Based Learning dapat dijadikan alternatif media pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV Sekolah Dasar. Bagi pengembang produk selanjutnya, disarankan untuk memperluas cakupan sekolah dan menambahkan materi pembelajaran lain, karena penelitian ini hanya mencakup topik kerja sama di lingkungan sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Arends, R. (2012). *Learning to Teach* (9th ed.). New York: McGraw-Hill.
- Fais, A., Purwoko, B., & Hazin, M. (2025). Extracurricular Activities and Students' Physical Condition. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 255–270.
- Gulo, A. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning dalam Meningkatkan

- Motivasi dan Hasil Belajar IPA. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 334–341.
<https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.58>
- Karimah, J., Prayogo, M. S., Adila, Y. N., & Syafa'ah, L. (2025). Tahapan Perkembangan Kognitif Piaget dalam Pembelajaran IPA: Analisis Kesesuaian Materi Perubahan Wujud Benda pada Buku Teks IPA SD Kelas IV. *JUPERAN: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 04(02), 1596–1601.
- Karvandi, M. K., Ibrahim, M., Nafi'ah, N., & Hidayat, M. T. (2024). Penerapan Model Problem Based Learning dalam Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kritis pada Mata Pelajaran IPA. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(3), 981–990.
<https://doi.org/10.31004/irje.v4i3.832>
- Maydiantoro, A. (2019). Model Penelitian Pengembangan (Borg & Gall, 1983) dan Thiagarajan (1974).
- Novianti, W., Nurhidayah, S., Parwani, T., & Maharani, S. (2025). *Cendikia Pendidikan*, 16(12).
- Pradani, G. T. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(5), 452–457.
- Ramli, A., Rahmatullah, R., Inanna, I., & Dangnga, T. (2018). Peran Media dalam Meningkatkan Efektivitas Belajar. *Prosiding Seminar Nasional Lembaga Pengabdian Kepada Masyarakat UNM*, 5–7.
- Reinita, R., & Sепен, 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>
- Riduwan. (2012). *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Wahyudin, D., Subkhan, E., Malik, A., Hakim, M. A., Sudiapermana, E., Amalia, L. S. N. R. A., Ali, N. B. V., & Krisna, F. N. (2024). Kajian Akademik Kurikulum Merdeka. *Kemendikbud*, 1–143.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936.
<https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Yafiina, F. A., Sunaryo, & Rachmawati, F. (2025). Pemanfaatan Media Wordwall untuk Meningkatkan Antusiasme dan Hasil Belajar Peserta Didik Agribisnis Tanaman Pangan dan Hortikultura di SMKN 1 Purwosari. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 2(3), 14.
<https://doi.org/10.47134/ptk.v2i3.1602>