



Validitas Media Interaktif *Wordwall* Menggunakan Model *Problem Based Learning* Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar

Ainila Pradi Sespun

Universitas Negeri Padang, Kota Padang, Indonesia

Email: ainilapradisespen581@gmail.com

Reinita

Universitas Negeri Padang, Kota Padang, Indonesia

Email: reinita.rei@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history:

Received : 21-03-2024

Revised : 08-04-2024

Accepted : 18-04-2024

Published : 22-04-2024

ABSTRACT

This research is motivated by the use of technology-based media which is still rarely used, the media used by teachers uses conventional media and abstract media. Teachers focus on textbooks and picture media so that learning is less fun and less interesting. The aim of this research is to develop interactive wordwall media for learning Pancasila Education elements of the Unitary State of the Republic of Indonesia using a valid Problem Based Learning (PBL) model in class IV Elementary Schools in Cluster 1 West Padang District. The type of research carried out is Research and Development (R&D) with a 4-D development model, Phase I, namely Define, Phase II Design. Stage III Develop, stage IV namely Disseminate. The media that has been designed is then validated by the validator using a validation sheet in the form of a questionnaire. This product validation consists of material, language and media experts. The results of research on the development of wordwall interactive media which has a valid level of validity, material validity 95% (valid), language validity 95% (valid), media validity 87.5% (valid). It can be concluded that the use of "Wordwall Interactive Media for Bhinneka Tunggal Ika Elements Using the Problem-Based Learning Model in Class IV in Cluster 1 West Padang District" is valid for use in the learning process.

Keywords: *Wordwall; Problem Based Learning; Civic Education; Interactive Media; Elementary School*

How to cite:

Sespun, A. P., Reinita, R. (2024). Validitas Media Interaktif *Wordwall* Menggunakan Model *Problem Based Learning* Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar (JIPPSD)*, 8(1), 175-188. Article DOI: <https://doi.org/10.24036/jippsd.v8i1.128087>

Corresponding E-mail: ainilapradisespen581@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi unsur krusial dalam kehidupan manusia dan memegang peran yang tak terpisahkan. Tanpa fondasi pendidikan yang kokoh, perkembangan suatu bangsa ke depan akan sulit diwujudkan. Kualitas pendidikan menjadi penentu utama dalam menilai kemajuan suatu negara. Pendidikan bukan sekadar proses belajar mengajar, melainkan pondasi pembentukan sumber daya manusia yang unggul. Generasi muda yang telah dibekali dengan pendidikan yang baik akan menjadi kekuatan pendorong pembangunan, siap secara fisik, mental, dan sosial untuk mengemban tugas dan tanggung jawab dalam memajukan bangsa (Khofifah Indra Sukma & Trisni Handayani, 2022).

Pendidikan yaitu tempat sebagai penghubung kondisi era saat ini dalam mempersiapkan era yang hendak mendatang dengan menghasilkan sumber energi manusia yang berpotensi. Pendidikan merupakan proses dalam meningkatkan kemampuan diri, mengoptimalkan keahlian, menaikkan pengetahuan dan tingkatan semangat spiritual serta membentuk karakter yang cocok dengan tujuan pendidikan itu sendiri. Seiring dengan berjalannya waktu perubahan-perubahan dalam dunia pendidikan yang telah dilakukan, salah satunya ialah dengan diperbarunya kurikulum yang cocok dengan tuntutan perkembangan zaman.

Pendidikan di industri 4.0 menemukan tantangan guna menciptakan lulusan dengan keahlian bersaing secara global, keahlian ini tercakup keahlian berpikir semacam keahlian kognitif, sehingga untuk menjawab tantangan ini, perlu untuk mengganti pendidikan dari sistem pembelajaran konvensional ke pembelajaran modern sistem (Anita, 2022). Kurikulum menjadi dasar utama dalam pelaksanaan pendidikan pada kegiatan pembelajaran di lingkungan sekolah. Tanpa adanya kurikulum yang sesuai, peserta didik mungkin tidak dapat mencapai sasaran pembelajaran yang diinginkan. Saat ini, di sekolah digunakan kurikulum yang dikenal dengan nama Kurikulum Merdeka.

Kurikulum Merdeka adalah suatu pendekatan kurikulum yang menonjolkan pembelajaran intrakurikuler dengan beragam materi sehingga peserta didik dapat mendalami konsep dan meningkatkan kompetensinya secara optimal (Hermawan, 2023). Senada dengan (Almarisi, 2023) Kurikulum merdeka merupakan kurikulum pembelajaran yang sifatnya intrakurikuler. Pada kurikulum ini difokuskan untuk menguatkan pencapaian profil pelajar Pancasila yang dikembangkan sesuai tema yang sudah ditentukan pemerintah. Selanjutnya, menurut (Guarango, 2022) pada kurikulum merdeka guru diberikan keleluasaan dalam merancang pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik, menghasilkan beragam rancangan pembelajaran yang berbeda antar guru. Dalam konteks ini, Kurikulum Merdeka memberikan kebebasan kepada sekolah untuk mengimplementasikan manajemen berbasis sekolah. Manajemen berbasis sekolah memberikan fleksibilitas, memungkinkan sekolah untuk mengelola, memanfaatkan, dan memberdayakan sumber daya sekolah dengan seoptimal mungkin, termasuk pengelolaan kurikulum. Ini menunjukkan bahwa manajemen berbasis sekolah memberikan peluang bagi sekolah untuk menerapkan Kurikulum Merdeka sesuai dengan konteks dan kebutuhan lokal.

Menurut Nurseto dalam (Aulia Annisa, 2021) mengungkapkan pendidikan sudah memasuki dunia media, di mana kegiatan pembelajaran sudah mengurangi metode ceramah dan divariasikan dengan pemakaian berbagai media. Kegiatan pembelajaran lebih ditekankan pada keterampilan proses dan pembelajaran aktif sehingga media pembelajaran memiliki peran yang penting.

Peran media pembelajaran dalam konteks proses belajar-mengajar adalah suatu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan (Desyandri, 2020). Media pembelajaran mencakup berbagai elemen yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima. Melalui media ini, pesan tersebut dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta

didik, bertujuan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran tidak hanya menjadi alat bantu, tetapi juga merupakan sarana penting yang mendukung pengembangan keterampilan dan pemahaman siswa dalam proses belajar (Tafonao, 2018).

Dengan menghadirkan media pembelajaran yang interaktif dan sesuai dengan perkembangan teknologi, guru dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang dinamis dan responsif terhadap kebutuhan peserta didik. Selain itu, penggunaan media pembelajaran juga dapat meningkatkan kolaborasi antara guru dan peserta didik, memungkinkan interaksi yang lebih intensif dan pembelajaran yang lebih personal. Sebagai hasil dari penyesuaian terhadap perkembangan teknologi, pengembangan media pembelajaran bukan hanya sebagai suatu keharusan, tetapi juga sebagai peluang untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih baik dan relevan bagi generasi yang tumbuh di era digital ini.

Penggunaan media pembelajaran yang terintegrasi dengan teknologi saja tidak cukup, karena dibutuhkan model pembelajaran yang tepat (Desyandri, 2021). Model pembelajaran yang tepat terhadap penggunaan media mampu mengembangkan media pembelajaran menjadi lebih luas dengan memberikan pembelajaran bermakna kepada peserta didik. Peserta didik yang senang dengan penggunaan media pembelajaran akan merasa antusias dalam setiap proses pembelajaran. Namun, dari beberapa peserta didik ada yang belum mengerti petunjuk pembelajaran yang dijelaskan pendidik. Oleh karena itu, perlu adanya penggunaan model yang tepat untuk peserta didik dalam memaknai pembelajaran menggunakan model pembelajaran yang mana di dalamnya peserta didik berlatih untuk berfikir kritis dan mendapatkan keterampilan dalam pemecahan masalah dimana model pembelajaran merupakan cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana pembelajaran yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran (Reinita & Eci, 2018).

Model pembelajaran yang terintegrasi model *Problem-Based Learning* (PBL). Menurut (Savira Wardani, 2020) Model PBL merupakan model pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran siswa pada masalah autentik, sehingga ia bisa menyusun pengetahuannya sendiri, menumbuh kembangkan keterampilan yang lebih tinggi dan inkuiri, memandirikan siswa, serta meningkatkan kepercayaan diri siswa. Dengan demikian penggunaan model PBL dapat mengasah kemampuan siswa dalam memecahkan masalah melalui tahap-tahap metode ilmiah yang meliputi : (1) identifikasi masalah; (2) mengumpulkan data; (3) analisis data; (4) pemecahan masalah berdasarkan analisis data; (5) memilih cara pemecahan masalah; (6) merencanakan penerapan pemecahan masalah; (7) ujicoba terhadap rencana yang ditetapkan; dan (8) melakukan tindakan untuk pemecahan masalah. Sehingga keterampilan pemecahan masalah yang dimiliki oleh peserta didik dapat terus terasah dan meningkat. Selanjutnya ditambahkan oleh (Halawa, 2021) model PBL pembelajaran berbasis masalah adalah model pembelajaran yang mengutamakan penyelesaian masalah umum yang lazim terjadi dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan melalui observasi dan wawancara kepada guru kelas IV SDN Percobaan Padang hari Senin 13 November 2023, kelas IV SDN 05 Padang Pasir hari Selasa 14 November 2023 dan kelas IV SDN 24 Ujung Gurun hari Rabu 15 November 2023 Terdapat beberapa informasi dan beberapa permasalahan yang peneliti dapatkan yaitu sekolah sudah memfasilitasi guru dengan adanya fasilitas LCD dan proyektor untuk menunjang proses pembelajaran, tetapi belum sepenuhnya dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Guru kelas juga masih banyak menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi pembelajaran. Selain itu, guru juga menggunakan gambar sebagai media pembelajaran atau menggunakan peralatan/alat peraga yang sederhana yang ada di sekitar lingkungan pendidik. Hal ini dikarenakan masih ada keterbatasan kemampuan guru dan beberapa kendala dalam menggunakan media yang sedang berkembang pada industri 4.0 sehingga tidak selalu digunakan pada proses pembelajaran.

Berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan, maka dari itu peneliti melaksanakan uji validitas dengan produk yang berupa media interaktif *Wordwall* pada elemen Negara Kesatuan Republik Indonesia menggunakan model PBL. Dengan adanya media ini diharapkan dapat memudahkan tugas guru dalam menyajikan materi dan juga mampu memberikan pemahaman pada peserta didik dalam menerima materi pembelajaran sehingga peserta didik diharapkan mampu mengikuti pembelajaran dengan baik, dapat memaksimalkan hasil belajar peserta didik.

Rumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaimanakah hasil validasi media pembelajaran interaktif *wordwall* menggunakan model PBL? Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka dapat ditentukan tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil validasi media pembelajaran interaktif *wordwall* menggunakan model PBL.

2. METODE PENELITIAN

2.1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) atau biasa disingkat dengan R&D. Menurut Sukmadinata dalam (Hafizh, 2017) penulisan dan pengembangan R&D adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Senada dengan Sugiyono dalam (Maranthika, n.d, 2017) penelitian dan pengembangan memiliki tujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan.

Model yang digunakan adalah model pengembangan 4-D Thiagarajan dalam (Septian et al., 2019) yang mana tahap pengembangannya meliputi “tahap I yaitu *define*, tahap II yaitu *design*, tahap III *develop* dan tahap IV yaitu *disseminate*. Dalam hal ini peneliti memiliki keterbatasan dari segi tenaga, waktu dan biaya maka pada tahap penyebaran (*disseminate*) tidak dilaksanakan karena peneliti hanya sampai menguji validitas media interaktif *wordwall*.

2.2. Teknik Pengambilan Data

Instrumen validasi digunakan untuk mengumpulkan data dan mengukur tingkat validitas media pembelajaran yang dikembangkan. Instrumen validasi yang peneliti gunakan adalah angket. Menurut Sugiyono dalam (Shabrina, 2020) angket merupakan pengumpulan data yang dilakukan dengan memberi seperangkat pernyataan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab. Beliau juga mengatakan pemberian angket akan efisien bila peneliti mengetahui apa yang akan diukur dan apa yang bisa diharapkan dari responden.

2.3. Instrument Penelitian

Pengembangan produk dalam penelitian ini melalui uji validitas yang dilakukan oleh tiga orang ahli yaitu ahli materi, ahli bahasa dan juga ahli materi. Dengan menggunakan metode penelitian ini peneliti harus mengembangkan sebuah produk yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk menunjang hasil belajar. Produk yang diciptakan juga harus memiliki pembaharuan sehingga hasil yang akan didapat oleh peserta didik jauh lebih baik dari sebelumnya (Kusuma et al., 2023).

Angket validasi media diisi oleh ahli media dan ditujukan untuk menilai atau mengetahui kelayakan produk yang peneliti kembangkan, yakni media pembelajaran interaktif *wordwall*. Angket ini diisi oleh ahli materi dan ditujukan untuk mengetahui kelayakan materi pada media pembelajaran interaktif *wordwall* yang peneliti kembangkan. Angket ini diisi oleh ahli kebahasaan dan ditunjukkan untuk mengetahui kelayakan dan kesesuaian bahasa pada media pembelajaran media pembelajaran interaktif *wordwall* yang peneliti kembangkan. Dengan kata lain, kata lain angket ini bertujuan untuk memvalidasi kebenaran konsep dan penyajian materi sehingga dapat membantu keterlaksanaan pembelajaran. Tujuan akhir dari penelitian pengembangan ini dengan menggunakan metode R&D ini adalah melahirkan suatu produk baru ataupun menyempurnakan produk yang sudah ada untuk dapat meningkatkan kualitas dari pembelajaran yang dilakukan (Firdawela & Reinita, 2021).

Uji coba kevalidan produk akan dilakukan dalam dua kali pembelajaran pada SD Negeri Percobaan Padang dan SDN 24 Ujung Gurun di Kelas IV Sekolah Dasar.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil Validasi

Keterbaruan dari media interaktif *wordwall* menggunakan model PBL yaitu pada media langsung terdapat langkah-langkah model pembelajaran yang dipilih, Media pembelajaran tidak hanya dapat diakses menggunakan *link* tapi sekarang bisa diakses menggunakan *barcode*, Media pembelajaran ini pertama kali dikembangkan menggunakan model 4-D dimana model penelitian pengembangan 4D yaitu, *Define, Design, Development, dan Dissiminate* (Maranthika, n.d, 2017). Tahapan ini akan dilakukan dengan cara berikut:

3.1.1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Pada tahap ini dilakukan studi pendahuluan ke sekolah dasar. Tujuan tahap ini adalah menetapkan syarat pembelajaran yang sesuai dengan tujuan penelitian yakni pengembangan media pembelajaran Pendidikan Pancasila yang valid. Tahap ini meliputi langkah berikut:

a. Analisis Ujung Depan

Pada tahap ini diawali dengan menganalisis masalah yang ditemui setelah setelah melakukan observasi dan wawancara di SDN Percobaan Padang, SDN 05 Padang Pasir, SDN 24 Ujung Gurun Kota Padang. Hasil masalah yang peneliti temukan adalah (1) penyampaian materi pembelajaran yang kurang menarik dan tidak bervariasi, yaitu dengan menyampaikan pesan dengan lisan, *power point* dan meminta peserta didik untuk memahami materi pembelajaran pada buku cetak dan *power point*; (2) Penggunaan media yang masih minim yang hanya menggunakan bentuk media gambar seperti gambar pada buku cetak, gambar yang dipajang dikelas atau digambar langsung oleh guru di papan tulis dan gambar yang di ambil dari internet; (3) Penyampaian materi pembelajaran sebagian besar menggunakan metode ceramah dan terkesan kurang menarik; (4) Potensi yang dimiliki sekolah untuk memfasilitasi penggunaan media pembelajaran.

b. Analisis Peserta Didik

Analisis peserta didik dilakukan dengan tujuan mengkaji karakteristik peserta didik di sekolah dasar serta proses perkembangannya, yaitu: (1) peserta didik membutuhkan adanya media pembelajaran interaktif yang dapat menarik minat belajar; (2) peserta didik membutuhkan media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan motivasi dalam belajar; (3) peserta didik membutuhkan media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan berbagai keterampilan dalam pembelajaran.

c. Analisis Konsep

Tujuan dilakukannya analisis konsep yaitu untuk mengidentifikasi konsep-konsep utama dalam media pembelajaran interaktif di kelas IV SD. Tahapan ini dapat dilakukan dengan perumusan capaian pembelajaran serta tujuan pembelajaran.

Capaian Pembelajaran Fase B Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Elemen Negara Kesatuan Republik Indonesia materi Keberagaman Kebudayaan di Indonesia.

Elemen	Capaian Pembelajaran
Negara Kesatuan Republik Indonesia	Peserta didik mampu menganalisis dan menyajikan berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, sosial budaya di lingkungan sekitar.

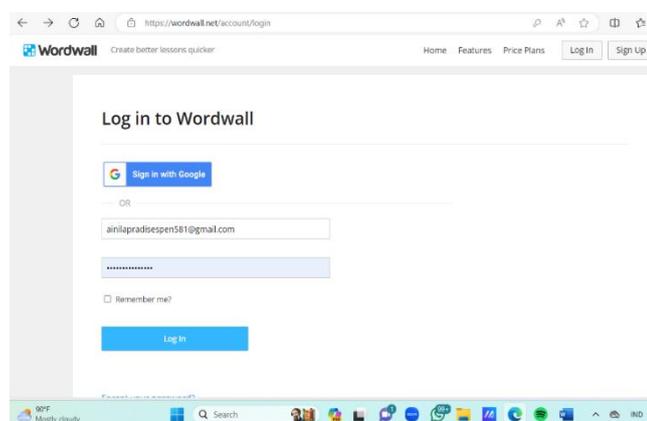
Tujuan Pembelajaran Fase B Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Elemen Negara Kesatuan Republik Indonesia materi Keberagaman Kebudayaan di Indonesia.

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
Peserta didik mampu mengidentifikasi dan menyajikan berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, sosial budaya di lingkungan sekitar.	1. Peserta didik mampu menganalisis berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, sosial budaya di lingkungan sekitar.
	2. Peserta didik mampu menyajikan berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, sosial budaya di lingkungan sekitar.

3.1.2. Tahap Perancangan (*Design*)

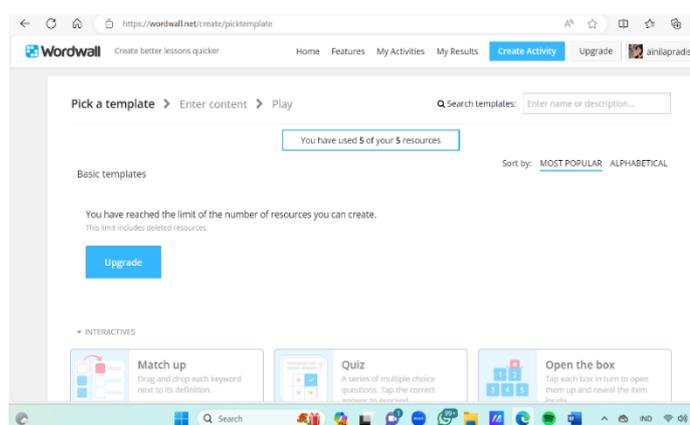
Tahap perancangan yaitu dilakukannya proses perancangan media yang akan dikembangkan dalam proses pembelajaran. Produk yang akan dikembangkan sesuai dengan permasalahan dan juga analisis yang sudah dilakukan sebelumnya. Perancangan ini nantinya akan disesuaikan dengan permasalahan yang sudah ditemukan. Disini media yang akan dikembangkan adalah media interaktif yang akan digunakan pada saat pembelajaran berlangsung. Berikut tahapan perancangan media pembelajaran menggunakan *wordwall* menurut (Erlynda Runtut Bela Vista, Fida Chasanatun, 2020) dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* :

- 1) Buka situs [Login \(wordwall.net\)](https://wordwall.net)
- 2) Pilih login jika sudah memiliki akun *Wordwall*

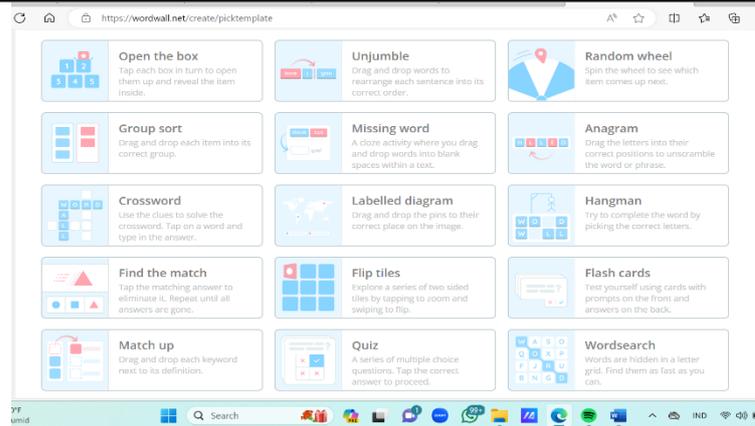


Gambar 1. Tampilan *Log in* akun *wordwall*

- 3) Kemudian pilih template untuk memulai desain. Setelah berhasil log in, maka akan muncul tampilan halaman utama. Kita dapat mendesain dengan menu “create activity/membuat desain”

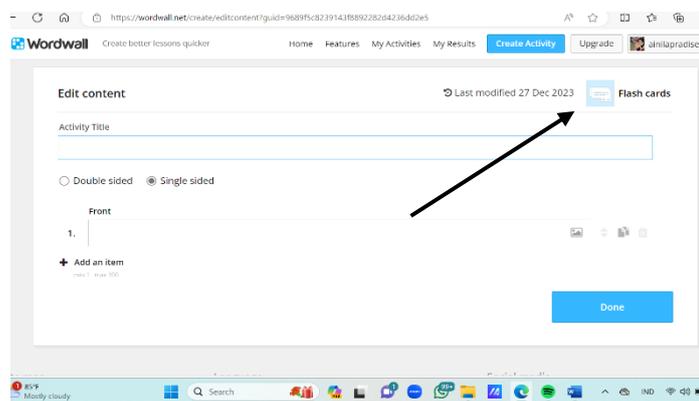


Gambar 2. Tampilan halaman utama pada *wordwall*



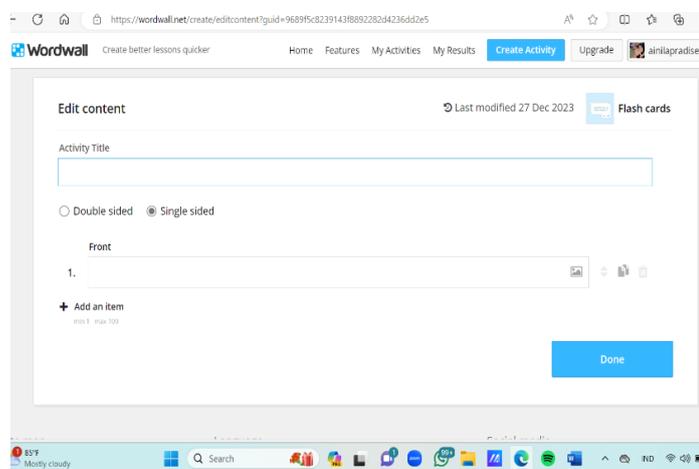
Gambar 3. Tampilan pilihan template pada aplikasi *wordwall*

Memilih template adalah langkah pertama dalam pembuatan desain pembelajaran ini menu yang dipilih adalah “*flash cards*”.



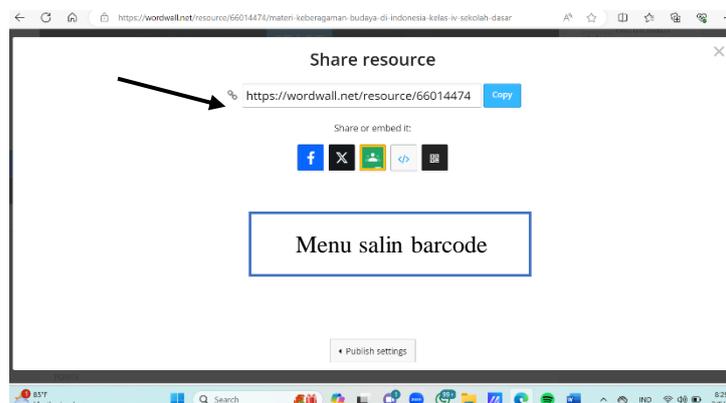
Gambar 4. Tampilan pilihan template pada *wordwall*

4) Menambahkan teks dan foto bisa langsung pada kotak yang disediakan



Gambar 5. Tampilan menu menambahkan gambar

5) Setelah proses desain selesai, maka hasilnya dapat disimpan dalam bentuk *barcode* dan *link* yang disediakan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar berikut



Gambar 5. Cara menyimpan hasil desain

3.1.3. Tahap Pengembangan (*development*)

Media interaktif *wordwall* ini akan melalui uji validitas oleh tiga orang ahli untuk mendapatkan kevalidan dari media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan uji validitas ahli materi, ahli bahasa dan juga ahli media akan memberikan penilaian terhadap media yang sudah dikembangkan. Penilaian ini akan diberikan masukan, kritik dan juga saran perbaikan agar media ini memperoleh kategori “valid” sehingga sudah layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Berikut penilaian dari validator terhadap media interaktif *wordwall* seperti tabel 1 berikut:

Tabel 1. Penilaian Validitas Media Pembelajaran Oleh Validator

No	Validator	Persentase (%)	Kategori
1.	Ahli Materi	95%	Valid
2.	Ahli Bahasa	95%	Valid
3.	Ahli Media	87,5%	Valid
Rata-rata		92,5%	Valid

Tabel 2. Persentase Validitas Media

Persentase	Kategori
81,26-100,00%	Valid
62,51-81,25%	Cukup Valid
43,76-62,50%	Kurang Valid
25,00-43,73%	Tidak Valid

Sumber: *Modifikasi Riduwan dan Sunarto dalam (Maolida &Prasetya,2023)*

Dengan tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan sudah melalui uji validitas oleh tiga orang ahli dengan mendapatkan persentase rentang pertama pada kategori “valid”.

Maka media interaktif *wordwall* menggunakan model PBL sudah layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

3.1.4. Tahap Penyebaran (*Dissiminate*)

Dalam hal ini peneliti memiliki keterbatasan dari segi tenaga, waktu dan biaya maka pada tahap penyebaran (*disseminate*) tidak dilaksanakan karena peneliti hanya sampai menguji validitas media interaktif *wordwall*.

3.2. Pembahasan

Media pembelajaran interaktif *wordwall* menggunakan model PBL yang sudah dirancang, selanjutnya dilakukan validasi oleh validator. Uji validitas konten dari media pembelajaran interaktif *wordwall* menggunakan model PBL terbagi atas tiga aspek utama. Adapun tiga aspek tersebut yaitu: (1) Validasi ahli kebahasaan dari media pembelajaran interaktif *wordwall* menggunakan model PBL dalam hal ini memperhatikan kebahasaan pada media, (2) Validasi ahli materi dalam hal ini dilihat bagaimana keterpaduan materi pada media interaktif *wordwall* dengan materi yang sesuai dengan kurikulum pembelajaran dari suatu satuan pendidikan, (3) Validasi Ahli media pembelajaran interaktif *wordwall* menggunakan model PBL dilihat bagaimana kevalidan media untuk digunakan pada tingkat sekolah dasar.

Data uji validitas ahli materi didapatkan dari dosen ahli materi yang dilakukan pada tanggal 15 Februari 2024. bahwa jumlah yang diberikan validator untuk tingkat kelayakan materi adalah 95% berdasarkan tingkat kriteria interpretasi maka secara keseluruhan untuk aspek materi sudah berada pada kategori “Valid” menurut Modifikasi Riduwan dan Sunarto dalam (Maolida & Prasetya, 2023) sehingga dapat dikatakan valid dan dilakukan uji coba.

Data uji validitas ahli bahasa didapatkan dari dosen ahli bahasa, di mana pengambilan data yang dilakukan sebanyak dua kali dengan cara berdiskusi secara langsung untuk mengisi angket dan memeriksa media pembelajaran terkait produk yang peneliti kembangkan. Uji validitas pertama dengan ahli bahasa dilakukan pada tanggal 12 Februari 2024 dengan adanya saran dan masukan terkait produk yang peneliti kembangkan. Setelah direvisi dilakukan uji validitas kedua dengan ahli bahasa dilakukan pada tanggal 15 Februari 2024 dengan hasil produk yang peneliti kembangkan sudah valid. jumlah yang diberikan validator untuk tingkat kelayakan bahasa adalah 95% berdasarkan tingkat kriteria interpretasi menurut Modifikasi Riduwan dan Sunarto dalam (Maolida & Prasetya, 2023) maka secara keseluruhan untuk aspek bahasa sudah berada pada kategori “Valid” sehingga dapat dilakukan uji coba.

Data uji validitas ahli media didapatkan dari dosen ahli media yang dilakukan pada tanggal 6 dan 13 Februari 2024 sebanyak dua kali. Uji validitas dilakukan dengan memberikan lembar validasi untuk mendapatkan penilaian. Dari data dapat dilihat bahwa jumlah yang diberikan validator untuk tingkat kelayakan media setelah dilakukan revisi adalah 87,5% berdasarkan tingkat kriteria interpretasi menurut

Modifikasi Riduwan dan Sunarto dalam (Maolida & Prasetya, 2023) maka secara keseluruhan untuk aspek media sudah berada pada kategori “valid” sehingga dapat dikatakan valid dan dilakukan uji coba.

Validitas merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk, dalam hal ini metode mengajar baru secara rasional akan lebih efektif dari yang lama atau tidak (Apfani, 2022). Dikatakan secara rasional, karena validasi di sini masih bersifat penilaian berdasarkan pemikiran rasional, belum fakta lapangan. Validasi produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman menurut Sugiyono (2016:414). Hasil yang didapat dari uji validitas menyatakan bahwa pengembangan media interaktif *wordwall* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila elemen NKRI yang dikembangkan dinyatakan valid dari ahli media, materi dan ahli Bahasa, serta layak digunakan. Sejalan dengan pandangan yang menyatakan bahwa *the validation of the products developed show that the criteria are very feasible to be used in learning activities* (Nursuhud et al., 2019). Di samping itu, ujicoba validasi ahli ke-SD-an dengan kriteria sangat baik dapat diartikan media interaktif *wordwall* sangat layak digunakan (Haifaturrahmah et al., 2020).

Penilaian media interaktif *wordwall* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV sudah sangat baik dilihat dari hasil uji validitas media yang terdiri dari uji validitas ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Uji validitas aspek materi memperoleh persentase skor 95% pada kategori valid. Uji validitas aspek materi memperoleh persentase skor 95% pada kategori valid. Uji validitas aspek media memperoleh persentase skor 87,5% pada kategori valid. Dengan demikian, secara keseluruhan validitas media interaktif *wordwall* memperoleh persentase 92,5%.

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah media interaktif *wordwall* yang dikembangkan memenuhi kriteria valid. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif *wordwall* memberikan dampak positif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD. Dalam proses belajar mengajar menggunakan media interaktif *wordwall* dapat memberikan banyak manfaat dalam penyampaian materi dan mudah dipahami sehingga meningkatkan minat belajar peserta didik terhadap materi elemen Negara Kesatuan Republik Indonesia.

4. SIMPULAN

Pengembangan media interaktif *wordwall* untuk elemen Negara Kesatuan Republik Indonesia menggunakan Model PBL di Kelas IV pada Gugus 1 Kecamatan Padang Barat Kota Padang telah dikembangkan menggunakan model 4D dan memperoleh hasil rata-rata dari tiga validator ahli dengan persentase sebesar 92,5% yang termasuk kategori “valid”. Media interaktif *wordwall* ini sudah layak digunakan dalam proses pembelajaran baik itu secara daring maupun luring. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa media interaktif ini dapat memecahkan permasalahan di SD serta peserta didik menjadi aktif dan hasil belajar meningkat.

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillahirabbil'alamin, allahumma shalli 'alaa Muhammad Wa'ala alihi Muhammad. Peneliti mengucapkan terimakasih kepada rekan-rekan yang telah membantu peneliti dalam penyelesaian penelitian ini. Universitas Negeri Padang sebagai tempat dimana peneliti mengabdikan serta Prodi PGSD UNP yang telah memberikan fasilitas sehingga memudahkan peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini. Validator yang telah memvalidasi produk yang telah penulis buat. Serta berbagai pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

DAFTAR RUJUKAN

- Agusti, N. M., & Aslam, A. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5794–5800. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3053>
- Almarisi, A. (2023). Kelebihan dan Kekurangan Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran Sejarah dalam Perspektif Historis. *MUKADIMAH: Jurnal Pendidikan, Sejarah, Dan Ilmu-Ilmu Sosial*, 7(1), 111–117. <https://doi.org/10.30743/mkd.v7i1.6291>
- Anita, Y., Arwin, A., Ahmad, S., Helsa, Y., & Kenedi, A. K. (2022). Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis HOTS Sebagai Bentuk Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0 Untuk Guru Sekolah Dasar. *Dedication: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(1), 59–68. <https://doi.org/10.31537/dedication.v6i1.658>
- Annisa, V., Fajrie, N., & Ahsin, M. N. (2021). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Kartu Gambar Ilustrasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 1–8. <https://doi.org/10.24176/wasis.v2i1.4951>
- Apfani, S. (2022). Validitas Pengembangan LKPD Menggunakan Model TTW pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 6(2), 143. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v6i2.112939>
- Bogdan, R. C., & Biklen, S. . (2007). Qualitative Research for Education An Introduction to Theory and Methods. In Allyn & Bacon, Boston (5th ed.). Journal of Science Education and Technology. <https://doi.org/10.1007/s10956-018-9762-0>
- Desyandri, D., Yeni, I., Mansurdin, M., & Dilfa, A. H. (2021). Digital Student Songbook as Supporting Thematic Teaching Material in Elementary School. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 5(2), 342–350. <https://doi.org/10.23887/jisd.v5i2.36952>
- Desyandri, D., & Maulani, P. (2020). Penerapan Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Seni Musik Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 3(2), 58. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v3i2.107576>
- Halawa, E. S. (2021). Penerapan Model Project-Based Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Anak Usia Dini Melalui Media Komik Di Ii Sd Negeri 071057 Hiliweto Gido. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 4(1), 201–208. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v4i1.1939>
- Hasanah, N. (2020). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Microsoft Power Point Sebagai Media Pembelajaran pada Guru SD Negeri 050763 Gebang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM)*, 1(2), 34–41. <https://jurnal.stkipalmaksum.ac.id/index.php/jpkm>
- Hermawan, P. Y. (2023). *Pengelolaan Kurikulum Merdeka di SMK Negeri 2 Padang*. 2, 209–216.

- Hotimah, H. (2020). Penerapan Metode Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Bercerita Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi*, 7(3), 5. <https://doi.org/10.19184/jukasi.v7i3.21599>
- Khofifah Indra Sukma, & Trisni Handayani. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall Quiz Terhadap Hasil Belajar Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1020–1028. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.2767>
- Magdalena, I., Haq, A. S., & Ramdhan, F. (2020). Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar Negeri Bojong 3 Pinang. *Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2(3), 418–430. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Maolida, N., & Prasetya, C. (2023). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Canva Pada Pelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 44–48.
- Mariyani, A. (2019). Penerapan Model Problem Based Learning Dalam Pembelajaran Pkn Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Bangga Sebagai Anak Indonesia Bagi Siswa Kelas Iii. *Jurnal Global Citizen: Jurnal Ilmiah Kajian Pendidikan Kewarganegaraan*, 8(2). <https://doi.org/10.33061/jgz.v8i2.3371>
- Melindawati, S. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu Dengan Model Problem Based Learning Di Kelas Iv Sekolah Dasar. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 5(1), 1–12. <https://doi.org/10.24114/esjpsd.v5i1.3974>
- Mujahidin, A. A., Salsabila, U. H., Hasanah, A. L., Andani, M., & Aprillia, W. (2012). Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, dan Wordwall) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 1(2), 552–560. <https://doi.org/10.31004/innovative.v1i2.3109>
- Oktariyanti, D., Frima, A., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis Game Edukasi Wordwall Tema Indahnya Kebersamaan pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4093–4100. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1490>
- Purnama, S. (2016). Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenalan Untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab). *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 4(1), 19. [https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4\(1\).19-32](https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4(1).19-32)
- Putri, A., & Reinita, R. (2022). Pengembangan Media Video Powtoon Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Model Problem Based Learning (Pbl) Di Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Muara Pendidikan*, 7(1), 1–8. <https://doi.org/10.52060/mp.v7i1.692>
- Putri, A., & Reinita, R. (2022). Pengembangan Media Video Powtoon Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Model Problem Based Learning (Pbl) Di Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Muara Pendidikan*, 7(1), 1–8. <https://doi.org/10.52060/mp.v7i1.692>
- Reinita, & Eci. (2018). *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan Pengaruh Penggunaan Model Kooperatif Tipe Team Assisted*. 18(1), 75–81.
- Reinita, R. (2017). Pelatihan Pendekatan Value Clarification Technique Model Matriks dalam Pembelajaran Pkn-IPS bagi Guru SD Kecamatan Talawi Sawahlunto. *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 17(Vol 17 No 2 (2017): Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan), 115–122. <http://pedagogi.ppi.unp.ac.id/index.php/pedagogi/article/view/278/193>

Saodah, Annisa, R. P., Pratiwi, S. A., & Haimah, S. (2020). Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Pkn Sd. *Jurnal Pendidikan Dan Dakwah*, 2(3), 386–395. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pandawa>

Saputri, M. A. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 92–98. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v1i2.602>

Sari, R. P., Zuardi, Z., Reinita, R., & Zikri, A. (2020). Penggunaan Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Dalam Pembelajaran Pkn di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(1), 221–227. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i1.324>

Savira Wardani, D. (2020). Usaha Peningkatan Keterampilan Pemecahan Masalah Melalui Model Problem Based Learning di Kelas V SDN Babatan V/460 Surabaya. *Journal of Elementary Education*, 03(04), 104–117.

Septian, R., Irianto, S., & Andriani, A. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Matematika Berbasis Model Realistic Mathematics Education. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 5(1), 59–67. <https://doi.org/10.31949/educatio.v5i1.56>

Shabrina, N., Darmadi, D., & Sari, R. (2020). Pengaruh Motivasi dan Stres Kerja Terhadap Kinerja Karyawan CV. Muslim Galeri Indonesia. *Jurnal Madani: Ilmu Pengetahuan, Teknologi, Dan Humaniora*, 3(2), 164–173. <https://doi.org/10.33753/madani.v3i2.108>

Sinaga, Y. M., & Soesanto, R. H. (2022). Upaya Membangun Kedisiplinan melalui Media Wordwall dalam Pembelajaran Daring pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1845–1857.

Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>

Tagazi, A., & Erita, Y. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Berbentuk Booklet Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Tema 6 Energi dan Perubahannya Di Kelas III Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3, 3533–3542. <http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/2539%0Ahttps://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/download/2539/1805>