



JURNAL BASICEDU

Volume 9 Nomor 6 Tahun 2025 Halaman 1799 - 1809

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Media Interaktif Wordwall Nilai-Nilai Pancasila pada Model Pembelajaran *Discovery Learning* untuk Peserta Didik Kelas 1 Sekolah Dasar

Yunanda Rindi Oktaviani^{1✉}, Rahyu Setiani²

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Bhinneka PGRI, Indonesia¹

Magister Pendidikan Matematika, Universitas Bhinneka PGRI, Indonesia²

E-mail: yunandaoktaviani2@gmail.com¹, rahyusetiani@gmail.com²

Abstrak

Latar belakang didasarkan kurangnya optimalisasi penggunaan media pembelajaran berbasis digital tentang nilai-nilai Pancasila dengan kecenderungan menggunakan media buku cetak dengan metode ceramah. Kebaruan media media interaktif *Wordwall* yang dikembangkan dengan menggabungkan fitur visual dalam kartu gambar, audio, dan praktikum *Discovery Learning*. Tujuan penelitian ini mendeskripsikan proses pengembangan, kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran interaktif *wordwall* materi nilai-nilai Pancasila.. Pendekatan penelitian yaitu *Research and Development (R&D)* dengan metode ADDIE (*analyze, design, develop, implement dan evaluate*). Hasil penelitian menunjukkan media pembelajaran interaktif *wordwall* memperoleh rata-rata kevalidan media sebesar 90,4% dan materi sebesar 95,3% dengan kriteria “sangat valid”. Uji kepraktisan kelompok kecil mendapatkan presentase sebesar 96,6% dan kelompok besar sebesar 98% kriteria “sangat praktis”. Uji keefektifan kelompok kecil nilai N-Gain sebesar 0,71 dan kelompok besar sebesar 0,74 dengan kategori “tinggi”. Respon peserta didik kelompok kecil mendapatkan presentase sebesar 86,9% dan kelompok besar sebesar 88,5% dengan kriteria “sangat baik”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif *wordwall* dapat menyampaikan materi nilai-nilai Pancasila dengan optimal.

Kata Kunci: *Discovery learning*, Media pembelajaran interaktif, Nilai Pancasila, *Wordwall*.

Abstract

The background is based on the lack of optimization in the use of digital-based learning media about Pancasila values, with a tendency to use printed books and lecture methods. The novelty of the interactive *Wordwall* media was developed by combining visual features in picture cards, audio, and *Discovery Learning* practicums. The purpose of this study is to describe the development process, validity, practicality, and effectiveness of *Wordwall* interactive learning media for Pancasila values material. The research approach is *Research and Development (R&D)* using the ADDIE method (*analyze, design, develop, implement, and evaluate*). The results showed that the interactive *Wordwall* learning media obtained an average media validity of 90.4% and material validity of 95.3% with a “highly valid” criterion. The practicality test for the small group obtained a percentage of 96.6% and the large group obtained 98% with a “highly practical” criterion. The small group effectiveness test showed an N-Gain value of 0.71 and the large group showed 0.74 with a “high” category. The response of the small group of students obtained a percentage of 86.9% and the large group obtained 88.5% with a “very good” criterion. The results showed that interactive *Wordwall* learning media can deliver Pancasila values optimally.

Keywords: *Discovery learning*, Interactive learning media, Pancasila Values, *Wordwall*.

Copyright (c) 2025 Yunanda Rindi Oktaviani, Rahyu Setiani

✉ Corresponding author :

Email : yunandaoktaviani2@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i6.10560>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 9 No 6 Tahun 2025
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara pendidik dan peserta didik. Interaksi memerlukan berbagai perangkat pembelajaran untuk mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran. Kemajuan teknologi telah membuka banyak pintu untuk interaksi antara guru dan peserta didik. Keharusan mampu memanfaatkan teknologi yang melimpah ini untuk kepentingan bersama, khususnya dalam dunia pendidikan (Latifa dan Dewi, 2024). Perkembangan teknologi berpengaruh terhadap media pembelajaran yang semula konvensional menjadi digital. Dengan berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi yang cepat, ada berbagai kemudahan baru untuk belajar (Tarigan et al., 2024). Perkembangan teknologi berpengaruh terhadap media pembelajaran yang semula konvensional menjadi digital. Media sangat penting karena dapat menarik perhatian dan minat peserta didik dan meningkatkan pemahaman mereka tentang topik dengan cara yang lebih menyenangkan dalam proses pembelajaran (Pradani, 2022).

Berdasarkan observasi awal pada kelas 1 SDN 2 Ngrance, ditemukan permasalahan akan kurang optimalnya penggunaan media pembelajaran berbentuk digital pada materi nilai-nilai Pancasila. beberapa permasalahan dalam pembelajaran PPKn materi nilai-nilai Pancasila. Guru belum mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi untuk menunjang proses belajar mengajar di kelas. Kecenderungan penggunaan media cetak yaitu buku panduan dengan metode ceramah kurang dapat menstimulus peserta didik untuk mengenal dan belajar akan nilai-nilai pancasila. Banyak peserta didik yang tidak memperhatikan penjelasan guru dengan melakukan aktivitas lain seperti bermain dengan teman sebangku, mengobrol dengan teman atau bahkan terkadang terlihat mengantuk saat pembelajaran berlangsung.

Peserta didik kelas 1 yang pada umumnya merupakan anak-anak yang menyukai adanya media berbentuk digital dengan isi mudah dipahami dengan didukung tampilan menarik. Tidak jarang yang menyukai belajar dengan permainan sederhana. Perlu adanya penyesuaian media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi. Salah satu media pembelajaran digital yaitu media *Wordwall*. *Wordwall* Media adalah sarana penyalur untuk menyampaikan materi pembelajaran melalui web aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat permainan dengan banyak kuis yang menyenangkan (Sari et.al., 2023). Platform *Wordwall* dapat menjadi salah satu sarana membuat media pembelajaran yang interaktif.

Media pembelajaran interaktif *Wordwall* ini berfungsi sebagai sumber belajar mandiri bagi peserta didik sekolah dasar. Pengembangan media pembelajaran interaktif menjadi solusi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif. Dalam penggunaannya, media interaktif *Wordwall* dapat digunakan pada model pembelajaran *Discovery Learning*. Fitur template *Wordwall* dapat menunjang dalam penerapan model ini. Peserta didik yang aktif menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka memperoleh hasil yang akan berkelanjutan dan tahan lama dalam ingatan jangka panjang peserta didik (Kusumadewi et al., 2019). Pemilihan model pembelajaran *Discovery Learning* dalam penggunaan media bertujuan melibatkan peserta didik secara langsung dalam aktivitas belajar untuk menemukan ide yang menjadi tujuan pembelajaran.

Penelitian ini didukung penelitian terdahulu oleh Tazkiya Munandar et al. (2023) yang menyatakan terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik sebagai pengguna media aplikasi *Wordwall* dalam pembelajaran IPS. Lubis dan Nuriadin (2022) dalam penelitiannya memaparkan hasil bahwa *Wordwall* merupakan aplikasi terbaharukan yang efektif digunakan dalam pembelajaran dan mampu memaksimalkan perolehan hasil belajar. Nurul et al. (2024) menyatakan bahwa media ini dapat digunakan sebagai media interaktif berbasis permainan. Penelitian terdahulu dalam penggunaan media aplikasi *Wordwall* hanya terpaku pada template aplikasi dan tidak menggunakan model pembelajaran. Berdasarkan penelitian terdahulu, belum ditemukan penggunaan media ini pada model pembelajaran dan hanya terpaku pada platform *Wordwall* itu sendiri. Kebaharuan penelitian ini terletak pada penambahan katu gambar sebagai pendamping media dan praktik media dengan menggunakan model *Discovery Learning*.

METODE

Model penelitian penelitian ini adalah *research and development* (R&D) dengan metode tahapan ADDIE: *analyze, design, develop, implement* dan *evaluate*. Kevalidan media didapatkan melalui validasi ahli. Ada 2 tahap uji coba lapangan, yaitu Uji coba kelompok kecil yang dilakukan oleh sebagian peserta didik dan uji coba kelompok besar yang dilakukan seluruh peserta didik kelas 1. Pemilihan kelas dan sekolah dilakukan pada kelas 1 dengan ketentuan tingkat kemampuan peserta didik di sekolah tersebut setara. Sebelum melakukan uji coba, permohonan izin penelitian telah diajukan kepada sekolah uji coba kecil dan besar. Permohonan ijin untuk memperoleh persetujuan informat dalam penelitian. Lokasi penelitian di SDN 2 Ngrance dan SDN I Gombang. Subjek uji coba kelompok kecil sebanyak 9 peserta didik kelas 1 SDN I Gombang dan kelompok besar sebanyak 12 peserta didik SDN 2 Ngrance. Kepraktisan media diperoleh dari uji coba lapangan melalui observasi pelaksanaan dan respon peserta didik. Keefektifan media diperoleh dari peningkatan nilai dalam *pretest* dan *posttest*. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini melalui observasi, metode angket (*checklist*) atau kuesioner, dan tes (*pre-test* dan *post-test*). Sebelum angket digunakan, angket terlebih dahulu di validasikan kepada dosen validator. Teknik analisis data yang digunakan peneliti adalah teknik analisis deskriptif kuantitatif. Analisis data digunakan menggambarkan kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran interaktif *wordwall* materi nilai-nilai pancasila pada model pembelajaran *discovery learning*. Analisis data dilakukan dengan mengkonversi skor yang diperoleh berupa data kualitatif menjadi data kuantitatif dengan menggunakan aturan skala likert seperti pada Tabel 1.

Tabel 1. Pedoman Penskoran

Skor	Kategori
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Cukup Baik
1	Tidak Baik

Sumber: Dewi, Sunarsi dan Akbar (2020)

Perhitungan perskoran untuk pengkategorian kevalidan dan kepraktisan media yang dikembangkan menggunakan persamaan 1:

$$Presentase = \frac{\text{Nilai Keseluruhan}}{\text{Nilai Maksimal}} \times 100\% \quad (1)$$

Tabel 2 merupakan aturan pengkategorian terhadap hasil penilaian dari kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran interaktif *wordwall*.

Tabel 2. Kategorisasi terhadap Hasil Penilaian

Presentase (%)	Kevalidan	Kepraktisan Berdasarkan Observasi	Kepraktisan Berdasarkan Respon Peserta Didik
81% - 100%	Sangat valid	Sangat Praktis	Sangat baik
61%-80%	Valid	Praktis	Baik
41%-60%	Cukup valid	Cukup praktis	Cukup baik
21%-40%	Kurang Valid	Kurang praktis	Kurang baik
0%-20%	Sangat kurang valid	Sangat tidak praktis	Sangat tidak baik

Sumber: Nafeesa dan Mulyani (2023); Juliani et al. (2024)

Untuk menentukan keefektifan melalui peningkatan nilai pretest dan posttest, analisis N-Gain kemudian digunakan dengan persamaan 2 :

$$N - Gain = \frac{Posttest - \text{Nilai Pretest}}{\text{Nilai ideal} - \text{nilai pretest}} \quad (2)$$

Berdasarkan rumus diatas, untuk memperoleh peningkatan nilai *pretest* dan *posttest* secara keseluruhan maka peneliti menggunakan mean nilai *posttest* dan mean nilai *pretest*. Sehingga analisis N-Gain untuk keefektifan peserta keseluruhan peserta didik menggunakan persamaan 3:

$$N - Gain = \frac{\text{Mean Nilai Posttest} - \text{Mean Nilai Pretest}}{\text{Nilai ideal} - \text{Mean nilai pretest}} \quad (3)$$

Tabel 3 mengkategorikan keefektifan berdasarkan hasil perhitungan N-Gain.

Tabel 3 Kategori N-Gain

Presentase (%)	Kriteria
$-1,00 \leq g \leq 0,00$	Terjadi penurunan
0,00	Tidak terjadi peningkatan
$0,0 < g < 0,30$	Rendah
$0,30 < g < 0,70$	Sedang
$0,70 < g < 1,00$	Tinggi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk media pembelajaran interaktif *Wordwall* telah dikembangkan berdasarkan tahapan ADDIE. Dalam tahap analisis, ditemukan permasalahan selama observasi awal yang dilakukan pada peserta didik kelas 1 SDN 2 Ngrance. Guru belum mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dan cenderung menggunakan media buku cetak dalam menyampaikan materi. Pembelajaran materi nilai-nilai Pancasila kurang melibatkan penggunaan media pembelajaran. Kurang optimalnya penggunaan media pembelajaran ini menimbulkan peserta didik tidak memperhatikan penjelasan guru dan melakukan beberapa aktivitas diluar pembelajaran. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa guru dan peserta didik memerlukan sumber pembelajaran yang paling interaktif dan efektif. Dengan menggunakan model *Discovery Learning*, media *Wordwall* materi nilai-nilai Pancasila dipilih sebagai media pembelajaran interaktif dalam penelitian ini. Pemilihan media ini disesuaikan dengan karakteristik peserta didik kelas 1 yang membutuhkan media dengan bentuk visual dan menumbuhkan rasa ingin tau. Media pembelajaran interaktif *Wordwall* memiliki berbagai macam bentuk template yang dapat berubah, sehingga dapat disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Materi dan soal dalam *Wordwall* dapat diubah bentuknya sesuai dengan template tanpa merubah isi.

Pada tahap perencanaan, media interaktif *Wordwall* dibuat menggunakan template pada aplikasi *Wordwall* yang dimodifikasi dengan disesuaikan dengan capaian dan tujuan pembelajaran. Template yang dipilih disesuaikan dengan materi dan karakteristik peserta didik. Media pembelajaran interaktif *Wordwall* dilengkapi dengan materi singkat, gambar dalam kartu dan audio. Materi dalam *Wordwall* berisikan materi tentang nilai-nilai Pancasila dan pengenalan akan Indonesia.



Gambar 2. Kartu Gambar

Gambar 2 menyajikan kartu yang berisi gambar dan materi singkat digunakan untuk memberikan visual kepada peserta didik. Gambar materi didesain menggunakan Canva. Desain kartu gambar dipilih menggunakan warna-warna cerah dengan menambahkan komponen berupa kartun peserta didik. Kartu gambar dibuat dalam bentuk cetak sehingga memudahkan peserta didik melihat isi dari kartu. Setelah mendesain kartu soal, maka dilanjutkan dengan mendesain tampilan pada *Wordwall*.



Gambar 3. Tampilan pada *Wordwall*

Gambar 3 menyajikan tampilan pada *Wordwall* yang berisi empat komponen yaitu materi singkat, gambar kartu soal (cetak dan digital), kolom jawaban dan susunan huruf pilihan jawaban. Penyajian kuis pada *Wordwall* menggunakan sistem acak. Setiap peserta didik dapat menyelesaikan kuis dengan mandiri. Penyelesaian setiap kuis dilakukan dengan menyusun huruf sehingga membentuk kata yang menjawab pertanyaan kuis. Setiap kuis disesuaikan dengan materi yang dibahas dalam kartu gambar. Audio yang diberikan di dalam *Wordwall* melisankan penjeleasan materi dan pertanyaan. Produk media pembelajaran interaktif *Wordwall* telah dirancang dan dibuat pada tahap desain. Media pembelajaran interaktif *Wordwall* dibuat dengan bentuk digital dengan kelengkapan kartu gambar berbentuk cetak sebanyak 20 buah. Media pembelajaran interaktif *Wordwall* dapat diakses dengan laptop atau komputer. Setelah produk selesai dibuat, media akan divalidasi kepada ahli media dan ahli materi pada tahap pengembangan.

Validasi yang dilakukan oleh ahli media dan materi digunakan untuk menilai produk media pembelajaran interaktif *Wordwall*. Rekap hasil validasi ahli disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4 Rekap Data Validasi Ahli Media dan Materi

Validasi	Jumlah Skor	Maksimal Skor	Presentase	Kriteria
Ahli Media	61,5	68	90,4%	Sangat valid
Ahli Materi	61	64	95,3%	Sangat valid

Berdasarkan Tabel 4, tingkat kevalidan media pembelajaran interaktif *Wordwall* mendapatkan presentase sebesar 90,4% dan kevalidan materi sebesar 95,3%, sehingga mendapatkan kriteria “sangat valid” sebagai media interaktif. Berdasarkan hasil uji validasi, peneliti melanjutkan ke tahap implementasi atau uji coba. Uji coba mencakup observasi terhadap implementasi produk berdasarkan modul ajar, uji efektifitas dan

respon peserta didik. Uji coba dilakukan pada kelompok kecil yang kemudian dilanjutkan dengan uji besar. Hasil sebelumnya sebagai dasar untuk dilanjutkan pengujian kelompok besar.

Kepraktisan media pembelajaran dilihat berdasarkan observasi pembelajaran dan respon peserta didik. Observasi dilakukan sebanyak 2 pertemuan dengan 1 observer. Penilaian terhadap implementasi media pembelajaran interaktif *Wordwall* dengan acuan modul ajar. Rekap hasil observasi pada uji coba kelompok kecil dan kelompok besar disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5 Rekap Hasil Observasi Implementasi Produk

Uji coba	Jumlah Skor	Rata-rata	Presentase	Kriteria
Kelompok Kecil	100,5	104	96,6%	Sangat praktis
Kelompok Besar	102	104	98%	Sangat praktis

Berdasarkan Tabel 5, tingkat kepraktisan media pembelajaran interaktif *Wordwall* pada uji coba kelompok kecil mendapatkan presentase sebesar 96,6% dan uji kelompok besar sebesar 98%, sehingga mendapatkan kriteria “sangat praktis” sebagai media pembelajaran pada peserta didik kelas 1. Kepraktisan berdasarkan respon peserta didik diperoleh dari angket respon yang diberikan setelah implementasi produk. Rekap hasil respon peserta didik pada uji coba kelompok kecil dan kelompok besar disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6 Rekap Hasil Respon Peserta Didik terhadap Implementasi Produk

Uji coba	Jumlah Skor	Maksimal Skor	Presentase	Kriteria
Kelompok Kecil	439	31,3	86,9%	Sangat baik
Kelompok Besar	596	42,5	88,5%	Sangat baik

Berdasarkan Tabel 6, respon peserta didik uji kelompok kecil memperoleh presentase sebesar 86,9% dan kelompok besar memperoleh presentase 88,5% sehingga berkategori “Sangat baik”. Ini menunjukkan bahwa *Wordwall*, media interaktif, dapat digunakan untuk mengajar Pendidikan Pancasila.

Uji kepraktisan diikuti dengan uji keefektifan. Untuk menghitung tingkat efektivitas, peneliti menggunakan N-Gain. Dalam uji keefektifan ini, kelompok kecil dan kelompok besar diuji dengan soal pretest dan posttest. Hasil untuk uji keefektifan disajikan pada Tabel 7.

Tabel 7 Rekap Hasil Uji Keefektifan Kelompok Kecil dan Besar

Uji coba	Nilai N-Gain	Kategori
Kelompok Kecil	0,71	Tinggi
Kelompok Besar	0,74	Tinggi

Berdasarkan perhitungan N-Gain pada Tabel 7, Nilai N-Gain kelompok kecil sebesar 0,71 dan kelompok besar sebesar 0,74 yang diperoleh adalah 0,74. Hal tersebut membuktikan bahwa media pembelajaran interaktif *Wordwall* termasuk pada kategori “Tinggi”.

Media pembelajaran interaktif *Wordwall* materi nilai-nilai Pancasila telah dibuat dan dikembangkan, sehingga media ini dapat diimplementasikan pada peserta didik. Media ini dibuat menggunakan tahapan ADDIE yaitu *Analyze, Design, Develop, Implement* dan *Evaluate* (Branch, 2009). Tahap *Analyze* ini melibatkan analisis masalah dan analisis kebutuhan, tahap *Design* meliputi pendesainan kartu gambar dan tampilan *Wordwall*. Pada tahap pengembangan, validasi dilakukan dengan ahli materi dan media; implementasi melakukan uji coba dalam skala kecil dan besar; dan evaluasi menilai setiap tahapan pengembangan media pembelajaran.

Tahap analisis dilakukan peneliti dipergunakan untuk menganalisis masalah yang dialami, sehingga dapat menganalisis kebutuhan yang dipergunakan untuk mengatasi masalah yang dialami. Peserta didik kelas

1 cenderung membutuhkan media pembelajaran yang optimal dan menarik dengan memanfaatkan teknologi. Hal ini berbanding terbalik dengan peserta didik kelas 1 membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan inovatif untuk membuat peserta didik tertarik dalam belajar. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan keinginan dan minat peserta didik untuk belajar. Akibatnya, guru akan membuat peserta didik tertarik dengan materi yang mereka pelajari (Nurul et al., 2024). Kurang optimalnya media pembelajaran ini menimbulkan peserta didik tidak memperhatikan penjelasan guru dan melakukan beberapa aktivitas diluar pembelajaran sehingga pembelajaran tidak efektif dan efisien.

Guna mengoptimalkan media pembelajaran, maka media pembelajaran interaktif *Wordwall* nilai-nilai Pancasila dipadukan model pembelajaran *discovery learning* dibuat untuk membantu guru dan peserta didik untuk memenuhi kebutuhan media pembelajaran. Media pembelajaran interaktif *Wordwall* berbentuk digital yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik kelas 1 yaitu membutuhkan media dengan bentuk visual dan menumbuhkan rasa ingin tau. Media pembelajaran digital dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran untuk mengikuti perkembangan teknologi dan menarik perhatian dan minat belajar peserta didik (Widoyoningrum et al., 2023). Media pembelajaran interaktif *Wordwall* nilai-nilai Pancasila merupakan media digital yang dikombinasikan dengan media cetak, sehingga memberikan pengalaman belajar baru. Media pembelajaran interaktif *Wordwall* dilengkapi dengan materi singkat, gambar dalam kartu dan audio. Penambahan gambar untuk merangsang peserta didik dalam mempelajari materi. Penambahan audio dimungkinkan untuk peserta didik dengan kemampuan rendah dapat tetap mengikuti pembelajaran.

Kartu gambar merupakan kartu yang berisikan gambar dan tulisan untuk menstimulasi peserta didik dalam memahami maksud materi dan kuis dalam *Wordwall*. Desain kartu gambar dibuat minimalis dengan pemilihan warna yang cerah yaitu biru. Warna-warna ini dipilih karena dianggap lebih menarik dan menonjol. Pemilihan warna ini disesuaikan dengan warna yang dianggap menarik oleh anak usia peserta didik. Anak-anak di usia ini memiliki kecenderungan untuk memilih warna-warna terang, seperti merah, kuning, dan biru muda, karena warna tersebut lebih menggugah rasa senang dan menarik secara visual (Mourin et al., 2024). Setiap kartu gambar dilengkapi 1 gambar yang berkaitan dengan materi yang akan dibahas. Misalnya, jika akan membahas materi tentang simbol negara yaitu sang saka merah putih, maka gambar yang dimuat dalam kartu gambar adalah gambar bendera merah. Setiap kartu dirancang untuk 1 pembahasan materi. Kartu gambar dibuat sebanyak 20 kartu, hal ini disesuaikan dengan banyaknya materi yang akan diberikan kepada peserta didik. Kartu gambar ini nantinya akan dicetak untuk memudahkan penggunaan oleh peserta didik. Meningkatkan pemahaman peserta didik tentang konsep melalui representasi visual sangat penting (Rahman & Setiani, 2024). Kegiatan selanjutnya yang dilakukan adalah membuat media interaktif dengan bantuan platform *Wordwall*. Platform *Wordwall* menyediakan berbagai jenis template permainan, seperti kuis, anagram, roda keberuntungan, dan pencocokan (Haliza et al., 2024).

Desain media interaktif *Wordwall* memanfaatkan template yang telah disediakan yang kemudian dimodifikasi. Template dimodifikasi dengan menambahkan kartu gambar, materi singkat yang disatukan dengan kuis dan audio yang melisankan materi berikut dengan kuis. Materi dan kuis dalam media *Wordwall* dibagi menjadi 20 materi. Template yang digunakan berfokus pada peserta didik dapat Menyusun atau merangkai huruf menjadi kata yang yang menjadi jawaban kuis. Desain *Wordwall* dibuat tidak berlebihan namun sesuai dengan peserta didik kelas 1.

Media yang dikembangkan telah memperoleh kategori “sangat valid”. Kevalidan media pembelajaran interaktif *Wordwall* materi nilai-nilai Pancasila dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Validasi ahli media mencakup aspek fungsi media pembelajaran, kualitas teknis dan desain tampilan (Levie dan Lentz serta Walker dan Hess seperti yang dikutip dalam Wulan dkk., 2022). Berdasarkan hasil validasi ahli media I dan II, media pembelajaran interaktif *Wordwall* dalam fungsi atensi, kognitif dan kompensatoris mendapatkan skor mendekati maksimal. Media pembelajaran interaktif *Wordwall* dalam fungsi afektif mendapatkan nilai maksimal. Hal ini menunjukkan media ini memenuhi aspek fungsi media pembelajaran. Ditinjau dari aspek

kualitas teknik, keterbacaan maksud penggunaan, keterbacaan maksud proses penyelesaian media dan kualitas gambar mendapatkan nilai maksimal. Keterbacaan gambar, kemudahan penggunaan media, kualitas pengolahan dan kualitas materi mendapatkan skor mendekati maksimal. Ditinjau dari aspek desain tampilan, ketersediaan petunjuk penyelesaian mendapatkan nilai maksimal.

Validasi materi mencakup kualitas isi dan kualitas instruksional (Walker dan Hess seperti yang dikutip dalam Wulan dkk., 2022). Materi pada media pembelajaran interaktif *Wordwall* ditinjau dari aspek kualitas instruksional hampir seluruh indikatornya mendapatkan nilai maksimal. Indikator penyampaian isi materi, materi yang disajikan memberikan bantuan untuk belajar, Materi yang disajikan meningkatkan kualitas motivasi, soal dalam tes memiliki kualitas, Materi yang disajikan memberi dampak mendapatkan nilai maksimal yaitu skor 4. Materi yang diberikan kepada peserta didik kelas 1 melalui media pembelajaran interaktif *Wordwall* sudah sesuai dengan kaidah pengetahuan, kaidah kurikulum Merdeka dan sesuai dengan cara penyampaian materi untuk kelas 1.

Peserta didik memperhatikan media pembelajaran interaktif *Wordwall* saat digunakan. Sebagian besar peserta didik menunjukkan perubahan dalam semangat mereka untuk belajar. Peserta didik mampu membaca materi dan soal serta menyusun semua kata jawaban kuis dari huruf-huruf acak yang disediakan. Peserta didik terlihat sangat menyukai kuis berbentuk menyusun kata dari huruf acak dengan petunjuk kartu gambar. Peserta didik mendapatkan materi lebih kompleks dari membaca materi pada *Wordwall* dan mendengar melalui audio yang diputar. Rasa tertarik yang distimulus dengan bentuk kuis yang menyusun kata dari huruf acak, mampu mengalihkan kegiatan peserta didik diluar pembelajaran. Penggunaan audio menunjang rasa tertarik dan penasaran untuk mempelajari materi. Seluruh peserta didik antusias dalam untuk menemukan jawaban yang benar dengan bantuan kartu gambar dan audio pada platform *Wordwall*. Peserta didik tertarik menyelesaikan kuis, namun tidak seluruh peserta didik memiliki keberanian untuk mempresentasikan yang telah dikerjakan.

Agar pembelajaran dapat mempengaruhi pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik, media pembelajaran yang mendukung kegiatan harus dapat dilihat, didengar, dan dibaca oleh peserta didik. Dengan demikian, tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien (Widoyoningrum et al., 2023, hal. 305). Media pendidikan yang digunakan akan mengikuti dinamika zaman. Media interaktif berbasis digital dan cetak yang dipadukan dapat membantu peserta didik memahami materi Pendidikan Pancasila. Media interaktif juga dapat meningkatkan motivasi belajar (Purnamasari et al., 2024).

Selama uji keefektifan, media pembelajaran interaktif *Wordwall* memiliki tingkat efektif yang tinggi melalui penilaian N-Gain. Artinya media yang dikembangkan sangat efektif untuk pembelajaran. Dengan menyajikan materi dalam bentuk yang lebih menarik misalnya menggunakan game, simulasi, atau video motivasi peserta didik untuk belajar meningkat, karena mereka merasa lebih tertantang dan menikmati proses pembelajaran (Sawitri et al., 2024, hal. 100). Media pembelajaran pembelajaran interaktif *Wordwall* praktis dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi nilai-nilai Pancasila. Kebutuhan peserta didik akan media pembelajaran yang interaktif, menarik dan menunjang belajarnya.

Hasil menunjukkan bahwa media interaktif *Wordwall*, adalah salah satu alat yang dapat menyelesaikan masalah di kelas 1 SDN 2 Ngrance. Perubahan dalam semangat peserta didik untuk belajar dan mengikuti pelajaran terlihat selama proses uji coba kelompok besar. Hasil *pre-test* dan *posttest* menunjukkan perbedaan perolehan hasil belajar peserta didik. Hasil sesudah praktik media memiliki rata-rata lebih tinggi dari rata-rata sebelum menggunakan media. Hal ini menguatkan penelitian yang dilakukan Tazkiya Munandar et al. (2023) dan Lubis dan Nuriadin (2022) yang menyatakan bahwa *Wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar. Dampak penelitian ini terlihat dari peserta didik jauh lebih antusias dalam belajar menggunakan media ini dengan dipadukan kartu gambar dan audio, sehingga memungkinkan pemahaman lebih mendalam. Penelitian ini terbatas pada penggunaan media yang hanya ditujukan untuk peserta didik kelas satu, dan tidak ada penelitian khusus yang melihat bagaimana media ini mempengaruhi hasil belajar peserta didik dalam materi nilai-nilai pancasila di kelas 1.

KESIMPULAN

Media interaktif *Wordwall* telah dikembangkan sesuai dengan tahapan ADDIE dengan kategori sangat valid, sangat praktis dan efektif untuk peserta didik kelas 1 dalam materi nilai-nilai pancasila. Media yang dikembangkan memiliki kebaruan yang terletak pada penambahan komponen kartu gambar dan audio serta penerapannya yang dilakukan dengan model pembelajaran *discovery learning*. Permasalahan akan media yang kurang optimal dapat teratasi dengan memanfaatkan media berbasis digital dengan memperhatikan karakteristik peserta didik dan sarana prasarana. Saran bagi guru ditekankan pada perlunya penggunaan media dengan inovasi yang memanfaatkan teknologi untuk dapat membantu proses pembelajaran, sehingga materi yang diberikan dapat lebih mudah dipahami.

DAFTAR PUSTAKA

- Branch, R. M. (2009). Instructional Design: The Addie Approach. In *Journal Geej* (Vol. 7, Issue 2). Springer. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Dewi, R. V. K., Sunarsi, D., & Akbar, I. R. (2020). Dampak Penggunaan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Terhadap Minat Belajar Siswa Di Smk Ganesa Satria Depok. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 6(4), 295–307. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4395889>
- Haliza, V. N., Dewi, D. A., & Mulyana, A. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas Iv. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8, 16195–16221.
- Juliani, T., Elvinawati, & Solikhin, F. (2024). Pengembangan Komponen Instrumen Terpadu (Kit) Praktikum Kimia. *Alotrop*, 8(2), 120–129. <https://doi.org/10.33369/Alo.V8i2.38581>
- Kusumadewi, R. F., Ulla, N., & Ristanti, N. (2019). Efektivitas Model Pembelajaran Discovery Learning Ditinjau. *Peteka (Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Dan Pengembangan Pembelajaran)*, 3(1), 1–8.
- Latifa, R., & Dewi, R. M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall Pada Mata Pelajaran Ekonomi. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4, 8362–8376.
- Lubis, A. P., & Nuriadin, I. (2022). Efektivitas Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6884–6892. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3400>
- Mourin, L., Gunta, A. B., Naafi, I., & Putri, A. (2024). Ekplorasi Pengaruh Warna Terhadap Perkembangan Psikologi Dan Mental Anak Di Sdn Kalirungkut 1 Surabaya. *Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, 2(5), 158–161.
- Nafeesa, S., & Mulyani, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif “Meteor Bumestala” Berbasis Website Google Sites Materi Bumi Dan Alam Semesta Kelas Vi Sekolah Dasar. *Jpgsd (Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar)*, 11(1), 182–191. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/52632>
- Nurul, M., Arofatul Ilmi Uswatun Khasanah, L., & Mudayan, A. (2024). Pengembangan Media Game Edukasi Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 7(2). <https://doi.org/10.30605/Jsgp.7.2.2024.4144>
- Pradani, T. G. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(5), 452–457. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i5.162>
- Purnamasari, Y., Trisnantari, H. E., & Setiani, R. (2024). Pengembangan Media Interaktif Berdiferensiasi Pasibater Untuk Memperkuat Karakter Kepedulian Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar. *Jurnal Nusantara Of Research*, 11(3), 302–319. <http://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/efektor>

- 1809 *Media Interaktif Wordwall Nilai-Nilai Pancasila pada Model Pembelajaran Discovery Learning untuk Peserta Didik Kelas 1 Sekolah Dasar – Yunanda Rindi Oktaviani, Rahyu Setiani*
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i6.10560>
- Rahman, J. F., & Setiani, R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Maket Rangkaian Listrik Sederhana Mata Pelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(4), 2788–2799. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.8199>
- Sari, W. F., Sari, Y. P., Hazari, S. A., & Syarifuddin. (2023). Pemanfaatan Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Di Sd Negeri 27 Palembang. *Scholastica Journal*, 6(2), 49–58.
- Sawitri, J. I., Novita, T. K., Mutiara, C., & Barus, B. (2024). Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif. *Potensi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(4), 96–102.
- Tarigan, M. S., Ananda, L. J., Nurmayani, Rozi, F., & Manurung, I. F. U. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Game Interaktif Berbantuan Wordwall Pada Tema 1 Subtema 2 Pembelajaran 1 Kelas V Sdn 106813 Amplas. *Jurnal Pendidikan ...*, 8, 10045–10056.
- Tazkiya Munandar, R., Robandi, B., & Fauzi Giwangsa, S. (2023). Aplikasi Wordwall Berbasis Web Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sd Pada Materi Ips. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2), 81–87.
- Widoyoningrum, S., Andriani, A., & Lazulf, I. (2023). Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Keterampilan Mengajar Bagi Guru Di Era Society 5.0. *Sainsteknopak*, 7, 303–308.
- Wulan, R., Atikah, C., & Suhendar, S. (2022). Development Of Mobile Learning Animation Media To Accelerate Arabic Understanding Of 1st Grade Elementary School Students. *Al-Ittijah : Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Bahasa Arab*, 14(1), 16–33. <https://doi.org/10.32678/Al-Ittijah.V14i1.6110>