

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
WORDWALL BERBANTUAN PADLET UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
DI KELAS IV SD NEGERI 100801
PASAR SEMPURNA**



Tesis

*Diajukan sebagai Syarat Memperoleh Gelar
Magister Pendidikan (M.Pd)*

Oleh:

**YUSTI ANDAYATI PASARIBU
NIM. 2450600053**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN DASAR

**PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN
2026**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
WORDWALL BERBANTUAN *PADLET* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
DI KELAS IV SD NEGERI 100801
PASAR SEMPURNA**



Tesis

*Diajukan sebagai Syarat Memperoleh Gelar
Magister Pendidikan (M.Pd)*

Oleh:

**YUSTI ANDAYATI PASARIBU
NIM. 2450600053**

Pembimbing I

**Dr. Suparni, S.Si., M.Pd
NIP. 19700708 200501 1 004**

Pembimbing II

**Dr. Anita Adinda, M.Pd
NIP. 19851025201503 2 003**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN DASAR

**PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN
2026**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Tesis berjudul : *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall Berbantuan Padlet Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Kelas IV SD Negeri 100801 Pasar Sempurna.*

Yang disusun oleh :

Nama : Yusti Andayati Pasaribu
Nomor Induk Mahasiswa : 2450600053
Jenjang : Magister
Program studi : Pendidikan Dasar

Dinyatakan bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan ke Pascasarjana Program Magister Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan untuk selanjutnya dapat dipresentasikan dalam sidang Munaqasyah.

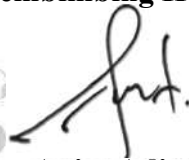
Padangsidimpuan, 20 Juni 2026

Pembimbing I



Dr. Suparni, S.Si., M.Pd
NIP. 19700708 200501 1 004

Pembimbing II



Dr. Anita Adinda, M.Pd
NIP. 19851025201503 2 003

SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING

Hal: Tesis

An. Yusti Andayati Pasaribu

Padangsidempuan, 20 Juni 2026

Kepada Yth.

Direktur Pasca Sarjana

UIN Syekh Ali Hasan Ahmad

Addary Padangsidempuan

di-

Padangsidempuan

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan seperlunya terhadap tesis an. Yusti Andayati Pasaribu yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall Berbantuan Padlet Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Kelas IV SD Negeri 100801 Pasar Sempurna*, maka kami berpendapat bahwa tesis ini telah dapat diterima untuk melengkapi tugas dan syarat-syarat mencapai gelar Magister Pendidikan dalam bidang Pendidikan Dasar pada Pasca Sarjana UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

Seiring dengan hal di atas, saudara tersebut sudah dapat menjalani sidang munaqasyah untuk mempertanggungjawabkan tesisnya ini.

Demikian kami sampaikan, semoga dapat dimaklumi dan atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

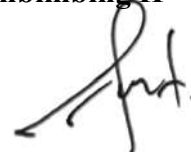
Pembimbing I



Dr. Suparni, S.Si., M.Pd

NIP. 19700708 200501 1 004

Pembimbing II



Dr. Anita Adinda, M.Pd

NIP. 19851025201503 2 003

SURAT PERNYATAAN MENYUSUN TESIS SENDIRI

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, bahwa saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Yusti Andayati Pasaribu
NIM : 2450600053
Program Studi : Pendidikan Dasar
Pasca Sarjana : Program Magister
Judul Tesis : *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis
Wordwall Berbantuan Padlet Untuk Meningkatkan
Hasil Belajar Siswa Di Kelas IV SD Negeri 100801
Pasar Sempurna*

Dengan ini saya menyatakan bahwa saya telah menyusun tesis ini sendiri tanpa meminta bantuan yang tidak syah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing, dan tidak melakukan plagiasi sesuai dengan Kode Etik Mahasiswa IAIN Padangsidempuan Pasal 14 Ayat 2 Tahun 2014.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sebagaimana tercantum dalam Pasal 19 Ayat 4 Tahun 2014 tentang Kode Etik Mahasiswa IAIN Padangsidempuan yaitu pencabutan gelar akademik dengan tidak hormat dan sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidempuan, 20 Juni 2026

Saya yang Menyatakan,



YUSTI ANDAYATI PASARIBU
NIM. 2450600053

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Sebagai civitas akademika Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan, saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Yusti Andayati Pasaribu
NIM : 2450600053
Program Studi : Pendidikan Dasar
Pasca Sarjana : Program Magister
Jenis Karya : Tesis

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan, Hak Bebas Royalty Non Eksklusif (Non Exclusive-Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul “ **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall Berbantuan Padlet Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Kelas IV SD Negeri 100801 Pasar Sempurna**”. Dengan Hak Bebas Royalty Non Eksklusif ini Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai peneliti dan sebagai hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

Padangsidimpuan, 20 Juni 2026
Saya yang Menyatakan,



YUSTI ANDAYATI PASARIBU
NIM. 2450600053

**SURAT PERNYATAAN
KEABSAHAN DAN KEBENARAN DOKUMEN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yusti Andayati Pasaribu
NIM : 2450600053
Semester : IV (empat)
Program Studi : S2- Pendidikan Dasar
Fakultas / Prodi : Pascasarjana/ Pendidikan Dasar
Alamat : Pasar Sipagimbar Kel. Pasar Sipagimbar
Kecamatan Saipar Dolok Hole

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa segala dokumen yang saya lampirkan dalam berkas pendaftaran Munaqosyah adalah benar. Apabila dikemudian hari ditemukan dokumen-dokumen yang tidak benar atau palsu, maka saya bersedia dikenakan sanksi sesuai dengan peraturan dan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagai persyaratan mengikuti ujian Munaqosyah.

Padangsidimpun, 20 Juni 2026
Saya yang Menyatakan,



YUSTI ANDAYATI PASARIBU
NIM. 2450600053



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
PASCASARJANA

Jalan T. Rizal Nurdin Km.4,5 Sihitang Kota Padangsidempuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022
Website: <http://pasca.iain-padangsidempuan.ac.id>

DEWAN PENGUJI
SIDANG MUNAQOSYAH TESIS



Nama : Yusti Andayati Pasaribu
NIM : 2450600053
Program Studi : Pendidikan Dasar
Judul Hasil Tesis : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Wordwall* Berbantuan *Padlet*
Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Kelas IV SD Negeri 100801
Pasar Sempurna

Ketua

Dr. Lelya Hilda, M.Si.
NIP. 19710920 200003 2 002

Sekretaris

Dr. Anita Adinda, M.Pd
NIP. 19851025 201503 2 003

Anggota

Dr. Lelya Hilda, M.Si.
NIP. NIP. 19720920 200003 2 002

Dr. Anita Adinda, M.Pd
NIP. 19851025 201503 2 003

Dr. Hj. Zulhimma, M.Pd
NIP. 19720702 199703 2 003

Dr. Suparni, S.Si., M.Pd
NIP. 19700708 200501 1 004

Pelaksanaan Sidang Munaqosyah

Di : Padangsidempuan
Tanggal : 22 Juni 2026
Pukul : 10.30 s/d 12.30
Hasil / Nilai : Lulus
Indeks Prestasi Kumulatif : 4.00
Predikat : Cumlaude



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
PENDIDIKAN DASAR PROGRAM PASCASARJANA

Jl. T. Rizal Nurdin Km 4,5 Sihitang 22733
Telepon (0634) 22080 Faximili (0634) 24022
Website: <https://pasca.uinsyahada.ac.id/>

BERITA ACARA SIDANG MUNAQASYAH

Tim Penguji Ujian Sidang Munaqasyah Pascasarjana Program Magister UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan, setelah memperhatikan hasil pelaksanaan Ujian Munaqasyah:

Nama : Yusti Andayati Pasaribu
NIM : 2450600053
Program Studi : Pendidikan Dasar
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall
Berbantuan Padlet Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa
Di Kelas IV SD Negeri 100801 Pasar Sempurna



Dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa yang bersangkutan

LULUS/LULUS BERSYARAT/MENGULANG

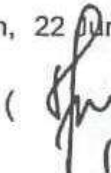
dalam Ujian Sidang Munaqasyah Pascasarjana Program Magister UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan Tahun 2026 dengan nilai 88,25 (Δ).
Mahasiswa yang namanya diatas terdaftar sebagai alumni ke 26. Dengan
pembimbing tesis sebagai berikut:

1. Dr. Suparni, S.Si.,M.Pd
2. Dr. Anita Adinda, M.Pd.

Demikian Berita Acara ini dibuat dengan sebenarnya.

Padangsidimpuan, 22 Juni 2026

Panitia Ujian : Ketua/ Penguji : Dr. Lelya Hilda, M.Si.
Utama
Sekretaris/ : Dr. Anita Adinda, M.Pd.
Penguji Keilmuan
Pendidikan Dasar
Anggota/ Penguji : Dr. Hj. Zulhimma, M.Pd
Umum
Anggota/ Penguji : Dr. Suparni, S.Si.,M.Pd
Isi dan Bahasa

()
()
()
()

* Ceklis (✓) yang dipilih!



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
PASCASARJANA**

Jalan T. Rizal Nurdin Km.4,5 Sihitang Kota Padangsidempuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022
Website: <https://pasca.uinsyahada.ac.id>

PENGESAHAN

Nomor :B-1532/Un.28/AL/PP.00.9/06/2026

JUDUL TESIS : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall
Berbantuan Padlet Untuk Meningkatkan Hasil Belajar
Siswa Di Kelas IV SD Negeri 100801 Pasar Sempurna
NAMA : Yusti Andayati Pasaribu
NIM : 2450600053
PROGRAM STUDI : Pendidikan Dasar

Telah dapat diterima untuk memenuhi
syarat dalam memperoleh gelar
Magister Pendidikan (M.Pd)



Padangsidempuan, 29 Juni 2026

Direktur

Prof. Dr. H. Ibrahim Siregar, MCL
NIP. 19680704 200003 1 003

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

MOTTO

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

“Fa inna ma‘al ‘usri yusrā”

“Karena sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan.”

(QS. Al-Insyirah: 5)

Setiap proses menuju keberhasilan tidak pernah terlepas dari tantangan, usaha, dan pengorbanan. Namun, di balik setiap kesulitan yang dihadapi selalu ada jalan, pelajaran, dan kemudahan yang Allah hadirkan bagi mereka yang terus berusaha dan tidak menyerah.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

ABSTRAK

Yusti Andayati Pasaribu. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall Berbantuan Padlet untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Kelas IV SD Negeri 100801 Pasar Sempurna.* Tesis. Program Studi Magister Pendidikan Dasar, Pascasarjana, Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan, 2026.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa dan masih terbatasnya penggunaan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SD Negeri 100801 Pasar Sempurna. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis *Wordwall* berbantuan *Padlet* yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SD Negeri 100801 Pasar Sempurna yang berjumlah 20 orang. Instrumen pengumpulan data meliputi lembar validasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, angket praktikalitas guru dan siswa, serta tes hasil belajar berupa pretest dan posttest. Data dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dan uji N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Wordwall* berbantuan *Padlet* memenuhi kriteria sangat valid berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Media yang dikembangkan juga tergolong sangat praktis berdasarkan respon guru dan siswa karena mudah digunakan, menarik, dan mampu meningkatkan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran. Selain itu, media terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata pretest sebesar 59,5 menjadi 90 pada posttest, dengan nilai N-Gain sebesar 0,76 atau 76,16% yang berada pada kategori tinggi dan efektif. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Wordwall* berbantuan *Padlet* yang dikembangkan telah memenuhi aspek validitas, praktikalitas, dan efektivitas sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi keberagaman budaya Indonesia.

Kata Kunci: Pengembangan Media Pembelajaran, Wordwall, Padlet, Hasil Belajar

ABSTRACT

Yusti Andayati Pasaribu. Development of Wordwall-Based Learning Media Assisted by Padlet to Improve Students' Learning Outcomes in Grade IV of SD Negeri 100801 Pasar Sempurna. Thesis. Master's Program in Elementary Education, Graduate School, Syekh Ali Hasan Ahmad Addary State Islamic University Padangsidempuan, 2026.

This study was motivated by the low learning outcomes of students and the limited use of interactive learning media in the Civic Education learning process in Grade IV of SD Negeri 100801 Pasar Sempurna. The purpose of this study was to develop Wordwall-based learning media assisted by Padlet that are valid, practical, and effective in improving students' learning outcomes. This study employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model, which consists of the Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. The research subjects were 20 fourth-grade students of SD Negeri 100801 Pasar Sempurna. Data collection instruments included validation sheets from material experts, media experts, and language experts, teacher and student practicality questionnaires, as well as learning outcome tests in the form of pretests and posttests. The data were analyzed using quantitative descriptive analysis techniques and the N-Gain test. The results showed that the Wordwall-based learning media assisted by Padlet met the criteria of being highly valid based on the assessments of material experts, media experts, and language experts. The developed media were also categorized as highly practical based on teacher and student responses because they were easy to use, attractive, and capable of increasing student participation in the learning process. Furthermore, the media proved to be effective in improving students' learning outcomes. This was indicated by an increase in the average pretest score from 59.5 to 90 on the posttest, with an N-Gain score of 0.76 or 76.16%, which falls into the high and effective category. Based on the findings, it can be concluded that the developed Wordwall-based learning media assisted by Padlet have met the aspects of validity, practicality, and effectiveness, making them suitable for use as innovative learning media to improve elementary school students' learning outcomes, particularly in Civic Education on the topic of Indonesian cultural diversity.

Keywords: Learning Media Development, Wordwall, Padlet, Learning Outcomes.

المخلص

يؤسسي أندياتي باساريبو. تطوير وسيلة تعليمية قائمة على ووردوول تالمخلص. يؤسسي أندياتي باساريبو ومدعومة ببادلت لتحسين نتائج تعلم التلاميذ في الصف الرابع بالمدرسة الابتدائية الحكومية ١٠٠٨٠١ باسار سمبورنا. رسالة ماجستير، برنامج الماجستير في التربية الابتدائية، كلية الدراسات العليا، جامعة الشيخ علي حسن أحمد العدري الإسلامية الحكومية بادانج سيديمبان، ٢٠٢٦.

انطلقت هذه الدراسة من تدني نتائج تعلم التلاميذ ومحدودية استخدام الوسائل التعليمية التفاعلية في عملية تدريس مادة التربية المدنية لدى تلاميذ الصف الرابع بالمدرسة الابتدائية الحكومية ١٠٠٨٠١ باسار سمبورنا. وهدفت الدراسة إلى تطوير وسيلة تعليمية قائمة على ووردوول ومدعومة ببادلت تتصف بالصدق والعملية واعتمدت الدراسة منهج البحث والتطوير باستخدام نموذج أدي الذي. والفعالية في تحسين نتائج تعلم التلاميذ يشتمل على مراحل التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم. وتكونت عينة الدراسة من عشرين تلميذا واشتملت أدوات جمع. من تلاميذ الصف الرابع بالمدرسة الابتدائية الحكومية ١٠٠٨٠١ باسار سمبورنا البيانات على استمارات تحكيم الخبراء في المحتوى والوسائل التعليمية واللغة، واستبانات العملية للمعلمين والتلاميذ، واختبارات التحصيل الدراسي المتمثلة في الاختبار القبلي والاختبار البعدي. وتم تحليل البيانات وأظهرت نتائج الدراسة أن الوسيلة التعليمية. باستخدام أساليب التحليل الوصفي الكمي واختبار الكسب المعدل القائمة على ووردوول والمدعومة ببادلت حققت درجة مرتفعة جدا من الصدق وفقا لتقويم خبراء المحتوى والوسائل التعليمية واللغة. كما أظهرت النتائج أن الوسيلة تتمتع بدرجة مرتفعة جدا من العملية استنادا إلى استجابات المعلمين والتلاميذ لما تتسم به من سهولة الاستخدام والجاذبية والقدرة على زيادة مشاركة التلاميذ كذلك أثبتت الوسيلة التعليمية فعاليتها في تحسين نتائج التعلم، حيث ارتفع متوسط درجات. في عملية التعلم الاختبار القبلي من ٥٩,٥ إلى ٩٠ في الاختبار البعدي، وبلغت قيمة الكسب المعدل ٠,٧٦ أو ما يعادل ٧٦,١٦ وبناء على نتائج الدراسة يمكن الاستنتاج أن الوسيلة. بالمائة، وهي نسبة تقع ضمن الفئة المرتفعة والفعالة التعليمية القائمة على ووردوول والمدعومة ببادلت قد استوفت معايير الصدق والعملية والفعالية، مما يجعلها صالحة للاستخدام بوصفها وسيلة تعليمية مبتكرة تسهم في تحسين نتائج تعلم تلاميذ المرحلة الابتدائية، ولا سيما في مادة التربية المدنية المتعلقة بموضوع التنوع الثقافي في إندونيسيا.

الكلمات المفتاحية: تطوير الوسائل التعليمية، ووردوول، بادل، نتائج التعلم.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

A. Konsonan

Konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf, sebagian dilambangkan dengan tanda dan sebagian lain dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus. Berikut ini daftar huruf Arab dan transliterasinya dengan huruf latin.

Huruf Arab	Nama Huruf Latin	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	ša	š	Es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	ḥa	ḥ	Ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	Ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	žal	ž	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Es
ص	ṣad	ṣ	Es(dengan titik di bawah)
ض	ḍad	ḍ	De (dengan titik di bawah)
ط	ṭa	ṭ	Te (dengan titik di bawah)
ظ	ẓa	ẓ	Zet (dengan titik di bawah)
ع	‘ain	‘	Koma terbalik di atas
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Ki
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ه	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	..’..	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

B. Vokal

Vokal bahasa Arab seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri dari vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

1. Vokal Tunggal adalah vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harkat transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
—	fathāh	A	A
—	Kasrah	I	I
—	ḍommah	U	U

2. Vokal Rangkap adalah vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harkat dan huruf, transliterasinya gabungan huruf.

Tanda dan Huruf	Nama	Gabungan	Nama
.....ي	fathāh dan ya	Ai	a dan i
و.....	fathāh dan wau	Au	a dan u

3. Maddah adalah vokal panjang yang lambangnya berupa harkat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda.

Harkat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
.....ا.....	fathāh dan alif atau ya	ā	a dan garis atas
ي.....	Kasrah dan ya	ī	i dan garis dibawah
و.....	ḍommah dan wau	ū	u dan garis di atas

C. Ta Mar butah

Transliterasi untuk *tamar butah* ada dua:

1. *Ta Marbutah* hidup yaitu *Ta Marbutah* yang hidup atau mendapat harkat fathāh, kasrah, dan ḍommah, transliterasinya adalah /t/.

2. *Ta Marbutah* mati yaitu *Ta Marbutah* yang mati atau mendapat harkat sukun, transliterasinya adalah /h/.

Kalau pada suatu kata yang akhir katanya *Ta Marbutah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang al, serta bacaan kedua kata itu terpisah maka *Ta Marbutah* itu ditransliterasikan dengan ha (h).

D. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau *tasydid* yang dalam system tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda *syaddah* atau tanda *tasydid*. Dalam transliterasi ini tanda *syaddah* tersebut dilambangkan dengan huruf, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda *syaddah* itu.

E. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu *Alif*. Namun dalam tulisan transliterasinya kata sandang itu dibedakan antara kata sandang yang diikuti oleh huruf *syamsiah* dengan kata sandang yang diikuti oleh huruf *qamariah*.

1. Kata sandang yang diikuti huruf *syamsiah* adalah kata sandang yang diikuti oleh huruf *syamsiah* ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu huruf /l/ diganti dengan huruf yang sama dengan huruf yang langsung diikuti kata sandang itu.
2. Kata sandang yang diikuti huruf *qamariah* adalah kata sandang yang diikuti oleh huruf *qamariah* ditransliterasikan sesuai dengan aturan yang digariskan didepan dan sesuai dengan bunyinya.

F. Hamzah

Dinyatakan didepan Daftar Transliterasi Arab-Latin bahwa hamzah ditransliterasikan dengan apostrof. Namun, itu hanya terletak di tengah dan diakhir kata. Bila hamzah itu diletakkan diawal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab berupa alif.

G. Penulisan Kata

Pada dasarnya setiap kata, baik *fi'il*, *isim*, maupun *huruf*, ditulis terpisah. Bagi kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab yang sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harakat yang dihilangkan maka dalam transliterasi ini penulisan kata tersebut bisa dilakukan dengan dua cara: bisa dipisah perkata dan bisa pula dirangkaikan.

H. Huruf Kapital

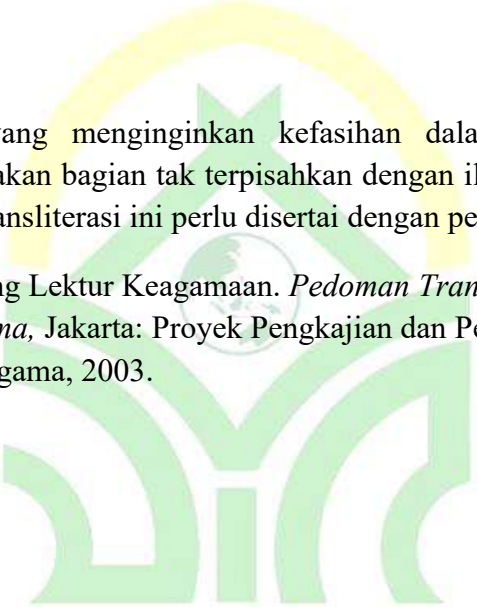
Meskipun dalam sistem kata sandang yang diikuti huruf tulisan Arab huruf capital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf kapital seperti apa yang berlaku dalam EYD, diantaranya huruf capital digunakan untuk menuliskan huruf awal, nama diri dan permulaan kalimat. Bila nama diri itu dilalui oleh kata sandang, maka yang ditulis dengan huruf capital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Penggunaan huruf awal capital untuk Allah hanya berlaku dalam tulisan Arabnya memang lengkap demikian dan kalau penulisan itu disatukan dengan kata lain sehingga ada huruf atau harakat yang dihilangkan, huruf kapital tidak dipergunakan.

I. Tajwid

Bagi mereka yang menginginkan kefasihan dalam bacaan, pedoman transliterasi ini merupakan bagian tak terpisahkan dengan ilmu tajwid. Karena itu keresmian pedoman transliterasi ini perlu disertai dengan pedoman tajwid.

Sumber: Tim Puslitbang Lektur Keagamaan. *Pedoman Transliterasi Arab-Latin, Cetakan Kelima*, Jakarta: Proyek Pengkajian dan Pengembangan Lektur Pendidikan Agama, 2003.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah senantiasa dipersembahkan kehadiran Allah SWT yang selalu memberikan pertolongan kepada hamba-Nya. Berkat rahmat dan pertolongan-Nya penulis dapat melaksanakan penelitian ini dan menuangkan dalam tesis. Kemudian selawat dan salam kepada Nabi Muhammad SAW yang telah menuntun umat Islam ke jalan keselamatan dan kebenaran.

Penelitian tesis ini berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall Berbantuan Padlet untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Kelas IV SD Negeri 100801 Pasar Sempurna”** disusun untuk melengkapi syarat dan tugas-tugas dalam memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd) pada Program Studi Pendidikan Dasar Pascasarjana Magister Pendidikan Universitas Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

Dalam menyusun tesis ini banyak kendala dan hambatan yang dihadapi oleh penulis, karena kurangnya ilmu pengetahuan dan literatur yang dapat diperoleh. Akan tetapi, berkat kerja keras dan bantuan dari segala pihak, akhirnya tesis ini dapat diselesaikan.

Dengan selesainya tesis ini, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua orangtua yang telah memberikan dukungan baik moril maupun materil serta doa yang tiada henti-hentinya kepada penulis.
2. Bapak Prof. Dr. H. Sumper Mulia Harahap, selaku Rektor Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan

3. Bapak Prof. Dr. H. Ibrahim Siregar, MCL selaku Direktur Pascasarjana Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan
4. Ibu Dr. Anita Adinda, M.Pd, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Pascasarjana Magister Pendidikan Universitas Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan sekaligus pembimbing II yang sudah banyak membantu dan memberi arahan kepada penulis selama masa perkuliahan.
5. Bapak Dr. Suparni, S.Si., M.Pd selaku pembimbing I yang telah bersedia membimbing, mengarahkan dan memberikan banyak ilmu serta solusi pada setiap permasalahan atas kesulitan dalam penyusunan tesis ini. Dengan segala kesibukan masing-masing dalam pekerjaan, masih bersedia untuk membimbing dan penuntun penulis dalam penyusunan tesis ini.
6. Seluruh Bapak/Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Dasar Pascasarjana Magister Pendidikan Universitas Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan yang telah memberikan pengetahuan yang sangat bermanfaat selama masa perkuliahan.
7. Bapak Dr. Akhiril Pane, M.Pd., Dr. Hamka, M.Hum., Ade Linhar P., M.Kom., Ibu Annisa Hasanah, M.Pd., dan Dr. Nashran Azizan, M.Pd., selaku Validator dalam membantu penyelesaian penelitian ini.
8. Ibu selaku Kepala SD Negeri 100801 Pasar Sempurna yang telah memberikan izin penelitian dan membantu kelancaran penelitian ini.
9. Seluruh Guru SD Negeri 100801 Pasar Sempurna yang telah banyak membantu dalam proses penelitian ini, terkhusus kepada Ibu Mogasari, S.Pd dan Ibu Masdalena, S.Pd yang sudah bersedia menjadi responden dalam penelitian ini.

10. Terkhusus untuk suami tercinta Salman Dalimunthe, S.M yang menjadi penyemangat dan kekuatan dalam penyelesaian tesis ini.
11. Semua rekan-rekan seangkatan khususnya kelas A yang telah menyemangati dalam penyelesaian tesis ini dan selalu hadir dalam setiap tahap penyelesaiannya.
12. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu memberikan dukungan.

Penulis menyadari karya ini masih belum sempurna, maka dari itu kritik dan saran yang sifatnya membangun dari berbagai pihak sangat diharapkan. Akhirnya penulis berharap semoga tesis ini dapat bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan pembaca pada umumnya.

Padangsidimpun, 20 Juni 2026

Penulis

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN.....	iv
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
BAB I : PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	14
C. Batasan Masalah	15
D. Rumusan Masalah	15
E. Tujuan Penelitian.....	16
F. Manfaat Penelitian.....	17
G. Spesifikasi produk yang Diharapkan.....	18
H. Asumsi dan batasan Penelitian	19
I. Definisi Operasional.....	20
J. Sistematika Pembahasan	21
BAB II : KAJIAN PUSTAKA	23
A. Kajian Teori.....	23
1. Pengembangan Media Pembelajaran.....	23
a. Pengertian Media Pembelajaran	23
b. Jenis-Jenis Media pembelajaran	26
c. Manfaat Media Pembelajaran.....	27
d. Landasan Teoritis Pengembangan Media.....	28
e. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran.....	31
f. Prinsip-Prinsip Penggunaan Media	34
2. Media Pembelajaran Digital Interaktif: Wordwall	35
a. Pengertian Wordwall	35
b. Jenis dan karakter Media Wordwall	38

c. Langkah-langkah Menggunakan Wordwall	47
d. Kelebihan dan Kekurangan Wordwall	48
3. Padlet	49
a. Pengertian Padlet	49
b. Fitur-fitur Padlet	51
4. Hasil Belajar Siswa.....	53
a. Pengertian Hasil Belajar	53
b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	54
5. Materi Pendidikan Pancasila Keragaman Budaya.....	56
a. Pengertian Budaya	56
b. Bentuk-Bentuk Keragaman	57
c. Keragaman Budaya yang Ada di Indonesia	59
d. Cara menghargai Keragaman Budaya dan Sosial yang Ada di Indonesia	62
B. Penelitian Relevan	63
C. Kerangka Berpikir	69
BAB III : METODOLOGI PENELITIAN	71
A. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	71
1. Lokasi Penelitian	71
2. Waktu Penelitian	71
B. Jenis Penelitian	71
C. Objek dan Subjek Penelitian.....	81
D. Uji Coba Produk.....	87
E. Instrumen Pengumpulan Data	88
F. Teknik Analisis Data	91
BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	108
A. Deskripsi Data Pengembangan Produk	108
1. Tahap <i>Analysis</i> (Analisis).....	109
2. Tahap Desain (<i>Design</i>)	117
3. Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	120
4. Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>).....	134
5. Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	135

B. Deskripsi dan Analisis Data.....	136
1. Validasi Produk	138
2. Kepraktisan Produk	146
3. Keefektifan Produk.....	150
C. Kajian Produk	153
D. Pembahasan hasil Penelitian.....	155
E. Keterbatasan Penelitian.....	165
 BAB V : PENUTUP	168
A. Kesimpulan.....	168
B. Implikasi Hasil Penelitian.....	169
C. Saran	170
 DAFTAR PUSTAKA	171
LAMPIRAN – LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Novelty Penelitian.....	68
Table 3.1 : Indikator Penilaian Lembar Validasi Ahli Materi	82
Table 3.2 : Indikator Penilaian Lembar Validasi Ahli Media.....	83
Tabel 3.3 : Indikator Penilaian Lembar Validasi Ahli Bahasa.....	84
Tabel 3.4 : Indikator Tes Materi Keragaman	85
Tabel 3.5 : Observasi Hasil Belajar Siswa	89
Tabel 3.6 : Indikator Pedoman Wawancara	90
Tabel 3.7 Kriteria Uji Kevalidan Media	93
Tabel 3.8 Kriteria Praktikalitas	95
Tabel 3.9 Kriteria Validitas Tes	96
Tabel 3.10 Uji Validitas Instrumen Pretest dan Posttest.....	97
Tabel 3.11 Kriteria Reliabilitas Tes	98
Tabel 3.12 Uji Reliabilitas Instrumen Pretest dan Posttest.....	98
Tabel 3.13 Kriteria Tingkat Kesukaran.....	99
Tabel 3.14 Uji Tingkat Kesukaran Instrumen Pretest dan Posttest.....	100
Tabel 3.15 Kriteria Daya Beda.....	104
Tabel 3.16 Uji Daya Beda Instrumen Pretest dan Posttest	104
Tabel 3.17 Kriteria Tingkat Gain	106
Tabel 3.18 Kategori Tafsiran n-Gain	106
Tabel 3.19 Hasil Belajar Siswa dan Kriteria n-Gain.....	106
Tabel 4.1 Ketersediaan Fasilitas dan Sumber Belajar.....	114
Tabel 4.2 Kompetensi Pembelajaran.....	116
Tabel 4.3: Validasi Ahli Materi	137

Tabel 4.4: Validasi Ahli Materi	138
Tabel 4.5 Hasil Data Kuantitatif Validasi Ahli Media.....	139
Tabel 4.6 Analisis Data Kualitatif	141
Tabel 4.7: Validasi Ahli Bahasa	142
Tabel 4.8 Analisis Data Kualitatif	143
Tabel 4. 9 Data Hasil Validasi Media Pembelajaran	144
Table 4.10: Hasil Angket Kepraktisan guru.....	145
Table 4.11: Hasil Angket Kepraktisan Siswa	147
Tabel 4.12 Data Hasil Kepraktisan Media	148
Tabel 4.13 Nilai Pre-test dan Post-test.....	150



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
 PADANGSIDIMPUAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1: Kerucut Pengalaman Edgar Dale.....	30
Gambar 2.2 Jenis-Jenis Game Edukasi Pada Wordwall	38
Gambar 2.3 Template Koordinasi.....	39
Gambar 2.4 Template Tes Wordwall	39
Gambar 2.5 Roda Tak Beraturan	40
Gambar 2.6 Buka Peti	40
Gambar 2.7 Temukan Kecocokan	41
Gambar 2.8 Pengurutan.....	41
Gambar 2.9 Berkoordinasi Dengan Set	42
Gambar 2.10 Kartu Sewenang-wenang.....	42
Gambar 2.11 Unjumble	43
Gambar 2.12 Eksekutor.....	43
Gambar 2.13 Penataan Ulang Kata.....	44
Gambar 2.14 Massing Word	44
Gambar 2.15 Wach A-Mole.....	44
Gambar 2.16 Gameshow Test.....	45
Gambar 2.17 Wordsearch.....	45
Gambar 2.18 Grafik Bertanda.....	46
Gambar 2.19 Valid atau Bagus	46
Gambar 2.20 Maza Pursue.....	47
Gambar 2.21 Flip Tiles	47
Gambar 2.22: Tampilan Media Padlet	51
Gambar 2.22 Kerangka Berpikir Penelitian	70
Gambar 3.1 Model Penelitian dan Pengembangan	73
Gambar 3.2 Prosedur Penelitian dan Pengembangan	81
Gambar 3.3 Bagan Analisis Data	94
Gambar 4.1 Alur Pengembangan Media Pembelajaran	120
Gambar 4.2 Prototype Halaman Awal	121
Gambar 4.3 Prototype Halaman Menu Utama.....	122
Gambar 4.4 Prototype Petunjuk Pengguna	122

Gambar 4.5 Prototype Tujuan Unit Pembelajaran	122
Gambar 4.6 Prototype Profil Pengembang	123
Gambar 4.7 Prototype Menu Materi	123
Gambar 4.8 Prototype Menu Game	123
Gambar 4.9 Prototype Menu Quiz dan Padlet	124
Gambar 4.10 Tampilan Halaman Utama	125
Gambar 4.11 Tampilan Halaman Menu	125
Gambar 4.12 Tampilan Menu Petunjuk Pengguna	126
Gambar 4.13 Tampilan Menu Profil Pengembang	126
Gambar 4.14 Tampilan Menu Tujuan Unit Pembelajaran	127
Gambar 4.15 Tampilan Menu Asesmen Awal	128
Gambar 4.16 Tampilan Menu Materi	128
Gambar 4.17 Tampilan Menu Game	129
Gambar 4.18 Tampilan Menu Quiz	129
Gambar 4.19 Tampilan menu KD sebelum dan sesudah revisi	131
Gambar 4.20 Tampilan Materi sebelum dan sesudah revisi	131
Gambar 4.21 Tampilan Diskusi Padlet sebelum dan sesudah revisi	132
Gambar 4.22 Tampilan Halaman awal Judul sebelum dan sesudah revisi	132
Gambar 4.23 Tampilan penyajian materi sebelum dan sesudah revisi	133
Gambar 4.24 Tampilan penyajian materi sebelum dan sesudah revisi	133
Gambar 4.25. Grafik Validasi Media Pembelajaran	145
Gambar 4.26 Grafik Hasil Kepraktisan oleh Guru dan Siswa	150
Gambar 4.27. Grafik n-Gain Hasil Belajar Siswa	152

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Pesetujuan Judul Tesis	179
Lampiran 2. Surat Penunjukan Pembimbing Tesis	180
Lampiran 3. Surat Mohon Izin Riset.....	181
Lampiran 4. Surat Balasan Izin Riset.....	182
Lampiran 5. Lembar Hasil Validasi oleh Ahli Materi 1	183
Lampiran 6. Lembar Hasil Validasi oleh Ahli Materi 2	185
Lampiran 7. Lembar Hasil Validasi oleh Ahli Media 1	187
Lampiran 8. Lembar Hasil Validasi oleh Ahli Media 2.....	190
Lampiran 9. Lembar Hasil Validasi oleh Ahli Bahasa	193
Lampiran 10. Lembar Hasil Angket Kepraktisan Media Guru.....	195
Lampiran 11. Lembar Hasil Angket Kepraktisan Siswa.....	200
Lampiran 12. Lembar Hasil Wawancara Guru	206
Lampiran 13. Lembar Soal Pretest.....	210
Lampiran 14. Lembar Soal Posttest	216
Lampiran 15. Lembar Hasil n-Gain	222
Lampiran 16. Lembar Hasil Validitas Soal Pretest dan Posttest.....	223
Lampiran 17. Lembar Hasil Reliabilitas Soal Pretest dan Posttest.....	224
Lampiran 18. Lembar Hasil Daya Beda Soal Pretest dan Posttest	225
Lampiran 19. Lembar Hasil Tingkat Kesukaran Soal Pretest dan Posttest.....	226
Lampiran 20. Lembar Hasil Analisis Nilai Pretest dan Posttest Siswa.....	227
Lampiran 21. Lembar Hasil n-Gain Pretest-Posttest Keragaman Budaya.....	228
Lampiran 22. Lembar Kisi-Kisi Soal dan Pedoman Penskoran Soal.....	229
Lampiran 24. Lembar Tabel r Product Moment	231
Lampiran 25. Modul Ajar	232
Lampiran 26. Lembar Dokumentasi	239
Lampiran 27. Daftar Riwayat Hidup.....	242

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan bertujuan untuk mempersiapkan generasi muda, dalam mempersiapkan dan menghadapi perkembangan zaman di era global.¹ Maka suatu pendidikan harus dilaksanakan dengan sebaik mungkin sehingga dapat menghasilkan pendidikan yang berkualitas dan meningkatnya kualitas sumber daya manusia bangsa Indonesia. Perkembangan teknologi ini ternyata berdampak pada bidang pendidikan.² Mutu pendidikan dapat terwujud jika dalam proses pembelajaran dilakukan secara efektif, artinya proses pembelajaran dapat berjalan secara lancar, terarah dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran, yakni baik dari peserta didik itu sendiri maupun dari faktor lainnya seperti pendidik/guru, fasilitas, lingkungan serta media pembelajaran yang digunakan.

Hasil belajar siswa merupakan salah satu faktor krusial dalam menentukan keberhasilan proses pendidikan. Namun, berbagai studi menunjukkan bahwa hasil belajar siswa SD di Indonesia, khususnya pada mata pelajaran yang menuntut keterlibatan aktif, cenderung rendah.³ Kegagalan

¹ Zhenith Surya Pamungkas et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Gunung Sugih Informasi Artikel ABSTRAK Sejarah Artikel: Diterima Revisi Dipublikasikan," *Social Pedagogy: Journal of Social Science Education* 2, no. 2 (2021): 135–48, <https://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/social-pedagogy>.

² Koh Kuan Wei, Zubaidah V.P. Hamzah, and Azlizan Mat Enh, "The Development of the Communication Technology and Its Contributions to the British Administration and Society in Straits Settlements 1902-1938," *Jurnal Komunikasi: Malaysian Journal of Communication* 37, no. 1 (2021): 107–25, <https://doi.org/10.17576/JKMJC-2021-3701-07>.

³ Kemendikbudristek, *Kurikulum Untuk Pemulihan Pembelajaran* (Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi., 2021). Hal. 1-13

kesadaran metakognitif pada siswa juga dipengaruhi oleh rendahnya motivasi untuk terus berusaha ketika menghadapi kesulitan. Sejalan dengan itu, motivasi yang kuat sangat membantu siswa dalam meningkatkan kesadaran metakognitifnya, yang pada akhirnya berpengaruh pada minat dan keberhasilan belajar.⁴ Fenomena rendahnya minat belajar siswa sekolah dasar di Indonesia masih menjadi masalah serius dalam dunia pendidikan. Hal ini ditunjukkan oleh data Indeks Aktivitas Literasi Membaca (Alibaca) yang dirilis Perpustakaan Nasional, di mana skor nasional hanya mencapai 37,32%, dengan dimensi akses sebesar dan budaya membaca 28,50%.⁵ Kondisi ini menandakan bahwa anak-anak Indonesia, termasuk siswa SD, masih memiliki keterbatasan dalam akses bahan bacaan dan belum terbentuk budaya membaca yang kuat.

Laporan internasional juga menegaskan rendahnya capaian literasi Indonesia. Hasil Programme for International Student Assessment (PISA) 2018 menempatkan Indonesia di peringkat ke-72 dari 77 negara dalam hal literasi membaca. Meskipun PISA mengukur siswa berusia 15 tahun, hasil ini mencerminkan lemahnya pondasi literasi sejak jenjang dasar.⁶ Menurut Kemendikbudristek, “krisis pembelajaran ditandai dengan rendahnya hasil belajar siswa, bahkan dalam kompetensi dasar seperti literasi membaca, serta adanya ketimpangan besar antar wilayah dan kelompok sosial-ekonomi.”

⁴ Anita Adinda, dkk., “Investigation of Students’ Metacognitive Awareness Failures about Solving Absolute Value Problems in Mathematics Education*,” *Eurasian Journal of Educational Research* 2021, no. 95 (2021): 17–35, <https://doi.org/10.14689/EJER.2021.95.2>.

⁵ Perpustakaan RI, *Indeks Aktivitas Literasi Membaca 2024* (Jakarta: Perpustakaan Nasional Republik Indonesia., 2024).

⁶ OCED, *PISA 2018 Results (Volume I): What Students Know and Can Do* (Paris: OECD Publishing, 2018).

Data daerah juga menunjukkan kondisi serupa. Penelitian di Kecamatan Tawangharjo, Grobogan, menemukan bahwa dari 3.817 siswa SD yang disurvei, hanya 10% yang memiliki minat baca tinggi, 17% kategori sedang, dan sisanya 73% memiliki minat baca rendah.⁷ Faktor penyebabnya meliputi keterbatasan fasilitas perpustakaan, kurangnya motivasi dari guru, serta minimnya peran orang tua dalam menumbuhkan kebiasaan membaca di rumah sehingga berpengaruh pada hasil belajar mereka. Fenomena rendahnya minat belajar juga terlihat pada mata pelajaran lain. Studi di SD Negeri 4 Gumiwang menemukan bahwa rendahnya hasil belajar matematika dipengaruhi oleh anggapan bahwa matematika sulit, metode guru yang monoton, serta kurangnya variasi media pembelajaran.⁸ Demikian pula, penelitian di Dairi, Sumatera Utara, menegaskan bahwa selain faktor internal seperti kurangnya motivasi siswa, faktor eksternal berupa lingkungan belajar yang kurang kondusif dan minimnya dukungan orang tua juga menjadi penyebab rendahnya minat belajar.⁹

Namun, penting dicatat bahwa minat belajar berpengaruh positif dan signifikan terhadap prestasi akademik siswa. Studi di SDN 060853 Medan menunjukkan bahwa minat belajar Bahasa Indonesia memiliki kontribusi sebesar 71,4% terhadap hasil belajar siswa kelas IV.¹⁰ Artinya, semakin tinggi minat siswa terhadap suatu pelajaran, semakin baik pula capaian akademiknya.

⁷ Setiawan, D. and Afnita, R. "Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Rendahnya Minat Baca Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Guru Sekolah Dasar* 2, no. 1 (2024): 15–24.

⁸ Sulastris, I. "Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Minat Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar," *Educatio: Jurnal Pendidikan Indonesia* 7, no. 1 (2021): 10–18.

⁹ M. Sihombing, "Faktor-Faktor Penyebab Rendahnya Minat Belajar Siswa Di Kabupaten Dairi," *Jurnal PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)* 4, no. 3 (2020): 552–60.

¹⁰ A. Simanjuntak, "Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa SDN 060853 Medan," *Jurnal Paedagogi* 14, no. 2 (2022): 155–165.

Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik.¹¹ Pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik, oleh karena itu pembelajaran merupakan hal penting yang harus manusia tempuh untuk menjadi manusia seutuhnya. Artinya seorang manusia yang menempuh pembelajaran tentu akan memiliki perbedaan dengan manusia yang tidak menempuh pembelajaran. Perbedaan-perbedaan tersebut dapat dilihat melalui berbagai hal, baik melalui kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), serta psikomotor (skill/kemampuan) dari manusia tersebut.

Proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan antara pendidik dan peserta didik dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.¹² Berhasil tidaknya mencapai tujuan pembelajaran ditentukan oleh pendidik, karena pendidik tidak hanya menyampaikan pembelajaran, melainkan lebih dari itu, seorang pendidik harus bisa membimbing peserta didik yang saling tumbuh dan berkembang baik sikap, fisik dan juga psikisnya, dalam proses kegiatan belajar mengajar, pendidik harus bisa membuat suasana kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan, sehingga peserta didik tidak cepat jenuh dan bosan.¹³

Mengingat tanggung jawab yang begitu besar yang dipikul oleh seorang guru,

¹¹ Awalina Barokah et al., “Studi Literatur : Analisis Pemanfaatan Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik,” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9, no. 2 (2024): 243252.

¹² Dita Aidana Ritonga and Apiek Gandamana, “Pengembangan Media Pembelajaran Game Interaktif Berbasis Web Wordwall Pad Tema 7 Subtema 1 Di Kelas IV SDN 064966 Kecamatan Medan Perjuangan T.A. 2022/2023,” *JH: Jurnal Handayani* 14, no. 2 (2023): 53–62, <https://repositorio.ufsc.br/xmlui/bitstream/handle/123456789/167638/341506.pdf?sequence=1&isAllowed=y%0Ahttps://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/8314/LOEBLEIN%2C%20LUCINEIA%20CARLA.pdf?sequence=1&isAllowed=y%0Ahttps://antigo.mdr.gov.br/saneamento/prooes>.

¹³ Aisyah Fadilah et al., “Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran,” *Journal of Student Research (JSR)* 1, no. 2 (2023): 1–17.

maka seorang pendidik harus menyadari, bahwa sebagai pendidik yang merupakan tenaga lapangan yang langsung melaksanakan pendidikan dan sebagai ujung tombak keberhasilan pendidikan.

Proses pembelajaran tidak terlepas dari media, metode, dan hasil belajar.¹⁴ Media pembelajaran dapat digunakan sebagai sarana dalam memberikan materi pendidikan yang disampaikan oleh pendidik kepada peserta didik, sedangkan metode belajar mengatur pada pengorganisasian bahan ajar dan strategi penyampaian. Selanjutnya ada hasil belajar yang diukur dengan efektif dan efisien yang berguna untuk mengetahui kemampuan dan minat siswa terhadap suatu mata pelajaran.

Ayat Al-Qur'an yang menegaskan bahwa sangat penting bagi kita untuk belajar dan menuntut ilmu:

فَتَعَلَى اللَّهِ الْمَلِكُ الْحَقُّ وَلَا تَعْجَلْ بِالْقُرْآنِ مِنْ قَبْلِ أَنْ يُقْضَى إِلَيْكَ وَحْيُهُ وَقُلْ رَبِّ زِدْنِي عِلْمًا

Artinya: "Maka Maha Tinggi Allah raja yang sebenar- benarnya, dan janganlah kamu tergesa-gesa membaca Al qur'an sebelum disempurnakan mewahyukannya kepadamu dan Katakanlah: "Ya Tuhanku,tambahkanilah kepadaku ilmu pengetahuan." (QS. Thaaha [20]: 114).¹⁵

Ayat di atas menjelaskan bahwa agama Islam mengajarkan kita untuk memeluk Islam secara menyeluruh artinya kita berkewajiban untuk menuntut ilmu karena belajar dapat membantu peserta didik untuk mengidentifikasi dan

¹⁴ SITI HAWA, "Pengembangan Sumber Belajar Berbasis Karakter Peserta Didik (Ikhtiar Optimalisasi Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI))," *JURNAL AZKIA : Jurnal Aktualisasi Pendidikan Islam* 19, no. 2 (2023): 83–91, <https://doi.org/10.58645/jurnalazkia.v19i2.430>.

¹⁵ Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al - Qur'an Dan Terjemahannya* (Jakarta: Darussalam, 2023). Hal. 320

menemukan perwujudan dari dirinya sendiri (*self realization*) yang sesuai dengan kemampuan dasar yang dimiliki peserta didik. Proses pembelajaran sangat tergantung dari bagaimana pendidik mampu menjadi fasilitator dan mediator yang memudahkan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Salah satu cara untuk mendukung proses pembelajaran adalah dengan menggunakan media pembelajaran.¹⁶ Media pembelajaran berfungsi sebagai perantara atau penyampai pesan dan informasi selama proses pembelajaran, yang memungkinkan siswa untuk lebih mudah memahami dan memahami materi.¹⁷ Tercapainya tujuan pembelajaran karena dengan adanya media pembelajaran ini, proses pembelajaran dapat dilakukan dengan cara yang paling efektif, dengan adanya media pembelajaran diharapkan peserta didik dapat menyerap ilmu dengan baik.

Media sangat penting untuk pembelajaran, dan guru harus memperhatikan peran pentingnya mengajar yang akan membantu peserta didik belajar, akibatnya pemilihan media harus benar-benar tepat agar tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan mudah.¹⁸ Karena penggunaan media pembelajaran ini akan meningkatkan efektivitas, efisiensi, dan daya tarik pembelajaran. Oleh karena itu, pendidik harus merencanakan pembelajaran di kelas dengan baik dan memahami betapa pentingnya menggunakan media

¹⁶ Muharrom, Aslan, and Jaelani, "Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smk Pusat Keunggulan Smk Muhammadiyah Sintang," *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Kearifan Lokal (JIPKL)* 3, no. 1 (2023): 1–13.

¹⁷ Shoffan Soffa et al., *Media Pembelajaran*, 1st ed. (Simpang Empat: CV. Afasa Pustaka, 2023). Hal. 3

¹⁸ Andi Asari et al., *Media Pembelajaran Era Digital*, 1st ed. (Yogyakarta: CV. Istana Agency, 2023). Hal. 1

pembelajaran dalam proses mengajar, selain itu pendidik harus memahami bahwa jika tidak ada alat pembelajaran pembelajaran akan menjadi rumit, proses belajar tidak akan berjalan dengan baik, dan peserta didik akan mudah jenuh.

Media pembelajaran adalah salah satu faktor yang berperan penting dalam proses belajar dan mengajar, dalam pembelajaran pendidik biasanya menggunakan media pembelajaran sebagai perantara dalam menyampaikan materi agar dapat dipahami oleh peserta didik.¹⁹ Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat mengembangkan minat serta keinginan yang baru, membangkitkan motivasi bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan dalam kegiatan belajar dan pendidik harus menguasai sehingga mereka dapat menyampaikan materi kepada peserta didik secara baik dan berdaya hasil guna, namun masih banyak sekolah maupun pendidik yang belum terlalu banyak menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan belajar padahal pendidik harus dapat membuat kelas yang menyenangkan. Faktor penghambat salah satunya adalah karena kurangnya penguasaan dalam bidang teknologi media pembelajaran.

Penggunaan media sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran.²⁰ Pengembangan media dalam proses pembelajaran ini tidak terlepas oleh kemajuan teknologi; berbagai jenis media dapat dikembangkan dengan teknologi saat ini, hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa

¹⁹ Amelia Putri Wulandari et al., “Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar,” *Journal on Education* 5, no. 2 (2023): 3928–36, <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.

²⁰ Asari et al., *Media Pembelajaran Era Digital*. Hal. 1

pembelajaran terus berjalan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Penting disini terlihat bahwa media pembelajaran berguna untuk membantu pendidik dan peserta didik melakukan pembelajaran yang baik dan mampu memberikan kebermaknaan dalam proses pembelajaran.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan penggunaan teknologi digital memiliki peran dalam mendukung dan meningkatkan proses kognitif peserta didik serta keterampilan berpikir. Perkembangan teknologi telah memiliki dampak yang signifikan dalam dunia pendidikan. Berbagai inovasi teknologi telah membawa perubahan dalam cara pengajaran, pembelajaran, dan administrasi pendidikan. Perkembangan ini membuka peluang baru untuk meningkatkan kualitas pendidikan, mengaksesnya dengan lebih mudah, dan membawa inovasi dalam metode pengajaran dan pembelajaran, namun juga perlu diperhatikan tantangan dan pertimbangan etika yang terkait dengan penggunaan teknologi dalam konteks pendidikan.

Berdasarkan observasi awal di SDN 100801 Pasar Sempurna, guru masih dominan menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Akibatnya, keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran terbatas, dan hasil belajar terlihat menurun, ditandai dengan kurangnya antusiasme, perhatian, serta rendahnya partisipasi dalam kelas. Kondisi ini berdampak pada variasi kegiatan belajar peserta didik. Penggunaan media yang cenderung seragam dan kurang bervariasi membuat proses pembelajaran berpotensi terasa kurang menarik bagi peserta didik. Akibatnya, peserta didik mungkin menjadi kurang aktif dalam pembelajaran dan cenderung pasif dalam berpartisipasi. Di sisi lain, peserta

didik cenderung lebih antusias saat proses pembelajaran melibatkan praktik langsung yang interaktif dalam pembelajaran.

Salah satu inovasi pembelajaran yang relevan dengan karakter siswa abad ke-21 adalah pemanfaatan media interaktif digital. Wordwall, sebagai salah satu media pembelajaran berbasis permainan edukatif digital, telah terbukti dapat meningkatkan perhatian, partisipasi, dan minat belajar siswa.²¹ Kegiatan belajar yang memungkinkan peserta didik untuk terlibat secara langsung terbukti meningkatkan minat dan ketertarikan mereka terhadap materi pembelajaran.²² Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran yang melibatkan interaksi dapat mendukung suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan.²³ Oleh karena itu, penting untuk mengembangkan media pembelajaran yang mampu memfasilitasi interaksi seperti media berbasis digital *Wordwall* berbantuan *padlet*. Media ini dapat membantu meningkatkan motivasi belajar, mendorong partisipasi aktif peserta didik, dan memberikan pengalaman belajar yang lebih bervariasi dan menarik.

Wordwall digunakan sebagai *game* berupa soal yang membangun antara siswa untuk berkompetisi sehingga pembelajaran menjadi lebih hidup. Selanjutnya, aktivitas siswa ditautkan ke aplikasi *padlet*. *Padlet* adalah aplikasi kolaboratif yang memungkinkan pengguna untuk berbagi teks, gambar, video,

²¹ Anisa Hidayati et al., “Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Kemampuan Literasi Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Inovasi. Evaluasi, Dan Pengembangan Pembelajaran* 4, no. 1 (2024): 75–80.

²² Belva Saskia Permana, Lutvia Ainun Hazizah, and Yusuf Tri Herlambang, “Teknologi Pendidikan: Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Digitalisasi,” *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora* 4, no. 1 (2024): 19–28, <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i1.2702>.

²³ Edi Kusnadi and Syifa Aulia Azzahra, “Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di MA Al Ikhlas Padakembang Tasikmalaya,” *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran* 12, no. 2 (2024): 323–39, <https://doi.org/10.24269/dpp.v12i2.9526>.

tautan, dan konten lainnya melalui “wall” atau dinding digital yang berfungsi sebagai papan buletin. Sebagai teknologi pendidikan, Padlet dinilai mudah digunakan dan efektif dalam pembelajaran digital.

Penggunaan aplikasi padlet tersedia secara gratis dan dapat diakses tanpa perlu mendownload aplikasinya, selain itu aplikasi padlet sangat mudah digunakan bagi guru mengingat di era globalisasi ini banyaknya aplikasi-aplikasi pembelajaran online yang tersedia. Namun banyak juga aplikasi-aplikasi pembelajaran online yang sulit dimengerti cara penggunaannya bagi guru bahkan ada juga aplikasi pembelajaran online yang berbayar dan waktu penggunaannya itu terbatas.

Dengan adanya pengembangan media pembelajaran ini, diharapkan peserta didik dapat lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran dan mencapai hasil belajar yang lebih baik. Permasalahan selanjutnya adalah rendahnya hasil belajar pada peserta didik, hal ini menjadi kendala bagi pendidik dalam proses pembelajaran. Anak-anak merasa kurang tertarik dan bosan apabila belajar dengan berfokus pada buku pelajaran saja, mereka lebih tertarik apabila proses pembelajaran dilakukan dengan metode praktik-praktik langsung.²⁴ Peran seorang pendidik sangat diperlukan untuk meningkatkan kegiatan belajar di kelas, seorang pendidik dituntut untuk dapat membuat kelas menjadi aktif dan membuat peserta didik memahami materi yang diberikan dan juga pemilihan media pembelajaran juga harus ditentukan dan sesuai untuk menarik minat belajar peserta didik.

²⁴ Yogi Fernando, Popi Andriani, dan Hidayani Syam, “Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa,” *Jurnal inspirasi Pendidikan (ALFIHRIS)* 2, no. 3 (2024): Hal. 61–68.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Anisa Hidayati dkk., menyatakan bahwa “Rendahnya minat dan motivasi pada diri siswa akan sangat berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa, untuk itu perlu adanya inovasi yang dilakukan guru dalam pembuatan media pembelajaran,” sehingga masalah dan kesulitan yang dialami saat ini dapat segera diatasi.²⁵ Media pembelajaran interaktif sangat dibutuhkan sebagai solusi dalam permasalahan ini. Sebuah media pembelajaran yang dapat mudah untuk digunakan oleh siapapun, untuk itu peneliti tertarik untuk melaksanakan sebuah penelitian terkait media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Wordwall* agar dapat menciptakan suasana belajar yang baru bagi peserta didik. Aplikasi *Wordwall* merupakan jenis media.

Pembelajaran interaktif dalam bentuk permainan yang dapat diakses dengan mudah secara online melalui *Wordwall.net* dengan tampilan menarik dan variatif, yang nantinya akan dijawab oleh peserta didik, sehingga dapat memotivasi peserta didik.²⁶ *Wordwall* menyajikan informasi dengan cara yang lebih menarik dan interaktif, melibatkan peserta didik secara langsung dalam proses pembelajaran. Kemampuan *Wordwall* untuk menyajikan informasi dalam bentuk visual, teks, dan audio dapat memfasilitasi pemahaman konsep pembelajaran secara holistik.

²⁵ Hidayati et al., “Analisis Faktor Penyebab Rendahna Kemampuan Literasi Siswa Sekolah Dasar.”Hal. 75-80.

²⁶ Nurpartini and Taufik Hidayat, “Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPAS Materi Aku Dan Kebutuhanku Pada Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar,” *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)* 5, no. 3 (2025): 1368–76.

Media *Wordwall* memiliki fitur menarik yang memungkinkan siswa untuk belajar dengan lebih aktif.²⁷ *Wordwall* menarik karena menyediakan berbagai template yang interaktif, dapat diakses di berbagai platform, dan mendukung pembelajaran kolaboratif.²⁸ *Wordwall* dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran melalui permainan edukasi yang menarik, fleksibel, dan mudah diakses secara daring. media ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa melalui aktivitas yang variatif dan menyenangkan.

Wordwall menyajikan informasi dalam berbagai format, termasuk visual, teks, dan audio, yang memungkinkan siswa untuk lebih mudah memahami materi pelajaran secara holistik.²⁹ Media ini juga mendukung pembelajaran kolaboratif, di mana siswa dapat bekerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas-tugas berbasis permainan yang dirancang oleh pendidik. Penelitian Khasanah dan Prayito menunjukkan bahwa penggunaan *Wordwall* dalam pembelajaran dapat meningkatkan aktivitas siswa sebesar 85%, terutama karena siswa merasa lebih terlibat dan tertantang dengan format permainan yang bervariasi.³⁰

²⁷ Andi Lathifa Mumtaza, Riska Noor Oktaviani, and Dany Miftah, "Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran Word Wall Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS," *RUKASI: Jurnal Ilmiah Perkembangan Pendidikan Dan Pembelajaran* 02, no. 02 (2025): 59–66.

²⁸ Mumtaza, Oktaviani, and Miftah. "Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran Word Wall dalam Meningkatkan hasil Belajar Siswa Mata pelajaran IPS," Hal. 59-66.

²⁹ Dimas Fathur Rahman, Roso Sugiyanto, and Ichyatul Afrom, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas IV SDN 10 Langkai," *Jembatan Hukum: Kajian Ilmu Hukum, Sosial Dan Administrasi Negara* 2, no. 2 (2025): 173–85.

³⁰ Tikhkamatul Khasanah and Muhammad Prayito, "Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Materi Keragaman Budaya," *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* 10, no. 02 (2024): 183–92.

Alasan utama mengapa *Wordwall* menarik untuk digunakan adalah karena sifatnya yang adaptif, fleksibel, dan berbasis teknologi modern. Menurut Wagstaff dalam Dina kurniastuti dan Sutrisna Wibawa, media ini memiliki berbagai template permainan, seperti kuis, roda acak, dan pencocokan kata, yang secara efektif meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.³¹ Selain itu, *Wordwall* memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain, sebuah pendekatan yang dikenal dapat meningkatkan retensi informasi dan pemahaman konsep.

Hasil penelitian sebelumnya juga mendukung keunggulan media ini. Khasanah dan Prayito menemukan bahwa siswa yang diajarkan dengan *Wordwall* mencatat peningkatan hasil belajar hingga 20% dibandingkan dengan metode konvensional.³² Hal ini menunjukkan bahwa *Wordwall* tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga memberikan dampak signifikan pada pemahaman materi siswa. Lebih lanjut, Nurpatini dan Hidayat mencatat bahwa 85% siswa merasa lebih aktif selama pembelajaran menggunakan *Wordwall*, karena mereka diajak untuk berpartisipasi langsung dalam berbagai aktivitas yang dirancang secara interaktif.³³

Media ini juga dirancang untuk dapat digunakan pada berbagai perangkat, mulai dari komputer hingga smartphone. Hal ini memudahkan aksesibilitas siswa, baik dalam pembelajaran tatap muka maupun jarak jauh.

³¹ Dina Kurniastuti and Sutrisna Wibawa, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran PPendidikan Pancasila Berbasis Wordwall Untuk Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar," *Semantik: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Budaya* 2, no. 1 (2024): 142–52.

³² Khasanah and Prayito, "Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Materi Keragaman Budaya."Hal. 183-192.

³³ Nurpartini and Hidayat, "Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPAS Materi Aku Dan Kebutuhanku Pada Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar."Hal. 1368-1376.

Selain itu, *Wordwall* mendukung fleksibilitas pendidik dalam mendesain pembelajaran, karena permainan yang dibuat dapat diunduh dalam format PDF untuk digunakan secara offline. Dengan demikian, kendala seperti keterbatasan jaringan internet tidak menjadi hambatan dalam pemanfaatan media ini. Selain itu, *Wordwall* juga mendukung aksesibilitas melalui berbagai perangkat, seperti laptop, tablet, dan smartphone, sehingga memudahkan siswa untuk belajar kapan saja dan di mana saja. Media ini juga dapat diunduh dalam bentuk PDF, yang sangat membantu pendidik dalam kondisi keterbatasan jaringan internet. Fitur ini menjadikan *Wordwall* sebagai media yang fleksibel dan dapat diintegrasikan dalam berbagai kondisi pembelajaran, baik daring maupun luring.

Sebuah media pembelajaran yang dapat mudah untuk digunakan oleh siapapun, untuk mewujudkan hal tersebut peneliti berinisiatif untuk melakukan penelitian dalam bentuk pengembangan “*Research and Development*” dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Wordwall* Berbantuan *Padlet* untuk Meningkatkan Hasil Belajar di kelas IV SD 100801 Pasar Sempurna.” Diharapkan dengan adanya penelitian ini pengembangan media pembelajaran berbasis *Wordwall* berbantuan *Padlet* dapat menjadi solusi yang tepat bagi peserta didik dan pendidik dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kegiatan belajar di kelas.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan pada latar belakang di atas maka peneliti dapat mengidentifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Masih rendahnya penggunaan media pembelajaran interaktif di SD Negeri 100801 Pasar Sempurna, khususnya media berbasis *Wordwall* berbantuan *Padlet* dalam proses pembelajaran.
2. Media pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional, seperti buku teks, gambar, atau presentasi *PowerPoint*, yang kurang bervariasi dan cenderung monoton.
3. Hasil belajar peserta didik masih rendah, karena kurangnya media dan metode pembelajaran yang interaktif dan menarik.
4. Kurangnya keterampilan pendidik dalam menguasai dan memanfaatkan teknologi media pembelajaran, khususnya dalam membuat dan menggunakan media digital seperti *Wordwall* berbantuan *padlet*.
5. Keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran masih minim, karena media yang digunakan belum mampu menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.
6. Belum adanya media pembelajaran yang fleksibel dan dapat diakses kapan saja serta mendukung pembelajaran daring dan luring secara optimal.
7. Diperlukan inovasi pembelajaran berbasis teknologi untuk membantu pendidik dalam menyampaikan materi secara lebih efektif dan efisien, serta membantu siswa memahami materi secara lebih holistik.

C. Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Wordwall* berbantuan *padlet* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SD Negeri 100801 Pasar Sempurna. Fokus penelitian hanya mencakup proses

pengembangan media, implementasi terbatas di kelas IV, dan pengukuran terhadap hasil belajar, tanpa membahas efektivitas jangka panjang terhadap hasil belajar akademik maupun pengembangan media interaktif lainnya.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan definisi data primer yang dihasilkan oleh peneliti yang sudah diuraikan di atas, maka pertanyaan-pertanyaannya dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana validitas media pembelajaran berbasis *wordwall* berbantuan *padlet* untuk meningkatkan hasil belajar di kelas IV SD 100801 Pasar Sempurna?
2. Bagaimana praktikalitas media pembelajaran berbasis *wordwall* berbantuan *padlet* untuk meningkatkan hasil belajar di kelas IV SD 100801 Pasar Sempurna?
3. Bagaimana efektivitas media pembelajaran berbasis *wordwall* berbantuan *padlet* untuk meningkatkan hasil belajar di kelas IV SD 100801 Pasar Sempurna?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah sebagaimana yang sudah diuraikan di atas, maka dapat dibuat tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengukur validitas media pembelajaran berbasis *wordwall* berbantuan *padlet* untuk meningkatkan hasil belajar di kelas IV SD 100801 Pasar Sempurna.
2. Untuk mengukur praktikalitas media pembelajaran berbasis *wordwall* berbantuan *padlet* untuk meningkatkan hasil belajar di kelas IV SD 100801 Pasar Sempurna.

3. Untuk menguji efektivitas media pembelajaran berbasis *wordwall* berbantuan *padlet* untuk meningkatkan hasil belajar di kelas IV SD 100801 Pasar Sempurna.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat secara teoritis dan praktis.

1. Manfaat teoritis

- a. Hasil penelitian ini dapat menambah khazanah keilmuan di bidang pendidikan, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi digital seperti *Wordwall* berbantuan *Padlet*.
- b. Penelitian ini diharapkan dengan media pembelajaran *Wordwall* berbantuan *padlet* dapat meningkatkan hasil belajar di Sekolah tersebut dan berpengaruh positif bagi peserta didik.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi pendidik sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan hasil dan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar, serta membantu menciptakan suasana kelas yang lebih aktif dan menyenangkan.
- b. Bagi peserta didik, media ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman materi pembelajaran secara lebih efektif.
- c. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan atau landasan dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif lainnya yang lebih variatif dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran modern.

G. Spesifikasi Produk Penelitian yang Diharapkan

Adapun media pembelajaran berbasis *wordwall* berbantuan *padlet* yang akan dihasilkan memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Berupa media pembelajaran digital interaktif yang mengintegrasikan aplikasi *Wordwall* dan *Padlet* sebagai sarana pembelajaran dan evaluasi.
2. Media *Wordwall* memuat berbagai aktivitas pembelajaran interaktif seperti: Kuis pilihan ganda, Mencocokkan pasangan (*matching*), Roda putar (*spin wheel*), Teka-teki silang (*crossword*), Permainan edukatif lainnya yang relevan dengan materi pembelajaran. *Padlet* digunakan sebagai media kolaboratif digital yang memungkinkan siswa: Mengunggah hasil pekerjaan, Menuliskan pendapat atau refleksi, Memberikan komentar, Berinteraksi dengan guru dan teman dalam pembelajaran.
3. Mudah Diakses: Dapat diakses secara online melalui berbagai perangkat seperti laptop, tablet, dan smartphone, serta dapat diunduh dalam format PDF untuk penggunaan secara offline.
4. Tampilan Menarik dan Responsif: Desain visual yang menarik, responsif, dan ramah pengguna (*user-friendly*), disesuaikan dengan karakteristik peserta didik.
5. Konten Sesuai Kurikulum: Materi disusun berdasarkan tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV sesuai kurikulum yang berlaku, dengan pendekatan yang menyenangkan dan mudah dipahami.
6. Mendukung Pembelajaran Aktif: Dirancang untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa, dan memotivasi belajar melalui interaksi langsung.
7. Fleksibel dan Adaptif: Dapat digunakan dalam pembelajaran tatap muka maupun daring, serta mudah disesuaikan oleh guru untuk berbagai topik atau variasi soal.
8. Fitur Evaluasi: Dilengkapi dengan fitur penilaian otomatis untuk mengukur pemahaman siswa secara langsung dan memberikan umpan balik segera.

H. Asumsi dan Batasan Penelitian

Asumsi pengembangan merujuk pada pemikiran sementara yang diperoleh oleh peneliti sebelum memulai kegiatan pra-penelitian. Beberapa asumsi yang menjadi dasar untuk pelaksanaan penelitian ini antara lain:

1. Penelitian pengembangan merupakan proses penyusunan media pembelajaran melalui revisi beberapa kali agar menghasilkan media pembelajaran yang valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran. media dikatakan valid, praktis dan efektif berdasarkan uji validitas, praktikalitas dan efektivitas bahan yang dikembangkan berada kategori valid, praktis, dan efektif.
2. Menggunakan pengembangan *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation* (ADDIE).
3. Peneliti berasumsi bahwa media pembelajaran wordwall berbantuan padlet yang dikembangkan akan membuat peserta didik lebih memahami materi Pendidikan Pancasila dan mempermudah pendidik untuk mengajar.
4. Media pembelajaran lebih praktis digunakan dan dapat membantu pembelajaran menjadi lebih efektif.

Namun dalam penelitian dan pengembangan produk ini tentu masih memiliki keterbatasan, diantaranya sebagai berikut:

1. Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran berbasis *wordwall* berbantuan *padlet* hanya memuat pelajaran Pendidikan Pancasila untuk peserta didik di kelas IV SDN 100801 Pasar Sempurna.
2. Media Pembelajaran yang dikembangkan dapat dijalankan dengan menggunakan chromebook, laptop versi 32 bit atau 64 bit dan handphone berbasis android.

3. Soal evaluasi maupun uji kompetensi tidak dapat dikerjakan di aplikasi *web* secara langsung.

I. Definisi Operasional

Berikut merupakan penjelasan beberapa istilah melalui definisi operasional antara lain:

1. Media Pembelajaran Interaktif adalah alat bantu digital yang dirancang untuk menyampaikan materi pelajaran dengan melibatkan peserta didik secara aktif melalui aktivitas berbasis permainan edukatif. Dalam penelitian ini, media yang digunakan adalah *Wordwall*, yaitu platform digital yang menyediakan berbagai template interaktif seperti kuis, roda acak, dan pencocokan kata, yang dapat diakses secara daring maupun luring. *Wordwall* ditautkan dengan *padlet*. *Padlet* adalah web 2.0 yang berbentuk papan virtual yang dapat membantu berjalannya proses pembelajaran. Melalui aplikasi *padlet* peserta didik dapat dengan leluasa mengakses, mengubah, menghapus, mengungkapkan, dan meneruskan apa yang dipikirkannya melalui kolom komentar. *Padlet* memungkinkan semua penggunanya untuk dapat berinteraksi dengan berbagai latar belakang, baik itu pengguna Google, Yahoo, Apple, atau Microsoft
2. Hasil Belajar Siswa dalam penelitian ini adalah perubahan kemampuan kognitif siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis *wordwall* berbantuan *padlet*. Hasil belajar diukur melalui tes formatif sebelum dan sesudah pembelajaran (pretest dan posttest), dengan indikator mengacu pada capaian kompetensi dasar dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV materi keragaman budaya.

3. Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 100801 Pasar Sempurna adalah subjek dalam penelitian ini yang terdiri dari siswa-siswi kelas IV yang mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media Wordwall pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.
4. Pengembangan Media dalam konteks ini mengacu pada proses Research and Development (R&D), yakni prosedur sistematis yang dilakukan peneliti untuk merancang, mengembangkan, dan menguji coba media pembelajaran berbasis Wordwall berbantuan padlet yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

J. Sistematika Pembahasan

Dalam sebuah penelitian terdapat rujukan untuk untuk penulisan dan pengembangan penelitian ini, pembahasan lengkap yang akan dibahas oleh peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan

Bab I akan mengulas tentang latar belakang sebuah masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat penelitian, asumsi keterbatasan, spesifik produk yang dikembangkan, definisi operasional, dan sistematika pembahasan

BAB II Kajian Pustaka

Bab II akan mengupas tentang konsep peneliti, prinsip serta teori yang digunakan dalam pembuatan media ajar. Fokusnya peneliti yaitu pada teori hasil belajar, pengembangan media pembelajaran, aplikasi *wordwall* berbantuan *padlet*.

BAB III Metode Penelitian

Pada Bab III membahas mengenai model pengembangan, jenis penelitian, metode pengembangan, dan ujicoba pengembangan. Penjelasan ini menyajikan informasi mendalam tentang proses penelitian dari peneliti, dari pengumpulan data awal sampai dengan pembentukan produk akhir.

BAB IV Hasil Penelitian

Pada bab IV akan mengulas penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *wordwall* berbantuan padlet dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SD Negeri 100801 Pasar Sempurna. Pada bagian ini akan dipaparkan hasil penelitian beserta data yang telah dikumpulkan.

BAB V Penutup

BAB VI berisi Kesimpulan, Implikasi Hasil Penelitian serta Saran.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pengembangan Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata “media” berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab, istilah media diterjemahkan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.³⁴ Istilah ini sering digunakan dalam berbagai konteks untuk menggambarkan alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi dari satu pihak ke pihak lainnya.³⁵ Media apabila dipahami secara garis besar dapat berupa manusia, materi, atau kejadian yang menciptakan kondisi memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.³⁶ Dalam konteks ini, pendidik, buku teks, dan lingkungan sekolah dapat dianggap sebagai bentuk media. Namun, dalam pengertian yang lebih khusus, media dalam proses belajar mengajar

³⁴ Shoffan Shoffa et al., *Media Pembelajaran*, 1st ed. (Pasaman Baru: CV. Afasa Pustaka, 2023). Hal. 24

³⁵ Dita Aidana Ritonga and Apiek Gandamana, “Pengembangan Media Pembelajaran Game Interaktif Berbasis Web Wordwall Pada Tema 7 Subtema 1 Di Kelas IV SDN 064966 Kecamatan Medan Perjuangan T.A. 2022/2023,” *JH: Jurnal Handayani* 14, no. 2 (2023): 53–62, <https://repositorio.ufsc.br/xmlui/bitstream/handle/123456789/167638/341506.pdf?sequence=1&isAllowed=y%0Ahttps://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/8314/LOEBLEIN%2C%20LUCINEIA%20CARLA.pdf?sequence=1&isAllowed=y%0Ahttps://antigo.mdr.gov.br/saneamento/proces>.

³⁶ Matt Bower et al., *How Should We Change Teaching and Assessment in Response to Increasingly Powerful Generative Artificial Intelligence? Outcomes of the ChatGPT Teacher Survey, Education and Information Technologies*, vol. 29 (Springer US, 2024), <https://doi.org/10.1007/s10639-023-12405-0>.

sering kali diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik yang digunakan untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Hal ini menunjukkan bahwa media memiliki peran penting dalam proses transfer pengetahuan dan keterampilan di lingkungan pembelajaran.

Kemudian menurut Abdul Wahab mendefinisikan media pembelajaran sebagai media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran, baik sebagai alat bantu guru dalam mengajar maupun sebagai sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan, yakni peserta didik. Media pembelajaran bertindak sebagai penyaji dan penyalur pesan, sehingga dalam situasi tertentu, media dapat mewakili pendidik dalam menyampaikan informasi pembelajaran kepada peserta didik. Hal ini memberikan fleksibilitas dalam metode penyampaian materi pelajaran dan memungkinkan pendidik untuk memperkaya pengalaman belajar siswa.

Sedangkan Martin dan Briggs memperluas konsep media pembelajaran dengan menyatakan bahwa media mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dalam proses pembelajaran.³⁷ Sumber ini mencakup perangkat keras (hardware) seperti proyektor, komputer, atau papan tulis elektronik, serta perangkat lunak (software) yang digunakan pada perangkat keras tersebut, seperti program pembelajaran interaktif, video edukasi, atau aplikasi digital.

³⁷ Barokah et al., "Studi Literatur: Analisis Pemanfaatan Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik." Hal. 243-252.

Pendekatan ini mencerminkan perkembangan teknologi dalam pembelajaran modern, di mana integrasi antara perangkat keras dan perangkat lunak menjadi elemen kunci dalam menciptakan pengalaman belajar yang efektif.

Media pembelajaran juga dapat dibedakan berdasarkan jenis dan fungsinya. Misalnya, Heinich mengelompokkan media ke dalam kategori visual, audio, dan audiovisual. Media visual mencakup gambar, diagram, atau peta yang digunakan untuk memperjelas konsep-konsep tertentu.³⁸ Media audio meliputi rekaman suara atau siaran radio yang digunakan untuk menyampaikan informasi verbal. Sementara itu, media audiovisual seperti video atau animasi digital menggabungkan elemen visual dan audio untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik.³⁹ Dalam konteks pembelajaran, peran media tidak hanya terbatas pada penyampaian informasi. Media juga berfungsi sebagai alat untuk memotivasi siswa, memperjelas konsep yang kompleks, menyediakan pengalaman belajar yang bervariasi, serta mendukung interaksi antara siswa dan materi pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran memiliki kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar mengajar.

³⁸ Eka Melati et al., "Pemanfaatan Animas Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar," *Journal on Education* 6, no. 1 (2023): 732–41.

³⁹ Edi Syahputra, "Pembelajaran Abad 21 Dan Penerapannya Di Indonesia," *Journal of Information System and Education Development* 2, no. 4 (2024): 10–13, <https://doi.org/10.62386/jised.v2i4.104>.

b. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran yaitu sarana pendidikan yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi berupa materi. Media pembelajaran memiliki bentuk dan jenis yang beragam. Menurut Isnaeni dan Hidayah dalam (Faizah dan Kamal) media pembelajaran dibedakan menjadi 4 jenis yaitu :⁴⁰

1. Media visual, media yang dapat dilihat melalui indera penglihatan. Media ini terdiri dari gambar, foto, poster, dan majalah.
2. Media audio, media yang dapat didengar. Media ini berupa musik, rekaman dan lain sebagainya yang dapat didengar melalui indera pendengaran.
3. Media audiovisual, media yang dapat dilihat dan dapat didengar secara bersamaan. Media ini berupa video.
4. Multimedia, media yang menggabungkan antara media visual, audio dan audiovisual secara bersamaan. Pokok bahasannya menyangkut media yang dikenal dengan internet, dalam internet sudah tergabung banyak jenis media.

Berdasarkan penjelasan yang dipaparkan oleh para ahli, dapat diperoleh suatu kesimpulan bahwa terdapat 4 jenis media pembelajaran yakni : media visual (gambar, foto, poster), media audio (musik dan rekaman), media audiovisual (video), multimedia (internet). Dari

⁴⁰ Haizatul Faizah and Rahmat Kamal, "Belajar Dan Pembelajaran," *Jurnal Basicedu* 8, no. 1 (2024): 466–76, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6735>.

beberapa jenis media pembelajaran, media yang akan dikembangkan yaitu media visual yang berbentuk sebuah buku.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peranan yang sangat pokok dalam proses pembelajaran.⁴¹ Penggunaan media pembelajaran pada proses belajar mengajar dapat memudahkan guru untuk memberikan materi pembelajaran agar mudah dipahami peserta didik. Sementara itu, terdapat manfaat media pembelajaran yang dikemukakan oleh Samura dalam Mirnawati dkk., manfaat praktis media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut :⁴²

1. Media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar dengan memperjelas pesan dan informasi.
2. Media pembelajaran bisa meningkatkan dan mengarahkan perhatian peserta didik dengan cara yang memungkinkan mereka untuk mendapatkan motivasi belajar, memungkinkan untuk berinteraksi secara langsung dengan lingkungannya, dan memberi kesempatan untuk belajar secara mandiri sesuai dengan keinginannya dan kemampuan mereka.
3. Media pembelajaran mampu mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.

⁴¹ Khasanah and Prayito, "Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Materi Keragaman Budaya." Hal. 183-192.

⁴² Mirna Wati et al., "Penerapan Media Pembelajaran Game Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Di Kelas 1," *Dinamika Pembelajaran: Jurnal Pendidikan Dan Bahasa* 2, no. 2 (2025): 323–34.

4. Media pembelajaran dapat memungkinkan interaksi langsung antara guru dan peserta didik serta memberikan kepada peserta didik pengalaman yang sebanding dengan peristiwa yang terjadi di lingkungan sekitarnya.

Sedangkan media pembelajaran menurut Nurrita dalam melati dkk., memberikan manfaat sebagai berikut: 1) Manfaat media pembelajaran bagi guru yaitu membantu memberikan pedoman dalam menjelaskan materi pembelajaran dengan cara yang sistematis dan dapat membantu menyajikan materi dengan cara yang menarik sehingga tujuan pembelajaran tercapai, 2) Manfaat media pembelajaran bagi peserta didik yaitu dapat meningkatkan motivasi dan minat peserta didik untuk belajar, sehingga dapat memahami pelajaran dengan baik dan dalam lingkungan pembelajaran yang menyenangkan.⁴³

Berdasarkan sudut pandang para ahli di atas, dapat ditarik suatu kesimpulan yakni media pembelajaran membantu penyampaian ide atau gagasan sehingga memudahkan siswa untuk memahaminya, meningkatkan motivasi dan minat siswa terhadap materi pelajaran. Selain itu, penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah.

d. Landasan Teoritis Pengembangan Media

Pemerolehan pengetahuan dan ketrampilan, perubahan-perubahan sikap dan perilaku dapat terjadi karena interaksi antara

⁴³ Melati et al., "Pemanfaatan Animas Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar." Hal. 732-741

pengalaman baru dengan pengalaman yang pernah dialami sebelumnya. Menurut Brunner dalam Rahmad, dkk., mengatakan “ada 3 tingkatan utama modus belajar, yaitu : pengalaman langsung (*enactive*), pengalaman *pictorial*/gambar (*iconic*), dan pengalaman abstrak (*symbolic*).”⁴⁴ Ketiga tingkatan pengalaman itu saling berinteraksi dalam upaya memperoleh pengetahuan, ketrampilan, dan sikap yang baru.

Agar proses belajar mengajar dapat berhasil dengan baik, siswa sebaiknya diajak untuk memanfaatkan semua alat inderanya. Guru berusaha untuk menampilkan rangsangan atau stimulus yang dapat diproses dengan berbagai indera. Semakin banyak alat indera yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi semakin besar kemungkinan informasi tersebut dimengerti dan dapat dipertahankan dalam ingatan. Dengan demikian, siswa diharapkan dapat menerima dan menyerap dengan baik dan mudah pesan-pesan dalam materi yang disajikan.

Levie dan Levie yang dikutip oleh Mulyawan menyimpulkan bahwa stimulus visual membuahkan hasil belajar lebih baik untuk tugas-tugas seperti mengingat, mengenali, dan menghubungkan-hubungkan fakta dan konsep.⁴⁵ Stimulus verbal memberi hasil belajar yang lebih apabila pembelajaran itu melibatkan ingatan berurut-urutan. Oleh sebab

⁴⁴ Rahmad Aditya Pratama, Ahyar Supani, and Ali Firdaus, “Pemanfaatan Media Pembelajaran 3 Dimensi Untuk Materi Kecerdasan Buatan Dalam Mata Kuliah Kecerdasan Buatan,” *Jurnal Laporan Akhir Teknik Komputer* 2, no. 1 (2022): 1–10.

⁴⁵ I Nyoman Rajeg Mulyawan, “Peran Media Audio Visual Dalam Pendidikan Di Taman Kanak-Kanak (Studi Pada TK Widyasari Selemadeg Tabanan 2022),” *Jurnal Bimbingan Dan Koseling* 1, no. 1 (2022): 24–35.

itu belajar dengan menggunakan indera ganda yaitu pandang dan dengar akan memberi keuntungan bagi siswa. Siswa akan belajar lebih banyak materi yang disajikan dengan stimulus pandang dan dengar.

Gambaran diatas sejalan dengan gambaran yang dibuat oleh Edgar Dale. Dale memperkirakan bahwa pemerolehan hasil belajar melalui indera pandang sekitar 75%, melalui indera dengar sekitar 13%, dan melalui indera lainnya sekitar 12%. Para ahli menyimpulkan bahwa kurang lebih 90% dari hasil belajar melalui indera pandang, 5% diperoleh melalui indera dengar, dan 5% lagi dari indera lainnya.⁴⁶



Gambar 2.1: Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Hasil belajar seseorang diperoleh mulai dari pengalaman langsung (konkret), kenyataan yang ada di lingkungan kehidupan seseorang, kemudian melalui benda tiruan, sampai kepada lambang verbal (abstrak). Semakin keatas dipuncak kerucut semakin abstrak media penyampaian pesan itu. Pengalaman langsung akan memberikan kesan paling utuh dan paling bermakna mengenai informasi dan gagasan

⁴⁶ Duta Anggoro et al., “Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur’an Dan Hadist,” *Journal of Student Research* 1, no. 5 (2023): 286–306.

yang terkandung dalam pengalaman itu. Oleh karena ia melibatkan indera penglihatan, pendengaran, perasaan, penciuman, dan peraba.⁴⁷

Berdasarkan uraian teori Bruner, Levie & Levie, serta kerucut pengalaman Edgar Dale, dapat disimpulkan bahwa keberhasilan proses pembelajaran sangat ditentukan oleh keterlibatan berbagai indera siswa dalam menerima dan mengolah informasi. Semakin konkret pengalaman belajar yang diperoleh melalui tindakan langsung dan dukungan stimulus visual maupun audio, maka semakin besar peluang siswa memahami, mengingat, serta menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang dipelajari. Oleh karena itu, guru perlu merancang pembelajaran yang mampu mengintegrasikan pengalaman langsung, media visual, dan simbolik secara seimbang agar pesan pembelajaran lebih bermakna dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara optimal.

e. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Dalam kegiatan pembelajaran penggunaan media memiliki peran yang penting. Sehubungan dengan penggunaan media tersebut, tenaga pendidik atau guru perlu cermat dalam penetapan atau pemilihan media yang akan digunakan dalam pembelajaran. Kecermatan dan ketepatan dalam memilih media yang digunakan akan menunjang efektivitas kegiatan belajar mengajar.

⁴⁷ Mulyawan, "Peran Media Audio Visual Dalam Pendidikan Di Taman Kanak-Kanak (Studi Pada TK Widyasari Selemadeg Tabanan 2022)."Hal. 24-35.

Menurut Hasan dkk. dalam Kusnadi dan Azzahra mengatakan bahwa kriteria yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran adalah sebagai berikut:⁴⁸

1. Tujuan pembelajaran

Memilih media pembelajaran hendaknya dapat menunjang pencapaian tujuan pembelajaran yang sebelumnya telah ditentukan. Jika menemukan beberapa media yang dianggap cocok, hendaknya dipilih yang paling cocok.

2. Keefektivan

Salah satu dari berbagai media yang telah dipilih dianggap paling efektif untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditentukan sebelumnya.

3. Peserta didik

Pemilihan media disesuaikan dengan kemampuan/ taraf berfikir peserta didik, kemenarikan media untuk peserta didik, untuk pembelajaran di kelas berapa, serta media digunakan untuk belajar individual atau berkelompok.

4. Ketersediaan

Jika media belum tersedia maka media dapat dibuat sendiri oleh guru, berkolaborasi dengan peserta didik, menyewa, membeli, atau mungkin bantuan.

⁴⁸ Kusnadi and Azzahra, "Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di MA Al Ikhlas Padakembang Tasikmalaya." Hal. 323-339

5. Kualitas Teknik

Media yang akan digunakan hendaknya memiliki kualitas atau keadaan daya tahan yang baik dan syarat sebagai media pendidikan terpenuhi.

6. Biaya pengadaan

Dalam memilih media pembelajaran perlu memperhatikan anggaran untuk pengadaannya. Hendaknya biaya yang dikeluarkan untuk pengadaan media sepadan dengan manfaat penggunaannya.

7. Fleksibilitas (lentur) dan kenyamanan media

Harus mempertimbangkan kelenturan media karena dapat digunakan dalam berbagai situasi dan tidak berbahaya saat digunakan.

8. Kemampuan orang yang menggunakannya

Harus dapat menggunakan media, karena orang yang tidak dapat menggunakannya tidak dapat memanfaatkannya dengan baik, bahkan jika media sangat bermanfaat.

9. Alokasi waktu

Waktu yang dialokasikan untuk proses pembelajaran disesuaikan dengan media pembelajaran yang digunakan.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa dalam memilih media pembelajaran, terdapat 9 persyaratan, yaitu : tujuan pembelajaran yang hendak dicapai, keefektifan media, peserta didik, ketersediaan media, kualitas media, biaya pengadaan, fleksibilitas dan kenyamanan media, kemampuan orang yang menggunakannya, dan

alokasi waktu. Maka, untuk menentukan suatu media pembelajaran yang akan digunakan pada suatu materi harus memperhatikan 9 kriteria tersebut.

f. Prinsip-Prinsip Penggunaan Media

Penggunaan media pembelajaran selama proses pembelajaran akan membantu mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Hasan dkk., dalam Kusnadi dan Azzahra, Beberapa prinsip yang perlu dipertimbangkan dalam penggunaan media yaitu:⁴⁹

1. Tidak ada media yang ideal untuk semua tujuan. Beberapa media cocok digunakan untuk tujuan pembelajaran tertentu saja, tetapi yang lain mungkin tidak.
2. Media adalah bagian penting dari proses pembelajaran. Bukan hanya alat bantu guru untuk mengajar, tetapi media itu bagian yang penting dari proses pembelajaran. Penetapan media harus disesuaikan dengan elemen lain dalam rancangan Pembelajaran yang telah ditentukan.
3. Media yang digunakan, tujuan terakhir adalah agar peserta didik lebih mudah mengikuti pembelajaran. Kemudahan itu menjadi dasar utama dalam penggunaan dan pemilihan media.
4. Dalam pembelajaran penggunaan media bukan hanya sebagai selingan/pengisi waktu, tetapi itu terkait dengan pembelajaran.
5. Media yang dipilih harus objektif dan didasarkan pada tujuan pembelajaran.

⁴⁹ Kusnadi and Azzahra. Kusnadi and Azzahra. Hal. 323-339

6. Peserta didik mungkin bingung jika mereka menggunakan banyak media sekaligus.
7. Kekonkritan dan keabstrakan media pembelajaran tidak menentukan kualitasnya.

Dapat disimpulkan bahwa prinsip penggunaan media pembelajaran yakni : tidak ada media yang ideal untuk semua tujuan, media adalah bagian penting dari proses pembelajaran, media yang digunakan harus dapat memudahkan peserta didik, penggunaan media memiliki tujuan yang menyatu dengan pembelajaran, dalam memilih media harus berdasar pada tujuan pembelajaran yang telah ditentukan, dan penggunaan media dalam satu waktu dapat membuat peserta didik bingung.

2. Media Pembelajaran Digital Interaktif: *Wordwall*

a. Pengertian *Wordwall*

Wordwall adalah aplikasi website berbasis edukasi yang diaplikasikan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa dan meningkatkan keaktifan siswa.⁵⁰ Aktivitas *Wordwall* melibatkan pengguna dalam permainan dengan menggunakan banyak kata berfrekuensi tinggi dan komponen visual, sehingga meningkatkan minat belajar melalui berbagai format yang menyenangkan. *Wordwall* juga memperkuat pembelajaran dengan memasukkan tugas-tugas baru, seperti melatih ejaan

⁵⁰ Ichda Nurul Marlita et al., “Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Game Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar,” *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran* 7, no. 2 (2024): 725–35, <https://doi.org/10.30605/jsgp.7.2.2024.4229>.

melalui ekspresi lisan dan tulisan.⁵¹ *Wordwall* tepat sekali digunakan untuk menggali dan merencanakan evaluasi pembelajaran yang aktif.

Menurut Wagstaff, yang dikutip oleh Daniel dan Chaterina *wordwall* berasal dari bahasa Inggris, *word* yang artinya kata dan *wall* artinya dinding, jadi *wordwall* dapat diartikan dinding kata. *Wordwall* merupakan salah satu tipe media pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam penguasaan *vocabulary*.⁵² *Wordwall* adalah kumpulan kosakata yang terorganisir secara sistematis yang ditampilkan dengan huruf yang besar dan ditempelkan pada dinding kelas.⁵³ Seperti yang diukemukakan oleh Maghfiroh dalam penelitiannya, bahwa media *wordwall* mampu menciptakan interaksi yang menguntungkan bagi siswa.⁵⁴ *Wordwall* merupakan salah satu aplikasi yang bisa digunakan sebagai media belajar maupun alat penilaian yang menarik bagi siswa dalam pembelajaran

Di dalam aplikasi *wordwall* terdapat berbagai macam template game seperti kuis, memasang, menjodohkan dan sebagainya yang dapat digunakan untuk membuat soal evaluasi.⁵⁵ Di halaman aplikasi *wordwall*

⁵¹ Nurah Saleh Alfares, "Investigating the Efficacy of Wordwall Platform in Enhancing Vocabulary Learning in Saudi EFL Classroom," *International Journal of Game-Based Learning* 15, no. 1 (2025): 1–12, <https://doi.org/10.4018/IJGBL.367870>.

⁵² Daniel Ari Widhiatama and Chaterina Brameswari, "The Effectiveness of Wordwall in Enhancing Students' Engagement and Motivation in Iterature Classes," *International Journal of Linguistics, Literature and Translation (IJLLT)* 7, no. 4 (2024): 15–24, <https://doi.org/10.32996/ijllt>.

⁵³ Estuning Dewi Hapsari, Theresia Budi Sucihati, and Rigia Fika Nur Fitria, "Pelatihan Penggunaan Aplikasi Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi," *JPEMAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 3, no. 2 (2025): 153–59, <https://doi.org/10.71456/adc.v3i2.1229>.

⁵⁴ Gina Rizky Romdaniah and Ahmad Sahidah, "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Dalam Mengurangi Kecemasan Belajar Matematika Pada Siswa Kelas V MI Al-Huda," *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 8, no. 6 (2025): 6132–39, <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i6.8297>.

⁵⁵ Siti Maryani et al., "Implementasi Penggunaan Media Ajar Wordwall Dalam Proses Pembelajaran SKI Di Madrasah Ibtidaiyah," *Inovasi: Jurnal Sosial Humaniora Dan Pendidikan* 4, no. 2 (2025): 568–80.

juga terdapat banyak hasil game yang telah dibuat guru-guru lain sehingga dapat dijadikan referensi sebelum membuat game untuk mendapatkan gambaran game yang akan dibuat.⁵⁶

Penggunaan media pembelajaran interaktif seperti *Wordwall* mampu menumbuhkan hasil belajar siswa karena menyajikan konsep yang abstrak secara lebih konkret dan menyenangkan. Sejalan dengan Suparni yang menyatakan bahwa adanya media pembelajaran membuat siswa lebih senang, tertarik, dan bersikap positif terhadap pelajaran, *Wordwall* dapat menjadi sarana yang efektif untuk merangsang keterlibatan aktif siswa sekaligus meningkatkan motivasi serta minat mereka dalam belajar.⁵⁷ *Wordwall* dapat digunakan dalam pembelajaran daring maupun luring dalam era new normal saat ini yang sudah menerapkan pembelajaran luring maupun blended learning.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *wordwall* merupakan media pembelajaran interaktif yang mampu menciptakan interaksi yang menguntungkan bagi siswa Media pembelajaran ini juga dapat diartikan web aplikasi yang digunakan untuk membuat *games* berbasis kuis yang menyenangkan. kelebihan *wordwall* yaitu *free* untuk pilihan *basic* dengan pilihan beberapa *template*. Selain itu, permainan yang telah dibuat dapat dikirimkan secara langsung melalui *whatsapp*, *google*

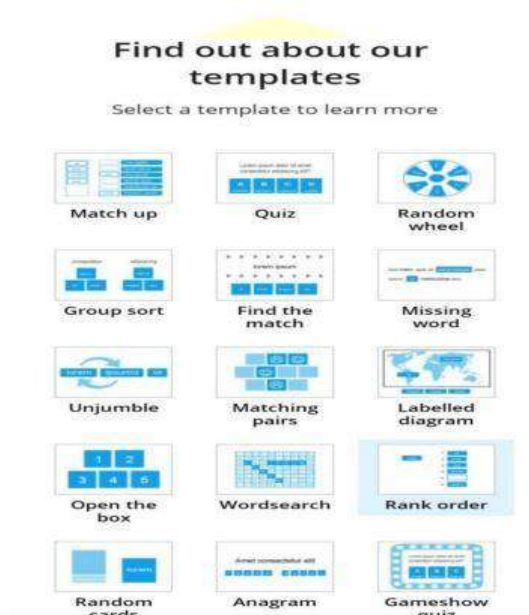
⁵⁶ Siti Rodliyah Eka Agustina et al., “Analisis Dampak Pemanfaatan Permainan Edukasi Wordwall Terhadap Motivasi Belajar Matematika Peserta Didik Kelas III Madrasah Ibtidaiyah,” *Diniyah: Jurnal Pendidikan Dasar* 6, no. 1 (2025): 37, <https://doi.org/10.31332/dy.v6i1.10051>.

⁵⁷ Suparni, “Media Pembelajaran Matematika Materi Operasi Hitung Bilangan Bulat Di Tingkat Sd/Mi,” *Dirasatul Ibtidaiyah* 1, no. 1 (2021): 124–35, <https://doi.org/10.24952/ibtidaiyah.v1i1.3729>.

classroom, maupun yang lainnya. Software ini menawarkan banyak jenis permainan seperti, *crossword*, *quiz*, *random cards* (kartu acak) dan masih banyak lainnya.

b. Jenis dan Karakter Media *Wordwall*

Macam-macam Media *Wordwall* Jenis-jenis media *Wordwall* dan yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut yang ada pada gambar:



Gambar 2.2 Jenis-Jenis Game Edukasi Pada Wordwall⁵⁸

Dilihat dari Gambar 2.2 di atas, sangat baik dapat digambarkan sebagai berikut:

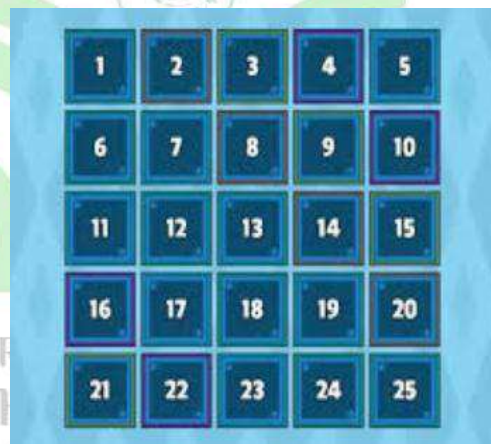
1. Koordinasi, permainan edukatif ini meminta siswa memilih jawaban yang sesuai dengan pernyataan sebagai gambar atau pertanyaan dengan menentukan batas atau membawa semboyan ke penggambaran yang sesuai.

⁵⁸ Ainun Najib Alfatih, "Wordwall: Penyedia Media Pembelajaran Interaktif Untuk Guru," Edoe Media, 2021, <https://www.edoemedia.com/2021/03/wordwall-penyedia-media-pembelajaran.html>.



Gambar 2.3 Template Koordinasi⁵⁹

2. Tes, permainan instruktif ini meminta siswa mengerjakan tes sesuai waktu yang ditentukan dengan materi yang diajarkan dengan memilih jawaban yang benar dan kemudian dilanjutkan dengan tes berikutnya



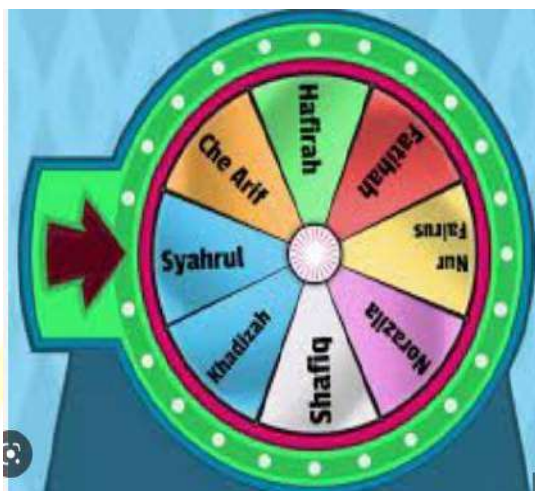
Gambar 2.4 Template Tes *Wordwall*⁶⁰

3. Roda Tidak Beraturan, instruksi ini meminta siswa untuk menyatakan penggambaran dari gambar atau jawaban atas pertanyaan yang dipilih dari roda yang diputar. Permainan ini biasanya digunakan sebagai

⁵⁹ Deswati, "Wordwall Untuk Pembelajaran," Gurusiana, 2023, <https://www.gurusiana.id/deswati094748/article/read/wordwall-untuk-pembelajaran-interaktif-4427724>.

⁶⁰ Deswati, "Wordwall Untuk Pembelajaran," Gurusiana, 2023.

kegiatan atau latihan sehingga siswa menggambarkan dan mempertahankan materi yang dibutuhkan instruktur karena permainan ini tidak memiliki skor.



Gambar 2.5 Roda Tak Beraturan⁶¹

4. Buka peti, permainan edukatif ini meminta siswa memilih jawaban yang sesuai dengan pernyataan berupa gambar atau pertanyaan dengan cara membuka kotak-kotak yang tersedia satu per satu dan kemudian memilih jawaban yang benar sesuai dengan yang ada di dalam wadah.



Gambar 2.6 Buka Peti⁶²

⁶¹ Ainun Najib Alfatih, "Wordwall: Penyedia Media Pembelajaran Interaktif Untuk Guru," Edoe Media, 2021. Hal. 1

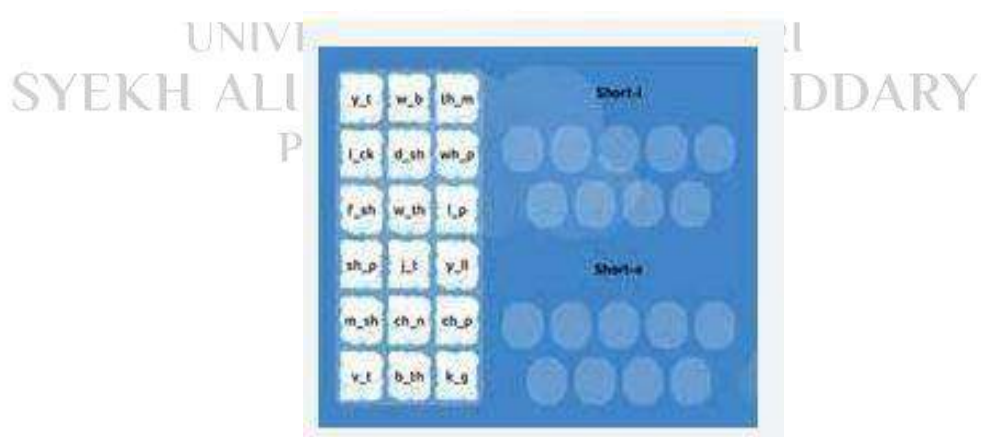
⁶² Alfatih. Ainun Najib Alfatih, "Wordwall: Penyedia Media Pembelajaran Interaktif Untuk Guru," Hal. 1

5. Temukan kecocokan, sekolah ini meminta siswa memilih jawaban yang sesuai dengan pernyataan sebagai gambar atau pertanyaan dengan mengetuk jawaban yang tepat untuk membuangnya berulang-ulang sampai semua jawaban hilang.



Gambar 2.7 Temukan Kecocokan⁶³

6. Pengurutan, cara meminta agar siswa mengelompokkan atau menyusun gambar atau artikulasi dengan cara menarik dan memindahkannya ke kumpulan atau kumpulan klasifikasi yang masih ada di udara dengan tepat.



Gambar 2.8 Pengurutan⁶⁴

⁶³ Alfatih. Wordwall: Penyedia Media Pembelajaran Interaktif Untuk Guru,” Hal. 1

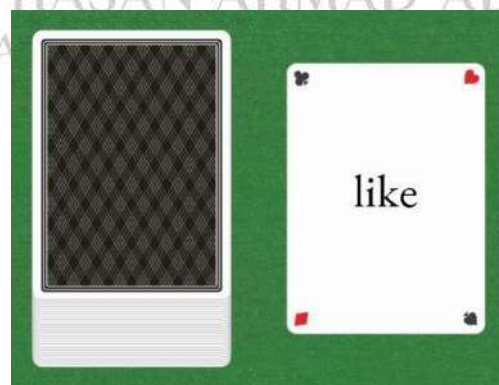
⁶⁴ Alfatih. Wordwall: Penyedia Media Pembelajaran Interaktif Untuk Guru,” Hal. 1

7. Berkoordinasi dengan set, yaitu dengan mencari set dari gambar atau menggabungkan pertanyaan dengan jawaban yang benar dengan membuka kartu yang baru saja ditutup satu per satu kemudian mengingatnya dan berkoordinasi dengan set mereka sesuai waktu yang dibagikan.



Gambar 2.9 Berkoordinasi Dengan Set⁶⁵

8. Kartu Sewenang-wenang, cara meminta siswa memperhatikan penggambaran gambar atau jawaban atas pertanyaan yang muncul dari kartu tidak beraturan yang diberikan. Biasanya digunakan sebagai suatu kegiatan sehingga siswa menggambarkan dan menyimpan materi yang dibutuhkan instruktur karena permainan ini tidak memiliki nilai.

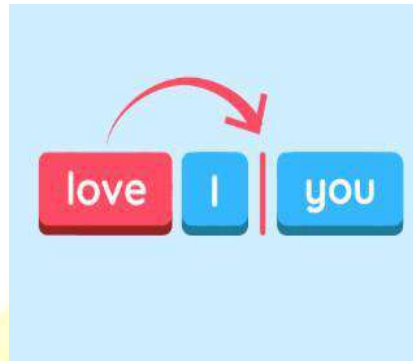


Gambar 2.10 Kartu Sewenang-wenang⁶⁶

⁶⁵ Alfatih. Wordwall: Penyedia Media Pembelajaran Interaktif Untuk Guru,” Hal. 1

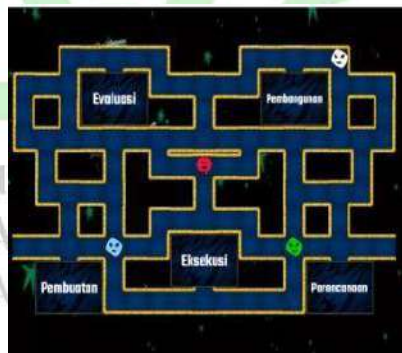
⁶⁶ Alfatih. Wordwall: Penyedia Media Pembelajaran Interaktif Untuk Guru,” Hal. 1

9. *Unjumble*, cara meminta siswa menyortir kalimat atau bagian dengan menarik dan mendalangi kotak-kotak kata atau ungkapan ke dalam permintaan kalimat atau bagian yang benar.



Gambar 2.11 *Unjumble*⁶⁷

10. Eksekutor, cara meminta siswa menjumlahkan kata, ungkapan, atau kalimat dengan memilih huruf yang tepat. Jika Anda memilih beberapa huruf yang tidak dapat diterima, itu akan mengurangi hidup atau kesempatan Anda untuk bermain.



Gambar 2.12 Eksekutor⁶⁸

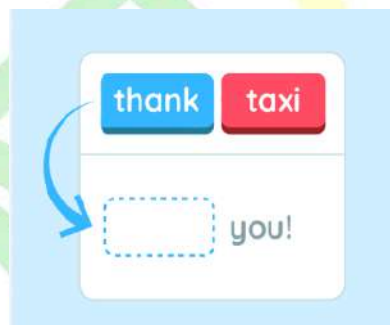
11. Penataan ulang kata, cara meminta siswa mendalangi suatu kata atau ungkapan dengan cara mengangkut huruf-huruf tersebut ke dalam wadah yang telah diberikan secara efektif.

⁶⁷ Alfatih. Wordwall: Penyedia Media Pembelajaran Interaktif Untuk Guru,” Hal. 1

⁶⁸ Alfatih. Wordwall: Penyedia Media Pembelajaran Interaktif Untuk Guru,” Hal. 1

Gambar 2.13 Penataan Ulang Kata⁶⁹

12. *Massing word*, cara meminta siswa mengisi lubang pada kalimat atau paragraf dengan cara memasukkan jawaban yang benar ke dalam kotak lubang.

Gambar 2.14 *Massing Word*

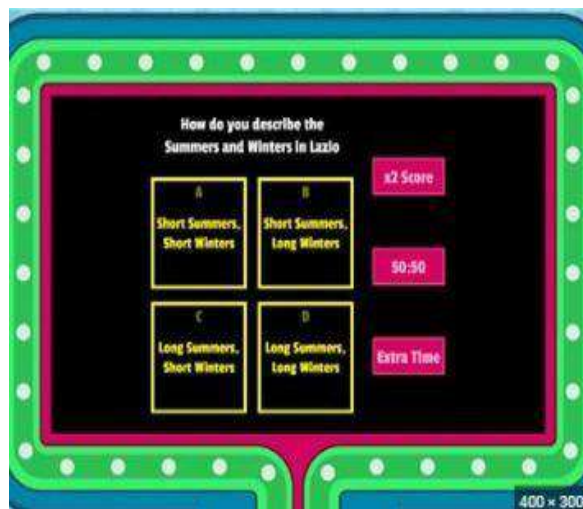
13. *Wach-a-mole*, cara mengajukan siswa untuk menjawab pertanyaan dengan memukul beberapa tikus yang memberikan jawaban yang benar ketika mereka muncul dari pembukaan.

Gambar 2.15 *Wach A-Mole*⁷⁰

⁶⁹ Alfatih. Wordwall: Penyedia Media Pembelajaran Interaktif Untuk Guru,” Hal. 1

⁷⁰ Alfatih. Wordwall: Penyedia Media Pembelajaran Interaktif Untuk Guru,” Hal. 1

14. *Gameshow Test*, cara meminta siswa mengerjakan ujian ergantung waktu yang diberikan.



Gambar 2.16 *Gameshow Test*⁷¹

15. *Wordsearch*, cara meminta siswa mencari kata-kata yang cocok dengan materi rahasia pada tabel huruf tak beraturan. Dapat diperkecil, pada bidang datar atau miring dan sebaliknya.

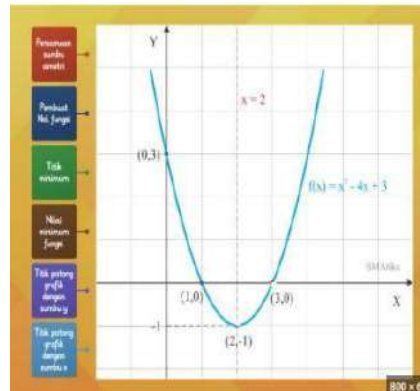


Gambar 2.17 *Wordsearch*⁷²

16. Grafik bertanda, cara meminta siswa untuk mencari nama dari grafik atau gambar. Biasanya digunakan untuk mengenali gambar dengan cara merelokasi pin/nama atau komponen jawaban ke kanan pada gambar.

⁷¹ Alfatih. Wordwall: Penyedia Media Pembelajaran Interaktif Untuk Guru,” Hal. 1

⁷² Alfatih. Wordwall: Penyedia Media Pembelajaran Interaktif Untuk Guru,” Hal. 1

Gambar 2.18 Grafik Bertanda⁷³

17. Valid atau Bagus, cara meminta siswa menjawab pernyataan yang diberikan dengan memilih di antara dua jawaban, khususnya artikulasinya valid atau palsu.

Gambar 2.19 Valid atau Bagus⁷⁴

18. *Maza Pursue*, cara mengajukan siswa untuk menjawab pertanyaan yang diberikan dengan cara mengelak labirin (maze atau lobi yang saling berhubungan) kemudian, kemudian langsung menuju zona jawaban yang tepat sambil menjauh dari musuh.

⁷³ Alfatih. Wordwall: Penyedia Media Pembelajaran Interaktif Untuk Guru,” Hal. 1

⁷⁴ Alfatih. Wordwall: Penyedia Media Pembelajaran Interaktif Untuk Guru,” Hal. 1



Gambar 2.20 *Maza Pursue*⁷⁵

19. *Flip Tiles*, cara meminta siswa untuk menyelidiki serangkaian ubin dua sisi dengan mengetuk untuk memperkuat pertanyaan dan mengetuk untuk kembali.

Dog	Hat	Where	She	Map
You	All	Red	Some	Pet
That	Finished	Sit	It	Make
Want	Bat	Green	Yellow	Cat
Help	When	Good	Fun	What
Orange	I	Put	Do	Like
Stop	Purple	Get	On	He
More	Look	Why	Not	Can
Who	More	Here	Open	Different
Blue	Same	Go	Up	In

Gambar 2.21 *Flip Tiles*⁷⁶

c. Langkah-Langkah Menggunakan *Wordwall*

Menurut Rokayah dalam Pamungkas dkk., Adapun sarana pemanfaatan “*Wordwall*” untuk pembelajaran adalah:

1. Untuk pengujian, kita bisa membuka koneksi yang telah dibuat, dengan menulis nama dan setelah itu start.

⁷⁵ Alfatih. Wordwall: Penyedia Media Pembelajaran Interaktif Untuk Guru,” Hal. 1

⁷⁶ Alfatih. Wordwall: Penyedia Media Pembelajaran Interaktif Untuk Guru,” Hal. 1

2. Isi seperti yang ditunjukkan oleh perintah penyelidikan dengan jam yang terus berjalan.
3. Jika masih banyak kesalahan dalam melakukannya, Anda dapat mencoba lagi dengan mengklik mulai sekali lagi.
4. Kita bisa melihat skor yang tersirat dari jam.⁷⁷

Sebagai pendidik, untuk melihat rekap siswa yang menyelesaikan pekerjaan beserta nilai dan waktu, kita dapat membuka wordwall, klik hasil saya. Di sana Anda akan melihat siapa yang bekerja dan nilai/skor dan waktu dalam melakukannya.

d. Kelebihan dan Kekurangan Media *Wordwall*

Berikut ini adalah beberapa kelebihan dari *wordwall* games menurut Supendi dan Nurhidayat yang dikutip oleh Marlita dkk., yaitu:⁷⁸

1. Meningkatkan informasi dan pengetahuan siswa melalui metode pembelajaran sambil bermain.
2. Menjiwai dan mengembangkan lebih lanjut daya pikir, kemampuan, bahasa, watak, sikap yang baik bagi siswa.
3. Bekerja pada sifat belajar.
4. Membangun iklim bermain sambil belajar, menyenangkan, menggelitik, dan memberikan rasa pelipur lara.

⁷⁷ Pamungkas dkk., "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Gunung Sugih Informasi Artikel ABSTRAK Sejarah Artikel: Diterima Revisi Dipublikasikan."Hal. 135-148.

⁷⁸ Marlita dkk., "Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Game Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar."Hal. 725-735

Sedangkan kekurangan dari game *wordwall* adalah:

1. Tidak semua materi bisa dibuat di *Wordwall Game* ini, karena seandainya semua materi dibuat di *Wordwall*, suasana belajar menjadi melelahkan.
2. Tidak sulit untuk membuat materi pada media *Wordwall* ini, karena kita perlu membuatnya semenarik mungkin, merencanakan dengan matang bagaimana mendalangi acara media *Wordwall*, materi apa yang dimasukkan sehingga cenderung menarik untuk siswa.

3. *Padlet*

a. Pengertian *Padlet*

Padlet merupakan dinding online atau virtual *wall* yang dapat diakses oleh guru dan siswa, dimana siswa dapat memposting komentar.⁷⁹ Dinding online tersebut dapat diakses selama pembelajaran dan memungkinkan interaksi antara guru dengan siswa dengan membagikan komentar, gambar, video, maupun hiperlink yang dapat diakses secara real time. Selain dapat diakses melalui aplikasi,⁸⁰ *Padlet* juga dapat diakses melalui *web browser* yang memudahkan pengguna untuk mengakses secara langsung.

Padlet dapat digambarkan sebagai papan daring dimana dapat dikreativitaskan oleh seorang guru atau peserta didik sebagai media

⁷⁹ Fitrah Wahyuni, Mudeing Jais, and Teknologi Pendidikan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Padlet* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Biologi Di SMAN 7 Sinjai," *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* 10, no. 2 (2024): 614–23.

⁸⁰ Annisa Norhayati Fitri et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Padlet* Pada Materi Inflasi Kelas XI SMA Negeri 6 Banjarmasin," *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)* 12, no. 1 (2024): 130–38, <https://doi.org/10.26740/jupe.v12n1.p130-138>.

pembelajaran.⁸¹ Tidak hanya itu, padlet juga bisa digunakan oleh guru dan siswa untuk memposting sebuah konten pada papan/dinding yang sama. Konten yang diposting dapat berisi tautan/link, konten video, gambar dan file dokumen sesuai dengan materi pembelajaran.

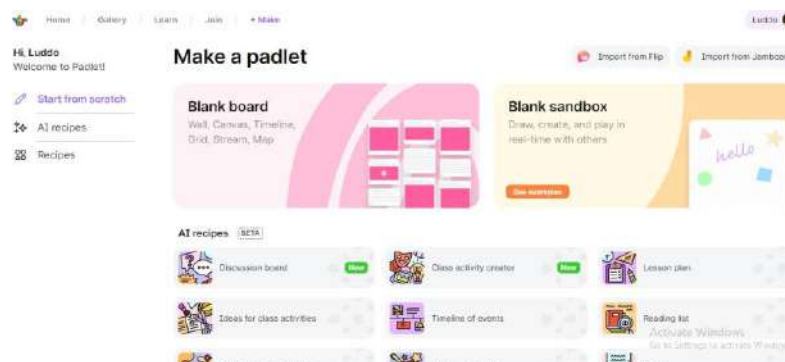
Padlet merupakan aplikasi berbasis *e-learning* yang dapat menghubungkan berbagai orang sekaligus dengan berbagai latar belakang pengguna seperti google, yahoo, apple, maupun microsoft. Pada penggunaannya, aplikasi ini dapat digunakan untuk pembelajaran yang kolaboratif, brainstorming, menyusun penelitian, menguji pengetahuan, pembelajaran dengan mind mapping, dan dapat berdiskusi secara langsung.

Padlet adalah perangkat-netral, karena berfungsi pada perangkat apa pun yang mendukung internet, termasuk: PC, laptop, tablet, smartphone. Ini berarti dapat bekerja dengan mudah di sekolah mana pun yang menggunakan berbagai perangkat. Nilai jual lainnya adalah tidak ada perangkat lunak atau aplikasi yang perlu diunduh atau dipasang, sehingga bisa digunakan segera oleh siapa saja dengan akses internet. Dinding yang dibuat di Padlet dapat diekspor dengan beberapa cara, termasuk PDF atau *spreadsheet*, atau disematkan ke dalam blog kelas, situs atau halaman Edmodo Anda.

⁸¹ Nadia Falasiva, "Penerapan Media Padlet Dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Surat Pribadi Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Kota Tangerang Selatan Tahun Pelajaran 2023/2024," 2024, 1–125.

b. Fitur – Fitur *Padlet*

Tampilan halaman utama *padlet* adalah sebagai berikut:



Gambar 2.22: Tampilan Media *Padlet*⁸²

Terdapat beberapa fitur yang dapat digunakan pada aplikasi Padlet, fitur-fitur tersebut antara lain adalah:

a) Layout.

Terdapat beberapa layout yang digunakan pada *Padlet*. Yang pertama adalah freeform yang memungkinkan pengguna untuk mengunggah apapun dan dimanapun pada dinding *Padlet*. Yang kedua adalah adanya teknologi stream yang memungkinkan suatu file dapat dijalankan tanpa menunggu didownload yang terletak pada dinding *Padlet*.

b) Wallpaper

Pengguna Padlet dapat memilih background yang akan digunakan. Hal ini membuat media Padlet sangat menarik, karena tersedia banyak sekali background pada aplikasi tersebut.

⁸² Wikipedia. *Padlet*. Diakses 26 September 2025, dari <https://en.wikipedia.org/wiki/Padlet>

c) Privasi

Pengguna dapat mengatur pengunjung dinding Padlet dengan cara mengundang lewat e-mail ataupun memberikan password pada masing-masing pengunjung. Pengguna juga bisa mengatur dinding Padlet agar bisa diakses secara publik.

d) URL Unik

Guru dan peserta didik sebagai pengguna Padlet dapat mengatur alamat URL Padlet sehingga memudahkan baik guru dan siswa untuk mengingat alamat tersebut.

e) Mobile

Padlet tidak hanya berbentuk aplikasi yang harus di download melalui google play atau playstore. Tetapi Padlet juga bisa diakses lewat google ataupun Chromestore. Sehingga memudahkan siswa maupun guru untuk mengakses Padlet

f) Sharing

Padlet memungkinkan penggunanya untuk membagikan dinding mereka dengan berbagai cara. Pengguna dapat mengambil kode semat dan memposting dinding padlet di situs web mereka. Hal ini bagus diperuntukkan guru yang ingin meminimalkan jumlah situs yang berbeda yang dilakukan siswa pada tugas tertentu. Padlet juga dapat dibagikan menggunakan twitter, facebook, google, dan outlet media sosial lainnya. Padlet juga mempunyai kode QR untuk pengguna jika mereka ingin berbagi dengan orang lain untuk mendapatkan akses ke dinding Padlet.

4. Hasil Belajar Siswa

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar dapat berupa perubahan dalam kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik, termasuk dari tujuan pengajarannya. Hasil belajar seringkali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan.⁸³ Untuk mengaktualisasikan hasil belajar tersebut diperlukan serangkaian pengukuran menggunakan alat evaluasi yang baik dan memenuhi syarat. Pengukuran demikian dimungkinkan karena pengukuran merupakan kegiatan ilmiah yang dapat diterapkan pada berbagai bidang termasuk pendidikan,

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku siswa yang terjadi karena tidak mengetahui atau tidak memahami sesuatu sejak mereka belajar sehingga dapat menciptakan informasi dan memahami apa yang mereka ketahui.⁸⁴ Menurut Sudyana Kemampuan yang dijamin oleh siswa karena adanya kesempatan untuk berkembang disebut hasil belajar.⁸⁵

Istilah hasil belajar terdiri dari dua kata, yaitu “Belajar” dan “Hasil”. Menurut Hasan Alwi “Hasil” berarti sesuatu yang

⁸³ Widya Sri Astuti, Banun Havifah Cahyo Khosiyono, and Berliana Henu Cahyani, “Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Siswa Sekolah Dasar,” *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 6, no. 3 (2024): 2555–61, <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i3.6737>.

⁸⁴ Azizah Siti Lathifah et al., “Penerapan Teori Belajar Konstruktivisme Dalam Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa,” *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 3, no. 1 (2024): 36–42, <https://doi.org/10.54259/diajar.v3i1.2233>.

⁸⁵ Uswatung Hasana et al., “Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Biologi,” *ARDHI: Jurnal Pengabdian Dalam Negri* 1, no. 6 (2023): 12–18, <https://doi.org/10.61132/ardhi.v1i6.81>.

dipertahankan (dibuat, dikerjakan) melalui usaha, sedangkan “belajar” memiliki banyak implikasi diantaranya bahwa belajar adalah perubahan yang terjadi di dalam.⁸⁶ Menurut Mulyasa Hasil belajar adalah prestasi siswa yang lengkap yang merupakan proporsi dari tingkat kemajuan dalam kemampuan dan perilaku dasar.⁸⁷ Hasil belajar dengan demikian hasil belajar baik mental (informasi), penuh perasaan (demeanor), dan psikomotor (kemampuan) diperoleh melalui pengalaman yang mendidik dan menumbuhkan.

Dengan demikian dapat dijelaskan bahwa pada dasarnya hasil belajar merupakan hasil yang dicapai oleh seorang siswa setelah mengikuti pembelajaran atau tes yang dilaksanakan oleh guru di kelas. Sehubungan dengan penelitian ini maka hasil belajar dimaksud adalah nilai yang diperoleh siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi keragaman yang ditunjukkan oleh nilai yang diperoleh siswa mengikuti evaluasi,

b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Slameto, Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dijelaskan dalam dua bagian yaitu:⁸⁸

⁸⁶ Nirmala Wahyu Wardani, Widya Kusumaningsih, and Siti Kusniati, “Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar,” *JIEPP: Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran* 4, no. April (2024): 134–40.

⁸⁷ Pande Made Aditya Pramana, Ni Ketut Suarni, and I Gede Margunayasa, “Relevansi Teori Belajar Konstruktivisme Dengan Model Inkuiri Terbimbing Terhadap Hasil Belajar Siswa,” *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru* 9, no. 2 (2024): 487–93, <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i2.875>.

⁸⁸ Ice Marlina and Faizah Qurrata Aini, “Perbedaan Pembelajaran Berdiferensiasi Berdasarkan Kesiapan Dengan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. [The Difference Between Differentiated Instruction Based on Readiness and Learning Styles on Students’ Learning Outcomes],” *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi* 11, no. 1 (2024): 392–404.

1) Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor yang berasal dari diri siswa itu sendiri. Faktor ini meliputi:

a) Faktor Kesehatan

Sehat berarti semua bagian tubuh terlihat bagus dan terbebas dari infeksi. Kesejahteraan adalah keadaan atau hal yang solid. Kesejahteraan seseorang mempengaruhi pembelajaran mereka. Pendekatan seseorang untuk belajar terganggu ketika kesejahteraannya terganggu, dia juga menjadi lelah dan membutuhkan semangat.

b) Minat

Minat adalah kecenderungan yang tepat untuk berkonsentrasi dan mengingat aktivitas tertentu. Minat yang kuat mempengaruhi pembelajaran, karena misalkan bidang studi tidak sesuai dengan kecenderungan siswa, maka siswa tidak akan berkembang dengan baik karena tidak ada minat bagi mereka.

c) Bakat Kemampuan untuk belajar adalah bakat. Sungguh pada saat itulah kemampuan ini menjadi kemampuan sejati melalui pembelajaran dan latihan. Jadi jelas kemampuan mempengaruhi belajar. Apabila mata pelajaran siswa sesuai dengan kemampuannya, maka hasil belajar akan lebih baik karena menghargai belajar dan harus lebih giat dalam belajar.

- d) Motivasi Motivasi terkait erat dengan tujuan yang dapat dicapai.

Ketika Anda menetapkan tujuan, itu mungkin tercapai atau tidak. Namun, untuk mencapainya, sesuatu harus dilakukan, penggerakannya.

2) Faktor Eksternal dan motivasi

Berperan sebagai Faktor eksternal, faktor yang berasal dari luar diri siswa dan tergolong faktor eksternal, yaitu:

a) Faktor Keluarga

Keluarga memengaruhi siswa dengan cara-cara berikut: cara penjaga mendidik, hubungan antar anggota keluarga, lingkungan rumah, dan keadaan keuangan keluarga.

- b) Faktor Sekolah Faktor-faktor sekolah yang mempengaruhi pembelajaran meliputi sistem pelaksanaan, proyek pembelajaran, hubungan pengajar siswa, hubungan siswa, tata tertib sekolah dan rumah siswa, tingkat pelaksanaan, kondisi gedung, metode pembelajaran, dan tugas sekolah.

- c) Faktor Masyarakat adalah bagian dari masyarakat, sehingga masyarakat memiliki dampak yang signifikan terhadap pembelajaran mereka. Seperti kegiatan siswa di mata publik, efek dari beasiswa siswa dan kehidupan siswa lokal juga memengaruhi pembelajaran siswa.

5. Materi Pendidikan Pancasila Keragaman Budaya

a. Pengertian Budaya

Budaya atau kebudayaan berasal dari Bahasa sansekerta yaitu buddhayah, yang merupakan bentuk jamak dari buddhi (budi atau akal)

yang jenodiartikan sebagai hal-hal yang berkaitan dengan budi dan akal manusia.⁸⁹ Budaya didefinisikan sebagai cara hidup orang yang dipindahkan dari generasi ke generasi berikutnya melalui berbagai proses pembelajaran untuk menciptakan cara hidup tertentu yang paling cocok dengan lingkungannya.

Budaya adalah suatu konsep untuk membangkitkan minat yang berkaitan dengan cara hidup manusia, belajar berpikir, mempercayai, merasa, dan mengusahakan apa yang patut menurut budayanya.⁹⁰ Dalam arti kata budaya adalah tingkah laku dan gejala sosial yang menggambarkan identitas ciri, dan citra suatu masyarakat. Adapun wujud budaya seperti gagasan atau ide contohnya kepercayaan. Tindakan budaya contohnya upacara, adat dan seni pertunjukan, dan benda budaya contohnya alat musik tradisional dan pakaian adat

b. Bentuk-Bentuk Keragaman

Bentuk keragaman sosial yang ada di Indonesia ada banyak, antara lain:⁹¹

a) Keragaman Suku Bangsa

Suku bangsa adalah golongan yang dibedakan dari golongan sosial lainnya karena memiliki ciri paling mendasar dan umum yang

⁸⁹ Abdul Wahad Syakhrani and Muhammad Luthfi Kamil, "Budaya Dan Kebudayaan: Tinjauan Dari Berbagai Pakar, Wujud-Wujud Kebudayaan, 7 Unsur Kebudayaan Yang Bersifat Universal," *Journal Form of Culture* 5, no. 1 (2022): 1–10.

⁹⁰ BONNELL, VICTORIA E., dkk. "Introduction." *Beyond the Cultural Turn: New Directions in the Study of Society and Culture*, edited by Victoria E. Bonnell and Lynn Hunt, 1st ed., vol. 34, University of California Press, 1999, pp. 1–32. *JSTOR*, <https://doi.org/10.2307/jj.2711594.4>. Accessed 6 Oct. 2025.

⁹¹ Erwin Eka Saputra, Chairan Zibar, and L Parisu, "Perilaku Sosial Dalam Konteks Pendidikan Multikultural," *JKPI: Jurnal Konseling Dan Psikologi Indonesia* 1, no. 1 (2025): 21–31.

berkaitan dengan asal-usul dan tempat asal dan kebudayaanya.⁹² Ada berbagai suku yang menempati tiap-tiap pulau yang hidup saling toleransi dan rukun.

Suku-suku yang ada di Pulau Sumatera yaitu suku Aceh, Batak, Minang, Melayu. Suku-suku yang ada di Pulau Kalimantan yaitu suku Kutai, Banjar, Berau, Bajau, Oasee, Benua. Suku-suku yang ada di Pulau Sulawesi yaitu Suku Makassar, Bugis, Mandar, Toraja, Bentong. Suku-suku yang ada di Kepulauan Maluku yaitu suku Maba, Mangole, Manipa, Sawai, Wayoli. Suku-suku yang ada di Pulau Jawa yaitu suku Betawi, Jawa, sunda, Tengger, Baduy. Suku-suku yang ada di Pulau Bali dan Nusa Tenggara yaitu suku Riuang, Sikka, Solor, Sawu, Sumba. Dan yang terakhir suku-suku yang ada di Pulau Papua yaitu suku Amungme, Arfak, Asmat, Bauzi, Dani, Kombay.

Berdasarkan hasil sensus penduduk yang dilakukan Badan Pusat Statistik (BPS) pada 2020, jumlah suku bangsa dan sub suku bangsa di Indonesia mencapai 1.340, suku yang memiliki populasi terbanyak di Indonesia adalah suku Jawa, suku Sunda, suku Batak, suku Madura, suku Betawi, suku Minangkabau, suku Bugis, suku Melayu, suku Banjar, dan suku Bali.

b) Keragaman Agama (Kepercayaan)

Di Indonesia terdapat enam agama yang diakui oleh Negara yaitu agama Islam, Kristen, Katolik, Hindu, Budha dan

⁹² Wahjoe Yunita, Pangestoeti, Bella Ramadhani, and Keysa Dwina Syalsabila, "Keanekaragaman Masyarakat Indonesia," *Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial* 1, no. 11 (2024): 77–80.

Konghuchu.⁹³ Setiap agama mempunyai hari raya masing-masing seperti hari raya idul fitri untuk agama Islam, hari natal untuk agama Kristen, hari paskah untuk agama Katolik, hari raya nyepi untuk agama Hindu, hari raya waisak untuk agama Budha dan hari raya copgome untuk agama Konghuchu.⁹⁴

c) Keragaman Mata Pencaharian (Profesi)

Ada berbagai profesi atau mata pencaharian yang ada di Indonesia, anatar lain: Bidang pertanian, bidang peternakan, bidang perkebunan, bidang pertambangan, bidang perdagangan, bidang jasa, bidang perindustrian dan bidang kehutanan. Mata pencaharian penduduk dipengaruhi oleh kondisi geografis di setiap wilayah. Mata pencaharian di dataran tinggi yaitu petani dan peternak, mata pencaharian di wilayah pantai yaitu nelayan dan pedagang, sedangkan mata pencaharian di wilayah perkotaan yaitu karyawan dan pegawai.

c. Keragaman Budaya yang ada di Indonesia

Kekayaan budaya Indonesia karena berbagai suku bangsa yang ada. Kekayaan itu beragam bentuknya. Berikut bentuk keragaman budaya yang ada di Indonesia:

1. Keragaman Bahasa daerah

Setiap suku bangsa akan berkomunikasi dengan daerahnya masing-masing, suku bangsa di Indonesia memiliki suku bangsa yang

⁹³ Imam Riyadi, Edo Arya Prabowo, and Dzikril Hakim, "Peran Bhinneka Tunggal Ika Dalam Keragaman Adat Budaya Di Indonesia," *Jaksa: Jurnal Kajian Ilmu Hukum Dan Politik* 2, no. 3 (2024): 34–49.

⁹⁴ Rusfandi Rusfandi, "Pentingnya Pemahaman Budaya Dan Identitas Sosial," *Jurnal Manajemen, Akuntansi Dan Pendidikan* 1, no. 1 (2024): 18–32, <https://doi.org/10.59971/jamapedik.v1i1.4>.

beragaman. Contoh keragaman kata akibat keragaman Bahasa daerah yaitu kata saya dalam Bahasa Jawa aku, dalam Bahasa Sunda abdi, dalam Bahasa Batak ahu, dan dalam Bahasa Papua sa. Kemudian kata rumah dalam Bahasa Jawa omah, dalam Bahasa Sunda imah, dalam Bahasa Batak bagas, dan dalam Bahasa Papua ruma. Keragaman Bahasa daerah tidak menjadi masalah karena Indonesia memiliki Bahasa persatuan yaitu Bahasa Indonesia.

2. Keragaman adat istiadat

Adat istiadat adalah aturan yang sudah biasa dilakukan sejak dulu hingga sekarang atau kumpulan kaidah sosial yang telah lama ada kemudian menjadi kebiasaan dalam masyarakat. Contoh adat istiadat yang ada di Indonesia upacara Rambu Solo dari Sulawesi Selatan yaitu upacara pemakaman adat masyarakat Toraja, upacara Tedhak Siten dari Jawa Tengah yaitu upacara adat bagi bayi yang mulai belajar jalan, Kemudian ada tradisi Fahombo(lompat batu) dari Sumatera Utara yaitu tradisi menentukan kedewasaan bagi anak laki-laki.

3. Keragaman rumah adat

Setiap suku bangsa mempunyai bentuk rumah sebagai tempat tinggalnya yang berbedabeda. Bentuk bangunan setiap suku bangsa disesuaikan dengan kondisi alam. Contoh beberapa rumah adat dan asal daerahnya: Rumah adat krong bade Aceh dari Aceh, Rumah adat gadang dari Sumatera Barat, Rumah adat nuwo sesat dari Lampung, Rumah adat kebaya dari Jakarta, Rumah adat joglo dari DIY dan Jateng, Rumah adat betang dari Kalimantan Tengah, Rumah adat

gapura candi bentar dari Bali, Rumah adat tongkonan dari Sulawesi selatan, Rumah adat banjar Kalimantan selatan.

4. Keragaman pakaian adat

Pakaian adat tradisional Indonesia merupakan salah satu kekayaan budaya yang dimiliki Negara Indonesia. Pakaian adat memiliki ciri khas dalam proses pembuatan ataupun cara mengenakannya. Contoh nama pakaian adat dari berbagai daerah di Indonesia: Ulos dari Sumatera Utara, Aesan gede dari 37 Sumatera Selatan, Bodo dari Sulawesi Selatan, Pesa'an dari Jawa Timur, Baju Cele dari Maluku, Krsatriyan ageng dari DIY.

5. Keragaman tarian daerah

Kesenian daerah di wilayah Indonesia sangat beragam. Setiap suku bangsa memiliki kesenian khas terdiri atas tari-tarian dan lagu daerah. Contoh nama tari dari berbagai daerah di Indonesia: Tari tor-tor dari Sumatera Utara, Seudati dari Aceh, Sekapur sirih dari Jambi, Merak dari Banten, Yaping dari Jakarta, Gambyong dari Jawa Tengah, Bedhaya ambar ketawang dari DIY, Remo dari Jawa Timur, Baksa kembang dari Kalimantan Selatan, Maengket dari Sulawesi Utara, Pakarena dari Sulawesi Selatan, Cakalele dari Maluku.

6. Keragaman alat musik

Alat musik adalah alat yang digunakan untuk menghasilkan bunyi dan menjadi pengiring sebuah lagu, tarian atau berbagai kegiatan lainnya. Musik tradisional memiliki beberapa fungsi, yaitu sebagai saran upacara, hiburan, dan juga pengiring tarian. Contoh

keragaman alat musik dari berbagai daerah di 38 Indonesia yaitu gamelan dari Jawa Tengah, Calung dari Jawa Barat, Sasando dari Busa Tenggara Timur, Sampe dari Kalimantan Timur, dan tifa dari Papua.

7. Permainan anak tradisional

Contoh dari permainan anak tradisional adalah Dingklik oglak aglik dari Jawa Tengah dan Prepet jengkol dari Jawa Barat. Permainan ini sebenarnya sama, permainan ini dilakukan secara berkelompok 3-5 orang. Mengajarkan tentang kepemimpinan, ketahanan kelompok dan kekompakan

d. Cara menghargai keragaman budaya dan sosial yang ada di Indonesia

Cara menghargai keragaman budaya:

- a) Mau mempelajari budaya daerah sendiri.
- b) Menggunakan Bahasa daerah sebagai Bahasa sehari-hari, dan Bahasa Indonesia sebagai Bahasa persatuan.
- c) Menganggap semua budaya Indonesia sama baiknya.
- d) Mengedepankan toleransi.

Cara menghargai keragaman sosial .

- a) Tidak mencela mata pencaharian/pekerjaan orang lain.
- b) Menghormati waktu dan aktivitas kerja dari orang lain.
- c) Memilih dan menggunakan produk-produk lokal memajukan usaha dalam negeri.
- d) Mengonsumsi buah dan makanan produk dalam negeri.

B. Penelitian Relevan

Hasil penelitian terdahulu merupakan hasil penelitian yang sudah teruji akan kebenarannya, sehingga di dalam penelitian tersebut bisa digunakan sebagai acuan atau sebagai pembanding. Berdasarkan survei yang dilakukan peneliti, ada beberapa penelitian yang mempunyai kesamaan dan juga perbedaan dengan penelitian ini, adapun penelitian tersebut adalah:

1. Penelitian Ruhsoh Triyani, tahun 2023 yang berjudul “Penggunaan Game Interaktif Berbasis *Wordwall* Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Siswa SMP.”⁹⁵ Tujuan penelitian ini untuk mengetahui penggunaan game interaktif berbasis *wordwall* sebagai media pembelajaran matematika terhadap pemahaman siswa dan meningkatkan minat belajar. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji kelayakan dan keefektifan produk tersebut. Dengan pengembangan melalui beberapa tahap yaitu define, design, develop dan disseminate. Pengumpulan data menggunakan metode angket (kuesioner) yang dianalisis secara deskriptif dan kuantitatif dengan siswa sebagai responden untuk mengetahui penggunaan game interaktif *wordwall* sebagai media pembelajaran matematika. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, hasilnya melalui penilaian ahli materi dan ahli media yang mendapatkan tanggapan Sangat Baik, sehingga inovasi dengan penggunaan game interaktif berbasis *wordwall* layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Kemudian

⁹⁵ Ruhsoh Triyani, “Penggunaan Game Interaktif Berbasis *Wordwall* Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Siswa SMP,” *Intellectual Mathematics Education (IME)* 1, no. 1 (2023): 40–49.

diperoleh juga hasil penilaian dari angket response siswa kelas VIII di SMPN 10 Kota Serang, dengan presentase total yaitu (94,1%) yang bisa dikategorikan Sangat Baik atau Sangat Setuju karena senang dan tertarik dengan adanya inovasi pembelajaran matematika. Hal ini dapat diartikan bahwa dengan pemanfaatan media game interaktif siswa dapat memiliki minat belajar dan mudah untuk memahami materi.

2. Penelitian Fanny Landari Putri dan Arrini Sabrina Anshor, tahun 2024 yang berjudul “Pengembangan Media pembelajaran Berbantuan Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Swasta IT Cemara Islam Plus.”⁹⁶ Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbantuan Wordwall untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas IV SD. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model dan prosedur pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, angket atau kuesioner dan dokumentasi. Instrumen dan teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket atau kuesioner yang diberikan kepada beberapa penelaah ahli, yaitu penelaah ahli materi, penelaah ahli media, respon guru, respon siswa dan respon minat belajar matematika siswa. Skor validasi yang didapatkan dari penelaah ahli materi yaitu 85%. Ahli media yaitu 100%. Respon guru yaitu

⁹⁶ Fanny Landari Putri and Arrini Sabrina Anshor, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Swasta IT Cemara Islam Plus,” *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 09, no. 03 (2024): 492–505.

93,75%. Respon siswa 92,88%. Respon minat belajar matematika siswa yaitu 91,98%. Dari skor tersebut dapat dikatakan bahwa media pembelajaran berbantuan Wordwall untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas IV SD.

3. Penelitian Diana Putri Widya Bintari dkk., tahun 2024 yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan.”⁹⁷ Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi Wordwall pada mata pelajaran PKK (Produk Kreatif dan Kewirausahaan) di Kelas XI SMK NU Sunan Ampel Poncokusumo. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D), dengan prosedur pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE dengan lima tahapan yaitu Analysis, Design and Development, Implementation dan Evaluation. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran yang dilakukan peneliti dinyatakan "Layak" dengan persentase 81% pada informasi materi dan "Sangat Layak" dengan persentase 96% pada desain media secara keseluruhan. Media ini telah disebarkan kepada siswa dan memperoleh nilai dengan kategori "Sangat Baik" pada indikator fitur pada *Wordwall* 85,7%, pemahaman materi mata pelajaran PKK 84,6% dan motivasi belajar 84,3% yang dapat diartikan bahwa siswa merasa senang dan terdorong untuk belajar dengan menggunakan media *Wordwall*.

⁹⁷ Diana Putri Widya Bintari et al., “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Produk Kreatif Dan Kewirausahaan,” *ECODUCATION: Economic & Education Journal* 6, no. 2 (2024): 429–45.

4. Penelitian Riska Afriliana dan Tsania Nur Diyana, Tahun 2024 yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif berbantuan PhET dan Wordwall dalam Meningkatkan Minat Belajar pada materi Teori Kinetik Gas.”⁹⁸ Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan produk multimedia interaktif pada mata pelajaran Fisika dengan materi Teori Kinetik Gas untuk siswa kelas XI. Penggunaan multimedia dalam pendidikan dapat membantu siswa dalam meningkatkan minat belajar. Minat belajar siswa dirangsang melalui penggunaan multimedia interaktif, yaitu media pembelajaran berbasis *PowerPoint* dengan simulasi menggunakan situs PhET dan permainan interaktif *Wordwall* yang dikembangkan oleh peneliti. Metode penelitian pengembangan yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Kelayakan materi multimedia interaktif berbasis PowerPoint pada materi Teori Kinetik Gas diperoleh dari hasil uji validasi oleh 6 orang validator ahli dengan rata-rata hasil sebesar 86,41% yang dikategorikan sangat layak. Berdasarkan hasil penelitian kelayakan media yang telah dikembangkan, disimpulkan bahwa multimedia interaktif pada materi Teori Kinetik Gas layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran siswa, baik di sekolah maupun secara mandiri di luar sekolah.

⁹⁸ Rizka Afriliana and Tsania Nur Diyana, “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbantuan PhET Dan Wordwall Dalam Meningkatkan Minat Belajar Pada Materi Teori Kinetik Gas,” *Jurnal Pembelajaran Fisika* 13, no. 2 (2024): 65–72.

5. Penelitian Dimas Fathur Rahman, Roso Sugiyanto dan Ichyatul Afrom, Tahun 2025 yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas IV SDN 10 Langkai.”⁹⁹
- Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran wordwall terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 10 Langkai Kota Palangka Raya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah One-group Pretest-Posttest Design. Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik sampling jenuh (total sample) dikarenakan peneliti menggunakan seluruh anggota populasi sebagai sampel dengan jumlah responden sebanyak 17 responden. Pre-Test dan Post-Test digunakan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik berupa soal dengan bentuk isian. Berdasarkan hasil uji Paired Sample T-Test mendapatkan hasil sig.2-tailed sebesar 0.001 nilai ini lebih besar dibandingkan 0.05 maka H_a diterima dan H_o ditolak. Sedangkan jika dibandingkan nilai thitung dengan ttabel, terdapat hasil nilai thitung sebesar $16.000 > 1.746$ dari nilai ttabel maka H_a diterima dan H_o ditolak. Sehingga disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif dari adanya penggunaan media pembelajaran wordwall terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS materi kenampakan alam dan pemanfaatannya kelas IV SD Negeri 10 Langkai Kota Palangka Raya.

⁹⁹ Rahman, Sugiyanto, and Afrom, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas IV SDN 10 Langkai.”

Tabel 2.1 Novelty Penelitian

No	Peneliti Terdahulu	Judul Penelitian	Fokus Penelitian Sebelumnya	Kelemahan Penelitian Sebelumnya	Kebaruan (Novelty) dalam Penelitian Ini
1	Ruhsah Triyani (2023) ¹⁰⁰	Penggunaan Game Interaktif Berbasis Wordwall sebagai Media Pembelajaran Matematika pada Siswa SMP	Menguji efektivitas Wordwall untuk meningkatkan minat belajar siswa SMP pada mata pelajaran Matematika.	Hanya fokus pada Wordwall, belum mengintegrasikan media kolaboratif digital.	Mengombinasikan Wordwall dengan Padlet untuk menciptakan pembelajaran kolaboratif dan interaktif di tingkat SD.
2	Fanny Landari Putri & Arrini Sabrina Anshor (2024) ¹⁰¹	Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa SD	Pengembangan media Wordwall untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa SD.	Belum memanfaatkan integrasi platform kolaboratif dan masih terbatas pada aspek motivasi belajar.	Menambahkan komponen kolaboratif Padlet yang mendukung interaksi antarsiswa dan refleksi hasil belajar secara digital.
3	Khasanah & Prayito (2024) ¹⁰²	Pemanfaatan Media Wordwall untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa SD	Fokus pada peningkatan aktivitas belajar dengan Wordwall.	Tidak menekankan aspek hasil belajar dan keterlibatan digital siswa secara terpadu.	Mengukur efektivitas media Wordwall berbantuan Padlet terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila, bukan hanya aktivitas.
4	Riska Afriliana dan Tsania Nur Diyana	Pengembangan Multimedia Interaktif berbantuan PhET dan	1. Menggunakan metode pendekatan	1. Pada penelitian terdahulu mengembangkan media berbasis pada	Mengombinasikan Wordwall dengan Padlet untuk menciptakan

¹⁰⁰ Triyani, "Penggunaan Game Interaktif Berbasis Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Siswa SMP."Hal. 40-49

¹⁰¹ Hapsari, Sucihati, and Fitria, "Pelatihan Penggunaan Aplikasi Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi."Hal. 153-159

¹⁰² Khasanah and Prayito, "Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Materi Keragaman Budaya."Hal. 183-192

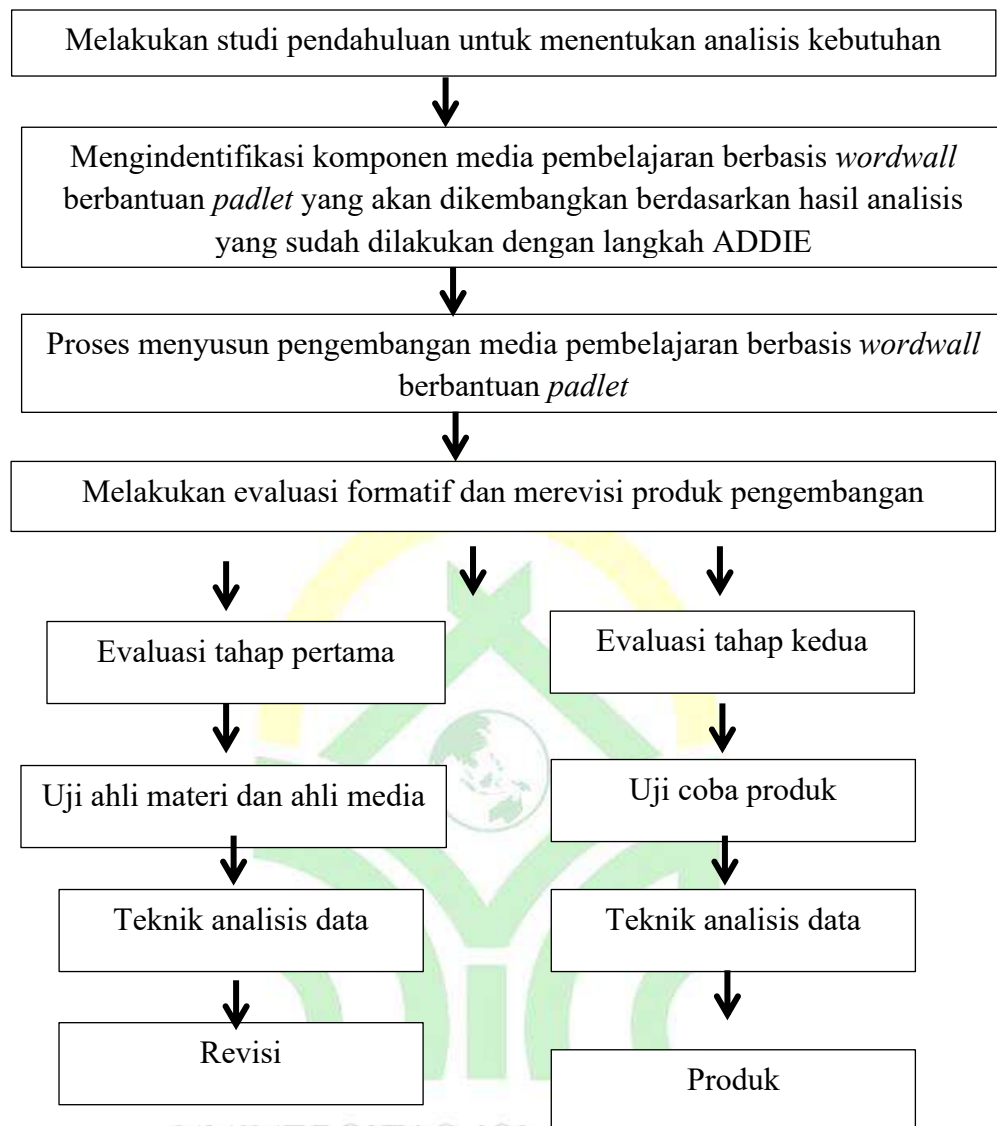
No	Peneliti Terdahulu	Judul Penelitian	Fokus Penelitian Sebelumnya	Kelemahan Penelitian Sebelumnya	Kebaruan (Novelty) dalam Penelitian Ini
	(Jurnal, 2024) ¹⁰³	Wordwall dalam Meningkatkan Minat Belajar pada materi Teori Kinetik Gas	penelitian dan pengembangan 2. Mengembangkan media pembelajaran	PhET dan wordwall sedangkan pada penelitian hanya berfokus pada media berbasis wordwall 2. Lokasi Penelitian	pembelajaran kolaboratif dan interaktif di tingkat SD pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila
5	Dimas Fathur Rahman, Roso Sugiyanto dan Ichyatul Afrom (Jurnal, 2025) ¹⁰⁴	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas IV SDN 10 Langkai	Mengembangkan media pembelajaran berbasis wordwall	1. Metode yang digunakan penelitian terdahulu kuantitatif sedangkan pada penelitian ini R&D 2. Lokasi yang digunakan 3. Materi yang digunakan	Mengombinasikan <i>Wordwall</i> dengan <i>Padlet</i> untuk menciptakan pembelajaran kolaboratif dan interaktif di tingkat SD

C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan uraian diatas, diketahui pada penelitian pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran berbasis *wordwall*. Melalui pengembangan media pembelajaran berbasis *wordwall* diharapkan minat belajar siswa kelas IV SD Negeri 100801 Pasar sempurna akan meningkat. Untuk mempermudah arah dan maksud penelitian ini, maka peneliti membuat kerangka berpikir penelitian dengan gambar sebagai berikut:

¹⁰³ Mumtaza, Oktaviani, and Miftah, "Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran Word Wall Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS."Hal. 59-66

¹⁰⁴ Rahman, Sugiyanto, and Afrom, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas IV SDN 10 Langkai."Hal. 173-185



Gambar 2.23 Kerangka Berpikir Penelitian

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN No. 100801 Pasar Sempurna. Sekolah ini beralamat di Desa Pasar Sempurna, Kec. Marancar, Kab. Tapanuli Selatan Prov. Sumatera Utara. Lokasi tersebut dipilih berdasarkan pertimbangan peneliti, berhubungan sebelumnya peneliti sudah pernah melakukan observasi dan belum ada penelitian terkait media pembelajaran berbasis *wordwall* yang dilakukan di sekolah ini.

2. Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan setelah proposal diseminarkan, yaitu pada semester genap tahun pelajaran 2025-2026. Pemilihan waktu ini mempertimbangkan kesiapan instrumen dan administrasi yang telah disiapkan sebelumnya. Selain itu, semester ganjil dipilih karena sesuai dengan jadwal kegiatan pembelajaran yang relevan dengan topik penelitian.

B. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development*. Menurut Borg & Gall Penelitian pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan.¹⁰⁵ R&D, atau Research

¹⁰⁵ Yudi Hari Rayanto and Sugianti, *Penelitian Pengembangan Model ADDIE Dan R2D2: Teori Dan Praktek*, ed. Tristan Rokhmawan, 1st ed. (Pasuruan: Lembaga Akademik & Research Institute, 2020). Hal. 33

and Development (R&D), merupakan jenis pendekatan metodologis yang secara khusus dirancang untuk menghasilkan produk-produk yang dapat digunakan dalam praktik pendidikan dan telah melalui proses uji coba empiris.¹⁰⁶ Strategi peneliti untuk mengembangkan produk pendidikan disebut penelitian dan pengembangan. Penelitian pengembangan mempunyai tujuan untuk mengukur evolusi suatu hal dalam periode tertentu.

Tujuan penelitian pengembangan adalah ingin menilai perubahan-perubahan yang terjadi dalam kurun waktu tertentu. Selain itu penelitian pengembangan bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan, baik dari segi proses maupun hasil pendidikan.¹⁰⁷ Senada dengan hal itu, Borg and Gall dalam Suparni dan Fauziah menyatakan bahwa tujuan utama dari penelitian R&D adalah menghasilkan produk yang valid, praktis, dan efektif untuk memecahkan permasalahan nyata di lapangan. Produk tersebut bisa berupa media pembelajaran, perangkat evaluasi, model pembelajaran, modul ajar, atau instrumen asesmen yang dirancang untuk meningkatkan mutu proses dan hasil belajar.¹⁰⁸ Hal ini sejalan dengan penelitian dan pengembangan yang dilakukan yaitu bertujuan untuk menghasilkan produk yaitu mengembangkan media pembelajaran berbasis word wall.

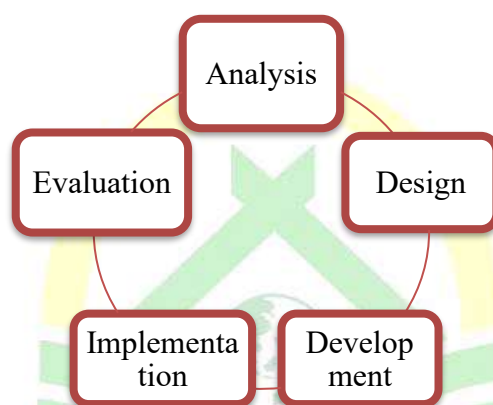
Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch. Model ini terdiri dari lima tahap pengembangan, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation* dan

¹⁰⁶ Suparni and Fauziah Nasution, *Panduan Praktis Penelitian Dan Pengembangan Di Bidang Pendidikan* (Jakarta: Yayasan Berkah Litera jaya, 2025). Hal. 1

¹⁰⁷ Tamalina Br Sembiring et al., *Buku Ajar Metode Penelitian (Teori Dan Praktik)*, ed. Bambang Ismaya et al., 1st ed. (Kerawang: CV. Saba jaya Publisher, 2024). Hal. 151

¹⁰⁸ Suparni and Nasution, *Panduan Praktis Penelitian Dan Pengembangan Di Bidang Pendidikan*. Hal. 3.

Evaluation.¹⁰⁹ Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE karena model tersebut sistematis, fleksibel, dan efektif dalam merancang, mengembangkan, serta mengevaluasi media pembelajaran secara terstruktur sehingga hasilnya lebih optimal. Model pengembangan ADDIE adalah model yang menjadi salah satu desain dasar dalam memperhatikan prosedur pengembangan sebuah desain media secara sederhana.



Gambar 3.1 Model Penelitian dan Pengembangan

Desain pengembangan ADDIE ini sesuai digunakan dalam penelitian pendidikan khususnya dalam pembelajaran, karena dalam desain pengembangan ini memiliki tahapan yang sistematis. Adapun langkah-langkah dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *wordwall* adalah sebagai berikut:

1. *Analysis* (Analisis)

Tahap awal pada penelitian ini adalah analysis. Tahap analisis yang bertujuan untuk mengumpulkan dan menganalisis informasi, mendefinisikan

¹⁰⁹ Rayanto and Sugianti, *Penelitian Pengembangan Model ADDIE Dan R2D2: Teori Dan Praktek*. Hal. 35

masalah, serta membuat rencana lanjutan dalam merancang media pembelajaran berbasis *wordwall* yang akan dikembangkan.

Tahap analisis yang dilakukan oleh peneliti meliputi empat hal yaitu analisis karakter siswa, kebutuhan, lingkungan belajar dan analisis materi. Secara garis besar berikut dijelaskan tahapan analisis yang dilakukan oleh peneliti yaitu:

a. Analisis Karakter Siswa

Analisis karakter siswa merupakan langkah pertama yang dilakukan sebelum melakukan pengembangan media. Pada tahap ini, peneliti menganalisis karakteristik siswa pada usia Sekolah Dasar melalui observasi dan wawancara. Observasi dilakukan untuk mengetahui bagaimana karakter kondisi siswa sekolah dasar serta cara guru dalam menyampaikan pembelajaran di kelas. Hal ini dilakukan agar media yang dikembangkan sesuai dengan karakter siswa. Sesuai dengan pendapat Nursidik ada beberapa karakteristik siswa SD/MI antara lain (1) senang bermain; (2) senang bergerak; (3) senang bekerja dalam kelompok; (4) senang merasakan, melakukan atau memperagakan sesuatu dengan langsung.¹¹⁰ Sesuai dengan pendapat diatas, guru seyogyanya merancang model pembelajaran yang memungkinkan adanya media yang interaktif dan menarik didalamnya. Pada zaman sekarang ini, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat, anak usia sekolah dasar

¹¹⁰ Ani Cahyadi, *Pengembangan Media Dan Sumber Belajar (Teori Dan Praktik)*, 2nd ed. (Serang: Laksita Indonesia, 2022).

sudah bisa dan cakap dalam mengoperasikan berbagai jenis barang teknologi salah satunya berkaitan dengan game interaktif.

Menurut Tarigan & Siagian bahwa dengan menggunakan media pembelajaran interaktif, siswa dapat lebih mudah memahami materi karena disusun secara sistematis.¹¹¹ Pemilihan media pembelajaran yang tepat oleh pendidik dapat berjalan dengan baik bilamana pendidik dapat mengetahui nilai, fungsi, cara penggunaan, dan manfaat yang dapat diperoleh dari media.¹¹² Hal ini menjadi analisis karakter siswa yang dapat dijadikan sebagai pengembangan media pembelajaran berbasis media interaktif.

b. Analisis Kebutuhan Siswa

Analisis kebutuhan merupakan langkah kedua yang dilakukan sebelum melakukan pengembangan suatu produk. Pada tahap ini peneliti mengumpulkan data untuk menyatukan semua informasi yang dianalisis yang meliputi pelaksanaan analisis kebutuhan, identifikasi dan merumuskan masalah pada siswa Kelas IV SDN No. 100801 Pasar Sempurna Analisis kebutuhan dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan salah satu guru tentang proses pembelajaran matematika yang bertujuan untuk mengetahui keadaan sekolah dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran sebelum peneliti mengembangkan media. Hal ini dilakukan agar media yang dikembangkan peneliti sesuai dengan kebutuhan pembelajar yang ada dilapangan.

¹¹¹ Rista Hardiyanti, Ahmad Gawdy Prananosa, and Dedy Firduansyah, "Pengembangan Media Belajar IPA Berbasis Power Point Interaktif," *Journal of Elementary School (JOES)* 6, no. 2 (2023): 488–95.

¹¹² Nu Linda Auliah, Asrul, and Indri Anugrah Ramadhani, "Penggunaan Media Interaktif Berbasis Animasi Power Point Terhadap Hasil Belajar Materi Gaya Dan Gerak Di Sekolah Dasar," *Jurnal Papeda* 5, no. 1 (2023): 89–94.

Dengan analisis kebutuhan ini, guru mengetahui kebutuhan siswa melalui hasil observasi, wawancara dengan guru serta hasil analisis karakter siswa. Hasil kesimpulan dari observasi, wawancara dan analisis karakter siswa tersebut dijadikan peneliti sebagai rencana pengembangan media pembelajaran yang inovatif teruji valid, praktis dan efektif. Tentunya media yang dikembangkan yaitu media berbasis teknologi yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan perkembangan teknologi saat ini yang dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran.

c. Analisis Lingkungan Belajar

Salah satu aspek yang terpenting dalam proses belajar mengajar adalah lingkungan belajar. Perlunya dilakukan analisis supaya menimbulkan tingginya tingkat partisipasi dan kemandirian belajar siswa. Analisis lingkungan belajar mencakup budaya belajar di sekolah, ketersediaan sumber belajar, pola interaksi antara guru dengan peserta didik, keikutsertaan peserta didik, hingga lingkungan fisik kelas yang akan dianalisis pada tahap ini sehingga peneliti mengetahui bagaimana kondisi lingkungan belajar pada sekolah yang akan diteliti. Analisis lingkungan belajar dilakukan observasi dan wawancara dengan salah satu guru disekolah penelitian.

d. Analisis Materi

Pencarian informasi mengenai materi yang diajarkan dilakukan pada tahap ini. Ketika informasi sudah didapatkan maka peneliti bisa menganalisis materi untuk dijadikan sebagai materi pada pembuatan produk. Pada kegiatan ini melakukan penyusunan dan penjabaran materi

gaya di sekitar kita agar penyampaian materi dapat tersampaikan dengan baik. Analisis materi dilakukan dengan wawancara kepada salah satu guru kelas IV untuk mengetahui materi tersebut sesuai dengan pengembangan media.

2. *Design* (Desain)

Tahap selanjutnya yang diperlukan setelah mendapatkan data dari tahap analisis adalah melakukan design atau perencanaan. Terdapat beberapa perencanaan yang harus dilakukan peneliti yaitu:

a. Menentukan sumber daya yang dibutuhkan

Pada tahap ini melakukan penentuan alat atau aplikasi yang bisa dipakai dalam menyusun produk. Menganalisis perangkat yang akan digunakan juga ada pada tahap ini, kegiatan tersebut dilakukan supaya proses pembuatan hingga pengujian produk dapat berjalan dengan baik seperti laptop, ketersediaan listrik, jaringan internet dan yang lainnya.

b. Pemilihan dan penentuan cakupan materi

Materi yang hendak digunakan akan dilakukan analisis isi terlebih dahulu. Cara yang bisa dilakukan untuk menganalisis isi dengan mengkaji buku, *website*, *youtube* dan sebagainya supaya mendapat ide dalam pencapaian pembelajaran. Peneliti akan menentukan cakupan materi setelah analisis isi dilakukan dan cakupan materi sesuai dengan tujuan pengembangan media.

c. Pembuatan alur pengembangan

Hal ini dianggap penting untuk mendapatkan gambaran akhir dari suatu tampilan yang akan dituangkan pada naskah media. Selain itu untuk

memastikan bahwa penyampaian pesan bisa efektif dan efisien ditiap pengembangan yang akan di desain. Manfaat lain yaitu untuk mengidentifikasi kesalahan penyajian sedini mungkin seperti sistem navigasi berfungsi dengan baik dan tidak rusak serta memastikan perencanaan interaksi.

3. *Development* (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan ini meliputi beragam kegiatan dalam mewujudkan rancangan produk yang sudah didesain sebelumnya. Selain itu, supaya tujuan yang diharapkan dapat tercapai maka perlu diadakan validasi dan revisi media. Berikut ini kegiatan pada tahap *Development* (pengembangan) yang dilakukan sebagai berikut:

a. Membuat *Prototype* Produk

Rancangan bentuk awal produk berdasarkan skema desain untuk menjadikan contoh baku suatu produk. Rancangan ini belum menjadi akhir pengembangan sebab masih perlu perbaikan pada produk supaya mendapatkan hasil produk yang berkualitas. Tujuan *prototype* untuk mengembangkan skema rancangan produk sampai akhirnya produk final yang sesuai dengan kebutuhan. Pada proses perbaikan dilakukan ketika media sudah tervalidasi oleh para ahli yaitu ahli media, ahli materi dan Bahasa.

b. Validasi Ahli

Rancangan awal yang sudah dikembangkan akan diujicobakan kepada ahli media yaitu dosen yang ahli dalam bidang media, ahli materi yaitu dosen Pendidikan Pancasila dan ahli Bahasa yaitu dosen bahasa

sebanyak 2 orang per bidang. Tujuannya supaya kevalidan dari suatu media dapat diketahui. Selain itu validasi bertujuan untuk mendapatkan tanggapan berbagai dari validator berupa kritikan dan saran yang dijadikan sebagai pertimbangan untuk perbaikan pengembangan media pembelajaran yang telah dikembangkan sebelumnya sehingga dapat dilanjutkan pada tahap revisi.

c. Revisi

Proses revisi dilakukan sesudah produk divalidasi menurut kritik dan saran oleh para validator. Ketika produk sudah direvisi akan divalidasi kembali untuk mengetahui produk tersebut sudah layak atau perlu direvisi kembali hingga produk benar-benar baik. Kegiatan ini dilakukan supaya produk dapat digunakan dengan baik.

4. *Implementation* (Implementasi)

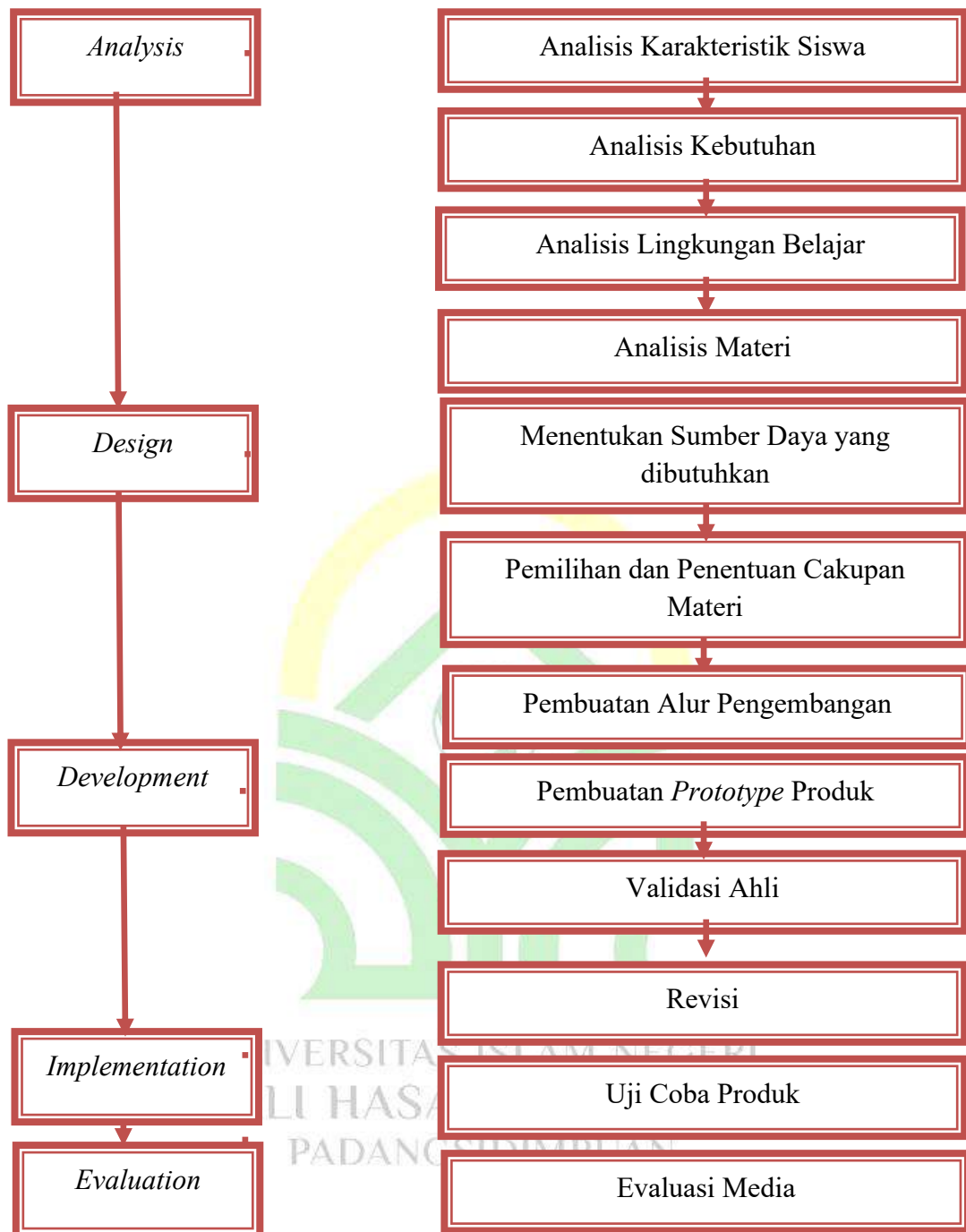
Produk yang sudah tervalidasi diterapkan atau diujicobakan pada proses pembelajaran. Uji coba dilakukan berdasar pada subjek penelitian untuk mengetahui kualitas produk. Nilai kualitas produk tersebut meliputi kemenarikan, efisien dan keefektifan. Kualitas keefektifan produk ditinjau dari seberapa jauh pencapaian tujuan dan kompetensi yang diharapkan melalui produk pengembangan tersebut. Melalui penggunaan segala sumber dalam mencapai tujuan yang diharapkan seperti tenaga, dana dan waktu dapat memperlihatkan kualitas efisiensi dari produk pengembangan. Seberapa jauh produk pengembangan mampu mewujudkan kondisi lingkungan belajar yang menyenangkan, menantang, serta memotivasi maka dapat memperlihatkan kualitas kemenarikan produk pengembangan

tersebut. Berbagai kriteria tersebut bisa diketahui melalui tanggapan subjek penelitian pada kuesioner terhadap media yang sudah dibuat.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap ini merupakan tahap yang terakhir. Tahap evaluasi pengembangan setelah dilakukan implementasi. Produk media yang telah dikembangkan akan dilakukan penilaian supaya diketahui kelebihan dan kekurangan dari media pembelajaran tersebut. Hal ini dapat diketahui melalui tanggapan dari peserta didik dan guru.

Pemberian kritik dan saran dari responden ini akan didasarkan untuk menjadi sarana perbaikan terhadap pengembangan media pembelajaran yang sekiranya belum maksimal. Pada tahap akhir evaluasi ini berorientasi pada tahapan-tahapan pengembangan mulai dari kegiatan analisis hingga implementasi. Hasil evaluasi nantinya digunakan untuk tindak lanjut dari pengembangan media pembelajaran yang sudah dikembangkan.



Gambar 3.2 Prosedur Penelitian dan Pengembangan

C. Objek dan Subjek Penelitian

Pada penelitian ini, objek yang ada berupa media pembelajaran berbasis *wordwall* berbantuan *padlet* digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Sedangkan subjek uji coba dalam penelitian ini terdiri dari subjek uji validasi dan subjek uji respon lapangan. Subjek uji validasi disebut validator. Kriteria untuk validator dan subjek uji respon lapangan diuraikan sebagai berikut:

1. Subjek Uji Validasi

a. Ahli materi

Dua orang dosen Pendidikan Pancasila dengan pendidikan minimal S2 yang memahami indikator dan menguasai materi yang dikembangkan pada media pembelajaran.

Table 3.1 : Indikator Penilaian Lembar Validasi Ahli Materi

No.	Aspek	Indikator Penilaian
1	Kesesuaian Materi	Materi sesuai dengan Capaian Pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD
		Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan
2	Kelengkapan Materi	Materi mencakup konsep keragaman sesuai tema Pendidikan Pancasila
		Contoh-contoh materi sesuai dengan konteks kehidupan sehari-hari siswa
3	Kedalaman Materi	Materi disajikan secara runtut dari mudah ke sulit
		Materi memfasilitasi pengembangan pemahaman nilai keragaman
4	Kebenaran Materi	Materi bebas dari kesalahan konsep maupun fakta
		Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar
5	Keterbacaan	Kalimat dan istilah mudah dipahami siswa SD

No.	Aspek	Indikator Penilaian
		Penyajian materi menarik dan komunikatif
6	Kontekstual	Materi sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dan kehidupan sehari-hari siswa
		Materi mendorong siswa untuk menghargai keragaman di lingkungan sekitar

b. Ahli media.

Dua orang dosen yang menguasai tentang media yang digunakan pada media pembelajaran berbasis *wordwall*.

Table 3.2 : Indikator Penilaian Lembar Validasi Ahli Media

No.	Aspek	Indikator Penilaian
1	Tampilan Visual	Desain tampilan menarik dan sesuai dengan usia siswa SD
		Pemilihan warna, gambar, dan ikon serasi serta tidak membingungkan
2	Keterbacaan Teks	Huruf mudah dibaca, ukuran sesuai, dan konsisten
		Bahasa yang digunakan sederhana dan komunikatif
3	Interaktivitas	Media memungkinkan siswa berinteraksi langsung (klik, drag, pilih jawaban)
		Fitur interaktif mendorong keterlibatan aktif siswa
4	Kemudahan Penggunaan (Usability)	Navigasi mudah dipahami oleh guru dan siswa
		Instruksi dalam permainan jelas dan tidak membingungkan

No.	Aspek	Indikator Penilaian
5	Kesesuaian Materi	Konten Wordwall berbantuan <i>Padlet</i> sesuai dengan Kompetensi Dasar Pendidikan Pancasila kelas 4 SD
		Soal dan aktivitas relevan dengan tema keragaman
6	Kualitas Teknis	Media dapat diakses dengan lancar tanpa gangguan teknis
		Waktu respon sistem cepat dan mendukung kelancaran pembelajaran
7	Daya Tarik	Media mendorong motivasi belajar siswa
		Aktivitas Wordwall menyenangkan dan menumbuhkan minat belajar

c. Ahli Bahasa

Satu orang dosen bahasa dengan pendidikan minimal S2 yang memahami indikator dan menguasai Bahasa yang dikembangkan pada media pembelajaran.

Tabel 3.3 : Indikator Penilaian Lembar Validasi Ahli Bahasa

No.	Aspek	Indikator Penilaian
1	Kesesuaian Bahasa	Bahasa sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa kelas IV SD
		Bahasa sesuai dengan kaidah EYD dan PUEBI
2	Keterbacaan	Kalimat mudah dipahami, tidak berbelit-belit
		Pemilihan kata (diksi) sederhana dan komunikatif
3		Struktur kalimat jelas dan ringkas

No.	Aspek	Indikator Penilaian
	Keefektifan Kalimat	Menggunakan kalimat aktif untuk memperkuat pemahaman
4	Kejelasan Istilah	Istilah-istilah keragaman dijelaskan secara sederhana
		Tidak ada istilah asing yang membingungkan siswa
5	Kekonsistenan	Konsistensi dalam penggunaan istilah dan gaya bahasa
		Konsistensi penggunaan tanda baca dan ejaan
6	Kemenarikan Bahasa	Bahasa yang digunakan menarik dan mendorong siswa aktif
		Penyajian bahasa kontekstual sesuai kehidupan sehari-hari siswa

2. Subjek Uji Respon Lapangan

Subjek uji coba penelitian ini adalah siswa SDN No. 100801 Pasar Sempurna kelas IV. Subjek uji coba sebanyak 20 siswa kelas IV.

Tabel 3.4 : Indikator Tes Materi Keragaman

No.	Tujuan Pembelajaran (TP)	Indikator Soal	Ranah Kognitif	Nomor Soal
1	3.2 Memahami pentingnya keragaman di masyarakat	Mengidentifikasi bentuk keragaman di lingkungan rumah dan sekolah	C1 – Pengetahuan	1, 2
		Menyebutkan contoh sikap menghargai keragaman	C1 – Pengetahuan	3, 4
		Mengklasifikasikan jenis keragaman	C2 – Pemahaman	5, 6

No.	Tujuan Pembelajaran (TP)	Indikator Soal	Ranah Kognitif	Nomor Soal
		(agama, suku, budaya, bahasa)		
2	3.3 Menunjukkan sikap toleransi dalam kehidupan sehari-hari	Menjelaskan pentingnya toleransi terhadap perbedaan agama dan budaya	C2 – Pemahaman	7, 8
		Menentukan contoh sikap toleransi di sekolah	C3 – Penerapan	9, 10
		Membedakan sikap yang mencerminkan dan tidak mencerminkan toleransi	C3 – Penerapan	11, 12
3	4.2 Menyajikan hasil identifikasi tentang keragaman	Menyimpulkan manfaat menghargai keragaman	C4 – Analisis	13, 14
		Menunjukkan akibat yang terjadi jika keragaman tidak dihargai	C4 – Analisis	15, 16
		Menentukan peran siswa dalam menjaga kerukunan di sekolah	C5 – Evaluasi	17, 18
		Memberikan contoh konkret menjaga persatuan dalam keragaman	C5 – Evaluasi	19, 20

D. Uji Coba Produk

Produk yang telah disiapkan kemudian diujikan kepada siswa kelas IV SDN No. 100801 Pasar Sempurna dengan maksud untuk mengevaluasi media sejauh mana daya tarik siswa terhadap pembelajaran yang diterapkan, agar dapat digunakan dalam setiap sesi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan.

1. Desain Uji Coba

Pengujian akan dilakukan setelah tahapan pengembangan, ketika produk telah menjalani uji validasi oleh seorang validator. Validator sendiri adalah individu yang dianggap memiliki kemampuan dan kompetensi yang memadai untuk mengevaluasi daya tarik produk yang sedang dikembangkan. Dalam lingkup penelitian dan pengembangan inivalidator terdiri dari ahli materi dan ahli media. Pemilihan validator dilakukan berdasarkan kompetensi khusus yang dimiliki dalam setiap aspek yang akan diuji validitasnya. Proses validasi dari produk pengembangan media pembelajaran powerpoint nteraktif melibatkan berbagai tahapan, seperti:

a. Validasi Materi Pembelajaran

Validasi materi pembelajaran diberikan kepada seorang validator yang dianggap paling kompeten dalam bidang Pendidikan Pancasila. Uji validasi terhadap materi dilakukan untuk mengevaluasi kecocokan dan kelayakan materi pembelajaran yang akan diterapkan pada siswa. Proses ini melibatkan penggunaan instrumen berupa angket yang disampaikan kepada validator materi pembelajaran.

b. Validasi Desain Media Pembelajaran

Proses validasi media pembelajaran melibatkan seorang validator dan seorang ahli berkopeten di bidang desain media pembelajaran. Tugas seorang validator media pembelajaran antara lain memberikan komentar dan memvalidasi desain dari media pembelajaran yang sedang dikembangkan.

2. Subjek Uji Coba

Peserta pengujian dalam pengembangan dan penelitian ini merupakan 20 siswa dari kelas IV SDN No. 100801 Pasar Sempurna. Tujuannya adalah untuk menilai tingkat daya tarik mereka dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila, mengingat adanya pandangan bahwa siswa kurang tertarik dalam mengikuti setiap sesi pembelajaran Pendidikan Pancasila.

E. Instrumen Pengumpulan Data

Tujuan dari instrumen pengumpulan data adalah untuk menghimpun data dan informasi yang berkaitan dengan bahan sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan dalam penelitian. Berikut ini adalah penjelasan mengenai instrumen pengumpulan data yang diterapkan dalam penelitian dan pengembangan :

1. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui proses pengamatan secara langsung dan sistematis terhadap objek, peristiwa, perilaku, maupun kondisi tertentu yang menjadi fokus

penelitian.¹¹³ Teknik ini memungkinkan peneliti memperoleh data faktual berdasarkan fenomena yang terjadi di lapangan sehingga informasi yang diperoleh lebih objektif dan sesuai dengan keadaan sebenarnya.¹¹⁴ Dalam penelitian pendidikan, observasi digunakan untuk mengidentifikasi aktivitas belajar, interaksi guru dan peserta didik, serta berbagai gejala yang muncul selama proses pembelajaran berlangsung. Melalui observasi, peneliti dapat memperoleh data yang tidak selalu dapat diungkap melalui wawancara atau angket karena data diperoleh dari perilaku nyata yang ditampilkan oleh subjek penelitian.

Observasi juga diartikan sebagai kegiatan pengamatan yang dilakukan secara terencana, menggunakan pedoman tertentu, serta disertai pencatatan terhadap berbagai gejala yang diamati untuk memperoleh data yang valid dan reliabel.¹¹⁵ Dalam penelitian kualitatif maupun kuantitatif, observasi berfungsi sebagai sarana untuk memahami konteks penelitian secara mendalam sekaligus memverifikasi data yang diperoleh melalui teknik pengumpulan data lainnya.¹¹⁶ Oleh karena itu, observasi menjadi salah satu teknik yang penting dalam penelitian karena mampu menghasilkan informasi yang kaya, mendalam, dan sesuai dengan kondisi empiris yang terjadi di lapangan. Selain itu, perkembangan metodologi

¹¹³ Putri Adinda Pratiwi et al., “Mengungkap Metode Observasi Yang Efektif Menurut Pra-Pengajar EFL,” *Mutiara: Jurnal Penelitian Dan Karya Ilmiah* 2, no. 1 (2024): 133–49.

¹¹⁴ Sena Wahyu Purwansa et al., *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan Kombinasi* (Bandung: Mesdia Sains Indonesia, 2020).

¹¹⁵ Isma Patonah, Mutiara Sambella, and Salma Mudjahidah Az-Zahra, “Pendekatan Penelitian Pendidikan: Penelitian Kualitatif, Kuantitatif Dan Kombinasi (Mix Method),” *Pendas: Jurnal Ilmiah* ... 08, no. 1989 (2023): 5378–92, <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/11671>.

¹¹⁶ Kasih, *Mengenal Metode Penelitian: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif Dan Campuran*, 1st ed. (Purbalingga: Eureka Media Aksara, 2024).

penelitian modern menempatkan observasi sebagai instrumen yang dapat digunakan baik secara partisipatif maupun nonpartisipatif sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik penelitian.

Peneliti melakukan observasi dengan maksud untuk mengetahui dan memperoleh data sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan dalam kegiatan penelitian.

Tabel 3.5 : Observasi Hasil Belajar Siswa

No	Aspek yang Diamati	Indikator	Skor (1–4)	Keterangan/ Catatan Pengamat
1	Kesiapan Siswa dalam Pembelajaran	Siswa menyiapkan alat tulis dan mengikuti kegiatan belajar dengan baik.		
2	Partisipasi dalam Pembelajaran	Siswa aktif bertanya, menjawab, dan menanggapi pertanyaan guru.		
3	Kerjasama dalam Kelompok	Siswa bekerja sama dalam kelompok saat kegiatan menggunakan media Wordwall.		
4	Antusiasme Belajar	Siswa menunjukkan semangat, perhatian, dan ketertarikan selama proses belajar.		
5	Pemahaman Materi	Siswa mampu menjawab pertanyaan atau tugas yang diberikan melalui Wordwall dengan benar.		
6	Kedisiplinan	Siswa mengikuti aturan dan instruksi guru selama pembelajaran berlangsung.		

No	Aspek yang Diamati	Indikator	Skor (1–4)	Keterangan/ Catatan Pengamat
7	Kemandirian Belajar	Siswa berusaha menyelesaikan soal secara mandiri sebelum berdiskusi dengan teman.		
8	Kemampuan Mengambil Kesimpulan	Siswa dapat menyimpulkan isi pembelajaran setelah kegiatan selesai.		

Keterangan Skor:

1 = Tidak Terlihat | 2 = Jarang Terlihat | 3 = Kadang Terlihat | 4 = Selalu Terlihat

2. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk merinci pandangan guru dan siswa mengenai pemanfaatan produk untuk alat pembelajaran. Proses wawancara dilaksanakan secara lisan, dan konntennya mencakup persepsi, pengetahuan, informasi, pendapat, dan evaluasi dari seorang responden mengenai masalah yang diselidiki didalam penelitian.

Tabel 3.6 : Indikator Pedoman Wawancara

No	Aspek yang Diungkap	Indikator Wawancara	Responden
1	Persepsi Media	Pandangan terhadap penggunaan <i>Wordwall</i> berbantuan <i>Padlet</i> dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila	Guru, Siswa
2	Kemanfaatan Media	<i>Wordwall</i> berbantuan <i>padlet</i> membantu pemahaman materi keragaman	Guru, Siswa

No	Aspek yang Diungkap	Indikator Wawancara	Responden
3	Minat Belajar	Antusiasme dan semangat siswa saat menggunakan <i>Wordwall</i> berbantuan <i>padlet</i>	Guru, Siswa
4	Keterlibatan Aktif	Partisipasi siswa dalam menjawab soal/bermain <i>Wordwall</i> berbantuan <i>padlet</i>	Guru, Siswa
5	Kesenangan Belajar	Rasa senang dan motivasi siswa ketika belajar menggunakan <i>Wordwall</i> berbantuan <i>padlet</i>	Siswa
6	Kendala Penggunaan	Hambatan yang dialami selama menggunakan <i>Wordwall</i> berbantuan <i>padlet</i>	Guru
7	Dukungan Orangtua	Cerita siswa di rumah dan pengaruhnya terhadap kebiasaan belajar	Orangtua
8	Saran dan Harapan	Upaya meningkatkan efektivitas penggunaan <i>Wordwall</i> berbantuan <i>padlet</i>	Guru, Siswa, Orangtua

3. Angket atau Kuisioner

Salah satu alat pengumpulan data secara tidak langsung yang berisi pertanyaan yang bertujuan untuk memberikan jawaban sebagai pemenuhan kebutuhan terkait kegiatan penelitian inilah angket atau biasa disebut kuisioner. Di dalam penelitian ini angket diarahkan pada sejumlah pihak termasuk, validator, praktisi, pendidik, dan siswa.

4. Tes Hasil Belajar

Instrumen pada penelitian ini berbentuk pilihan ganda yang diberikan terdiri dari 10 soal *pre-test* dan 10 soal *post-test* dengan pengerjaan waktu selama 30 menit. Hal ini dilakukan untuk mengukur seberapa jauh hasil yang diperoleh siswa setelah penggunaan media *wordwall* berbantuan *padlet* yang telah dirancang.

Dalam pemberian skor soal, jika siswa mampu menjawab soal dengan tepat maka siswa mendapatkan skor 10 dan jika siswa tidak mampu menjawab soal maka siswa mendapatkan skor 0. Tes yang diujikan merupakan materi yang berisi informasi terkait keberagaman yang terdapat pada lembar kerja peserta didik yang dibuat oleh peneliti. Sebelum tes diujikan, terlebih dahulu diujikan validitas dan realibilitas soal dengan tujuan untuk mengetahui valid atau tidaknya sebuah soal yang dibuat oleh peneliti dengan menggunakan validitas butir soal, realibilitas soal, tingkat kesukaran dan daya pembeda soal.

Adapun rubrik peneliannya adalah sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100^{117}$$

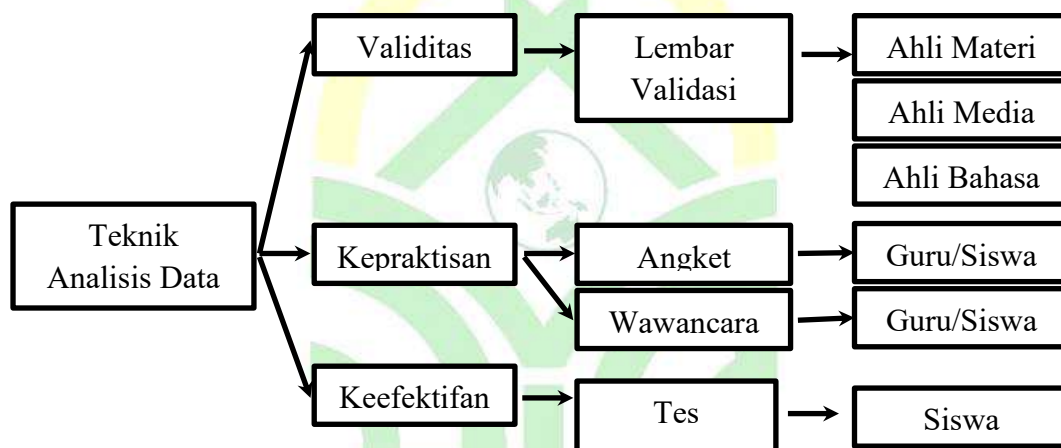
F. Teknik Analisis Data

Pengembangan media pembelajaran media pembelajaran berbasis *wordwall* berbantuan *padlet* menggunakan analisis *statistik deskriptif*. Analisis ini berfungsi mendeskripsikan atau memberikan gambaran terhadap objek yang diteliti melalui data sampel atau populasi, tidak bermaksud menarik kesimpulan

¹¹⁷ Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi Revisi)* (Jakarta: Bumi Aksara, 2021).

secara umum.¹¹⁸ Teknik analisis deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan produk pengembangan media pembelajaran monopoli dan mengolah data berupa komentar dan saran yang diperoleh dari angket. Hasil deskriptif digunakan peneliti untuk merevisi produk yang dikembangkan.

Teknik analisis data meliputi teknik analisis data hasil validasi, data hasil respon siswa dan data keefektifan produk. Adapun analisis data dalam penelitian dan pengembangan ini diuraikan dan ditampilkan dalam bentuk bagan sebagai berikut:



Gambar 3.3 Bagan Analisis Data

1. Analisis Data Hasil Validitas

Validitas merupakan salah satu syarat utama yang harus dimiliki oleh instrumen penelitian agar data yang diperoleh benar-benar mencerminkan kondisi atau konstruk yang hendak diukur.¹¹⁹ Validitas menunjukkan tingkat

¹¹⁸ Tamaulina Sembiring et al., *Buka Ajar Metodologi Penelitian (Teori Dan Praktik)*, ed. Bambang Ismaya, 1st ed. (Kerawang: CV. Saba jaya Publisher, 2024).

¹¹⁹ Dyah Ayu Fitriana, "Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Penilaian Matematika Dengan Problem Solving Berbasis Penskoran Politomus," *Journal IKLILA: Jurnal Studi Islam Dan Sosial* 5, no. 1 (2022): 13–25.

ketepatan dan kecermatan suatu instrumen dalam mengukur konsep, variabel, atau fenomena yang menjadi objek penelitian.¹²⁰ Instrumen yang valid akan mampu mengukur apa yang seharusnya diukur, sehingga hasil pengukuran dapat digunakan sebagai dasar pengambilan keputusan maupun penarikan kesimpulan penelitian secara tepat. Sebaliknya, instrumen yang tidak valid akan menghasilkan data yang bias dan dapat mengurangi kualitas temuan penelitian.¹²¹ Oleh karena itu, pengujian validitas menjadi tahap penting sebelum instrumen digunakan dalam pengumpulan data.

Menurut Adil, validasi berhubungan dengan suatu peubah mengukur apa yang seharusnya diukur.¹²² Uji validitas adalah uji yang digunakan untuk menunjukkan sejauh mana alat ukur yang digunakan dalam suatu mengukur apa yang diukur.¹²³ Kevalidan suatu perangkat pembelajaran dapat merujuk pada dua hal, yaitu apakah perangkat pembelajaran yang dikembangkan sesuai teoritiknya serta terdapat konsistensi internal pada setiap komponennya.¹²⁴ Validasi perangkat pembelajaran dikatakan valid apabila perangkat pembelajaran dinyatakan valid digunakan dengan revisi atau tanpa revisi dari validator. Validasi ini mengacu pada aspek materi, media dan bahasa. Lembar

¹²⁰ Wawan Sundawan Suherman and Duwi Kurnianto, "Validity and Reliability Og Football School Management Assessments Based on Quality Management System," *Medikora* 21, no. 1 (2022): 61–70.

¹²¹ Suparni and Nasution, *Panduan Praktis Penelitian Dan Pengembangan Di Bidang Pendidikan*.

¹²² Ahmad Adil, *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif: Teori Dan Praktik*, 2023.

¹²³ Ifah Rofiqoh and Zulhawati, *Metode Penelitian (Kuantitatif, Kualitatif Dan Campuran)*, 1st ed. (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2020).

¹²⁴ Sembiring et al., *Buku Ajar Metode Penelitian (Teori Dan Praktik)*.

validitas produk oleh ahli dihitung dengan menggunakan rumus menurut Riduwan dan Akdon sebagai berikut:¹²⁵

$$p = \frac{\sum_{k=0}^n xi}{x} \times 100\%$$

Keterangan:

p = Nilai persentase

xi = Jumlah skor yang diberikan validator untuk masing-masing aspek

x = Skor maksimum untuk setiap kriteria

Terdapat kriteria uji validitas produk yang disajikan pada tabel di bawah ini:

Tabel 3.7 Kriteria Uji Kevalidan Media

Kriteria Validitas	Tingkat Validitas
81% - 100%	Sangat valid atau dapat digunakan tanpa revisi
61% - 80%	Valid atau dapat digunakan namun perlu revisi kecil
41% - 60%	Cukup valid dapat digunakan namun perlu revisi besar
21% - 40%	Kurang valid, disarankan tidak dipergunakan karena perlu revisi besar
0% - 20%	Sangat tidak valid atau tidak boleh dipergunakan

Adaptasi Riduwan dan Akdon (2015)

2. Analisis Data Kepraktisan Produk

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia praktikabilitas atau kepraktisan diartikan sebagai suatu yang bersifat praktis atau efisien.¹²⁶ Uji kepraktisan

¹²⁵ Maharani, A. L., & Farida, N. (2022). *Pengembangan Hand Out Matematika Berbasis Android Dengan Model Contextual Teaching And Learning Pada Materi Aritmatika Sosial*. Jpm, 3(1), 31–44.

¹²⁶ Marlina, C., & Rismawati. (2019). *Praktikalitas Penggunaan Media Pembelajaran Membaca Permulaan Berbasis Macromedia Flash*. *Jurnal Tunas Bangsa*, 6 (2), 277-289.

dalam penelitian pengembangan digunakan untuk mengetahui kepraktisan dari media yang dikembangkan melalui angket respon kepraktisan media oleh pendidik dan peserta didik. Nieveen dalam penelitian pengembangan dikatakan praktis jika para ahli dan praktisi menyatakan bahwa secara teoritis bahwa model yang diterapkan di lapangan dan tingkat keterlaksanaan model termasuk kategori “baik”.¹²⁷ Dalam penelitian ini, pengumpulan data dilakukan untuk mendapatkan data dengan membandingkan data hasil angket kepraktisan dengan hasil wawancara dengan berbagai sumber. Berikut ini adalah rumus persentase menggunakan rumus menurut Riduwan dan Akdon sebagai berikut:¹²⁸

$$V - au = \frac{\text{Total Skor yang didapat}}{\text{Total Skor}} \times 100\%$$

Keterangan :

$$V - au = \text{Validasi audience (nilai persentase)}$$

Kriteria praktikalitas produk media pembelajaran berbasis *wordwall* berbantuan *padlet* secara deskriptif diantaranya:¹²⁹

Tabel 3.8 Kriteria Praktikalitas

Penilaian	Kriteria
81% - 100%	Sangat Praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis

¹²⁷ Rochmad. (2021). Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 3(1), 32–39.

¹²⁸ Maharani, A. L., & Farida, N. (2022). Pengembangan Hand Out Matematika Berbasis Android Dengan Model Contextual Teaching And Learning Pada Materi Aritmatika Sosial. *Jpm*, 3(1), 31–44.

¹²⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D (Edisi Terbaru)* (Bandung: Alfabeta, 2021).

Penilaian	Kriteria
21% - 40%	Tidak Praktis
0% - 20%	Sangat Tidak Praktis

3. Analisis Data Keefektifan Produk

Dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia efektivitas merupakan keterangan yang artinya ukuran hasil tugas atau keberhasilan dalam mencapai tujuan.¹³⁰ Uji efektivitas dalam hal ini berguna untuk mengukur penguasaan materi dalam pembelajaran. Suatu kegiatan dikatakan efektif apabila kegiatan tersebut dapat diselesaikan pada waktu yang tepat dan mencapai tujuan yang diinginkan.¹³¹ Dalam penelitian pengembangan dilakukan analisis efektivitas untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *wordwall* berbantuan *padlet* untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa menggunakan rumus:

a. Tes

Instrument tes yang diberikan kepada siswa dengan jumlah tes 10 soal berbentuk pilihan ganda. Sebelum diujicobakan dan untuk mendapatkan instrumen tes yang baik maka dilakukan terlebih dahulu dengan analisis validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran soal dan daya pembeda soal. setelah soal dinyatakan valid, reliabel, tingkat kesukaran, dan daya pembeda sesuai dengan kriteria maka tes dapat diujicobakan kepada siswa.

¹³⁰ John. M. Echols dan Hasan Syadily, Kamus Inggris-Indonesia, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 1990), H. 207.

¹³¹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta (Rineka Cipta, 2021).

- 1) Uji validitas instrumen dilakukan untuk menguji validitas tiap butir/item instrumen. Rumus yang digunakan adalah rumus korelasi product moment sebagai berikut: ¹³²

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{(N \sum x^2 - (\sum x)^2)\{N \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}}$$

dimana:

r_{xy} = koefisien korelasi, korelasi antara variabel x dan variabel y

N = Jumlah sampel

X = Butir soal

Y = jumlah skor total

Setelah dihitung kemudian hasil r_{xy} yang didapat dibandingkan dengan harga table r *product moment*. Indeks korelasi point biserial r_{xy} yang diperoleh dari hasil perhitungan dikonsultasikan dengan r tabel pada taraf signifikan 5% sesuai jumlah siswa yang diteliti. Jika $r_{xy} > r_{\text{tabel}}$ maka dinyatakan butir soal tersebut valid.

Tabel 3.9 Kriteria Validitas Tes

Koefisien Validitas	Interpretasi
$0,81 \leq r \leq 1,00$	Sangat tinggi
$0,61 \leq r \leq 0,80$	Tinggi
$0,41 \leq r \leq 0,60$	Cukup
$0,21 \leq r \leq 0,40$	Rendah
$0,00 \leq r \leq 0,20$	Sangat rendah

Sebelum melakukan pengambilan data, peneliti melakukan uji coba terhadap instrument soal yang akan digunakan sebagai soal *pretest*

¹³² Arikunto, S. 2021. Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.

dan *posttest*. Uji coba instrumen yang dilakukan peneliti pada siswa kelas IV dengan jumlah siswa 20 orang. Tes ini digunakan untuk melihat kemampuan pemahaman konsep Pendidikan Pancasila siswa. Adapun instrumen yang diujicobakan menggunakan teknik Korelasi *Product Moment*. Dalam hal ini butir soal dikatakan valid apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan taraf signifikansi 5% maka $r_{tabel} = 0,444$. Berikut merupakan tabel mengenai hasil validasi setiap butir pernyataan pada soal *pretest* dan *posttest* :

Tabel 3.10 Uji Validitas Instrumen *Pretest* dan *Posttest*

SOAL	r_{hitung} (Pretest)	r_{tabel}	Ket	r_{hitung} (Posttest)	r_{tabel}	Ket
SOAL 1	0,52	0,444	Valid	0,70	0,444	Valid
SOAL 2	0,60	0,444	Valid	0,75	0,444	Valid
SOAL 3	0,48	0,444	Valid	0,68	0,444	Valid
SOAL 4	0,63	0,444	Valid	0,80	0,444	Valid
SOAL 5	0,55	0,444	Valid	0,72	0,444	Valid
SOAL 6	0,58	0,444	Valid	0,74	0,444	Valid
SOAL 7	0,61	0,444	Valid	0,78	0,444	Valid
SOAL 8	0,50	0,444	Valid	0,69	0,444	Valid
SOAL 9	0,57	0,444	Valid	0,73	0,444	Valid
SOAL 10	0,64	0,444	Valid	0,79	0,444	Valid

Sumber: Data Olah SPSS, 2024

Pada tabel diatas bahwa dari 10 soal uji coba instrumen *pretest* dan *posttest* dikatakan valid secara keseluruhan yang dilihat dari r_{hitung} butir pernyataan lebih besar dari r_{tabel} . Artinya, soal *pretest* dan *posttest* dinyatakan valid dan dapat diujicobakan pada siswa.

- 2) Reliabilitas untuk soal tes dalam bentuk uraian menggunakan teknik analisis yang sudah dikembangkan oleh Alpha Cronbach. Pada uji reliabilitas ini, α dinilai reliabel jika lebih besar dari 0,60. Berikut rumus yang digunakan dalam uji reliabilitas :

$$r_{11} = \left[\frac{n}{n-1} \right] \left[1 - \frac{\sum Si^2}{St^2} \right] \quad (\text{Arikunto, 2011:101})^{133}$$

dimana:

r_{11} = koefisien reliabilitas tes

n = banyaknya butir pertanyaan

$\sum Si^2$ = jumlah varian skor dari tiap-tiap butir item

St^2 = varian total

Koefisien reliabilitas yang dihasilkan kemudian diinterpretasikan.

Adapun kriteria reliabilitas tes yang digunakan adalah:

Tabel 3.11 Kriteria Reliabilitas Tes

Koefisien Reliabilitas	Interpretasi
$0,00 < r \leq 0,20$	Sangat rendah
$0,20 < r \leq 0,40$	Rendah
$0,40 < r \leq 0,60$	Sedang
$0,60 < r \leq 0,80$	Tinggi
$0,80 < r \leq 1,00$	Sangat tinggi

Reliabilitas instrumen penelitian ini dilakukan dengan menguji cobakan instrumen soal *pretest* dan *posttest* untuk variabel hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa sebagai berikut:

Tabel 3.12 Uji Reliabilitas Instrumen *Pretest* dan *Posttest*

Instrumen	Nilai Cronbach's Alpha	N of Items	Keterangan
<i>Pretest</i>	0,720	10	Tinggi
<i>Posttest</i>	0,810	10	Sangat Tinggi

Sumber: *Data Olah SPSS, 2024*

Pada tabel diatas diketahui bahwa hasil uji reliabilitas soal *pretest-posttest* menggunakan SPSS dengan nilai *Cronbach's Alpha* > 0,60

¹³³ Arikunto, S. 2011. Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.

yaitu 0,720 untuk *pretest* dan 0,810 untuk *posttest*. Artinya uji instrumen pada butir soal *pretest* dan *posttest* variabel pemahaman konsep Pendidikan Pancasila siswa reliabel dan berada pada kategori tinggi.

- 3) Tingkat Kesukaran Soal adalah keberadaan suatu butir apakah dipandang sukar, sedang atau mudah dalam mengerjakannya.¹³⁴ Untuk mengetahui indeks kesukaran soal berbentuk uraian digunakan rumus sebagai berikut :

$$TK = \frac{\bar{x}}{x_{maks}} \quad (\text{Sukiman, 2012:214})^{135}$$

dimana:

TK = tingkat kesukaran

$\bar{x}$ = skor rata-rata peserta didik untuk satu butir soal

x_{maks} = skor maksimum

Tabel 3.13 Kriteria Tingkat Kesukaran

Koefisien TK	Interpretasi
$0,00 < TK \leq 0,30$	Sukar
$0,30 < TK \leq 0,70$	Sedang
$0,70 < TK \leq 1,00$	Mudah

Dalam uji tingkat kesukaran instrumen hasil belajar siswa yang telah diujicobakan dengan jumlah soal sebanyak 10 berbentuk pilihan ganda kepada 20 siswa, selanjutnya dihitung dengan menggunakan *difficulty index*. Berikut tabel uji tingkat kesukaran untuk soal *pretest* dan *posttest* variabel pemahaman konsep Pendidikan Pancasila siswa menggunakan aplikasi SPSS:

¹³⁴ Rostina Sundaya, Statistika Penelitian Pendidikan, Bandung, Alfabeta, 2014, h.

¹³⁵ Suharsimi Arikunto, 'Analisis Butir Soal Ujian Akhir Mata Pelajaran an Analysis of the Final Examination Items of Accounting', *Jurnal Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 5.1 (2012), 1–13.

Tabel 3.14 Uji Tingkat Kesukaran Instrumen *Pretest* dan *Posttest*

No	Nomor Butir Soal	TK Butir Soal <i>Pretest</i>	Kriteria	TK Butir Soal <i>Posttest</i>	Kriteria
1	Soal 1	0,750	Mudah	0,500	Sedang
2	Soal 2	0,350	Sedang	0,750	Mudah
3	Soal 3	0,600	Sedang	0,700	Sedang
4	Soal 4	0,700	Sedang	0,900	Mudah
5	Soal 5	0,250	Sukar	0,400	Sedang
6	Soal 6	0,550	Sedang	0,800	Mudah
7	Soal 7	0,600	Sedang	0,850	Mudah
8	Soal 8	0,650	Sedang	0,450	Sedang
9	Soal 9	0,800	Mudah	0,300	Sukar
10	Soal 10	0,300	Sukar	0,250	Sukar

Sumber: *Data Olah SPSS, 2024*

Berdasarkan hasil perhitungan sesuai dengan tabel diatas, tingkat kesukaran butir soal yang digunakan untuk mengukur hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa sesuai dengan kriteria tingkat kesukaran soal maka untuk instrumen *pretest* terdapat 2 soal kategori mudah, 6 soal kategori sedang dan 2 soal kategori sukar. Hal serupa juga terjadi pada soal *posttest* terdapat 2 soal kategori mudah, 6 soal kategori sedang dan 2 soal kategori sukar.

- 4) Daya pembeda merupakan kemampuan suatu soal untuk membedakan antara peserta didik yang berkemampuan tinggi dengan peserta didik yang berkemampuan rendah. Rumus untuk menentukan indeks diskriminasi untuk butir soal adalah:

$$DB = \frac{\bar{x}_A - \bar{x}_B}{x_{maks}} \quad (\text{Zainal Arifin, 2011:133})^{136}$$

dimana:

DB = daya beda soal

$\bar{x}_A$ = skor rata-rata siswa berkemampuan tinggi

¹³⁶ Mazrontul Hidayah, 'Pengaruh Penggunaan Media Ritatoon Terhadap Keterampilan Menulis Kembali Isi Cerita Siswa Kelas Iv Sdn Lidah Kulon Iv / 467 Surabaya', *Jpgsd*, 06.7 (2018), 1211–21.

$\bar{x}_B$ = skor rata-rata siswa berkemampuan rendah

x_{maks} = skor maksimum yang ditetapkan

Tabel 3.15 Kriteria Daya Beda

Koefisien Daya Beda	Interpretasi
$0,71 \leq DB \leq 1,00$	Sangat baik
$0,41 \leq DB \leq 0,70$	Baik
$0,21 \leq DB \leq 0,40$	Cukup
$0,00 \leq DB \leq 0,20$	Jelek

Dalam uji daya pembeda pada instrumen yang telah diujicobakan kemudian dihitung dengan menggunakan SPSS. Berikut tabel daya pembeda pada soal *pretest* dan *posttest* siswa:

Tabel 3.16 Uji Daya Beda Instrumen *Pretest* dan *Posttest*

No	Nomor Butir Soal	Daya Beda Soal <i>Pretest</i>	Kriteria	Daya Beda Soal <i>Posttest</i>	Kriteria
1	Soal 1	0,300	Cukup	0,500	Baik
2	Soal 2	0,200	Jelek	0,600	Baik
3	Soal 3	0,300	Cukup	0,700	Baik
4	Soal 4	0,400	Baik	0,800	Sangat Baik
5	Soal 5	0,200	Cukup	0,500	Baik
6	Soal 6	0,200	Jelek	0,700	Baik
7	Soal 7	0,700	Baik	0,800	Sangat Baik
8	Soal 8	0,500	Baik	0,500	Baik
9	Soal 9	0,600	Baik	0,500	Baik
10	Soal 10	0,800	Sangat Baik	0,400	Cukup

Sumber: *Data Olah SPSS, 2024*

Pada tabel daya pembeda instrumen *pretest* dan *posttest* diatas dapat disimpulkan bahwa uji daya pembeda pada soal *pretest* dari 10 soal, ada 1 soal kriteria sangat baik dengan persentase 10%, 4 soal baik dengan persentase 40%, 3 soal kriteria cukup dengan persentase 30% dan 2 soal kriteria jelek dengan persentase 20%. Sedangkan pada soal *posttest* dari 10

soal, ada 2 soal kriteria sangat baik dengan persentase 20%, 7 soal kriteria baik dengan persentase 70% dan 1 soal cukup dengan persentase 10%.

Selanjutnya setelah mendapatkan hasil uji kelayakan tes sebanyak 10 soal *pretest* dan *posttest*, maka soal tersebut dinyatakan dapat digunakan untuk melihat keefektifan pengembangan media pembelajaran berbasis *wordwall* berbantuan *padlet* sesuai dengan kriteria setiap uji yang dilakukan.

Butir soal sebanyak 10 dengan bentuk pilihan ganda pada soal *pretest* dan *posttest* setelah diuji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda yang diujikan pada 20 siswa kelas IV dan dinyatakan valid. Untuk mengetahui efektivitas media yang dikembangkan sebelum dan sesudah perlakuan maka dilanjutkan dengan Uji *Normalitas Gain* Dengan kata lain, perbandingan antara *pretest* sebelum diberikan perlakuan dengan media pembelajaran berbasis *wordwall* berbantuan *padlet* dan *posttest* setelah diberikan perlakuan dengan media pembelajaran berbasis *wordwall* berbantuan *padlet* untuk kelas IV SD 100801 Pasar Sempurna untuk mengetahui peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa menggunakan rumus:

$$g = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{maks} - S_{pre}}$$

Keterangan:

S_{post} = Skor *posttest*

S_{pre} = Skor *pretest*

S_{maks} = Skor maksimal

Adapun kriteria keefektifan yang terinterpretasi dari nilai *normalitas gain*, menurut Hake dapat dilihat pada tabel dibawah ini:¹³⁷

Tabel 3.17 Kriteria Tingkat Gain

Nilai Gain	Kriteria
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 < g < 0,7$	Sedang
$g \leq 0,3$	Rendah

Selanjutnya pembagian kategori tafsiran efektivitas *n-Gain* untuk hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa pada materi Keragaman Sosial Budaya di Indonesia siswa menurut Hake adalah sebagai berikut:¹³⁸

Tabel 3.18 Kategori Tafsiran *n-Gain*

Nilai Gain	Kriteria
$< 40\%$	Tidak efektif
$40\% - 55\%$	Kurang efektif
$56\% - 75\%$	Cukup efektif
$> 76\%$	Efektif

Setelah diberikan tes hasil belajar siswa baik pada *pre-test* maupun *post-test* maka diperoleh *n-Gain* Sebagai berikut:

Tabel 3.19 Hasil Belajar Siswa dan Kriteria *n-Gain*

No	Nama Siswa	Nilai		N Gain	N Gain (%)	Penilaian
		<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>			
1	Afifah Thahirah	60	80	0,50	50,00%	Sedang
2	Alief Raditya Pulungan	70	100	1,00	100,00%	Tinggi
3	Alta Panesa Siregar	40	80	0,67	66,67%	Sedang
4	Desta Ayu Arsyahira	80	100	1,00	100,00%	Tinggi
5	Dika Ariansah Daulay	50	90	0,80	80,00%	Tinggi
6	Fathir Alhabsy	60	80	0,50	50,00%	Sedang

¹³⁷ Lubis, C. M., & Surya, E. (2016). Analisis Keefektifan Belajar Matematika Melalui Pendekatan Stop Think DO Pada Siswa Mts. Budi Agung T.P 2013/2014. *Union: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 4(3), 483–492. <https://doi.org/10.30738/V4i3.455>

¹³⁸ Rusmin Afandi Madjid, 'Pengaruh Penggunaan Media Audio Si Juara Terhadap Hasil Belajar Ipa Pada Siswa Tunanetra Di Mtslb/a Yaketunis Yogyakarta', *E-Jurnal Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan*, 8.4 (2019), 305–14.

No	Nama Siswa	Nilai		N Gain	N Gain (%)	Penilaian
		<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>			
7	Furqon Al Ghazali Siregar	70	100	1,00	100,00%	Tinggi
8	Galang Saputra Rambe	70	80	0,33	33,33%	Sedang
9	Imra Al-Mubdi Rambe	60	80	0,50	50,00%	Sedang
10	Laura Ayudia Harahap	70	90	0,67	66,67%	Sedang
11	Mikaila Kayya Farhana Siregar	60	100	1,00	100,00%	Tinggi
12	Muhammad Yunus Hutasoit	40	90	0,83	83,33%	Tinggi
13	Nabila Septiana	70	100	1,00	100,00%	Tinggi
14	Naufal Hamizan Siregar	60	100	1,00	100,00%	Tinggi
15	Nesya Syafikah Gultom	70	80	0,33	33,33%	Sedang
16	Rahmi Siregar	60	90	0,75	75,00%	Tinggi
17	Risky Hutasuhut	70	100	1,00	100,00%	Tinggi
18	Risty Amaliah Nasution	60	100	1,00	100,00%	Tinggi
19	Syakilah Rosiqoh Rambe	50	80	0,60	60,00%	Sedang
20	Wisnu Harpan Rambe	20	80	0,75	75,00%	Tinggi
Jumlah		1190	1800	15,23	1.523,33	
Rata-Rata		59,5	90	0,76	76,16	
Kategori		Rendah	Tinggi	Tinggi	Efektif	

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
 PADANGSIDIMPUAN

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Pengembangan Produk

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti berupa media pembelajaran berbasis *Wordwall* berbantuan *Padlet* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Keragaman Budaya di Indonesia untuk siswa kelas IV SD. Pengembangan media ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan akan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, penggunaan media digital diharapkan dapat membantu siswa memahami materi Keragaman Budaya di Indonesia dengan lebih mudah, menyenangkan, dan bermakna.

Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah untuk mengetahui tingkat validitas, praktikalitas, dan efektivitas media pembelajaran berbasis *Wordwall* berbantuan *Padlet* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Media yang dikembangkan memadukan permainan edukatif melalui *Wordwall* dengan fitur kolaboratif pada *Padlet* sehingga siswa dapat belajar sambil bermain, berdiskusi, serta berbagi informasi mengenai keberagaman budaya yang ada di Indonesia.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) atau penelitian dan pengembangan. Model pengembangan yang digunakan adalah model *ADDIE* yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Melalui model ini, pengembangan

media dilakukan secara sistematis agar menghasilkan produk yang layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah dasar. Langkah-langkah dalam penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *Wordwall* berbantuan *Padlet* untuk meningkatkan hasil belajar dan kemampuan pemecahan masalah Pendidikan Pancasila siswa kelas IV SD untuk materi Keragaman Budaya di Indonesia sebagai berikut:

1. Tahap *Analysis* (Analisis)

Tahap awal dalam penelitian pengembangan ini adalah tahap *analysis* (analisis). Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi terhadap proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SD, khususnya pada materi Keragaman Budaya di Indonesia. Selain itu, peneliti juga melakukan wawancara dengan guru dan siswa untuk mengetahui kondisi pembelajaran, penggunaan media pembelajaran, serta kesulitan yang dialami siswa selama proses belajar berlangsung.

Peneliti kemudian melakukan studi pendahuluan dengan memberikan tes awal kepada siswa untuk mengetahui tingkat pemahaman dan hasil belajar siswa pada materi Keragaman Budaya di Indonesia. Dari hasil analisis tersebut, diketahui bahwa siswa memerlukan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan mudah digunakan agar dapat meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa. Oleh karena itu, dikembangkan media pembelajaran berbasis *Wordwall* berbantuan *Padlet* sebagai solusi untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan di kelas IV SD.

a. Analisis Karakter Siswa

Analisis karakter siswa dilakukan untuk mengetahui kondisi awal, perilaku, serta kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran sebelum media dikembangkan. Kegiatan ini dilakukan melalui observasi langsung di kelas dan wawancara dengan guru kelas IV SD Negeri 100801 Pasar Sempurna. Dari hasil pengamatan yang dilakukan peneliti, diketahui bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan buku paket dan papan tulis sehingga kegiatan belajar terlihat kurang bervariasi.

Pada saat pembelajaran berlangsung, tidak semua siswa mampu mempertahankan fokus belajar dalam waktu yang lama. Beberapa siswa terlihat kurang memperhatikan penjelasan guru, berbicara dengan teman, bermain alat tulis, bahkan melakukan kegiatan lain di luar pembelajaran. Kondisi tersebut menyebabkan sebagian siswa kurang memahami materi yang telah dijelaskan. Hal ini terlihat ketika guru memberikan pertanyaan terkait materi yang baru dipelajari, masih ada siswa yang kesulitan menjawab pertanyaan tersebut.

Karakteristik siswa sekolah dasar, khususnya siswa kelas IV, cenderung menyukai pembelajaran yang melibatkan aktivitas bermain, bergerak, serta penggunaan media yang menarik dan interaktif. Siswa juga lebih mudah memahami materi apabila pembelajaran dilakukan secara menyenangkan dan melibatkan partisipasi aktif mereka. Oleh sebab itu, pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah secara terus-menerus dapat membuat siswa cepat merasa bosan dan kurang termotivasi dalam belajar.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti dengan Guru Kelas

IV, yaitu Ibu Moga Sari, S.Pd, diperoleh informasi bahwa:

“Selama pembelajaran biasanya masih menggunakan buku paket dan papan tulis. Anak-anak terkadang kurang fokus ketika guru menjelaskan materi. Ada yang bermain, berbicara dengan teman, dan kurang tertarik mengikuti pembelajaran. Jika menggunakan media yang menarik, biasanya siswa lebih semangat dan aktif saat belajar.”

Hasil observasi dan wawancara tersebut menunjukkan bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam kegiatan belajar. Selain itu, perkembangan teknologi saat ini juga sangat dekat dengan kehidupan siswa. Sebagian besar siswa sudah terbiasa menggunakan gadget untuk bermain maupun mengakses berbagai media digital. Kondisi tersebut dapat dimanfaatkan guru sebagai sarana untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan perkembangan zaman.

Dengan melihat karakteristik siswa tersebut, pengembangan media pembelajaran berbasis *Wordwall* berbantuan *Padlet* dianggap tepat digunakan dalam pembelajaran di kelas IV SD Negeri 100801 Pasar Sempurna. Media ini diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menarik, dan menyenangkan sehingga mampu membantu meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan setelah peneliti mengetahui karakteristik siswa di kelas IV. Tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran serta menentukan solusi yang sesuai dengan kebutuhan siswa di lapangan. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan wawancara tidak terstruktur yang dilakukan peneliti kepada guru kelas IV SD Negeri 100801 Pasar Sempurna, yaitu Moga Sari, S.Pd.

Hasil dari wawancara dengan guru kelas IV adalah sebagai berikut:

“Pada saat ini pembelajaran sudah disesuaikan dengan Kurikulum Merdeka, namun penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi masih belum optimal. Dalam proses pembelajaran, siswa lebih tertarik pada media yang memiliki gambar, warna, dan aktivitas interaktif karena karakteristik siswa kelas IV masih senang bermain. Selama ini guru lebih sering menggunakan buku paket dan papan tulis sehingga beberapa siswa terlihat kurang fokus dan mudah bosan saat pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif agar siswa lebih aktif, termotivasi, dan hasil belajar dapat meningkat.”

Hasil wawancara dengan guru kelas IV menunjukkan bahwa pembelajaran pada Kurikulum Merdeka menuntut guru untuk lebih kreatif dalam menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Namun, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi di sekolah masih belum optimal. Guru lebih sering menggunakan buku pelajaran dan papan tulis sebagai media utama dalam menyampaikan materi karena keterbatasan media interaktif yang tersedia.

Selain itu, selama kegiatan pembelajaran berlangsung, sebagian siswa terlihat kurang fokus dan mudah merasa bosan ketika pembelajaran dilakukan secara konvensional. Kurangnya penggunaan media yang interaktif menyebabkan siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang masih belum maksimal. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik, inovatif, dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama proses belajar berlangsung.

Berdasarkan permasalahan tersebut, guru membutuhkan suatu inovasi pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan siswa saat ini. Dalam kehidupan sehari-hari, siswa sudah sangat akrab dengan

penggunaan gadget atau telepon pintar sehingga media pembelajaran berbasis digital dinilai lebih relevan digunakan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis *Wordwall* berbantuan *Padlet* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 100801 Pasar Sempurna. Media ini diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, serta mendorong siswa menjadi lebih aktif dan termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

c. Analisis Lingkungan Belajar

Analisis lingkungan belajar dilakukan melalui kegiatan observasi dan wawancara di kelas IV SD Negeri 100801 Pasar Sempurna. Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui kondisi proses pembelajaran, fasilitas pendukung, serta kesiapan sekolah dalam menerapkan media pembelajaran berbasis teknologi berupa *Wordwall* berbantuan *Padlet* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Keragaman Budaya di Indonesia.

Berdasarkan hasil observasi, proses pembelajaran yang berlangsung di kelas masih didominasi oleh penggunaan metode konvensional. Guru lebih sering menggunakan buku paket dan papan tulis sebagai media utama dalam menyampaikan materi pembelajaran. Kondisi tersebut membuat kegiatan belajar mengajar kurang menarik sehingga sebagian siswa terlihat kurang aktif dan mudah merasa bosan selama pembelajaran berlangsung.

Selain itu, interaksi pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher centered*), dimana guru menjadi sumber utama informasi sedangkan siswa cenderung hanya mendengarkan dan mencatat materi. Keaktifan siswa dalam bertanya, berdiskusi, maupun mengemukakan pendapat masih tergolong

rendah. Akibatnya, pemahaman siswa terhadap materi Keragaman Budaya di Indonesia belum optimal dan hasil belajar siswa masih perlu ditingkatkan.

Hasil wawancara dengan guru kelas menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis digital belum diterapkan secara maksimal. Padahal, siswa sudah cukup familiar dengan penggunaan teknologi sederhana seperti telepon genggam dan media visual interaktif. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar lebih menarik, interaktif, dan mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis lingkungan belajar tersebut, pengembangan media pembelajaran berbasis Wordwall berbantuan Padlet dinilai sesuai untuk diterapkan di kelas IV SD Negeri 100801 Pasar Sempurna. Media ini diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih menarik serta mendorong siswa untuk lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Tabel 4.1 Ketersediaan Fasilitas dan Sumber Belajar

No	Ketersediaan Fasilitas dan Sumber Belajar	Jumlah dan Kondisi
1	Smart board	1 Unit / Baik
2	Laptop/Chromebook	5 laptop / 15 Chromebook / Baik
3	Ruang Kelas	Memadai / Baik
4	Jaringan Listrik	Memadai / Baik
5	Speaker	1 Unit / Baik
6	Akses Internet	Tersedia / Baik

Berdasarkan tabel di atas, fasilitas pendukung pembelajaran di SD Negeri 100801 Pasar Sempurna sudah cukup memadai untuk mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Dengan tersedianya perangkat dan sarana pendukung tersebut, pengembangan media *Wordwall*

berbantuan *Padlet* dapat diterapkan dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila khususnya pada materi Keragaman Budaya di Indonesia.

d. Analisis Materi

Analisis materi dilakukan untuk mengetahui kesesuaian materi pembelajaran dengan Kurikulum Merdeka pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD Negeri 100801 Pasar Sempurna. Materi yang dianalisis dalam penelitian ini adalah “Keragaman Budaya di Indonesia” yang menjadi bagian dari pembelajaran Pendidikan Pancasila pada Fase B.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV, sekolah telah menerapkan Kurikulum Merdeka dalam proses pembelajaran. Penerapan kurikulum ini menekankan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, penguatan karakter, serta penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Oleh sebab itu, pengembangan media pembelajaran berbasis Wordwall berbantuan Padlet dianggap sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah.

Pada Kurikulum Merdeka, peserta didik tidak hanya dituntut memahami materi secara teoritis, tetapi juga mampu menunjukkan sikap menghargai keberagaman budaya dalam kehidupan sehari-hari. Materi Keragaman Budaya di Indonesia sangat relevan untuk dikembangkan menggunakan media digital karena dapat menampilkan gambar, video, permainan edukatif, serta aktivitas diskusi yang membuat siswa lebih aktif dan mudah memahami materi.

Hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Wordwall* dapat membantu siswa memahami materi melalui kuis

interaktif dan permainan edukatif. Sementara itu, *Padlet* dapat dimanfaatkan sebagai sarana diskusi, berbagi pendapat, dan mengunggah hasil tugas siswa secara digital. Kombinasi kedua media tersebut diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Selain itu, karakteristik siswa kelas IV yang cenderung menyukai pembelajaran visual, permainan, dan aktivitas berbasis teknologi menjadi faktor pendukung dalam pengembangan media ini. Sebagian besar siswa juga sudah mampu menggunakan perangkat sederhana seperti handphone atau Chromebook sehingga mempermudah penerapan media pembelajaran digital di kelas.

Berdasarkan Kurikulum Merdeka Fase B, materi Keragaman Budaya di Indonesia memuat capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, serta profil Pelajar Pancasila yang dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.2 Kompetensi Pembelajaran

Komponen	Uraian
Capaian Pembelajaran Fase B	Pada akhir Fase B, peserta didik mampu memahami identitas diri, keluarga, dan lingkungan sekitar sebagai bagian dari masyarakat Indonesia yang beragam. Peserta didik dapat mengenal keberagaman suku bangsa, budaya, bahasa daerah, rumah adat, pakaian adat, tarian daerah, dan sikap menghargai perbedaan dalam kehidupan sehari-hari.
Elemen	Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI) dan Bhinneka Tunggal Ika
Materi Pembelajaran	Keragaman Budaya di Indonesia
Submateri	• Keberagaman suku bangsa di Indonesia • Rumah adat daerah • Pakaian adat daerah • Tarian daerah

Komponen	Uraian
	• Lagu daerah • Sikap menghargai keberagaman budaya
Tujuan Pembelajaran	• Peserta didik mampu menjelaskan pengertian keragaman budaya di Indonesia. • Peserta didik mampu menyebutkan contoh budaya daerah di Indonesia. • Peserta didik mampu menunjukkan sikap menghargai keberagaman budaya. • Peserta didik mampu berpartisipasi aktif dalam pembelajaran menggunakan media Wordwall dan Padlet.
Profil Pelajar Pancasila	• Beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta berakhlak mulia • Berkebhinekaan global • Gotong royong • Bernalar kritis • Kreatif
Kata Kunci	Keragaman budaya, suku bangsa, rumah adat, pakaian adat, tarian daerah, Bhinneka Tunggal Ika

Berdasarkan hasil analisis materi tersebut, dapat disimpulkan bahwa materi Keragaman Budaya di Indonesia sangat sesuai dikembangkan melalui media pembelajaran berbasis *Wordwall* berbantuan *Padlet* karena mendukung pembelajaran interaktif, meningkatkan keaktifan siswa, serta sejalan dengan karakteristik pembelajaran pada Kurikulum Merdeka.

2. Tahap Desain (*Design*)

Setelah tahap analisis selesai dilakukan, langkah berikutnya adalah tahap desain atau perancangan media pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti mulai menyusun rancangan media pembelajaran berbasis *Wordwall* berbantuan *Padlet* yang akan digunakan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Keragaman Budaya di Indonesia di kelas IV SD Negeri 100801 Pasar Sempurna. Proses

perancangan dilakukan agar media yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan siswa serta mendukung penerapan Kurikulum Merdeka Tahun Pelajaran 2025/2026.

Tahap desain media pembelajaran dilakukan melalui beberapa langkah berikut.

a. Menentukan Kebutuhan dan Perangkat Pendukung

Pada tahap ini, peneliti menentukan berbagai kebutuhan yang diperlukan dalam pengembangan media pembelajaran. Perangkat yang digunakan meliputi laptop, chromebook, jaringan internet, smart board, serta aplikasi pendukung seperti Canva, *Wordwall*, dan *Padlet*.

Laptop digunakan untuk membuat desain media, menyusun materi pembelajaran, serta mengembangkan kuis interaktif pada aplikasi *Wordwall*. Sementara itu, *Padlet* digunakan sebagai media kolaborasi dan diskusi siswa dalam proses pembelajaran. Melalui *Padlet*, siswa dapat mengunggah jawaban, menulis pendapat, serta berdiskusi mengenai materi Keragaman Budaya di Indonesia.

Selain itu, media juga dilengkapi dengan gambar, video pembelajaran, animasi, dan permainan edukatif agar pembelajaran lebih menarik dan mampu meningkatkan partisipasi siswa selama kegiatan belajar berlangsung.

b. Pemilihan dan Penyusunan Materi

Pada tahap ini, peneliti menentukan cakupan materi yang akan dimasukkan ke dalam media pembelajaran. Materi dipilih berdasarkan Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) pada Kurikulum Merdeka Fase B mata pelajaran Pendidikan Pancasila

kelas IV. Materi yang dikembangkan dalam media pembelajaran yaitu Keragaman Budaya di Indonesia yang meliputi:

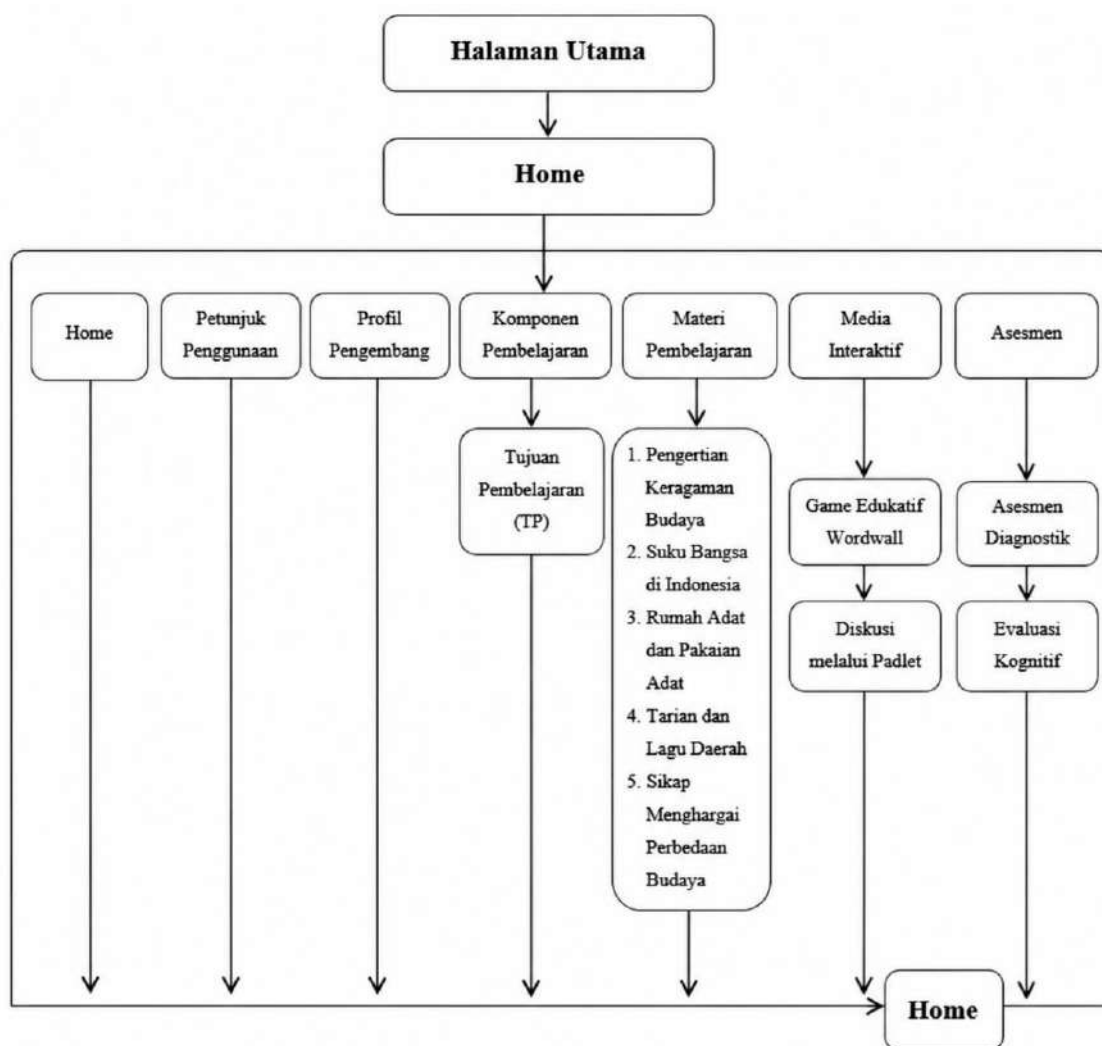
- 1) Keberagaman suku bangsa di Indonesia
- 2) Rumah adat daerah
- 3) Pakaian adat daerah
- 4) Tarian daerah
- 5) Lagu daerah
- 6) Sikap menghargai keberagaman budaya

Materi tersebut disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar sehingga mudah dipahami dan menarik untuk dipelajari menggunakan media berbasis digital. Pemilihan materi juga mempertimbangkan kesesuaian antara isi materi dengan fitur-fitur interaktif yang tersedia pada *Wordwall* dan *Padlet*.

c. Penyusunan Alur Pengembangan Media

Tahap berikutnya adalah menyusun alur pengembangan media pembelajaran. Alur ini dibuat untuk memberikan gambaran mengenai tampilan, isi, dan langkah penggunaan media sebelum diterapkan dalam proses pembelajaran. Melalui tahap ini, peneliti dapat mengetahui bagian-bagian media yang perlu diperbaiki sehingga media yang dihasilkan lebih efektif, menarik, dan mudah digunakan oleh guru maupun siswa.

Adapun alur pengembangan media pembelajaran berbasis *Wordwall* berbantuan *Padlet* terdiri dari beberapa bagian berikut:



Gambar 4.1 Alur Pengembangan Media Pembelajaran

Dengan adanya tahap desain ini, media pembelajaran yang dikembangkan diharapkan dapat membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Keragaman Budaya di Indonesia.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

a. Membuat Prototype Produk

Tahap pembuatan prototype produk dilakukan sebagai rancangan awal media pembelajaran yang akan dikembangkan. Prototype ini bertujuan untuk

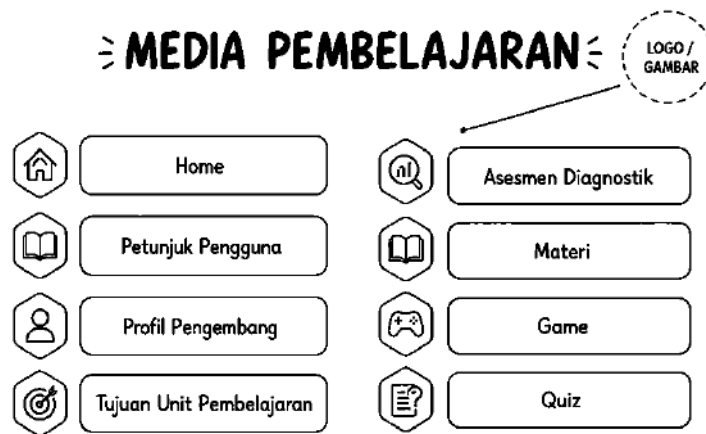
memberikan gambaran tampilan media pembelajaran berbasis *Wordwall* berbantuan *Padlet* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Keragaman Budaya di Indonesia di kelas IV SD Negeri 100801 Pasar Sempurna.

Pada tahap ini, peneliti menggunakan aplikasi canva sebagai media pendukung dalam mendesain tampilan pembelajaran interaktif. Selanjutnya, *Wordwall* digunakan untuk membuat game edukatif dan kuis interaktif, sedangkan *Padlet* digunakan sebagai sarana diskusi dan kolaborasi siswa dalam proses pembelajaran.

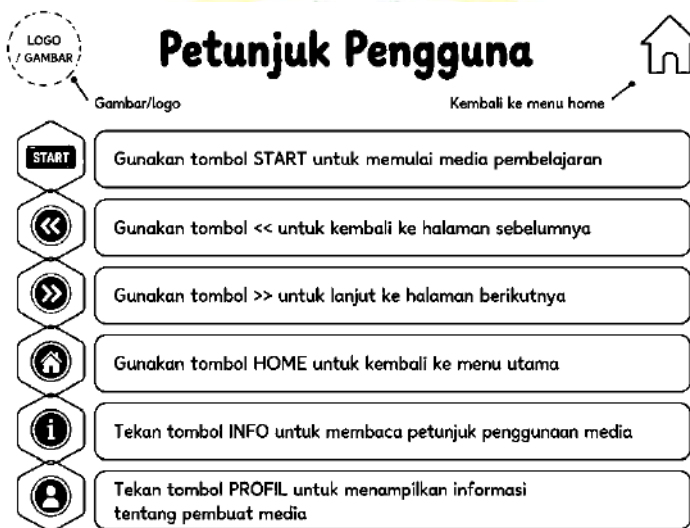
Prototype produk yang dirancang memuat beberapa tampilan utama seperti halaman awal, menu utama, materi pembelajaran, game edukatif, kuis, serta forum diskusi siswa. Adapun bentuk prototype produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut.



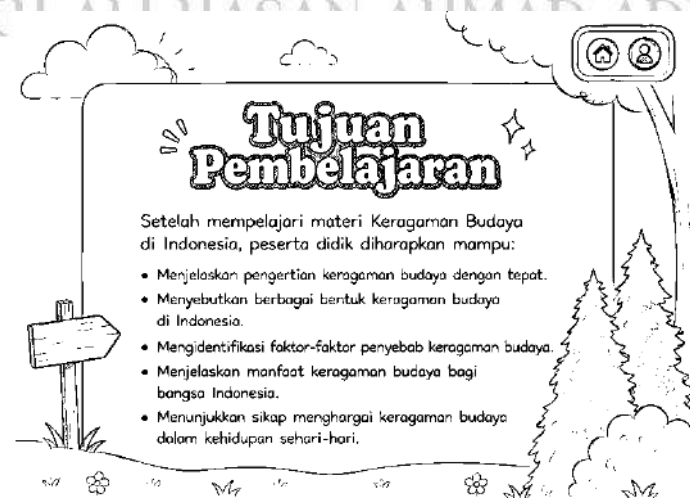
Gambar 4.2 Prototype Halaman Awal



Gambar 4.3 Prototype Halaman Menu Utama



Gambar 4.4 Prototype Petunjuk Pengguna



Gambar 4.5 Prototype Tujuan Unit Pembelajaran

Profil Pengembang

Kembali ke menu home

Nama :

Pendidikan :

Instansi :

Bidang :

Pengalaman :

Kontak :

Identitas Pengembang

BACK

NEXT

Gambar 4.6 Prototype Profil Pengembang

Materi

Kembali ke menu home

Gambar Media

Penjelasan Materi

Kembali

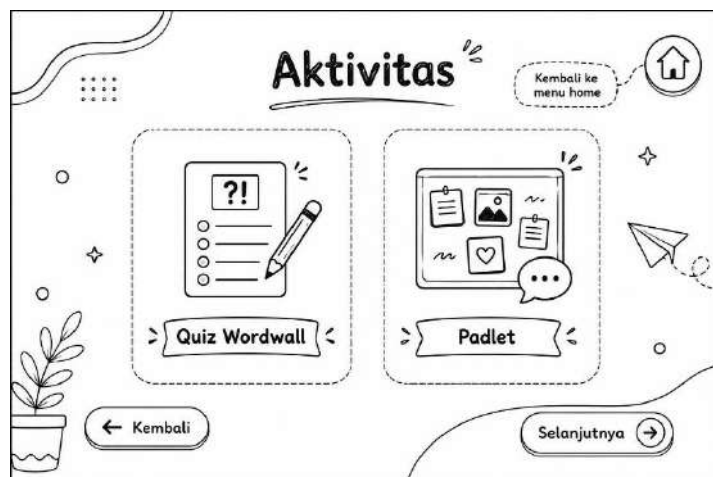
Selanjutnya

Gambar 4.7 Prototype Menu Materi

Games Wordwall



Gambar 4.8 Prototype Menu Game



Gambar 4.9 Prototype Menu Quiz dan Padlet

Dari gambar di atas merupakan prototype (bentuk awal) media pembelajaran berbasis *Wordwall* berbantuan *Padlet* yang dirancang menggunakan canva. Setelah tahap prototype selesai, peneliti melanjutkan proses penggabungan seluruh komponen media seperti materi, gambar, video, animasi, tautan *Wordwall*, dan *Padlet* sehingga menjadi media pembelajaran interaktif yang utuh. Media pembelajaran ini dirancang sesuai dengan prototype yang telah disusun sebelumnya dan diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Keragaman Budaya di Indonesia di kelas IV SD Negeri 100801 Pasar Sempurna.

Desain media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti seperti berikut ini:

1. Tampilan halaman utama

Sebelum masuk ke menu utama media pembelajaran, pengguna terlebih dahulu melihat tampilan halaman utama yang berisi judul materi, mata pelajaran, kelas, serta tombol mulai untuk masuk ke halaman berikutnya yaitu menu home. Pada halaman ini juga

ditampilkan ilustrasi keberagaman budaya Indonesia agar menarik perhatian siswa. Untuk melanjutkan ke halaman berikutnya, pengguna dapat mengklik tombol “Mulai”. Tampilan halaman utama seperti gambar berikut.



Gambar 4.10 Tampilan Halaman Utama

2. Home

Home merupakan tampilan utama dari media pembelajaran yang di dalamnya terdapat menu Petunjuk Pengguna, Profil Pengembang, Tujuan Pembelajaran, Asesmen Awal, Materi, Game Wordwall, Quiz, dan Padlet. Selain itu, media dilengkapi dengan tombol navigasi interaktif yang memudahkan siswa dalam menggunakan media pembelajaran. Hal ini ditunjukkan pada gambar berikut.



Gambar 4.11 Tampilan Halaman Menu

3. Petunjuk Pengguna

Menu petunjuk pengguna berisi penjelasan mengenai fungsi masing-masing tombol dan cara menggunakan media pembelajaran berbasis Wordwall berbantuan Padlet. Dengan adanya petunjuk ini, siswa dapat menggunakan media dengan mudah dan mandiri. Berikut tampilan menu petunjuk pengguna:



Gambar 4.12 Tampilan Menu Petunjuk Pengguna

4. Profil Pengembang

Profil pengembang berisi tentang data pengembang dimulai dari nama, nim, serta keterangan yang memuat data pengembang media.

Berikut tampilan Profil Pengembang media pembelajaran wordwall :



Gambar 4.13 Tampilan Menu Profil Pengembang

5. Tujuan Unit Pembelajaran

Pada menu tujuan pembelajaran terdapat capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran materi Keragaman Budaya di Indonesia pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD. Tujuan pembelajaran disesuaikan dengan Kurikulum Merdeka. Berikut tampilan untuk tujuan unit pembelajaran dan tujuan subunit pembelajaran:



Gambar 4.14 Tampilan Menu Tujuan Unit Pembelajaran

6. Asesmen Awal

Menu asesmen awal digunakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa mengenai materi Keragaman Budaya di Indonesia. Asesmen dilakukan melalui tautan yang terhubung dengan aplikasi Wordwall sehingga siswa dapat langsung mengerjakan soal awal pembelajaran.

Tampilan asesmen awal sebagai berikut:



Gambar 4.15 Tampilan Menu Asesmen Awal

7. Materi

Pada menu materi terdapat penjelasan mengenai Keragaman Budaya di Indonesia seperti rumah adat, pakaian adat, tarian daerah, lagu daerah, makanan khas, dan keberagaman suku bangsa di Indonesia. Materi disajikan dalam bentuk teks, gambar, video, dan animasi agar siswa lebih mudah memahami pembelajaran. Berikut gambar tampilan menu materi:



Gambar 4.16 Tampilan Menu Materi

8. Game

Menu game berupa tautan yang dihubungkan dengan aplikasi Wordwall. Pada aplikasi tersebut terdapat permainan edukatif mengenai materi Keragaman Budaya di Indonesia seperti mencocokkan gambar budaya daerah, kuis pilihan ganda, dan teka-teki interaktif sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa. Tampilan menu sebagai berikut:



Gambar 4.17 Tampilan Menu Game

9. Quiz dan Padlet

Pada menu quiz disediakan tautan untuk menghubungkan siswa dengan quiz pada aplikasi Wordwall. Quiz berisi soal-soal evaluasi materi Keragaman Budaya di Indonesia dengan tampilan yang menarik dan interaktif. Selain itu, pada menu Padlet siswa dapat menuliskan pendapat, hasil diskusi, maupun berbagi informasi mengenai keberagaman budaya Indonesia secara kolaboratif. Dibawah ini tampilan dari menu quiz:



Gambar 4.18 Tampilan Menu Quiz

b. Validasi Ahli

Hasil pengembangan media pembelajaran akan divalidasi oleh 5 orang validator yang terdiri dari ahli media, ahli materi dan ahli Bahasa. Ahli materi terdiri atas 2 orang ahli yaitu Ibu Dr. Nashran Azizan, M.Pd

(Dosen UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan), dan Ibu Annisa Hasanah, M.Pd (Dosen Universitas Graha Nusantara Padangsidempuan).

Ahli media terdiri dari 2 orang ahli yaitu Bapak Dr. Hamka, S.Pd., M.Hum (Dosen UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan), dan Bapak Ade Linhar P, S.T, M.Kom (Dosen UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan).

Selanjutnya ahli Bahasa yang terdiri dari 1 orang yaitu Bapak Dr. H. Akhiril Pane, M.Pd. Hasil dari validasi berupa kritik, saran dan komentar yang terdapat pada angket validasi yang telah disediakan oleh peneliti, selanjutnya akan diperbaiki sesuai dengan kritik, saran dan komentar para ahli media, materi dan Bahasa agar media yang dikembangkan dapat dikatakan layak dan diujicobakan kepada pengguna.

c. Revisi

Dari beberapa ahli (media, materi, dan bahasa) yang telah memvalidasi pengembangan media pembelajaran berbasis *Wordwall* berbantuan *Padlet* terdapat beberapa masukan yang akan direvisi oleh peneliti baik dari ahli media, ahli materi, maupun ahli bahasa. Berikut hasil revisi/perbaikan yang diberikan oleh para ahli yaitu:

1) Revisi Produk oleh Ahli Materi

Ibu Dr. Nashran Azizan, M.Pd selaku ahli materi 1 pada pengembangan media pembelajaran berbasis *Wordwall* berbantuan *Padlet*. Setelah media ini divalidasi oleh validator materi maka kritik, komentar, dan saran yang diberikan oleh ahli materi adalah sebagai berikut:

a) Hapus menu KD karena tidak sesuai dengan kurikulum merdeka.



Sebelum Revisi



Sesudah Revisi

Gambar 4.19 Tampilan menu KD sebelum dan sesudah revisi

b) Penggunaan istilah, gambar, dan simbol/ikon disesuaikan dengan materi Keragaman Budaya di Indonesia.



Sebelum Revisi



Sesudah Revisi

Gambar 4.20 Tampilan Materi sebelum dan sesudah revisi

Ibu Annisa Hasanah, M.Pd selaku ahli materi 2 pada pengembangan media pembelajaran berbasis Wordwall berbantuan Padlet. Setelah media ini divalidasi oleh validator materi 2 maka kritik, komentar, dan saran yang diberikan oleh ahli materi 2 adalah Menambahkan aktivitas diskusi pada Padlet dapat dilihat pada gambar berikut :



Sebelum Revisi



Sesudah Revisi

Gambar 4.21 Tampilan Diskusi Padlet sebelum dan sesudah revisi

2) Revisi Produk oleh Ahli Media

Bapak Dr. Hamka, S.Pd., M.Hum selaku ahli media 1 pada pengembangan media pembelajaran berbasis Wordwall berbantuan Padlet. Setelah media divalidasi, ahli media 1 memberikan saran sebagai berikut:

- Halaman awal Judul diperbesar agar lebih jelas, kurangi ikon-ikon gambar agar terlihat lebih menarik.



Sebelum Revisi



Sesudah Revisi

Gambar 4.22 Tampilan Halaman awal Judul sebelum dan sesudah revisi

- Tata letak penyajian materi kurang menarik. Disarankan untuk membagi dan mengatur tata letak materi di halaman materi agar tampilannya lebih menarik. Misalnya, pengaturan spasi antar paragraph dan jarak antar gambar dan teks.



Sebelum Revisi



Sesudah Revisi

Gambar 4.23 Tampilan penyajian materi sebelum dan sesudah revisi

Bapak Ade Linhar P, S.T, M.Kom selaku ahli media 2 pada pengembangan media pembelajaran berbasis *Wordwall* berbantuan *Padlet*. Setelah media divalidasi, ahli media 2 memberikan saran sebagai yaitu: Pada menu tujuan pembelajaran terlihat tulisan hampir sama dengan warna latar, ganti tulisan dengan warna yang agak kontras dengan warna latar sehingga desain nampak menarik dan terlihat jelas. Buatlah juga gambar yang mencerminkan keragaman budaya.



Sebelum Revisi



Sesudah Revisi

Gambar 4.24 Tampilan penyajian materi sebelum dan sesudah revisi

3) Revisi Produk oleh Ahli Bahasa

Bapak Dr. H. Akhiril Pane, M.Pd selaku ahli Bahasa pada pengembangan media pembelajaran berbasis *wordwall* berbantuan *Padlet*. Selanjutnya media ini divalidasi pada validator dan memberikan kritik, komentar dan saran sebagai berikut:

- a) Pastikan konsistensi penggunaan bahasa dalam seluruh isi media pembelajaran.
- b) Periksa kembali kalimat yang masih kurang efektif agar lebih komunikatif.

Setelah ahli Bahasa memberikan masukan pada pengembangan media maka peneliti melakukan perbaikan sesuai dengan masukan yang diberikan. Selanjutnya pengembangan media dari segi Bahasa mendapat kesimpulan bahwa media dapat digunakan dengan perbaikan.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap implementasi, media pembelajaran berbasis *Wordwall* berbantuan *Padlet* yang telah selesai dikembangkan kemudian diterapkan kepada siswa kelas IV SD Negeri 100801 Pasar Sempurna pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Keragaman Budaya di Indonesia. Kegiatan implementasi dilakukan di dalam kelas dengan memanfaatkan perangkat dan fasilitas yang telah dipersiapkan sebelumnya agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan lancar.

Sebelum pembelajaran dimulai, peneliti menyiapkan media pembelajaran berbasis *Wordwall* yang telah diintegrasikan dengan aplikasi *Padlet*. Media tersebut kemudian ditampilkan menggunakan smart board agar seluruh siswa dapat melihat materi dan petunjuk penggunaan media dengan jelas. Selanjutnya, siswa diarahkan untuk mengakses tautan yang telah disediakan sehingga dapat terhubung langsung ke media pembelajaran melalui laptop/chromebook masing-masing.

Sebelumnya, guru memastikan setiap perangkat siswa telah terkoneksi dengan jaringan internet dan dapat mengakses aplikasi yang digunakan selama

pembelajaran berlangsung. Setelah seluruh siswa berhasil masuk ke media pembelajaran, guru menjelaskan materi Keragaman Budaya di Indonesia dengan memanfaatkan fitur-fitur interaktif pada *Wordwall* dan *Padlet* sehingga siswa dapat lebih aktif dalam mengikuti kegiatan belajar.

Setelah proses pembelajaran selesai dilaksanakan, siswa diberikan angket respon untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis *Wordwall* berbantuan *Padlet*. Selain itu, peneliti juga melakukan wawancara sederhana kepada beberapa siswa guna memperoleh informasi mengenai ketertarikan, kemudahan penggunaan media, serta pengaruh media terhadap pemahaman siswa pada materi yang dipelajari.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

a. Analisis Data Validasi Media

Analisis data validasi media dilakukan berdasarkan hasil penilaian dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa terhadap media pembelajaran berbasis *Wordwall* berbantuan *Padlet*. Kegiatan validasi ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan media sebelum digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil validasi dari para validator digunakan sebagai bahan perbaikan dan penyempurnaan media agar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Keragaman Budaya di Indonesia. Data hasil validasi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa dapat dilihat pada lampiran penelitian.

b. Analisis Data Kepraktisan Media

Analisis data kepraktisan media diperoleh melalui angket respon guru dan siswa setelah penggunaan media pembelajaran berbasis *Wordwall* berbantuan *Padlet* dalam kegiatan belajar mengajar. Selain itu, data juga

didukung melalui hasil wawancara dengan guru dan beberapa siswa terkait kemudahan penggunaan media, tampilan media, serta keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung. Hasil angket dan wawancara digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media dalam mendukung proses pembelajaran dan dapat dilihat pada lampiran.

c. Analisis Data Keefektifan Media

Analisis data keefektifan media dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *Wordwall* berbantuan *Padlet* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Keragaman Budaya di Indonesia. Data keefektifan diperoleh melalui hasil tes belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media, serta didukung oleh angket hasil belajar siswa. Data tersebut dianalisis berdasarkan kriteria yang telah ditentukan sehingga dapat diketahui tingkat efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan. Hasil tes dan angket motivasi belajar siswa dapat dilihat pada lampiran penelitian.

Setelah dilakukan revisi berdasarkan kritik, saran, dan masukan dari para validator serta responden, maka dihasilkan produk akhir berupa media pembelajaran berbasis *Wordwall* berbantuan *Padlet* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Keragaman Budaya di Indonesia untuk siswa kelas IV SD Negeri 100801 Pasar Sempurna.

B. Deskripsi dan Analisis Data

Untuk mengetahui tingkat validitas media pembelajaran yang dikembangkan, peneliti melakukan proses validasi kepada beberapa validator yang terdiri atas ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa sebelum media diujicobakan

kepada siswa. Media pembelajaran berbasis Wordwall berbantuan Padlet yang dikembangkan dinilai melalui dua bentuk penilaian, yaitu secara kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil pengisian angket penilaian oleh para validator, sedangkan data kualitatif diperoleh dari kritik, saran, serta komentar yang diberikan oleh validator terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

Setelah tahap validasi selesai dilakukan, media pembelajaran kemudian diuji coba untuk mengetahui tingkat kepraktisan penggunaan media dalam proses pembelajaran. Data kepraktisan diperoleh melalui angket respon guru dan siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *Wordwall* berbantuan *Padlet*. Untuk memperkuat hasil angket tersebut, peneliti juga melakukan wawancara dengan guru dan beberapa siswa guna memperoleh informasi lebih mendalam mengenai kemudahan penggunaan media, ketertarikan siswa, serta kebermanfaatan media dalam kegiatan pembelajaran.

Selanjutnya, analisis keefektifan media dilakukan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Keragaman Budaya di Indonesia. Data keefektifan diperoleh melalui tes hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran, serta didukung oleh angket motivasi belajar siswa. Sebelum digunakan, instrumen tes dan angket terlebih dahulu melalui tahap validasi untuk memastikan kelayakan instrumen penelitian. Berikut merupakan pemaparan hasil analisis data kuantitatif dan kualitatif berdasarkan penilaian validator, respon guru dan siswa, serta hasil uji kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan.

1. Validasi Produk

a. Validasi Ahli Materi

1) Profil Ahli Materi

Ahli Materi 1 yaitu Dr. Nashran Azizan, M.Pd salah satu dosen Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Addary Padangsidempuan dan validator 2 Ibu Annisa Hasanah, M.Pd salah satu Dosen dari Universitas Graha Nusantara Padangsidempuan. Dalam hal ini keduanya sebagai ahli materi dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *wordwall* berbantuan *padlet* yang berikaitan dengan materi dalam media.

2) Hasil Validasi Ahli Materi

Data hasil validasi dari ahli media ini berupa skor penilaian terhadap kelayakan isi, kebahasaan, penyajian, dan evaluasi media pembelajaran berbasis *wordwall* berbantuan *padlet* yang dituangkan dengan instrumen yang telah dibuat. Terdapat juga saran dan masukan untuk perbaikan terhadap media media pembelajaran berbasis *wordwall* berbantuan *padlet* yang telah dikembangkan agar lebih baik. Berikut hasil validasi ahli materi 1 dan ahli materi 2 yang dikembangkan dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

a) Data kuantitatif

Adapun data kuantitatif hasil validasi materi dari validator dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 4.3: Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang Dinilai	Validator		Rata2
		1	2	
1	Materi sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) Pendidikan Pancasila kelas IV	4	4	4
2	Materi sesuai dengan Tujuan Pembelajaran (TP) yang ingin dicapai	4	4	4
3	Materi disusun secara runtut mengikuti Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)	3	4	3,5
4	Tidak terdapat konsep yang keliru/menyimpang	4	4	4
5	Materi disajikan dengan bahasa yang jelas, mudah dipahami siswa	3	4	3,5
6	Contoh yang diberikan relevan dengan kehidupan sehari-hari	4	4	4
7	Materi mendukung pencapaian hasil belajar siswa	3	4	3,5
8	Aktivitas Wordwall berbantuan Padlet sesuai dengan karakteristik siswa SD	4	4	4
9	Materi terintegrasi dengan Profil Pelajar Pancasila	4	4	4
10	Secara keseluruhan materi layak digunakan dalam pembelajaran	3	4	3,5
Jumlah Skor		36	40	38
Rata-Rata		3,6	4,0	3,8
Skor Maksimal		40	40	80
Persentase		90%	100%	95%

Berdasarkan tabel hasil validasi ahli materi di atas, diketahui bahwa Validator I memberikan skor sebesar 90% dan Validator II sebesar 100%, dengan rata-rata persentase sebesar 95% yang berada pada kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi aspek kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran (CP), tujuan pembelajaran, serta Alur Tujuan pembelajaran.

b) Data Kualitatif

Dibawah ini adalah data kualitatif yang didapatkan dari validator ahli materi pada tabel berikut:

Tabel 4.4: Validasi Ahli Materi

Validator	Kritik/Komentar/Saran
Dr. Nashran Azizan, M.Pd	▪ Materi perlu disusun lebih runtut sesuai Alur Tujuan Pembelajaran (ATP). ▪ Bahasa yang digunakan sebaiknya dibuat lebih sederhana agar mudah dipahami siswa sekolah dasar.
Annisa Hasanah, M.Pd	▪ Contoh materi perlu lebih dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari siswa. ▪ Aktivitas Wordwall berbantuan Padlet perlu dibuat lebih menarik agar siswa lebih aktif dalam pembelajaran.

b. Validasi Ahli Media

1) Profil Ahli Media

Ahli media 1 yaitu Dr. Hamka, S.Pd., M.Hum merupakan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syahada Padangsidimpuan. Dan ahli media 2 yaitu Ade Linhar P., M.Kom salah satu Staf IT di Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syahada Padangsidimpuan. Dalam hal ini kedua ahli tersebut memvalidasi media pembelajaran berbasis *wordwall* berbantuan *padlet* yang berkaitan dengan desain media yang dikembangkan.

2) Hasil Validasi Ahli Media

Aspek penilaian validasi ahli media dilihat dari penyajian, desain isi, konstruksi dan penggunaan. Berikut hasil validasi ahli

media 1, dan ahli media 2 yang dikembangkan dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

a) Data Kuantitatif

Tabel 4.5 Hasil Data Kuantitatif Validasi Ahli Media

No	Aspek yang Dinilai	Validator		Rata-rata
		1	2	
1	Desain tampilan menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa SD	4	4	4
2	Pemilihan warna, gambar, dan ikon mendukung keterbacaan	4	3	3,5
3	Tulisan, ukuran huruf, dan tata letak jelas dibaca siswa	3	3	3
4	Media Wordwall mudah diakses dan digunakan baik oleh guru maupun siswa	4	4	4
5	Navigasi media jelas dan tidak membingungkan	3	3	3
6	Media memberikan kesempatan siswa untuk berinteraksi secara aktif	4	4	4
7	Media menyediakan umpan balik (feedback) secara langsung	3	4	3,5
8	Media sesuai dengan materi keragaman pada Pendidikan Pancasila kelas IV	4	4	4
9	Media mampu meningkatkan hasil belajar siswa	4	4	4
10	Media stabil digunakan tanpa kendala teknis yang berarti	3	3	3
Jumlah		36	36	36
Rata-Rata		3,6	3,6	3,6
Skor Maksimal		40	40	80
Persentase		90%	90%	100%

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media 1, dan ahli media 2 terhadap media yang dikembangkan tersebut didapatkan rata-rata

persentase sebesar 90%. Sesuai dengan yang diberikan ahli maka berdasarkan tabel kriteria validasi suatu produk media dinyatakan sangat valid. Namun ada beberapa masukan yang perlu diperbaiki sesuai dengan arahan validator ahli media. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis wordwall berbantuan padlet sudah baik dan layak digunakan berdasarkan hasil penilaian.

b) Data kualitatif

Dibawah ini adalah data kualitatif yang didapatkan dari validator ahli materi pada tabel berikut:

Tabel 4.6 Analisis Data Kualitatif

Validator	Kritik/Komentar/Saran
Dr. Hamka, S.Pd., M.Hum	▪ Media pembelajaran sudah menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa SD. ▪ Navigasi media perlu dibuat lebih jelas agar mudah digunakan siswa. ▪ Media sudah layak digunakan dalam proses pembelajaran.
Ade Linhar P., M.Kom	▪ Penambahan variasi warna dan ikon agar tampilan lebih menarik. ▪ Optimalisasi fitur umpan balik (feedback) pada media. ▪ Media Wordwall berbantuan Padlet mudah diakses dan digunakan oleh guru maupun siswa.

c. Validasi Ahli Bahasa

1) Profil Ahli Bahasa

Dr. H. Akhirul Pane, S.Ag., M.Pd merupakan salah satu dosen pada UIN Syahada Padangsidempuan yang dalam hal ini sebagai ahli Bahasa dalam pengembangan media pembelajaran berbasis wordwall berbantuan

padlet yang berkaitan dengan Bahasa yang digunakan dalam pengembangan media.

2) Hasil Validasi Ahli Bahasa

Hasil validasi ahli bahasa yang dikembangkan dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

a) Data Kuantitatif

Tabel 4.7: Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek yang Dinilai	Skor
1	Kejelasan kalimat dan instruksi mudah dipahami siswa	4
2	Penggunaan bahasa sesuai tingkat perkembangan siswa	4
3	Ketepatan istilah ilmiah sesuai materi Pendidikan Pancasila	4
4	Konsistensi penggunaan istilah	4
5	Tata bahasa sesuai kaidah EYD	4
6	Bahasa komunikatif dan tidak menimbulkan multitafsir	4
7	Tingkat keterbacaan teks	4
Jumlah Skor		28
Rata-Rata		4,00
Skor Maksimal		28
Persentase		100%

Berdasarkan tabel hasil validasi ahli bahasa, diperoleh persentase sebesar 100% dengan kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan bahasa dalam media pembelajaran telah memenuhi kaidah

kebahasaan yang baik dan benar serta sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa sekolah dasar.

b. Data Kualitatif

Dibawah ini adalah data kualitatif yang didapatkan dari validator ahli bahasa pada tabel berikut:

Tabel 4.8 Analisis Data Kualitatif

Validator	Kritik/Komentar/Saran
Dr. H. Akhirul Pane, S.Ag., M.Pd	▪ Penggunaan bahasa pada media sudah baik dan mudah dipahami siswa sekolah dasar. ▪ Perlu memperhatikan konsistensi penggunaan istilah pada materi pembelajaran. ▪ Penggunaan tanda baca dan penulisan sesuai kaidah EYD perlu dipertahankan. ▪ Bahasa yang digunakan sudah komunikatif dan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.

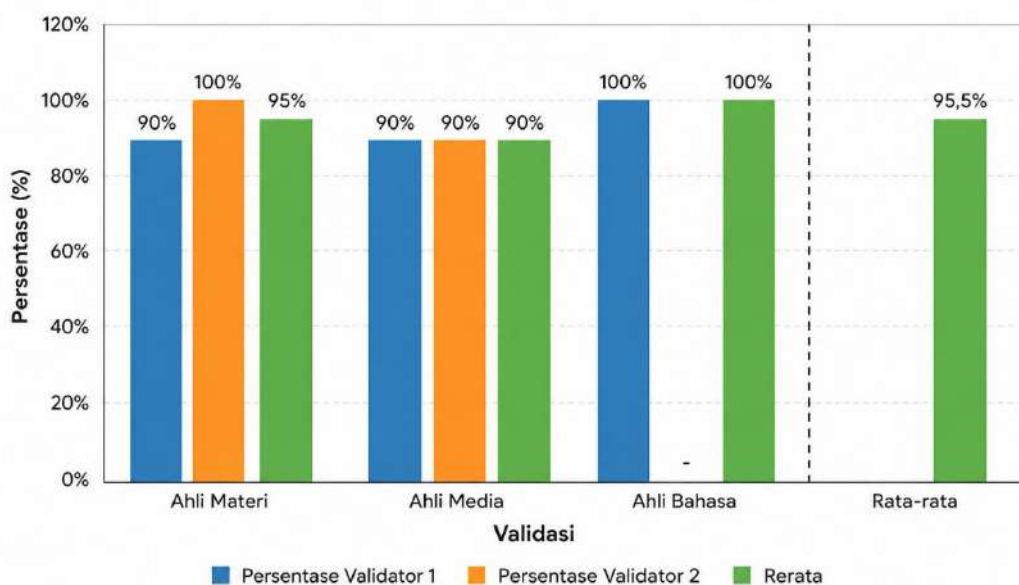
Data validasi media pembelajaran oleh ahli materi, ahli media dan ahli bahasa diperoleh melalui pengisian angket validasi media pembelajaran dengan beberapa aspek penilaian dengan jumlah validator sebanyak 5 orang yang terdiri dari 2 ahli materi, 2 ahli media dan 1 ahli bahasa. Data yang diperoleh kemudian diolah menjadi data yang berupa capaian atau persentase kevalidan atau kelayakan media pembelajaran yang digunakan. Hasil validasi sesuai dengan kategori tabel kriteria kevalidan suatu produk yang dikembangkan, maka pengembangan media pembelajaran dari ahli materi, ahli media dan ahli bahasa berada pada kategori sangat layak. Berdasarkan pembahasan yang telah dijabarkan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa

pengembangan media pembelajaran berbasis *wordwall* berbantuan *padlet* sangat layak dan valid serta dapat diuji kepada siswa yang menjadi objek penelitian pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SDN 100801 Pasar Sempurna. Hasil validasi secara keseluruhan sebagai berikut:

Tabel 4. 9 Data Hasil Validasi Media Pembelajaran

No	Validasi	Persentase		Rerata	Kategori
		1	2		
1	Ahli Materi	90%	100%	95%	Sangat Layak
2	Ahli Media	90%	90%	90%	Sangat Layak
3	Ahli Bahasa	100%	-	100%	Sangat Layak
	Rata-rata			95,5%	Sangat layak

Grafik Hasil Validasi Media Pembelajaran



Catatan: (-) = Data tidak tersedia

Gambar 4.25. Grafik Validasi Media Pembelajaran

Berdasarkan gambar 4.1 grafik hasil validasi media pembelajaran yang divalidasi oleh ketiga ahli validasi yaitu ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Untuk ahli materi terdiri dari dua ahli. Ahli 1 memberikan skor mencapai 90%

dan ahli 2 memberi skor 100% dengan rata-rata 95% dengan kategori sangat layak. Ahli media terdiri dari dua ahli. Ahli 1 memberikan skor mencapai 90% dan ahli 2 memberi skor 90% dengan rata-rata 90% dengan kategori sangat layak. Selanjutnya ahli bahasa memberikan skor mencapai 100% dengan kategori sangat layak.

Dari ketiga ahli validasi, ahli media, materi dan bahasa menunjukkan bahwa instrumen validasi sesuai dengan dengan skor penilaian yang dilakukan oleh validator mencapai nilai rata-rata 95% dengan kategori sangat layak. Dengan demikian, pengembangan media Pembelajaran berbasis *wordwall* berbantuan *padlet* yang telah dikembangkan oleh peneliti dinyatakan sangat valid dan sangat layak untuk digunakan sesuai dengan hasil penilaian.

2. Kepraktisan Produk

a. Angket Kepraktisan Guru

Produk yang dikembangkan selanjutnya diuji kepraktisannya oleh 2 guru kelas SD No.100801 Pasar Sempurna melalui uji kepraktisan yang terdiri dari 10 pernyataan. Tujuan pemberian angket ini untuk menganalisa kepraktisan media pembelajaran *wordwall* berbantuan *padley* yang dikembangkan. Adapun hasil dari kepraktisan media pembelajaran oleh guru yaitu:

Table 4.10: Hasil Angket Kepraktisan guru

No	Aspek yang Dinilai	Skor		Rata2
		1	2	
1	Desain tampilan menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa SD	4	4	4
2	Pemilihan warna, gambar, dan ikon mendukung keterbacaan	4	4	4
3	Tulisan, ukuran huruf, dan tata letak jelas dibaca siswa	4	4	4

No	Aspek yang Dinilai	Skor		Rata2
		1	2	
4	Media Wordwall mudah diakses dan digunakan baik oleh guru maupun siswa	4	4	4
5	Navigasi media jelas dan tidak membingungkan	4	4	4
6	Media memberikan kesempatan siswa untuk berinteraksi secara aktif	4	3	3,5
7	Media menyediakan umpan balik (feedback) secara langsung	3	4	3,5
8	Media sesuai dengan materi keragaman pada Pendidikan Pancasila kelas IV	4	4	4
9	Media mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa	3	4	3,5
10	Media stabil digunakan tanpa kendala teknis yang berarti	4	4	4
Total Skor		38	39	38,5
Skor Rata-Rata		3,8	3,9	38,5
Skor Maksimal		40	40	40
Persentase		95%	97,5%	96,25%
Kategori		Sangat Praktis		

Berdasarkan hasil angket respon dari dua orang guru, diperoleh persentase sebesar 95% dari Guru 1 dan 97,5% dari Guru 2, dengan rata-rata keseluruhan sebesar 96,25% yang berada pada kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *Wordwall* berbantuan *Padlet* yang dikembangkan sangat efektif dan praktis digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Ditinjau dari setiap indikator, media dinilai mampu membantu guru dalam menyampaikan materi, meningkatkan motivasi belajar siswa, serta menciptakan interaksi pembelajaran yang lebih aktif. Selain itu, media juga dianggap mudah digunakan dan memiliki tampilan yang menarik sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Adapun beberapa catatan kecil dari guru berkaitan dengan efisiensi waktu dan kesesuaian optimal dengan tujuan pembelajaran, namun hal

tersebut tidak mempengaruhi kelayakan media secara keseluruhan. Dengan demikian, media pembelajaran ini dinyatakan sangat layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

b. Angket Kepraktisan Siswa

Angket kepraktisan untuk siswa sebagai pengguna yaitu siswa Kelas IV SD No.100801 Pasar Sempurna melalui angket kepraktisan siswa dengan jumlah 10 pernyataan. Analisis angket kepraktisan siswa adalah sebagai berikut:

Table 4.11: Hasil Angket Kepraktisan Siswa

No.	Nama Inisial	Item angket										Jlh	Rata-Rata
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	AT	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	39	3,9
2	ARP	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	39	3,9
3	APS	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	38	3,8
4	DAA	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	39	3,9
5	DAD	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	39	3,9
6	FA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	4,0
7	FAG	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	39	3,9
8	GSR	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	39	3,9
9	IMR	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	38	3,8
10	LAH	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	39	3,9
11	MKF	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	4,0
12	MYH	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	39	3,9
13	NS	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	38	3,8
14	NHS	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	39	3,9
15	NSG	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	4,0
16	RS	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	39	3,9
17	RH	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	38	3,8
18	RAN	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	38	3,8
19	SYR	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	39	3,9
20	WHH	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	4,0
Jumlah		76	77	77	79	77	78	79	78	78	80	779	77,9
Rata-Rata		3,8	3,85	3,85	3,95	3,85	3,9	3,95	3,9	3,9	4,0	38,95	
Persen		95%	96,25%	96,25%	98,75%	96,25%	97,5%	98,75%	97,5%	97,5%	100%	97,34%	
Kategori		Sangat Praktis											

Berdasarkan hasil angket respon siswa terhadap media pembelajaran *Wordwall* berbantuan *Padlet*, diperoleh persentase sebesar 97,34% dengan kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sangat diterima oleh siswa dan mampu memberikan

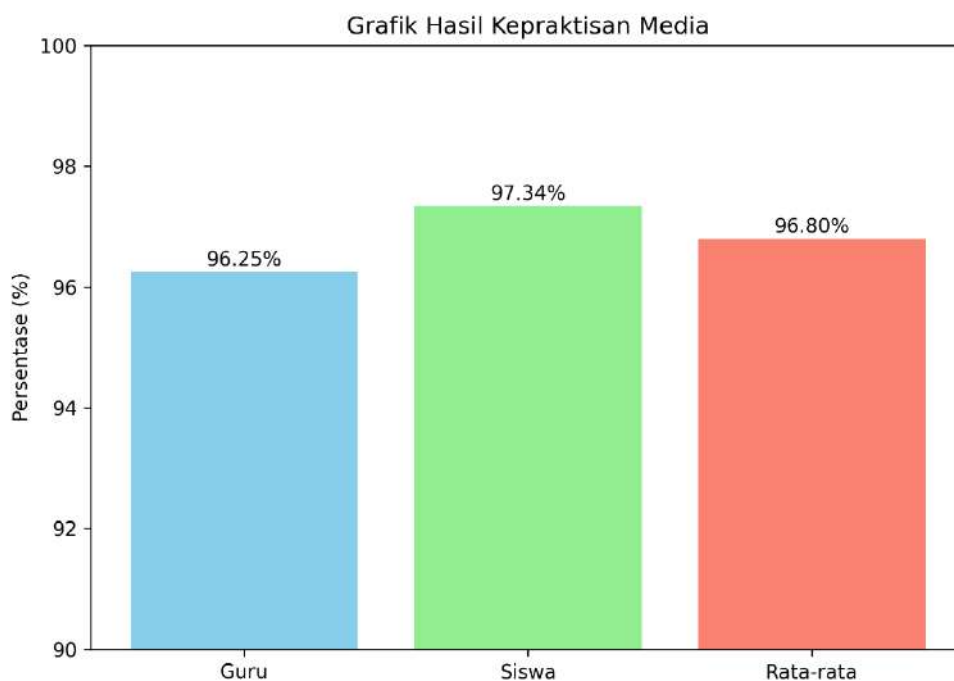
pengalaman belajar yang menyenangkan. Ditinjau dari setiap indikator, siswa menilai bahwa media mudah digunakan, menarik, serta membantu dalam memahami materi pembelajaran. Selain itu, media juga mampu meningkatkan hasil belajar, keaktifan siswa, serta mendukung pembelajaran mandiri. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Wordwall* berbantuan *Padlet* sangat efektif dan layak digunakan dalam proses pembelajaran di kelas IV sekolah dasar.

Dari hasil kepraktisan guru dan siswa terhadap media *Wordwall* berbantuan *Padlet* secara keseluruhan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.12 Data Hasil Kepraktisan Media

Responden	Persentase	Keterangan
Guru	96,25%	Sangat Praktis
Siswa	97,34%	Sangat Praktis
Rata-rata	96,80%	Sangat Praktis

Tabel diatas menunjukkan bahwa persentase angket kepraktisan guru yaitu 96,25% dan siswa 97,34% terhadap media pembelajaran *Wordwall* berbantuan *Padlet* dengan rata-rata 96,80%. Sesuai dengan rata-rata yang diperoleh maka kategori kepraktisan media pembelajaran *Wordwall* berbantuan *Padlet* berada pada kategori Sangat Praktis. Berikut disajikan grafik kepraktisan responden guru dan siswa.



Gambar 4.26 Grafik Hasil Kepraktisan oleh Guru dan Siswa

3. Keefektifan Produk

Berdasarkan hasil hitung pada nilai *pre-test* dan *post-test* dari 20 siswa di kelas IV SDN No.100801 Pasar Sempurna digunakan untuk melihat dan mengkaji ke efektifan media pembelajaran *Wordwall* berbantuan *Padlet* yang dikembangkan oleh peneliti. Perhitungan nilai *pre-test* dan *post-test* tersebut dengan uji normalitas Gain untuk melihat perbandingan antara nilai yang diperoleh sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran Pendidikan Pancasila aplikasi *Wordwall* berbantuan *Padlet*. Adapun perolehan data nilai *pre-test* dan *post-test* siswa kelas IV SDN No.100801 Pasar Sempurna dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.13 Nilai *Pre-test* dan *Post-test*

No	Nama Siswa	Nilai		N Gain	N Gain (%)	Penilaian
		<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>			
1	Afifah Thahirah	60	80	0,50	50,00%	Sedang
2	Alief Raditya Pulungan	70	100	1,00	100,00%	Tinggi
3	Alta Panesa Siregar	40	80	0,67	66,67%	Sedang
4	Desta Ayu Arsyahira	80	100	1,00	100,00%	Tinggi
5	Dika Ariansah Daulay	50	90	0,80	80,00%	Tinggi
6	Fathir Alhabsy	60	80	0,50	50,00%	Sedang
7	Furqon Al Ghazali Siregar	70	100	1,00	100,00%	Tinggi
8	Galang Saputra Rambe	70	80	0,33	33,33%	Sedang
9	Imra Al-Mubdi Rambe	60	80	0,50	50,00%	Sedang
10	Laura Ayudia Harahap	70	90	0,67	66,67%	Sedang
11	Mikaila Kayya Farhana Siregar	60	100	1,00	100,00%	Tinggi
12	Muhammad Yunus Hutasoit	40	90	0,83	83,33%	Tinggi
13	Nabila Septiana	70	100	1,00	100,00%	Tinggi
14	Naufal Hamizan Siregar	60	100	1,00	100,00%	Tinggi
15	Nesya Syafikah Gultom	70	80	0,33	33,33%	Sedang
16	Rahmi Siregar	60	90	0,75	75,00%	Tinggi
17	Risky Hutasuhut	70	100	1,00	100,00%	Tinggi
18	Risty Amaliah Nasution	60	100	1,00	100,00%	Tinggi
19	Syakilah Rosiqoh Rambe	50	80	0,60	60,00%	Sedang
20	Wisnu Harpan Rambe	20	60	0,75	75,00%	Tinggi
Jumlah		1190	1800	15,23	1.523,33	
Rata-Rata		59,5	90	0,76	76,16	
Kategori		Rendah	Tinggi	Tinggi	Efektif	

Berdasarkan hasil tes belajar siswa yang ditunjukkan pada tabel olahan data diperoleh bahwa nilai *pre-test* terendah yaitu 20 dan nilai tertinggi yaitu 80, sedangkan nilai *post-test* terendah yaitu 60 dan nilai tertinggi yaitu 100. Kriteria belajar minimum (KBM) untuk siswa kelas IV SDN No.100801 Pasar Sempurna yaitu 70. Hal ini menunjukkan bahwa nilai *pre-test* terdapat 8 siswa (40%) siswa

yang tuntas dan 12 siswa (60%) siswa yang belum tuntas, sedangkan untuk *post-test* terdapat 19 siswa (90%) siswa yang tuntas dan 1 siswa (10%).

Hasil uji N-Gain bahwa terdapat 8 siswa berada pada kategori sedang yaitu $0,3 < g < 0,7$, dan 16 siswa berada pada kategori tinggi yaitu $\geq 0,7$. Rata-rata *pre-test* sebesar 59,5 (kategori rendah) dan rata-rata *post-test* sebesar 90 (kategori tinggi) sehingga diperoleh nilai N-Gain yaitu 0,76 dengan persentase 76,16%. Dari hasil belajar *pre-test* dan *post-test* sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran berbasis *wordwall* berbantuan *padlet* menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada materi keragaman dengan kategori tinggi dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Hasil belajar *pre-test* dan *post-test* siswa kelas IV SDN No.100801 Pasar Sempurna disajikan dalam bentuk grafik sebagai berikut:



Gambar 4.27. Grafik n-Gain Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan hasil analisis hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SDN No.100801 Pasar Sempurna mengalami

peningkatan setelah penggunaan media pembelajaran *Wordwall* berbantuan *Padlet*. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Wordwall* berbantuan *Padlet* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV SDN No.100801 Pasar Sempurna pada mater keragaman budaya Indonesia.

C. Kajian Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran berbasis *Wordwall* berbantuan *Padlet* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Keragaman Budaya untuk siswa kelas IV SD Negeri 100801 Pasar Sempurna. Media pembelajaran ini dirancang untuk membantu siswa memahami materi secara lebih mudah, menarik, dan interaktif melalui penggunaan teknologi digital dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran yang dikembangkan memuat materi tentang keragaman budaya di Indonesia, bentuk-bentuk keragaman, serta cara menghargai keragaman budaya dan sosial dalam kehidupan sehari-hari. Materi disajikan dengan tampilan yang menarik menggunakan kombinasi gambar, teks, warna, animasi, serta contoh-contoh yang dekat dengan kehidupan peserta didik. Selain itu, media juga dilengkapi dengan contoh soal dan latihan interaktif yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

Produk akhir pengembangan media pembelajaran ini dibuat dengan memanfaatkan aplikasi *Padlet* yang dihubungkan dengan permainan edukatif pada *Wordwall*. Pada *Padlet* tersedia berbagai menu yang dapat digunakan siswa maupun guru selama proses pembelajaran berlangsung, seperti menu home, petunjuk penggunaan, profil pengembang, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, game edukatif, dan kuis evaluasi. Setiap menu dirancang saling

terhubung sehingga memudahkan pengguna dalam mengakses seluruh isi media pembelajaran.

Pada menu home terdapat tampilan awal yang berisi navigasi menuju menu lainnya. Menu petunjuk penggunaan berisi penjelasan mengenai cara menggunakan media pembelajaran dan fungsi tombol yang tersedia. Selanjutnya, pada menu materi disajikan penjelasan materi keragaman budaya yang disertai gambar pendukung dan contoh-contoh sederhana agar siswa lebih mudah memahami pembelajaran.

Menu game dan kuis dihubungkan langsung dengan aplikasi *Wordwall* melalui tautan langsung yang dapat diakses menggunakan laptop dan chromebook, maupun perangkat lainnya. Pada *Wordwall* tersedia berbagai bentuk permainan interaktif seperti kuis, mencocokkan jawaban, roda putar, dan permainan edukatif lainnya yang disesuaikan dengan materi pembelajaran. Penggunaan permainan interaktif ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar, keaktifan, serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Selain itu, media pembelajaran ini juga dilengkapi dengan evaluasi pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengukur pemahaman siswa setelah mempelajari materi. Soal evaluasi dibuat secara interaktif dengan batas waktu tertentu sehingga dapat melatih konsentrasi, ketelitian, dan kecepatan berpikir siswa dalam menjawab soal.

Pengembangan media pembelajaran berbasis *Wordwall* berbantuan *Padlet* ini diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan tidak monoton. Media ini juga diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran secara lebih efektif serta

meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SD Negeri 100801 Pasar Sempurna.

D. Pembahasan hasil Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah, telah diperoleh poin-poin yang menjadi tujuan dari pengembangan media pembelajaran pembelajaran *Wordwall* berbantuan *Padlet* yaitu sebagai berikut:

1. Pengembangan Media Pembelajaran Wordwall berbantuan Padlet

Pengembangan ini menggunakan metode *Research & Development* (R&D) atau penelitian pengembangan. Model atau pendekatan desain media pembelajaran adalah model ADDIE yang terdiri dari beberapa tahapan yaitu : (1) *Analisis*; (2) *Design*; (3) *Development*; (4) *Implementation*; dan (5) *Evaluation*.

Tahap *pertama* adalah analisis yang mana pada tahap ini terdapat beberapa hal yang dianalisis yaitu analisis kebutuhan berupa 1) Analisis karakter siswa SD yang suka bermain, bergerak, bekerja dalam kelompok dan melakukan sesuai dengan langsung disesuaikan dengan penggunaan media pembelajaran. 2) Analisis kebutuhan siswa menunjukkan bahwa siswa lebih aktif ketika metode pembelajaran yang digunakan lebih menyenangkan dan interaktif serta dapat memotivasi siswa untuk mendapatkan poin paling tinggi, untuk mendukung metode pembelajaran tersebut diperlukan media pembelajaran yang tepat, maka dapat diketahui tentang kebutuhan terhadap teknologi yang dijadikan sebagai dasar analisis untuk memilih media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan anak didik. 3) Analisis lingkungan belajar berkaitan dengan analisis kebutuhan, sesuai dengan

kebutuhan yang dilakukan tentunya perlu dilakukan analisis lingkungan belajar yang memadai pada tempat penelitian. Hal ini dilakukan dengan melakukan pengamatan langsung pada tempat penelitian. Dan 4) Analisis materi sesuai dengan materi berkelanjutan saat waktu peneliti mengadakan riset. Keempat analisis ini dilakukan dengan melakukan observasi langsung ke tempat penelitian yaitu di SDN 100800 Pasar Sampurna.

Tahap *kedua* adalah desain. Tahap desain merupakan tahap perancangan media pembelajaran *Wordwall* berbantuan *Padlet* yang meliputi 1) menentukan sumber daya yang dibutuhkan seperti persiapan dalam pengembangan media pembelajaran. Agar media lebih efektif digunakan maka perlu beberapa alat bantu yang digunakan sebagai pendukung pengembangan media pembelajaran. Selanjutnya 2) pemilihan dan penentuan cakupan materi meliputi materi yang disesuaikan serta cakupan materi yang akan dibahas dan dimasukkan dalam *Microsoft Power Point* dan *Website Genially*. Hal ini disesuaikan dengan analisis materi yang telah dilakukan sebelumnya. 3) Pembuatan alur pengembangan dilakukan agar pada saat proses pengembangan media dapat berjalan dengan baik sesuai dengan yang telah di desain. Hal ini akan memudahkan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran.

Tahap *ketiga* yaitu pengembangan, dalam hal ini merupakan tahap membuat dan mengembangkan media pembelajaran dari semua komponen yang telah disiapkan menjadi satu kesatuan yang utuh sesuai dengan pembuatan *prototype* produk yang dirancang menjadi produk final. Setelah media selesai dibuat maka selanjutnya dilakukan validasi ahli oleh 5 ahli yaitu 2 ahli materi, 2 ahli media dan 1 ahli bahasa. Tujuannya untuk memperoleh nilai validasi

produk serta komentar, kritik dan saran terhadap pengembangan yang dilakukan peneliti disertai dengan penilaian media melalui pengisian instrumen angket kelayakan media.

Tahap *keempat* yaitu implementasi yang diimplementasikan kepada siswa kelas IV SDN 100800 Pasar Sempurna. Implementasi ini bertujuan untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran *Wordwall* berbantuan *Padlet* dengan memberikan angket respon pengguna terhadap media serta untuk mengetahui peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa melalui pengembangan media pembelajaran *Wordwall* berbantuan *Padlet*. Dari tahap ini akan diketahui apakah media yang dikembangkan efektif atau tidak dengan cara memberikan angket kepraktisan media dan angket hasil belajar siswa untuk memberikan tanggapan terhadap media pembelajaran *Wordwall* berbantuan *Padlet*. Kemudian diberikan tes berjumlah 10 soal berbentuk pilihan ganda untuk mengetahui pemahaman konsep matematis siswa setelah media pembelajaran *Wordwall* berbantuan *Padlet* diimplementasikan.

Tahap *kelima* yaitu evaluasi. Evaluasi yang dilaksanakan berupa evaluasi pengembangan media pembelajaran, evaluasi kepraktisan media serta evaluasi keefektifan media. Evaluasi pengembangan dilakukan oleh ahli materi, ahli media serta ahli bahasa untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran hasil yang dikembangkan. Untuk mengukur kepraktisan media, praktis atau tidaknya media yang dikembangkan, maka angket kepraktisan oleh guru dan siswa sebagai pengguna, dilanjutkan dengan keefektifan media dengan tes hasil belajar siswa yang memenuhi kriteria untuk disebarluaskan serta digunakan di SDN 100800 Pasar Sempurna. Hasil evaluasi tersebut akan memberikan data

yang menggambarkan kualitas produk media pembelajaran tersebut apakah valid atau tidak valid.

2. Validitas Media Pembelajaran

Kelayakan dari media pembelajaran diperoleh dari hasil data uji kelayakan oleh ahli materi, ahli media, ahli bahasa, angket kepraktisan, angket motivasi serta tes. Perolehan data uji kelayakan media diuraikan sebagai berikut:

a. Data Validasi Ahli Materi

Data validasi ahli materi 1 dan ahli materi 2 yang diberikan pada instrumen angket validasi yaitu 38 dan 40 dari total skor maksimal 40. Dari nilai instrumen tersebut didapatkan rata-rata sebesar 95% dengan kriteria sangat valid dan layak untuk diujicobakan kepada siswa.

b. Data Validasi Ahli Media

Berdasarkan hasil dari validasi ahli media 1 dan ahli media 2 skor yang diberikan oleh ahli sebesar 36 dengan skor maksimal sebesar 40. Maka dapat dihitung dengan rumus persentase 90% dengan kriteria sangat valid dan layak untuk diujicobakan kepada siswa.

c. Data Validasi Ahli Bahasa

Berdasarkan validasi ahli bahasa dengan kriteria angket yang diberikan untuk diisi dengan total skor 28 dari 28 total skor maksimal. Hal ini menunjukkan bahwa hasil validasi media dihitung menggunakan rumus mendapatkan persentase yaitu 100% dengan kriteria sangat valid dan layak untuk diujicobaan kepada siswa.

3. Hasil Data Kepraktisan Media

Berdasarkan hasil instrumen angket kepraktisan pengguna media oleh guru dari 2 guru Pendidikan Pancasila di SDN 100801 Pasar Sampurna sebagai responden diperoleh hasil dengan total skor guru 1 yaitu 36 dan guru 2 yaitu 40 dengan skor maksimal adalah 40. Sesuai dengan rumus perhitungan data kepraktisan media maka persentase kepraktisan media oleh guru yaitu 95% dengan kriteria Sangat Praktis. Selanjutnya untuk angket kepraktisan media oleh siswa memperoleh nilai 779 dari 800 skor total. Sesuai dengan rumus persentase kepraktisan media oleh siswa yaitu 97,34% dan berada pada kategori Sangat Praktis.

4. Hasil Data Keefektifan Media

a. Pretest dan Posttest

Tes berbentuk pilihan ganda yang diberikan kepada siswa sebelumnya dilakukan uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda sebelum soal diujikan kepada target penelitian. Hal ini diujicobakan kepada 12 siswa dengan kelas berbeda untuk mengetahui nilai dari uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda untuk soal *pretest* dan *posttest*.

Pada instrumen pretest uji validitas terdapat 4 soal yang memiliki validitas tinggi dan 6 soal validitas cukup. Pada uji reliabilitas setelah dihitung berada pada kategori sangat tinggi, selanjutnya pada tingkat kesukaran soal yaitu pada kategori mudah terdapat 2 soal, 2 soal sedang dan 1 soal susah. Dan yang terakhir pada daya pembeda soal dengan kategori 3 baik dan 2 kategori cukup.

Untuk instrumen *posttest* dari 10 soal dinyatakan valid dengan 1 soal kategori sangat tinggi dan 9 kategori tinggi. Uji reliabilitas $> 0,60$ dinyatakan

reliabel dengan kategori sangat tinggi. Selanjutnya tingkat kesukaran soal terdapat 2 soal dengan kategori mudah, 2 soal kategori sedang dan 1 soal kategori sukar. Pada daya pembeda soal dari 10 soal didapatkan 9 soal kategori baik dan 1 soal kategori cukup.

Dengan demikian soal dapat diujicobakan kepada subjek penelitian yaitu siswa kelas IV dengan jumlah 20 siswa. Sebelum penggunaan media pembelajaran jumlah nilai *pretest* siswa kelas IV yaitu 1190 dengan rata-rata nilai 59,5 dan setelah penggunaan media pembelajaran *Wordwall* berbantuan *Padlet* jumlah nilai siswa pada *posttest* yang diberikan yaitu 1800 dengan rata-rata nilai 90. Dari hasil nilai *pretest* dan *posttest* sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran terlihat adanya peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Hal ini menyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran *Wordwall* berbantuan *Padlet* efektif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV materi keragaman budaya. Penelitian oleh Kusnadi dan Azzahra mengungkapkan bahwa penggunaan media *Wordwall* dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan.¹³⁹ Hal ini disebabkan oleh karakteristik *Wordwall* yang bersifat interaktif dan motivatif, sehingga siswa merasa lebih tertarik dan tidak mudah bosan selama proses pembelajaran. Keterkaitan dengan penelitian ini terlihat dari tingginya persentase respon siswa (97,5%), yang menunjukkan bahwa media *Wordwall*

¹³⁹ Kusnadi and Azzahra, "Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PPKn Di MA Al Ikhlas Padakembang Tasikmalaya."

berbasis *Padlet* mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memotivasi siswa untuk terlibat aktif.

Selanjutnya, penelitian oleh Pamungkas, dkk., menyatakan bahwa penggunaan platform digital seperti *Padlet* dapat meningkatkan keaktifan dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. *Padlet* memungkinkan siswa untuk berkolaborasi, berbagi ide, serta memberikan respon secara langsung terhadap materi yang disajikan.¹⁴⁰ Hal ini relevan dengan hasil penelitian ini, di mana siswa menunjukkan tingkat keaktifan yang tinggi berdasarkan indikator angket, seperti meningkatnya semangat belajar, keterlibatan dalam aktivitas, serta kemudahan dalam memahami materi.

b. Analisis *N-Gain*

Untuk mengetahui tingkat efektivitas media pembelajaran berbasis *Wordwall* berbantuan *Padlet*, penelitian ini menggunakan analisis *N-Gain*. Analisis *N-Gain* digunakan untuk melihat tingkat peningkatan hasil belajar siswa berdasarkan selisih nilai pretest dan posttest.

Rumus *N-Gain* yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

$$N-Gain = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ Maksimum - Skor\ Pretest}$$

Perbandingan antara nilai *pretest* dan *posttest* digunakan uji *Normalitas Gain* dengan perolehan 0,76 berada pada kategori sedang dan rata-rata persentase 76,16% dengan kategori cukup efektif. Berdasarkan hasil analisis

¹⁴⁰ Pamungkas dkk., “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Wordwall* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Gunung Sugih Informasi Artikel ABSTRAK Sejarah Artikel: Diterima Revisi Dipublikasikan.”

data, diperoleh rata-rata skor N-Gain sebesar 0,68. Hasil tersebut termasuk dalam kategori sedang menuju tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Wordwall* berbantuan *Padlet* efektif digunakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 100801 Pasar Sempurna pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Keragaman Budaya di Indonesia.

Peningkatan hasil belajar ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mampu membantu siswa memahami materi secara lebih konkret dan menarik. Selain itu, penggunaan media interaktif berbasis permainan edukatif juga mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Selain itu, penelitian oleh Nurpartini dan Hidayat menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis teknologi memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa, yang dibuktikan dengan peningkatan nilai posttest dibandingkan pretest serta perolehan *N-Gain* dalam kategori sedang hingga tinggi.¹⁴¹ Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan, di mana nilai *N-Gain* sebesar 0,68 menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang cukup signifikan setelah penggunaan media pembelajaran *Wordwall* berbasis *Padlet*.

Jika dianalisis lebih lanjut, kesesuaian antara hasil penelitian ini dengan penelitian terdahulu dapat dijelaskan melalui teori yang telah dibahas pada Bab II yaitu, *pertama* Penelitian Ruhsah Triyani, tahun 2023 yang berjudul “Penggunaan Game Interaktif Berbasis *Wordwall* Sebagai Media Pembelajaran

¹⁴¹ Nurpartini and Hidayat, “Pengaruh Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar IPAS Materi Aku Dan Kebutuhanku Pada Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar.”

Matematika Pada Siswa SMP.”¹⁴² Penelitian ini bertujuan mengetahui penggunaan Wordwall dalam meningkatkan pemahaman dan minat belajar matematika siswa. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan tahapan define, design, develop, dan disseminate. Hasil penelitian menunjukkan media Wordwall dinilai sangat baik oleh ahli materi dan ahli media, serta memperoleh respon siswa sebesar 94,1% dengan kategori sangat baik. Penelitian *kedua*, oleh Fanny Landari Putri dan Arrini Sabrina Anshor, tahun 2024 yang berjudul “Pengembangan Media pembelajaran Berbantuan Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Swasta IT Cemara Islam Plus.”¹⁴³ Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbantuan Wordwall untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas IV SD. Penelitian ini menggunakan metode R&D model ADDIE. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Hasil validasi ahli materi mencapai 85%, ahli media 100%, respon guru 93,75%, respon siswa 92,88%, dan minat belajar siswa 91,98%, sehingga media dinyatakan sangat layak digunakan. Penelitian *ketiga* oleh Diana Putri Widya Bintari dkk., tahun 2024 yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Produk Kreatif dan

¹⁴² Ruhsoh Triyani, “Penggunaan Game Interaktif Berbasis Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Siswa SMP,” *Intellectual Mathematics Education (IME)* 1, no. 1 (2023): 40–49.

¹⁴³ Fanny Landari Putri and Arrini Sabrina Anshor, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Swasta IT Cemara Islam Plus,” *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 09, no. 03 (2024): 492–505.

Kewirausahaan.”¹⁴⁴ Bertujuan mengembangkan media Wordwall pada mata pelajaran PKK menggunakan model ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan media memperoleh kelayakan materi sebesar 81% dan desain media 96%. Selain itu, respon siswa terhadap fitur Wordwall, pemahaman materi, dan motivasi belajar berada pada kategori sangat baik. pada indikator fitur pada Wordwall 85,7%, pemahaman materi mata pelajaran PKK 84,6% dan motivasi belajar 84,3% yang dapat diartikan bahwa siswa merasa senang dan terdorong untuk belajar dengan menggunakan media Wordwall. Penelitian *keempat*, oleh Riska Afriliana dan Tsania Nur Diyana, Tahun 2024 yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif berbantuan PhET dan Wordwall dalam Meningkatkan Minat Belajar pada materi Teori Kinetik Gas.”¹⁴⁵ menggunakan metode R&D model ADDIE. Multimedia interaktif yang dikembangkan memperoleh hasil validasi sebesar 86,41% dengan kategori sangat layak sehingga dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran. Penelitian *kelima*, oleh Dimas Fathur Rahman, Roso Sugiyanto dan Ichyatul Afrom, Tahun 2025 yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas IV SDN 10 Langkai.”¹⁴⁶ menggunakan metode eksperimen dengan desain One-group Pretest-Posttest. Hasil uji Paired Sample T-Test menunjukkan nilai sig. $0,001 < 0,05$ sehingga terdapat pengaruh positif penggunaan media Wordwall terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS.

¹⁴⁴ Diana Putri Widya Bintari et al., “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Produk Kreatif Dan Kewirausahaan,” *ECODUCATION: Economic & Education Journal* 6, no. 2 (2024): 429–45.

¹⁴⁵ Rizka Afriliana and Tsania Nur Diyana, “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbantuan PhET Dan Wordwall Dalam Meningkatkan Minat Belajar Pada Materi Teori Kinetik Gas,” *Jurnal Pembelajaran Fisika* 13, no. 2 (2024): 65–72.

¹⁴⁶ Rahman, Sugiyanto, and Afrom, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas IV SDN 10 Langkai.”

Dari data penelitian sebelumnya dan hasil pengembangan media pembelajaran berbasis *wordwall* dan *padlet* dapat dinyatakan valid, praktis dan efektif sehingga media *wordwall* layak diujicobakan dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian ini tidak hanya memperkuat teori yang telah dikaji pada Bab II, tetapi juga konsisten dengan temuan penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi digital, khususnya *Wordwall* dan *Padlet*, efektif dalam meningkatkan motivasi, keaktifan, serta hasil belajar siswa.

E. Keterbatasan Penelitian

Penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *Wordwall* berbantuan *Padlet* ini telah memberikan hasil yang positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 100801 Pasar Sempurna. Meskipun demikian, penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan agar hasil penelitian dapat dipahami secara proporsional.

1. Penelitian ini hanya melibatkan sampel dalam skala terbatas, yaitu satu kelas IV di SD Negeri 100801 Pasar Sempurna. Kondisi ini menyebabkan hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas untuk seluruh peserta didik sekolah dasar yang memiliki karakteristik berbeda, baik dari segi lingkungan belajar, kemampuan akademik, maupun fasilitas pendukung pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan melibatkan jumlah sampel yang lebih besar dan berasal dari beberapa sekolah yang berbeda agar validitas eksternal dan generalisasi hasil penelitian menjadi lebih kuat.

2. Penelitian ini hanya difokuskan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Keragaman Budaya di Indonesia. Efektivitas media pembelajaran berbasis *Wordwall* berbantuan *Padlet* pada materi atau mata pelajaran lain belum diuji secara menyeluruh. Dengan demikian, penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan dan mengimplementasikan media ini pada materi pembelajaran lain, seperti IPAS, Bahasa Indonesia, maupun Matematika, sehingga diketahui tingkat efektivitas media secara lebih luas.
3. Waktu implementasi media dalam penelitian ini relatif singkat sehingga pengaruh penggunaan media terhadap retensi belajar jangka panjang belum dapat diketahui secara mendalam. Penelitian ini hanya mengukur peningkatan hasil belajar berdasarkan perbandingan nilai pretest dan posttest setelah penggunaan media pembelajaran. Oleh sebab itu, penelitian berikutnya disarankan menggunakan pendekatan longitudinal atau pengamatan jangka panjang untuk mengetahui dampak media terhadap daya ingat siswa, motivasi belajar berkelanjutan, serta kemampuan berpikir kritis dan HOTS (Higher Order Thinking Skills).
4. Desain penelitian yang digunakan belum melibatkan kelompok kontrol secara ketat (*true experimental*), sehingga peningkatan hasil belajar yang terjadi belum sepenuhnya dapat diatribusikan hanya pada penggunaan media *Wordwall* berbantuan *Padlet*, melainkan masih memungkinkan dipengaruhi oleh variabel lain seperti metode mengajar guru, kondisi kelas, dan faktor psikologis siswa.
5. Penggunaan media berbasis digital sangat bergantung pada ketersediaan perangkat teknologi dan stabilitas jaringan internet. Dalam praktiknya,

masih ditemukan kendala seperti keterbatasan akses internet, perbedaan spesifikasi perangkat siswa, serta tingkat literasi digital yang belum merata, yang berpotensi mempengaruhi optimalisasi penggunaan media.

6. Penelitian ini lebih menitikberatkan pada aspek hasil belajar kognitif siswa, sedangkan aspek afektif dan psikomotor belum dianalisis secara mendalam. Padahal penggunaan media digital interaktif juga berpotensi memengaruhi sikap, kerja sama, dan keterampilan peserta didik dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengkaji ketiga ranah hasil belajar secara lebih komprehensif.
7. Media pembelajaran yang dikembangkan masih berada pada tahap pengembangan terbatas (*limited trial*), sehingga fitur-fitur yang tersedia belum sepenuhnya optimal, seperti belum terintegrasinya sistem evaluasi dalam satu platform yang utuh, serta masih terbatasnya variasi konten interaktif yang dapat disesuaikan secara adaptif dengan kemampuan siswa.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *Wordwall* berbantuan *Padlet* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 100801 Pasar Sempurna, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran berbasis *Wordwall* berbantuan *Padlet* yang dikembangkan telah memenuhi kriteria valid berdasarkan penilaian para ahli, meliputi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Hasil validasi menunjukkan bahwa media berada pada kategori sangat valid, baik dari segi isi/materi, tampilan, bahasa, maupun kesesuaian dengan karakteristik peserta didik. Dengan demikian, media layak digunakan dalam proses pembelajaran.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan tergolong sangat praktis berdasarkan respon guru dan siswa. Hal ini ditunjukkan dari kemudahan penggunaan, kejelasan petunjuk, tampilan yang menarik, serta kemampuan media dalam menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Guru dapat dengan mudah mengoperasikan media, sementara siswa dapat mengakses dan menggunakannya secara mandiri maupun kelompok.
3. Penggunaan media pembelajaran berbasis *Wordwall* berbantuan *Padlet* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan melalui adanya peningkatan nilai dari pretest ke posttest, serta hasil analisis N-Gain yang berada pada kategori sedang hingga tinggi. Media ini mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, sehingga berdampak positif terhadap pemahaman materi.

Secara keseluruhan, media pembelajaran berbasis *Wordwall* berbantuan *Padlet* yang dikembangkan telah memenuhi aspek valid, praktis, dan efektif, sehingga layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran inovatif di sekolah dasar.

B. Implikasi Hasil Penelitian

1. Implikasi Teoretis

Hasil penelitian ini memperkuat teori bahwa penggunaan media pembelajaran digital interaktif dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar siswa. Pengembangan media pembelajaran berbasis Wordwall berbantuan Padlet membuktikan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menarik, dan berpusat pada siswa. Temuan ini juga mendukung penerapan pembelajaran abad ke-21 yang memanfaatkan teknologi sebagai sarana meningkatkan keterlibatan peserta didik.

2. Implikasi Praktis bagi Guru

Penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Wordwall berbantuan Padlet dapat dijadikan alternatif media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif. Guru diharapkan lebih kreatif dalam memanfaatkan media digital sehingga proses pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru, tetapi juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif, mandiri, dan menyenangkan.

3. Implikasi bagi Sekolah

Sekolah diharapkan memberikan dukungan terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai serta mendorong guru untuk mengembangkan inovasi pembelajaran. Dukungan tersebut diharapkan mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif.

4. Implikasi bagi Siswa

Penggunaan media pembelajaran berbasis Wordwall berbantuan Padlet memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, lebih mudah memahami materi, serta lebih termotivasi untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

5. Implikasi bagi Penelitian Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi pada materi, mata pelajaran, atau jenjang pendidikan yang berbeda. Penelitian selanjutnya juga dapat menguji efektivitas media dengan cakupan subjek yang lebih luas sehingga diperoleh hasil penelitian yang lebih komprehensif.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan keterbatasan yang ada, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru disarankan untuk menggunakan media pembelajaran berbasis *Wordwall* berbantuan *Padlet* sebagai alternatif dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Guru juga diharapkan dapat terus mengembangkan media pembelajaran yang inovatif sesuai dengan perkembangan teknologi.

2. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan dapat mendukung penggunaan media pembelajaran digital dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai, seperti akses internet dan perangkat teknologi, serta memberikan pelatihan kepada guru terkait pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran.

3. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran ini secara optimal untuk meningkatkan pemahaman materi, serta lebih aktif dan mandiri dalam proses pembelajaran.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk:

- a. Mengembangkan media pada materi atau mata pelajaran lain
- b. Menggunakan sampel yang lebih luas
- c. Menggunakan desain eksperimen yang lebih kuat
- d. Mengkaji dampak penggunaan media dalam jangka panjang
- e. Mengembangkan fitur media yang lebih interaktif dan adaptif

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Wahad Syakhrani, and Muhammad Luthfi Kamil. "Budaya Dan Kebudayaan: Tinjauan Dari Berbagai Pakar, Wujud-Wujud Kebudayaan, 7 Unsur Kebudayaan Yang Bersifat Universal." *Journal Form of Culture* 5, no. 1 (2022): 1–10.
- Adil, Ahmad. *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif: Teori Dan Praktik*, 2023.
- Adinda, Anita, Purwanto, I. Nengah Parta, and Tjang Daniel Chandra. "Investigation of Students' Metacognitive Awareness Failures about Solving Absolute Value Problems in Mathematics Education*." *Eurasian Journal of Educational Research* 2021, no. 95 (2021): 17–35.
<https://doi.org/10.14689/EJER.2021.95.2>.
- Afriliana, Rizka, and Tsania Nur Diyana. "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbantuan PhET Dan Wordwall Dalam Meningkatkan Minat Belajar Pada Materi Teori Kinetik Gas." *Jurnal Pembeajaran Fisika* 13, no. 2 (2024): 65–72.
- Agustina, Siti Rodliyah Eka, Zuzun Ana Saputri, Hernik Farisia, Robiatul Mualawiyah, and Azhar Jafaar. "Analisis Dampak Pemanfaatan Permainan Edukasi Wordwall Terhadap Motivasi Belajar Matematika Peserta Didik Kelas III Madrasah Ibtidaiyah." *Diniyah: Jurnal Pendidikan Dasar* 6, no. 1 (2025): 37. <https://doi.org/10.31332/dy.v6i1.10051>.
- Alfares, Nurah Saleh. "Investigating the Efficacy of Wordwall Platform in Enhancing Vocabulary Learning in Saudi EFL Classroom." *International Journal of Game-Based Learning* 15, no. 1 (2025): 1–12.
<https://doi.org/10.4018/IJGBL.367870>.
- Alfatih, Ainun Najib. "Wordwall: Penyedia Media Pembelajaran Interaktif Untuk Guru." Edoe Media, 2021. <https://www.edoemedia.com/2021/03/wordwall-penyedia-media-pembelajaran.html>.
- . "Wordwall: Penyedia Media Pembelajaran Interaktif Untuk Guru." Edoe Media, 2021.
- Anggoro, Duta, Muhammad Sulaiman Khudori, Muhammad Saufi, Muhammad Indra, and Anwar Kasful. "Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur'an Dan Hadist." *Journal of Student Research* 1, no. 5 (2023): 286–306.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta. Rineka Cipta, 2021.
- Asari, Andi, Sukarman Purba, Ramadhani Fitri, Veronika Genua, Emi Silvia Herlina, Pradika Adi Wijayanto, Hardiansyah Ma'su, et al. *Media Pembelajaran Era Digital*. 1st ed. Yogyakarta: CV. Istana Agency, 2023.

- Astuti, Widya Sri, Banun Havifah Cahyo Khosiyono, and Berliana Henu Cahyani. "Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Siswa Sekolah Dasar." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 6, no. 3 (2024): 2555–61. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i3.6737>.
- Auliah, Nu Linda, Asrul, and Indri Anugrah Ramadhani. "Penggunaan Media Interaktif Berbasis Animasi Power Point Terhadap Hasil Belajar Materi Gaya Dan Gerak Di Sekolah Dasar." *Jurnal Papeda* 5, no. 1 (2023): 89–94.
- Azizah Siti Lathifah, Khoirunisa Hardaningtyas, Zarir Abiyyuda Pratama, and Istar Moewardi. "Penerapan Teori Belajar Konstruktivisme Dalam Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa." *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 3, no. 1 (2024): 36–42. <https://doi.org/10.54259/diajar.v3i1.2233>.
- Barokah, Awalina, Inayah Safitri, Nabilah Ayu Lestari, and Ita Rosita. "Studi Literatur : Analisis Pemanfaatan Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9, no. 2 (2024): 243252.
- Belva Saskia Permana, Lutvia Ainun Hazizah, and Yusuf Tri Herlambang. "Teknologi Pendidikan: Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Digitalisasi." *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora* 4, no. 1 (2024): 19–28. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i1.2702>.
- Bintari, Diana Putri Widya, Miftah Rakhmadan, Titik Purwati, and Haris Amrullah. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Produk Kreatif Dan Kewirausahaan." *ECODUCATION: Economic & Education Journal* 6, no. 2 (2024): 429–45.
- Bower, Matt, Jodie Torrington, Jennifer W M Lai, Peter Petocz, and Mark Alfano. *How Should We Change Teaching and Assessment in Response to Increasingly Powerful Generative Artificial Intelligence ? Outcomes of the ChatGPT Teacher Survey. Education and Information Technologies*. Vol. 29. Springer US, 2024. <https://doi.org/10.1007/s10639-023-12405-0>.
- Cahyadi, Ani. *Pengembangan Media Dan Sumber Belajar (Teori Dan Praktik)*. 2nd ed. Serang: Laksita Indonesia, 2022.
- Deswati. "Wordwall Untuk Pembelajaran." Gurusiana, 2023. <https://www.gurusiana.id/deswati094748/article/read/wordwall-untuk-pembelajaran-interaktif-4427724>.
- . "Wordwall Untuk Pembelajaran." Gurusiana, 2023.
- Fadilah, Aisyah, Kiki Rizki Nurzakiah, Nasywa Atha Kanya, Sulis Putri Hidayat, and Usep Setiawan. "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran." *Journal of Student Research (JSR)* 1, no. 2 (2023): 1–17.

- Faizah, Haizatul, and Rahmat Kamal. "Belajar Dan Pembelajaran." *Jurnal Basicedu* 8, no. 1 (2024): 466–76.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6735>.
- Falasiva, Nadia. "Penerapan Media Padlet Dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Surat Pribadi Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Kota Tangerang Selatan Tahun Pelajaran 2023/2024," 2024, 1–125.
- Fernando, Yogi, Popi Andriani, and Hidayani Syam. "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Inspirasi Pendidikan (ALFIHRIS)* 2, no. 3 (2024): 61–68.
- Fitri, Annisa Norhayati, Muhammad Rahmattullah, Baseran Nor, and Monry Fraick Nicky Gillian Ratumbuang. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Padlet Pada Materi Inflasi Kelas XI SMA Negeri 6 Banjarmasin." *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)* 12, no. 1 (2024): 130–38.
<https://doi.org/10.26740/jupe.v12n1.p130-138>.
- Hapsari, Estuning Dewi, Theresia Budi Sucihati, and Rigia Fika Nur Fitria. "Pelatihan Penggunaan Aplikasi Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi." *JPEMAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 3, no. 2 (2025): 153–59. <https://doi.org/10.71456/adc.v3i2.1229>.
- Hardiyanti, Rista, Ahmad Gawdy Prananosa, and Dedy Firduansyah. "Pengembangan Media Belajar IPA Berbasis Power Point Interaktif." *Journal of Elementary School (JOES)* 6, no. 2 (2023): 488–95.
- Hidayati, Anisa, Muhammad Sholeh, Desnita Fitriani, Puji Isratulhasanah, Siti Marwiyah, Nadila Putri Rizkia, Dewi Fitria, and Armanta Sembiring. "Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Kemampuan Literasi Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Inovasi. Evaluasi, Dan Pengembangan Pembelajaran* 4, no. 1 (2024): 75–80.
- Kemendikbudristek. *Kurikulum Untuk Pemulihan Pembelajaran*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi., 2021.
- Kementerian Agama Republik Indonesia. *Al - Qur'an Dan Terjemahannya*. Jakarta: Darussalam, 2023.
- Khasanah, Tikhkamatul, and Muhammad Prayito. "Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Materi Keragaman Budaya." *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* 10, no. 02 (2024): 183–92.
- Kurniastuti, Dina, and Sutrisna Wibawa. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Pendidikan Pancasila Berbasis Wordwall Untuk Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar." *Semantik: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Budaya* 2, no. 1 (2024): 142–52.
- Kusnadi, Edi, and Syifa Aulia Azzahra. "Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta

- Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di MA Al Ikhlas Padakembang Tasikmalaya.” *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran* 12, no. 2 (2024): 323–39. <https://doi.org/10.24269/dpp.v12i2.9526>.
- M, Sihombing. “Faktor-Faktor Penyebab Rendahnya Minat Belajar Siswa Di Kabupaten Dairi.” *Jurnal PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)* 4, no. 3 (2020): 552–60.
- Marlina, Ice, and Faizah Qurrata Aini. “Perbedaan Pembelajaran Berdiferensiasi Berdasarkan Kesiapan Dengan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. [The Difference Between Differentiated Instruction Based on Readiness and Learning Styles on Students’ Learning Outcomes].” *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi* 11, no. 1 (2024): 392–404.
- Marlita, Ichda Nurul, Siti Patonah, Evy Ariestanti, and Noor Miyono. “Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Game Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran* 7, no. 2 (2024): 725–35. <https://doi.org/10.30605/jsgp.7.2.2024.4229>.
- Maryani, Siti, Tutut Handayani, Ines Tasya Jadidah, Mardiah Astuti, and Muhamad Afandi. “Implementasi Penggunaan Media Ajar Wordwall Dalam Proses Pembelajaran SKI Di Madrasah Ibtidaiyah.” *Inovasi: Jurnal Sosial Humaniora Dan Pendidikan* 4, no. 2 (2025): 568–80.
- Melati, Eka, Ayyesha Dara Fayola, I Putu Agus Dharma Hita, Andi Muh Akbar Saputra, Zamzami, and Anita Ninasari. “Pemanfaatan Animas Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar.” *Journal on Education* 6, no. 1 (2023): 732–41.
- Muharrom, Aslan, and Jaelani. “Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smk Pusat Keunggulan Smk Muhammadiyah Sintang.” *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Kearifan Lokal (JIPKL)* 3, no. 1 (2023): 1–13.
- Mulyawan, I Nyoman Rajeg. “Peran Media Audio Visual Dalam Pendidikan Di Taman Kanak-Kanak (Studi Pada TK Widyasari Selemadeg Tabanan 2022).” *Jurnal Bimbingan Dan Koseling* 1, no. 1 (2022): 24–35.
- Mumtaza, Andi Lathifa, Riska Noor Oktaviani, and Dany Miftah. “Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran Word Wall Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS.” *RUKASI: Jurnal Ilmiah Perkembangan Pendidikan Dan Pembelajaran* 02, no. 02 (2025): 59–66.
- Nurpartini, and Taufik Hidayat. “Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPAS Materi Aku Dan Kebutuhanku Pada Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)* 5, no. 3 (2025): 1368–76.
- OCDC. *PISA 2018 Results (Volume I): What Students Know and Can Do*. Paris: OECD Publishing, 2018.

Pamungkas, Zhenith Surya, Alingga Randriwibowo, Latifa Nur, Ayu Wulansari, Nendra Gita Melina, and Atik Purwasih. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Gunung Sugih Informasi Artikel ABSTRAK Sejarah Artikel: Diterima Revisi Dipublikasikan." *Social Pedagogy: Journal of Social Science Education* 2, no. 2 (2021): 135–48. <https://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/social-pedagogy>.

Perpusnas RI. *Indeks Aktivitas Literasi Membaca 2024*. Jakarta: Perpustakaan Nasional Republik Indonesia., 2024.

Pramana, Pande Made Aditya, Ni Ketut Suarni, and I Gede Margunayasa. "Relevansi Teori Belajar Konstruktivisme Dengan Model Inkuiri Terbimbing Terhadap Hasil Belajar Siswa." *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru* 9, no. 2 (2024): 487–93. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i2.875>.

Pratama, Rahmad Aditya, Ahyar Supani, and Ali Firdaus. "Pemanfaatan Media Pembelajaran 3 Dimensi Untuk Materi Kecerdasan Buatan Dalam Mata Kuliah Kecerdasan Buatan." *Jurnal Laporan Akhir Teknik Komputer* 2, no. 1 (2022): 1–10.

Putri, Fanny Landari, and Arrini Sabrina Anshor. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Swasta IT Cemara Islam Plus." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 09, no. 03 (2024): 492–505.

Rahman, Dimas Fathur, Roso Sugiyanto, and Ichyatul Afrom. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas IV SDN 10 Langkai." *Jembatan Hukum: Kajian Ilmu Hukum, Sosial Dan Administrasi Negara* 2, no. 2 (2025): 173–85.

Rayanto, Yudi Hari, and Sugianti. *Penelitian Pengembangan Model ADDIE Dan R2D2: Teori Dan Praktek*. Edited by Tristan Rokhmawan. 1st ed. Pasuruan: Lembaga Akademik & Research Institute, 2020.

Ritonga, Dita Aidana, and Apiek Gandamana. "Pengembangan Media Pembelajaran Game Interaktif Berbasis Web Wordwall Pada Tema 7 Subtema 1 Di Kelas IV SDN 064966 Kecamatan Medan Perjuangan T.A. 2022/2023." *JH: Jurnal Handayani* 14, no. 2 (2023): 53–62. [https://repositorio.ufsc.br/xmlui/bitstream/handle/123456789/167638/341506.pdf?sequence=1&isAllowed=y%0Ahttps://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/8314/LOEBLEIN%2C LUCINEIA CARLA.pdf?sequence=1&isAllowed=y%0Ahttps://antigo.mdr.gov.br/saneamento/proces](https://repositorio.ufsc.br/xmlui/bitstream/handle/123456789/167638/341506.pdf?sequence=1&isAllowed=y%0Ahttps://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/8314/LOEBLEIN%2C%20LUCINEIA%20CARLA.pdf?sequence=1&isAllowed=y%0Ahttps://antigo.mdr.gov.br/saneamento/proces).

———. "Pengembangan Media Pembelajaran Game Interaktif Berbasis Web Wordwall Pada Tema 7 Subtema 1 Di Kelas IV SDN 064966 Kecamatan Medan Perjuangan T.A. 2022/2023." *JH: Jurnal Handayani* 14, no. 2 (2023): 53–62. <https://repositorio.ufsc.br/xmlui/bitstream/handle/123456789/167638/341506>

.pdf?sequence=1&isAllowed=y%0Ahttps://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/8314/LOEBLEIN%2C LUCINEIA

CARLA.pdf?sequence=1&isAllowed=y%0Ahttps://antigo.mdr.gov.br/saneamento/proces.

- Riyadi, Imam, Edo Arya Prabowo, and Dzikril Hakim. "Peran Bhinneka Tunggal Ika Dalam Keragaman Adat Budaya Di Indonesia." *Jaksa: Jurnal Kajian Ilmu Hukum Dan Politik* 2, no. 3 (2024): 34–49.
- Rofiqoh, Ifah, and Zulhawati. *Metode Penelitian (Kuantitatif, Kualitatif Dan Campuran)*. 1st ed. Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2020.
- Romdaniah, Gina Rizky, and Ahmad Sahidah. "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Dalam Mengurangi Kecemasan Belajar Matematika Pada Siswa Kelas V MI Al-Huda." *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 8, no. 6 (2025): 6132–39. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i6.8297>.
- Rusfandi, Rusfandi. "Pentingnya Pemahaman Budaya Dan Identitas Sosial." *Jurnal Manajemen, Akuntansi Dan Pendidikan* 1, no. 1 (2024): 18–32. <https://doi.org/10.59971/jamapedik.v1i1.4>.
- Saputra, Erwin Eka, Chairan Zibar, and L Parisu. "Perilaku Sosial Dalam Konteks Pendidikan Multikultural." *JKPI: Jurnal Konseling Dan Psikologi Indonesia* 1, no. 1 (2025): 21–31.
- Sembiring, Tamalina Br, Irmawati, Muhammad Sabir, and Indra Tjahjadi. *Buku Ajar Metode Penelitian (Teori Dan Praktik)*. Edited by Bambang Ismaya, Adelia Maharani, Allysha Satifa, and Utami Rohmah Sari. 1st ed. Kerawang: CV. Saba jaya Publisher, 2024.
- Sembiring, Tamaulina, Irmawati, Muhammad Sabir, and Indra Tjahyadi. *Buka Ajar Metodologi Penelitian (Teori Dan Praktik)*. Edited by Bambang Ismaya. 1st ed. Kerawang: CV. Saba jaya Publisher, 2024.
- Setiawan, D, and R. Afnita. "Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Rendahnya Minat Baca Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Guru Sekolah Dasar* 2, no. 1 (2024): 15–24.
- Shoffa, Shoffan, Desty Endrawati Subroto, Fadilah Syam Nasutiion, Widi Astuti, Ugik Romadi, Fahmy Cholid, Devi Syukri Ashari, et al. *Media Pembelajaran*. 1st ed. Pasaman Baru: CV. Afasa Pustaka, 2023.
- Simanjuntak, A. "Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa SDN 060853 Medan." *Jurnal Paedagogi* 14, no. 2 (2022): 155–165.
- SITI HAWA. "Pengembangan Sumber Belajar Berbasis Karakter Peserta Didik (Ikhtiar Optimalisasi Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI))." *JURNAL AZKIA : Jurnal Aktualisasi Pendidikan Islam* 19, no. 2 (2023): 83–91. <https://doi.org/10.58645/jurnalazkia.v19i2.430>.

- Soffa, Shoffan, Desty Endrawati Subroto, Fadilah Syam Nasution, Widi Astuti, Ugik Romadi, Fahmy Cholid, Devi Syukri Azhari, et al. *Media Pembelajaran*. 1st ed. Simpang Empat: CV. Afasa Pustaka, 2023.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D (Edisi Terbaru)*. Bandung: Alfabeta, 2021.
- Sulastri, I. “Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Minat Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar.” *Educatio: Jurnal Pendidikan Indonesia* 7, no. 1 (2021): 10–18.
- Suparni, Suparni. “Media Pembelajaran Matematika Materi Operasi Hitung Bilangan Bulat Di Tingkat Sd/Mi.” *Dirasatul Ibtidaiyah* 1, no. 1 (2021): 124–35. <https://doi.org/10.24952/ibtidaiyah.v1i1.3729>.
- Syahputra, Edi. “Pembelajaran Abad 21 Dan Penerapannya Di Indonesia.” *Journal of Information System and Education Development* 2, no. 4 (2024): 10–13. <https://doi.org/10.62386/jised.v2i4.104>.
- Triyani, Ruhsoh. “Penggunaan Game Interaktif Berbasis Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Siswa SMP.” *Intellectual Mathematics Education (IME)* 1, no. 1 (2023): 40–49.
- Uswatung Hasana, Fheny Friscasadin Ilyas, Andi Rosdiana, and Nurul Magfirah. “Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Biologi.” *ARDHI: Jurnal Pengabdian Dalam Negri* 1, no. 6 (2023): 12–18. <https://doi.org/10.61132/ardhi.v1i6.81>.
- Wahyuni, Fitrah, Mudeing Jais, and Teknologi Pendidikan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar. “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Padlet Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Biologi Di SMAN 7 Sinjai.” *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* 10, no. 2 (2024): 614–23.
- Wardani, Nirmala Wahyu, Widya Kusumaningsih, and Siti Kusniati. “Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar.” *JIEPP: Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran* 4, no. April (2024): 134–40.
- Wati, Mirna, Meylia Hindarwati, Mardiana Zulfa Albadry, Bagus Nurul Iman, Nurul Ariyanti, and Rani Eka Lestari. “Penerapan Media Pembelajaran Game Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Di Kelas 1.” *Dinamika Pembelajaran: Jurnal Pendidikan Dan Bahasa* 2, no. 2 (2025): 323–34.
- Wei, Koh Kuan, Zubaidah V.P. Hamzah, and Azlizan Mat Enh. “The Development of the Communication Technology and Its Contributions to the British Administration and Society in Straits Settlements 1902-1938.” *Jurnal Komunikasi: Malaysian Journal of Communication* 37, no. 1 (2021): 107–25. <https://doi.org/10.17576/JKMJC-2021-3701-07>.

- Widhiatama, Daniel Ari, and Chaterina Brameswari. "The Effectiveness of Wordwall in Enhancing Students' Engagement and Motivation in Iterature Classes." *International Journal of Linguistics, Literature and Translation (IJLLT)* 7, no. 4 (2024): 15–24. <https://doi.org/10.32996/ijllt>.
- Wulandari, Amelia Putri, Annisa Anastasia Salsabila, Karina Cahyani, Tsani Shofiah Nurazizah, and Zakiah Ulfiah. "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar." *Journal on Education* 5, no. 2 (2023): 3928–36. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.
- Yunita, Pangestoeti, Wahjoe, Bella Ramadhani, and Keysa Dwina Syalsabila. "Keanekaragaman Masyarakat Indonesia." *Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial* 1, no. 11 (2024): 77–80.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
 PADANGSIDIMPUAN

LAMPIRAN 1. Surat Pesetujuan Judul Tesis



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN PASCASARJANA PROGRAM
MAGISTER**

Jalan T. Rizal Nurdin Km.4,5 Sihitang Kota Padangsidempuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faksimile (0634) 24022

Nomor : B- 796/Un.28/AL/TL.00/04/2025
2025 Sifat : Biasa
Lampiran : 2 (dua) Lembar
Hal : **Penunjukan Pembimbing Tesis**

24 April

Yth.

1. Dr. Suparni, S.Si. M.Pd. (Isi)
2. Dr. Anita Adinda, M.Pd. (Metodologi)

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Dengan Hormat; Kami do'akan Bapak/Ibu dalam keadaan sehat dan sukses dalam menjalankan tugas sehari-hari. Selanjutnya kami mengharapkan kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi pembimbing penulisan Tesis atas nama:

Nama : Yusti Andayati Pasaribu
NIM : 2450600053
Program Studi : S2-Pendidikan Dasar
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall Berbantuan Padlet Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Kelas IV SD Negeri 100801 Pasar Sempurna

dengan Pembimbing :

1. Dr. Suparni, S.Si. M.Pd. (Isi)
2. Dr. Anita Adinda, M.Pd. (Metodologi)

Demikian disampaikan, atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Direktur



Prof. Dr. H. Ibrahim Siregar, MCL ' /
NIP 196807042000031003

LAMPIRAN 2. Surat Penunjukan Pembimbing Tesis



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN PASCASARJANA PROGRAM
MAGISTER**

Jalan T. Rizal Nurdin Km.4,5 Sihitang Kota Padangsidimpuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faksimile (0634) 24022

PERSETUJUAN JUDUL TESIS

Nomor : 795/Un.28/AL/TL.00/04/2025

Direktur Pascasarjana Program Magister Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan, dengan ini memberikan persetujuan judul Tesis :

Nama : Yusti Andayati Pasaribu
NIM : 2450600053
Program Studi : S2-Pendidikan Dasar
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall Berbantuan Padlet Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Kelas IV SD Negeri 100801 Pasar Sempurna

Dengan Pembimbing :

1. Dr. Suparni, S.Si. M.Pd. (Isi)
2. Dr. Anita Adinda, M.Pd. (Metodologi)

Demikian disampaikan, harapan agar saudara dapat menyelesaikan penulisannya secara tepat waktu.

Padangsidimpuan, 24 April 2025

Direktur



Prof. Dr. H. Ibrahim Siregar, MCL

LAMPIRAN 3. Surat Mohon Izin Riset



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
PASCASARJANA PROGRAM MAGISTER

Jalan T. Rizal Nurdin Km.4,5 Sihitang Kota Padangsidempuan 22733

Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

Website: <https://pasca.uinsyahada.ac.id>

Nomor : B- 2968/Un.28/AL/TL.00/04/2026

02 April 2026

Sifat : Biasa

Lampiran : -

Hal : **Mohon Izin Riset**

Yth. Bapak/Ibu Kepala SDN No. 100801 Pasar Sempurna

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Direktur Pascasarjana Program Magister Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan menerangkan :

Nama : Yusti Andayati Pasaribu
NIM : 2450600053
Program Studi : S2-Pendidikan Dasar
Judul Tesis : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall Berbantuan Padlet Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Kelas IV SD Negeri 100801 Pasar Sempurna

Adalah benar sedang menyelesaikan Tesis, maka kami memohon kepada Bapak/Ibu kiranya dapat memberikan data sesuai dengan judul Tesis tersebut.

Demikian disampaikan, atas perhatian dan kerja samanya diucapkan terima kasih.

an. Direktur

Wakil Direktur,



Dr. Hj. Zulhimma, S.Ag., M.Pd.
 NIP 19720702 199703 2 003

LAMPIRAN 4. Surat Balasan Izin Riset



PEMERINTAH KABUPATEN TAPANULI SELATAN
DINAS PENDIDIKAN DAERAH
SD NEGERI NO.100801 PASAR SEMPURNA
 ALAMAT : PASAR SEMPURNA KEC. MARANCAR KODE POS : 22738

SURAT KETERANGAN MENGADAKAN PENELITIAN

Nomor: 800/ /SK/SD.01/IV/2026

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : ROSMAIDAH, S.Pd
 Pangkat/ Golongan : Pembina Tk.I / IV.b
 NIP : 197012081989092001
 Jabatan : Kepala Sekolah
 Unit Kerja : SDN No.100801 Pasar Sempurna, Kecamatan Marancar
 Kabupaten Tapanuli Selatan

Menerangkan bahwa mahasiswa dibawah ini :

Nama : YUSTI ANDAYATI PASARIBU
 NIM : 245060053
 Program Study : S2-Pendidikan Dasar

Telah melaksanakan penelitian guna Penyusunan Tesis dengan Judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall Berbantuan Padlet Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Kelas IV SD Negeri 100801 Pasar Sempurna”**. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 13 April 2026.

Demikian surat keterangan ini dibuat, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pardomuan, 13 April 2026

Kepala SDN No.100801 Pasar Sempurna
 Kecamatan Marancar



LAMPIRAN 5. Lembar Hasil Validasi oleh Ahli Materi 1

1. Validasi Ahli Materi

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Wordwall* Berbantuan *Padlet* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Kelas IV SD 100801 Pasar Sempurna

Penyusun : Yusti Andayati Pasaribu

Pembimbing : 1. Dr. Suparni, S.Si., M.Pd
2. Dr. Anita Adinda, M.Pd

Instansi : UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan

Dengan hormat,

Sehubungan dengan Inovasi Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Wordwall* Berbantuan *Padlet* untuk Meningkatkan Hasil Belajar di kelas IV SD 100801 Pasar Sempurna, melalui instrumen ini, kami mohon Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap Media Pembelajaran berbasis *wordwall* berbantuan *Padlet* yang telah dibuat tersebut. Penilaian dari Bapak/Ibu akan digunakan sebagai validasi dan masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas produk ini sehingga bisa diketahui layak atau tidak produk tersebut digunakan dalam pembelajaran PPKn. Aspek penilaian bahan ajar ini diadaptasi dari komponen penilaian aspek kelayakan isi atau materi, kelayakan penyajian, dan kelayakan Media Pembelajaran berbasis *wordwall* berbantuan *Padlet*.

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Bapak/Ibu kami mohon memberikan tanda check list (✓) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut:

Skor 4 : Sangat Sesuai
Skor 3 : Sesuai
Skor 2 : Tidak Sesuai
Skor 1 : Sangat Tidak Sesuai

Nama Ahli : Dr. Nashran Azizan, M.Pd

NIDN :

Lembaga/Instansi : UIN SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN

Bidang Keahlian : Pendidikan Dasar konsentrasi PPKn

Tanggal Penilaian : 21 April 2026

FORMAT PENILAIAN

Skala Penilaian

1 = Kurang, 2 = Cukup, 3 = Baik, 4 = Sangat Baik

No	Aspek yang Dinilai	Skor (1-4)	Catatan / Saran Perbaikan
1	Materi sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) PPKn kelas IV	4	-
2	Materi sesuai dengan Tujuan Pembelajaran (TP) yang ingin dicapai	4	-
3	Materi disusun secara runtut mengikuti Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)	3	Materi perlu disusun lebih runtut
4	Tidak terdapat konsep yang keliru/menyimpang	4	-
5	Materi disajikan dengan bahasa yang jelas, mudah dipahami siswa	3	bahasa sebaiknya dibuat lebih sederhana
6	Contoh yang diberikan relevan dengan kehidupan sehari-hari	4	-
7	Materi mendukung pencapaian hasil belajar siswa	3	materi disesuaikan dengan ATP
8	Aktivitas Wordwall berbantuan Padlet sesuai dengan karakteristik siswa SD	4	-
9	Materi terintegrasi dengan Profil Pelajar Pancasila	4	-
10	Secara keseluruhan materi layak digunakan dalam pembelajaran	3	

PENILAIAN UMUM

Pernyataan Penilaian Umum	Ya	Tidak	Catatan
Produk ini layak digunakan dalam pembelajaran dengan perbaikan kecil	☒	☐	
Produk ini membutuhkan revisi menyeluruh sebelum dapat digunakan	☐	☒	
Produk ini sangat layak digunakan tanpa revisi	☐	☒	

Kesimpulan dan Rekomendasi :

Padangsidempuan, 21 April 2026
Validator

[Signature]
Dr. Nashran Rizki, M. Pd
NIP/NIDN 19821111 2023212 040

LAMPIRAN 6. Lembar Hasil Validasi oleh Ahli Materi 2

1. Validasi Ahli Materi

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Wordwall* Berbantuan *Padlet* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Kelas IV SD 100801 Pasar Sempurna

Penyusun : Yusti Andayati Pasaribu

Pembimbing : 1. Dr. Suparni, S.Si., M.Pd
: 2. Dr. Anita Adinda, M.Pd

Instansi : UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan

Dengan hormat,

Sehubungan dengan Inovasi Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Wordwall* Berbantuan *Padlet* untuk Meningkatkan Hasil Belajar di kelas IV SD 100801 Pasar Sempurna, melalui instrumen ini, kami mohon Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap Media Pembelajaran berbasis *wordwall* berbantuan *Padlet* yang telah dibuat tersebut. Penilaian dari Bapak/Ibu akan digunakan sebagai validasi dan masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas produk ini sehingga bisa diketahui layak atau tidak produk tersebut digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Aspek penilaian bahan ajar ini diadaptasi dari komponen penilaian aspek kelayakan isi atau materi, kelayakan penyajian, dan kelayakan Media Pembelajaran berbasis *wordwall* berbantuan *Padlet*.

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Bapak/Ibu kami mohon memberikan tanda check list (✓) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut:

Skor 4 : Sangat Sesuai
Skor 3 : Sesuai
Skor 2 : Tidak Sesuai
Skor 1 : Sangat Tidak Sesuai

Nama Ahli : ANNISA HASANAH, M.Pd

NIP/NIDN : 198408012022212021/0101088402

Lembaga/Instansi : Universitas Graha Nusantara Padangsidempuan

Bidang Keahlian : Pendidikan Kewarganegaraan

Tanggal Penilaian : 21 April 2026

FORMAT PENILAIAN

Skala Penilaian

1 = Kurang, 2 = Cukup, 3 = Baik, 4 = Sangat Baik

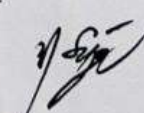
No	Aspek yang Dinilai	Skor (1-4)	Catatan / Saran Perbaikan
1	Materi sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) Pendidikan Pancasila kelas IV	4	-
2	Materi sesuai dengan Tujuan Pembelajaran (TP) yang ingin dicapai	4	-
3	Materi disusun secara runtut mengikuti Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)	4	-
4	Tidak terdapat konsep yang keliru/menyimpang	4	-
5	Materi disajikan dengan bahasa yang jelas, mudah dipahami siswa	4	-
6	Contoh yang diberikan relevan dengan kehidupan sehari-hari	4	-
7	Materi mendukung pencapaian hasil belajar siswa	4	-
8	Aktivitas Wordwall berbantuan Padlet sesuai dengan karakteristik siswa SD	4	-
9	Materi terintegrasi dengan Profil Pelajar Pancasila	4	-
10	Secara keseluruhan materi layak digunakan dalam pembelajaran	4	-

PENILAIAN UMUM

Pernyataan Penilaian Umum	Ya	Tidak	Catatan
Produk ini layak digunakan dalam pembelajaran dengan perbaikan kecil	☐	☒	
Produk ini membutuhkan revisi menyeluruh sebelum dapat digunakan	☐	☒	
Produk ini sangat layak digunakan tanpa revisi	☒	☐	

Kesimpulan dan Rekomendasi :

Padangsidempuan, 21 April 2026
Validator


ANNISA HASANAH, M.Pd
NIP/NIDN: 198408012022212021/0101088402

LAMPIRAN 7. Lembar Hasil Validasi oleh Ahli Media 1

2. Validasi Ahli Media

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Wordwall* Berbantuan *Padlet* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Kelas IV SD 100801 Pasar Sempurna

Penyusun : Yusti Andayati Pasaribu

Pembimbing : 1. Dr. Suparni, S.Si., M.Pd
: 2. Dr. Anita Adinda, M.Pd

Instansi : UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan

Dengan hormat,

Sehubungan dengan Inovasi Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Wordwall* Berbantuan *Padlet* untuk Meningkatkan Hasil Belajar di kelas IV SD 100801 Pasar Sempurna, melalui instrumen ini, kami mohon Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap Media Pembelajaran berbasis *wordwall* berbantuan *Padlet* yang telah dibuat tersebut. Penilaian dari Bapak/Ibu akan digunakan sebagai validasi dan masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas produk ini sehingga bisa diketahui layak atau tidak produk tersebut digunakan dalam pembelajaran PKn. Aspek penilaian bahan ajar ini diadaptasi dari komponen penilaian aspek kelayakan isi atau materi, kelayakan penyajian, dan kelayakan Media Pembelajaran berbasis *wordwall* berbantuan *Padlet*.

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Bapak/Ibu kami mohon memberikan tanda check list (✓) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut:

Skor 4 : Sangat Sesuai
Skor 3 : Sesuai
Skor 2 : Tidak Sesuai
Skor 1 : Sangat Tidak Sesuai

Nama Ahli : Dr. HAMKA, M. Hum

NIP : 19840815 200912 1 005

Lembaga/Instansi : UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan

Bidang Keahlian : Ahli Media

Tanggal Penilaian : 20 April 2026

TUJUAN VALIDASI

Validasi ini bertujuan menilai:

- Kualitas tampilan visual dan estetika
- Fungsi teknis dari media digital (navigasi, respons, integrasi)
- Kenyamanan penggunaan dan antarmuka pengguna (user interface)
- Kompatibilitas dengan perangkat dan usia pengguna (anak SD)

FORMAT PENILAIAN

Skala Penilaian

1 = Kurang, 2 = Cukup, 3 = Baik, 4 = Sangat Baik

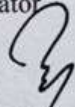
No	Aspek yang Dinilai	Skor (1-4)	Catatan / Saran Perbaikan
1	Desain tampilan menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa SD	4	
2	Pemilihan warna, gambar, dan ikon mendukung keterbacaan	4	
3	Tulisan, ukuran huruf, dan tata letak jelas dibaca siswa	3	
4	Media Wordwall mudah diakses dan digunakan baik oleh guru maupun siswa	4	
5	Navigasi media jelas dan tidak membingungkan	3	Navigasi media perlu dibuat lebih jelas
6	Media memberikan kesempatan siswa untuk berinteraksi secara aktif	4	
7	Media menyediakan umpan balik (feedback) secara langsung	3	
8	Media sesuai dengan materi keberagaman pada PKn kelas IV	4	
9	Media mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa	4	
10	Media stabil digunakan tanpa kendala teknis yang berarti	3	Media sudah layak digunakan dalam pbb

PENILAIAN UMUM

Pernyataan Penilaian Umum	Ya	Tidak	Catatan
Media layak digunakan dengan perbaikan minor pada tampilan/teknologi	☒	☐	
Media perlu perbaikan signifikan pada aspek tampilan/teknologi	☐	☒	
Media sudah sangat layak digunakan tanpa perlu revisi	☐	☒	

Kesimpulan dan Rekomendasi

Padangsidimpuan, 20 April 2026
Validator


Dr. Hafika, M. Hum
NIP/NIDN. 19840815 200912 1005

LAMPIRAN 8. Lembar Hasil Validasi oleh Ahli Media 2

2. Validasi Ahli Media

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Wordwall* Berbantuan *Padlet* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Kelas IV SD 100801 Pasar Sempurna

Penyusun : Yusti Andayati Pasaribu

Pembimbing : 1. Dr. Suparni, S.Si., M.Pd
: 2. Dr. Anita Adinda, M.Pd

Instansi : UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan

Dengan hormat,

Sehubungan dengan Inovasi Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Wordwall* Berbantuan *Padlet* untuk Meningkatkan Hasil Belajar di kelas IV SD 100801 Pasar Sempurna, melalui instrumen ini, kami mohon Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap Media Pembelajaran berbasis *wordwall* berbantuan *Padlet* yang telah dibuat tersebut. Penilaian dari Bapak/Ibu akan digunakan sebagai validasi dan masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas produk ini sehingga bisa diketahui layak atau tidak produk tersebut digunakan dalam pembelajaran PKn. Aspek penilaian bahan ajar ini diadaptasi dari komponen penilaian aspek kelayakan isi atau materi, kelayakan penyajian, dan kelayakan Media Pembelajaran berbasis *wordwall* berbantuan *Padlet*.

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Bapak/Ibu kami mohon memberikan tanda check list (✓) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut:

Skor 4 : Sangat Sesuai
Skor 3 : Sesuai
Skor 2 : Tidak Sesuai
Skor 1 : Sangat Tidak Sesuai

Nama Ahli : ADE UNHAR. P, S.T., M.Kom

NIP : 19011211 202505 1 002

Lembaga/Instansi : UIN SYAHADA PADANGSIDIMPUAN

Bidang Keahlian : AKADEMIK

Tanggal Penilaian : 20 APRIL 2026

TUJUAN VALIDASI

Validasi ini bertujuan menilai:

- Kualitas tampilan visual dan estetika
- Fungsi teknis dari media digital (navigasi, respons, integrasi)
- Kenyamanan penggunaan dan antarmuka pengguna (user interface)
- Kompatibilitas dengan perangkat dan usia pengguna (anak SD)

FORMAT PENILAIAN

Skala Penilaian

1 = Kurang, 2 = Cukup, 3 = Baik, 4 = Sangat Baik

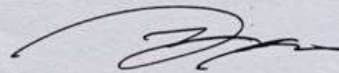
No	Aspek yang Dinilai	Skor (1-4)	Catatan / Saran Perbaikan
1	Desain tampilan menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa SD	4	-
2	Pemilihan warna, gambar, dan ikon mendukung keterbacaan	3	Tambahkan Variasi warna
3	Tulisan, ukuran huruf, dan tata letak jelas dibaca siswa	3	Tulisan ukuran huruf dibuat lebih jelas
4	Media Wordwall mudah diakses dan digunakan baik oleh guru maupun siswa	4	-
5	Navigasi media jelas dan tidak membingungkan	3	navigasi media dibuat lebih jelas
6	Media memberikan kesempatan siswa untuk berinteraksi secara aktif	4	-
7	Media menyediakan umpan balik (feedback) secara langsung	4	-
8	Media sesuai dengan materi keberagaman pada PKn kelas IV	4	-
9	Media mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa	4	-
10	Media stabil digunakan tanpa kendala teknis yang berarti	3	-

PENILAIAN UMUM

Pernyataan Penilaian Umum	Ya	Tidak	Catatan
Media layak digunakan dengan perbaikan minor pada tampilan/teknologi	☒	☐	
Media perlu perbaikan signifikan pada aspek tampilan/teknologi	☐	☒	
Media sudah sangat layak digunakan tanpa perlu revisi	☐	☒	

Kesimpulan dan Rekomendasi

Padangsidempuan, 20 APRIL 2026
Validator



ADE LINHAR P., S.T., M.Kom
NIP/NIDN 19511211 2025 051002



LAMPIRAN 9. Lembar Hasil Validasi oleh Ahli Bahasa

3. Validasi Ahli Bahasa

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Wordwall* Berbantuan *Padlet* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Kelas IV SD 100801 Pasar Sempurna

Penyusun : Yusti Andayati Pasaribu

Pembimbing : 1. Dr. Suparni, S.Si., M.Pd
2. Dr. Anita Adinda, M.Pd

Instansi : UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan

Dengan hormat,

Sehubungan dengan Inovasi Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Wordwall* Berbantuan *Padlet* untuk Meningkatkan Hasil Belajar di kelas IV SD 100801 Pasar Sempurna, melalui instrumen ini, kami mohon Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap Media Pembelajaran berbasis *wordwall* berbantuan *Padlet* yang telah dibuat tersebut. Penilaian dari Bapak/Ibu akan digunakan sebagai validasi dan masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas produk ini sehingga bisa diketahui layak atau tidak produk tersebut digunakan dalam pembelajaran PKn. Aspek penilaian bahan ajar ini diadaptasi dari komponen penilaian aspek kelayakan isi atau materi, kelayakan penyajian, dan kelayakan Media Pembelajaran berbasis *wordwall* berbantuan *Padlet*.

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Bapak/Ibu kami mohon memberikan tanda check list (✓) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut:

Skor 4 : Sangat Sesuai
Skor 3 : Sesuai
Skor 2 : Tidak Sesuai
Skor 1 : Sangat Tidak Sesuai

Nama Ahli : Dr. H. AKHIRIL DARJE, M.Pd
NIP : 19751020 200312 1003
Lembaga/Instansi : UIN SYAHADA PSN
Bidang Keahlian : LINGUISTIK
Tanggal Penilaian : 20 APRIL 2026

No	Aspek yang Dinilai	Skor (1-4)	Catatan/Saran Perbaikan
1	Kejelasan kalimat dan instruksi mudah dipahami siswa	4	
2	Penggunaan bahasa sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa kelas IV	4	

No	Aspek yang Dinilai	Skor (1-4)	Catatan/Saran Perbaikan
3	Ketepatan istilah ilmiah sesuai dengan materi PPKn	4	
4	Konsistensi penggunaan istilah/istilah asing	4	
5	Tata bahasa sesuai kaidah EYD	4	
6	Bahasa yang digunakan komunikatif dan tidak menimbulkan multitafsir	4	
7	Tingkat keterbacaan teks mendukung pemahaman konsep	4	
	Jumlah		

Kesimpulan dan Rekomendasi:

Rajak untuk digunakan

Padangsidempuan,
Validator

20-4-2026

Dr. H. AKHIRIL RAHMAN, S.Ag., M.Pd
NIP/NIDN 19750202003121003

LAMPIRAN 10. Lembar Hasil Angket Kepraktisan Media Guru

ANGKET RESPON GURU

Tujuan:

Mengetahui penilaian keterterimaan guru terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall berbantuan Padlet untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di kelas IV SDN 100801 Pasar Sempurna, ditinjau dari segi kelayakan isi, kemudahan penggunaan, dan relevansi pembelajaran.

IDENTITAS GURU

Nama Guru : MASDALENA, S.Pd
 Jenis Kelamin : ☐ Laki-laki ☒ Perempuan
 Jabatan / Mapel : GURU MAPEL
 Nama Sekolah : SD No.100801 Pasar Sempurna
 Lama Mengajar : 10 Tahun
 Tanggal Pengisian : 16 APRIL 2026

PETUNJUK PENGISIAN

Bacalah setiap pernyataan dengan cermat.

Beri tanda silang (X) pada kolom angka yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.

Skala Penilaian:

Skor Arti Skor

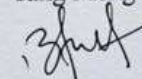
- 1 Tidak Setuju
- 2 Kurang Setuju
- 3 Setuju
- 4 Sangat Setuju

No	Pernyataan	1	2	3	4
1	Media Wordwall Berbantuan Padlet membantu menyampaikan materi keberagaman dengan lebih menarik.				X
2	Wordwall Berbantuan Padlet mampu meningkatkan perhatian dan motivasi siswa dalam belajar Pendidikan Pancasila.				X
3	Siswa terlihat lebih aktif dan antusias saat pembelajaran menggunakan Wordwall Berbantuan Padlet.				X
4	Wordwall Berbantuan Padlet mempermudah saya dalam mengelola kegiatan pembelajaran di kelas.				X
5	Wordwall Berbantuan Padlet membuat suasana kelas lebih interaktif dan menyenangkan.				X
6	Dengan Wordwall Berbantuan Padlet, pemahaman siswa terhadap materi keberagaman lebih baik.				X

No	Pernyataan	1	2	3	4
7	Wordwall Berbantuan <i>Padlet</i> mudah digunakan dan tidak menyulitkan guru maupun siswa.			X	
8	Penggunaan Wordwall Berbantuan <i>Padlet</i> dapat menjadi alternatif yang efektif untuk variasi metode pembelajaran.				X
9	Saya merasa terbantu dengan adanya Wordwall Berbantuan <i>Padlet</i> untuk menumbuhkan Hasil belajar siswa.			X	
10	Secara keseluruhan, saya puas dengan pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan Wordwall Berbantuan <i>Padlet</i> .				X

Padangsidimpuan,
Yang Mengisi

2026


MASDALENA, S.Pd

ANGKET RESPON GURU

Tujuan:

Mengetahui penilaian keterterimaan guru terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Wordwall* Berbantuan *Padlet* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di kelas IV SD 100801 Pasar Sempurna, ditinjau dari segi kelayakan isi, kemudahan penggunaan, dan relevansi pembelajaran.

IDENTITAS GURU

Nama Guru : MOGA SARI, S. Pd
 Jenis Kelamin : ☐ Laki-laki ☒ Perempuan
 Jabatan / Mapel : GURU KELAS IV
 Nama Sekolah : SD No.100801 Pasar Sempurna
 Lama Mengajar : 20 Tahun
 Tanggal Pengisian : 16 APRIL 2026

PETUNJUK PENGISIAN

Bacalah setiap pernyataan dengan cermat.

Beri tanda silang (X) pada kolom angka yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.

Skala Penilaian:

Skor Arti Skor

- 1 Tidak Setuju
- 2 Kurang Setuju
- 3 Setuju
- 4 Sangat Setuju

No	Pernyataan	1	2	3	4
1	Media <i>Wordwall</i> Berbantuan <i>Padlet</i> membantu menyampaikan materi keberagaman dengan lebih menarik.				X
2	<i>Wordwall</i> Berbantuan <i>Padlet</i> mampu meningkatkan perhatian dan motivasi siswa dalam belajar PPKn.				X
3	Siswa terlihat lebih aktif dan antusias saat pembelajaran menggunakan <i>Wordwall</i> Berbantuan <i>Padlet</i> .				X
4	<i>Wordwall</i> Berbantuan <i>Padlet</i> mempermudah saya dalam mengelola kegiatan pembelajaran di kelas.				X
5	<i>Wordwall</i> Berbantuan <i>Padlet</i> membuat suasana kelas lebih interaktif dan menyenangkan.				X
6	Dengan <i>Wordwall</i> Berbantuan <i>Padlet</i> , pemahaman siswa terhadap materi keberagaman lebih baik.			X	
7	<i>Wordwall</i> Berbantuan <i>Padlet</i> mudah digunakan dan tidak menyulitkan guru maupun siswa.				X

No	Pernyataan	1	2	3	4
8	Penggunaan Wordwall Berbantuan <i>Padlet</i> dapat menjadi alternatif yang efektif untuk variasi metode pembelajaran.				X
9	Saya merasa terbantu dengan adanya Wordwall Berbantuan <i>Padlet</i> untuk menumbuhkan minat belajar siswa.				X
10	Secara keseluruhan, saya puas dengan pembelajaran PPKn menggunakan Wordwall Berbantuan <i>Padlet</i> .				X

Padangsidimpuan, 16 - 04 - 2026

Yang Mengisi


(M. G. S. SARI, s.pd)

Angket Respon Guru

No	Aspek yang Dinilai	Skor		Rata2
		1	2	
1	Desain tampilan menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa SD	4	4	4
2	Pemilihan warna, gambar, dan ikon mendukung keterbacaan	4	4	4
3	Tulisan, ukuran huruf, dan tata letak jelas dibaca siswa	4	4	4
4	Media Wordwall mudah diakses dan digunakan baik oleh guru maupun siswa	4	4	4
5	Navigasi media jelas dan tidak membingungkan	4	4	4
6	Media memberikan kesempatan siswa untuk berinteraksi secara aktif	4	3	3,5
7	Media menyediakan umpan balik (feedback) secara langsung	3	4	3,5
8	Media sesuai dengan materi keberagaman pada PKn kelas IV	4	4	4
9	Media mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa	3	4	3,5
10	Media stabil digunakan tanpa kendala teknis yang berarti	4	4	4
Total Skor		38	39	38,5
Skor Rata-Rata		3,8	3,9	38,5
Skor Maksimal		40	40	40
Persentase		95%	97,5%	96,25%
Kategori		Sangat Praktis		

LAMPIRAN 11. Lembar Hasil Angket Kepraktisan Siswa

ANGKET RESPON SISWA

Tujuan:

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall berbantuan Padlet untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di kelas IV SD 100801 Pasar Sempurna.

IDENTITAS RESPONDEN

Nama Siswa WISNU HARPAN RAMBE
 Jenis Kelamin ☒ Laki-laki ☐ Perempuan
 Kelas IV
 Nama Sekolah SD No.100801 Pasar Sempurna
 Tanggal Pengisian 13-04-2026

PETUNJUK PENGISIAN

- Bacalah setiap pernyataan dengan cermat.
- Beri tanda silang (X) pada kolom angka yang sesuai dengan pendapat kamu.

Skala Penilaian: 1 Tidak Setuju, 2 Kurang Setuju, 3 Setuju, 4 Sangat Setuju

PERNYATAAN ANGGAPAN SISWA TERHADAP MEDIA

No	Pernyataan	1	2	3	4
1	Saya merasa senang belajar Pendidikan Pancasila menggunakan media Wordwall berbantuan Padlet.				X
2	Wordwall berbantuan Padlet membuat pembelajaran Pendidikan Pancasila lebih menarik dibanding biasanya.				X
3	Dengan Wordwall berbantuan Padlet, saya lebih mudah memahami materi keberagaman.				X
4	Saya menjadi lebih bersemangat mengikuti pelajaran Pendidikan Pancasila dengan Wordwall berbantuan Padlet.				X
5	Saya merasa tertantang untuk menjawab soal atau bermain kuis di Wordwall berbantuan Padlet.				X
6	Wordwall berbantuan Padlet membuat saya lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar.				X
7	Saya lebih mudah mengingat materi keberagaman setelah belajar dengan Wordwall berbantuan Padlet..				X
8	Belajar dengan Wordwall berbantuan Padlet terasa seperti bermain sehingga saya tidak cepat bosan.				X
9	Saya ingin Wordwall berbantuan Padlet sering digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.				X
10	Secara keseluruhan, saya puas dengan pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan Wordwall berbantuan Padlet.				X

Padangsidempuan, 2026
 Yang Mengisi,


 (Tanda tangan dan nama jelas)
 WISNU HARPAN RAMBE

ANGKET RESPON SISWA

Tujuan:

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall berbantuan Padlet untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di kelas IV SD 100801 Pasar Sempurna.

IDENTITAS RESPONDEN

Nama Siswa Galang
 Jenis Kelamin ☒ Laki-laki ☐ Perempuan
 Kelas IV
 Nama Sekolah SD No.100801 Pasar Sempurna
 Tanggal Pengisian 13-04-2026

PETUNJUK PENGISIAN

- Bacalah setiap pernyataan dengan cermat.
- Beri tanda silang (X) pada kolom angka yang sesuai dengan pendapat kamu.

Skala Penilaian: 1 Tidak Setuju, 2 Kurang Setuju, 3 Setuju, 4 Sangat Setuju

PERNYATAAN ANGGAHAN SISWA TERHADAP MEDIA

No	Pernyataan	1	2	3	4
1	Saya merasa senang belajar Pendidikan Pancasila menggunakan media Wordwall berbantuan Padlet.				X
2	Wordwall berbantuan Padlet membuat pembelajaran Pendidikan Pancasila lebih menarik dibanding biasanya.			X	
3	Dengan Wordwall berbantuan Padlet, saya lebih mudah memahami materi keberagaman.				X
4	Saya menjadi lebih bersemangat mengikuti pelajaran Pendidikan Pancasila dengan Wordwall berbantuan Padlet.				X
5	Saya merasa tertantang untuk menjawab soal atau bermain kuis di Wordwall berbantuan Padlet.				X
6	Wordwall berbantuan Padlet membuat saya lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar.				X
7	Saya lebih mudah mengingat materi keberagaman setelah belajar dengan Wordwall berbantuan Padlet..				X
8	Belajar dengan Wordwall berbantuan Padlet terasa seperti bermain sehingga saya tidak cepat bosan.				X
9	Saya ingin Wordwall berbantuan Padlet sering digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.				X
10	Secara keseluruhan, saya puas dengan pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan Wordwall berbantuan Padlet.				X

Padangsidempuan, 2026

Yang Mengisi,

Galang

(Tanda tangan dan nama jelas)

Galang



ANGKET RESPON SISWA

Tujuan:

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall berbantuan Padlet untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di kelas IV SD 100801 Pasar Sempurna.

IDENTITAS RESPONDEN

Nama Siswa A.L.T.A Panesya
 Jenis Kelamin ☐ Laki-laki ☒ Perempuan
 Kelas IV
 Nama Sekolah SD No.100801 Pasar Sempurna
 Tanggal Pengisian 15-04-2026

PETUNJUK PENGISIAN

- Bacalah setiap pernyataan dengan cermat.
- Beri tanda silang (X) pada kolom angka yang sesuai dengan pendapat kamu.

Skala Penilaian: 1 Tidak Setuju, 2 Kurang Setuju, 3 Setuju, 4 Sangat Setuju

PERNYATAAN ANGGAHAN SISWA TERHADAP MEDIA

No	Pernyataan	1	2	3	4
1	Saya merasa senang belajar Pendidikan Pancasila menggunakan media Wordwall berbantuan Padlet.				X
2	Wordwall berbantuan Padlet membuat pembelajaran Pendidikan Pancasila lebih menarik dibanding biasanya.				X
3	Dengan Wordwall berbantuan Padlet, saya lebih mudah memahami materi keberagaman.			X	
4	Saya menjadi lebih bersemangat mengikuti pelajaran Pendidikan Pancasila dengan Wordwall berbantuan Padlet.				X
5	Saya merasa tertantang untuk menjawab soal atau bermain kuis di Wordwall berbantuan Padlet.				X
6	Wordwall berbantuan Padlet membuat saya lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar.				X
7	Saya lebih mudah mengingat materi keberagaman setelah belajar dengan Wordwall berbantuan Padlet..				X
8	Belajar dengan Wordwall berbantuan Padlet terasa seperti bermain sehingga saya tidak cepat bosan.			X	
9	Saya ingin Wordwall berbantuan Padlet sering digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.				X
10	Secara keseluruhan, saya puas dengan pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan Wordwall berbantuan Padlet.				X

Padangsidempuan, 2026

Yang Mengisi,


 (Tanda tangan dan nama jelas)
alta panesya SRG

ANGKET RESPON SISWA

Tujuan:

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall berbantuan Padlet untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di kelas IV SD 100801 Pasar Sempurna.

IDENTITAS RESPONDEN

Nama Siswa Rahmi SRg
 Jenis Kelamin ☐ Laki-laki ☒ Perempuan
 Kelas IV
 Nama Sekolah SD No.100801 Pasar Sempurna
 Tanggal Pengisian 13-04-2026

PETUNJUK PENGISIAN

- Bacalah setiap pernyataan dengan cermat.
- Beri tanda silang (X) pada kolom angka yang sesuai dengan pendapat kamu.

Skala Penilaian: 1 Tidak Setuju, 2 Kurang Setuju, 3 Setuju, 4 Sangat Setuju

PERNYATAAN ANGGAHAN SISWA TERHADAP MEDIA

No	Pernyataan	1	2	3	4
1	Saya merasa senang belajar Pendidikan Pancasila menggunakan media Wordwall berbantuan Padlet.				X
2	Wordwall berbantuan Padlet membuat pembelajaran Pendidikan Pancasila lebih menarik dibanding biasanya.				X
3	Dengan Wordwall berbantuan Padlet, saya lebih mudah memahami materi keberagaman.			X	
4	Saya menjadi lebih bersemangat mengikuti pelajaran Pendidikan Pancasila dengan Wordwall berbantuan Padlet.				X
5	Saya merasa tertantang untuk menjawab soal atau bermain kuis di Wordwall berbantuan Padlet.			X	
6	Wordwall berbantuan Padlet membuat saya lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar.				X
7	Saya lebih mudah mengingat materi keberagaman setelah belajar dengan Wordwall berbantuan Padlet.				X
8	Belajar dengan Wordwall berbantuan Padlet terasa seperti bermain sehingga saya tidak cepat bosan.				X
9	Saya ingin Wordwall berbantuan Padlet sering digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.				X
10	Secara keseluruhan, saya puas dengan pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan Wordwall berbantuan Padlet.				X

Padangsidempuan, 2026
 Yang Mengisi,


 (Tanda tangan dan nama jelas)
 RAHMI SRg

ANGKET RESPON SISWA

Tujuan:

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall berbantuan Padlet untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di kelas IV SD 100801 Pasar Sempurna.

IDENTITAS RESPONDEN

Nama Siswa NESYA SAPIKA GUTOM
 Jenis Kelamin ☐ Laki-laki ☒ Perempuan
 Kelas IV
 Nama Sekolah SD No.100801 Pasar Sempurna
 Tanggal Pengisian 13-04-2026

PETUNJUK PENGISIAN

- Bacalah setiap pernyataan dengan cermat.
- Beri tanda silang (X) pada kolom angka yang sesuai dengan pendapat kamu.

Skala Penilaian: 1 Tidak Setuju, 2 Kurang Setuju, 3 Setuju, 4 Sangat Setuju

PERNYATAAN ANGGAHAN SISWA TERHADAP MEDIA

No	Pernyataan	1	2	3	4
1	Saya merasa senang belajar Pendidikan Pancasila menggunakan media Wordwall berbantuan Padlet.				X
2	Wordwall berbantuan Padlet membuat pembelajaran Pendidikan Pancasila lebih menarik dibanding biasanya.				X
3	Dengan Wordwall berbantuan Padlet, saya lebih mudah memahami materi keberagaman.				X
4	Saya menjadi lebih bersemangat mengikuti pelajaran Pendidikan Pancasila dengan Wordwall berbantuan Padlet.				X
5	Saya merasa tertantang untuk menjawab soal atau bermain kuis di Wordwall berbantuan Padlet.				X
6	Wordwall berbantuan Padlet membuat saya lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar.				X
7	Saya lebih mudah mengingat materi keberagaman setelah belajar dengan Wordwall berbantuan Padlet..				X
8	Belajar dengan Wordwall berbantuan Padlet terasa seperti bermain sehingga saya tidak cepat bosan.				X
9	Saya ingin Wordwall berbantuan Padlet sering digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.				X
10	Secara keseluruhan, saya puas dengan pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan Wordwall berbantuan Padlet.				X

Padangsidempuan, 2026
 Yang Mengisi,

Nesya
 (Tanda tangan dan nama jelas)
 NESYA SAPIKA GUTOM

Lampiran Angket Respon Siswa

No.	Nama Inisial	Item angket										Jlh	Rata-Rata
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	AT	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	39	3,9
2	ARP	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	39	3,9
3	APS	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	38	3,8
4	DAA	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	39	3,9
5	DAD	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	39	3,9
6	FA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	4,0
7	FAG	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	39	3,9
8	GSR	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	39	3,9
9	IMR	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	38	3,8
10	LAH	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	39	3,9
11	MKF	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	4,0
12	MYH	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	39	3,9
13	NS	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	38	3,8
14	NHS	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	39	3,9
15	NSG	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	4,0
16	RS	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	39	3,9
17	RH	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	38	3,8
18	RAN	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	38	3,8
19	SYR	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	39	3,9
20	WHH	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	4,0
Jumlah		76	77	77	79	77	78	79	78	78	80	779	77,9
Rata-Rata		3,8	3,85	3,85	3,95	3,85	3,9	3,95	3,9	3,9	4,0	38,95	
Persen		95%	96,25%	96,25%	98,75%	96,25%	97,5%	98,75%	97,5%	97,5%	100%	97,34%	
Kategori		Sangat Praktis											

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
 PADANGSIDIMPUAN

LAMPIRAN 12. Lembar Hasil Wawancara Guru

PEDOMAN WAWANCARA SEMI-TERSTRUKTUR UNTUK GURU

Judul Penelitian:

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall berbantuan Padlet untuk Meningkatkan Hasil Belajar di kelas IV SDN 100801 Pasar Sempurna.

Identitas Responden (Diisi oleh Pewawancara)

Nama Guru : MASPALENA, S. Pd
 Jenis Kelamin : ☐ Laki-laki ☒ Perempuan
 Jabatan / Mapel : GURU MAPEL
 Nama Sekolah : SD No.100801 Pasar Sempurna
 Lama Mengajar : 18 Tahun
 Tanggal Wawancara : 13 APRIL 2026
 Pewawancara : YUSTI ANDAYATI PASARIBU

Petunjuk Umum

Wawancara ini bersifat semi-struktur, artinya pewawancara mengikuti daftar pertanyaan inti namun diperbolehkan melakukan eksplorasi lanjutan terhadap jawaban narasumber.

Tujuan: Mendapatkan data mendalam mengenai:

1. Kegiatan pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah
2. Kebutuhan guru terhadap media pembelajaran digital
3. Potensi penggunaan wordwall

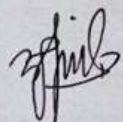
Daftar Pertanyaan Inti:

No	Pertanyaan	Jawaban/ Catatan Pewawancara
1	Bagaimana kondisi Hasil belajar siswa di kelas IV, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila?	Hasil belajar siswa kurang optimal, kurang memahami materi dengan baik
2	Media pembelajaran apa saja yang biasanya Bapak/Ibu gunakan dalam mengajar Pendidikan Pancasila?	Biasanya menggunakan buku pelajaran, gambar, dan diskusi kelas
3	Menurut Bapak/Ibu, sejauh mana media yang digunakan sudah efektif menarik Hasil belajar siswa?	Media cukup membantu tetapi siswa masih butuh lebih menarik
4	Apa kendala utama yang dihadapi siswa dalam memahami materi keberagaman?	Siswa sulit memahami, contoh nyam dalam kehidupan sehari-hari

No	Pertanyaan	Jawaban/ Catatan Pewawancara
5	Apakah Bapak/Ibu pernah menggunakan media digital berbasis game edukasi (misalnya Wordwall)? Bagaimana respon siswa?	Pernah, dan siswa terlihat lebih antusias serta aktif belajar
6	Bagaimana pendapat Bapak/Ibu tentang potensi penggunaan Wordwall dalam meningkatkan hasil belajar siswa?	Wordwall berpotensi meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa
7	Menurut Bapak/Ibu, apa kelebihan media interaktif seperti Wordwall dibandingkan media pembelajaran konvensional?	Pelajaran lebih menarik, menyenangkan dan membuat siswa aktif.
8	Apa tantangan atau hambatan yang mungkin muncul jika Wordwall digunakan di kelas IV?	Kendala internet, perangkat dan kemampuan penggunaan teknologi
9	Dukungan apa yang dibutuhkan guru agar bisa memanfaatkan Wordwall secara optimal dalam pembelajaran?	Pelatihan, fasilitas internet dan perangkat pendukung pembelajaran
10	Apa harapan Bapak/Ibu terhadap pengembangan media berbasis Wordwall untuk mata pelajaran PPKn?	Diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa

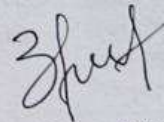
Padangsidempuan, 13-04-2026

Pewawancara



NUSI ANDAYATI PASAKIDU

Yang Diwawancara



MOKA SARI S Pd

PEDOMAN WAWANCARA SEMI-TERSTRUKTUR UNTUK GURU

Judul Penelitian:

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Wordwall* Berbantuan *Padlet* untuk Meningkatkan Hasil Belajar di kelas IV SD 100801 Pasar Sempurna.

Identitas Responden (Diisi oleh Pewawancara)

Nama Guru : MOGA SARI, S.Pd
 Jenis Kelamin : ☐ Laki-laki ☒ Perempuan
 Jabatan / Mapel : GURU KELAS IV
 Nama Sekolah : SD No.100801 Pasar Sempurna
 Lama Mengajar : 20 Tahun
 Tanggal Wawancara : 13 APRIL 2026
 Pewawancara : YUSTI ANDAYATI PASARIBU

Petunjuk Umum

Wawancara ini bersifat semi-struktur, artinya pewawancara mengikuti daftar pertanyaan inti namun diperbolehkan melakukan eksplorasi lanjutan terhadap jawaban narasumber.

Tujuan: Mendapatkan data mendalam mengenai:

1. Kegiatan pembelajaran PPKn di sekolah
2. Kebutuhan guru terhadap media pembelajaran digital
3. Potensi penggunaan wordwall

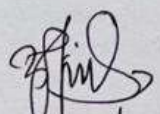
Daftar Pertanyaan Inti:

No	Pertanyaan	Jawaban/ Catatan Pewawancara
1	Bagaimana kondisi minat belajar siswa di kelas IV, khususnya pada mata pelajaran PPKn?	Hasil belajar siswa belum optimal dan kurang aktif saat pembelajaran.
2	Media pembelajaran apa saja yang biasanya Bapak/Ibu gunakan dalam mengajar PPKn?	Biasanya menggunakan buku paket dan papan tulis
3	Menurut Bapak/Ibu, sejauh mana media yang digunakan sudah efektif menarik minat belajar siswa?	Cukup membantu, tetapi belum sepenuhnya menarik minat siswa
4	Apa kendala utama yang dihadapi siswa dalam memahami materi keberagaman?	Siswa kurang fokus dan sulit memahami materi

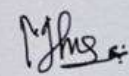
No	Pertanyaan	Jawaban/ Catatan Pewawancara
5	Apakah Bapak/Ibu pernah menggunakan media digital berbasis game edukasi (misalnya Wordwall)? Bagaimana respon siswa?	Pernah mencoba, siswa terlihat senang dan lebih semangat.
6	Bagaimana pendapat Bapak/Ibu tentang potensi penggunaan Wordwall dalam meningkatkan hasil belajar siswa?	Wordwall cukup baik untuk membantu siswa lebih aktif menjawab soal.
7	Menurut Bapak/Ibu, apa kelebihan media interaktif seperti Wordwall dibandingkan media pembelajaran konvensional?	Media lebih menarik, interaktif dan membuat siswa lebih aktif.
8	Apa tantangan atau hambatan yang mungkin muncul jika Wordwall digunakan di kelas IV?	Jaringan internet dan keterbatasan perangkat.
9	Dukungan apa yang dibutuhkan guru agar bisa memanfaatkan Wordwall secara optimal dalam pembelajaran?	Guru membutuhkan pelatihan penggunaan media yg memadai.
10	Apa harapan Bapak/Ibu terhadap pengembangan media Berbasis Wordwall berbantuan Padlet untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila?	Pembelajaran menjadi lebih menarik dan siswa lebih memahami.

Padangsidempuan, 13-04-2026

Pewawancara


YUSTI ANDAYANI, PASARIBU

Yang Diwawancara


MASDALENA, S. Pd

LAMPIRAN 13. Lembar Soal *Pretest*

INSTRUMEN TES MATERI KEBERAGAMAN (PRETEST & POSTTEST)

Judul Penelitian:

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall berbantuan Padlet untuk Meningkatkan Hasil Belajar di kelas IV SDN 100801 Pasar Sempurna.

IDENTITAS SISWA

Nama Siswa : RAHMI
 Jenis Kelamin ☐ Laki-laki ☒ Perempuan
 Kelas : IV
 Sekolah : SD No.100801 Pasar Sempurna
 Tanggal Tes : _____
 Jenis Tes ☒ Pretest ☐ Posttest

TUJUAN TES

Tes ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui kemampuan awal dan akhir siswa dalam memahami materi keberagaman.
2. Mengukur peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran Berbasis Wordwall berbantuan Padlet.
3. Menilai pemahaman siswa terhadap konsep keberagaman budaya, suku, dan agama dalam kehidupan sehari-hari.

STRUKTUR TES

PILIHAN GANDA (10 Soal × 1 poin = 10 poin)

1. Indonesia disebut sebagai negara yang beragam karena memiliki ...
☒ A. Satu bahasa daerah
☒ B. Banyak suku, agama, dan budaya
☐ C. Satu jenis pakaian adat
☐ D. Satu jenis rumah adat
2. Sikap yang tepat ketika berteman dengan teman yang berbeda agama adalah ...
☒ A. Membeda-bedakan teman
☒ B. Tidak mau bermain bersama
☒ C. Menghargai perbedaan
☐ D. Menyuruh teman mengikuti agama kita
3. Contoh keberagaman budaya di Indonesia adalah ...
☒ A. Semua orang memiliki rumah yang sama
☒ B. Hanya ada satu jenis tarian di Indonesia
☒ C. Banyak tarian daerah yang berbeda
☐ D. Semua orang memakai pakaian yang sama
4. Lambang negara Indonesia adalah ...
☐ A. Merah Putih
☒ B. Pancasila

60

- ☒ Garuda Pancasila
D. Burung Merpati
5. Jika ada teman yang berbicara dengan bahasa daerah yang berbeda, sikap kita adalah ...
☒ A. Menertawakan bahasa teman
 B. Menghina karena tidak paham
☒ C. Menghargai dan berusaha memahami
 D. Tidak mau berteman
6. Contoh sikap menghargai keberagaman di sekolah adalah ...
☒ A. Mau berteman hanya dengan teman yang sama suku
 B. Mau belajar kelompok dengan siapa saja
 C. Mengolok-olok teman yang berbeda bahasa
 D. Tidak mau ikut kegiatan kelas
7. Tari Saman berasal dari daerah ...
 A. Aceh
 B. Bali
☒ C. Jawa Tengah
 D. Papua
8. Keberagaman yang ada di Indonesia sebaiknya membuat kita ...
☒ A. Saling bertengkar
☒ B. Saling menghormati
 C. Saling mengejek
 D. Saling bermusuhan
9. Apa manfaat keberagaman di Indonesia?
☒ A. Menjadi alasan untuk bertengkar
 B. Menjadikan hidup lebih kaya dengan budaya
 C. Membuat kita tidak bisa bersatu
 D. Menyebabkan permusuhan
10. Contoh sederhana keberagaman di rumah adalah ...
☒ A. Semua anggota keluarga memiliki hobi yang sama
☒ B. Ayah suka membaca, ibu suka memasak, anak suka bermain
 C. Semua anggota keluarga makan makanan yang sama
 D. Semua keluarga memiliki kesukaan warna yang sama

SKOR MAKSIMAL & KONVERSI

Bagian Tes	Jumlah Soal	Bobot Skor	Total Skor
Pilihan Ganda	10 soal	1 poin	10 poin
Total			10 poin

$$\text{Nilai Akhir} = (\text{Skor Diperoleh} / 10) \times 100$$

INSTRUMEN TES MATERI KEBERAGAMAN (PRETEST & POSTTEST)

Judul Penelitian:

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall berbantuan Padlet untuk Meningkatkan Hasil Belajar di kelas IV SDN 100801 Pasar Sempurna.

IDENTITAS SISWA

Nama Siswa : NESYA sapika Gultom
 Jenis Kelamin ☐ Laki-laki ☒ Perempuan
 Kelas : _____
 Sekolah : SD No.100801 Pasar Sempurna
 Tanggal Tes : _____
 Jenis Tes ☒ Pretest ☐ Posttest

TUJUAN TES

Tes ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui kemampuan awal dan akhir siswa dalam memahami materi keberagaman.
2. Mengukur peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran Berbasis Wordwall berbantuan Padlet.
3. Menilai pemahaman siswa terhadap konsep keberagaman budaya, suku, dan agama dalam kehidupan sehari-hari.

STRUKTUR TES

PILIHAN GANDA (10 Soal × 1 poin = 10 poin)

1. Indonesia disebut sebagai negara yang beragam karena memiliki ...
☒ A. Satu bahasa daerah
☒ B. Banyak suku, agama, dan budaya
☐ C. Satu jenis pakaian adat
☐ D. Satu jenis rumah adat
2. Sikap yang tepat ketika berteman dengan teman yang berbeda agama adalah ...
☒ A. Membeda-bedakan teman
☐ B. Tidak mau bermain bersama
☒ C. Menghargai perbedaan
☐ D. Menyuruh teman mengikuti agama kita
3. Contoh keberagaman budaya di Indonesia adalah ...
☒ A. Semua orang memiliki rumah yang sama
☐ B. Hanya ada satu jenis tarian di Indonesia
☒ C. Banyak tarian daerah yang berbeda
☐ D. Semua orang memakai pakaian yang sama
4. Lambang negara Indonesia adalah ...
☒ A. Merah Putih
☐ B. Pancasila

70

- ☒ C. Garuda Pancasila
D. Burung Merpati
5. Jika ada teman yang berbicara dengan bahasa daerah yang berbeda, sikap kita adalah ...
☒ A. Menertawakan bahasa teman
☐ B. Menghina karena tidak paham
☒ C. Menghargai dan berusaha memahami
☐ D. Tidak mau berteman
6. Contoh sikap menghargai keberagaman di sekolah adalah ...
☒ A. Mau berteman hanya dengan teman yang sama suku
☐ B. Mau belajar kelompok dengan siapa saja
☐ C. Mengolok-olok teman yang berbeda bahasa
☐ D. Tidak mau ikut kegiatan kelas
7. Tari Saman berasal dari daerah ...
☐ A. Aceh
☐ B. Bali
☒ C. Jawa Tengah
☐ D. Papua
8. Keberagaman yang ada di Indonesia sebaiknya membuat kita ...
☐ A. Saling bertengkar
☒ B. Saling menghormati
☐ C. Saling mengejek
☐ D. Saling bermusuhan
9. Apa manfaat keberagaman di Indonesia?
☐ A. Menjadi alasan untuk bertengkar
☐ B. Menjadikan hidup lebih kaya dengan budaya
☒ C. Membuat kita tidak bisa bersatu
☐ D. Menyebabkan permusuhan
10. Contoh sederhana keberagaman di rumah adalah ...
☒ A. Semua anggota keluarga memiliki hobi yang sama
☐ B. Ayah suka membaca, ibu suka memasak, anak suka bermain
☐ C. Semua anggota keluarga makan makanan yang sama
☐ D. Semua keluarga memiliki kesukaan warna yang sama

SKOR MAKSIMAL & KONVERSI

Bagian Tes	Jumlah Soal	Bobot Skor	Total Skor
Pilihan Ganda	10 soal	1 poin	10 poin
Total			10 poin

$$\text{Nilai Akhir} = (\text{Skor Diperoleh} / 10) \times 100$$

INSTRUMEN TES MATERI KEBERAGAMAN (PRETEST & POSTTEST)

Judul Penelitian:

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall berbantuan Padlet untuk Meningkatkan Hasil Belajar di kelas IV SDN 100801 Pasar Sempurna.

IDENTITAS SISWA

Nama Siswa : MIVAILA KAYYA FAKHANA SIREGAR
 Jenis Kelamin ☐ Laki-laki ☒ Perempuan
 Kelas : IV
 Sekolah : SD No.100801 Pasar Sempurna
 Tanggal Tes : _____
 Jenis Tes ☒ Pretest ☐ Posttest

TUJUAN TES

Tes ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui kemampuan awal dan akhir siswa dalam memahami materi keberagaman.
2. Mengukur peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran Berbasis Wordwall berbantuan Padlet.
3. Menilai pemahaman siswa terhadap konsep keberagaman budaya, suku, dan agama dalam kehidupan sehari-hari.

STRUKTUR TES

PILIHAN GANDA (10 Soal × 1 poin = 10 poin)

1. Indonesia disebut sebagai negara yang beragam karena memiliki ...
☒ A. Satu bahasa daerah
☒ B. Banyak suku, agama, dan budaya
☒ C. Satu jenis pakaian adat
☒ D. Satu jenis rumah adat
2. Sikap yang tepat ketika berteman dengan teman yang berbeda agama adalah ...
☒ A. Membeda-bedakan teman
☒ B. Tidak mau bermain bersama
☒ C. Menghargai perbedaan
☒ D. Menyuruh teman mengikuti agama kita
3. Contoh keberagaman budaya di Indonesia adalah ...
☒ A. Semua orang memiliki rumah yang sama
☒ B. Hanya ada satu jenis tarian di Indonesia
☒ C. Banyak tarian daerah yang berbeda
☒ D. Semua orang memakai pakaian yang sama
4. Lambang negara Indonesia adalah ...
☒ A. Merah Putih
☒ B. Pancasila

60

- C. Garuda Pancasila
D. Burung Merpati
5. Jika ada teman yang berbicara dengan bahasa daerah yang berbeda, sikap kita adalah ...
☐ A. Menertawakan bahasa teman
☐ B. Menghina karena tidak paham
☒ C. Menghargai dan berusaha memahami
☐ D. Tidak mau berteman
6. Contoh sikap menghargai keberagaman di sekolah adalah ...
☒ A. Mau berteman hanya dengan teman yang sama suku
☐ B. Mau belajar kelompok dengan siapa saja
☐ C. Mengolok-olok teman yang berbeda bahasa
☐ D. Tidak mau ikut kegiatan kelas
7. Tari Saman berasal dari daerah ...
☐ A. Aceh
☐ B. Bali
☒ C. Jawa Tengah
☐ D. Papua
8. Keberagaman yang ada di Indonesia sebaiknya membuat kita ...
☒ A. Saling bertengkar
☐ B. Saling menghormati
☐ C. Saling mengejek
☐ D. Saling bermusuhan
9. Apa manfaat keberagaman di Indonesia?
☒ A. Menjadi alasan untuk bertengkar
☐ B. Menjadikan hidup lebih kaya dengan budaya
☐ C. Membuat kita tidak bisa bersatu
☐ D. Menyebabkan permusuhan
10. Contoh sederhana keberagaman di rumah adalah ...
☒ A. Semua anggota keluarga memiliki hobi yang sama
☐ B. Ayah suka membaca, ibu suka memasak, anak suka bermain
☐ C. Semua anggota keluarga makan makanan yang sama
☐ D. Semua keluarga memiliki kesukaan warna yang sama

SKOR MAKSIMAL & KONVERSI

Bagian Tes	Jumlah Soal	Bobot Skor	Total Skor
Pilihan Ganda	10 soal	1 poin	10 poin
Total			10 poin

$$\text{Nilai Akhir} = (\text{Skor Diperoleh} / 10) \times 100$$

LAMPIRAN 14. Lembar Soal *Posttest*

INSTRUMEN TES MATERI KEBERAGAMAN (PRETEST & POSTTEST)

Judul Penelitian:

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall berbantuan Padlet untuk Meningkatkan Hasil Belajar di kelas IV SDN 100801 Pasar Sempurna.

IDENTITAS SISWA

Nama Siswa : RAHMI
 Jenis Kelamin ☐ Laki-laki ☐ Perempuan
 Kelas : IV
 Sekolah : SD No.100801 Pasar Sempurna
 Tanggal Tes :
 Jenis Tes ☐ Pretest ☒ Posttest

TUJUAN TES

Tes ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui kemampuan awal dan akhir siswa dalam memahami materi keberagaman.
2. Mengukur peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran Berbasis Wordwall berbantuan Padlet.
3. Menilai pemahaman siswa terhadap konsep keberagaman budaya, suku, dan agama dalam kehidupan sehari-hari.

STRUKTUR TES

PILIHAN GANDA (10 Soal $\times$ 1 poin = 10 poin)

1. Indonesia disebut sebagai negara yang beragam karena memiliki ...
☒ A. Satu bahasa daerah
☒ B. Banyak suku, agama, dan budaya
☐ C. Satu jenis pakaian adat
☐ D. Satu jenis rumah adat
2. Sikap yang tepat ketika berteman dengan teman yang berbeda agama adalah ...
☒ A. Membeda-bedakan teman
☒ B. Tidak mau bermain bersama
☒ C. Menghargai perbedaan
☐ D. Menyuruh teman mengikuti agama kita
3. Contoh keberagaman budaya di Indonesia adalah ...
☒ A. Semua orang memiliki rumah yang sama
☒ B. Hanya ada satu jenis tarian di Indonesia
☒ C. Banyak tarian daerah yang berbeda
☐ D. Semua orang memakai pakaian yang sama
4. Lambang negara Indonesia adalah ...
☒ A. Merah Putih
☐ B. Pancasila

- ☒ C. Garuda Pancasila
D. Burung Merpati
5. Jika ada teman yang berbicara dengan bahasa daerah yang berbeda, sikap kita adalah ...
☒ A. Menertawakan bahasa teman
☐ B. Menghina karena tidak paham
☒ C. Menghargai dan berusaha memahami
☐ D. Tidak mau berteman
6. Contoh sikap menghargai keberagaman di sekolah adalah ...
☒ A. Mau berteman hanya dengan teman yang sama suku
☒ B. Mau belajar kelompok dengan siapa saja
☐ C. Mengolok-olok teman yang berbeda bahasa
☐ D. Tidak mau ikut kegiatan kelas
7. Tari Saman berasal dari daerah ...
☒ A. Aceh
☒ B. Bali
☐ C. Jawa Tengah
☐ D. Papua
8. Keberagaman yang ada di Indonesia sebaiknya membuat kita ...
☒ A. Saling bertengkar
☒ B. Saling menghormati
☐ C. Saling mengejek
☐ D. Saling bermusuhan
9. Apa manfaat keberagaman di Indonesia?
☐ A. Menjadi alasan untuk bertengkar
☐ B. Menjadikan hidup lebih kaya dengan budaya
☒ C. Membuat kita tidak bisa bersatu
☐ D. Menyebabkan permusuhan
10. Contoh sederhana keberagaman di rumah adalah ...
☐ A. Semua anggota keluarga memiliki hobi yang sama
☐ B. Ayah suka membaca, ibu suka memasak, anak suka bermain
☒ C. Semua anggota keluarga makan makanan yang sama
☐ D. Semua keluarga memiliki kesukaan warna yang sama

SKOR MAKSIMAL & KONVERSI

Bagian Tes	Jumlah Soal	Bobot Skor	Total Skor
Pilihan Ganda	10 soal	1 poin	10 poin
Total			10 poin

$$\text{Nilai Akhir} = (\text{Skor Diperoleh} / 10) \times 100$$

INSTRUMEN TES MATERI KEBERAGAMAN (PRETEST & POSTTEST)

Judul Penelitian:

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall berbantuan Padlet untuk Meningkatkan Hasil Belajar di kelas IV SDN 100801 Pasar Sempurna.

IDENTITAS SISWA

Nama Siswa : NESYA SAPIKA Gultom
 Jenis Kelamin : ☐ Laki-laki ☒ Perempuan
 Kelas : IV
 Sekolah : SD No.100801 Pasar Sempurna
 Tanggal Tes : _____
 Jenis Tes : ☐ Pretest ☒ Posttest

TUJUAN TES

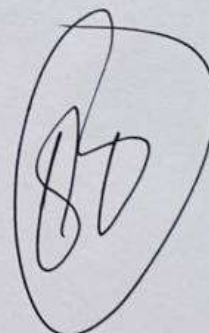
Tes ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui kemampuan awal dan akhir siswa dalam memahami materi keberagaman.
2. Mengukur peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran Berbasis Wordwall berbantuan Padlet.
3. Menilai pemahaman siswa terhadap konsep keberagaman budaya, suku, dan agama dalam kehidupan sehari-hari.

STRUKTUR TES

PILIHAN GANDA (10 Soal × 1 poin = 10 poin)

1. Indonesia disebut sebagai negara yang beragam karena memiliki ...
☒ A. Satu bahasa daerah
☒ B. Banyak suku, agama, dan budaya
☐ C. Satu jenis pakaian adat
☐ D. Satu jenis rumah adat
2. Sikap yang tepat ketika berteman dengan teman yang berbeda agama adalah ...
☐ A. Membeda-bedakan teman
☒ B. Tidak mau bermain bersama
☒ C. Menghargai perbedaan
☐ D. Menyuruh teman mengikuti agama kita
3. Contoh keberagaman budaya di Indonesia adalah ...
☒ A. Semua orang memiliki rumah yang sama
☐ B. Hanya ada satu jenis tarian di Indonesia
☒ C. Banyak tarian daerah yang berbeda
☐ D. Semua orang memakai pakaian yang sama
4. Lambang negara Indonesia adalah ...
☒ A. Merah Putih
☐ B. Pancasila



- ☒ C. Garuda Pancasila
D. Burung Merpati
5. Jika ada teman yang berbicara dengan bahasa daerah yang berbeda, sikap kita adalah ...
☒ A. Menertawakan bahasa teman
 B. Menghina karena tidak paham
☒ C. Menghargai dan berusaha memahami
 D. Tidak mau berteman
6. Contoh sikap menghargai keberagaman di sekolah adalah ...
☒ A. Mau berteman hanya dengan teman yang sama suku
☒ B. Mau belajar kelompok dengan siapa saja
 C. Mengolok-olok teman yang berbeda bahasa
 D. Tidak mau ikut kegiatan kelas
7. Tari Saman berasal dari daerah ...
☒ A. Aceh
 B. Bali
 C. Jawa Tengah
 D. Papua
8. Keberagaman yang ada di Indonesia sebaiknya membuat kita ...
☒ A. Saling bertengkar
☒ B. Saling menghormati
 C. Saling mengejek
 D. Saling bermusuhan
9. Apa manfaat keberagaman di Indonesia?
☒ A. Menjadi alasan untuk bertengkar
☒ B. Menjadikan hidup lebih kaya dengan budaya
 C. Membuat kita tidak bisa bersatu
 D. Menyebabkan permusuhan
10. Contoh sederhana keberagaman di rumah adalah ...
☒ A. Semua anggota keluarga memiliki hobi yang sama
☒ B. Ayah suka membaca, ibu suka memasak, anak suka bermain
 C. Semua anggota keluarga makan makanan yang sama
 D. Semua keluarga memiliki kesukaan warna yang sama

SKOR MAKSIMAL & KONVERSI

Bagian Tes	Jumlah Soal	Bobot Skor	Total Skor
Pilihan Ganda	10 soal	1 poin	10 poin
Total			10 poin

Nilai Akhir = (Skor Diperoleh / 10) × 100

INSTRUMEN TES MATERI KEBERAGAMAN (PRETEST& POSTTEST)

Judul Penelitian:

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall berbantuan Padlet untuk Meningkatkan Hasil Belajar di kelas IV SDN 100801 Pasar Sempurna.

IDENTITAS SISWA

Nama Siswa : MIKAILA KAYYA FARHANA SIREGAR
 Jenis Kelamin ☐ Laki-laki ☒ Perempuan
 Kelas : IV
 Sekolah : SD No.100801 Pasar Sempurna
 Tanggal Tes : _____
 Jenis Tes ☐ Pretest ☒ Posttest

TUJUAN TES

Tes ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui kemampuan awal dan akhir siswa dalam memahami materi keberagaman.
2. Mengukur peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran Berbasis Wordwall berbantuan Padlet.
3. Menilai pemahaman siswa terhadap konsep keberagaman budaya, suku, dan agama dalam kehidupan sehari-hari.

STRUKTUR TES

PILIHAN GANDA (10 Soal × 1 poin = 10 poin)

1. Indonesia disebut sebagai negara yang beragam karena memiliki ...
☒ A. Satu bahasa daerah
☒ B. Banyak suku, agama, dan budaya
☐ C. Satu jenis pakaian adat
☐ D. Satu jenis rumah adat
2. Sikap yang tepat ketika berteman dengan teman yang berbeda agama adalah ...
☒ A. Membeda-bedakan teman
☒ B. Tidak mau bermain bersama
☒ C. Menghargai perbedaan
☐ D. Menyuruh teman mengikuti agama kita
3. Contoh keberagaman budaya di Indonesia adalah ...
☒ A. Semua orang memiliki rumah yang sama
☐ B. Hanya ada satu jenis tarian di Indonesia
☒ C. Banyak tarian daerah yang berbeda
☐ D. Semua orang memakai pakaian yang sama
4. Lambang negara Indonesia adalah ...
☒ A. Merah Putih
☐ B. Pancasila



- ☒ A. Garuda Pancasila
D. Burung Merpati
5. Jika ada teman yang berbicara dengan bahasa daerah yang berbeda, sikap kita adalah ...
☒ A. Menertawakan bahasa teman
☐ B. Menghina karena tidak paham
☒ C. Menghargai dan berusaha memahami
☐ D. Tidak mau berteman
6. Contoh sikap menghargai keberagaman di sekolah adalah ...
☒ A. Mau berteman hanya dengan teman yang sama suku
☒ B. Mau belajar kelompok dengan siapa saja
☐ C. Mengolok-olok teman yang berbeda bahasa
☐ D. Tidak mau ikut kegiatan kelas
7. Tari Saman berasal dari daerah ...
☒ A. Aceh
☐ B. Bali
☐ C. Jawa Tengah
☐ D. Papua
8. Keberagaman yang ada di Indonesia sebaiknya membuat kita ...
☒ A. Saling bertengkar
☒ B. Saling menghormati
☐ C. Saling mengejek
☐ D. Saling bermusuhan
9. Apa manfaat keberagaman di Indonesia?
☐ A. Menjadi alasan untuk bertengkar
☐ B. Menjadikan hidup lebih kaya dengan budaya
☒ C. Membuat kita tidak bisa bersatu
☐ D. Menyebabkan permusuhan
10. Contoh sederhana keberagaman di rumah adalah ...
☒ A. Semua anggota keluarga memiliki hobi yang sama
☒ B. Ayah suka membaca, ibu suka memasak, anak suka bermain
☐ C. Semua anggota keluarga makan makanan yang sama
☐ D. Semua keluarga memiliki kesukaan warna yang sama

SKOR MAKSIMAL & KONVERSI

Bagian Tes	Jumlah Soal	Bobot Skor	Total Skor
Pilihan Ganda	10 soal	1 poin	10 poin
Total			10 poin

Nilai Akhir = (Skor Diperoleh / 10) × 100

LAMPIRAN 15. Lembar Hasil *n-Gain*Hasil Belajar Siswa dan Kriteria *n-Gain*

No	Nama Siswa	Nilai		N Gain	N Gain (%)	Penilaian
		<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>			
1	Afifah Thahirah	60	80	0,50	50,00%	Sedang
2	Alief Raditya Pulungan	70	100	1,00	100,00%	Tinggi
3	Alta Panesa Siregar	40	80	0,67	66,67%	Sedang
4	Desta Ayu Arsyahira	80	100	1,00	100,00%	Tinggi
5	Dika Ariansah Daulay	50	90	0,80	80,00%	Tinggi
6	Fathir Alhabsy	60	80	0,50	50,00%	Sedang
7	Furqon Al Ghazali Siregar	70	100	1,00	100,00%	Tinggi
8	Galang Saputra Rambe	70	80	0,33	33,33%	Sedang
9	Imra Al-Mubdi Rambe	60	80	0,50	50,00%	Sedang
10	Laura Ayudia Harahap	70	90	0,67	66,67%	Sedang
11	Mikaila Kayya Farhana Siregar	60	100	1,00	100,00%	Tinggi
12	Muhammad Yunus Hutasoit	40	90	0,83	83,33%	Tinggi
13	Nabila Septiana	70	100	1,00	100,00%	Tinggi
14	Naufal Hamizan Siregar	60	100	1,00	100,00%	Tinggi
15	Nesya Syafikah Gultom	70	80	0,33	33,33%	Sedang
16	Rahmi Siregar	60	90	0,75	75,00%	Tinggi
17	Risky Hutasuhut	70	100	1,00	100,00%	Tinggi
18	Risty Amaliah Nasution	60	100	1,00	100,00%	Tinggi
19	Syakilah Rosiqoh Rambe	50	80	0,60	60,00%	Sedang
20	Wisnu Harpan Rambe	20	80	0,75	75,00%	Tinggi
Jumlah		1190	1800	15,23	1.523,33	
Rata-Rata		59,5	90	0,76	76,16	
Kategori		Rendah	Tinggi	Tinggi	Efektif	

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
 PADANGSIDIMPUAN

LAMPIRAN 16. Lembar Hasil Validitas Soal *Pretest* dan *Posttest*

Uji Validitas Instrumen *Pretest* dan *Posttest*

SOAL	r _{hitung} (Pretest)	r _{tabel}	Ket	r _{hitung} (Posttest)	r _{tabel}	Ket
SOAL_1	0,52	0,444	Valid	0,70	0,444	Valid
SOAL_2	0,60	0,444	Valid	0,75	0,444	Valid
SOAL_3	0,48	0,444	Valid	0,68	0,444	Valid
SOAL_4	0,63	0,444	Valid	0,80	0,444	Valid
SOAL_5	0,55	0,444	Valid	0,72	0,444	Valid
SOAL_6	0,58	0,444	Valid	0,74	0,444	Valid
SOAL_7	0,61	0,444	Valid	0,78	0,444	Valid
SOAL_8	0,50	0,444	Valid	0,69	0,444	Valid
SOAL_9	0,57	0,444	Valid	0,73	0,444	Valid
SOAL_10	0,64	0,444	Valid	0,79	0,444	Valid

Sumber: *Data Olah SPSS, 2024*

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
 PADANGSIDIMPUAN

LAMPIRAN 17. Lembar Hasil Reliabilitas Soal *Pretest* dan *Posttest*

Uji Reliabilitas Instrumen *Pretest* dan *Posttest*

Instrumen	Nilai Cronbach's Alpha	N of Items	Keterangan
<i>Pretest</i>	0,720	10	Tinggi
<i>Posttest</i>	0,810	10	Sangat Tinggi

Sumber: *Data Olah SPSS, 2024*



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
 PADANGSIDIMPUAN

LAMPIRAN 18. Lembar Hasil Daya Beda Soal *Pretest* dan *Posttest*

Uji Daya Beda Instrumen *Pretest* dan *Posttest*

No	Nomor Butir Soal	Daya Beda Soal <i>Pretest</i>	Kriteria	Daya Beda Soal <i>Posttest</i>	Kriteria
1	Soal 1	0,300	Cukup	0,500	Baik
2	Soal 2	0,200	Jelek	0,600	Baik
3	Soal 3	0,300	Cukup	0,700	Baik
4	Soal 4	0,400	Baik	0,800	Sangat Baik
5	Soal 5	0,200	Cukup	0,500	Baik
6	Soal 6	0,200	Jelek	0,700	Baik
7	Soal 7	0,700	Baik	0,800	Sangat Baik
8	Soal 8	0,500	Baik	0,500	Baik
9	Soal 9	0,600	Baik	0,500	Baik
10	Soal 10	0,800	Sangat Baik	0,400	Cukup

Sumber: *Data Olah SPSS, 2024*

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
 PADANGSIDIMPUAN

LAMPIRAN 19. Lembar Hasil Tingkat Kesukaran Soal *Pretest* dan *Posttest*

Uji Tingkat Kesukaran Instrumen *Pretest* dan *Posttest*

No	Nomor Butir Soal	TK Butir Soal <i>Pretest</i>	Kriteria	TK Butir Soal <i>Posttest</i>	Kriteria
1	Soal 1	0,750	Mudah	0,500	Sedang
2	Soal 2	0,350	Sedang	0,750	Mudah
3	Soal 3	0,600	Sedang	0,700	Sedang
4	Soal 4	0,700	Sedang	0,900	Mudah
5	Soal 5	0,250	Sukar	0,400	Sedang
6	Soal 6	0,550	Sedang	0,800	Mudah
7	Soal 7	0,600	Sedang	0,850	Mudah
8	Soal 8	0,650	Sedang	0,450	Sedang
9	Soal 9	0,800	Mudah	0,300	Sukar
10	Soal 10	0,300	Sukar	0,250	Sukar

Sumber: *Data Olah SPSS, 2024*

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
 PADANGSIDIMPUAN

LAMPIRAN 20. Lembar Hasil Analisis Nilai *Pretest* dan *Posttest* Siswa

Hasil Pretest dan Posttest Siswa

No	Nama Siswa	Nilai		N Gain	N Gain (%)	Penilaian
		<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>			
1	Afifah Thahirah	60	80	0,50	50,00%	Sedang
2	Alief Raditya Pulungan	70	100	1,00	100,00%	Tinggi
3	Alta Panesa Siregar	40	80	0,67	66,67%	Sedang
4	Desta Ayu Arsyahira	80	100	1,00	100,00%	Tinggi
5	Dika Ariansah Daulay	50	90	0,80	80,00%	Tinggi
6	Fathir Alhabsy	60	80	0,50	50,00%	Sedang
7	Furqon Al Ghazali Siregar	70	100	1,00	100,00%	Tinggi
8	Galang Saputra Rambe	70	80	0,33	33,33%	Sedang
9	Imra Al-Mubdi Rambe	60	80	0,50	50,00%	Sedang
10	Laura Ayudia Harahap	70	90	0,67	66,67%	Sedang
11	Mikaila Kayya Farhana Siregar	60	100	1,00	100,00%	Tinggi
12	Muhammad Yunus Hutasoit	40	90	0,83	83,33%	Tinggi
13	Nabila Septiana	70	100	1,00	100,00%	Tinggi
14	Naufal Hamizan Siregar	60	100	1,00	100,00%	Tinggi
15	Nesya Syafikah Gultom	70	80	0,33	33,33%	Sedang
16	Rahmi Siregar	60	90	0,75	75,00%	Tinggi
17	Risky Hutasuhut	70	100	1,00	100,00%	Tinggi
18	Risty Amaliah Nasution	60	100	1,00	100,00%	Tinggi
19	Syakilah Rosiqoh Rambe	50	80	0,60	60,00%	Sedang
20	Wisnu Harpan Rambe	20	60	0,75	75,00%	Tinggi
Jumlah		1190	1800	15,23	1.523,33	
Rata-Rata		59,5	90	0,76	76,16	
Kategori		Rendah	Tinggi	Tinggi	Efektif	

PADANGSIDIMPUAN

LAMPIRAN 21. Lembar Hasil *n-Gain* Pretest-Posttest Keragaman Budaya

Hasil Belajar Siswa dan Kriteria *n-Gain*

No	Nama Siswa	Nilai		N Gain	N Gain (%)	Penilaian
		Pre-test	Post-test			
1	Afifah Thahirah	60	80	0,50	50,00%	Sedang
2	Alief Raditya Pulungan	70	100	1,00	100,00%	Tinggi
3	Alta Panesa Siregar	40	80	0,67	66,67%	Sedang
4	Desta Ayu Arsyahira	80	100	1,00	100,00%	Tinggi
5	Dika Ariansah Daulay	50	90	0,80	80,00%	Tinggi
6	Fathir Alhabsy	60	80	0,50	50,00%	Sedang
7	Furqon Al Ghazali Siregar	70	100	1,00	100,00%	Tinggi
8	Galang Saputra Rambe	70	80	0,33	33,33%	Sedang
9	Imra Al-Mubdi Rambe	60	80	0,50	50,00%	Sedang
10	Laura Ayudia Harahap	70	90	0,67	66,67%	Sedang
11	Mikaila Kayya Farhana Siregar	60	100	1,00	100,00%	Tinggi
12	Muhammad Yunus Hutasoit	40	90	0,83	83,33%	Tinggi
13	Nabila Septiana	70	100	1,00	100,00%	Tinggi
14	Naufal Hamizan Siregar	60	100	1,00	100,00%	Tinggi
15	Nesya Syafikah Gultom	70	80	0,33	33,33%	Sedang
16	Rahmi Siregar	60	90	0,75	75,00%	Tinggi
17	Risky Hutasuhut	70	100	1,00	100,00%	Tinggi
18	Risty Amaliah Nasution	60	100	1,00	100,00%	Tinggi
19	Syakilah Rosiqoh Rambe	50	80	0,60	60,00%	Sedang
20	Wisnu Harpan Rambe	20	80	0,75	75,00%	Tinggi
Jumlah		1190	1800	15,23	1.523,33	
Rata-Rata		59,5	90	0,76	76,16	
Kategori		Rendah	Tinggi	Tinggi	Efektif	

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
 PADANGSIDIMPUAN

LAMPIRAN 22. Lembar Kisi-Kisi Soal dan Pedoman Penskoran Soal

KISI-KISI SOAL TES HASIL BELAJAR

Mata Pelajaran : Pendidikan Pancasila
Kelas/Fase : IV / Fase B
Materi : Keragaman Budaya di Indonesia
Bentuk Soal : Pilihan Ganda
Jumlah Soal : 20 Butir

No	Tujuan Pembelajaran	Indikator Soal	Level Kognitif	Nomor Soal
1	Memahami pentingnya keragaman di masyarakat	Mengidentifikasi bentuk keragaman di lingkungan rumah dan sekolah	C1 (Pengetahuan)	1, 2
2	Memahami pentingnya keragaman di masyarakat	Menyebutkan contoh sikap menghargai keragaman	C1 (Pengetahuan)	3, 4
3	Memahami pentingnya keragaman di masyarakat	Mengklasifikasikan jenis keragaman (agama, suku, budaya, bahasa)	C2 (Pemahaman)	5, 6
4	Menunjukkan sikap toleransi terhadap perbedaan agama dan budaya	Menjelaskan pentingnya toleransi dalam kehidupan sehari-hari	C2 (Pemahaman)	7, 8
5	Menunjukkan sikap toleransi terhadap perbedaan agama dan budaya	Menentukan contoh sikap toleransi di sekolah	C3 (Penerapan)	9, 10
6	Menunjukkan sikap toleransi terhadap perbedaan agama dan budaya	Membedakan sikap yang mencerminkan dan tidak mencerminkan toleransi	C3 (Penerapan)	11, 12
7	Menyajikan hasil identifikasi tentang keragaman	Menyimpulkan manfaat menghargai keragaman	C4 (Analisis)	13, 14
8	Menyajikan hasil identifikasi tentang keragaman	Menunjukkan akibat yang terjadi jika keragaman tidak dihargai	C4 (Analisis)	15, 16

No	Tujuan Pembelajaran	Indikator Soal	Level Kognitif	Nomor Soal
9	Menyajikan hasil identifikasi tentang keragaman	Menentukan peran siswa dalam menjaga kerukunan di sekolah	C5 (Evaluasi)	17, 18
10	Menyajikan hasil identifikasi tentang keragaman	Memberikan contoh konkret menjaga persatuan dalam keragaman	C5 (Evaluasi)	19, 20

PEDOMAN PENSKORAN

Bentuk Soal Pilihan Ganda

Kriteria Jawaban	Skor
Jawaban Benar	1
Jawaban Salah	0
Tidak Dijawab	0

Perhitungan Nilai

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Keterangan:

- Skor maksimal = 20
- Setiap soal bernilai = 1
- Nilai maksimal = 100

Kategori Hasil Belajar

Rentang Nilai	Kategori
86 – 100	Sangat Baik
76 – 85	Baik
60 – 75	Cukup
≤ 59	Kurang

LAMPIRAN 24. Lembar Tabel r Product Moment

Distribusi Nilai r Tabel pada Taraf Sgfbifakansi 5%

No	The Level of Significance		N	The Level of Significance	
	5%	1%		5%	1%
3	0.997	0.999	38	0.320	0.413
4	0.950	0.990	39	0.316	0.408
5	0.878	0.959	40	0.312	0.403
6	0.811	0.917	41	0.308	0.398
7	0.754	0.874	42	0.304	0.393
8	0.707	0.834	43	0.301	0.389
9	0.666	0.798	44	0.297	0.384
10	0.632	0.765	45	0.294	0.380
11	0.602	0.735	46	0.291	0.376
12	0.576	0.708	47	0.288	0.372
13	0.553	0.684	48	0.284	0.368
14	0.532	0.661	49	0.281	0.364
15	0.514	0.641	50	0.279	0.361
16	0.497	0.623	55	0.266	0.345
17	0.482	0.606	60	0.254	0.330
18	0.468	0.590	65	0.244	0.317
19	0.456	0.575	70	0.235	0.306
20	0.444	0.561	75	0.227	0.296
21	0.433	0.549	80	0.220	0.286
22	0.432	0.537	85	0.213	0.278
23	0.413	0.526	90	0.207	0.267
24	0.404	0.515	95	0.202	0.263
25	0.396	0.505	100	0.195	0.256
26	0.388	0.496	125	0.176	0.230
27	0.381	0.487	150	0.159	0.210
28	0.374	0.478	175	0.148	0.194
29	0.367	0.470	200	0.138	0.181
30	0.361	0.463	300	0.113	0.148
31	0.355	0.456	400	0.098	0.128
32	0.349	0.449	500	0.088	0.115
33	0.344	0.442	600	0.080	0.105
34	0.339	0.436	700	0.074	0.097
35	0.334	0.430	800	0.070	0.091
36	0.329	0.424	900	0.065	0.086
37	0.325	0.418	1000	0.062	0.081

LAMPIRAN 25. Modul Ajar

MODUL AJAR
PENDIDIKAN PANCASILA

INFORMASI UMUM	
Komponen	Deskripsi
Nama Penyusun	Yusti Andayati Pasaribu
Satuan Pendidikan	SD Negeri 100801 Pasar Sempurna
Tahun Ajaran	2025/2026
Mata Pelajaran	Pendidikan Pancasila
Kelas/Fase/Semester	IV / B / Genap
Bab/Topik Spesifik	Bab 3: Keragaman Budaya Indonesiaku
Alokasi Waktu	1 Pertemuan (2 JP @35 menit)
IDENTIFIKASI	
Kategori	Deskripsi
Peserta Didik	Peserta didik secara umum mengetahui bahwa Indonesia terdiri dari berbagai suku dan pulau; Peserta didik di jenjang ini sangat tertarik dengan hal-hal yang visual, penuh warna, dan unik; Peserta didik membutuhkan "peta visual" keragaman Indonesia untuk membantu mereka mengorganisir informasi. Mereka memerlukan kegiatan yang memungkinkan mereka untuk "mengalami" budaya, bukan hanya menghafal nama.
Materi Pelajaran Elemen	1. Jenis Keragaman Budaya Daerah: Mengidentifikasi dan mengenal berbagai bentuk keragaman budaya di provinsi-provinsi Indonesia, mencakup: suku bangsa, bahasa daerah, pakaian tradisional, rumah adat, tarian tradisional, alat musik tradisional, senjata tradisional, dan makanan khas. 2. Menghargai Keragaman: Memahami pentingnya sikap saling menghormati dan bertoleransi terhadap perbedaan budaya sebagai wujud pengamalan Bhinneka Tunggal Ika. Melestarikan Budaya Bangsa: Mengetahui berbagai cara untuk berpartisipasi dalam menjaga dan melestarikan budaya daerah, baik budaya sendiri maupun budaya daerah lain di Indonesia.

Dimensi Profil Lulusan (DPL)	· Kewargaan · Kolaborasi · Kemandirian · Bernalar Kritis · Kreatif
DESAIN PEMBELAJARAN	
Komponen	Deskripsi
Capaian Pembelajaran (CP) Fase C	Peserta didik mampu menyajikan hasil identifikasi sikap menghormati, menjaga, dan melestarikan keberagaman budaya dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat.
Lintas Disiplin Ilmu	- Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS): Peta Indonesia, persebaran suku dan budaya, kondisi geografis yang memengaruhi budaya. - Seni Budaya dan Prakarya (SBdP): Menggambar, mewarnai, membuat poster, mengenal unsur-unsur seni dalam tarian, musik, dan pakaian adat. - Bahasa Indonesia: Menulis paragraf deskriptif, membuat naskah komik, membaca informasi budaya.
Tujuan Pembelajaran (TP)	1. Peserta didik mampu menunjukkan keragaman budaya daerah di Indonesia melalui kegiatan eksplorasi informasi. 2. Peserta didik mampu menyajikan informasi keragaman budaya beberapa provinsi dalam bentuk karya kreatif (poster). 3. Peserta didik mampu menjelaskan cara-cara melestarikan budaya daerah. 4. Peserta didik mampu menyajikan salah satu kegiatan pelestarian budaya daerah melalui pertunjukan seni sederhana.
Topik Pembelajaran	• Peserta didik dapat mengenal jenis-jenis budaya daerah di berbagai provinsi Indonesia • Peserta didik dapat memahami pentingnya sikap menghargai • Peserta didik dapat melestarikan budaya sebagai wujud Bhinneka Tunggal Ika.
Peraktik Pedagogik	Pembelajaran Berbasis Proyek, metode kelompok
Kemitraan Pembelajaran	Kolaborasi antarsiswa, Guru mata pelajaran lain, orang tua/keluarga.
Lingkungan Pembelajaran	Ruang Kelas dan Lingkungan Sekolah
Pemanfaatan Digital	• Smartboard untuk menampilkan video tarian daerah. • Menampilkan gambar-gambar budaya yang berkualitas dari sumber online.

PENGALAMAN BELAJAR	
KEGIATAN AWAL <i>(Prinsip: Berkesadaran, Bermakna, Menggembirakan)</i>	1. Guru membuka kelas dengan salam dan menyapa seluruh peserta didik dengan ramah. 2. Guru mengecek kesiapan peserta didik, termasuk kerapian dan kesiapan alat tulis. 3. Guru meminta peserta didik melihat kondisi kelas, apakah sudah bersih dari sampah. 4. Guru meminta peserta didik membaca doa, yang dipimpin oleh ketua kelas. 5. Guru mengabsen peserta didik satu per satu. 6. Guru dan peserta didik melakukan ice breaking singkat untuk membangun suasana belajar yang ceria. 7. Guru mengajak peserta didik menyanyikan lagu “Dari Sabang Sampai Merauke” sambil menunjukkan peta Indonesia. 8. Guru menayangkan video pendek (1–2 menit) tentang salah satu budaya daerah (Tari Saman, Pakaian Adat Bali, Rumah Gadang). 9. Peserta didik diarahkan untuk mempersiapkan diri secara fisik dan psikis dalam mengikuti pembelajaran. Guru juga mengulang sedikit pengetahuan awal tentang keragaman budaya Indonesia, serta memberikan apersepsi untuk membangkitkan semangat belajar. 10. Guru dan peserta didik berdiskusi ringan mengenai kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan hari ini, yaitu mengenal keragaman budaya Indonesia dan pendahuluan proyek “Poster Jelajah Budaya”.
KEGIATAN INTI	Memahami: prinsip pembelajaran berkesadaran, bermakna 1. Peserta didik dibimbing oleh guru untuk melakukan diskusi ringan terkait pengetahuan awal tentang keragaman budaya Indonesia, (pakaian adat, tarian, rumah adat, atau makanan khas) yang mereka kenal. 2. Guru memberikan penjelasan bahwa Indonesia memiliki ribuan budaya yang tersebar di berbagai pulau, suku, dan provinsi. 3. Peserta didik diajak mengingat kembali budaya apa saja yang pernah mereka lihat dari televisi, YouTube, atau pernah ditemui langsung. 4. Guru menampilkan video singkat (1–2 menit) tentang salah satu budaya daerah, kemudian mengajak siswa mengamati keunikan budaya tersebut. 5. Guru menekankan nilai bahwa keragaman budaya adalah identitas bangsa dan harus dihargai serta dibanggakan. Mengaplikasikan: prinsip pembelajaran bermakna, menggembirakan 1. Peserta didik diarahkan untuk melakukan kegiatan “Ekspedisi Budaya Mini” dengan mengamati peta Indonesia yang ditampilkan guru dan menyebutkan provinsi-provinsi yang mereka kenal. 2. Peserta didik diminta menyebutkan minimal satu budaya dari

	provinsi yang mereka ketahui (contoh: Bali – tari Kecak, Sumatera Barat – Rendang). 3. Peserta didik dibagi dalam kelompok kecil, kemudian guru membimbing diskusi kelompok untuk memilih 3 provinsi yang akan mereka jadikan fokus proyek “Poster Jelajah Budaya”. 4. Guru membagikan lembar eksplorasi sederhana untuk mengisi informasi awal tentang budaya provinsi pilihan (berupa: pakaian adat, tarian, rumah adat, makanan khas, atau bahasa daerah). 5. Guru memberikan arahan kepada setiap kelompok untuk mengumpulkan gambar atau ilustrasi budaya (digambar sendiri) sebagai bahan awal pembuatan poster pada pertemuan berikutnya. 6. Peserta didik diperbolehkan bertanya, berdiskusi, dan saling memberi masukan dalam memilih budaya yang paling menarik bagi kelompok mereka. 7. Guru berperan aktif membimbing tiap kelompok agar tetap fokus, bekerja sama, dan gembira selama kegiatan berlangsung. Merefleksi: prinsip pembelajaran berkesadaran, bermakna 1. Guru mengajak peserta didik melakukan refleksi singkat tentang budaya yang paling menarik dari video atau peta yang telah diamati. 2. Guru memberikan beberapa pertanyaan klarifikasi, seperti: - o “Apa budaya baru yang kamu lihat hari ini?” - o “Apa manfaat keberagaman budaya di Indonesia?” 3. Peserta didik mengungkapkan perasaan mereka setelah mengenal budaya dari daerah lain Indonesia (bangga, kagum, ingin tahu, dan lainnya). 4. Guru dan peserta didik menyimpulkan kegiatan hari ini dengan menegaskan bahwa Indonesia kaya budaya, dan setiap budaya merupakan kekayaan bersama yang harus dihormati. 5. Guru mengingatkan peserta didik tentang rencana kegiatan pertemuan berikutnya: melanjutkan eksplorasi data budaya dan mulai merancang poster kelompok.
PENUTUP: <i>prinsip pembelajaran berkesadaran, bermakna, menggembirakan</i>	1. Guru mengajak peserta didik merefleksikan budaya baru yang dipelajari hari ini. 2. Peserta didik menyebutkan satu hal yang paling menarik dari pembelajaran. 3. Guru memberikan penguatan nilai tentang pentingnya menghargai keragaman budaya. 4. Guru menjelaskan rencana kegiatan pertemuan berikutnya secara singkat. 5. Pembelajaran ditutup dengan doa bersama dan salam.
ASESMEN PEMBELAJARAN	

Jenis Asesmen	Teknik dan Instrumen
Asesmen Awal (Diagnostik)	Tanya jawab lisan tentang pengetahuan awal siswa mengenai keragaman budaya Indonesia. Contoh pertanyaan: “Sebutkan budaya daerah yang kamu ketahui!” “Apa arti keragaman menurutmu?” “Apakah kamu pernah bertemu teman dari daerah lain? Apa perbedaannya?” Observasi sikap dan partisipasi saat permainan “Bingo Budaya”
Asesmen Formatif (Proses)	Observasi Diskusi setelah membaca komik “Perayaan di Taman Mini Indonesia Indah”. Guru menilai kemampuan siswa: menyimak, menjawab pertanyaan, bekerja sama. Penilaian Kinerja Awal Proyek Saat siswa memilih 3 provinsi untuk proyek “Poster Jelajah Budaya”, guru menilai: kemampuan mengemukakan alasan, pembagian tugas kelompok, pemilihan informasi awal. Self-Assessment sederhana Siswa menuliskan: “Budaya daerah yang paling menarik bagiku adalah ... dan alasanku ...”
Asesmen Sumatif (Akhir Pembelajaran)	Refleksi Tertulis Siswa Siswa menulis kalimat penutup: “Satu budaya daerah yang ingin sekali aku lihat langsung adalah ... dan mengapa.” Kuis Interaktif Ringan (opsional) Bentuk kuis cepat (lisan/flashcard) seperti: - “Rendang berasal dari provinsi ...” - “Tari Kecak berasal dari ...” - “Rumah adat Tongkonan berasal dari ...” Penilaian Sikap Guru menilai rasa ingin tahu, menghargai perbedaan, dan kemampuan mendengarkan saat diskusi awal.

PENGAYAAN DAN REMEDIAL

- **Pengayaan:** Peserta didik diminta memilih satu budaya daerah (selain yang sudah dibahas mendalam) dan membuat "Buku Mini" tentangnya, berisi gambar dan deskripsi yang lebih detail. Mereka juga bisa diminta mewawancarai orang tua atau kerabat tentang budaya daerah asal mereka.
- **Remedial:** Guru membimbing peserta didik yang kesulitan untuk fokus pada 3-5 provinsi saja. Tugas disederhanakan menjadi menjodohkan gambar (misal: gambar rumah gadang dengan nama provinsi Sumatera Barat) dan menyebutkan satu cara sederhana melestarikan budaya (misal: "mencoba makanan rendang").

PENILAIAN

Kriteria	Kriteria Penilaian			
	Baik Sekali (Skor 4)	Baik (Skor 3)	Kurang Baik (Skor 2)	Tidak Baik (Skor 1)
Kemampuan menyebutkan contoh keragaman budaya Indonesia (makanan, tarian, pakaian adat, rumah adat)	Menyebut ≥ 4 contoh budaya dengan tepat	Menyebut 3 contoh	Menyebut 1–2 contoh	Tidak dapat menyebutkan contoh
Kemampuan berpartisipasi aktif dalam permainan Bingo Budaya	Sangat aktif & menjawab tepat	Aktif	Kurang aktif	Tidak berpartisipasi
Kemampuan bekerja sama saat memilih 3 provinsi untuk proyek “Poster Jelajah Budaya”	Sangat kooperatif, memberi ide & mendengarkan teman	Bekerja sama dengan baik	Kerja sama kurang	Tidak bekerja sama
Kemampuan mengungkapkan budaya yang ingin dilihat & alasan (refleksi)	Menuliskan budaya + alasan dengan jelas	Menuliskan budaya & alasan singkat	Menuliskan budaya tanpa alasan	Tidak menulis

Keterangan:

- Skor minimal: 4
- Skor maksimal: 16
- Nilai asesmen formatif:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

REFLEKSI DIRI PESERTA DIDIK DAN PENDIDIK

Untuk Peserta Didik:

- Sebutkan tiga budaya daerah baru yang kamu ketahui setelah pembelajaran ini!
- Kegiatan apa yang paling kamu sukai pada pembelajaran ini? Menggambar, menari, menyanyi, atau yang lain? Mengapa?

- Menurutmu, mengapa kita harus menghargai teman yang berbeda suku dan budayanya?

Untuk Pendidik:

- Apakah sumber belajar (gambar, video) yang saya sediakan cukup beragam dan menarik bagi siswa?
- Bagaimana saya bisa lebih melibatkan peran orang tua sebagai narasumber budaya dalam pembelajaran berikutnya?
- Apakah "Festival Apresiasi Budaya" berhasil menumbuhkan rasa percaya diri dan kebanggaan pada diri siswa? Apa yang bisa ditingkatkan?

Mengetahui :

Kepala SD Negeri 100801 Pasar Sempurna



ROSMADAH, S.Pd

NIP. 19701208 198909 2 001

Pasar Sempurna,
Guru Kelas IV

Maret 202...

YUSTI ANDAYATI PASARIBU

LAMPIRAN 26. Lembar Dokumentasi**FOTO DOKUMENTASI**

(Pretest)



Penjelasan Materi)



(Game Wordwall)



(quiz wordwall dan Padlet)



(Posttest)



SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN
(Wawancara dengan Guru)



LAMPIRAN 27. Daftar Riwayat Hidup

DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENULIS



Yusti Andayati Pasaribu Adalah nama Penulis Tesis ini. Penulis lahir dari Orangtua Amelina Sitompul (Ibu) dan Ibrahim Pasaribu (Ayah) sebagai anak ke-Tiga dari Delapan bersaudara. Penulis dilahirkan di Hajoran Kecamatan Saipar Dolok Hole Kabupaten Tapanuli Selatan pada tanggal 16 Juni 1990. Penulis menempuh Pendidikan dimulai dari SD Negeri 142834 Parsuluman Kecamatan Saipar Dolok Hole (Lulus tahun 2003), melanjutkan ke SMP Negeri 2 Saipar Dolok Hole (Lulus Tahun 2006)

Dan melanjutkan ke MAN 2 Model Padangsidimpuan (Lulus Tahun 2009) dan melanjutkan Pendidikan Perguruan Tinggi di STKIP Tapanuli Selatan Padangsidimpuan Prodi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (Lulus tahun 2013).

Pada tahun 2014 penulis memulai Pengalaman baru dengan bekerja sebagai Guru di SMP Negeri 5 Angkola Sangkunur Kecamatan Angkola Sangkunur Kabupaten Tapanu Selatan hingga sampai tahun 2019. Pada tahun 2019 penulis pindah ke SMP Negeri 2 Marancar Kecamatan Marancar Kabupaten Tapanuli Selatan hingga tahun 2022. Alhamdulillah pada tahun 2022 penulis Lulus menjadi PPPK yang di tempatkan di SD Negeri 100801 Pasar Sempurna Kecamatan Marancar Kabupaten Tapanuli Selatan hingga saat ini.

Pada Tahun 2024 penulis melanjutkan Program Pendidikan Magister di Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan. Alhamdulillah hingga tahap sekarang penulis dapat menyelesaikan Tesis ini tepat waktu dengan memotivasi diri agar bisa cepat selesai. Berkat petunjuk dan pertolongan Allah Subhanahuata'ala, usaha dan disertai do'a kedua orangtua dalam menjalani aktivitas Akademik di Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Tesis yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall dan Padlet Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Kelas IV SD Negeri 100801 Pasar Sempurna".