
Pengembangan Media *Wordwall* untuk Meningkatkan Pemahaman Nilai-Nilai Pancasila pada Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar

Maria Setella Laetitia^{1)*}, Abdul Aziz Hunaifi²⁾, Nara Setya Wiratama³⁾

^{1,2)}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nusantara PGRI Kediri

³⁾Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nusantara PGRI Kediri

Email : mariasetellaa@gmail.com
hunaifi@unpkediri.ac.id
naraswiratama@unpkediri.ac.id

Abstrak

Penelitian ini berangkat dari kebutuhan untuk menghadirkan media belajar yang lebih interaktif melalui *Wordwall* guna memperkuat pemahaman peserta didik SD terhadap nilai-nilai Pancasila. Pendekatan yang digunakan adalah R&D dengan model ADDIE yang terdiri dari analisis kebutuhan, perancangan konsep, pengembangan produk, implementasi di lapangan, hingga evaluasi akhir. Pihak yang terlibat meliputi ahli materi, ahli media, guru, serta peserta didik kelas IV SDN Ngampel 2. Data dikumpulkan melalui validasi ahli, angket respon pengguna, dan tes hasil belajar. Hasil yang diperoleh menunjukkan tingkat kelayakan media sebesar 87,16% yang termasuk kategori sangat layak. Dari sisi kepraktisan, media ini memperoleh nilai rata-rata 88,91% berdasarkan respon positif guru dan peserta didik. Selain itu, uji coba menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar baik pada skala kecil maupun besar, sehingga *Wordwall* terbukti mampu membantu peserta didik memahami dan mengamalkan nilai Pancasila secara lebih baik dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, media ini menjadi inovasi pembelajaran yang efektif, menarik, dan relevan.

Kata kunci: *Wordwall*, media interaktif, nilai Pancasila, hasil belajar, sekolah dasar

Abstract

This research focuses on creating an interactive educational tool using *Wordwall* to strengthen elementary students' understanding of Pancasila principles. The study employs a Research and Development (R&D) methodology guided by the ADDIE model, which includes five systematic stages: needs analysis, design planning, product development, classroom implementation, and evaluation. The study involved material specialists, media experts, teachers, and fourth-grade students from SDN Ngampel 2. Data were gathered through validation sheets, usability questionnaires, and student learning assessments. The results show that the developed product achieved a validity level of 87.16%, classified as very valid. In terms of usability, the media obtained an 88.91% practicality score based on user feedback, placing it in the very practical category. Additionally, testing results demonstrated an improvement in students' learning performance across both small-scale and broader trials. Thus, *Wordwall* proves to be an effective instructional medium for reinforcing Pancasila values in a more contextual and engaging learning environment.

Keywords: *Wordwall*, interactive media, Pancasila values, learning outcomes, elementary school

PENDAHULUAN

Di bangku Sekolah Dasar, PPKn hadir bukan sekadar mata pelajaran wajib, melainkan fondasi awal pembentukan cara berpikir dan sikap anak sejak dini. Mata pelajaran ini tidak hanya mengajarkan pengetahuan tentang negara, tetapi juga menanamkan nilai Pancasila yang mencakup nilai ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, demokrasi, hingga keadilan sosial. Pendidikan memegang peranan yang sangat krusial dalam meningkatkan mutu generasi penerus guna menjamin keberlanjutan pembangunan suatu negara (Adnyani et al., 2020, seperti dikutip dalam (Sudiawan et al., 2026)). Pendidikan dasar sendiri dipahami sebagai fase penting dalam membentuk cara pandang peserta didik terhadap keberagaman yang ada di sekitarnya (Ningrum et al., 2025). Pancasila lahir dari nilai budaya bangsa yang telah lama hidup dalam masyarakat, seperti gotong royong, musyawarah, serta semangat persatuan dan kebebasan (Wiratama et al., 2022). Nilai ini tidak cukup hanya diketahui, tetapi harus benar-benar masuk dalam sikap dan

tindakan sehari-hari peserta didik (Alkari et al., 2022.). Karena itu, pembelajaran PPKn perlu membuat peserta didik mampu memahami dan mencintai simbol-simbol Pancasila agar tumbuh rasa kebangsaan yang kuat (Marta et al., 2024). Dengan begitu, PPKn menjadi bagian penting dalam membentuk karakter peserta didik di sekolah dasar.

Namun kenyataannya, pemahaman peserta didik terhadap nilai Pancasila masih belum sesuai harapan. Banyak peserta didik belum mampu menghubungkan nilai tersebut dengan kehidupan sehari-hari, yang berdampak pada hasil belajar yang rendah. Hal ini salah satunya disebabkan oleh metode pembelajaran yang masih didominasi ceramah sehingga peserta didik kurang aktif. Mengingat peserta didik SD masih berpikir secara konkret dan mengandalkan aspek visual, penggunaan teknologi di sekolah dasar memegang peranan penting dalam memfasilitasi pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran (Kusumawati et al., 2026). Penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik karena mampu menghadirkan proses belajar yang lebih interaktif (Alma et al., 2025.). Pendapat ini juga didukung oleh Midiyanto & Hunaifi, (2022) yang menegaskan bahwa media pembelajaran dapat membuat proses belajar lebih efektif. Di era digital, guru perlu memanfaatkan teknologi agar pembelajaran lebih menarik dan meningkatkan hasil belajar (Setyani et al., 2025.). Maka dari itu, inovasi pembelajaran yang lebih hidup dan kontekstual sangat dibutuhkan

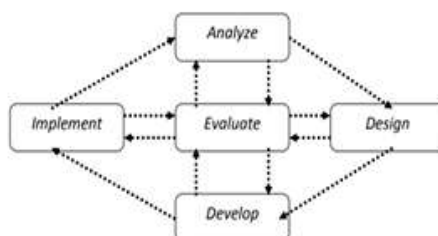
Di tengah derasnya arus teknologi, dunia pendidikan ikut berubah arah menuju pembelajaran yang lebih hidup, interaktif, dan tidak lagi monoton (Wiratama et al., 2022). Proses belajar kini tidak hanya soal menyampaikan materi, tetapi bagaimana membuat peserta didik benar-benar terlibat. Di sinilah media digital interaktif hadir sebagai penghubung antara konsep abstrak dan pemahaman nyata, terutama bagi peserta didik sekolah dasar yang masih berpikir secara konkret. Budiman et al., (2024) mengungkapkan bahwa Wordwall dapat menjadi alternatif media pembelajaran berbasis situs web yang efektif. Beragam template dan tampilan visual pada platform ini mampu menarik perhatian peserta didik, sehingga memicu motivasi sekaligus mendorong pencapaian belajar mereka. Wordwall menjadi salah satu contoh platform yang menghadirkan pengalaman belajar seperti permainan, mulai dari kuis, mencocokkan pasangan, hingga teka-teki yang dirancang edukatif. Elemen visual, suara, animasi, dan penilaian otomatis membuat proses belajar terasa seperti bermain sambil memahami materi (Nurkhasanah et al., 2022).

Dalam pembelajaran dasar, media bukan sekadar pelengkap, tetapi bagian penting yang menentukan bagaimana pesan bisa sampai ke peserta didik. Media membantu guru mengubah materi yang kompleks menjadi lebih sederhana dan mudah dipahami melalui berbagai indera (Nugraha et al., 2020). Penggunaan media pembelajaran berbasis Wordwall tidak hanya mendukung guru dalam melaksanakan pembelajaran sesuai dengan tujuan yang telah direncanakan, tetapi juga mendorong peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dalam menemukan solusi terhadap permasalahan yang diberikan selama proses pembelajaran (Sugiani, 2022). Wordwall sendiri banyak diteliti karena mampu meningkatkan semangat belajar dan membuat kelas lebih aktif serta menyenangkan (Danuarta et al., 2025.). Bahkan, beberapa penelitian menunjukkan dampak positifnya terhadap pemahaman dan pembentukan nilai etika peserta didik dengan tingkat validasi tinggi hingga 95% (Hermalia et al., 2024). Namun menariknya, penelitian yang fokus pada Wordwall untuk pembelajaran nilai-nilai Pancasila di sekolah dasar masih belum banyak ditemukan.

Di sisi lain, ada dua pandangan yang berkembang. Sebagian menyebut media hanya alat bantu, sementara keberhasilan belajar lebih ditentukan oleh guru dan metode mengajar. Namun ada juga yang percaya bahwa media berbasis gamifikasi justru mampu menjadi penggerak utama keterlibatan dan pemahaman peserta didik. Perbedaan ini menunjukkan masih adanya celah penelitian, terutama pada penerapan Wordwall dalam pembelajaran Pancasila. Karena itu, penelitian ini diarahkan untuk mengembangkan media Wordwall sekaligus menguji sejauh mana efektivitasnya dalam menanamkan nilai-nilai Pancasila pada peserta didik sekolah dasar

METODE PENELITIAN

Studi ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) yang diarahkan untuk menciptakan media pembelajaran interaktif Wordwall mengenai penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Dalam prosesnya, penelitian ini menggunakan pendekatan ADDIE yang dipilih karena alurnya jelas, terarah, dan mudah disesuaikan dengan kebutuhan pengembangan media. Model ini mencakup lima langkah utama, yakni Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation yang saling berkesinambungan.



Gambar 1. Tahapan Model ADDIE
Sumber: Haliza, Mujiwati, Hunaifi., (2023)

Penelitian ini melibatkan sebuah produk media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall yang dikembangkan, serta beberapa pihak yang berperan dalam proses evaluasi, yaitu ahli media, ahli materi, guru, dan peserta didik kelas IV SDN Ngampel 2. Penetapan peserta didik sebagai subjek dilakukan dengan mempertimbangkan kesesuaian kebutuhan belajar dan karakteristik yang relevan dengan fokus penelitian. Data dikumpulkan melalui tiga instrumen utama, yakni lembar validasi untuk mengukur kelayakan media, angket untuk melihat tingkat kepraktisan penggunaan, serta tes hasil belajar untuk menilai sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan.

Dalam proses analisis, penelitian ini mengombinasikan metode kualitatif dan kuantitatif. Data berupa komentar dan saran dari para ahli dianalisis secara kualitatif sebagai bahan revisi produk, sementara data numerik digunakan untuk menghitung tingkat validitas dan kepraktisan media. Efektivitas media kemudian diuji melalui analisis ketuntasan klasikal berdasarkan persentase peserta didik yang melampaui nilai KKM sebagai indikator keberhasilan pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini berangkat dari proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall yang dirancang untuk membantu peserta didik kelas IV SDN Ngampel 2 lebih memahami nilai-nilai Pancasila. Dalam pelaksanaannya, penelitian ini mengikuti alur ADDIE yang dimulai dari pengkajian kebutuhan belajar, kurikulum, serta kondisi peserta didik, kemudian dilanjutkan dengan proses perancangan media yang disesuaikan dengan kebutuhan tersebut. Setelah itu dilakukan pengembangan produk secara bertahap, implementasi dalam kegiatan pembelajaran, serta evaluasi di setiap fase untuk memastikan media yang dihasilkan semakin optimal. Pendekatan ADDIE ini dipilih karena dianggap mampu memfasilitasi pengembangan media Wordwall secara sistematis, dan seluruh proses serta hasilnya akan dijabarkan lebih lanjut pada bagian berikut.

Tahap Analisis (*Analyze*)

Pada tahap paling awal pengembangan media pembelajaran, dilakukan proses analisis yang terdiri dari dua sisi utama, yakni analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Keduanya berfungsi untuk membaca lebih dalam persoalan serta kebutuhan yang muncul dalam kegiatan

belajar mengajar. Analisis kinerja sendiri diarahkan untuk melihat apakah proses pembelajaran sudah sejalan dengan tujuan kurikulum melalui pendekatan deskriptif kualitatif yang diperoleh dari observasi, wawancara dengan guru dan peserta didik, serta telaah dokumen pembelajaran. Di samping itu, turut ditinjau metode mengajar guru serta ketersediaan media di dalam kelas. Hasilnya menunjukkan bahwa pembelajaran masih bertumpu pada metode ceramah yang bersifat satu arah, dengan media yang cenderung tradisional dan kurang dimaksimalkan. Hal ini membuat keterlibatan peserta didik menjadi rendah. Pemahaman peserta didik terhadap nilai Pancasila pun masih sebatas hafalan, belum sampai pada tahap penerapan dalam kehidupan nyata. Kondisi tersebut kurang sesuai dengan tahap perkembangan kognitif peserta didik SD yang membutuhkan pembelajaran nyata dan dekat dengan kehidupan sehari-hari. Sementara itu, hasil analisis kebutuhan menunjukkan adanya kebutuhan akan media pembelajaran digital yang lebih interaktif, menarik, dan kontekstual. Media seperti Wordwall dianggap mampu mendorong partisipasi serta minat belajar peserta didik sekaligus membantu penyampaian materi, sebagaimana diperkuat oleh (Pratiwi, C. E., Rosmayadi. Nirawati, 2025) yang menyebutkan bahwa Wordwall efektif karena berbasis permainan dan interaktif.

Tahap Rancangan (*Design*)

Pada fase ini, ide pembelajaran mulai dirangkai menjadi sebuah desain media yang lahir dari kebutuhan nyata di lapangan. Wordwall dipilih sebagai wadah interaktif untuk membantu peserta didik kelas IV tidak hanya mengenal Pancasila, tetapi juga “merasakan” nilai-nilainya dalam aktivitas sehari-hari. Prosesnya dimulai dari penentuan arah tujuan belajar, yakni agar peserta didik mampu memahami lima sila sekaligus menghubungkannya dengan realitas hidup mereka. Setelah itu, disusun aktivitas berbentuk permainan dan kuis yang mengambil contoh situasi keseharian seperti saling membantu, menghargai perbedaan, dan bersikap adil. Alur permainan, bentuk pertanyaan, hingga tampilan antarmuka dirancang dengan bahasa yang ringan dan mudah dipahami anak-anak. Warna, ikon, serta ilustrasi juga dipilih agar terasa menyenangkan dan dekat dengan dunia mereka. Rancangan ini kemudian menjadi fondasi penting untuk memastikan media yang dikembangkan benar-benar tepat sasaran dan sesuai dengan perkembangan peserta didik

Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap ini dapat dipahami sebagai proses menghidupkan rancangan media pembelajaran menjadi sebuah produk nyata yang siap dipakai dan diuji dalam kelas. Setelah desain media interaktif berbasis Wordwall selesai disusun, pengembangan dilakukan untuk menghadirkan media yang benar-benar dapat digunakan oleh guru dan peserta didik dalam pembelajaran PPKn kelas IV. Pada tahap ini, berbagai bentuk permainan edukatif dibuat melalui platform Wordwall, mulai dari kuis pilihan ganda, aktivitas mencocokkan pasangan (match-up), pengelompokan (group sort), hingga gameshow quiz yang berisi materi nilai-nilai Pancasila. Unsur visual seperti warna, ikon, ilustrasi, serta bahasa yang sebelumnya telah dirancang kemudian dipadukan ke dalam setiap aktivitas agar media lebih menarik dan mudah dipahami. Produk awal yang terbentuk selanjutnya dikonsultasikan kepada ahli materi dan ahli media untuk menilai kesesuaian isi, kejelasan pertanyaan, tingkat interaktivitas, dan kualitas tampilan. Hasil penilaian tersebut menjadi dasar revisi agar media semakin optimal dan relevan dengan karakteristik peserta didik. Tampilan media Wordwall yang dikembangkan dalam penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 2 berikut.



Tampilan Level 1 (Match -Up)



Tampilan Level 2 (True or False)



Tampilan Level 3 (Quiz)



Tampilan Level 4 (Group Sorting)



Tampilan Level 5 (Maze Chase)



LINK & QR Code Media Interaktif Wordwall

Gambar 2. Tampilan pada Media Interaktif Wordwall

Media Wordwall disusun dalam lima tahap level yang berbeda, mulai dari aktivitas match up hingga permainan maze chase. Tiap level memiliki bentuk soal dan aktivitas yang tidak sama, menyesuaikan isi materi yang dipelajari. Kuis dibuat secara interaktif dengan sistem pengacakan agar peserta didik lebih mandiri dalam menjawab tanpa pola yang berulang. Media ini juga dapat diakses dengan mudah melalui link atau QR Code, baik lewat laptop maupun smartphone, sehingga pengguna bisa belajar kapan saja dan di mana saja.

Setelah media selesai dirancang, dilakukan tahap pengecekan kelayakan melalui uji validasi sebelum digunakan di kelas. Validasi ini melibatkan ahli materi dan ahli media dengan instrumen lembar penilaian khusus. Skor yang diberikan kemudian diolah dalam bentuk persentase rata-rata untuk melihat tingkat kevalidan media Wordwall pada materi nilai-nilai Pancasila. Hasilnya kemudian disajikan dalam Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Media Interaktif Wordwall

No	Validator	Hasil Validitas	Kategori
1	Ahli Materi	89%	Sangat Valid
2	Ahli Media	85,33%	Sangat Valid
	Nilai rata-rata persentase	87,16%	Sangat Valid

Hasil uji kelayakan dari ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa media Wordwall yang dikembangkan mencapai tingkat validitas rata-rata 87,16% dan masuk dalam kategori sangat layak. Temuan ini menandakan bahwa media tersebut sudah pantas digunakan dalam proses belajar mengajar. Walaupun demikian, para validator masih menemukan beberapa hal

yang perlu diperbaiki, seperti perlunya tambahan panduan penggunaan dan penyempurnaan dalam cara penyajian materi. Berdasarkan masukan tersebut, dilakukan revisi pada produk agar kualitasnya meningkat. Setelah perbaikan dilakukan, media menjadi lebih matang dan diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang lebih hidup, menarik, dan interaktif. Keunggulan Wordwall sendiri terletak pada fleksibilitas templatennya yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran tanpa mengubah isi materi (Oktaviani & Setiani, 2025).

Tahap Implementasi (*Implementation*)

Setelah media Wordwall dinyatakan layak dan telah disesuaikan berdasarkan masukan para ahli, tahap implementasi pun dimulai. Pada fase ini, fokus penelitian bergeser ke uji kepraktisan untuk melihat sejauh mana media ini mudah digunakan dalam pembelajaran sehari-hari. Prosesnya berlangsung di kelas IV SDN Ngampel 2 pada mata pelajaran PPKn dengan topik nilai-nilai Pancasila. Sebelum pembelajaran dimulai, guru dan peserta didik terlebih dahulu diberikan panduan penggunaan media agar dapat mengikuti alur kegiatan dengan baik. Setelah itu, pembelajaran berjalan dengan berbagai aktivitas interaktif seperti kuis, permainan memasang jawaban, hingga tebak gambar yang dikaitkan dengan materi. Selama kegiatan berlangsung, peneliti mengamati secara langsung keterlibatan peserta didik, semangat belajar, serta pemahaman mereka, sekaligus menampung respon guru dan peserta didik mengenai pengalaman menggunakan media tersebut. Seluruh data kemudian digunakan untuk menilai kepraktisan serta kontribusi media terhadap peningkatan hasil belajar dan ketuntasan peserta didik. Hasil uji kepraktisan Wordwall ditampilkan pada tabel berikut.

Tabel 2. Hasil Uji Kepraktisan Media Interaktif Wordwall

No	Validator	Hasil Validitas	Kategori
1	Angket Respon Guru	90%%	Sangat praktis
2	Angket Respon Peserta didik	87,82%	Sangat praktis
	Nilai rata-rata persentase	88,91%	Sangat praktis

Dalam penelitian ini, tingkat kepraktisan media pembelajaran interaktif Wordwall diukur melalui tanggapan peserta didik dan guru setelah proses uji coba berlangsung. Hasilnya menunjukkan bahwa peserta didik memberikan respon sebesar 87,82% yang masuk kategori sangat baik, menandakan bahwa media ini tidak hanya mudah digunakan tetapi juga mampu membuat proses belajar lebih menarik dan mendorong keterlibatan aktif. Di sisi lain, guru memberikan penilaian sebesar 90% dengan kategori sangat baik. Studi oleh Akhirudin & Fitria, (2024) juga menegaskan bahwa Wordwall memiliki validitas tinggi (93,67%) serta tingkat kepraktisan yang sangat baik dari sudut pandang guru (91,25%) maupun peserta didik (94%), sehingga efektif digunakan dalam pembelajaran berbasis interaktif. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian ini yang menghasilkan rata-rata kepraktisan sebesar 88,91%, sehingga media ini layak dinilai praktis dan efektif untuk proses pembelajaran.

Tidak hanya itu, penelitian ini juga mengukur efektivitas penggunaan Wordwall melalui hasil belajar peserta didik. Evaluasi dilakukan dengan membandingkan nilai pretest dan posttest pada tahap implementasi. Fokus analisis diarahkan pada peningkatan nilai rata-rata serta jumlah peserta didik yang mencapai standar ketuntasan belajar (KKM). Dari hasil tersebut kemudian dihitung persentase ketuntasan klasikal untuk melihat tingkat efektivitas media dalam pembelajaran. Hasil perhitungan ditampilkan pada tabel berikut.

Tabel 3. Hasil Uji Keefektifan Media Interaktif Wordwall

No	Keterangan	Pre- test	Post-test	Peningkatan
1	Uji coba terbatas	74,38%	87,87%	13,49%
2	Uji coba luas	74,17%	93,78%	19,60%

Data pada tabel pengujian Wordwall menunjukkan pola yang konsisten: pembelajaran menjadi lebih baik setelah penggunaan media tersebut. Pada skala terbatas, nilai peserta didik naik dari 74,38% ke 87,87%, selisih 13,49%. Ketika diperluas, peningkatannya bahkan lebih

besar, dari 74,17% menjadi 93,78% atau naik 19,60%. Ini menandakan bahwa Wordwall bukan sekadar alat bantu, tetapi benar-benar memberi pengaruh nyata terhadap pemahaman peserta didik, khususnya dalam menginternalisasi nilai Pancasila dalam aktivitas sehari-hari. Temuan ini juga memperkuat pandangan Zulfa et al., (2023) bahwa Wordwall efektif meningkatkan capaian belajar secara signifikan.

Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap akhir dalam pengembangan media pembelajaran adalah evaluasi, yang berfungsi sebagai proses penilaian menyeluruh terhadap kualitas, efektivitas, dan kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Pada tahap ini, media Wordwall diuji sejauh mana mampu membantu peserta didik memahami dan menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Evaluasi dilakukan melalui dua pendekatan, yaitu formatif dan sumatif. Evaluasi formatif berlangsung selama proses pengembangan dan penerapan media dengan melibatkan masukan dari ahli materi, ahli media, guru, serta peserta didik, sehingga perbaikan dapat dilakukan secara bertahap pada aspek konten, tampilan, dan interaksi. Sedangkan evaluasi sumatif dilaksanakan setelah media digunakan dalam pembelajaran untuk melihat pengaruhnya terhadap hasil belajar dan sikap peserta didik. Pengukuran dilakukan melalui tes hasil belajar, observasi, wawancara, serta instrumen penilaian untuk menilai pencapaian tujuan pembelajaran, terutama dalam penguasaan dan penerapan nilai Pancasila. Hasil evaluasi kemudian menjadi dasar perbaikan agar media semakin efektif. Secara keseluruhan, Wordwall terbukti mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menarik, serta meningkatkan pemahaman peserta didik secara bermakna.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall menggunakan model ADDIE untuk peserta didik kelas IV SDN Ngampel 2 dinyatakan sangat layak, sangat praktis, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman nilai-nilai Pancasila. Keunggulan ini dibuktikan secara empiris melalui penilaian uji validitas dari ahli materi dan ahli media yang mencapai rata-rata 87,16% (sangat layak), serta tingkat kepraktisan dari angket respon guru dan peserta didik sebesar 88,91% (sangat praktis) yang didukung oleh kemudahan akses media melalui tautan atau QR Code. Di samping itu, efektivitas media ini terbukti memberikan pengaruh nyata terhadap peningkatan ketuntasan klasikal hasil belajar peserta didik, yakni sebesar 13,49% pada uji coba terbatas (dari 74,38% menjadi 87,87%) dan melonjak hingga 19,60% pada uji coba luas (dari 74,17% menjadi 93,78%). Pencapaian angka-angka tersebut menegaskan bahwa penelitian ini seperti membuka pintu baru dalam pembelajaran PPKn di sekolah dasar melalui Wordwall yang hadir sebagai media interaktif penuh warna. Hasil konkrit di lapangan menunjukkan bahwa media ini bukan hanya kuat dalam validitas dan mudah digunakan, tetapi juga sangat efektif di ruang kelas karena membuat peserta didik menjadi lebih terlibat, lebih bersemangat, dan lebih mudah menangkap nilai-nilai Pancasila bukan hanya sebagai hafalan di kepala, tetapi juga terwujud dalam tindakan sehari-hari. Melalui tampilan yang fleksibel dan interaktif, Wordwall berhasil berubah menjadi jembatan antara materi pelajaran yang abstrak dengan dunia peserta didik yang cenderung visual dan dinamis, sehingga pada akhirnya pembelajaran PPKn tidak lagi terasa kaku, melainkan bertransformasi menjadi sebuah pengalaman belajar yang hidup, menyenangkan, dan bermakna.

REFERENSI

Akhirudin, H., & Fitria, Y. (2024). *Kelayakan Hasil Uji Validitas dan Praktikalitas Media Interaktif Wordwall Menggunakan Model Problem Based Learning Pada Pembelajaran IPAS di Kelas V Sekolah Dasar*. Jurnal Cendekia Pendidikan Dasar 2(1), 119–125.

- <http://jcc.ppj.unp.ac.id/index.php/jcpd/article/download/130/40>
Alkari, Ferdian, F., & Wiratama, N. S. (2021.). *Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Dalam Relief Bubuksah-Gagangaking vdi Candi Surowono*. 253–260.
<https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semidikjar/article/download/1522/1130>
Alma, P. U. A., Wenda, D. D. N., & Wiratama, N. S. (2025.). *Pengembangan Media Web Educaplay Berbasis STAD Untuk Peserta Didik Kelas 4 Sekolah Dasar*. 613–621.
<https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semidikjar/article/download/8391/5229>
Budiman, T. J., Damayanti, R., & Romlah, S. (2024). *Penggunaan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Pengamalan Sila Pancasila Kelas III Sekolah Dasar*. 1(1), 84–93.
<https://ejournal.rizaniamedia.com/index.php/edutama/article/download/106/59>
Danuarta, M., Wiratama, N. S., & Budianto, A. (2025.). *Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Smart Box Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik SMAN 6 Kediri*. 2040–2052.
<https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semidikjar/article/download/8681/5408>
Haliza, S. N., Mujiwati, E. S., & Hunaifi, A. A. (2023). *Penggunaan Bahan Ajar Leaflet Berbasis Qr Code dan Google Sites pada Materi Organ Pernapasan Manusia dan Hewan*. 3(2), 91–100.
<https://jurnal.ciptamediaharmoni.id/index.php/ptk/article/download/129/91>
Hermalia, I. A., Wardana, L. A., & Jannah, F. (2024). *Pengembangan Media Interaktif Game Wordwall Mata Pelajaran PPKn untuk Meningkatkan Nilai Etika Peserta didik Kelas VI SDN Mayangan 4 Kota Probolinggo*. 6(3). <https://ejournal.unimudasorong.ac.id/index.php/jurnalpendidikandasar/article/download/1857/942>
Kusumawati, N. P. C., Suartama, I. K., & Widiastuti, N. P. K. (2026). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berdiferensiasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Perubahan Bentuk Energi Kelas IV SD*. 5, 635–643.
<https://repo.undiksha.ac.id/28627/9/2211031183-LAMPIRAN.pdf>
Marta, T. W. P., Hunaifi, A. A., & Damariswara, R. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis E-Komik Materi Keragaman Budaya di Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar*. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 1642–1653.
<https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/download/16662/7964>
Midiyanto, V. F. F., & Hunaifi, A. A. (2022). *Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran untuk Peserta didik SD Kelas IV pada Materi Pecahan*. 255–260.
<https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/seinkesjar/article/download/3027/2096>
Ningrum, T. S., Hunaifi, A. A., & Sahari, S. (2025). *EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN PUZZLE MISTERI HARTA KARUN (PULL AND RUN) TERHADAP HASIL BELAJAR KEANEKARAGAMAN BUDAYA DI SEKOLAH DASAR*. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.10 (03) (September).
Nugraha, M. S. L., Hunaifi, A. A., & Damariswara, R. (2020). *PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEREDARAN DARAH MANUSIA PEMBELAJARAN TEMA 4 SUBTEMA 1 PEREDARAN DARAHKU SEHAT PADA SISWA KELAS V SD*. 33–44.
<https://prosiding.unma.ac.id/index.php/semnasfkip/article/download/298/285>
Nurkhasanah, S., Mukmin, B. A., & Hunaifi, A. A. (2022). *Pengembangan Media Crossword Berbasis Wordwall Materi Organ Pencernaan Manusia di Kelas V Sekolah Dasar*. 949–955.
<https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semidikjar/article/download/5292/3678>
Oktaviani, Y. R., & Setiani, R. (2025). *Media Interaktif Wordwall Nilai-Nilai Pancasila pada Model Pembelajaran Discovery Learning untuk Peserta Didik Kelas 1 Sekolah Dasar*. *Jurnal basicedu*. 9(6), 1799–1809.
Pratiwi, C. E., Rosmayadi, Nirawati, R. (2025). *Pengaruh Model TGT Berbantuan Wordwall dan Quizizz terhadap Kemampuan Numerasi dan Minat Belajar Siswa SD*. *Jurnal Pendidikan MIPA*. 15, 1517–1522. <http://ejournal.tsb.ac.id/index.php/jpm/article/download/3487/1476>
Setyani, F., Wenda, D. D. N., & Wiratama, N. S. (2025.). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Discovery Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik SDN Jati Tarokan*.2214–2219. <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semidikjar/article/download/8672/5398>
Sudiawan, I. G. R., Asril, N. M., & Sari, N. M. D. S. (2026). *Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta didik Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V SD*. 5, 1457–1466.
<https://jpion.org/jpion.org/index.php/jpi/article/download/1272/776>
Sugiani, W. (2022). *JGI: JURNAL GURU INDONESIA Aplikasi Berbasis Word Wall pada*

- Pembelajaran Bahasa Indonesia Word Wall-Based Application in Indonesian Language Learning.* 2(2), 82–87. <https://doi.org/10.51817/jgi.v2i2.273>
- Wiratama, N. S., Budianto, A., & Sumarwoto, M. I. Z. I. (2022). *PANCASILA DAN NASAKOM DALAM MEMPERSATUKAN BANGSA INDONESIA (Kajian Kritis Sejarah Intelektual)*. 2(2), 66–76. <https://online-journal.unja.ac.id/jejak/article/download/22428/14710>
- Zulfa, E., Roshayanti, F., & Purnamasari, I. (2023). *PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI WORDWALL PADA PEMBELAJARAN PPKN TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR*. Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri. 3 1,2,3. 09, 4684–4692.