

Effectiveness of Wordwall-Based Evaluation Media in Pancasila Education Learning

Rafhi Febryan Putera¹, Kesnawati Nababan², Etri Wahyuni³, Yesni Yenti⁴, Afriza Media⁵

Universitas Negeri Padang, Padang, Indonesia^{1,2,3,4,5}

*E-mail: rafhifebryan@fip.unp.ac.id

Abstract

The purpose of this study was to improve the effectiveness of Wordwall media on student learning outcomes in Grade IV of Elementary School in Pancasila Education Learning. The type of research used is research and development (Research and Development) with the ADDIE model consisting of five stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. Research instruments with tests, observations and questionnaires. Research data obtained from the pretest and posttest in the form of a percentage of the total score of each respondent and the average. The results of the study showed that there was an increase in learning outcomes with the application of Wordwall media, this was evidenced by the learning outcomes in the posttest, namely the percentage of students who completed the trial school SDN 26 Sungai Nanam obtained a percentage of 94.73%, then at the Implementation school SDN 02 Sungai Nanam obtained a percentage of 82.60% and the Effectiveness Test at SDN 18 Sungai Nanam 88%. Thus it can be concluded that the Wordwall-based evaluation media in grade IV of Elementary School is declared effective for use.

Keywords: wordwall, effectiveness, learning outcomes



Licensees may copy, distribute, display and perform the work and make derivative works and remixes based on it only if they give the author or licensor the credits ([attribution](#)) in the manner specified by these. Licensees may copy, distribute, display, and perform the work and make derivative works and remixes based on it only for [non-commercial](#) purposes.

Pendahuluan

Dunia pendidikan Indonesia mengalami perkembangan teknologi yang cepat, yang memiliki dampak besar pada peradaban manusia. pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan mendorong semua pihak, termasuk Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (kemendikbudristek) sebagai pemangku peran penting dalam pendidikan untuk terus mengoptimalkan pemanfaatan teknologi dalam hal positif. Semua pihak yang berkecimpung dalam dunia pendidikan harus mampu memanfaatkan kemajuan teknologi untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Oleh karena itu, guru juga harus memanfaatkan kemajuan teknologi dalam pembelajaran di sekolah (Anggraeny et al., 2020).

Saat ini banyak sekali ditemukan kurangnya penguasaan terhadap teknologi bagi guru, serta kurang memadainya sarana dan prasarana menjadi masalah, permasalahan tersebut mengindikasikan terhadap kurangnya realisasi terhadap keaktifan peserta didik dalam memahami suatu konsep pada proses pembelajaran. Hal ini secara tidak langsung akan mengakibatkan kualitas pendidikan semakin melemah. Oleh karena itu, sudah sebaiknya guru dapat meningkatkan penguasaan terhadap penggunaan teknologi dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Dengan demikian, pembelajaran akan lebih bermakna (Ardiansyah & Nana, 2020).

Pembelajaran bermakna merupakan proses belajar yang diharapkan oleh peserta didik karena mereka dapat terlibat langsung dalam proses pembelajaran (Prasetiyo & Rosy, 2020). Dalam hal ini, guru harus mampu mengembangkan nalar, kemampuan berpikir, dan konsep diri.peserta didik.

Guru juga perlu memiliki pola pikir yang positif, sehingga memunculkan solusi yang kreatif guna mengembangkan materi dan media pembelajaran secara kreatif, inovatif, dan menarik bagi peserta didik. Dengan ini, capaian pembelajaran yang dihasilkan akan tersampaikan dengan baik dan berkualitas (Estheriani & Muhid, 2020).

Kualitas pendidikan di Indonesia salah satunya dipengaruhi oleh penggunaan media. Penggunaan media menjadi unsur penting dalam tercapainya tujuan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat ahli (Hasanah et al., 2024) yang menyatakan pengembangan media dalam proses pembelajaran ini tidak terlepas dari perkembangan teknologi. Hal ini dimaksudkan agar proses pembelajaran terus berjalan sesuai kebutuhan peserta didik. Penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif perlu dilakukan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai (Salsabila et al., 2020).

Media pembelajaran ialah alat peraga yang dapat menjadi alat bantuan bagi guru agar dapat mengutarakan bahan ajar, memperbanyak kreativitas peserta didik, dan menambahkan perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat (Kajian Pratiwi et al., 2024) bahwa media menambah motivasi belajar peserta didik. Peserta didik didorong untuk menulis, berbicara, dan mendapatkan lebih banyak rangsangan. Seperti yang kita ketahui, banyak permasalahan yang dialami oleh peserta didik. Salah satunya karena minat dan motivasi pada diri peserta didik rendah sehingga akan sangat berpengaruh terhadap prestasi belajar. Oleh sebab itu, perlu adanya inovasi yang dilakukan guru dalam pembuatan media pembelajaran, sehingga masalah dan kesulitan yang dialami saat ini dapat segera diatasi (Yelvita, 2022).

Hasil dari observasi yang telah dilaksanakan di SDN 26 Sungai Nanam, SDN 02 Sungai Nanam dan SDN 18 Sungai Nanam ditemukan permasalahan berupa penurunan hasil belajar peserta didik. Hal ini disebabkan oleh pengaruh penggunaan media pembelajaran. Media cetak seperti LKPD dan power point tanpa variasi sudah sering kali digunakan saat kegiatan pembelajaran berlangsung oleh guru. Hal seperti inilah yang membuat peserta didik merasa bosan selama pembelajaran. Perasaan bosan tersebut membuat peserta didik tidak berminat untuk mengikuti pembelajaran dengan baik, sehingga mereka tidak mendengarkan pendidik saat menjelaskan materi pembelajaran. Permasalahan tersebut disebabkan oleh kurangnya pemahaman guru dalam menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. Dalam pelaksanaannya, guru masih kurang dalam mengoperasikan media pembelajaran berbasis Teknologi, sehingga guru tetap beralih pada media cetak (buku atau LKPD) dan Power Point saja. Dengan demikian, pelaksanaan pembelajaran masih monoton dan membosankan bagi peserta didik.

Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa guru masih kurang dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik minat peserta didik. seorang pendidik harus terus berkreasi dan berinovasi dalam mengajar melalui penggunaan media pembelajaran untuk memudahkan dalam penyampaian materi. Selain itu, dengan membuat inovasi baru diharapkan ada penggunaan media yang berbeda dari biasanya untuk menunjang minat belajar peserta didik.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti memilih untuk menggunakan media evaluasi pembelajaran berbasis website berupa wordwall. Game wordwall menurut (Kajian Anindyawati, 2024) ialah aplikasi browser yang inovatif sebagai sumber belajar, media, dan alat untuk evaluasi yang menarik dan menyenangkan untuk peserta didik. Media wordwall merupakan salah satu tipe media pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam penguasaan materi (Aeni et al., 2022). Wordwall adalah salah satu platform berbasis website yang digunakan sebagai media pembelajaran interaktif dan menyenangkan dengan menghadirkan berbagai variasi template seperti kuis, menjodohkan, anagram, acak kata, mengelompokkan, pencarian kata, dan berbagai template lainnya (Tanthowi et al., 2023).

Penelitian ini didukung dengan penelitian (Yuliastuti Puspitasari et al., 2022) menunjukkan bahwa ada peningkatan hasil belajar dengan diterapkannya penggunaan media pembelajaran simulasi game wordwall. Berdasarkan penelitian tersebut, media Wordwall berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Dapat disimpulkan bahwa media evaluasi pembelajaran berbasis Wordwall berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar

peserta didik. Adapun tujuan penelitian ini untuk mengetahui efektivitas media Wordwall terhadap hasil belajar peserta didik di kelas IV SDN 26, SDN 02 dan SDN 18 Sungai Nanam.

Metode

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan juga disebut sebagai Research and Development (R&D). Penelitian pengembangan adalah suatu proses atau serangkaian langkah yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada (Okpatrioka Okpatrioka, 2023). Dari beberapa model pengembangan, peneliti memilih salah satu model yaitu model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluations).

Model pengembangan ADDIE merupakan model desain pembelajaran yang berlandaskan pada pendekatan sistem yang efektif dan efisien serta prosesnya yang bersifat interaktif yakni hasil revisi dari setiap fase dapat membawa pengembangan pembelajaran ke fase selanjutnya. Hasil akhir dari suatu fase merupakan produk awal bagi fase berikutnya (Puspitasari et al., 2020). Dengan begitu, model ini sangat tepat untuk digunakan dalam mengembangkan media evaluasi berbasis game Wordwall.

Teknik analisis data dari pretest dan posttest pada kelas IV SD dideskripsikan dalam bentuk presentase skor total masing-masing responden dan presentase rata-rata pretest dan posttest.

Ketuntasan hasil belajar peserta didik diukur berdasarkan ketuntasan individual. Dengan menggunakan rumus Purwanto (dalam Sari & Erita, 2021):

$$S=R/N \times 100 \%$$

Keterangan :

S = Nilai yang diharapkan

R = Jumlah skor

N = Skor maksimum

Jika diperoleh nilai ketuntasan peserta didik lebih besar atau sama dengan KKTP yaitu 75, maka peserta didik tersebut dinyatakan tuntas. Sebaliknya jika nilai yang diperoleh kurang dari KKTP maka peserta didik tersebut dinyatakan tidak tuntas.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan diatas, terlihat bahwa proses pengembangan media evaluasi berbasis game wordwall dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila sesuai model ADDIE yang telah diterapkan pada penelitian ini. Model ADDIE terdiri dari 5 tahapan, yaitu (1) tahap analisis terdiri dari observasi lapangan dan studi pendahuluan; (2) Tahap perancangan yaitu terdiri dari pembuatan flowchart, dan penyediaan hal-hal yang dibutuhkan dalam pembuatan media evaluasi berbasis wordwall dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila; (3) Tahap pengembangan terdiri dari pembuatan media evaluasi berbasis wordwall dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan tahap uji validitas dan revisi media; (4) Tahap implementasi yaitu media akan diujicobakan pada objek uji coba; (5) Tahap evaluasi yaitu tahap perbaikan dari media yang dikembangkan melalui pengisian angket praktikalitas serta hasil belajar peserta didik..

Media evaluasi pembelajaran merupakan segala sesuatu baik itu software maupun hardware yang bisa digunakan dalam evaluasi pemahaman setelah menyampaikan isi materi ke peserta didik, baik individu maupun kelompok yang bisa merangsang pikiran, perasaan dan minat sehingga proses pembelajaran menjadi efektif (Sodiq et al., 2021). Penggunaan media evaluasi berbasis wordwall sangatlah membantu peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar (Nisa & Susanto, 2022).

Kenyataannya di sekolah berdasarkan observasi yang telah peneliti lakukan, ditemukan bahwa penggunaan media evaluasi berbasis teknologi masih belum optimal. Padahal sarana dan prasarana di sekolah tersebut sudah memadai untuk mendukung pembuatan media evaluasi berbasis

teknologi. Hal ini disebabkan guru belum memiliki cukup waktu dan belum memiliki kemampuan untuk merancang media evaluasi berbasis teknologi.

Maka dari itu, peneliti tertarik mengembangkan media evaluasi berbasis wordwall yang valid, praktis, dan efektif yang digubakan dalam proses pembelajaran. Maka media yang peneliti kembangkan dalam penelitian ini adalah media evaluasi berbasis wordwall. Media evaluasi berbasis wordwall merupakan alat bantu pembelajaran digital yang memungkinkan guru membuat dan menyajikan berbagai jenis evaluasi interaktif, seperti kuis, teka-teki, permainan roda acak, anagram, dan lain-lain (Larasati et al., 2023).

Peneliti telah melakukan penelitian pengembangan yang menghasilkan produk dari media evaluasi berbasis wordwall dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan telah melakukan uji validitas, uji praktikalitas dan efektivitas terhadap media yang dikembangkan. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan media evaluasi berbasis Wordwall ini telah menghasilkan media evaluasi pembelajaran yang valid. Hal ini dapat dilihat dari penilaian dari ketiga validator terdiri dari validator ahli materi, ahli bahasa dan ahli media.

Tabel 1.
Validasi media evaluasi berbasis wordwall secara keseluruhan

No	Aspek yang Dinilai	Persentase	Kategori
1.	Aspek Materi	94,28 %	Sangat Valid
2.	Aspek Bahasa	96%	Sangat Valid
3.	Aspek Media	94,28%	Sangat Valid
Rata -rata keseluruhan		94,8%	Sangat Valid

Dari hasil diatas, didapatkan penilaian akhir validasi sebesar 94,8% dengan kategori “Sangat Valid” sesuai dengan kategori penilaian dari Riduwan dan Sunarto (dalam Salwani & Arini,2021) yaitu kategori dengan rentang persentase 81-100%. Oleh karena itu, media evaluasi berbasis game wordwall dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV Sekolah Dasar sudah valid untuk digunakan.

2. Pengembangan media evaluasi berbasis wordwall ini telah menghasilkan media evaluasi yang praktis. Hal ini dapat dilihat dari angket respon guru dan respon peserta didik di sekolah uji coba, Implementasi dan Uji Efektifitas.

Tabel 2.
Hasil Uji Praktikalitas

Praktikalitas	SDN 26 Sungai Nanam	SDN 02 Sungai Nanam	SDN 18 Sungai Nanam	Kategori
Respon Guru	94%	92%	98%	Sangat Praktis
Respon Peserta Didik	88,42%	94,68%	97,42%	Sangat Praktis
Rata-rata	91,21 %	93,34%	97,71%	Sangat Praktis

Dari hasil diatas, didapatkan penilaian akhir praktikalitas di sekolah uji coba pertama SDN 26 Sungai Nanam sebesar 91,21% dengan kategori “Sangat Praktis” dilanjutkan uji coba kedua SDN 02 Sungai Nanam sebesar 93,34% dengan kategori “Sangat Praktis”, kemudian pada sekolah penelitian di SDN 18 Sungai Nanam sebesar 97,71% dengan kategori “Sangat Praktis” sesuai dengan kategori penilaian dari Purwanto (dalam Maulita & Erita, 2021) yaitu kategori dengan rentang persentase 86 – 100 %. Oleh karena itu, media evaluasi berbasis wordwall dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV Sekolah Dasar sudah praktis untuk digunakan.

3. Pengembangan media evaluasi berbasis Wordwall ini telah menghasilkan media evaluasi pembelajaran yang efektif. Hal ini dapat dilihat dari uji efektivitas media evaluasi pembelajaran dari soal pretest dan posttest di sekolah uji coba, Implementasi dan Uji Efektifitas.

Tabel 3.
Hasil Uji Efektivitas

Nama Sekolah	Jenis	Jumlah Peserta Didik	Nilai Persentase	
			Pretest	Posttest
SDN 26 Sungai Nanam	Uji Coba	19	15,78%	94,73%
SDN 02 Sungai Nanam	Penelitian	23	13,03%	82,60%
SDN 18 Sungai Nanam	Penelitian	25	20%	88%

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah media evaluasi berbasis game wordwall dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila yang dikembangkan memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media evaluasi berbasis wordwall ini memberikan dampak positif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi “Sikap dan Perilaku yang Mencerminkan Pengamalan Pancasila dalam Kehidupan Bermasyarakat”. Proses evaluasi pembelajaran menggunakan game wordwall memberikan pengalaman baru dalam evaluasi belajar bagi peserta didik karena menggunakan teknologi didalamnya dan peserta didik termotivasi dan belajar menjadi lebih menarik, peserta didik sangat tertarik dan bersemangat mengerjakan evaluasi berbasis wordwall serta dengan menggunakan media evaluasi berbasis wordwall meningkatkan hasil belajar peserta didik didorong dari daya tarik dan antusias peserta didik, peserta didik mampu bekerja sama dengan teman sekelompoknya hal ini dapat dilihat ketika mengerjakan LKPD, peserta didik mudah memahami pembelajaran menggunakan media evaluasi berbasis wordwall terlihat hasil pengerjaan soal evaluasi pada akhir pembelajaran dengan rata-rata peserta didik memperoleh nilai dengan baik.

Selain itu karena tampilan materi yang telah disediakan di google sites serta media evaluasi yang menarik dan juga dilengkapi dengan gambar dengan background yang berwarna membuat peserta didik tidak mudah bosan serta dapat memberikan suasana belajar yang menyenangkan. Hal ini sesuai dengan pendapat Shelvia Amanda et al. (2024) menjelaskan bahwa dengan memilih media pengajaran yang tepat peserta didik akan merasakan peningkatan hasil belajar. Penggunaan media evaluasi berbasis wordwall menghidupkan suasana kelas dan meningkatkan kebahagiaan akan membangkitkan semangat belajar peserta didik, mendorongnya menciptakan suasana belajar yang menarik. Dengan lingkungan belajar yang menyenangkan diharapkan hasil belajar peserta didik akan terpengaruh secara positif.

Simpulan

Hasil pada penelitian ini yaitu sebuah media evaluasi pembelajaran menggunakan website wordwall untuk peserta didik kelas IV SD. Guna membantu proses evaluasi pembelajaran Pendidikan Pancasila yang dimana masih menggunakan secara manual atau menggunakan kertas. Oleh karena itu peneliti mendesain evaluasi pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan website wordwall yang berhasil dirancang menggunakan metode Research and Development (R&D) dan menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluations).

Hasil penelitian “Pengembangan Media Evaluasi berbasis Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV SD” memperoleh persentase 94,8% dari ketiga validator dengan kategori “Sangat Valid” dan dapat digunakan di lapangan. Penilaian akhir praktikalitas respon guru dan peserta didik di Sekolah Ujicoba SDN 26 Sungai Nanam sebesar 91,21%. Sedangkan di SDN 02 Sungai Nanam sebagai sekolah Implementasi memperoleh nilai 93,34%, kemudian di sekolah Uji Efektifitas di SDN 18 Sungai Nanam memperoleh nilai 97,71%. Hasil uji efektivitas di sekolah uji coba maupun sekolah penelitian media evaluasi

berbasis wordwall sudah efektif dilihat dari ketuntasan belajar peserta didik yang meningkat. Dengan demikian pengembangan media evaluasi berbasis wordwall di Kelas IV Sekolah Dasar menghasilkan media yang valid, praktis, dan efektif sehingga layak digunakan.

Daftar Rujukan

- Aeni, A. N., Djuanda, D., Maulana, M., Nursaadah, R., & Sopian, S. B. P. (2022). Pengembangan Aplikasi Games Edukatif Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Mater Pendidikan Agama Islam Bagi Siswa Sd. Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 11(6), 1835. <https://doi.org/10.33578/jpfskip.v11i6.9313>
- Anggraeny, D., Nurlaili, D. A., & Mufidah, R. A. (2020). Analisis Teknologi Pembelajaran dalam Pendidikan Sekolah Dasar. *Fondatia*, 4(1), 150–157. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.467>
- Anindyawati, G. D. (2024). Pemanfaatan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Jaringan Penelitian Pengembangan Penerapan Inovasi Pendidikan (Jarlitbang)*, 2023, 39–48. <https://doi.org/10.59344/jarlitbang.v10i1.220>
- Ardiansyah, A. A., & Nana, N. (2020). Peran Mobile Learning sebagai Inovasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran di Sekolah. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, 3(1), 47. <https://doi.org/10.23887/ijerr.v3i1.24245>
- Estheriani, N. G. N., & Muhid, A. (2020). Pengembangan Kreativitas Berpikir Siswa Di Era Industri 4.0 Melalui Perangkat Pembelajaran Dengan Media Augmented Reality. *Insight: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 22(2), 118. <https://doi.org/10.26486/psikologi.v22i2.1206>
- Hasanah, K. U., Ngali, M., Makmun, Z., & Aisyah, N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran Ips Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Berkala Ilmiah Pendidikan*, 4(1), 69–78.
- Prasetyo, M. B., & Rosy, B. (2020). Model Pembelajaran Inkuiri Sebagai Strategi Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(1), 109–120. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n1.p109-120>
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 4(2), 163–172. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>
- Tanthowi, I., Wahyu Utami, L., Salsabilah, N., Iqamah, N., Tias Azizah Awalia, P., Malikah, S., & Haer, A. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Sains Dan Teknologi*, 6(4), 563. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/justek>
- Pratiwi, Anggun. "penggunaan quiz interaktif berbasis wordwall dalam meningkatkan semangat belajar peserta didik kelas 1 sdn 24 Palembang." *scholastica journal jurnal pendidikan sekolah dasar dan pendidikan dasar (Kajian Teori dan Hasil Penelitian)* 7.2 (2024). <https://doi.org/10.31851/scholastica.v7i2.16626>