

**PENGEMBANGAN MEDIA WORDWALL PADA PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN PANCASILA DI KELAS V SEKOLAH DASAR MATERI AKU DAN
LINGKUNGAN SEKITARKU WILAYAH III KECAMATAN TALAWI KOTA
SAWAHLUNTO**

Dhea Tri Amanda Fiska¹, Reinita², Hasmai Bungsu Ladiva³, Mansurdin⁴

^{1,2,3,4} UNIVERSITAS NEGERI PADANG, Jl. Prof. Dr. Hamka

¹dheatriamanda0@gmail.com, ²reinita.rei04@gmail.com, ³ladiva.hb@fip.unp.ac.id,

⁴mansurdin@fip.unp.ac.id

ABSTRACT

This study aimed to develop a Wordwall learning media for the fifth-grade Pancasila Education subject on the topic Me and My Surrounding Environment in elementary schools that meets the criteria of validity, practicality, and effectiveness. The research was motivated by the limited use of digital learning media in the teaching and learning process. Teachers mainly relied on conventional media such as textbooks and whiteboards, resulting in low student engagement, boredom, and difficulties in understanding the learning materials, despite the availability of supporting facilities such as projectors, laptops, and internet access. This study employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model, which consists of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research was conducted at SDN 15 Kumanis Atas as the trial school and SDN 08 Kumbayau and SDN 14 Kumbayau as the implementation schools. The research instruments included validation sheets completed by material, language, and media experts, practicality questionnaires administered to teachers and students, and pretest-posttest assessments to measure the effectiveness of the developed media. The findings indicated that the Wordwall learning media achieved a validity score of 92.85%, categorized as very valid. The practicality assessment showed that teachers' responses ranged from 94% to 95%, while students' responses ranged from 94% to 99%, all categorized as very practical. Furthermore, the effectiveness test revealed N-Gain scores of 85.7%, 85.02%, and 72%, indicating that the media was highly effective in improving students' learning outcomes. Therefore, the developed Wordwall learning media is valid, practical, and effective for use in fifth-grade Pancasila Education learning in elementary schools.

Keywords: Wordwall, Learning Media, Pancasila Education, ADDIE, Elementary School.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Wordwall pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Aku dan Lingkungan Sekitarku di kelas V Sekolah Dasar yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh terbatasnya penggunaan media pembelajaran digital dalam proses pembelajaran. Guru masih mengandalkan media konvensional seperti buku paket dan papan tulis sehingga keterlibatan peserta didik rendah, peserta didik mudah merasa bosan, dan mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran, meskipun sekolah telah memiliki fasilitas pendukung berupa

proyektor, laptop, dan akses internet. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Penelitian dilaksanakan di SDN 15 Kumanis Atas sebagai sekolah uji coba serta SDN 08 Kumbayau dan SDN 14 Kumbayau sebagai sekolah penerapan. Instrumen penelitian meliputi lembar validasi yang diisi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media, angket praktikalitas yang diberikan kepada guru dan peserta didik, serta tes *pretest-posttest* untuk mengukur efektivitas media yang dikembangkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran Wordwall memperoleh nilai validitas sebesar 92,85% dengan kategori sangat valid. Hasil praktikalitas menunjukkan respons guru sebesar 94%–95%, sedangkan respons peserta didik sebesar 94%–99%, yang seluruhnya termasuk kategori sangat praktis. Selanjutnya, hasil uji efektivitas menunjukkan nilai N-Gain sebesar 85,7%, 85,02%, dan 72%, yang menunjukkan bahwa media berada pada kategori sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dengan demikian, media pembelajaran Wordwall yang dikembangkan dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V Sekolah Dasar.

Kata Kunci: Wordwall, media pembelajaran, Pendidikan Pancasila, ADDIE, sekolah dasar.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Keberhasilan proses pendidikan tidak hanya ditentukan oleh kurikulum yang digunakan, tetapi juga dipengaruhi oleh strategi, metode, serta media pembelajaran yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, guru dituntut untuk mampu memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif, interaktif, dan sesuai dengan

karakteristik peserta didik abad ke-21. Penggunaan media pembelajaran yang inovatif diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar, keaktifan, serta hasil belajar peserta didik.

Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran strategis dalam membentuk karakter, sikap, dan perilaku peserta didik sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Pembelajaran Pendidikan Pancasila tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga menekankan pembentukan karakter, kemampuan berpikir kritis, serta keterampilan dalam mengimplementasikan nilai-

nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, proses pembelajaran perlu dirancang secara menarik agar peserta didik lebih mudah memahami materi sekaligus termotivasi untuk berpartisipasi aktif selama pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti di SDN 15 Kumanis Atas, SDN 08 Kumbayau, dan SDN 14 Kumbayau, diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran Pendidikan Pancasila masih didominasi oleh penggunaan media konvensional, seperti buku paket dan papan tulis. Meskipun sekolah telah memiliki fasilitas pendukung berupa proyektor, laptop, dan akses internet, pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi masih belum optimal. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik cenderung kurang aktif, mudah merasa bosan, serta mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran, khususnya pada materi *Aku dan Lingkungan Sekitarku*. Akibatnya, proses pembelajaran belum sepenuhnya mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik.

Salah satu media pembelajaran berbasis digital yang dapat dimanfaatkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah Wordwall. Wordwall merupakan media pembelajaran interaktif yang menyediakan berbagai template permainan edukatif, seperti *quiz*, *matching*, *anagram*, *wordsearch*, dan berbagai aktivitas lainnya yang dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Media ini memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik melalui konsep *game-based learning*, sehingga peserta didik dapat belajar sambil bermain tanpa mengurangi pencapaian tujuan pembelajaran. Selain digunakan secara daring, Wordwall juga menyediakan fitur *printable* yang memungkinkan media digunakan secara luring sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media Wordwall memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Media Wordwall mampu meningkatkan keaktifan peserta didik, motivasi belajar, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan. Selain itu, penggunaan media pembelajaran

berbasis teknologi juga dapat meningkatkan perhatian, minat belajar, dan keterlibatan peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara lebih efektif.

Meskipun demikian, hasil kajian menunjukkan bahwa pengembangan media Wordwall pada pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya materi *Aku dan Lingkungan Sekitarku* di kelas V Sekolah Dasar, masih terbatas. Sebagian besar penelitian sebelumnya lebih berfokus pada penerapan Wordwall sebagai media evaluasi atau pada mata pelajaran lain. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media Wordwall yang disesuaikan dengan karakteristik materi Pendidikan Pancasila dan kebutuhan peserta didik sekolah dasar sehingga dapat menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Wordwall pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi *Aku dan Lingkungan Sekitarku* di kelas V Sekolah Dasar menggunakan model pengembangan ADDIE. Media yang dikembangkan diharapkan memenuhi kriteria valid, praktis, dan

efektif sehingga dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang mendukung terciptanya pembelajaran Pendidikan Pancasila yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) yang bertujuan menghasilkan media pembelajaran berbasis Wordwall pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi *Aku dan Lingkungan Sekitarku* untuk peserta didik kelas V Sekolah Dasar. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE, yang meliputi lima tahapan, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Model ini dipilih karena memberikan langkah-langkah yang sistematis dalam mengembangkan, menguji, dan menyempurnakan produk pembelajaran hingga memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif.

Tahap *analysis* dilakukan melalui observasi dan wawancara di SDN 15 Kumanis Atas, SDN 08 Kumbayau, dan SDN 14 Kumbayau untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta

didik, kurikulum, materi, serta permasalahan yang dihadapi guru dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi penggunaan buku paket dan *PowerPoint*, sedangkan media pembelajaran digital berbasis Wordwall belum dimanfaatkan secara optimal.

Tahap design meliputi penyusunan rancangan media, penyusunan materi, penentuan jenis permainan (*template*) Wordwall, penyusunan instrumen penelitian, serta penyusunan perangkat pembelajaran. Selanjutnya, pada tahap development dilakukan pembuatan media Wordwall yang kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Saran dan masukan dari para validator digunakan sebagai dasar untuk merevisi produk hingga dinyatakan layak digunakan.

Tahap implementation dilaksanakan melalui uji coba terbatas di SDN 15 Kumanis Atas dan penerapan di SDN 08 Kumbayau serta SDN 14 Kumbayau. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas V Sekolah Dasar serta guru kelas V pada ketiga sekolah tersebut. Tahap

evaluation dilakukan untuk mengetahui kualitas media berdasarkan aspek validitas, praktikalitas, dan efektivitas sehingga diperoleh media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pengembangan.

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar validasi ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media, angket respons guru dan peserta didik untuk mengukur praktikalitas, serta tes *pretest* dan *posttest* untuk mengukur efektivitas media pembelajaran. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Analisis validitas dan praktikalitas dilakukan dengan menghitung persentase skor yang diperoleh, sedangkan efektivitas media dianalisis menggunakan nilai N-Gain berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest*. Media pembelajaran dinyatakan layak apabila memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif sesuai dengan kategori penilaian yang telah ditetapkan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis *Wordwall* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Aku dan Lingkungan Sekitarku untuk

peserta didik kelas V Sekolah Dasar. Pengembangan media dilakukan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Produk yang dikembangkan selanjutnya diuji untuk mengetahui tingkat validitas, praktikalitas, dan efektivitasnya sebelum digunakan dalam proses pembelajaran.

1. Validitas Media Pembelajaran

Validitas media diperoleh melalui penilaian oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran Wordwall memperoleh nilai rata-rata sebesar 92,85% dengan kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek kelayakan isi, kebahasaan, penyajian, tampilan, dan kesesuaian dengan capaian pembelajaran sehingga layak digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila tanpa memerlukan revisi yang bersifat mendasar.

Tabel 1. Hasil Validasi Materi

Aspek	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Skor	37	44
Persentase	74%	88%
Kategori	Valid	Sangat Valid

Tabel 2. Hasil Validasi Bahasa

Aspek	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Skor	45	49,29
Persentase	90%	98,57%
Kategori	Sangat Valid	Sangat Valid

Tabel 3. Hasil Validasi Media

Aspek	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Skor	30	46
Persentase	60%	92%
Kategori	Cukup Valid	Sangat Valid

Tabel 4. Rekapitulasi Validasi

Aspek	Persentase Kategori	
Materi	88%	Sangat Valid
Bahasa	98,57%	Sangat Valid
Media	92%	Sangat Valid
Rata-rata	92,85%	Sangat Valid

2. Praktikalitas Media Pembelajaran

Praktikalitas media diperoleh melalui angket respons guru dan peserta didik setelah media digunakan dalam pembelajaran. Hasil penilaian menunjukkan bahwa respons guru berada pada rentang 94%–95%,

sedangkan respons peserta didik berada pada rentang 94%–99%, yang seluruhnya termasuk kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media Wordwall mudah digunakan, menarik, membantu guru dalam menyampaikan materi, serta meningkatkan partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran.

Tabel 5. Hasil Pratikalitas Guru

Sekolah	Persentase Kategori
SDN 15 Kumanis Atas	94% Sangat Praktis
SDN 08 Kumbayau	95% Sangat Praktis
SDN 14 Kumbayau	95% Sangat Praktis

Tabel 6. Hasil Praktekualitas Siswa

Sekolah	Persentase Kategori
SDN 15 Kumanis Atas	97% Sangat Praktis
SDN 08 Kumbayau	99% Sangat Praktis
SDN 14 Kumbayau	94% Sangat Praktis

3. Efektivitas Media Pembelajaran

Efektivitas media dianalisis berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* menggunakan perhitungan N-Gain.

Hasil analisis menunjukkan nilai N-Gain sebesar 85,7%, 85,02%, dan 72%, yang termasuk kategori sangat efektif. Peningkatan hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media Wordwall mampu membantu peserta didik memahami materi *Aku dan Lingkungan Sekitarku* dengan lebih baik dibandingkan sebelum menggunakan media yang dikembangkan.

Tabel 7. Hasil Pretest, Posttest, dan N-Gain

Sekolah	Pretest	Posttest	N-Gain	Kategori
SDN 15 Kumanis Atas	80,7	98,5	92,2%	Tinggi
SDN 08 Kumbayau	83,3	97,5	85,02%	Tinggi
SDN 14 Kumbayau	77,5	93,7	72%	Tinggi

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran Wordwall yang dikembangkan telah memenuhi tiga kriteria utama dalam penelitian pengembangan, yaitu valid, praktis, dan efektif. Tingginya nilai validitas

menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar, capaian pembelajaran Pendidikan Pancasila, serta prinsip penyusunan media pembelajaran berbasis digital. Kesesuaian materi, penggunaan bahasa yang komunikatif, tampilan visual yang menarik, serta penyajian aktivitas interaktif menjadi faktor yang mendukung tingginya tingkat validitas media.

Hasil praktikalitas menunjukkan bahwa guru maupun peserta didik memberikan respons yang sangat positif terhadap penggunaan media Wordwall. Guru menilai media mudah dioperasikan dan dapat membantu menjelaskan materi secara lebih menarik, sedangkan peserta didik menunjukkan antusiasme yang tinggi selama proses pembelajaran. Fitur permainan interaktif pada Wordwall mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga peserta didik lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital interaktif dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan mempermudah guru dalam melaksanakan

pembelajaran yang berpusat pada peserta didik.

Efektivitas media yang ditunjukkan melalui nilai N-Gain pada kategori sangat efektif mengindikasikan bahwa penggunaan Wordwall memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Melalui aktivitas pembelajaran yang interaktif, peserta didik memperoleh kesempatan untuk berlatih, berdiskusi, dan memperoleh umpan balik secara langsung sehingga pemahaman terhadap materi menjadi lebih optimal. Hasil ini memperlihatkan bahwa media Wordwall tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Wordwall pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi *Aku dan Lingkungan Sekitarku* untuk peserta didik kelas V Sekolah Dasar berhasil dikembangkan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development,*

Implementation, dan *Evaluation*. Hasil pengembangan menunjukkan bahwa media memperoleh tingkat validitas sebesar 92,85% dengan kategori sangat valid, sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil uji praktikalitas menunjukkan bahwa media Wordwall memperoleh respons yang sangat positif dari guru maupun peserta didik. Persentase praktikalitas guru berada pada rentang 94%–95%, sedangkan praktikalitas peserta didik berada pada rentang 94%–99%, yang seluruhnya termasuk dalam kategori sangat praktis. Selain itu, hasil uji efektivitas berdasarkan nilai N-Gain sebesar 85,7%, 85,02%, dan 72% menunjukkan bahwa media pembelajaran Wordwall berada pada kategori sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Dengan demikian, media pembelajaran Wordwall yang dikembangkan telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif, sehingga layak digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran digital untuk mendukung pelaksanaan

pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V Sekolah Dasar serta menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan berpusat pada peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Hariadi, R. O., & Napitupulu, S. (2024). Pengembangan media pembelajaran berbasis Wordwall terhadap minat belajar Pendidikan Pancasila pada materi persatuan dan kesatuan di kelas V SDN 101764 Bandar Klippa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1).
- Hermalia, I. A., Wardana, L. A., & Jannah, F. (2024). Pengembangan media interaktif game Wordwall mata pelajaran PPKn untuk meningkatkan nilai etika siswa kelas VI SDN Mayangan 4 Kota Probolinggo. *Jurnal Papeda*, 6(3), 320–328.
- Jediut, M., Sennen, E., Ameli, C. V., dkk. (2021). Manfaat media pembelajaran digital dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar selama

pandemi COVID-19. *Jurnal Literasi Pendidikan Dasar*, 2(2), 1–5.

Mustika Nur, K. A. S. (2024). *Belajar platform Wordwall dan Canva untuk pendidik*. Yogyakarta: Eureka Media Aksara.

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.

Rohmatunnisa, A. (2022). *Pengaruh aplikasi Wordwall terhadap hasil belajar menyimak teks biografi di SMAS Triguna Utama Tahun Pelajaran 2021/2022* (Skripsi). Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.

Sugiyono. (2022). *Metode penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D)*. Bandung: Alfabeta.

Waruwu. (2024). Penelitian *Research and Development (R&D)*: Konsep, jenis, tahapan, dan kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2).