

Pengembangan Media Interaktif Wordwall pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Elemen NKRI Sekolah Dasar

Reinita¹, Ainila Pradi Sespen²

Universitas Negeri Padang, Kota Padang, Sumatera Barat, Indonesia^{1,2}
reinita.rei@gmail.com¹, ainilapradisespen581@gmail.com²

Abstrak: Pembelajaran adalah motivasi yang diberikan guru kepada siswa untuk memperoleh pengetahuan. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media interaktif *Wordwall* untuk Pendidikan Pancasila pada elemen Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI) menggunakan model *Problem Based Learning (PBL)* di kelas IV Sekolah Dasar Gugus 1 Kecamatan Padang Barat. Pengembangan ini bertujuan agar media tersebut valid, praktis, dan efektif. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* dengan model 4D. Penelitian dilaksanakan di sekolah dasar dengan pengumpulan data melalui angket dari ahli materi, bahasa, media, serta respon guru dan siswa. Subjek uji coba terdiri dari 28 siswa kelas IV di SDN 24 Ujung Gurun dan 28 siswa di SDN Percobaan Padang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media interaktif *Wordwall* mendapat nilai validitas materi 95%, bahasa 95%, dan media 87,5%, semuanya dalam kategori valid. Uji praktikalitas dari respon guru menghasilkan 89,5% dan respon siswa 91,7%, keduanya dalam kategori sangat praktis. Uji efektivitas menunjukkan hasil 91%, masuk dalam kategori sangat tinggi. Dengan demikian, media interaktif *Wordwall* dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV Sekolah Dasar.

Kata kunci: *Interaktif Wordwall, Pendidikan Pancasila, Problem Based Learning*

Development of Wordwall Interactive Media in Pancasila Education Learning Elements of the Republic of Indonesia Elementary School

Abstract: Learning is the motivation that teachers give to students to acquire knowledge. This research aims to develop *Wordwall* interactive media for Pancasila Education on elements of the Unitary State of the Republic of Indonesia (NKRI) using the *Problem Based Learning (PBL)* model in grade IV of Elementary School Cluster 1, West Padang District. This development aims to make the media valid, practical, and effective. The type of research used is *Research and Development (R&D)* with a 4D model. The research was carried out in elementary schools by collecting data through questionnaires from material experts, languages, media, and teacher and student responses. The trial subjects consisted of 28 grade IV students at SDN 24 Ujung Gurun and 28 students at SDN Pertryan Padang. The results of the study show that *Wordwall* interactive media received a value of 95% material validity, 95% language, and 87.5% media, all in the valid category. The practicality test of the teacher's response resulted in 89.5% and the student's response 91.7%, both in the very practical category. The effectiveness test showed a result of 91%, which is in the very high category. Thus, the *Wordwall* interactive media is declared valid, practical, and effective for learning Pancasila Education in grade IV of Elementary School.

Keywords: *Interaktif Wordwall, Pancasila Education, Problem Based Learning.*

1. Pendahuluan

Pendidikan menjadi unsur krusial dalam kehidupan manusia dan memegang peran yang tak terpisahkan. Tanpa fondasi pendidikan yang kokoh, perkembangan suatu bangsa ke depan akan sulit diwujudkan (Hasanah, 2020). Kualitas pendidikan menjadi penentu utama dalam menilai kemajuan suatu negara. Pendidikan bukan sekadar proses belajar mengajar, melainkan pondasi pembentukan sumber daya manusia yang unggul. Generasi muda yang telah dibekali dengan pendidikan yang baik akan menjadi kekuatan pendorong pembangunan, siap

secara fisik, mental, dan sosial untuk mengemban tugas dan tanggung jawab dalam memajukan bangsa (Khofifah Indra Sukma & Trisni Handayani, 2022).

Pendidikan di industri 4.0 menemukan tantangan guna menciptakan lulusan dengan keahlian bersaing secara global, keahlian ini tercantum keahlian berpikir semacam keahlian kognitif, sehingga untuk menjawab tantangan ini, perlu untuk mengganti pendidikan dari sistem pembelajaran konvensional ke pembelajaran menggunakan media pembelajaran modern (Anita, 2022).

Kurikulum menjadi dasar utama dalam pelaksanaan pendidikan pada kegiatan pembelajaran di lingkungan sekolah (Wardani.S, 2020). Menurut Saputri (2020) Tanpa adanya kurikulum yang sesuai, peserta didik mungkin tidak dapat mencapai sasaran pembelajaran yang diinginkan. Saat ini, di sekolah digunakan kurikulum yang dikenal dengan nama Kurikulum Merdeka.

Menurut Hotimah, (2020) mengungkapkan pendidikan sudah memasuki dunia media, di mana kegiatan pembelajaran sudah mengurangi metode ceramah dan divariasikan dengan pemakaian berbagai media. Kegiatan pembelajaran lebih ditekankan pada keterampilan proses dan pembelajaran aktif sehingga media pembelajaran memiliki peran yang penting. Peran media pembelajaran dalam konteks proses belajar-mengajar adalah suatu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan (Desyandri, 2020).

Media pembelajaran mencakup berbagai elemen yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima (Halawa, E. S.2021). Menurut Putri.dkk, (2022) melalui media ini, pesan tersebut dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik, bertujuan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran tidak hanya menjadi alat bantu, tetapi juga merupakan sarana penting yang mendukung pengembangan keterampilan dan pemahaman siswa dalam proses belajar (Tafonao, 2018).

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan melalui observasi dan wawancara kepada guru kelas IV SDN Percobaan Padang hari Senin 13 November 2023, kelas IV SDN 05 Padang Pasir hari Selasa 14 November 2023 dan kelas IV SDN 24 Ujung Gurun pada hari Rabu 15 November 2023, ditemukan data bahwa masih kurangnya penggunaan media berbasis teknologi yang digunakan oleh guru, artinya Sebagian besar guru belum menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan maka peneliti berkeinginan untuk membuat media pembelajaran yaitu dengan penggunaan media *wordwall*. Pembuatan media *wordwall* melalui beberapa tahapan yaitu: uji validitas, praktikalitas dan efektifitas media agar media dapat valid, praktis dan efektif digunakan di Sekolah Dasar tempat penelitian, maka dari itu peneliti melaksanakan uji validitas, praktikalitas dan efektifitas dengan produk yang berupa media interaktif *Wordwall* pada elemen Negara Kesatuan Republik Indonesia menggunakan

model PBL. Dengan adanya media ini diharapkan dapat memudahkan tugas guru dalam menyajikan materi pelajaran (Oktariyanti.dkk, 2020). Menurut (Mariyani, 2019) metode *wordwall* mampu menyajikan materi dan juga mampu memberikan pemahaman pada peserta didik dalam menerima materi pembelajaran sehingga peserta didik diharapkan mampu mengikuti pembelajaran dengan baik, dapat memaksimalkan hasil belajar peserta didik.

Rumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaimanakah hasil validitas, praktikalitas dan efektifitas media pembelajaran interaktif *wordwall* menggunakan model PBL pada Pelajaran Pendidikan Pancasila dengan elemen Negara Kesatuan Republik Indonesia?

2. Metode Penelitian

Pilihan jenis penelitian dalam studi ini adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Menurut Sukmadinata dalam (Sinaga.dkk, 2022) R&D adalah proses untuk mengembangkan produk baru atau memperbaiki produk yang sudah ada secara bertanggung jawab. Senada dengan Sugiyono dalam (Almarisi, A 2023) Penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menciptakan produk baru melalui proses pengembangan.

Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan 4-D Thiagarajan dengan empat tahap (Septian et al., 2019) yaitu: definisi, desain, perancangan, dan penyebaran. Uraian tahapan pengembangannya meliputi tahap pertama adalah definisi, pada tahap ini diawali dengan menganalisis masalah yang ditemui, setelah melakukan observasi dan wawancara di SDN Percobaan Padang, SDN 05 Padang Pasir, SDN 24 Ujung Gurun Kota Padang. Tahap kedua adalah desain atau perancangan, tahap perancangan ini, peneliti merancang media pembelajaran interaktif berbasis digital (Reinita, 2018). Tahap ketiga adalah tahap perancangan ini, peneliti merancang media pembelajaran interaktif berbasis digital. Tahap terakhir adalah penyebaran, pada tahap ini peneliti melakukan penyebaran di sekolah yang satu gugus dengan tempat penelitian dan uji coba (Purnama, 2016).

Instrumen validasi digunakan untuk mengumpulkan data dan mengukur validitas media pembelajaran yang dikembangkan, dengan angket sebagai alatnya dan instrumen praktikalitas untuk mengukur praktikalitas media *wordwall* dan untuk menguji keefektifan media *wordwall* berdasarkan hasil *pre test* dan *post test*. Menurut Sugiyono dalam (Shabrina, 2020) Angket adalah metode pengumpulan data melalui pernyataan atau pertanyaan tertulis untuk dijawab responden. Pemberian angket

akan efisien jika peneliti memahami apa yang diukur dan harapan dari responden. Uji coba kevalidan produk akan dilakukan dalam dua kali pembelajaran pada SD Negeri Percobaan Padang dan SDN 24 Ujung Gurun di Kelas IV Sekolah Dasar. Untuk uji praktikalitas dilaksanakan di SD Uji coba dan penelitian dengan menggunakan angket praktikalitas dan untuk Uji efektifitas menggunakan soal *pree test* dan *post test*.

3. Hasil dan Pembahasan

Media pembelajaran interaktif *Wordwall* yang menggunakan model *Problem Based Learning* telah dirancang dan selanjutnya divalidasi oleh validator. Uji validitas konten media ini mencakup tiga aspek utama. Adapun tiga aspek tersebut yaitu: (1) Validasi ahli kebahasaan dari media pembelajaran interaktif *wordwall* menggunakan model *problem based learning* dalam hal ini memperhatikan kebahasaan pada media, (2) Validasi ahli materi dalam hal ini dilihat bagaimana keterpaduan materi pada media interaktif *wordwall* dengan materi yang sesuai dengan kurikulum pembelajaran dari suatu satuan pendidikan, (3) Validasi Ahli media pembelajaran interaktif *wordwall* menggunakan model *problem based learning* dilihat bagaimana kevalidan media untuk digunakan pada tingkat sekolah dasar.

Tabel 1. Penilaian Validitas Oleh Validator Materi Keberagaman Kebudayaan Kelas IV Pendidikan Pancasila

Validator	Persentase	Kategori
Ahli Materi	95%	Valid
Ahli Media	95%	Valid
Ahli Bahasa	87,5 %	Valid
Rata-Rata	92,5%	Valid

Uji validitas ahli materi didapatkan dari dosen ahli materi yang dilakukan pada tanggal 15 Februari 2024, bahwa nilai yang diberikan validator untuk tingkat kelayakan materi adalah 95% berdasarkan tingkat kriteria interpretasi maka secara keseluruhan untuk aspek materi sudah berada pada kategori "Valid" menurut Modifikasi Riduwan dan Sunarto dalam (Maolida & Prasetya, 2023) sehingga dapat dikatakan valid dan dilakukan uji coba.

Data uji validitas ahli bahasa didapatkan dari dosen ahli bahasa, dimana pengambilan data yang dilakukan sebanyak dua kali dengan cara berdiskusi secara langsung Angket digunakan untuk menilai media pembelajaran yang dikembangkan. Uji validitas pertama oleh ahli bahasa dilakukan pada 12 Februari 2024, menghasilkan saran untuk revisi. Setelah diperbaiki, uji validitas kedua pada 15 Februari 2024 menunjukkan bahwa produk sudah valid.

Aspek yang dinilai dalam uji validitas adalah kesesuaian antara media *wordwall* dengan materi Pendidikan Pancasila elemen Negera Kesatuan Republik Indonesia, dimana jumlah yang diberikan validator untuk tingkat kelayakan bahasa adalah 95% berdasarkan tingkat kriteria interpretasi menurut Modifikasi Riduwan dan Sunarto dalam (Maolida & Prasetya, 2023) Secara keseluruhan, aspek bahasa telah dinyatakan "Valid," sehingga uji coba dapat dilaksanakan.

Penilaian media interaktif *Wordwall* untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV menunjukkan hasil yang sangat baik. Uji validitas terdiri dari ahli materi, bahasa, dan media, dengan skor validitas materi 95%, bahasa 95%, dan media 87,5%. Secara keseluruhan, validitas media interaktif *Wordwall* mencapai 92,5%

Media pembelajaran yang dikembangkan diuji coba pada 28 peserta didik kelas IV dan satu guru di SDN Percobaan Padang. Uji praktikalitas dilaksanakan dengan memberikan angket kepada guru dan siswa dimana aspek penilaian kepraktisan media *wordwall* dilihat dari kesesuaian antara materi dengan media, dan tanggapan siswa terhadap kepraktisan materi disampaikan dengan media *wordwall* (Putri.dkk, 2022).

Hasil uji praktikalitas menunjukkan bahwa media ini sangat praktis di kedua sekolah, dengan penilaian guru mencapai 89,5% dan peserta didik 91,7%, sehingga media interaktif *Wordwall* dinyatakan praktis untuk digunakan.

Analisis hasil tes bertujuan untuk menilai efektivitas media pembelajaran *Wordwall* dalam pelajaran Pendidikan Pancasila tentang Keberagaman Budaya. Tingkat keberhasilan diukur melalui nilai evaluasi peserta didik dari *pretest* dan *posttest*, masing-masing terdiri dari 10 soal pilihan ganda dengan nilai maksimal 100.

Tabel 2. Hasil *Pretest* dan *Posttest* Materi Keberagaman Kebudayaan Kelas IV Pendidikan Pancasila

Jenis sekolah	Hasil Persentase <i>Pree Test</i>	Hasil Persentase <i>Post Test</i> setelah menggunakan <i>an wordwall</i>
Sekolah Uji coba	72%	89,2%
Sekolah Penelitian	73%	91%

Persentase efektivitas di sekolah uji coba mencapai 89,2% dari hasil *posttest* 2, sedangkan di sekolah penelitian adalah 92,8% dari 28 peserta didik. Secara keseluruhan, efektivitas media interaktif *Wordwall* mencapai 91%,

sehingga dikategorikan sebagai "sangat efektif" menurut kriteria Agusti dan Alam (2022)

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif *wordwall* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) di kelas IV SD mendapatkan hasil *pretest* dan *posttest* yang efektif.

4. Simpulan dan Saran

Pengembangan media interaktif *Wordwall* untuk elemen Negara Kesatuan Republik Indonesia menggunakan Model PBL di Kelas IV Gugus 1 Kecamatan Padang Barat Kota Padang telah dilakukan dengan model 4D didapatkan kesimpulan sebagai berikut: 1) Rata-rata validitas 92,5% dari tiga validator yaitu validator materi, bahasa dan media; 2) Hasil praktikalitas menunjukkan 91,6% dari peserta didik SDN 24 Ujung Gurun, 93,8% dari SDN Percobaan Padang, 87,5% dari guru SDN 24 Ujung Gurun, dan 89,7% dari guru SDN Percobaan Padang, semuanya dalam kategori sangat praktisi; 3) Efektivitas media di SDN 24 Ujung Gurun mencapai 89,2% dan di SDN Percobaan Padang 92,8%, keduanya dikategorikan efektif.

Berdasarkan hasil kesimpulan penelitian bahwa media *wordwall* dinilai efektif digunakan maka saran yang bisa peneliti berikan terkait penelitian ini adalah media pembelajaran *wordwall* ini bisa digunakan pada mata pelajaran lain di kelas IV dengan perancangan dan desain yang berbeda menyesuaikan dengan materi pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Agusti, N. M., & Aslam, A. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5794–5800. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3053>
- Almarisi, A. (2023). Kelebihan dan Kekurangan Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran Sejarah dalam Perspektif Historis. *MUKADIMAH: Jurnal Pendidikan, Sejarah, Dan Ilmu-Ilmu Sosial*, 7(1), 111–117. <https://doi.org/10.30743/mkd.v7i1.6291>
- Anita, Y., Arwin, A., Ahmad, S., Helsa, Y., & Kenedi, A. K. (2022). Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis HOTS Sebagai Bentuk Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0 Untuk Guru Sekolah Dasar. *Dedication: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(1), 59–68. <https://doi.org/10.31537/dedication.v6i1>

658

- Desyandri, D., Yeni, I., Mansurdin, M., & Dilfa, A. H. (2021). Digital Student Songbook as Supporting Thematic Teaching Material in Elementary School. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 5(2), 342–350. <https://doi.org/10.23887/jisd.v5i2.36952>
- Desyandri, D., & Maulani, P. (2020). Penerapan Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Seni Musik Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 3(2), 58. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v3i2.107576>
- Halawa, E. S. (2021). Penerapan Model Project-Based Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Anak Usia Dini Melalui Media Komik Di Ii Sd Negeri 071057 Hiliweto Gido. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 4(1), 201–208. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v4i1.1939>
- Hasanah, N. (2020). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Microsoft Power Point Sebagai Media Pembelajaran pada Guru SD Negeri 050763 Gebang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM)*, 1(2), 34–41. <https://jurnal.stkipalmaksum.ac.id/index.php/jpkm>
- Hotimah, H. (2020). Penerapan Metode Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Bercerita Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi*, 7(3), 5. <https://doi.org/10.19184/jukasi.v7i3.21599>
- Khofifah Indra Sukma, & Trisni Handayani. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis *Wordwall* Quiz Terhadap Hasil Belajar Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1020–1028. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.2767>
- Magdalena, I., Haq, A. S., & Ramdhan, F. (2020). Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar Negeri Bojong 3 Pinang. *Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2(3), 418–430. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Maolida, N., & Prasetya, C. (2023). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Canva Pada Pelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 44–48.
- Mariyani, A. (2019). Penerapan Model Problem Based Learning Dalam Pembelajaran Pkn Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Bangsa Sebagai Anak

- Indonesia Bagi Siswa Kelas Iii. *Jurnal Global Citizen : Jurnal Ilmiah Kajian Pendidikan Kewarganegaraan*, 8(2). <https://doi.org/10.33061/jgz.v8i2.3371>
- Oktariyanti, D., Frima, A., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis Game Edukasi Wordwall Tema Indahnya Kebersamaan pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4093–4100. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1490>
- Purnama, S. (2016). Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenalan Untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab). *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 4(1), 19. [https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4\(1\).19-32](https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4(1).19-32)
- Putri, A., & Reinita, R. (2022). Pengembangan Media Video Powtoon Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Model Problem Based Learning (Pbl) Di Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Muara Pendidikan*, 7(1), 1–8. <https://doi.org/10.52060/mp.v7i1.692>
- Putri, A., & Reinita, R. (2022). Pengembangan Media Video Powtoon Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Model Problem Based Learning (Pbl) Di Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Muara Pendidikan*, 7(1), 1–8. <https://doi.org/10.52060/mp.v7i1.692>
- Reinita, & Eci. (2018). *Pedagogi : Jurnal Ilmu Pendidikan Pengaruh Penggunaan Model Kooperatif Tipe Team Assisted*. 18(1), 75–81.
- Saputri, M. A. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 92–98. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v1i2.602>
- Sari, R. P., Zuardi, Z., Reinita, R., & Zikri, A. (2020). PENGGUNAAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN PKn DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Basicedu*, 4(1), 221–227. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i1.324>
- Savira Wardani, D. (2020). Usaha Peningkatan Keterampilan Pemecahan Masalah Melalui Model Problem Based Learning di Kelas V SDN Babatan V/460 Surabaya. *Journal of Elementary Education*, 03(04), 104–117.
- Septian, R., Irianto, S., & Andriani, A. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Matematika Berbasis Model Realistic Mathematics Education. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 5(1), 59–67. <https://doi.org/10.31949/educatio.v5i1.56>
- Shabrina, N., Darmadi, D., & Sari, R. (2020). Pengaruh Motivasi dan Stres Kerja Terhadap Kinerja Karyawan CV. Muslim Galeri Indonesia. *Jurnal Madani: Ilmu Pengetahuan, Teknologi, Dan Humaniora*, 3(2), 164–173. <https://doi.org/10.33753/madani.v3i2.108>
- Sinaga, Y. M., & Soesanto, R. H. (2022). Upaya Membangun Kedisiplinan melalui Media Wordwall dalam Pembelajaran Daring pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1845–1857.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>