

Pengembangan Media Interaktif Game Wordwall Mata Pelajaran PPKn untuk Meningkatkan Nilai Etika Siswa Kelas VI SDN Mayangan 4 Kota Probolinggo

Isslandy Ayu Hermalia^{1✉}, Ludfi Arya Wardana², & Faridahtul Jannah³

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Panca Marga, Indonesia

✉E-mail: ludfiaryawardana@upm.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan pengembangan produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis wordwall dan juga untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan produk media pembelajaran *wordwall* pada mata pelajaran PPKn kelas VI SDN Mayangan 4 Kota Probolinggo. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan yang menggunakan model Borg & Gall dengan modifikasi, diantaranya yaitu: tahap studi pendahuluan, tahap perancangan media interaktif, tahap pengembangan produk, tahap validasi dan uji coba terbatas, dan tahap revisi produk akhir pada pengembangan. Subjek dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas VI SDN Mayangan 4 Kota Probolinggo. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi: lembar validasi ahli media dan ahli materi, lembar praktisi pembelajaran, dan angket respon peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh presentase sebesar 95% oleh ahli media, ahli materi dengan presentase 93%, praktisi pembelajaran PPKn dengan presentase 90%, dan hasil rekapitulasi respon peserta didik dengan presentase 95%. Hasil penilaian tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan oleh peneliti valid dan praktis dengan revisi. Berdasarkan hasil penelitian, Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall Pada Mata Pelajaran PPKn Tema 1 Subtema 1 Pembelajaran 2 dikatakan layak dan dapat digunakan dalam proses belajar mengajar.

Kata kunci: pengembangan; pembelajaran interaktif; wordwall

Abstract

This research aims to produce product development in the form of wordwall-based interactive learning media and also to determine the level of validity, practicality and effectiveness of wordwall learning media products in class VI PPKn subjects at SDN Mayangan 4, Probolinggo City. This type of research is research and development that uses the Borg & Gall model with modifications, including: the preliminary study stage, the interactive media design stage, the product development stage, the validation and limited trial stage, and the final product revision stage in development. The subjects in this research were class VI students at SDN Mayangan 4, Probolinggo City. The instruments used in this research include: media expert and material expert validation sheets, learning practitioner sheets, and student response questionnaires. Based on the research results, a percentage of 95% was obtained by media experts, material experts with a percentage of 93%, Civics learning practitioners with a percentage of 90%, and the results of recapitulation of student responses with a percentage of 95%. The results of this assessment show that the media developed by researchers is valid and practical with revisions. Based on the research results, Wordwall-Based Interactive Learning in PPKn Subjects Theme 1 Subtheme 1 Learning 2 is said to be feasible and can be used in the teaching and learning proces.

Keywords: development; interactive learning; wordwall

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sesuatu yang sangat penting dalam kehidupan, yang tidak hanya mengajarkan informasi tetapi juga bagaimana menjadi orang baik. Tetapi cara menjalani hidup, berpikir, dan bertindak semuanya dapat ditingkatkan dengan memperoleh pendidikan yang baik (Hakim & Darajat, 2023).

Pendidikan tidak hanya bertujuan untuk memiliki peserta didik yang cerdas dan terampil dalam mengerjakan tugas. Tetapi peserta didik juga diharapkan menjadi pribadi yang memiliki moral. Oleh karena itu, strategi penting untuk meningkatkan standar pendidikan adalah meningkatkan moral melalui pendidikan moral. Pada dasarnya moral adalah pemahaman yang bermaksud untuk memberi peserta didik pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

Dengan adanya moral yakni untuk menciptakan individu yang dapat memahami dan menerapkan nilai moral, yang dipengaruhi oleh agama, budaya, adat istiadat moral sosial dan budaya (Febrianti & Dewi, 2021). Namun peserta didik pada era globalisasi ini mengenai aspek moral, dan karakter mulai menurun.

Menurut (Faridahtul Jannah, 2021) Guru harus mampu beradaptasi dalam rencana pembelajarannya jika mereka ingin memenuhi kebutuhan siswa dengan tingkat pengetahuan awal yang sangat berbeda. Penggunaan media pembelajaran di dalam kelas diharapkan dapat menghasilkan peningkatan kualitas pendidikan.

Kebaruan (novelthy) penelitian ini terdapat dalam sebuah cara mengembangkan atau meningkatkan nilai moral etika siswa melalui pembelajaran game interaktif wordwall pada muatan pelajaran PPKn materi penerapan nilai-nilai sila Pancasila karena penelitian terdahulu lebih merujuk pada hasil

belajar siswa, sementara pada penelitian yang akan dilakukan penulis ini akan merujuk kepada media pembelajaran mengenai nilai moral etika peserta didik. Penelitian terdahulu yakni oleh (Putri & Hamimah, 2023) menilai media interaktif yang dipasang di dinding asli, praktis, dan merupakan alat pembelajaran yang hebat. Selanjutnya menurut (Hidayah & Prasetyo, 2022) menjadikan wordwall sebagai fokus media permainan pembelajaran berpotensi meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

METODE PENELITIAN

Materi pendidikan wordwall merupakan hasil proses penelitian dan pengembangan (R&D). Bidang studi yang disebut "metode penelitian dan pengembangan" digunakan ketika produk baru dirancang dan dievaluasi (Maskar & Dewi, 2020). Meskipun ada 10 langkah pengembangan Borg & Gall, namun dapat digunakan dan diubah sesuai dengan kebutuhan penelitian dan dikarenakan ada beberapa hal yang tidak memungkinkan seluruh langkah diterapkan menurut seperti keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya (Muadz, 2023). Menurut (Adawiyah et al., 2022) Borg & Gall mengatakan bahwa penelitian dapat dibatasi dalam skala kecil, termasuk mengurangi jumlah langkah yang diambil. Oleh karena itu prosedur pengembangan yang akan diteliti diubah menjadi 5 tahap untuk memenuhi kebutuhan pengembangan yakni sebagai berikut: Studi Pendahuluan, Perancangan Media Interaktif, Pengembangan Produk, Validasi Dan Uji Coba Terbatas, Revisi Produk Akhir Pengembangan.

Produk diuji untuk menentukan seberapa menarik dan layak produk tersebut. Data kuantitatif dan kualitatif adalah jenis data yang dikumpulkan oleh tim ahli dari hasil

validasi. Penulis memanfaatkan data kualitatif yang diperoleh dari penilaian, berupa ide atau komentar, sekaligus melakukan modifikasi media pembelajaran interaktif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah penelitian dan pengembangan. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan yang menggunakan model R & D dengan hasil berupa produk media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif ialah berbasis wordwall tentang penerapan nilai-nilai sila Pancasila pada mata pelajaran PPKn kelas VI. Hasil penelitian dan pengembangan meliputi:

Studi Pendahuluan

Media pembelajaran sangat penting untuk keberhasilan belajar karena jika peserta didik memiliki media pembelajaran yang tersedia, mereka akan memiliki kemampuan untuk berpikir secara konkret, yang berarti akan mengurangi verbalisme mereka (Rahmawati et al., 2022). Media yang dikonsumsi peserta didik juga berdampak pada kemampuan belajarnya.

Perencanaan Media Interaktif

Setelah melakukan studi pendahuluan, perencanaan media pembelajaran interaktif dilakukan dengan membuat story board dan RPP. Story board dibuat untuk memudahkan peneliti dalam proses pembuatan sebuah produk. RPP disesuaikan dengan indikator yang ingin dicapai. RPP yang dibuat memuat Kompetensi Dasar 3.1 dan 4.1 serta indikator yang digunakan yaitu tentang penerapan nilai-nilai Pancasila sila pertama dan kedua. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket. Hasil pengumpulan data di-peroleh dari lembar validasi dalam bentuk angket. Angket diberikan kepada validator serta kepada peserta didik. Hal tersebut digunakan untuk mengetahui

pengembangan media dan respon peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis wordwall pada mata pelajaran PPKn materi penerapan nilai-nilai sila Pancasila kelas VI.

Pengembangan Produk

a. Menyusun Kerangka

Produk yang dikembangkan ialah media interaktif berbasis word-wall pada mata pelajaran PPKn materi penerapan nilai-nilai sila Pancasila kelas VI yakni : Tujuan Pembelajaran, Materi pembelajaran, Model, Pendekatan, dan Metode Pembelajaran, Media dan Sumber Pelajaran, dan Sintak Penggunaan Media.

b. Mengembangkan Produk

Berikut ini runtutan membuat produk media pembelajaran inter-aktif berbasis wordwall :

1) Membuat tampilan awal media pembelajaran interaktif pada google sites dengan membuat beberapa komponen yaitu logo, tulisan, dan menambahkan background, serta tombol next dan back untuk melanjutkan ke halaman berikutnya.



Gambar 1 Tampilan Awal

2) Setelah membuat tampilan awal media pembelajaran interaktif, lalu membuat tujuan pembelajaran dan disesuaikan dengan Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)



Gambar 2 Tujuan Pembelajaran

3) Buatlah materi pembelajaran yang akan diterapkan pada media pembelajaran interaktif.



Gambar 3 Materi Pembelajaran

4) Buatlah materi pembelajaran, juga mencantumkan video pembelajaran agar peserta didik lebih mudah memahami materi dan tidak merasa bosan.



Gambar 4 Video Pembelajaran

5) Rancanglah petunjuk penggunaan media untuk mempermudah pengguna menggunakan media pembelajaran.



Gambar 5 Petunjuk Penggunaan

6) Masukkan link wordwall pada google sites yang sudah dirancang.



Gambar 6 Link Game Wordwall



Gambar 7 Game Wordwall



Gambar 8 Game Wordwall



Gambar 9 Game Wordwall

Validasi Produk

Validasi produk dilakukan guna mengetahui tingkat kevalidan suatu produk pengembangan. Dalam penelitian ini terdapat validasi ahli media, validasi ahli materi, serta praktisi pembelajaran kelas VI. Angket yang dibagikan kepada tim validator dan praktisi telah disesuaikan dengan kebutuhan peneliti. Validasi ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan media pembelajaran dan penilaian praktisi digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media sebelum diujikan kepada peserta didik kelas VI SDN Mayangan 4 Kota Probolinggo.

a. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media pembelajaran adalah salah satu penunjang keberhasilan suatu

produk pengembangan. Validator ahli media pembelajaran adalah Ibu Ribut Sriwijayanti, S.Pd, M.Pd., selaku dosen Universitas Panca Marga Probolinggo. Saran atau masukan dari validator digunakan untuk revisi produk agar menjadi lebih baik.

Tabel 1. Hasil Penilaian Media Pembelajaran

No	Aspek Penilaian	SB 4	B 3	KB 2	TB 1
1	Reliable (dapat berjalan dengan baik)		✓		
2	Kesesuaian media pembelajaran inter-aktif dengan kurikulum yang digunakan	✓			
3	Kemudahan memahami sistem pengoperasian media wordwall		✓		
4	Tulisan dan gambar terlihat jelas	✓			
5	Kesesuaian pemilihan background	✓			
6	Media pembelajaran wordwall menarik untuk peserta didik		✓		
7	Kemudahan memahami materi pelajaran dalam media wordwall	✓			
8	Kesesuaian pemakaian jenis huruf	✓			
9	Media pembelajaran interaktif wordwall efisien untuk digunakan	✓			
10	Kemenaarikan efek animasi dalam media wordwall		✓		
Total skor : 36 Persentase : 95% Kritik dan Saran : 1. Background kurang menarik 2. Lebih baik diberi tombol next dan back					

Berdasarkan tabel 1 di atas, dapat disimpulkan hasil penilaian dari validator ahli media pembelajaran adalah sangat layak. Hal

tersebut berdasarkan persentase yang dihasilkan yaitu sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\% = \frac{36}{40} \times 100\% = 90\%$$

Media dikatakan sangat layak jika melebihi persentase 80%. Hasil penilaian oleh validator menghasilkan persentase 90%. Jadi, media yang dibuat oleh peneliti dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang sangat layak.

b. Validasi Ahli Materi

Angket validasi diberikan kepada validator untuk mengukur tingkat kevalidan materi yang terdapat pada media. Bapak Didit Yulian Kasdriyanto, S.Pd, M.Pd., selaku dosen Universitas Panca Marga Probolinggo adalah validator ahli materi pembelajaran.

Tabel 2. Hasil Penilaian Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	SB 4	B 3	KB 2	TB 1
1	Ketepatan bahasa yang digunakan dalam media wordwall		✓		
2	Video yang digunakan sesuai dengan materi penerapan nilai-nilai sila Pancasila	✓			
3	Penyajian materi sesuai dengan materi peserta didik kelas VI SD	✓			
4	Kesesuaian soal latihan yang disajikan dalam media wordwall	✓			
5	Tujuan pembelajaran disampaikan dengan jelas	✓			
6	Ketepatan dan kebenaran teks dalam materi dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran		✓		
7	Penggunaan jenis dan ukuran huruf		✓		
8	Manfaat untuk menambah pengetahuan	✓			
9	Variasi soal latihan	✓			

10	Isi materi pembelajaran dalam media pembelajaran dapat memotivasi peserta didik ditambah sua	✓
Total skor : 37		
Persentase : 93%		
Kritik dan Saran :		
Jika perlu		

Berdasarkan tabel 2 hasil penilaian dari validator ahli materi pembelajaran, persentase diperoleh yaitu sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\% = \frac{37}{40} \times 100\% = 93\%$$

Materi dalam suatu media dikatakan sangat layak jika melebihi persentase 80%. Hasil penilaian oleh validator menghasilkan persentase 93%. Jadi, media yang dibuat oleh peneliti dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang sangat layak dan dapat digunakan sebagai penunjang.

c. Uji Coba Lapangan Terhadap Praktisi Pembelajaran Kelas VI Penilaian dari praktisi pembelajaran digunakan sebagai uji coba kepraktisan suatu media. Praktisi pembelajaran kelas VI adalah Bapak Fahrur Rozi, S.Pd., selaku guru kelas VI SDN Mayangan 4 Kota Probolinggo, Bapak Fahrur Rozi dipilih sebagai praktisi pembelajaran karena telah memenuhi syarat sebagai praktisi. Saran atau masukan yang diberikan validator digunakan sebagai guna media yang lebih baik.

Tabel 3. Hasil Penilaian Ahli Pembelajaran

No	Aspek Penilaian	SB 4	B 3	KB 2	TB 1
1	Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas dalam media pembelajaran	✓			
2	Kesesuaian media pembelajaran interaktif dengan kurikulum yang digunakan	✓			
3	Reliable (dapat berjalan dengan baik)		✓		

4	Tulisan dan gambar terlihat jelas	✓
5	Pentingnya media pembelajaran interaktif	✓
6	Media pembelajaran wordwall menarik untuk peserta didik	✓
7	Kemudahan memahami materi pelajaran dalam media wordwall	✓
8	Bahasa dalam media pembelajaran mudah dipahami untuk peserta didik	✓
9	Soal-soal yang ada menumbuhkan kesadaran peserta didik untuk meningkatkan moral etika	✓
10	Kemenarikan efek animasi dalam media wordwall a dubbing pada materi	✓
Total skor : 36		
Persentase : 90%		
Kritik dan Saran :		
Sangat baik sekali perlu peningkatan		

Berdasarkan hasil penilaian dari praktisi pembelajaran kelas VI, persentase kelayakan yaitu sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\% = \frac{36}{40} \times 100\% = 90\%$$

Maka, dapat disimpulkan bahwa media yang dibuat oleh peneliti dikatakan sangat layak dengan persentase sebesar 90%. Sehingga, media dapat digunakan sebagai penunjang dalam proses mengajar.

Revisi Produk Akhir

Pakar media pembelajaran telah menetapkan bahwa medianya sudah sempurna, dengan beberapa penyesuaian. Latar belakang mungkin memerlukan beberapa perbaikan, dan validator menyarankan untuk menambahkan tombol berikutnya dan kembali.

Media dikatakan sangat layak berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi pembelajaran. Saran atau masukan dari

validator adalah jika perlu ditambah suara dubbing pada materi. Saran perbaikan tersebut digunakan sebagai revisi untuk menghasilkan media yang lebih baik.

Menurut praktisi pembelajaran, media yang dihasilkan sangat layak dan memiliki kepraktisan untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Saran atau masukan dari praktisi pembelajaran adalah media sudah bagus tetapi perlu peningkatan. Saran perbaikan tersebut digunakan untuk memperbaiki atau menghasilkan produk yang lebih baik.

Uji Coba Terbatas

Uji coba pemakaian dilakukan secara terbatas pada 7 peserta didik. Pelaksanaan uji coba produk terbatas pada peserta didik yaitu pada hari Selasa, 23 Januari 2024 di SDN Mayangan 4 Kota Probolinggo. Berikut merupakan hasil angket respon peserta didik:



Gambar 10 Uji coba terbatas pada peserta didik



Gambar 11 Uji coba terbatas pada peserta didik

Tabel 4. Hasil Uji Coba Produk

No	Aspek Penilaian	SB	B	KB	TB
		4	3	2	1
1	Tampilan yang disajikan menarik bagi anda	7			
2	Media pembelajaran mudah dipahami dan dipelajari	5	2		
3	Desain media sudah menarik	4	2	1	
4	Materi yang terdapat dalam media sesuai mata pelajaran penerapan nilai-nilai sila Pancasila	7			
5	Belajar sambil bermain membuat lebih bersemangat	6	1		
6	Dengan ditampilkan video, saya memahami tentang penerapan nilai-nilai sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari	4	3		
7	Dengan adanya media wordwall pada materi penerapan nilai-nilai sila Pancasila membuat saya ingin meningkatkan etika atau tingkah laku yang baik	6	1		
8	Dengan adanya gambar dapat mengingat informasi yang dipelajari	5	2		
9	Media pembelajaran menggunakan bahasa yang baik dan benar	6	1		
10	Tidak merasa kesulitan saat mempelajari materi dan menjawab soal	5	1	1	

Persentase = 95%

Total skor =

$$\frac{265}{260} \times 100\% = 95\%$$

Sebelumnya validasi oleh tiga ahli telah menunjukkan bahwa wordwall sebagai media pembelajaran interaktif sangat menarik dan praktis. Uji coba produk dengan siswa

menunjukkan bahwa materi pembelajaran yang dihasilkan layak 95%. Untuk mengukur sejauh mana mereka menganggap isi kursus sesuai, siswa diberi skala Likert. Media hasil penelitian menarik, edukatif, dan mudah dipahami, berdasarkan uji coba yang dilakukan hanya pada tujuh siswa. Hal ini berpotensi untuk merangsang perhatian siswa, mendorong mereka untuk belajar lebih giat, dan mempermudah berbagai kegiatan belajar. Hasilnya menunjukkan bahwa *Wordwall* adalah alat pembelajaran interaktif yang efektif.

KESIMPULAN

Penelitian dan pengembangan ini telah di validasi dan praktisi oleh tiga ahli. Hasil validasi dan praktisi menyatakan bahwa pengembangan media dapat dikatakan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran karena memiliki tingkat kevalidan dan kepraktisan yang tinggi. Berdasarkan hasil uji coba pemakaian terbatas kepada peserta didik yaitu mereka merasa bersemangat belajar, media mudah dipahami, media menarik, manfaat untuk menambah pengetahuan. Berdasarkan hasil penilaian dari ahli media pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa media dikatakan sangat layak akan tetapi dengan adanya revisi. Saran atau masukan dari validator adalah background harus lebih menarik lagi, dicantumkan tombol next dan back. Media yang dikembangkan dinyatakan valid dengan hasil rata-rata sebesar 90%. Revisi materi jika perlu ditambahkan suara dubbing materi. Saran perbaikan tersebut digunakan sebagai revisi untuk menghasilkan media yang lebih baik. Media yang dikembangkan dinyatakan valid dengan hasil rata-rata sebesar 93%. Revisi menurut praktisi pembelajaran adalah media sangat baik sekali dengan hasil rata-rata sebesar 90%. Menurut hasil penilaian dari

praktisi pembelajaran, media yang dikembangkan memiliki kepraktisan yang tinggi.

DAFTAR RUJUKAN

- Adawiyah, R., Faiz, A., & Yuningsih, D. (2022). Pengembangan Media Magic Box Sikla (Siklus Air) pada Pembelajaran IPA Materi Siklus Air Kelas V. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 599–606. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.2003>
- Faridahtul Jannah, D. M. (2021). Pedagogy Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan. *PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF TEMA 8 UNTUK SISWA KELAS V SEMESTER 2 DI SDN KADEMANGAN 1 KOTA PROBOLINGGO*, 8(2), 59–64.
- Febrianti, N., & Dewi, D. A. (2021). Pengembangan Nilai Moral Peserta Didik Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(2), 476–482. <https://doi.org/10.31316/jk.v5i2.1772>
- Hakim, A. R., & Darajat, J. (2023). Pendidikan Multikultural dalam Membentuk Karakter dan Identitas Nasional. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(3), 1337–1346. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i3.1470>
- Hidayah, S. N., & Prasetyo, T. (2022). Pengembangan Media Game Edukasi Tematik Berbasis Web Wordwall Berpadukan Classroom untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(7), 2632–2635. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i7.732>
- Muadz, M. (2023). Pengembangan Model Optimalisasi Pemanfaatan Pmm Dalam Implementasi Merdeka Belajar Melalui Lokakarya Bagi Satuan Pendidikan Jenjang Sd Di Kota Batu. *Jurnal*

- Pendidikan Taman Widya Humaniora (JPTWH)*, 2(2), 680–702.
- Putri, N. M., & Hamimah, H. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Wordwall Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) pada Pembelajaran IPA. *Pengembangan Multimedia Interaktif Wordwall Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) Pada Pembelajaran IPA*. *IPA Nana*, 3(1), 95–99. <https://doi.org/10.58737/jpled.v3i1.99>
- Rahmawati, E., Harahap, N. B., Maswariyah, Agara, L. R., & Wandini, R. R. (2022). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Memotivasi Siswa SDN Muarasitulen. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 14114–14120. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/4675>