Asian Journal of
Early Childhood and Elementary Education

e-ISSN : 3025-6917
p-ISSN : 3025-7565

Index : Harvard, Boston, Sydney University, Dimensions, Lens, Scilit, Semantic, Google, etc

https://doi.org/10.58578/AJECEE.v3i4.7201

PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI *GAME* BERBANTUAN *WORDWALL* PADA EVALUASI MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS VI DI SD

Development of Educational Game Media Assisted by Wordwall for Evaluating the Pancasila Education Subject in Grade VI at Elementary School

Adela Khalisa Fitri & Zuardi
Universitas Negeri Padang
adelakf578@gmail.com; zuardi.msi@gmail.com

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Jul 5, 2025	Aug 1, 2025	Aug 12, 2025	Aug 17, 2025

Abstract

The development of Wordwall-assisted educational game media was carried out to address the low engagement, interest, motivation, and learning outcomes of students in Pancasila Education at SD Negeri 36 Payakumbuh. This media was selected for its user-friendliness, alignment with technological developments, and potential to enhance learning activity. The study aimed to produce a valid, practical, and effective learning medium. The research employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation), with Grade V students as the research subjects. Instruments included validation sheets (by content, media, and language experts), practicality questionnaires (for teachers and students), and effectiveness tests (learning outcomes tests and learning activity questionnaires). The results indicated that: (1) content expert validity reached 94%, media expert 83%, and language expert 87%, all within the "highly valid" category; (2) teacher practicality was 95.75% and student practicality 93.96% classified as "very practical"; (3) learning activity effectiveness was 91.17%—"very effective"; and (4) post-test scores were higher than pre-test scores, indicating

AJECEE Journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

improved learning outcomes. Thus, the Wordwall-assisted educational game media met the criteria of being valid, practical, and effective, and is suitable for enhancing learning activity and outcomes in Pancasila Education at the elementary level.

Keywords: Educational Game Media; Wordwall; Pancasila Education; Elementary School.

Abstrak: Pengembangan media game edukasi berbantuan *Wordwall* dilakukan untuk mengatasi rendahnya keterlibatan, minat, motivasi, dan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD Negeri 36 Payakumbuh. Media ini dipilih karena mudah digunakan, sesuai perkembangan teknologi, dan mampu meningkatkan aktivitas belajar. Penelitian ini bertujuan menghasilkan media yang valid, praktis, dan efektif. Jenis penelitian adalah *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation), dengan subjek penelitian peserta didik kelas V. Instrumen yang digunakan meliputi lembar validasi (ahli materi, ahli media, ahli bahasa), lembar praktikalitas (angket pendidik dan peserta didik), serta uji efektivitas (tes hasil belajar dan angket aktivitas belajar). Hasil penelitian menunjukkan: (1) validitas ahli materi 94%, ahli media 83%, dan ahli bahasa 87% (kategori sangat valid); (2) praktikalitas pendidik 95,75% dan peserta didik 93,96% (sangat praktis); (3) efektivitas aktivitas belajar 91,17% (sangat efektif); dan (4) nilai *post-test* lebih tinggi daripada *pre-test*, yang menandakan peningkatan hasil belajar. Dengan demikian, media game edukasi berbantuan *Wordwall* memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif sehingga layak digunakan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Game Edukasi; *Wordwall*; Pendidikan Pancasila; Sekolah Dasar.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses di mana seseorang menemukan dan mengembangkan potensinya. Pendidikan memiliki kemampuan untuk membentuk karakter dan pola pikir individu. Untuk menerapkan pendidikan, diperlukan pengetahuan yang diperoleh melalui proses pembelajaran. Tujuan utama pendidikan adalah membekali generasi muda dengan kecerdasan sebagai penerus bangsa. Untuk mencapai tujuan ini, proses pengajaran menjadi sangat penting. Intinya, kegiatan belajar mengajar adalah sebuah bentuk komunikasi, yang memerlukan media atau sarana untuk menyampaikan informasi dari pengajar kepada peserta didik. Media memiliki peran yang sangat penting dalam mencapai tujuan dan meningkatkan efektivitas pembelajaran dalam setiap bentuk komunikasi pendidikan (Rohani, 2019).

Media pembelajaran adalah sarana yang dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran, meningkatkan kreativitas peserta didik, serta menarik

perhatian mereka selama proses belajar. Dengan adanya media, motivasi belajar peserta didik meningkat, mendorong mereka untuk lebih banyak menulis, berbicara, dan membayangkan berbagai rangsangan (Tafonao, 2018). Perkembangan teknologi saat ini menunjukkan bahwa kehidupan terus maju dan berinovasi dalam berbagai bidang. Pendidikan berperan penting dalam mempersiapkan generasi penerus yang siap menghadapi perubahan zaman. Pendidikan di abad ke-21 menekankan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, di mana mereka diberikan kebebasan untuk mencari sumber belajar sendiri (Afni et al., 2021).

Ketika materi pembelajaran dirasa kompleks, media pembelajaran hadir sebagai alat bantu yang efektif untuk mencapai target pembelajaran yang diinginkan. Keberadaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar memberikan manfaat ganda - guru dapat mengembangkan media sesuai materi ajar, sementara siswa mendapatkan kemudahan dalam memahami konsep yang disampaikan. Mengingat signifikansi media pembelajaran di lingkungan sekolah, penting bagi tenaga pendidik untuk terus berinovasi, menyusun strategi, serta mengimplementasikan berbagai model dan metode pengajaran yang tepat untuk mencapai keberhasilan pembelajaran.

Tujuan Pembelajaran Pendidikan Pancasila dalam Kurikulum Merdeka adalah untuk membentuk siswa yang memiliki sikap rela berkorban untuk negara dan semangat bela negara terhadap NKRI. Diharapkan peserta didik dapat mengembangkan sikap disiplin, peduli, tanggung jawab, jujur, santun, serta percaya diri. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Riska Nur Aisah dan tim (2022), peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami konsep pembelajaran Pendidikan Pancasila. Masalah lain yang dihadapi adalah sulitnya mencerna materi, seperti menghafal pasal-pasal UUD pada topik perundang-undangan Indonesia. Siswa juga mengalami kesulitan memahami tindakan-tindakan yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran di kelas yang dianggap berkualitas dapat dilihat dari sikap peserta didik selama pembelajaran serta hasil evaluasi mereka di akhir sesi. Oleh karena itu, diharapkan para pendidik terus meningkatkan kompetensi mereka. Terlebih di abad 21 ini, selain mengelola pembelajaran di kelas dan membangun hubungan baik antara peserta didik dan komunitas sekolah, pendidik juga diharapkan mampu memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Untuk itu, pendidik perlu mengembangkan profesionalisme dan keterampilan dalam pembelajaran, termasuk menggunakan media yang

menarik dan inovatif sebagai pendukung proses pengajaran. Ada banyak media pembelajaran berbasis teknologi yang bisa dimanfaatkan oleh pendidik. Mereka hanya perlu memilih media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan lingkungan belajar. Kedua faktor ini menjadi penentu apakah media yang digunakan dapat mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, pendidik harus melakukan observasi dan analisis mendalam terhadap karakteristik peserta didik serta lingkungan belajar sebelum memilih media yang tepat.

Salah satu media yang bisa digunakan dalam pembelajaran adalah aplikasi *Wordwall*. Menurut P. M. Sari & Yarza (2021), aplikasi *Wordwall* dapat membantu pendidik dalam melakukan penilaian atau evaluasi hasil belajar dengan cara yang menarik bagi peserta didik. *Wordwall* memiliki berbagai kelebihan, salah satunya adalah banyaknya jenis permainan yang tersedia. Aplikasi ini menawarkan beragam permainan, seperti *game*show quiz, open the box, find the match, quiz, random wheel, dan masih banyak lagi. Hal ini membuat peserta didik tertarik karena mereka dapat belajar sambil bermain. *Wordwall* juga sangat mudah diakses dan dipelajari oleh siapa pun.

Menurut penelitian Tasta Galuh Pradani (2022), penggunaan aplikasi *Wordwall* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dan memotivasi mereka untuk lebih aktif dalam pembelajaran. Penelitian serupa oleh Anggianana dan Ishaq (2022) menunjukkan bahwa *Wordwall* membantu peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan oleh pendidik. Aplikasi ini juga memberikan dukungan tambahan dalam pembelajaran peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V pada tanggal 10 Oktober 2024 mengenai pembelajaran Pendidikan Pancasia di kelas V SD Negeri 36 Payakumbuh,dikethui bahwa di SD Negeri 36 Payakumbuh memiliki chromebook, proeyector, speaker dan alat bantu berteknologi lainnya dan juga akses internet juga sudah lancar. Tetapi dalam pengaplikasiannya masih belum optimal. Diketahui bahwa salah satu kesulitan yang dihadapi peserta didik adalah rendahnya pemahaman terhadap pembelajaran Pendidikan Pancasila. Menurut guru kelas V, rendahnya pemahaman ini disebabkan oleh minimnya minat baca peserta didik dan kurangnya media pembelajaran yang digunakan. Media yang digunakan dalam proses pembelajaran Pedidikan Pancasila di kelas V adalah bahan tulisan, seperti buku teks, papan tulis serta video pembelajaran dari YouTube yang diproyeksikan melalui perangkat infocus.

Penggunaan media tersebut belum berhasil menarik minat peserta didik karena belum menciptakan lingkungan pembelajaran yang interaktif. Akibatnya, peserta didik kurang aktif dan kurang termotivasi untuk belajar. Pemanfaatan media digital dalam pembelajaran Pendidkan Pancasila belum optimal, menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam mendukung media pembelajaran belum sepenuhnya dimanfaatkan. Teknologi sebenarnya memiliki potensi besar untuk membantu pendidik menemukan berbagai sumber belajar, menyampaikan materi secara efektif, serta meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran (Pribowo, 2020).

Berdasarkan paparan tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul *"Pengembangan Media Edukasi Game berbantuan Wordwall pada Evaluasi Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas VI di Sekolah Dasar."* Penggunaan *game* edukasi *Wordwall* diharapkan dapat menjadi sarana yang menarik dan efektif dalam mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasaila di tingkat sekolah dasar, sehingga dapat membantu peserta didik meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar mereka dalam mata pelajaran ini

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation) untuk mengembangkan media game edukasi berbantuan Wordwall dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar. Model ADDIE dipilih karena pendekatannya yang sistematis dan komprehensif, yang terdiri dari lima tahapan: analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, tantangan yang dihadapi, serta karakteristik media yang dibutuhkan, melalui observasi dan wawancara dengan guru. Pada tahap perancangan, instrumen penelitian seperti lembar validasi, angket praktikalitas, dan tes evaluasi disusun, diikuti dengan desain media yang relevan dengan materi pembelajaran. Tahap pengembangan melibatkan pembuatan media game edukasi berbantuan Wordwall yang kemudian divalidasi oleh ahli materi, media, dan bahasa. Implementasi dilakukan di SD Negeri 36 Payakumbuh, dengan uji coba produk untuk menilai kepraktisan media oleh guru dan siswa. Terakhir, evaluasi dilakukan untuk mengukur efektivitas media dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa, baik secara formatif maupun sumatif. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan rumus untuk mengukur validitas, kepraktisan, dan

efektivitas media, dengan perbandingan pretest dan posttest siswa untuk menilai peningkatan hasil belajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangan media *game* edukasi berbantuan *wordwall*, menguji tingkat kelayakan media *game* edukasi berbantuan *wordwall*, kepraktisan serta mengetahui efektifitas aktivitas dan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media *game* edukasi berbantuan *wordwall* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Pembahasan hasil penelitian menekankan pada poin-poin permasalahan yang telah dipaparkan pada rumusan masalah yang dibahas satau-persatu dengan melihat data yang diperoleh.

1. Proses Pengembangan Media *Game* Edukasi Berbantuan *Wordwall* pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar.

Langkah-langkah pengembangan media *game* edukasi berbantuan *wordwall* ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE terdiri dari 5 tahapan yaitu Analisis (*Analysis*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), implementasi (*implementation*) dan Evaluasi (*Evaluation*) (Sugiyono, 2017).

Tahap pertama pada pengembangan media *game* edukasi adalah tahap analisis (*Analysis).* Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan dan analisis kurikulum. Menurut Aprilianto et al., (2022) tahap analisis dilakukan untuk memahami kebutuhan peserta didik, media yang tersedia, dan tujuan pembelajaran. Analisis kebutuhan pengembangan produk merupakan hal yang penting dilakukan untuk memastikan bahwa produk yang akan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pengguna (Rusdi, 2019). Tujuan dari analisis kebutuhan adalah untuk memahami kebutuhan peserta didik serta memahami konteks dan tujuan pengembangan media *game* edukasi yang akan dilakukan.

Analisis kebutuhan menjadi dasar perencanaan karena membantu memastikan bahwa pengembangan media *game* edukasi *wordwall* sesuai dengan kebutuhan dan harapan peserta didik. Dengan memahami kebutuhan peserta didik dan konteks pembelajaran, pengembangan media *game* edukasi *wordwall* dapat menjadi lebih relevan, efektif, dan bermanfaat dalam meningkatkan pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD.

Berdasarkan analisis kebutuhan, dan kurikulum diketahui bahwa perlunya pengembangan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik dalam mata pelajaran

Pendidikan Pancasila di kelas V SD. Media pembelajaran memiliki peran penting dan merupakan elemen yang mendukung dalam pelaksanaan proses pembelajaran (Hilumalo et al., 2023). Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik diharapkan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar, salah satunya dengan mengembangkan media *game* edukasi berbantuan *wordwall* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Media *game* edukasi yang dikembangkan disesuaikan dengan materi pembelajaran pada kelas V SD semester 1 dengan menganalisis capaian pembelajaran pada kelas V kurikulum merdeka.

Tahap kedua yaitu tahap perancangan (*design*). Tahap ini merupakan lanjutan dari tahap analysis (Fitriyah et al., 2021). Proses yang dilakukan pada tahap desain adalah perancangan modul ajar, penyusunan instrumen, merancang media *game* edukasi berbantuan wordwall dan merancang buku petunjuk penggunaan media game edukasi.

Tahap ketiga adalah pengembangan (*development*). Tahap pengembangan adalah tahap pembuatan materi pembelajaran, pengembangan media, dan pengujian (Sugiyono, 2022). pada tahapan ini dilakukan pembuatan media *game* edukasi berbantuan *wordwall*. Pembuatan produk berdasarkan desain materi yang telah dirancang. Setelah produk dikembangkan, selanjutnya adalah validasi media game edukasi berbantuan wordwall yang dilakukan oleh para ahli yang merupakan dosen Universitas Negeri Padang (ahli maetri, ahli media/desain dan ahli Bahasa). Saran dan komentar dijadikan dasar untuk perbaikan media *game* edukasi berbantuan *wordwall* yang dikembangkan.

Setelah dilakukan perbaikan dan media dinyatakan layak oleh para ahli, selanjutnya tahap keempat adalah implementasi (*implementation*). Tahap implementasi merupakan tahap dimana produk penelitian diterapkan di kelas atau dilingkungan belajar (Rusdi, 2019). Pada tahap ini, dilakukan uji coba produk dan uji praktikalitas di SDN 40 Korong Gadang dan SDN 49 Kuranji Kota Padang. Hasil pengujian ini digunakan untuk mengukur kepraktisan penggunaan media *game* edukasi berbantuan *wordwall* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Setelah uji praktikalitas dilakukan revisi produk jika dianggap perlu.

Tahap terakhir adalah evaluasi (*evaluation*), tahap ini telah dilakukan pada setiap tahap model pengembangan yang disebut evaluasi formatif (Sugiyono, 2022) dan evaluasi sumatif yang merupakan proses terakhir pada tahap ini yaitu uji efektifitas aktivitas belajar peserta didik dan efektivitas hasil belajar peserta didik. Untuk mengamati aktivitas belajar peserta didik dilakukan dengan menggunakan angket aktivitas belajar, sedangkan untuk

mengukur hasil belajar peserta didik dilakukan *posttest* setelah menggunakan media *game* edukasi berbantuan *wordwall* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Sebelum *posttest*, dilakukan *pretest* terlebih dahulu sebelum penggunaan media *game* edukasi untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik. Uji efektifitas hasil belajar dilakukan di SD N 36 Payakumbuh. Efektivitas dinyatakan tinggi terlihat dari hasil belajar peserta didik menggunakan media *game* edukasi berbantuan *wordwall* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila sehingga tidak dilakukan revisi produk sebagai tahap evaluasi akhir.

2. Validitas Media *Game* Edukasi Berbantuan *Wordwall* pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar

Menurut Margono (2014) validitas berasal dari kata validity yang artinya keabsahan. Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukan tingkat kevalidan atau kesahian suatu benda. Artinya, validitas digunakan untuk membuktikan kepastian dari suatu produk. Suatu hasil pngembangan dikatakn valid jika produk berdasarkan teori yang memadai (validitas isi) dan semua komponen produk pembelajaran satu sama lain berhubungan secara konsisten (validitas konstruk) (Rusdi, 2019).

Validasi untuk media *game* edukasi berbantuan *wordwall* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar didinilai oleh 3 orang validator yang terdiri dari 1 orang validator ahli materi 1 orang validator ahli Bahasa, dan 1 orang validator ahli media/desain. Ahli media bertugas untuk memvalidasi media pembelajaran, ahli materi bertugas untuk memvalidasi materi dan soal untuk pengevaluasian yang disajikan pada media pembelajaran, ahli bahasa untuk memvalidasi bahasa yang digunakan pada media pembelajaran (Sugiyono, 2017).

Hasil validasi pada aspek media/desain menunjukan kriteria sangat tinggi. Hal ini dapat dilihat dari segi tampilan, keterbacaan dan kemanfaatan dalam media *game* edukasi berbantuan *wordwall.* Menurut Arsyad (2019) salah satu tujuan dari media adalah menyajikan informasi yang menyenangkan, menarik, mudah dimengerti dan jelas. Salah satu media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik adalah *game* edukasi. Menurut Gungor et al., (2022) *game* edukasi memiliki beberapa manfaat, antara lain: 1) Meningkatkan motivasi belajar peserta didik, 2) Meningkatkan keberhasilan akademik peserta didik, 3) Membantu peserta didik belajar dengan cara yang lebih menyenangkan, 4) Dapat membantu Pendidik dalam melaksanakan permainan edukatif.

Aspek materi menunjukan hasil validasi dengan kriteria sangat tinggi. Aspek yang dinilai anatara lain: ketepatan, kelengkapan, minat memberi kesempatan belajar, memberi

bantuan untuk belajar, kualitas memotivasi, *flexibilitas* pembelajaran, kualitas sosial interaksi instruksionalnya, dapat memberi dampak bagi peserta didik, dapat memberi dampak bagi Pendidik dan pembelajarannya. Hasil penilaian dari validator menunjukan bahawa media *game* edukasi berbantuan *wordwall* dari segi materi sangat valid. Media *game* edukasi memberikan dampak positif bagi Pendidik dan peserta didik. Media *game* edukasi *wordwall* merupakan salah satu jenis media pembelajaran efektif dalam meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran (Sartika, 2017). Sejalan dengan itu, Handarini & Wulandari (2020) menyatakan bahwa metode permainan "*wordwall open the box*" membawa manfaat bagi perkembangan peserta didik, termasuk kemampuan literasi ilmiah, pemahaman konsep, keterampilan berpikir kritis, dan sikap positif.

Sedangkan dari segi Bahasa, juga didapatkan hasil validasi yang menunjukan kriteria sangat tinggi. Penilaian pada aspek Bahasa meliputi aspek keterbacaan teks, lugas, kesesuaian dengan kaidah Bahasa dan penggunaan bahasa secara efektif dan efisien. Nilai tersebut diberikan validator karena penggunaan Bahasa sudah sesuai dengan kaidah Pendidikan Pancasila yang benar dan sesuai dengan pedoman umum ejaan Pendidikan Pancasila (PUEBI), bahasa yang digunakan jelas, mudah dipahami dan sudah komunikatif. Penggunaan bahasa merupakan hal yang perlu diperhatikan dalam pengembangan media pembelajaran yang baik (Arsyad, 2019).

Berdasarkan hasil validitas pengembangan media *game* edukasi berbantuan *wordwall* termasuk dalam kategori sangat valid dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini diperkuat oleh hasil penelitian sebelumnya. Hasil penelitian oleh Anugrah et al., (2022) menunjukan media pembelajaran *wordwall* berbasis *game* edukasi sangat layak digunakan berdasarkan penilaian dari validator ahli media dengan perolehan rerata presentase 86% dengan kriteria sangat layak dan ahli materi dengan perolehan rerata 96% dengan kriteria sangat layak. Selanjutnya penelitian oleh Hidayah & Prasetyo (2022) menunjukan bahwa media *game* edukasi tematik berbasis web *wordwall* berpadukan *classroom* "Layak" untuk digunakan, setelah melalukan perbaikan sesuai dengan saran yang diberikan oleh pakar. Sejalan dengan itu, hasil penelitian yang dilakukan oleh Auliya (2021) menunjukan bahwa hasil pengembangan instrumen evaluasi berbasis *wordwall* memperoleh hasil uji kelayakan dari validasi ahli materi, media dan bahasa sebesar 80,4%, 98.6 % dan 96% dengan kategori sangat layak. Selain itu, hasil penelitian oleh Rochmada (2022) menunjukan bahwa media pembelajaran *game* edukasi *wordwall* layak dan efektif digunakan oleh peserta didik dalam pembelajaran materi peninggalan sejarah di sekolah dasar berdasarkan hasil uji validasi

media mendapatkan persentase sebesar 89,3% dan hasil uji validasi materi mendapatakan hasil persentase sebesar 88%. Sedangkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Oktariyanti et al. (2021) menunjukan bahwa hasil validasi ahli terhadap media pembelajaran online berbasis *game* edukasi *wordwall* masuk dalam kategori baik.

Hasil penelitian di atas menunjukan bahwa media *game* edukasi *wordwall* layak digunakan dalam proses pembelajaran (Anugrah et al., 2022; Auliya, 2021; Rochmada, 2022; Hidayah & Prasetyo, 2022; Oktariyanti et al., 2021).

3. Praktikalitas *Media Game* Edukasi Berbantuan *Wordwall* pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar

Praktikalitas mengandung arti keterpakaian media, mudah memakai dan menggunakannya. Uji praktikalitas media *game* edukasi berbantuan dilakukan 3 tahap, yaitu uji kelompok kecil (6 orang), uji kelompok sedang (15 orang) dan uji kelompok besar terbatas (27 orang). Sedangkan uji coba terhadap Pendidik berjumlah 2 orang. Hasil uji praktikalitas aspek peserta didik memperoleh rata-rata 93,96% dengan kategori sangat praktis dan perolehan rata-rata 95,75% dengan kategori sangat praktis dari aspek Pendidik.

Aspek yang dinilai dalam uji praktikalitas yaitu, kemudahan, kemanfaatan tampilan dan waktu dalam menggunakan media *game* edukasi berbantuan *wordwall.* Ditinjau dari aspek kemudahan menujukan media *game* edukasi berbantuan *wordwall* mudah digunakan. Ditinjau dari aspek kemanfaatan, media game edukasi berbantuan *wordwall* bermanfaat bagi Pendidik dan peserta didik. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian oleh Walidah et al. (2022) menunjukan bahwa *game* edukasi *wordwall* berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik. Selain itu, hasil penelitian oleh Aeni et al. (2022) menyebutkan bahwa *game wordwall* membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Media *game* edukasi ini dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam belajar.

Ditinjau dari aspek waktu, penggunaan media *game* edukasi berbantuan *wordwall* tidak menggunakan waktu yang lama dan dapat disesuaikan dengan waktu dalam proses pembelajaran. Selain itu, media *game* edukasi berbantuan *wordwall* dapat digunakan mandiri di rumah. Oleh karena itu, dapat disimpulkan dari aspek kemudahan, kemanfaatan, tampilan dan waktu, media *game* edukasi berbantuan *wordwall* ini dinilai sangat praktis baik dari segi peserta didik maupun Pendidik. Berdasarkan praktikalitas dalam pengembangan media *game* edukasi berbantuan *wordwall* ini termasuk pada kategori sangat praktis, maka peneliti juga memperkuat hasil penelitian dengan penelitian yang dilakukan oleh Hidayah &

Prasetyo (2022) dengan hasil dari uji terbatas media *game* edukasi tematik berbasis *web wordwall* berpadukan *classroom* oleh 10 peserta didik kelas 4, memperoleh 84% dari peserta didik dan 90% diperoleh dari responden Pendidik kelas, sehingga dapat dikatakan efektif dengan kategori sangat praktis. Selanjutnya penelitian oleh Oktariyanti et al. (2021) untuk uji coba kepraktisan *one to one*, *small group* dan uji kepraktisan respon Pendidik terhadap media pembelajaran *online* berbasis *game* edukasi *wordwall* dikategorikan sangat praktis. Sejalan dengan itu, penelitian yang dilakukan oleh Rochmada (2022) juga menunjukan bahwa *game* edukasi *wordwall* praktis digunakan berdasakan hasil uji coba media yang dilakukan oleh peserta didik kelas IV, melalui hasil kuisioner dengan mendapatkan persentase sebesar 83,5%.

Hasil penilaian tersebut menunjukkan bahwa praktikalitas media *game* edukasi berbantuan *wordwall* termasuk kategori sangat praktis digunakan oleh peserta didik dan Pendidik dalam pembelajaran.

4. Efektifitas Media *Game* Edukasi Berbantuan *Wordwall* pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar

Efektivitas media *game* edukasi berbantuan *wordwall* dilakukan setelah uji validitas dan uji praktikalitas dilakukan. Efektivitas produk media *game* edukasi berbantuan *wordwall* dilihat dari nilai hasil belajar peserta didik dan data dari angket aktivitas belajar peserta didik. Aspek hasil penilaian aktivitas belajar mencakup aspek aktivitas melihat, aktivitas berbicara, aktivitas mendengar, aktivitas mental dan aktivitas emosi pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan menggunakan media *game* edukasi berbantuan *wordwall.*

Perolehan rata-rata skor aktivitas belajar peserta didik adalah 91,17% dengan kategori sangat efektif. Hal ini menunjukan bahwa media *game* edukasi berbantuan *wordwall* sangat efektif dalam meningkatkan aktivitas belajar peserta didik. Hal ini diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Khakim et al. (2023) dengan hasil penelitian menunjukan bahwa penggunaan *games wordwall* interaktif dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik yang menunjukan adanya peningkatan aktivitas belajar peserta didik pada siklus I sebesar 70,36 % meningkat menjadi 81,42 % pada siklus II. Selanjutnya, hasil penelitian oleh Rahayu et al., (2022) menunjukkan bahwa penggunaan media *wordwall* dapat meningkatkan keaktifan peserta didik. Selain itu, hasil penelitian oleh Sari (2021) juga menunjukan bahwa *wordwall* sebagai media belajar interaktif daring yang efektif dalam meningkatkan aktifitas belajar.

Salah satu aktivitas belajar yang dinilai yaitu aktivitas emosional yang termasuk di dalamnya minat dan motivasi belajar. Penelitian sebelumnya juga memperkuat bahwa media *game* edukasi *wordwall* berpengaruh terhadap minat dan motivasi belajar peserta didik. Hasil penelitian oleh Nurafni & Ninawati (2021) menunjukkan bahwa ada hubungan yang signifikan penggunaan aplikasi *Wordwall* dengan motivasi instrinsik Peserta didik Kelas V SDN Cilangkap 01 Pagi Jakarta Timur sehingga dapat disimpulkan bahwa *wordwall* efektif dalam meningkatkan motivasi intrinsik peserta didik. Selanjutnya, penelitian oleh Nissa & Renoningtyas (2022) juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *wordwall* dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran tematik di Sekolah Dasar. Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa media *game* edukasi berbantuan *wordwall* efektif terhadap aktivitas belajar peserta didik.

Setelah uji efektifitas terhadap aktivitas belajar dilakukan, maka selanjutnya dilakukan uji efektivitas hasil belajar peserta didik. Uji efektivitas hasil belajar dilakukan dengan menggunakan Pretest-*Posttest Control Group Design*. Menurut Sugiyono (2017) desain ini menggunakan dua kelompok sampel yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen menggunakan media *game* edukasi *wordwall* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dan kelompok kontrol sebagai pembanding.

Hasil uji efektivitas terhadap hasil belajar peserta didik berdasarkan data *pretest* dan *posttest* kelas kontrol dan eksperimen diperoleh perhitungan *independent sample t- test* nilai sig < 0,05 yaitu 0,00 < 0,05, pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ yang menunjukan bahwa terdapat perbedaan signifikan rata-rata hasil *posttest* kelas eksperimen yang menggunakan media *game* edukasi berbantuan *wordwall* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan rata-rata hasil *postest* kelas kontrol yang tidak menggunakan media *game* edukasi berbantuan *wordwall* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Perolehan rata-rata hasil *post-test* kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hal ini menunjukan bahwa penggunaan media *game* edukasi berbantuan *wordwall* efektif dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Hal ini juga diperkuat oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Agusti & Aslam (2022) yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan aplikasi *wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik sekolah dasar, berdasarkan pengujian hipotesis dengan uji-t menunjukkan bahwa t(hitung) > t(tabel) dengan harga 3,203 > 2,039 pada $\alpha = 0,05$.

Menurut Lubis & Nuriadin (2022) penggunaan aplikasi *Wordwall* efektif digunakan dalam pembelajaran dan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik, membantu

peserta didik mengingat materi yang diajarkan, dan meningkatkan motivasi dan semangat peserta didik dalam belajar. Selanjutmya. hasil penelitian oleh Kasa et al. (2021) menunjukkan bahwa tingkat capaian responden (peserta didik) terhadap penggunaan aplikasi *wordwall* dalam pembelajaran sebesar 91.90% atau sangat efektif, hasil wawancara kepala sekolah dan Pendidik menunjukkan bahwa peserta didik terlibat secara aktif dalam pembelajaran dan antusias mengerjakan kuis-kuis, menggabungkan kata, menemukan kata, dan melakukan *games*. Berdasarkan temuan di atas dapat disimpulkan bahwa media *game* edukasi berbantuan *wordwall* efektif terhadap aktivitas dan hasil belajar peserta didik.

Keterbatasan Penelitian

Game edukasi yang dihasilkan melalui proses pengembangan dengan model ADDIE, disimpulkan telah memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif digunakan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Meskipun demikian, hasil penelitian ini belum sepenuhnya dapat mencerminkan kesimpulan yang sempurna khususnya terkait kepraktisan dan keefektifan produk, karena peneliti menyadari adanya keterbatasan maupun kelemahan-kelemahan dalam penelitian ini, antara lain:

1. *Game* edukasi yang dikembangkan hanya pada capaian elemen Pancasila pada fase C kelas 6 kurikulum merdeka tentang memahami sila-sila Pancasila dalam aktifitas Sehari-hari pada materi semester I. Oleh karena itu disarankan kepada peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian pengembangan lanjutan untuk elemen bahkan capaian yang berbeda.
2. Uji coba yang dilakukan masih terbatas pada 1 sekolah yaitu di SD Negeri 36 Payakumbuh. Bagi peneliti selanjutnya bisa melakukan uji coba media *game* edukasi pada kecamatan atau provinsi yang lebih luas.
3. Media *game* edukasi harus menggunakan perangkat laptop, HP atau computer sehingga harus ada sarana dan prasarana yang cukup memadai dalam penggunaan media game edukasi ini agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

Jika keterbatasan dan kelemahan-kelemahan tersebut dapat diatasi, maka diharapkan akan diperoleh informasi yang lebih akurat dan menyeluruh tentang kepraktisan dan keefektifan media *game* edukasi yang dihasilkan. Dengan keterbatasan dan kelemahan yang ada, maka hasil penelitian dan pengembangan ini perlu ditafsirkan secara hati-hati.

KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran berbasis game edukasi menggunakan Wordwall untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SD Negeri 36 Payakumbuh. Media ini melalui tahapan pengembangan yang sistematis dengan model ADDIE, terdiri dari analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Berdasarkan hasil uji validitas, media ini dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran dengan skor validitas tinggi dari ahli materi, media, dan bahasa. Uji praktikalitas juga menunjukkan bahwa media ini sangat praktis digunakan oleh pendidik dan peserta didik, dengan skor yang sangat memadai. Lebih lanjut, hasil uji efektivitas menunjukkan bahwa media ini sangat efektif dalam meningkatkan aktivitas belajar peserta didik dengan skor rata-rata yang tinggi. Analisis data pretest dan posttest menggunakan paired sample t-test juga menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara nilai sebelum dan sesudah menggunakan media, yang mengindikasikan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila. Dengan demikian, media game edukasi berbantuan Wordwall ini dapat menjadi alternatif yang efektif dan praktis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Aeni, A. N., Djuanda, D., Maulana, M., Nursaadah, R., & Sopian, S. B. P. (2022). Pengembangan Aplikasi Games Edukatif Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Mater Pendidikan Agama Islam Bagi Siswa Sd. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *11*(6), 1835. https://doi.org/10.33578/jpfkip.v11i6.9313

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

Anugrah, A., Istiningsih, S., Zain, M. I., & Kunci, K. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis Game Edukasi Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VI SDN 48 Cakranegara. *PENDAGOGIA: Jurnal Pendidikan Dasar*, *2*(3), 208–216.

Aprilianto, P., Wijoyo, S. H., & Amalia, F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi 2 Dimensi dengan Model ADDIE pada Mata Pelajaran Teknik Pengolahan Audio dan Video Kelas XII Multimedia SMKN 12 Malang. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, *9*(6), 1137. https://doi.org/10.25126/jtiik.2022934886

Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran* (ed. Revisi,). Rajawali Pers.

Auliya, A. (2021). Pengembangan Instrumen Evaluasi Berbasis Wordwall Untuk Mata Pelajaran Ipa Smp Kelas Vii. *IAIN Bengkulu*, 1–134.

Dwi Rochmada, E. (2022). Pengembangan Game Edukasi Wordwall Dalam Pembelajaran IPS Materi Peninggalan Sejarah Kelas IV Sekolah Dasar. *Pgsd*, *10*(06), 1355–1364.

Fitriyah, I., Wiyokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan media pembelajaran Prezi dengan model ADDIE simulasi dan komunikasi digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, *8*(1), 84–97. https://doi.org/10.21831/jitp.v8i1.42221

Gungor, T. A., Isci, C., & Demirci, S. C. (2022). Development of the Educational Game Scale. *Journal of Educational Issues*, *8*(1), 369. https://doi.org/10.5296/jei.v8i1.19537

Handarini, O. I., & Wulandari, S. S. (2020). Pembelajaran daring sebagai upaya study from home (SFH) selama pandemi covid 19. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, *8*(3), 496–503.

Hidayah, S. N., & Prasetyo, T. (2022). Pengembangan Media Game Edukasi Tematik Berbasis Web Wordwall Berpadukan Classroom untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, *5*(7), 2632–2635. https://doi.org/10.54371/jiip.v5i7.732

Hilumalo, S. R. Y., Husain, R., & Pulukadang, W. T. (2023). Pengembangan Media Permainan Edukasi Bahasa Indonesia Fun Board Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Di Kelas. *Jurnal Pendidikan Glasser*, *7*(1), 91. https://doi.org/10.32529/glasser.v7i1.2146

Kasa, B., Taneo, S. P., Lehan, A. A. D., Bol, A., Benu, N., Bulu, V., Loko, L. E., & Nota, M. C. G. (2021). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran IPS Secara Daring (Online) di Kelas Tinggi Sekolah Dasar. *Haumeni Journal of Education*, *1*(2), 154–159.

Khakim, L., Wuryandini, E., & ... (2023). 254. Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Berbasis Games Wordwall Interaktif Pada Peserta Didik Kelas IV SD Negeri Gaji 1. … *Pendidikan Profesi Guru*, 2914–2920.

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

Margono. (2014). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Rineka Cipta.

Nurafni, & Ninawati, M. (2021). Efektivitas Penerapan Aplikasi Linktree dan Wordwall Terhadap Motivasi Intrinsik Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, *9*(2), 217–225.

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.

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

Rahayu, P., Pangertika, R. R., & Anjarini, T. (2022). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Peserta Didik melalui Penerapan Model Pembelajaran Talkingstick Berbantuan Media Wordwall pada Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Teacher Education*, *4*(1), 33–39.

Rusdi, M. (2019). *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan* (Ed.1 Cet.). Rajawali Pres.

Sari, W. ika yunita. (2021). Wordwall sebagai Media Belajar Interaktif Daring dalam Pendahuluan Pendidikan Kegiatan yang Berbagai dalam Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Mahasiswa Geografi pada Mata Kuliah Geografi Desa Kota di Masa Pandemi. *Jurnal Ilmiah Media Publikasi Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi*, *10*(1), 1–15.

Sartika, R. (2017). Implementing Word Wall Strategy in Teaching Writing Descriptive Text for Junior High School Students. *Journal of English and Education*, *5*(2), 179–186.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development/ R&D) untuk Bidang Pendidikan, Manajemen, Sosial, Teknik*. Alfabeta.

Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D* (4th ed.). Alfabeta.

Walidah, G. N., Mudrikah, A., & Saputra, S. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Wordwall Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik. *UJMES (Uninus Journal of Mathematics Education and Science)*, *7*(2), 105–115. https://doi.org/10.30999/ujmes.v7i2.2140