

PENGEMBANGAN *GAMES WORDWALL* BERWAWASAN PENDIDIKAN KARAKTER MATERI SILA PANCASILA KELAS IV DI MI MUHAMMADIYAH 1 KARANGAGUNG

Febri One Suyus^{1*}, Wendri Wiratsiwi²

^{1,2} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Ronggolawe Tuban

*Email: febrione2001@gmail.com

ABSTRAK

Kurang maksimalnya penggunaan media pembelajaran ini dikarenakan fasilitas yang kurang menjadikan pembelajaran tidak maksimal. Pembelajaran yang tidak menarik membuat peserta didik bermain sendiri, tidak mendengarkan apa yang diterangkan oleh pendidik. Pembelajaran yang berpusat pada pendidik respon peserta didik kurang saat pembelajaran, Peserta didik hanya mendengarkan dan tidak aktif. Akibatnya membuat peserta didik mendapatkan nilai yang kurang dalam pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila membuat siswa banyak yang mendapatkan nilai kurang pada pembelajaran. Untuk itu perlu adanya pengembangan sebagai bahan ajar yang efektif dan inovatif yang meningkatkan minat belajar anak didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan berupa media *Games Wordwall*. Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang memuat lima tahapan *Analysis* (Analisa), *design* (Desain), *Development* (pengembangan), *Implementasi* (implementasi), *Evaluation* (Evaluasi). Pengembangan media *Games Wordwall* berwawasan Pendidikan karakter materi sila Pancasila kelas IV Sekolah Dasar dinyatakan layak untuk dipergunakan karena sudah memenuhi kriteria valid, efektif dan praktis. Berdasarkan pada hasil penelitian maka media *Wordwall* dinyatakan valid, praktis, efektif serta layak untuk digunakan dalam meningkatkan minat belajar anak didik.

Kata Kunci: Pengembangan, Pendidikan Karakter, Sila Pancasila, *Games Wordwall*

PENDAHULUAN

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan diterapkan pada kehidupan sehari-hari. Pengimpletasian Pendidikan Pancasila tersebut berkaitan dengan Pendidikan karakter terutama disekolah. Pada materi Pancasila sebagai nilai kehidupan memiliki dasar nilai luhur yang terdapat pada sila Pancasila dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari masyarakat Indonesia. Penerapan tersebut juga dapat dilakukan dimana saja, baik bagi diri sendiri juga masyarakat yang ada disekitar kita. sehingga mampu membentuk karakter anak didik. Pendidikan kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang memiliki peran dalam membentuk nilai serta etika (Khamalah, 2017). Syamsurijal & Irsan *dalam* As & Mustoip (2023) pendidikan karakter dapat diartikan sebagai upaya untuk menanamkan pada diri siswa seperangkat nilai yang meliputi keinginan, pengetahuan, kesadaran, dan sedemikian rupa sehingga nilai-nilai tersebut menjadi kenyataan.

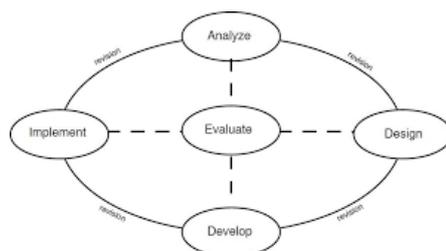
Menurut Anatasya & Dewi (2021) mengatakan bahwa Pembelajaran Pendidikan kewarganegaraan merupakan hal yang penting dan harus dimulai ketika anak memasuki usia sekolah dasar. Dalam hal ini untuk membentuk karakter generasi bangsa, maka nilai Pendidikan karakter harus diterapkan pada proses pembelajaran di sekolah. Pembentukan karakter peserta didik menjadi harapan bagi bangsa dan negara Indonesia menuju masa yang akan datang, untuk itu perlu adanya penanaman nilai karakter sedini mungkin. Berdasarkan obsevasi yang dilakukan pada tanggal 05 Maret 2024 terhadap guru di kelas IV di MI Muhammadiyah 1 Karangagung, diketahui pada kurikulum yang diterapkan di MI Muhammadiyah 1 Karangagung ada dua yaitu kurikulum merdeka dan kurikulum K13. Masalah tersebut antara lain adalah rendahnya minat belajar siswa sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa, Minimnya rasa tanggung jawab dan disiplin diri antara siswa dan

guru, serta keterbatasan sarana dan prasarana saat pembelajaran. Selain itu kurang dari 75% dari 20 siswa kelas IV belum mencapai standar minimal pemahaman materi sila Pancasila. Sebelum proses pembelajaran guru hanya menyiapkan bahan ajar saja tidak disertai dengan media pembelajaran karena pendidik hanya menggunakan buku paket dan LKS yang sudah disediakan. Kurang maksimalnya penggunaan media pembelajaran ini pada fasilitas di sekolah yang kurang memadai. Begitu pula saat pendidik menerangkan materi sila Pancasila hanya menggunakan gambar yang tidak disertai dengan penjelasannya. Hal ini menyebabkan anak didik menjadi tidak fokus pada pembelajaran. Proses belajar mengajar yang monoton membuat peserta didik bermain sendiri, tidak mendengarkan apa yang guru ajarkan. Pembelajaran yang berpusat pada guru respon anak didik kurang saat pembelajaran, anak didik hanya mendengarkan dan tidak aktif. Akibatnya membuat peserta didik mendapatkan nilai yang kurang dalam pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila membuat siswa banyak yang mendapatkan nilai nilai dibawa KKM. Banyaknya peserta didik yang tidak paham terhadap materi tersebut membuat peserta didik tidak memiliki nilai-nilai dasar Pancasila yang termuat pada materi pelajaran tersebut. Berdasarkan penelitian terdahulu Devi dan Wendri (2022) dengan judul “Validasi Media Permainan Hopscotch Berbasis Pendidikan Karakter untuk Siswa kelas III Sekolah Dasar” menunjukkan bahwa metode yang digunakan pada penelitian pengembangan adalah model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu analyze, design, develop, implement, dan evaluate. Pada penelitian ini menjelaskan bahwa permainan hopscotch berbasis Pendidikan karakter untuk siswa kelas III Sekolah Dasar. Hasil perhitungan validasi media diperoleh 96% dari ahli materi dengan kategori “valid” dan 87% dari ahli media dengan kategori “valid”. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media permainan hopscotch valid digunakan untuk siswa kelas III Sekolah Dasar.

Begitu juga penemuan terdahulu yang dilakukan Widya Larasati (2023) dengan judul “Pengembangan Media KOPEKAN (komik Pendidikan) Terintegrasi Model Pembelajaran Based Learning sebagai upaya Penanaman Karakter Gotong royong Pada Siswa SD Kelas IV ” dilakukan uji coba pad kelas 4 Sekolah Dasar menunjukkan hasil bahwa media KOPEKAN mempunyai kesesuaian digunakan dengan uji ahli media penyajian sebesar 84,2% dengan kategori sangat tinggi dan uji ahli materi diperoleh sebesar 80% dengan kategori tinggi kemudian pada uji ahli desain pembelajaran diperoleh sebesar 81,3% dalam kategori sangat tinggi. Hal ini membuktikan bahwa media ini dinilai praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Menurut Sugiyono (2020) mengatakan bahwa penelitian pengembangan adalah suatu proses atau metode yang dapat digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan suatu produk. Metode pengembangan (*Research & Development*) merupakan suatu jenis metode atau mengembangkan, memperbaiki, dan dapat menghasilkan suatu produk (Tegeh & Kirna, 2023). Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang memuat lima tahapan *Analysis* (Analisa), *design* (Desain), *Development* (pengembangan), *Implementasi* (implementasi), *Evaluation* (Evaluasi). Menurut Cheung dalam Indriawati (2023) menjabarkan bahwa ADDIE merupakan model yang mudah untuk dimanfaatkan dan dapat diimplementasikan dalam kurikulum mengajarkan pengetahuan, sikap maupun ketrampilan.



Gambar 1. Model ADDIE

Peneliti pengembangan media *Games Wordwall* memanfaatkan model pengembangan ADDIE. Adapun 5 tahapan tersebut, antara lain:

1. Analisis (*Analyze*)

Peneliti melakukan tahap analisis dengan menguraikan permasalahan-permasalahan yang terjadi dilakukan di MI Muhammadiyah 1 Karangagung. Terdapat 3 tahapan analisis yaitu: uraian karakteristik siswa, bertujuan menyesuaikan kepribadian Peserta didik sebelum pembuatan *game wordwall*, Mata pelajaran Pendidikan pancasila dan Kewarganegaraan, dan analisis pada kebutuhan berguna untuk mengetahui karakteristik pada peserta didik sehingga dapat merumuskan indikator dan kurikulum yang sesuai dengan analisis dalam kurikulum.

2. Desain (*Design*)

Proses desain *Games Wordwall* berwawasan sebagai penyusunan kerangka desain melalui web *Wordwall* yang sudah tersedia di *google* dalam nilai dan moral pendidikan. Dalam pembuatan *Games Wordwall* terdapat beberapa langkah yaitu dengan menetapkan modul ajar, Membentuk ide terhadap media yang memuat materi pembelajaran dalam bentuk digital yang dimuat dalam pertanyaan, serta menyusun instrument penilaian. Deskripsi *Games Wordwall* adalah sebuah permainan berbasis digital, didalamnya memuat soal dan jawaban.

3. Tahap Pengembangan (*Developmen*)

Setelah selesai Menyusun produk, selanjutnya dikembangkan sesuai dengan kebutuhan yang ada saat pembelajaran, berikut langkahnya :

- a. Peneliti mengumpulkan semua bahan yang telah dikumpulkan untuk dikembangkan menjadi media *Games Wordwall* hal ini dilakukan untuk pengecekan sebelum diuji oleh ahli validasi.
- b. Membuat lembar validasi media *Games Wordwall* yang nantinya akan divalidasi oleh validator.
- c. Melakukan validasi oleh ahli bahasa, ahli materi dan ahli media, hal ini dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan nilai dan saran pada media pembelajaran tersebut.
- d. Setelah dilakukan validasi, maka hal ini akan menentukan proses layout atau tidaknya media tersebut. Kemudian kelemahan dan kelebihan dari media *Games Wordwall* ini yang acuan untuk menjadi lebih baik dari sebelumnya.
- e. Selanjutnya, setelah mendapatkan kriteria kelayakkan maka media *Games Wordwall* akan diuji coba kepada siswa kelas IV di Sekolah.

4. Implementasi (*Implement*)

Pada tahapan implementasi inilah yang akan dilakukan uji coba terhadap media *Games Wordwall* yang telah didesain dan dikembangkan sebelumnya. Uji coba yang dilakukan terhadap kelas IV di MI Muhammadiyah 1 Karangagung dengan jumlah siswa sebanyak 22 Peserta didik. Maka dalam uji coba peneliti dapat mengamati beberapa hal yang terjadi di lapangan dan membuat catatan ketika melakukan pembelajarannya dengan *Games Wordwall* ini. Setelah melakukan uji coba siswa akan diberi tes untuk mengetahui tingkat keefektifan dari media *Games Wordwall*. Selanjutnya untuk mengetahui kepraktisannya maka terdapat respon guru dan siswa harus di isi.

5. Evaluasi (*Evaluate*)

Setelah dilakukan tahap implementasi, maka langkah terakhir adalah dengan mengevaluasi hasil uji coba serta memperbaiki produk berdasarkan hasil uji coba. Hasil dari evaluasi ini menghasilkan data kuantitatif yang sesuai dengan kriteria kepraktisan, keefektifan, dan kevalidan *Wordwall* yang akan dihasilkan tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tahap Analisis (*Analyze*)

a. Tahap Analisis Kebutuhan

Tahap analisis kebutuhan memiliki tujuan untuk menguraikan permasalahan yang ada di MI Muhammadiyah 1 Karangagung pada pembelajaran Pendidikan Pancasila terutama pada Pendidikan karakter siswa kelas IV. Secara umum Pendidikan yang ada akan mengalami hal yang sama akan tetapi penelitian ini memilih salah satu sekolah dan berdasarkan hasil observasi serta wawancara dengan guru kelas IV. Berdasarkan hasil observasi dari pendidik kelas IV yang memperoleh hasil antara lain:

Tabel 1 Hasil Analisis Kebutuhan

No	Hasil
1.	Proses belajar mengajar pada kelas I dan IV di MI Muhammadiyah 1 Karangagung telah menggunakan kurikulum merdeka.
2.	Secara umum penyampaian materi di sekolah menggunakan metode ceramah, sehingga pembelajaran terlihat monoton dan siswa mudah bosan
3.	Kurangnya media pembelajaran untuk menyampaikan materi sila Pancasila karena keterbatasan sarana dan prasarana
4.	Proses pembelajaran hanya menggunakan buku pengangan guru dan siswa
5.	Belum muncul karakter yang sesuai dengan sila Pancasila saat pembelajaran dimulai

b. Tahap Analisis Karakter

Tahap analisis terhadap karakteristik peserta didik memperoleh hasil yang telah disampaikan pada tabel 2 hasil analisis karakteristik peserta didik, antara lain :

Tabel 2 Hasil Analisis Karakteristik Siswa

No	Hasil
1.	Siswa kelas IV di MI Muhammadiyah 1 Karangagung dengan jumlah 22 orang menjadi subjek penelitian ini.
2.	Kepekaan siswa terhadap nilai karakter pada sila Pancasila kurang baik, terbukti, ketika games pada pembelajarn tersebut
3.	Nilai siswa pada materi sila Pancasila sudah bagus KKM (75), tetapi masih membutuhkan bimbingan
4.	Pada saat pembelajaran dimulai beberapa peserta didik belum bisa mengendalikan diri seperti mengobrol saat guru menjelakan dan bermain sendiri sehingga berdampak pada pembelajaran dan dirinya sendiri

c. Hasil Analisis Kurikulum

Dalam tahapan analisis kuriukulum ini, peneliti melakukan analisis terhadap kurikulum yang berlangsung di MI Muhammadiyah 1 karangagung. Tujuan dari analisi ini adalah untuk merumuskan Capaian Pembelajaran (CP) dan kompetensi awal sebagai Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) dan tujuan pembelajaran (TP). Seperti pemaparan pada bab sebelumnya bahwa di kelas IV MI Muhammadiyah 1 Karangagung menggunakan kurikulum merdeka belajara pada pembelajaran Pendididkan Pancasila, sehingga seluruh perangkat kurikulum mrngacu pada kurikulum merdeka belajar.

2. Tahap Desain (*Design*)

Pada Tahap Design (perancangan), *games wordwall* mulai dirancang dan akan dikembangkan oleh peneliti. Ada 5 (lima) langkah pada tahap ini, diantaranya adalah pemilihan media pembelajaran, penetapan bentuk media *Wordwall*, penetapan isi pertanyaan dan jawaban, Menyusun desain *Games Wordwall* dan Menyusun instrument penilaian *Games Wordwall*. Berikut hasil rancangan media *Games Wordwall* untuk siswa kelas IV sekolah dasar berwawasan Pendidikan karakter pada materi sila Pancasila:

Tabel 3 Bagan Pembuatan *Games Wordwall*

No	Tahap Perancangan		Hasil Yang Diperoleh
1	Alternatif Pembelajaran	Media	Media pembelajaran yang digunakan dan dipilih adalah permainan <i>Games Wordwall</i> berbasis Pendidikan karakter pada materi sila Pancasila bagi siswa kelas IV Sekolah Dasar
2	Penetapan Media <i>Games Wordwall</i>	Bentuk	Pembuatan <i>Games Wordwall</i> dilakukan dengan menggunakan materi yang dijadikan pertanyaan dengan dikemas melalui permainan kartu yang menarik agar siswa lebih mudah dalam belajar dan mudah dibawa kemana saja. Bentuk dari <i>Games Wordwall</i> disesuaikan berdasarkan spesifikasi produk yang telah dijabarkan.
3	Penetapan Isi Soal dan Jawaban		Penetapan isi soal dan jawaban sesuai dengan 5 (lima) sila pancasila. Bentuk soal dan jawaban disesuaikan dengan materi pembelajaran kaarakter sila pancasila
4	Menyusun <i>Games Wordwall</i>	Desain	Penyusunan desain media <i>Games Wordwall</i> berwawasan Pendidikan karakter pada materi sila Pancasila meliputi : - 23 soal dan jawaban dengan tulisan dan bahasa yang mudah dimengerti dan berisi gambar sila Pancasila yang akan ditampilkan
5	Menyusun Penilaian <i>Wordwall</i>	Instrument <i>Games</i>	Menyusun instrument penilaian yaitu dengan membuat instrument validasi media <i>Games Wordwall</i> untuk validator, membuat penilaian kepraktisan dan keefektifan untuk siswa.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Untuk mengabungkan pelajaran Sila Pancasila dengan muatan krakter untuk membuat media *Games Wordwall* dan menguji coba kevalidan, kelayakan, ddan keefektifan pada *Games Wordwall* yang sudah dirancang oleh peneliti merupakan tujuan dari tahapan ini.

Tuliskan hasil penelitian dan pembahasannya di sini. Jelaskan temuan penelitian di bagian ini. Memberikan pembahasan yang jelas (dapat menggunakan tabel, gambar dan grafik) sehingga dapat dibaca dengan mudah oleh penulis lain.

4. Tahap Penerapan (*Implement*)

Media *Games Wordwall* ini dinyatakan layak dan dapat digunakan di MI Muhammadiyah 1 Karangagung. Pada tahap penerapan di mulai dengan kegiatan pendahuluan berdo'a, apresiasi, menyampaikan tujuan, motivasi, penjelasan materi, menggunakan media scrapbook digital, presentasi, tanya jawab, kesimpulan dan memberikan refleksi serta penutup.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluate*)

Proses evaluasi menggunakan data kuantitatif yang digunakan peneliti pada tahap evaluasi yang diperoleh pada tahap pelaksanaan yaitu dari data angket yang diperoleh dari hasil praktisi. Data tes anak didik akan dianggap efektif jika hasil ketuntasan klasikal lebih dari $\geq 75\%$ pada nilai KKM 75. Dinyatakan praktis jika persentase hasil mencapai nilai terendah sebesar 55% dengan kapasitas cukup praktis yang diperoleh dari guru dan siswa. data kuesioner tanggapan. Dari data uji siswa memperoleh skor sebesar 94,36%, maka dapat disimpulkan bahwa media *Wordwall Games* efektif digunakan. Dari hasil data angket respon guru sebesar 95% yang membuktikan praktis digunakan, dan dari hasil respon siswa sebesar 84% yang menunjukkan praktis digunakan untuk pembelajaran. Dapat dinyatakan bahwa media *Wordwall Games* merupakan media yang cocok serta praktis digunakan untuk pembelajaran di kelas.

a. Analisis Data Kevalidan

Proses validasi ahli dilakukan dengan menjelaskan dan menunjukkan hasil pengembangan media *Wordwall Games* kepada validator. Validatornya ada 3 orang yaitu validator ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Dari kriteria tersebut terdapat pada instrumen validasi, isinya berbeda-beda pada setiap validator ahli yang menilai produk pembaharuan. Hasil validasinya adalah sebagai berikut:

1. Validasi Ahli Materi

Perhitungan skor dari ahli materi yaitu sebagai berikut:

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$
$$P = \frac{41}{45} \times 100\%$$
$$P = 91\%$$

Dari hasil perhitungan tersebut, menyatakan *Games Wordwall* sehingga di nilai oleh ahli materi memperoleh 41 dengan presentase 91%. Kriteria dalam presentase ini dinyatakan valid yang dapat dimanfaatkan dan ada bagian yang harus diperbaiki pada bagian Bahasa (Gulo & Harefa, 2022).

2. Validasi Ahli Media

Perhitungan skor dari ahli media yaitu antara lain:

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$
$$P = \frac{79}{85} \times 100\%$$
$$P = 93\%$$

Dari hasil perhitungan tersebut, menyatakan *Games Wordwall* sehingga dapat dinilai oleh ahli media memperoleh hasil nilai 79 dengan nilai maximal 85 dan menghasilkan presentase 93%. Kriteria dalam presentase ini dinyatakan valid dan dapat dimanfaatkan tanpa perbaikan (Gulo & Harefa, 2022).

3. Validasi Ahli Bahasa

Perhitungan skor dari ahli bahasa yaitu antara lain:

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$
$$P = \frac{33}{40} \times 100\%$$
$$P = 82,5\%$$

Dari data perhitungan validasi ahli bahasa tahap satu di atas, bahwa *Games Wordwall* yang telah di nilai oleh ahli media memperoleh 28 dengan nilai maximal 28 dan menghasilkan presentase 93%. Kriteria dalam presentase ini termasuk dalam kriteria valid yang dapat digunakan akan tetapi perlu revisi pada kesalahan penulisan. (Gulo & Harefa, 2022).

b. Analisis Data Kepraktisan

Hasil uraian instrument data kepraktisan dapat didapat melalui data instrument penilaian yang diisi oleh pendidik serta siswa setelah melakukan pembelajaran. Perolehan data angket masing-masing, antara lain:

1. Angket Respon Guru

Data yang telah diisi oleh pendidik yang berkaitan dengan media *Games Wordwall*. Hasil dari angket respon guru dapat dijabarkan lewat rumus seperti di bawah ini :

$$P = \frac{N}{N} \times 100\%$$
$$P = \frac{38}{40} \times 100\%$$
$$P = 95\%$$

Dari data perhitungan tersebut, bahwa media *Games Wordwall* yang telah dinilai Oleh narasumber memperoleh hasil 38 dengan skor maximal 40 sehingga presentasinya

mendapatkan 95%. Hasil presentase tersebut sangat praktis sehingga layak dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar (Gulo & Harefa, 2022).

2. Angket Respon Siswa

Siswa diberi lembar instrument penilaian yang didalamnya terdapat 10 pertanyaan terkait dengan media *Games Wordwall* setelah pembelajaran. Hasil dari angket respon siswa dapat dijabarkan lewat rumus seperti di bawah ini :

$$P = \frac{N}{N} \quad X 100\%$$

$$P = \frac{166}{176} \quad X 100\%$$

$$P = 93\%$$

Dari hasil perhitungan tersebut, bahwa media *Games Wordwall* yang telah di nilai oleh guru kelas IV pada lembar instrument penilaian yang memperoleh hasil 166 dalam skor maximal 176 sehingga presentasinya mendapatkan 94,36%. Hasil presentase tersebut menunjukkan kriteria sangat praktis untuk digunakan pada proses pembelajaran (Gulo & Harefa, 2022).

c. Analisis Data Keefektifan

Uraian tes yang didapat melalui pengambilan data tes siswa yang dikerjakan siswa setelah pembelajaran melalui media *Games Wordwall*. Penilaian data peserta didik di hitung melalui perhitungan presentase ketuntasan klasikal, seperti rumus yang ada di bawah ini:

Rumus presentase ketuntasan klasikal

$$KK(\%) = \frac{\sum ST}{N} \quad X 100\%$$

$$KK(\%) = \frac{19}{22} \quad X 100\%$$

$$KK(\%) = 86\%$$

Berdasarkan hasil tes yang diikuti oleh 22 peserta didik terdapat 19 peserta didik dapat dikatakan lulus dengan nilai $\geq 75\%$ diatas KKM dan 3 peserta didik dikatakan tidak lulus dengan nilai $\leq 75\%$ di bawah standart. Dari hasil tes tersebut kemudian dengan hitung melalui rumus presentase klasikal dengan hasil 86% dari 22 siswa kelas IV yang mengikuti tes telah mencapai tingkat Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dapat disimpulkan berdasarkan hasil presentase tes siswa setelah pembelajaran yang telah dilakukan bahwa media *Games Wordwall* termasuk dalam kriteria efektif digunakan untuk pembelajaran (Gulo & Harefa, 2022).

KESIMPULAN

Pengembangan media *Games Wordwall* berwawasan Pendidikan karakter materi sila Pancasila kelas IV sekolah dasar diyatakan layak dan dapat digunakan karena sudah memenuhi standart valid, efektif dan praktis. Jenis penelitian ini adalah R&D (penelitian dan pengembangan) dengan mengaplikasikan model penelitian ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate*). Subjek pada penelitian ini menggunakan validator ahli materi, media dan bahasa, guru kelas IV dan Siswa kelas IV yang berjumlah 22. Berdasarkan uji validasi media *Wordwall* diperoleh skor dari validator ahli materi yaitu 91% pada kapasitas (sangat valid), validator ahli media yaitu 93% pada kapsitas (sangat valid), validator ahli bahasa yaitu 82% pada kapasitas (sangat valid). Pada lembar angket respon guru diperoleh 95% dengan kriteria (sangat praktis) dan lembar angket respon siswa diperoleh 94% pada kapasitas (sangat praktis) dua hasil angket tersebut sebagai uji kepraktisan. Hasil uji keefektifan mendapatkan 86% dengan kapsitas sangat (efektif) sebagai uji keefektifan

dalam bentuk tes untuk siswa. Berdasarkan pada data diatas maka media *Wordwall* dinyatakan valid, praktis, efektif serta layak untuk digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anatasya, E., & Dewi, D. A. (2021). Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sebagai Pendidikan Karakter Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 9(2), 291–304. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPP/article/view/34133>
- Angriani, A. D., Kusumayanti, A., & Yuliany, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Book pada Materi Aljabar. *Delta-Pi: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 9(2), 13–30. <https://doi.org/10.33387/dpi.v9i2.2244>
- As, U. S., & Mustoip, S. (2023). Eksplorasi Implementasi Pendidikan Karakter Di Sekolah Dasar: Studi Kualitatif. *EduBase: Journal of Basic Education*, 4(1), 22-28.
- Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 291–299. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.40>
- Herta, N., Nupus, B. C., Sanggarwati, R., & Setiawan, T. Y. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Game Wordwall dalam Pembelajaran untuk Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Seminat Nasional Paedagoria*, 3, 527–532. <https://wordwall.net/>
- Indriawati, D., Giyartini, R., & Loita, A. (2023). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Pelajaran Seni Rupa Di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 6300-6311.
- Khairunisa, Y. (2021). Pemanfaatan Fitur Gamifikasi Daring Maze Chase–Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Digital Mata Kuliah Statistika Dan Probabilitas. *Mediasi*, 2(1), 41–47. <https://doi.org/10.46961/mediasi.v2i1.254>
- Khamalah, N. (2017). Penguatan Pendidikan Karakter di Madrasah. *Jurnal Kependidikan*, 5(2), 200–215. <https://doi.org/10.24090/jk.v5i2.2109>
- Larasati, W., & Mawardi. (2023). Pengembangan Media Kopekan (Komik Pendidikan) Terintegrasi Model Problem Based Learning Pada Materi PPKn Sebagai Upaya Penanaman Karakter Gotong Royong Pada Siswa SD Kelas 4. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(03), 5858–5870.
- Mareta, D. A., & Wiratsiwi, W. (2022). Validasi Media Permainan Hopscotch Berbasis Sekolah Dasar. *Elementary School Journal*, 1(1), 17–22.
- Mustaqim, I. (2016). Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 13(2), 728–732. <https://doi.org/10.1109/SIBIRCON.2010.5555154>
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R dan D / Sugiyono*. Alfabeta, 2017.
- Sugiyono. (2020). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sukma, M. (2015). Lembaga Pendidikan Pembentukan Karakter. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8, 85–103.
- Vista, E. R. B., Chasanatun, F., & Kustini, K. (2023). Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV Melalui Media Game Online Wordwall Pada Mata Pelajaran PPKn. *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 7(2), 271-279.