

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN GAME EDUKASI WORDWALL SEBAGAI EVALUASI
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA MATERI KEWAJIBAN DAN
HAKKU DI SEKOLAH MI DARUL HIKAM KOTA BATU**

OLEH

NOFITA PUTRI ANDINI

NIM.200103110019



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

2025

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN GAME EDUKASI *WORDWALL* SEBAGAI EVALUASI
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA MATERI KEWAJIBAN
DAN HAKKU DI SEKOLAH MI DARUL HIKAM KOTA BATU**

Diajukan Kepada

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana

OLEH

NOFITA PUTRI ANDINI

NIM.200103110019



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

2025

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN GAME EDUKASI *WORDWALL* SEBAGAI EVALUASI
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA MATERI KEWAJIBAN DAN
HAKKU DI SEKOLAH MI DARUL HIKAM KOTA BATU**

SKRIPSI

Oleh:

Nofita Putri Andini

NIM.200103110019

Telah Disetujui Oleh:

Dosen Pembimbing



Waluyo Satrio Adji, M.Pd.I
NIP. 198712142015031003

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Ahmad Abtokhi, M.Pd
NIP. 197610032003121004

LEMBAR PENGESAHAN

PENGEMBANGAN GAME EDUKASI *WORDWALL* SEBAGAI EVALUASI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA MATERI KEWAJIBAN DAN HAKKU DI SEKOLAH MI DARUL HIKAM KOTA BATU

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh Nofita Putri Andini (200103110019)

Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 31 Oktober 2025 dan dinyatakan

LULUS

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan untuk

memperoleh gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (S.Pd)

Dewan Penguji

Tanda Tangan

Ketua Penguji

Prof. Dr. H. Muhammad Walid, MA
NIP. 197308232000031002

: ()

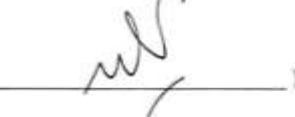
Anggota Penguji

Dr. Agus Mukti Wibowo, M.Pd
NIP. 197807072008011021

: ()

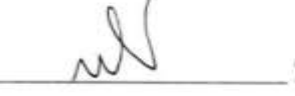
Sekretaris Penguji

Waluvo Satrio Adji, M.Pd.I
NIP. 198712142015031003

: ()

Dosen Pembimbing

Waluvo Satrio Adji, M.Pd.I
NIP. 198712142015031003

: ()

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan



Prof. Dr. H. Muhammad Walid, MA
NIP. 197308232000031002

NOTA PEMBIMBING

Waluyo Satrio Adji, M.Pd.I

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Malang, 23 September 2025

Hal : Skripsi Nofita Putri Andini

Lamp : 4 (Empat) Ekslembar

Yang Terhormat,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)

UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Di Malang

Assalamu'alaikum, Wr,Wb.

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa, maupun, teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama : Nofita Putri Andini

NIM : 200103110019

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : Pengembangan Game Edukasi Wordwall Sebagai Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Kewajiban dan Hakku di Sekolah MI Darul Hikam Kota Batu

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut layak diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya

Wassalamu'alaikum, Wr,Wb

Pembimbing,


Waluyo Satrio Adji, M.Pd.I
NIP. 198712142015031003

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Nofita Putri Andini
NIM : 200103110019
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Pengembangan Game Edukasi Wordwall Sebagai Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Hak dan Kewajibanku di Sekolah MI Darul Hikam Kota Batu

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri, bukan plagiasi dari karya yang telah ditulis atau diterbitkan orang lain. Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik penulisan karya ilmiah dan dicantumkan dalam daftar rujukan. Apabila di kemudian hari ternyata skripsi ini terdapat unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia untuk diproses sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

Kota Batu, 23 September 2025

Hormat saya,



Nofita Putri Andini
NIM.200103110019

MOTTO

“Semua sudah Allah atur, jangan takut gagal.
Allah sangat bisa memudahkan segala urusan secara tiba-tiba.”

LEMBAR PERSEMBAHAN

Dengan rahmat Allah Yang Maha Pengasih dan Penyanyang, skripsi ini penulis persembahkan kepada :

1. Alm. Bapak Pakeh dan Ibu Sulastri selaku orang tua peneliti
2. Ahmad Aminudin dan Iwan Agus Mulyono selaku kakak peneliti

Yang selalu menjadi motivator untuk segera menyelesaikan skripsi ini, serta memberikan do'a dan nasehat baik sehingga peneliti mampu menyelesaikan skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat rahmat dan hidayah-Nya kami bisa menyelesaikan skripsi ini tanpa kurang suatu apapun dengan judul “Pengembangan Game Edukasi *Wordwall* Sebagai Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Kewajiban dan Hakku di Sekolah MI Darul Hikam Kota Batu”. Laporan skripsi ini dibuat sebagai salah satu persyaratan untuk melanjutkan pelaksanaan penulisan skripsi pada tingkat program Strata-1 di Jurusan Pendidikan Guru Mdrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Sholawat serta salam saya sampaikan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa cahaya dari zaman kebodohan hingga mencapai zaman serba berpengetahuan seperti sekarang ini.

Penulis mengakui bahwa penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan kali ini penulis ingin mengungkapkan rasa berterimakasih kepada :

1. Allah SWT, atas segala rahmat, nikmat, dan karunia-Nya selama penulis menyusun skripsi ini.
2. Prof. Dr. Hj. Ilfi Nur Diana, M.Si, CAHRM, CRMP selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Prof. Dr. H. Muhammad Walid, MA selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
4. Waluyo Satrio Adji, M.Pd.I, selaku dosen pembimbing yang sangat tegas dan teliti sehingga peneliti mampu menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Selain itu terimakasih telah memberikan bimbingan, saran, kritik dan masukan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Galih Puji Mulyoto, M.Pd selaku validator ahli materi dalam pengembangan media pembelajaran ini yang sudah memberikan saran, masukan dan kritik kepada peneliti agar lebih baik lagi.

6. Maryam Faizah, M.Pd.I selaku validator ahli media materi dalam pengembangan media pembelajaran ini yang sudah memberikan saran, masukan dan kritik kepada peneliti agar lebih baik lagi.
7. Nur Imamah, S.Pd selaku validator ahli pembelajaran dan guru kelas III MI Darul Hikam Kota Batu yang sudah memberikan kesempatan kepada peneliti karena sudah diberi izin melakukan penelitian di kelas III MI Darul Hikam Kota Batu dengan sangat baik.
8. Teruntuk cinta pertama saya, Ayahanda tercinta Almarhum Bapak Pakeh beliau memang tidak sempat menemani penulis dalam perjalanan selama menempuh pendidikan. Alhamdulillah penulis sudah berada di tahap ini, menyelesaikan karya tulis sederhana ini sebagai perwujudan terakhir sebelum engkau benar-benar pergi. Semoga Allah SWT melapangkan kubur dan menempatkan bapak ditempat yang mulia di sisi Allah SWT, Amiin.
9. Teruntuk pintu surgaku, Ibu Sulastri wanita hebat yang selalu menemani hari-hari penulis dalam mengerjakan tugas akhir ini. Selalu sabar dan tiada henti-hentinya memberikan semangat, dorongan serta motivasi kepada penulis agar cepat menyelesaikan tugas akhir ini.
10. Teruntuk kedua kakak penulis Ahmad Aminudin dan Iwan Agus Mulyono yang selalu memberikan semangat, selalu menanyakan progres disetiap waktu, dorongan dan motivasi serta canda tawa sebagai dan kasih sayang sebagai seorang kakak
11. Rizza Rahmadiani, Ayu Na'imatul Muflikhah, dan Fatimah Nur Lely teman seperjuangan penulis dari awal menjadi mahasiswa baru sampai sekarang. Meskipun disetiap progress pengerjaan ini berbeda, tetapi komunikasi akan tetap terjalin dan meskipun sekarang sudah mempunyai kesibukan masing-masing, rasa pertemanan dibangku perkuliahan ini semoga tidak hilang dan tetap terus menjalin sebagai teman yang selalu mensupport satu sama lain
12. Teman-teman penulis Faiqotul Himmah, Rosa Nur Khoiriyah, Nur Atiqah Zumma, Alya Putri Fadillah, dan Anti Aldiana yang selalu membantu penulis

disaat waktu penulis membutuhkan bantuan, selalu memberi dorongan saat bimbingan dan selalu menjadi teman yang saling menyemangati.

13. Semua pihak yang telah memberikan bantuan kepada peneliti yang tidak bisa peneliti sebutkan satu per satu dalam menyelesaikan tugas akhir ini
14. Yang terakhir untuk diriku sendiri, terimakasih sudah mau berjuang dan penuh dengan pengorbanan. Meskipun didalam penyelesaian tugas akhir ini penuh dengan keraguan, kebimbangan, dan rasa tidak percaya diri, tetapi diri ini selalu mencoba menguatkan, mengokohkan dan tetap semangat dan yakin dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

Peneliti berharap bahwa skripsi ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi yang berarti bagi perkembangan ilmu pengetahuan, bagi bagi peneliti maupun pihak lain yang berkepentingan.

Kota Batu, 23 September 2025

Hormat Saya,



Nofita Putri Andini
NIM.200103110019

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 158 Tahun 1987 dan No.0543 b/U/1987 yang secara garis dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا = a	ز = z	ق = q
ب = b	س = s	ك = k
ت = t	ش = sy	ل = l
ث = ts	ص = sh	م = m
ج = j	ض = dl	ن = n
ح = h	ط = th	و = w
خ = kh	ظ = zh	ه = h
د = d	ع = ‘	ء = ‘
ذ = dz	غ = gh	ي = y
ر = r	ف = f	

B. Vokal Panjang dan Vokal Diftong

Vokal Panjang

Vokal (a) Panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

Vokal Diftong

أو = Aw

أي = Ay

أو = û

يا = ÿ

DAFTAR ISI

COVER	i
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR NOTA PEMBIMBING	iv
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	v
MOTTO.....	vi
LEMBAR PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN.....	xi
DAFTAR ISI.....	ii
DAFTAR TABEL.....	v
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR LAMPIRAN.....	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT.....	ix
ملخص.....	x
BAB I	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Pengembangan	9
D. Manfaat Pengembangan	9
E. Asumsi Pengembangan	11
F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	11
G. Orisinalitas Pengembangan.....	12
H. Definisi Istilah	18
I. Sistematika Penulisan.....	19

BAB II.....	21
TINJAUAN PUSTAKA.....	21
A. Kajian Teori.....	21
1. Media Pembelajaran	21
2. Game Edukasi <i>Wordwall</i>	22
3. Pembelajaran Pendidikan Pancasila	26
B. Perspektif Teori Dalam Islam	27
C. Kerangka Berfikir.....	28
BAB III.....	31
METODE PENELITIAN.....	31
A. Jenis Penelitian.....	31
B. Model Pengembangan.....	31
C. Prosedur Pengembangan	34
D. Uji Produk	38
E. Jenis Data	39
F. Teknik Pengumpulan Data:.....	39
G. Teknik Analisis Data	41
BAB IV	44
HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	44
A. Hasil Produk Pengembangan.....	44
B. Hasil Data Pengembangan	59
C. Hasil Data Uji Coba.....	66
BAB V.....	69
PEMBAHASAN	69
A. Proses Pengembangan Game Edukasi <i>Wordwall</i>	69
B. Validitas Game Edukasi <i>Wordwall</i> sebagai Evaluasi Pembelajaran	75
C. Kemenarikan Game Edukasi <i>Wordwall</i> sebagai Evaluasi Pembelajaran	77
BAB VI	84
PENUTUP.....	84

A. Simpulan.....	84
B. Saran	85
DAFTAR PUSTAKA	87
LAMPIRAN – LAMPIRAN	89
RIWAYAT HIDUP.....	106

DAFTAR TABEL

Table 1.1 Perbedaan, Persamaan, dan Orisinalitas Pengembangan	16
Table 2. 2 Kemenarikan Produk.....	43
Tabel 4. 1 Tabel Kompetensi Inti.....	50
Tabel 4. 2 Tabel Kompetensi Dasar	50
Tabel 4. 3 Tabel Tujuan Pembelajaran	51
Tabel 4. 4 Tabel hasil validasi.....	57
Tabel 4. 5 Revisi Produk Berdasarkan Ahli Materi	58
Tabel 4. 6 Revisi Produk Berdasarkan Ahli Media.....	58
Tabel 4. 7 Hasil Validasi Ahli Materi	60
Tabel 4. 8 Penilaian Validator Ahli Media	63
Tabel 4. 9 Saran dan Kritik Validator Ahli Media.....	64
Tabel 4. 10 Penilaian Validator Ahli Pembelajaran.....	65
Tabel 4. 11 Kritik dan Saran Validator Ahli Pembelajaran	66
Tabel 4. 12 Angket Respon Peserta Didik	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Wordwall.....	23
Gambar 2.2 Kerangka Berpikir.....	29
Gambar 3.1 Model Borg and Gall.....	32
Gambar 4.1 Beranda.....	50
Gambar 4.2 Halaman Menu.....	51
Gambar 4.3 Halaman Petunjuk.....	51
Gambar 4.4 Halaman Do'a Sebelum Belajar.....	52
Gambar 4.5 Halaman KI,KD, dan Tujuan Pembelajaran.....	52
Gambar 4.6 Halaman Ice Breaking.....	52
Gambar 4.7 Halaman Materi.....	53
Gambar 4.8 Halaman Game.....	53
Gambar 4.9 Halaman Game 2.....	54
Gambar 4.10 Halaman Profil Pengembang.....	54
Gambar 4.11 Revisi Produk Ahli Materi.....	56
Gambar 4.12 Revisi Produk Ahli Media.....	56

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	90
Lampiran 2 Permohonan Validasi Ahli Materi	91
Lampiran 3 Hasil Validasi Ahli Materi.....	92
Lampiran 4 Surat Permohonan Validasi Ahli Media	95
Lampiran 5 Hasil Validasi Ahli Media	96
Lampiran 6 Surat Permohonan Validasi Ahli Pembelajaran	99
Lampiran 7 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran.....	100
Lampiran 8 Hasil Angket Respon Peserta Didik	103
Lampiran 9 Hasil Menggali Informasi Pra-Penelitian	104
Lampiran 10 Dokumentasi Penelitian.....	105

ABSTRAK

Andini, Nofita Putri. 2025. Pengembangan Game Edukasi *Wordwall* Sebagai Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Kewajiban dan Hakku di Sekolah MI Darul Hikam Kota Batu. Skripsi. Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing: Waluyo Satrio Adji, M.Pd.I

Kata Kunci: Pengembangan Media, Game Edukasi, *Wordwall*, Kewajiban dan Hak

Pendidikan Pancasila membawa dampak positif bagi peserta didik, seperti dalam bidang akademik yang bertujuan mengetahui kewajiban dan hak sebagai warga sekolah selain itu juga untuk bertujuan mengembangkan kemampuan pemahaman pembelajaran, tingkat semangat peserta didik, dan menanamkan nilai-nilai pancasila khususnya pada lingkungan sekolah. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan game edukasi *wordwall* sebagai evaluasi pembelajaran pendidikan pancasila pada materi kewajiban dan hakku di sekolah untuk siswa kelas III MI Darul Hikam Kota Batu.

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) berdasarkan model Borg and Gall yang terdiri dari sepuluh langkah, namun dalam penelitian ini dibatasi hingga langkah keenam, yaitu: (1) Potensi dan Masalah (2) Pengumpulan Data (3) Desain Produk (4) Validasi Desain (5) Revisi Produk dan (6) Uji Coba Produk. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III MI Darul Hikam Kota Batu. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, angket validasi dari ahli materi dan ahli media, serta angket respon siswa.

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, menunjukkan bahwa game edukasi *wordwall* ini mendapatkan presentase dari validator ahli materi 92%, validator ahli media 84%, serta validator ahli pembelajaran sebesar 96%. Sedangkan presentase kemenarikan dari hasil angket respon peserta didik mendapatkan 97%. Berdasarkan hasil tersebut, media game edukasi *wordwall* pada materi kewajiban dan hakku di sekolah mendapatkan kriteria kemenarikan sangat menarik bagi peserta didik kelas III MI Darul Hikam Kota Batu.

ABSTRACT

Andini, Nofita Putri. 2025. The Development of *Wordwall* Educational Game as a Learning Evaluation Tool for Pancasila Education on the Topic "My Duties and Rights at School" for Third Grade Students of MI Darul Hikam, Batu City. Undergraduate Thesis. Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang. Supervisor: Waluyo Satrio Adji, M.Pd.I.

Keywords: Media Development, Educational Game, Wordwall, Duties and Rights

Pancasila education brings positive impacts to students, such as in academics which aims to understand the obligations and rights as school citizens, in addition to developing the ability to understand learning, the level of enthusiasm of students, and instilling Pancasila values, especially in the school environment. This study aims to develop a wordwall educational game as an evaluation of Pancasila education learning on the material of my obligations and rights at school for third grade students of MI Darul Hikam Kota Batu.

This study uses a Research and Development (R&D) method based on the Borg and Gall model, which consists of ten steps. However, this research was limited to six steps: (1) Potential and Problems, (2) Data Collection, (3) Product Design, (4) Design Validation, (5) Product Revision, and (6) Product Testing. The research subjects were third-grade students of MI Darul Hikam, Batu City. Data were collected through interviews, observations, validation questionnaires from content and media experts, as well as student response questionnaires.

The results of the research and development show that the Wordwall educational game received a score of 92% from the content expert, 84% from the media expert, and 96% from the learning expert. Meanwhile, student response to the attractiveness of the product reached 97%. Based on these results, the Wordwall educational game on the topic of "My Duties and Rights at School" is categorized as *very attractive* for third-grade students of MI Darul Hikam, Batu City.

ملخص

أنديني، نوفيتا بوتري. ٢٠٢٥. تطوير لعبة تعليمية على شكل جدار الكلمات كأداة لتقييم التعلم في تعليم البانشاسيلا حول موضوع "واجباتي وحقوق في المدرسة" لطلاب الصف الثالث الابتدائي في مدرسة دار الحكمة الإسلامية، مدينة باتو. أطروحة بكالوريوس. قسم إعداد معلمي المدرسة الابتدائية، كلية التربية وتدريب المعلمين، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية، مالانج. المشرف: واليو ساتريو أدجي، ماجستير في التنمية البشرية.

الكلمات المفتاحية: تطوير وسائل الإعلام، لعبة تعليمية، جدار الكلمات، الواجبات والحقوق

يُحدث تعليم بانكاسيلا تأثيرًا إيجابيًا على الطلاب، لا سيما في المجال الأكاديمي، من خلال مساعدتهم على فهم واجباتهم وحقوقهم كأعضاء في المجتمع المدرسي. كما يهدف إلى تنمية مهارات التفكير النقدي، وتعزيز الوطنية، وغرس قيم بانكاسيلا. يهدف هذا البحث إلى تطوير لعبة تعليمية باستخدام كأداة لتقييم التعلم في تعليم بانكاسيلا حول موضوع "واجباتي وحقوق في المدرسة" لطلاب الصف الثالث في مدرسة دار الحكمة بمدينة باتو.

تعتمد هذه الدراسة على منهجية البحث والتطوير المستندة إلى نموذج بورغ وغال، والتي تتكون من عشر خطوات. اقتصر البحث على ست خطوات: (١) الإمكانيات والمشكلات، (٢) جمع البيانات، (٣) تصميم المنتج، (٤) التحقق من صحة التصميم، (٥) مراجعة المنتج، و(٦) اختبار المنتج. شملت عينة البحث طلاب الصف الثالث الابتدائي في مدرسة دار الحكمة الإسلامية بمدينة باتو. جُمعت البيانات من خلال المقابلات والملاحظات واستبيانات التحقق من صحة البيانات من خبراء المحتوى والإعلام، بالإضافة إلى استبيانات استجابة الطلاب

أظهرت نتائج البحث والتطوير أن لعبة "وورد وول" التعليمية حصلت على تقييم ٩٢% من خبير المحتوى، و٨٤% من خبير الوسائط، و٩٦% من خبير التعلم. في الوقت نفسه، بلغت نسبة رضا الطلاب عن المنتج ٩٧%. بناءً على هذه النتائج، صنفت لعبة "وورد وول" التعليمية، التي تتناول موضوع "واجباتي وحقوق في المدرسة"، على أنها جذابة جدًا لطلاب الصف الثالث في مدرسة دار الحكمة الإسلامية بمدينة باتو.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Mata pelajaran PPKn adalah singkatan dari Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, yang merupakan mata pelajaran yang mencakup pemahaman tentang Pancasila sebagai dasar hidup dan peradilan sosial dalam negara. Mata pelajaran ini disusun berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan mencakup beberapa aspek, seperti pendekatan saintifik, pembelajaran berbantuan media teknologi, dan implementasi pendidikan karakter.¹ Oleh karena itu di tingkat sekolah dasar, siswa dapat menerapkan pendidikan ini dengan mengaitkan pelajaran tersebut dengan peristiwa aktual yang terjadi, sehingga mereka dapat berusaha memecahkan masalah dengan menggunakan pengetahuan yang dimiliki.

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang sekarang disebut Pendidikan Pancasila ini membawa dampak positif bagi siswa, seperti dalam bidang akademiknya yang bertujuan untuk menghasilkan siswa yang memahami pentingnya kerja sama dalam lingkungan sekitar. Sebagai contoh, siswa diharapkan tidak hanya memahami konsep gotong royong, melainkan dapat mengaplikasikannya juga dalam kehidupan mereka².Suwadi

¹ Ratna Dewi Haryati, "Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ppkn Kelas Viii Di Smp Negeri 30 Muaro Jambi," *Journal of Social Knowledge Education (JSKE)* 3, no. 2 (2022): 33–37, <https://doi.org/10.37251/jske.v3i2.404>.

² Ditania Oktariyanti, Aren Frima, and Riduan Febriandi, "Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis Game Edukasi Wordwall Tema Indahnya Kebersamaan Pada Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 5, no. 5 (2021): 4093–4100, <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1490>.

menyatakan, bahwa pendidikan kewarganegaraan adalah usaha yang dilakukan pemerintah secara sadar untuk dapat menanamkan nilai kebangsaan dalam segala aspek dimensi, serta berhubungan dengan dasar pengetahuan mengenai penanaman nilai kewarganegaraan, demokrasi, sosial politik, dan mempersiapkan generasi penerus bangsa agar turut serta berpartisipasi aktif dan menyeluruh, kaitannya dengan proses politik, sehingga dapat terbentuk warga negara yang baik.(Suwadi:2007)³.

Pembelajaran Pendidikan Pancasila bertujuan untuk mengembangkan kemampuan pemahaman siswa terhadap pembelajaran serta meningkatkan tingkat semangat siswa melalui game edukasi *wordwall* dan mampu membedakan Antara hak dan kewajiban sebagai warga sekolah. Tujuan tersebut juga mencakup pembentukan wawasan kebangsaan agar siswa dapat menghargai serta mendukung Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI) dengan penuh rasa cinta terhadap tanah air⁴. Guru memiliki tugas untuk merencanakan pembelajaran, melaksanakan kegiatan pembelajaran, serta melakukan penilaian terhadap proses dan hasil belajar siswa (Nupus, Triyogo, & Valen, 2021). Guru diharapkan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, kondusif serta menarik agar siswa bersemangat dalam belajar.

³ Yayang Furi Furnamasari Endah Parawangsa, Dini Anggraeni Dewi, "Hakikat Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar (SD)," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5, no. 3 (2021): 8050–54, <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/2297>.

⁴ Ilham Syahrul Jiwandono, "ELSE (Elementary School Education Journal) ANALISIS METODE PEMBELAJARAN KOMUNIKATIF UNTUK PPKN JENJANG SEKOLAH DASAR" 4, no. 1 (2020): 9–19, <http://dx.doi.org/10.30651/else.v4i1.3970>.

Pembelajaran Pendidikan Pancasila sangat penting diajarkan sejak dini, terutama pada jenjang MI. Dengan hal ini siswa mulai terbiasa untuk mengamalkan pengamalan dari butir – butir sila pancasila, misalnya ketika peserta didik , peserta didik melakukan piket kelas secara bersama – sama, dari kegiatan tersebut peserta didik secara tidak langsung sudah melakukan contoh pengamalan dari sila Pancasila ke-2 dimana peserta didik dapat memupuk nilai-nilai kerja sama dalam tim serta pekerjaan akan lebih ringan apabila dikerjakan secara bersama – sama. Selain itu, piket kelas juga sudah menjadi kewajiban seluruh warga kelas yang dikerjakan oleh seluruh warga kelas sesuai jadwal masing-masing, disatu sisi peserta didik juga sudah melakukan kewajibannya yaitu menjaga kebersihan lingkungan kelas. Nilai-nilai yang melekat dalam karakter seorang nasionalis melibatkan upaya untuk merawat lingkungan, menjaga kekayaan alam, mencintai tanah air, dan menunjukkan disiplin.⁵

Penggunaan media pembelajaran berbasis IT bermanfaat untuk memudahkan penyampaian materi pembelajaran oleh guru. Pemanfaatan media berbasis IT ini juga memiliki potensi untuk membereikan pengalaman belajar yang besar bagi peserta didik yang mungkin merasa bosan dengan model pembelajaran konvensional yang biasa digunakan oleh guru⁶. Hal tersebut selaras dengan pendapat Sanjaya (2006) yang menyatakan bahwa selain menjadi

⁵ Andara, “Meningkatkan Semangat Nasionalisme Melalui Pembelajaran Ppkn Di Sekolah Dasar,” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 3, no. 5 (2021): 7733–37.

⁶ Laudhira Kinantya Hanannika and Sukartono Sukartono, “Penerapan Media Pembelajaran Berbasis TIK Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (2022): 6379–86, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3269>.

fasilitator, guru memiliki peran penting untuk dapat memudahkan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga siswa dapat berperan aktif dan kreatif. Kegiatan pembelajaran yang tidak menyenangkan akan membuat siswa malas serta mengurangi tingkat konsentrasi siswa. Sehingga untuk menarik minat siswa, guru harus memiliki kemampuan pengelolaan kelas yang baik.

Berdasarkan hasil observasi awal, peneliti menggali informasi dengan salah satu guru wali kelas, kelas III di MI Darul Hikam Kota Batu dengan Ibu Nur Imamah, S.Pd. Dari hasil menggali informasi tersebut permasalahan dalam proses pembelajaran terutama pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila ini adalah kurangnya media dalam menyampaikan materi kepada siswa. Jadi guru hanya berpatokan pada media cetak seperti buku modul dan LKS siswa, selain itu guru juga membuat evaluasi berupa Lembar Kerja Pada Siswa (LKPD) sebagai bentuk pemahaman akhir siswa terhadap materi yang sudah dipelajari siswa. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dalam proses pembelajaran, perlu memperhatikan kualitasnya, baik dari segi konten, desain, media, maupun metode pengembangannya⁷. Dalam penyampaian materi pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila ini siswa bisa dan aktif serta ikut berpendapat dalam menjawab pertanyaan dari guru mata pelajaran.

Media pembelajaran di MI Darul Hikam Kota Batu menurun, disebabkan karena keterbatasan dalam penggunaan media, untuk itu perlu media

⁷ Andara, "Meningkatkan Semangat Nasionalisme Melalui Pembelajaran Ppkn Di Sekolah Dasar."

pendukung yang interaktif, salah satunya *wordwall*. Keuntungan dalam penggunaan media interaktif adalah kemampuan dalam menghadirkan informasi dalam bentuk visual dan multimedia⁸. Pada penelitian terdahulu 1, 2 penelitian itu sukses. Penyebab media pembelajaran menurun karena faktanya game edukasi itu bersifat satu arah (teacher center). Siswa hanya melihat dan lebih banyak mendengarkan materi yang disampaikan guru di dalam ketika pembelajaran berlangsung, ini terjadi ketika di zaman dulu sebelum revolusioner⁹. Dalam media pembelajaran ini terfokus pada salah satu mata pelajaran yaitu Pendidikan Pancasila.

Pembelajaran Pendidikan Pancasila juga sudah diajarkan mulai dari kelas 1, guru hanya mengulangi pembelajaran dari materi yang sama. Oleh sebab itu siswa tidak merasa kesulitan dalam menangkap penjelasan dan penjabaran dari guru. Tetapi siswa kerap bosan dan suntuk karena guru kurang bisa memanfaatkan media yang ada, dan hanya berfokuskan buku LKS saja. Selain itu metode yang digunakan juga masih kurang, hanya mengandalkan metode ceramah saja. Memilih suatu metode pengajaran tertentu akan mempengaruhi pemilihan media pembelajaran yang cocok, sambil tetap memperhatikan ketiga aspek lain yang juga penting, diantaranya materi, tujuan, dan evaluasi pembelajaran¹⁰.

⁸ Tri Satyo Utomo, "Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Era Digital Di Sekolah Dasar" 4, no. 1 (2023): 88–100.

⁹ Utomo.

¹⁰ Iwan Falahudin, "Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran," *Jurnal Lingkar Widyaaiswara* 1 (2014): 14.

Faktanya siswa selalu ramai, bergurau dengan teman sebangku dan keluar bangku karena proses pembelajaran yang kurang menyenangkan. Untuk kelas bawah itu sendiri juga perlu halnya kita menerapkan bermain sambil belajar, agar minat siswa meningkat dan fokus terhadap materi yang akan disampaikan. Belajar pada intinya adalah melakukan kegiatan, oleh karena itu, dalam proses pendidikan, siswa perlu aktif berinteraksi. Interaksi siswa bisa dilakukan dengan cara mendengarkan, mengamati, mencatat, merasakan, serta berpikir¹¹. Permasalahan tersebut dapat terjadi salah satunya disebabkan oleh penyampaian materi yang kurang efektif dan efisien, guru lebih sering menggunakan media berbentuk cetak dari pada media berbasis IT. Hal ini dikarenakan guru kurang pandai dalam mengoperasikan dan melaksanakan pembelajaran dengan media berbasis IT.

Setiap siswa mempunyai cara belajar sendiri - sendiri, guru harus mampu mengendalikan kelas agar dapat aktif dan kondusif. Hal ini merujuk kepada penjelasan Pingge (2020: 24) bahwa “pengaturan ruang kelas yang baik memainkan peran penting dalam keefektifan proses pembelajaran”. Dengan demikian, peningkatan mutu pembelajaran pun akan tercapai¹². Disisi lain tugas guru adalah menciptakan situasi awal atau kondisi yang tepat dalam proses pembelajaran untuk menyediakan lingkungan belajar yang mendukung,

¹¹ Supriyono, “Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa,” *Pendidikan Dasar II* (2018): 43–48.

¹² Diana Silaswati, “Mempersiapkan Kelas Yang Kondusif Dalam Upaya Optimalisasi Fokus Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar,” *Creative of Learning Students Elementary Education* 5, no. 6 (2022): 1253–58.

sehingga siswa dapat tetap fokus dan terlibat hingga selesai pelajaran¹³. Lingkungan belajar yang nyaman, akan membuat suasana belajar menjadi menyenangkan dan menarik perhatian siswa untuk fokus.

Peran guru selain mengelola kelas, guru juga harus bisa memanfaatkan media pembelajaran berbasis IT dengan mengikuti perkembangan zaman. Untuk meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran, disini pemanfaatan media sangat penting untuk digunakan. Salah satu media pembelajaran yang akan peneliti gunakan untuk menarik minat belajar siswa adalah media pembelajaran game edukasi berbasis *wordwall*. Penggunaan game edukasi ini membutuhkan keterlibatan dan interaksi antara siswa dengan media yang digunakan, dan diperlukan adanya interaksi yang dibangun yang bersifat komunikatif. Game edukasi *wordwall* ini adalah aplikasi lengkap memiliki kelebihan berupa fitur yang membantuk komunikasi dua arah atau multi arah (interaktif)¹⁴.

Pada media tersebut, hanya memerlukan proyektor LCD dalam menjalankan media tersebut. Di MI Darul Hikam Kota Batu, dimana peneliti melakukan penelitiannya ini, mumpuni untuk menggunakan media *wordwall* ini sebagai media pendukung. Karena tidak memerlukan gadget, dan setiap siswa hanya menjawab pertanyaan yang ditanyakan oleh peneliti. Siswa disini sebagai penggerak dan peneliti sebagai operator untuk melakukan pembelajaran dengan game edukasi *wordwall* ini. Di dalam website *wordwall* tersebut sangat banyak

¹³ Silaswati.

¹⁴ Aldi Anugrah et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis Game Edukasi Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VI SDN 48 Cakranegara," *PENDAGOGIA: Jurnal Pendidikan Dasar* 2, no. 3 (2022): 208–16.

berbagai macam fitur – fitur yang ada, mulai dari gambar – gambar yang menarik, animasi dan musik. Manfaat lainnya, media *wordwall* dapat memudahkan guru dalam melakukan evaluasi terhadap siswa, guru tidak disibukkan dalam administrasi berbentuk cetak¹⁵. Untuk siswa kelas bawah sangat cocok menggunakan media pembelajaran yang mengasyikkan sehingga fokus dan minat belajar akan terus bertambah, jikalau guru menggunakan dan memanfaatkan media yang ada.

Untuk media *wordwall* ini berbasiskan website, yang nantinya dapat menumbuhkan semangat belajar siswa terhadap setiap apa yang mereka lihat. Sehingga diharapkan nanti siswa dapat memahami dan meningkatkan semangat belajar mereka. Berdasarkan penjelasan diatas maka peneliti tertarik untuk menyusun konsep penelitian berjudul, **“Pengembangan Game Edukasi *Wordwall* Sebagai Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Kewajiban dan Hakku di Sekolah MI Darul Hikam Kota Batu”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, dapat disimpulkan bahwa rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran game edukasi *wordwall* sebagai evaluasi pembelajaran pendidikan pancasila materi kewajiban dan hakku di sekolah kelas III MI Darul Hikam Kota Batu?

¹⁵ Lia Epriliyanti et al., “Literatur Review: Penggunaan Media WORDWALL Sebagai Alat Penilaian Hasil Belajar Matematika Di Sekolah Dasar,” *Proseding Didaktis: Seminar Nasional Pendidikan Dasar* 6, no. 1 (2021): 378–84.

2. Bagaimana validitas media pembelajaran berbasis game edukasi *wordwall* sebagai evaluasi pembelajaran pendidikan pancasila materi kewajiban dan hakku di sekolah kelas III MI Darul Hikam Kota Batu?
3. Bagaimana kemenarikan dari media pembelajaran berbasis game edukasi *wordwall* sebagai evaluasi pembelajaran pendidikan pancasila materi kewajiban dan hakku di sekolah kelas III MI Darul Hikam Kota Batu?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, dapat disimpulkan bahwa tujuan pengembangan penelitian ini, sebagai berikut:

1. Untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis game edukasi *wordwall* sebagai evaluasi pembelajaran pendidikan pancasila materi kewajiabn dan hakku di sekolah kelas III MI Darul Hikam Kota Batu
2. Untuk mengetahui validitas media pembelajaran berbasis game edukasi *wordwall* sebagai evaluasi pembelajaran pendidikan pancasila materi kewajiban dan hakku di sekolah kelas III MI Darul Hikam Kota Batu
3. Untuk mengetahui kemenarikan dari media pembelajaran berbasis game edukasi *wordwall* sebagai evaluasi pembelajaran pendidikan pancasila materi kewajiban dan hakku di sekolah kelas III MI Darul Hikam Kota Batu

D. Manfaat Pengembangan

Adapun manfaat dari penelitian ini, sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Untuk menyalurkan ilmu pengetahuan berbasis IT guna mendukung proses pembelajaran sebagai media pembelajaran pendukung saat belajar dikelas. Pengembangan media ini dapat meningkatkan minat belajar dan rasa ingin tahu siswa terhadap sesuatu yang baru. Manfaat lainnya, dapat menjadi acuan bagi pengembangan dan penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Wordwall sebagai media pembelajaran berbasis IT melalui website dapat menambah inovasi atau pembaruan bagi pihak lembaga pendidikan dalam melakukan pengembangan dan perbaikan media pembelajaran, serta memanfaatkan fasilitas pendukung pembelajaran agar menambah sumber penunjang (referensi) dalam mengembangkan media pembelajaran.

b. Bagi Guru

Pada pengembangan media pembelajaran ini, dapat bermanfaat bagi guru dalam proses pembelajaran. Guru yang awalnya hanya menggunakan media cetak sebagai media pendukung dalam proses pembelajaran, kini dapat memanfaatkan media IT dalam proses belajar mengajar. Guru juga bisa menggunakan media ini sebagai acuan dalam mengikuti perkembangan zaman.

c. Bagi Peneliti

Pengembangan media ini, dapat bermanfaat bagi peneliti dalam hal menambah wawasan dan ilmu pengetahuan dalam hal pemanfaatan media di bidang IT. Selain itu juga menambah skill edit mengedit serta keterampilan dalam hal penyesuaian gambar, lagu dan editan yang cocok dalam

menggunakan media berbasis IT ini. Juga dapat belajar jikalau kita nantinya masuk di dunia kerja dan sebagai tenaga pendidik kelak.

E. Asumsi Pengembangan

Asumsi atau fokus penelitian dalam pengembangan media pembelajaran game edukasi *wordwall* yaitu:

1. Media yang dikembangkan valid
2. Minat belajar dan semangat peserta didik pada media pembelajaran game edukasi *wordwall*
3. Subyek penelitian dalam pengembangan media ini adalah peserta didik kelas III di MI Darul Hikam Kota Batu
4. Pengembangan media pembelajaran ini adalah berfokus pada website berupa *wordwall*, untuk memahami materi pendidikan pancasila kewajiban dan hakku di sekolah
5. Pengembangan media ini bertujuan untuk memanfaatkan media yang ada, serta menimbulkan semangat belajar siswa dalam pemahaman pembelajaran pendidikan pancasila materi kewajiban dan hakku kelas III di sekolah MI Darul Hikam Kota Batu.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dihasilkan yaitu media interaktif berbasis teknologi sebagaimana berikut ini :

1. Produk berupa website yang bisa diakses melalui handphone maupun laptop.

2. Produk berupa game edukasi pada website *wordwall* yang diimplementasikan dengan google sites
3. Produk ini berupa website *wordwall* yang disesuaikan dengan Kurikulum 2013 yang diintegrasikan dengan Kurikulum Merdeka sesuai yang digunakan di MI Darul Hikam Kota Batu
4. *Wordwall* membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran terutama pada pendidikan pancasila materi kewajiban dan hakku di sekolah
5. Diselipkan “Look Islami” didalam evaluasi pembelajaran berbasis game edukasi *wordwall* ini dengan mengaitkan ayat – ayat dalam Al-Qur’an

G. Orisinalitas Pengembangan

Berdasarkan orisinalitas pengembangan, terdapat beberapa penelitian terdahulu yang relevan, sebagai berikut :

1. Skripsi oleh Nurul Isma Azizah dengan judul “Pengembangan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Bangun Ruang Kelas V MI Raden Fatah Malang” memberikan hasil bahwa pengembangan media ini memenuhi kriteria dan dikategorikan media yang menarik untuk pembelajaran¹⁶. Terdapat perbedaan dengan skripsi penulis yaitu pada orisinalitas Nurul Isma Azizah materi pembelajaran ini untuk kelas V MI, materi yang diambil adalah

¹⁶ Nurul Isma Azizah, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Bangun Ruang Kelas V MI Raden Fatah Malang,” 2023, 1–96.

matematika khususnya bangun ruang, sedangkan penulis mengambil materi pendidikan pancasila khususnya kewajiban dan hakku di sekolah pada pembelajaran kelas III MI. Selain itu terdapat persamaan yang berupa menghasilkan sebuah produk melalui situs website, menggunakan jenis penelitian R&D, serta menggunakan model pengembangan Borg and Gall yang disederhanakan menjadi 6 langkah.

2. Skripsi oleh Alfia Damayanti dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Wordwall Dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas III MI Alma’arif 02 Singosari” memberikan hasil bahwa pengembangan ini dikemas dalam bentuk website dan diperoleh hasil pada uji kemenarikan oleh siswa terhadap media tersebut termasuk ke dalam kriteria sangat menarik¹⁷. Terdapat perbedaan dengan skripsi penulis yaitu pada orisinalitas Alfia Damayanti menggunakan model pengembangan ADDIE dan mengambil materi kosakata bahasa arab, sedangkan penulis mengambil materi pendidikan pancasila khususnya kewajiban dan hakku di sekolah pada pembelajaran kelas III MI. Selain itu terdapat persamaan yang berupa menghasilkan sebuah produk melalui situs website sebagai game edukasi, menggunakan jenis penelitian R&D, serta mengambil penelitian untuk kelas III MI.

¹⁷ Alfia Damayanti, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Wordwall Dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas III MI Almaarif 02 Singosari,” 2022, 1–141.

3. Skripsi oleh Ardan Ramadhani dengan judul “Penerapan Asesmen Daring Menggunakan Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran Tematik Kelas V di MIN 1 Jombang” memberikan hasil bahwa sebelum penerapan asesmen daring ini guru memberikan *platform online* di grup WA, adapun kendalanya antara lain harus mengeluarkan biaya serta jaringan internet harus stabil¹⁸. Terdapat perbedaan dengan skripsi penulis yaitu pada orisinalitas Ardan Ramadhani yaitu menggunakan metode penelitian kualitatif, menggunakan materi pembelajaran tematik pada kelas V MI, sedangkan penulis mengambil materi pendidikan pancasila khususnya kewajiban dan hakku di sekolah pada pembelajaran kelas III MI. Selain itu terdapat persamaan yang berupa menggunakan situs website berupa *wordwall* sebagai pengembangan produk.
4. Skripsi oleh Zumrotus Sholihah Fauzan dengan judul “Pengaruh Media Wordwall Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas VIII MTsN 1 Kota Malang” memberikan hasil bahwa sangat berpengaruh positif terhadap siswa dan signifikan terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS¹⁹. Terdapat perbedaan dengan skripsi penulis yaitu pada orisinalitas Zumrotus Sholihah Fauzan yaitu materi pelajaran yang diambil ada IPS pada kelas VIII MTsN untuk

¹⁸ Ardan Ramadhani, *Penerapan Asesmen Daring Menggunakan Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Di Min 1 Jombang*, 2022.

¹⁹ Zumrotus Sholihah Fauzan, “Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas VIII MTsN 1 Kota Malang,” 2022.

mempengaruhi minat dan hasil belajar siswa, menggunakan metode penelitian kuantitatif serta model pengembangan ADDIE, sedangkan penulis mengambil materi pendidikan pancasila khususnya kewajiban dan hakku di sekolah pada kelas III MI. Selain itu terdapat persamaan berupa menggunakan situs website *wordwall*.

5. Jurnal oleh Agus Wildan, Suherman , dan Isti Rusdiyani dengan judul “Pengembangan Media GAULL (Game Edukasi Wordwall) Pada Materi Bangun Ruang Untuk Siswa Sekolah Dasar” memberikan hasil bahwa media yang digunakan valid untuk siswa kelas 5 SD, dan 93% skor validasi medianya²⁰. Terdapat perbedaan dengan skripsi penulis yaitu pada orisinalitas oleh Agus Wildan, Suherman, dan Isti Rusdiyani yaitu, menggunakan model pengembangan ADDIE, menggunakan materi pembelajaran matematika pada bangun ruang di kelas V Sekolah dasar, sedangkan penulis mengambil materi pendidikan pancasila khususnya kewajiban dan hakku di sekolah pada kelas III MI. Selain itu terdapat persamaan berupa menggunakan situs website *wordwall* serta menggunakan metode penelitian R&D.

²⁰ Fauzan. “Pengembangan Media GAULL (Game Edukasi Wordwall) Pada Materi Bangun Ruang Untuk Siswa Sekolah Dasar”, 2023.

Tabel 1.1 Perbedaan, Persamaan, dan Orisinalitas Pengembangan

No	Nama Peneliti, Judul dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1.	Nurul Isma Azizah, “ <i>Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Bangun Ruang Kelas V MI Raden Fatah Malang</i> ”, 2023	1. Produk yang dihasilkan berupa situs web 2. Jenis Penelitian R&D 3. Penggunaan situs website Wordwall 4. Model Pengembangan Borg n Gall	1. Kelas V 2. Materi Matematika Bangun Ruang	Mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis Website (Wordwall) pada Materi Bangun Ruang Kelas V MI Raden Fatah Malang
2.	Alfia Damayanti, “ <i>Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Wordwall Dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas III MI Almaarif 02 Singosari</i> ”, 2022	1. Produk yang dihasilkan berupa situs web 2. Jenis Penelitian R&D 3. Kelas III 4. Berbasis Game Edukasi	1. Model Pengembangan ADDIE 2. Materi Kosakata Bahasa Arab	Mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Wordwall dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Kelas III MI Alma’arif 02 Singosari
3.	Ardan Ramadhani, “Penerapan Asesmen Daring Menggunakan Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran Tematik Kelas V di MIN 1 Jombang”, 2022	1. Website Wordwall	1. Pembelajaran Tematik 2. Kelas V 3. Metode Kualitatif	Menerapkan Asesmen Daring Melalui Aplikasi Wordwall di Pembelajaran Tematik Kelas V di MIN 1 Jombang
4.	Zumrotus Sholihah Fauzan, “Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Minat dan	1. Website Wordwall 2. Minat dan hasil belajar siswa	1. Mata Pelajaran IPS 2. Untuk kelas VIII MTsN	Mempengaruhi Minat dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas VIII MTsN 1 Kota Malang

	Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas VIII MTsN 1 Kota Malang”		3. Model ADDIE 4. Metode Kuantitatif	
5.	Agus Wildan, Suherman, Isti Rusdiyani “Pengembangan Media GAULL (Game Edukasi Wordwall) Pada Materi Bangun Ruang Untuk Siswa Sekolah Dasar”	1. Metode Penelitian RnD 2. Berbasis Game Edukasi	1. Untuk Siswa Kelas V. Sekolah Dasar 2. Materi Bangun Ruang 3. Model ADDIE	Mengembangkan Media GAULL (Game Edukasi Wordwall) Pada Materi Bangun Ruang Untuk Siswa Sekolah Dasar

H. Definisi Istilah

1. Game Edukasi

Game Edukasi merupakan proses kegiatan dalam menggali proses berfikir siswa dalam pemecahan masalah yang sifatnya menyenangkan dan dapat bermanfaat. Game edukasi tersebut membantu siswa dalam proses pembelajaran yang lebih bermakna sehingga informasi baru yang diterima dapat didapat dengan baik.

2. Media Pembelajaran

Media Pembelajaran merupakan salah satu alat penunjang dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini media dapat berupa cetak dan digital, dimana keduanya dapat memberikan pemahaman kepada siswa terhadap materi yang akan dipaparkan. Dalam menggunakan media, dapat membuat proses pembelajaran menjadi seru dan dapat menarik minat siswa.

3. *Wordwall*

Wordwall merupakan sebuah situs online atau aplikasi berbasis website dimana pada platform ini dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran siswa. Didalam *wordwall* sendiri terdapat banyak pilihan dalam menu “beranda”, misalnya berupa kuis, menjodohkan, memasangkan sesuai pasangan, acak kata, pengelompokkan dan lain-lain. *Wordwall* sebagai penunjang dalam menarik minat siswa dalam belajar.

I. Sistematika Penulisan

Untuk mengetahui topik bahasan secara menyeluruh terhadap penelitian ini yang berjudul “*Pengembangan Game Edukasi Wordwall Sebagai Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Kewajiban dan Hakku di Sekolah MI Darul Hikam Kota Batu*” maka terdapat sistematika penulisan guna mengetahui topik bahasan dalam penelitian ini. Adapun Sistematika Penelitian ini sebagai berikut :

BAB I berisi pendahuluan terdiri dari beberapa sub bab, diantaranya latar belakang, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, asumsi pengembangan, spesifikasi produk yang akan dikembangkan, orisinalitas pengembangan, definisi istilah serta sistematika penulisan.

BAB II berisi tinjauan pustaka, pada bab ini membahas tentang kajian teori yang terdiri dari media pembelajaran, game edukasi *wordwall* serta pembelajaran pendidikan pancasila. Perspektif teori dalam islam berupa ayat – ayat al-qur’an yang sesuai dengan topik yang akan dikembangkan oleh peneliti. Kerangka berpikir berupa dasar penelitian yang terdiri dari topik, tujuan, metode, masalah, teori dan pembaharuan dari produk yang akan dikembangkan oleh peneliti.

BAB III berisi metodologi penelitian yang memaparkan rincian metode pengembangan yang digunakan, seperti jenis pengembangan, model pengembangan, prosedur pengembangan, uji produk, jenis data, teknik pengumpulan data, serta analisis data

BAB IV berisi hasil pengembangan media pembelajaran game edukasi *wordwall* sebagai evaluasi pembelajaran pada pendidikan pancasila materi kewajiban dan hakku di sekolah kelas III MI Darul Hikam Kota Batu. Uraian hasil pengembangan ini mencakup proses pengembangan, penyajian dan analisis data uji produk, serta revisi produk

BAB V berisi pembahasan yang merupakan uraian hasil penelitian berdasarkan analisis data yang telah dilakukan

BAB VI berisi saran dan penutup yang merupakan gambaran seluruh kesimpulan dari pembahasan serta untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran selanjutnya

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sarana yang sangat penting bagi guru dalam mendukung pemahaman materi peserta didik saat proses pembelajaran. Media pembelajaran ini sangat membantu terutama dalam rangka memahami materi yang dijelaskan²¹. Kegiatan pembelajaran tidak hanya berupa interaksi timbal balik guru dan siswa, tetapi juga interaksi media yang digunakan dengan penggunaannya untuk mempermudah proses pemahaman siswa. Seringkali guru hanya mengandalkan buku dan modul siswa untuk proses pembelajaran berlangsung. Dalam hal ini, guru kurang memanfaatkan media serta sebagai alat bantu untuk menunjang keefektifan pembelajaran.

Secara umum, pemanfaatan media dalam proses pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan interaksi antara guru dan peserta didik, sehingga kegiatan pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan efisien²². Di jenjang sekolah dasar, penggunaan media pembelajaran ini sangatlah penting agar pembelajaran lebih menarik dan siswa tidak mudah bosan. Pemanfaatan media pembelajaran dalam kegiatan belajar-mengajar mampu memicu

²¹ Hanannika and Sukartono, "Penerapan Media Pembelajaran Berbasis TIK Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar."

²² Amelia Putri Wulandari et al., "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar," *Journal on Education* 5, no. 2 (2023): 3928–36, <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.

timbulnya minat dan hasil belajar siswa, sekaligus mendukung percepatan waktu pembelajaran. Pentingnya penggunaan media ini terlihat dari kemampuannya untuk secara langsung mengurangi durasi waktu pembelajaran²³.

Jadi disimpulkan, bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu atau perantara yang dapat mendukung kegiatan proses pembelajaran dua arah antara guru dengan siswa. Pemanfaatan media pembelajaran bertujuan agar belajar mengajar lebih efektif sertadapat mempersingkat waktu. Media pembelajaran juga berpengaruh agar pemahaman siswa meningkat dan dapat memotivasi serta memberi hasil belajar yang baik sesuai tujuan.

2. Game Edukasi *Wordwall*

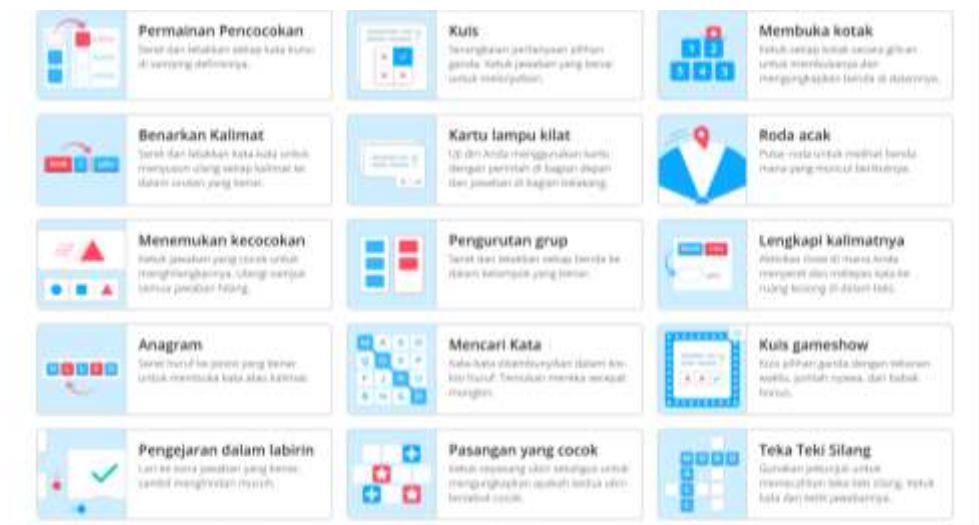
Game Edukasi *Wordwall* merupakan sebuah media pembelajaran yang menarik dan dapat diakses melalui website. Tujuan utama media ini adalah sebagai sumber belajar yang menyenangkan, media pembelajaran, dan alat evaluasi peserta didik. Game edukasi *wordwall* ini dapat diakses oleh peserta didik dengan bantuan berbagai perangkat seperti gadget atau laptop²⁴. Game edukasi *wordwall* itu sendiri merupakan sebuah permainan berpointkan

²³ Ina Magdalena et al., "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi," *EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains* 3, no. 2 (2021): 312–25, <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>.

²⁴ Rizki Dwi Lestari, "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Wordwall Di Kelas IV SDN 01 Tanahbaya Tahun Pelajaran 2020/2021," *Jurnal Ilmiah Profesi Guru* 2, no. 2 (2021): 111–16, <https://doi.org/10.30738/jipg.vol2.no2.a11309>.

pendidikan yang didalamnya bertujuan agar siswa merasa senang dalam mengikuti pembelajaran dan tidak mudah merasa bosan.

Wordwall sendiri merupakan sebuah situs website yang dapat diakses melalui browser dengan menggunakan gadget maupun laptop. *Wordwall* itu sendiri mempunyai banyak template yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran, seperti:



Gambar 2 1 Wordwall

Berdasarkan gambar diatas, berikut penjelasan dari masing – masing template game edukasi *wordwall* :

1. Permainan pencocokan adalah template di mana siswa diminta untuk mencocokkan dua elemen yang memiliki hubungan, seperti antara pertanyaan dan jawabannya, atau istilah dengan definisinya. Permainan ini membantu siswa memahami hubungan antar konsep dan sangat cocok untuk melatih ingatan dan pemahaman dasar.

2. Kuis merupakan template yang menyajikan pertanyaan pilihan ganda kepada siswa. Mereka diminta memilih jawaban yang benar dari beberapa opsi yang tersedia. Template ini sangat efektif untuk menguji pemahaman siswa terhadap materi secara langsung dan terstruktur.
3. Membuka kotak adalah permainan interaktif yang menyajikan beberapa kotak tertutup. Ketika siswa memilih salah satu kotak, mereka akan menemukan pertanyaan yang harus dijawab. Aktivitas ini menambahkan unsur kejutan dan membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan.
4. Benarkan kalimat adalah template yang menyajikan kalimat yang mengandung kesalahan, baik dari segi tata bahasa, ejaan, maupun isi. Tugas siswa adalah memperbaiki kalimat tersebut agar menjadi benar. Template ini melatih kemampuan bahasa dan pemahaman logis siswa.
5. Kartu lampu kilat berfungsi seperti flashcard, di mana satu sisi menampilkan pertanyaan, gambar, atau kata, dan sisi lainnya menunjukkan jawabannya. Siswa dapat menggunakannya untuk belajar mandiri atau bersama teman secara cepat dan efisien.
6. Roda acak adalah template yang menampilkan roda putar berisi berbagai item seperti pertanyaan atau nama siswa. Ketika roda diputar, akan muncul pilihan secara acak. Template ini sangat cocok digunakan untuk permainan tanya jawab atau pembagian tugas secara adil dan menyenangkan.
7. Menemukan kecocokan adalah permainan di mana siswa mencocokkan pasangan kartu dengan cara membalik dua kartu secara bergiliran. Jika

pasangan cocok, maka keduanya akan tetap terbuka. Permainan ini mengasah daya ingat dan konsentrasi siswa.

8. Pengurutan grup adalah template yang meminta siswa untuk mengelompokkan berbagai item ke dalam kategori tertentu yang sesuai. Dengan kegiatan ini, siswa dapat melatih kemampuan klasifikasi, logika, dan pemahaman terhadap konsep.
9. Lengkapi kalimatnya merupakan template di mana siswa harus mengisi bagian kalimat yang kosong dengan kata atau frasa yang tepat. Template ini membantu siswa dalam memahami konteks, struktur kalimat, dan meningkatkan kemampuan tata bahasa.
10. Anagram adalah permainan yang menyajikan huruf-huruf acak yang harus disusun kembali oleh siswa menjadi kata yang benar. Aktivitas ini melatih keterampilan berbahasa, ejaan, serta kemampuan berpikir logis.
11. Mencari kata atau wordsearch adalah template di mana siswa harus menemukan dan menyoroti kata-kata tersembunyi dalam kotak berisi huruf acak. Kata-kata tersebut biasanya berkaitan dengan tema tertentu dan cocok digunakan untuk memperkuat penguasaan kosakata.
12. Kuis gameshow adalah versi kuis yang dikemas seperti acara permainan televisi, lengkap dengan sistem poin dan efek suara. Suasana yang seru dan kompetitif membuat siswa lebih antusias dalam menjawab soal-soal yang diberikan.
13. Pengejaran dalam labirin adalah permainan di mana siswa mengendalikan karakter untuk mengejar jawaban yang benar sambil menghindari pilihan

yang salah. Template ini melatih refleksi, pengambilan keputusan cepat, dan membuat pembelajaran lebih interaktif.

14. Pasangkan yang cocok hampir serupa dengan permainan pencocokan, namun dalam format yang lebih fleksibel. Siswa tetap diminta untuk mencocokkan dua item yang saling berhubungan, baik berupa teks, gambar, atau kombinasi keduanya.
15. Teka-teki silang adalah template klasik di mana siswa harus mengisi kotak horizontal dan vertikal dengan jawaban yang sesuai berdasarkan petunjuk. Permainan ini melatih logika, daya ingat, dan penguasaan istilah atau kosakata dalam topik tertentu

Dari beberapa uraian penjelasan terkait template permainan di *wordwall* dapat menunjang keefektifan pembelajaran. *Wordwall* juga bertujuan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih efektif, karena soal atau latihan dapat disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa dan tujuan pembelajaran. Selain itu, *wordwall* mendukung pembelajaran diferensiasi dan dapat digunakan dalam berbagai metode pembelajaran, baik itu secara langsung di kelas, daring, maupun dalam bentuk tugas mandiri. Melalui *wordwall*, pembelajaran menjadi lebih menarik, responsif, dan mudah dipahami oleh siswa.

3. Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Pendidikan pancasila merupakan mata pelajaran yang intens dengan nilai-nilai hak dan kewajiban seorang warga negara. Tujuannya adalah agar

setiap perilaku yang dilakukan sejalan dengan cita-cita dan tujuan bangsa, serta tidak menyimpang dari apa yang diharapkan²⁵. Pentingnya pembelajaran pendidikan pancasila ini dimulai sedari dini yaitu pada jenjang sekolah dasar. Selain mengajarkan bagaimana menjadi warga negara yang baik, pendidikan karakter siswa juga diasah sesuai dengan pengamalan sila pancasila serta dapat bertanggungjawab dan berperan aktif sesuai dengan UUD 1945.

B. Perspektif Teori Dalam Islam

Menurut ajaran Al-Qur'an, sebuah negara yang baik didefinisikan oleh setiap individu atau warga negara yang memiliki hubungan baik dengan Tuhan-Nya, yang tercermin melalui iman dan takwa serta memiliki hubungan yang harmonis antar sesama manusia²⁶. Terdapat banyak ayat – ayat Al-Qur'an yang membahas mengenai pendidikan kewarganegaraan, dimana patut kita ketahui bahwasanya warga negara Indonesia memiliki banyak suku, ras, budaya, dan agama. Sebagai warga negara yang baik tentunya menjadi sebuah kewajiban setiap individu dalam mengupayakan tanggung jawab diri terhadap negara. Dalam menjadi warga negara yang baik, terdapat ayat Al-Qur'an Q.S Al – Hujurat ayat 13 :

يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتَقْوَاهُ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ ﴿١٣﴾

²⁵ Ina Magdalena, Ahmad Syaiful Haq, and Fadlatul Ramdhan, “Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar Negeri Bojong 3 Pinang,” *Jurnal Pendidikan Dan Sains* 2, no. 3 (2020): 418–30, <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>.

²⁶ Jaenaluddin Jaenaluddin, “Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Perspektif Al-Quran Di Era Digital,” *Jurnal Pendidikan Guru* 4, no. 2 (2023): 1–20, <https://doi.org/10.47783/jurpendigu.v4i2.497>.

Artinya :

“Wahai manusia, sesungguhnya Kami telah menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan perempuan. Kemudian, Kami menjadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku agar kamu saling mengenal. Sesungguhnya yang paling mulia di antara kamu di sisi Allah adalah orang yang paling bertakwa. Sesungguhnya Allah Maha Mengetahui lagi Maha Teliti”.

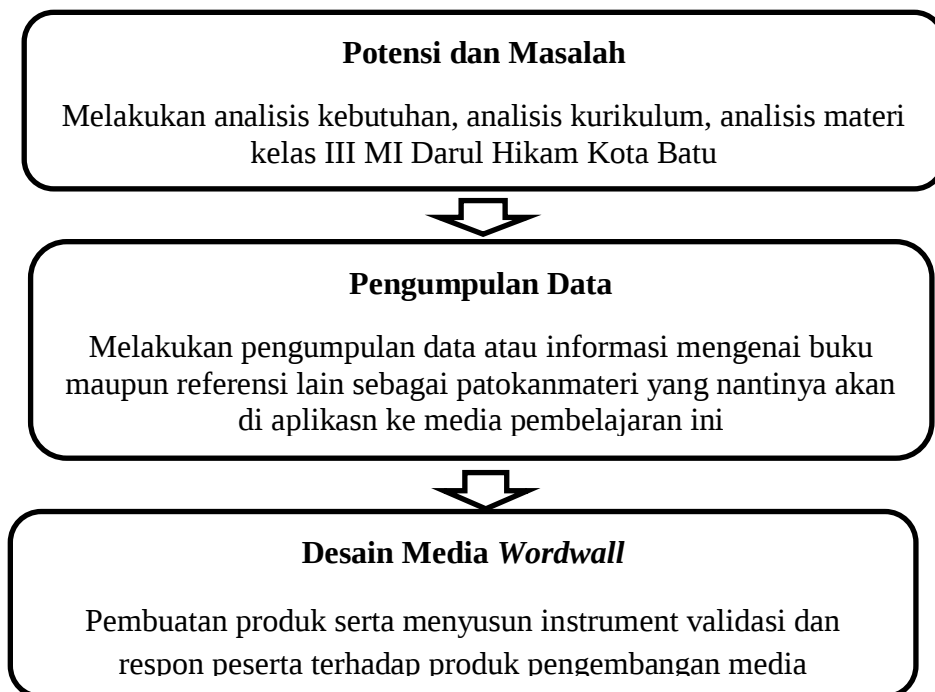
Dalam ayat ini, dijelaskan bahwa Allah menciptakan manusia dari seorang laki-laki (Adam) dan seorang perempuan (Hawa) dan menjadikannya berbangsa-bangsa, bersuku-suku, dan berbeda-beda warna kulit bukan untuk saling mencemoohkan, tetapi supaya saling mengenal dan menolong. Allah tidak menyukai orang-orang yang memperlihatkan kesombongan dengan keturunan, kepangkatan, atau kekayaannya karena yang paling mulia di antara manusia pada sisi Allah hanyalah orang yang paling bertakwa kepada-Nya. Kebiasaan manusia memandang kemuliaan itu selalu ada sangkut-pautnya dengan kebangsaan dan kekayaan. Padahal menurut pandangan Allah, orang yang paling mulia itu adalah orang yang paling takwa kepada-Nya.

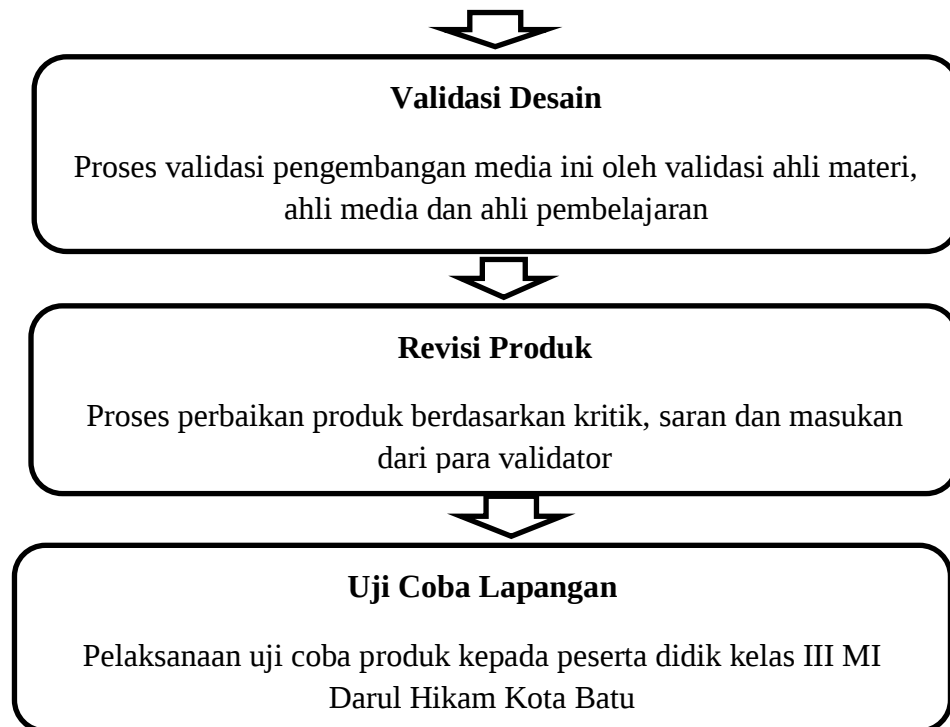
Rasulullah saw melakukan tawaf di atas untanya yang telinganya tidak sempurna (terputus sebagian) pada hari Fath Makkah (Pembebasan Makkah). Lalu beliau menyentuh tiang Ka'bah dengan tongkat yang bengkok ujungnya. Beliau tidak mendapatkan tempat untuk menderumkan untanya di masjid sehingga unta itu dibawa keluar menuju lembah lalu menderumkannya di sana. Kemudian Rasulullah memuji Allah dan mengagungkan-Nya, kemudian berkata, “Wahai

manusia, sesungguhnya Allah telah menghilangkan pada kalian kesombongan dan keangkuhan Jahiliah.

Wahai manusia, sesungguhnya manusia itu ada dua macam: orang yang berbuat kebajikan, bertakwa, dan mulia di sisi Tuhannya. Dan orang yang durhaka, celaka, dan hina di sisi Tuhannya. Kemudian Rasulullah membaca ayat: *yā ayyuhan-nās innā khalaqnākum min ḡakarīn wa unṣā...* Beliau membaca sampai akhir ayat, lalu berkata, “Inilah yang aku katakan, dan aku memohon ampun kepada Allah untukku dan untuk kalian. (Riwayat Ibnu Ḥibbān dan at-Tirmizī dari Ibnu ‘Umar). Sesungguhnya Allah Maha Penerima tobat lagi Maha Mengetahui tentang apa yang tersembunyi dalam jiwa dan pikiran manusia. Pada akhir ayat, Allah menyatakan bahwa Dia Maha Mengetahui tentang segala yang tersembunyi di dalam hati manusia dan mengetahui segala perbuatan mereka.

C. Kerangka Berpikir





BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis Penelitian yang akan peneliti gunakan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis game edukasi *wordwall* ini adalah *Research and Development* (R&D). Sugiyono menyatakan, penelitian R&D adalah metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu serta melakukan uji validasi pada media tersebut²⁷. Pengembangan media pembelajaran ini berupa website yang dapat diakses dengan mudah melalui HandPhone maupun laptop. Pada pengembangan ini, produk yang dihasilkan yaitu pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan media online berupa game edukasi *wordwall* yang terfokuskan pada mata pelajaran pendidikan pancasila dengan menyesuaikan kurikulum pada sekolah tersebut.

B. Model Pengembangan

Dalam pengembangan ini, peneliti menerapkan model Borg & Gall. Pada Model Borg & Gall ini, terdapat 10 tahapan dalam proses yang harus dilakukan. Adapun 10 tahapan dalam model pengembangan ini adalah:

1. Potensi dan Masalah

Tahap ini peneliti telah melakukan observasi dan pengamatan langsung di MI Darul Hikam Kota Batu dan ditemukan masalah berupa guru kurang bisa memanfaatkan teknologi dalam media pembelajaran dan hanya terfokus

²⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung, Jawa Barat, 2019).

pada LKS siswa. Selain itu, guru hanya menggunakan metode ceramah untuk menjelaskan materi kepada siswa. Sehingga perlu adanya variasi dan inovasi dalam kegiatan pembelajaran agar lebih efektif.

2. Pengumpulan Data

Tahap ini dilakukan dengan melakukan wawancara kepada guru kelas III dan kepada salah satu peserta didik MI Darul Hikam Kota Batu. Selain itu dilakukan observasi untuk memvalidasi data lapangan untuk penyusunan instrument penelitian serta penyebaran angket respon peserta didik khususnya pada kelas III MI Darul Hikam Kota Batu.

3. Desain Produk

Produk yang dihasilkan berupa game edukasi *wordwall*. Dalam hal ini tercipta media interaktif yang dapat membuat kegiatan pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan dengan menggunakan salah satu template yang ada di *wordwall*. Kemudian membuat materi terkait kewajiban dan hakku disekolah dengan bantuan situs canva yang diimplementasikan dengan game edukasi *wordwall* sebagai produk pengembangan pada penelitian ini.

4. Validasi Desain

Tahap ini berupa penilaian kelayakan rancangan dalam mengembangkan produk. Dalam tahap ini akan dinilai oleh ahli media dan ahli materi. Hasil akhir penilaian ini digunakan untuk memperbaiki produk agar lebih baik.

5. Revisi Desain

Tahap ini dilakukan setelah melakukan validasi produk oleh ahli media dan materi, maka tahap berikutnya adalah revisi desain produk yang akan dikembangkan peneliti dengan mempertimbangkan penilaian dari validator.

6. Uji Coba Awal

Uji coba awal media dilakukan oleh peserta didik kelas III MI Darul Hikam Kota Batu.

7. Revisi Produk

Setelah uji coba kepada siswa, peneliti mencari kekurangan pada pengembangan produk dengan mempertimbangkan saran dan kritik dari validator.

8. Uji Coba Pemakaian

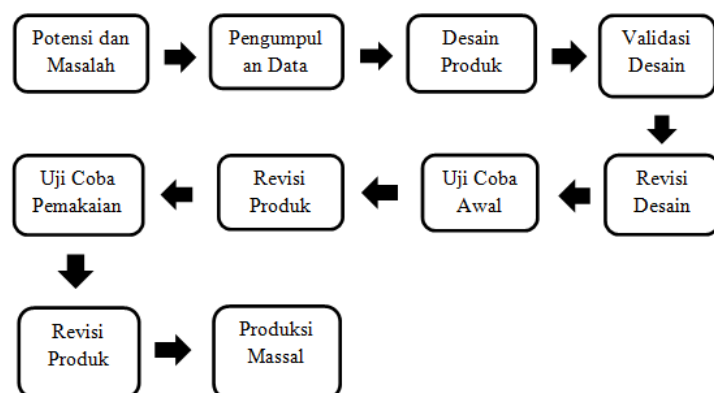
Jika revisi produk telah selesai, berikutnya, dilakukan uji coba pemakaian kepada peserta didik kelas III MI Darul Hikam Kota Batu.

9. Revisi Produk

Tahap ini dilakukan apabila terdapat kekurangan dalam uji coba. Tujuannya adalah agar produk yang dikembangkan sempurna.

10. Produksi Massal

Tahap ini dilakukan apabila produk yang dikembangkan dinyatakan layak serta efektif sehingga dapat diperbanyak jumlahnya (produksi massal).



C. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan pada penelitian ini mengikuti prosedur menurut Borg & Gall yang telah disederhanakan menjadi 7 tahap sebagai berikut:

1. Potensi dan Masalah

Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi awal sebagai langkah dalam mencari masalah yang akan dicari titik temunya. Peneliti melakukan wawancara dengan Ibu Nur Imamah, S.Pd selaku guru dan wali kelas III di MI Darul Hikam Kota Batu. Tujuan dilakukannya wawancara ini adalah untuk mencari solusi dari permasalahan terhadap proses pembelajaran dikelas, serta mencari solusi agar pembelajaran dikelas menjadi efektif. Instrumen – instrument pada wawancara dengan Ibu Nur Imamah, S.Pd meliputi media yang digunakan, siswa aktif dikelas, respon siswa, metode mengajar, serta kendala dalam materi yang diajarkan.

Dalam wawancara tersebut, maka diperoleh hasil, media wordwall belum pernah digunakan sebelumnya pada proses pembelajaran. Kegiatan belajar mengajar hanya terfokus pada Modul / Lembar Kerja Siswa serta sesekali menggunakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) sebagai evaluasi kepada siswa dalam memahami materi. Selain itu, peneliti melakukan observasi dengan masuk kedalam ruang kelas dan mengamati kegiatan belajar mengajar. Instrumen observasi ini, meliputi apakah terdapat fasilitas yang mendukung seperti Proyektor / LCD, karakteristik siswa, serta respon siswa dalam kegiatan belajar mengajar didalam kelas. Pembelajaran dikelas lebih ke

teacher center sehingga untuk menciptakan komunikasi dua arah maka dilakukan dengan tanya jawab.

Selanjutnya, peneliti mencari informasi mendalam kepada guru kelas untuk menemukan titik celah terhadap permasalahan dalam kegiatan belajar mengajar. Guru kelas memberikan saran kepada peneliti untuk pemecahan masalah yang ada. Peneliti berupaya untuk mengandalkan media pembelajaran sebagai alat yang mendukung agar siswa aktif dikelas dengan mengembangkan media game edukasi wordwall sebagai media yang mendukung kegiatan pembelajaran dikelas sebagai alat untuk memecahkan masalah.

2. Pengumpulan Data

Tahap ini dilakukan dengan melakukan wawancara dengan guru kelas yakni Ibu Nur Imamah, S.Pd dengan beberapa instrument pertanyaan yang telah disiapkan oleh peneliti meliputi metode ajar, media yang digunakan, respon siswa serta kendala atau kesulitan dalam menyampaikan materi pembelajaran. Peneliti juga melakukan observasi kelas dan wawancara dengan siswa-siswi kelas III MI Darul Hikam Kota Batu.

3. Desain Produk

Pada tahap ini peneliti menyusun rancangan yang akan dibuat dengan menggunakan media wordwall sebagai bahan evaluasi. Pada tahap ini kegiatan merancang media yang sudah dipikirkan sebelumnya oleh peneliti berupa game edukasi dimana dengan materi Kewajiban dan Hakku, diharapkan kepada siswa siswi MI Darul Hikam khususnya kelas III MI, bisa

membantu dalam memahami materi tersebut. Adapun proses perancangan produk meliputi :

1. Membuat isi materi pelajaran meliputi apa itu pengertian hak dan kewajiban, contoh dan perbedaan dalam lingkup sekolah dengan menggunakan media canva dengan disertai KI, KD, serta tujuan pembelajaran
2. Langkah selanjutnya menyajikan video pembelajaran mengenai perbedaan hak dan kewajiban di sela-sela materi. Video ini ditayangkan guna untuk membuat siswa fokus dan menarik perhatian pada materi tersebut
3. Langkah yang terakhir adalah setelah rangkaian keseluruhan tersampaikan, maka tahap yang terakhir adalah evaluasi pembelajaran dengan menggunakan game edukasi wordwall sebagai media untuk membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran yang meliputi 20 butir soal.
4. Validasi Desain

Tahap ini dilakukan dengan melibatkan ahli validator untuk menilai produk yang akan peneliti kembangkan. Uji validitas dilakukan dengan salah satu Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Malang dan ahli materi dari guru kelas III MI Darul Hikam Kota Batu yaitu Ibu Nur Imamah, S.Pd. Dalam tahap ini, peneliti memperoleh beberapa kritik dan saran terhadap produk yang dikembangkan meliputi kekurangan produk serta kemenarikan produk agar lebih baik dalam mengembangkan media pembelajaran.

5. Revisi Desain

Tahap ini dilakukan setelah mendapat saran dan masukan dari validator baik itu kekurangan yang ada sehingga media yang dikembangkan menjadi lebih baik lagi dan menjadi catatan bagi peneliti dalam mengembangkan media.

6. Uji Coba Produk

Tahap ini dilakukan pada tempata penelitian yakni di MI Darul Hikam Kota Batu pada siswa siswi kelas III. Selanjutnya peneliti melakukan kegiatan pembelajaran seperti biasa sesuai dengan tujuan pembelajaran yang sudah dibuat. Selanjutnya langkah awal dimulai dengan pendahuluan seperti salam, menanyakan kabar, ice breaking, serta riview materi. Setelah itu, masuk kedalam kegiatan inti dengan menanyakan seputar materi pembelajaran Pendidikan Pancasila tentang “Kewajiban dan Hakku di Sekolah” dengan melakukan tanya jawab perbedaan hak dan kewajiban serta contoh dari hak dan kewajiban , selanjutnya siswa mendengarkan materi tentang hak dan kewajiban dan peneliti menjelaskan materi tersebut disertai media yang telah dibuat dengan menggunakan proyektor. Tahap yang terakhir adalah evaluasi materi dengan menggunakan media game edukasi wordwall yang terdiri dari 20 butir soal berbentuk narasi yang dapat siswa jawab setelah memperhatikan penjelasan dari peneliti.

7. Revisi Produk

Tahap ini merupakan tahap akhir untuk menyempurnakan produk yang dikembangkan.

D. Uji Produk

1. Uji Ahli :

1) Desain Uji Ahli

Uji ahli dilakukan untuk memperoleh hasil bahwa produk atau media yang dikembangkan diketahui tingkat kelayakannya serta kemenarikan dari media tersebut. Hasil dari uji validasi menjadi saran bagi peneliti untuk memperbaiki produk.

2) Subjek Uji Ahli

Ahli materi dan ahli media menjadi subjek uji ahli agar dapat memberikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan peneliti. Kemudian produk dilakukan validasi dengan angket yang akan dinilai terhadap produk yang dikembangkan, selanjutnya untuk ahli materi adalah guru kelas 3 yakni Ibu Nur Imamah, S.Pd selaku dewan guru dan wali kelas 3 di MI Darul Hikam Kota Batu.

2. Uji Coba :

1) Desain Uji Coba

Desain uji coba produk dilakukan untuk mengetahui kemenarikan dan kelayakan dari media atau produk yang akan dikembangkan oleh peneliti. Dalam tahap ini diharapkan dari respon atau umpan balik baik itu saran dan kritik dari validator. Uji coba media ini terdiri dari dua tahapan. Tahap pertama adalah melakukan validator kepada ahli media dan ahli materi. Tahap kedua, setelah dilakukan revisi atas saran dan kritik dari validator, maka

media yang sudah dianggap layak dan menarik untuk diberikan kepada siswa maka akan diuji cobakan langsung dengan subjek uji coba yaitu siswa siswi kelas III MI Darul Hikam Kota Batu.

2) Subjek Uji Coba

Subjek uji coba yang dilakukan oleh peneliti adalah siswa siswi kelas III MI Darul Hikam Kota Batu. Jenis Data : Kualitatif dan Kuantitatif

E. Jenis Data

Penelitian ini menggunakan menggunakan dua jenis data, yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Berikut adalah penjelasan dari kedua data dalam penelitian ini:

- 1) Data Kualitatif didapatkan dari observasi kelas dan melakukan kegiatan menggali informasi dengan guru dan siswa mengenai pembelajaran pendidikan pancasila di MI Darul Hikam Kota Batu. Selain itu kritik dan saran dari validator produk yang diperoleh melalui tahap validasi.
- 2) Data Kuantitatif didapatkan dari hasil angket validitas oleh ahli materi dan ahli media. Selain itu data kuantitatif diperoleh dari angket respon peserta didik kelas III MI Darul Hikam Kota Batu untuk mengukur tingkat kemenarikan produk ini

F. Teknik Pengumpulan Data:

1. Wawancara

Kegiatan wawancara dilakukan dengan guru kelas 3 MI Darul Hikam Kota Batu dengan Ibu Nur Imamah, S.Pd dengan mengajukan beberapa pertanyaan seputar pembelajaran. Instrumen pertanyaan meliputi media yang digunakan, keaktifan siswa di kelas, respon siswa, metode mengajar, serta kendala dalam materi yang diajarkan. Selain itu, dalam menggali permasalahan yang terjadi pada kegiatan belajar mengajar, peneliti melakukan wawancara sehingga dapat menemukan solusi dari permasalahan tersebut.

2. Observasi

Kegiatan observasi dilakukan dengan peneliti masuk kedalam ruang kelas dan mengamati kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung. Selain itu peneliti juga melakukan observasi dengan siswa. Selain itu fasilitas yang mendukung yang ada didalam kelas meliputi proyektor atau LCD yang digunakan secara bergantian dengan seluruh kelas yang ada di MI Darul Hikam Kota Batu.

3. Angket

Angket merupakan teknik dalam mengumpulkan data yang diajukan dengan beberapa pertanyaan yang akan dijawab oleh responden. Sebagai instrumen validasi, peneliti menggunakan angket untuk ahli materi dan ahli media serta beberapa butir soal yang diberikan kepada siswa untuk mengukur tingkat pemahaman materi dengan menggunakan game edukasi Wordwall.

4. Dokumentasi

Dokumentasi yang dilakukan peneliti berkaitan dengan kegiatan pembelajaran di kelas 3 MI Darul Hikam Kota Batu. Teknik dokumentasi menjadi penguat data dan bukti penelitian. Dokumentasi tersebut berupa rekaman yang dapat berbentuk foto, video, audio yang diambil dalam proses penelitian.

G. Teknik Analisis Data

1. Analisis Data Kualitatif dan Kuantitatif

1) Analisis Data Kualitatif

Pada analisis data kualitatif dihasilkan berupa uraian deskriptif dari hasil melakukan kegiatan wawancara oleh guru kelas, siswa siswi kelas III MI Darul Hikam Kota Batu, serta observasi kelas dalam kegiatan belajar mengajar. Data yang dimaksud tersebut merupakan data kualitatif.

2) Analisis Data Kuantitatif

Pada analisis data kuantitatif dihasilkan berupa hasil penilaian beberapa aspek dari ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran. Pada analisis data kuantitatif diperoleh hasil akhir berupa skor 0 – 100% yang dimana akan terkategori layak, cukup layak dan sangat layak.

2. Analisis Data Validasi Ahli

Pada analisis data validasi ahli yang dilakukan oleh validator bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan dan kemenarikan media dan produk yang dikembangkan serta kesesuaian terhadap materi yang ada. Berikut adalah penilaian skor sesuai rumus dibawah ini :

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Presentase kevalidan

F = Jumlah skor

N = Skor maksimal

Selanjutnya adalah penilaian yang dilakukan oleh para validator dari presentase skor, kemudian skor akhir disesuaikan dengan tabel penilaian yang bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan dan kelayakan produk yang dikembangkan.

Nilai	Kualifikasi	Kriteria Kelayakan
81% - 100%	Sangat valid	Sangat layak
61% - 80%	Valid	Layak
41% - 60%	Cukup valid	Cukup layak
21% - 40%	Kurang valid	Kurang layak
<20%	Sangat tidak valid	Sangat tidak layak

3. Analisis Data Kemenarikan Media

Pada analisis data kemenarikan media pembelajaran, instrument kemenarikan produk berupa angket yang diberikan berupa beberapa pertanyaan seputar pembelajaran. Berikut adalah penilaian skor sesuai dengan rumus dibawah ini:

$$\text{Nilai daya tarik media} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Selanjutnya adalah untuk memperoleh penilaian, maka skor akhir akan disesuaikan dengan tabel penilaian. Tabel penilaian ini bertujuan untuk menguji tingkat kemenarikan media.

Nilai	Kriteria
81 – 100	Sangat menarik
61 – 80	Menarik
41 – 60	Cukup menarik
21 – 40	Kurang menarik
0 – 20	Sangat tidak menarik

Tabel 2. 2 Kemenarikan Produk

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Hasil Produk Pengembangan

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk dalam bentuk media pembelajaran game edukasi *wordwall*. Media pembelajaran ini merupakan media yang pembelajaran online dengan menggunakan bantuan game pada *wordwall* dan Google Sites. Media pembelajaran ini dapat dipindai dengan menggunakan ponsel maupun laptop dengan bantuan penampilan berupa proyektor atau LCD yang ditampilkan dikelas dengan terhubung ke jaringan internet. Media pembelajaran ini memuat beberapa menu berupa halaman muka, petunjuk penggunaan, Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan Tujuan pembelajaran, *Ice Breaking*, materi hak dan kewajibanku di sekolah, game dan profil pengembang. Materi dalam media pembelajaran ini disesuaikan dengan kurikulum yang digunakan di MI Darul Hikam Kota Batu. Media ini akan diterapkan pada kelas III di MI Darul Hikam Kota Batu.

Tujuan pengembangan media pembelajaran game edukasi *wordwall* ini adalah untuk memberikan kesan baru dan menarik pada kegiatan belajar mengajar agar tidak terpatok pada media cetak atau konvensional. Pada media pembelajaran berbasis online ini menggunakan bantuan proyektor atau LCD untuk dapat ditampilkan yang terhubung jaringan internet. Selain itu juga untuk meningkatkan semangat, pemahaman peserta didik dan kemenarikan peserta didik dalam belajar khususnya pada pembelajaran materi hak dan kewajibanku di sekolah. Tahapan

pengembangan media pembelajaran game edukasi *wordwall* ini dijabarkan sebagai berikut.

1. Potensi dan Masalah

Tahap awal yang dilakukan dalam penelitian pengembangan media ini adalah melakukan analisis potensi yang ada di MI Darul Hikam Kota Batu. Potensi yang ditemukan di MI Darul Hikam Kota Batu adalah guru sudah dapat mengoperasikan IT tetapi dalam hal pembelajaran masih terbiasa menggunakan media konvensional berupa LKS cetak. Di MI Darul Hikam Kota Batu juga telah tersedia fasilitas berupa proyektor dan LCD yang memadai. Selain itu peneliti melakukan analisis masalah yang dilakukan dengan harapan berikut.

a. Analisis Kebutuhan

Tahap analisis ini dilakukan dengan observasi saat kegiatan pembelajaran pendidikan pancasila berlangsung, setelah itu peneliti menggali informasi kepada guru kelas III MI Darul Hikam Kota Batu. Berikut merupakan hasil menggali informasi yang dilakukan peneliti dengan Ibu Nur Imamah, S.Pd selaku guru kelas III MI Darul Hikam Kota Batu.

Peneliti : *“Berapa jumlah peserta didik di kelas III MI Darul Hikam Kota Batu?”*

Guru Kelas : *“Ada 20 peserta didik, 14 perempuan dan 6 laki-laki”.*

Berdasarkan informasi, maka jumlah peserta didik dalam 1 kelas di MI Darul Hikam Kota Batu ada 20 peserta didik, diantaranya 14 perempuan dan 6 laki-laki.”

Peneliti : *“Bagaimana strategi Ibu untuk mengkondisikan kelas agar tetap kondusif?”*

Guru Kelas : *“Saya menetapkan peraturan kelas yang telah disepakati bersama sebelum pembelajaran, sehingga peserta didik takut melanggar karena akan mendapat hukuman sesuai kesepakatan bersama.”*

Berdasarkan informasi, maka cara guru untuk mengkondisikan kelas adalah dengan diadakan kesepakatan bersama mengenai peraturan kelas diawal pembelajaran.

Peneliti : *“Apakah Ibu selalu menggunakan media pembelajaran dalam setiap kegiatan pembelajaran?”*

Guru Kelas : *“Tidak selalu, karena perlu persiapan yang cukup lama karena membuat media pembelajaran cukup ribet dan pastinya membutuhkan biaya yang tidak sedikit”.*

Berdasarkan informasi, maka disetiap pembelajaran guru jarang menggunakan media pembelajaran karena membutuhkan waktu yang cukup lama, serta terkendala biaya yang tidak sedikit.

Peneliti : *“Apakah diakhir pembelajaran Ibu selalu menyediakan soal evaluasi untuk peserta didik?”*

Guru Kelas : *“Iya, biasanya saya menggunakan soal evaluasi di LKS, selain itu melakukan tanya jawab secara lisan terhadap peserta didik.”*

Berdasarkan informasi, guru selalu menggunakan soal evaluasi melalui buku pegangan siswa melalui LKS, selain itu juga dilakukan kegiatan tanya jawab secara lisan kepada peserta didik diakhir pembelajaran.

Peneliti : *“Apa metode yang Ibu gunakan dalam mengajar peserta didik?”*

Guru Kelas : *“Metode yang saya gunakan adalah metode ceramah, yaitu menjelaskan materi secara umum kepada peserta didik setelah itu melakukan kegiatan tanya jawab dan metode diskusi kelompok.”*

Berdasarkan informasi, guru menggunakan metode ceramah dan tanya jawab kepada peserta didik. Hal ini dilakukan agar terjalin komunikasi 2 arah atau biasa disebut *two-way learning* juga melatih keaktifan peserta didik. Diakhir guru juga menggunakan metode diskusi kelompok guna saling mengenal satu sama lain serta terjalin kerja sama diantara teman-temannya.

Peneliti : *“Apakah ada kendala atau permasalahan yang Ibu temukan dalam kegiatan pembelajaran berlangsung?”*

Guru Kelas : *“Ada, siswa mudah bosan saat dikelas karena kurangnya media pembelajaran yang digunakan serta bingung membedakan disetiap karakteristik siswa.”*

Berdasarkan informasi, guru mengalami beberapa kendala dalam kegiatan belajar mengajar seperti kurangnya media pembelajaran sehingga siswa mudah bosan dan suasana menjadi tidak kondusif. Selain itu guru masih mengalami kesulitan untuk bisa membedakan karakteristik setiap siswa karena setiap siswa mempunyai karakteristik yang berbeda, dan didalam 1 kelas terdapat 20 siswa jadi guru harus dengan telaten dan sabar dalam menghadapi setiap karakter siswanya.

Peneliti : *“Pernahkan siswa mengeluhkan kesulitan dalam belajar pendidikan pancasila materi kewajiban dan hakku di sekolah?”*

Guru Kelas : *“Pernah, karena siswa belum bisa membedakan materi antara hak dan kewajiban.”*

Berdasarkan informasi, peserta didik masih sulit memahami dan membedakan antara hak dan kewajiban di sekolah. Peserta didik masih sering salah dalam mengklasifikan mana yang termasuk hak peserta didik di sekolah dan mana yang termasuk kewajiban peserta didik di sekolah.

Peneliti : *“Apakah Ibu pernah menggunakan media pembelajaran wordwall untuk evaluasi pembelajaran khususnya pada mata pelajaran pendidikan pancasila materi hak dan kewajibanku di sekolah?”*

Guru Kelas : *“Saya belum pernah menggunakannya”.*

Berdasarkan informasi, maka guru belum pernah menggunakan media pembelajaran *wordwall* pada pembelajaran. Guru hanya terpatok pada media konvensional saja, dan untuk media berbasis online belum pernah menggunakan.

Informasi yang diperoleh berdasarkan hasil menggali informasi kepada guru kelas III MI Darul Hikam Kota Batu adalah sebagai berikut :

- 1) Kurangnya media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini disebabkan karena guru mengalami kesulitan karena terkendala waktu. Selain itu guru jarang mengaplikasikan media pembelajaran secara online di kegiatan belajar mengajar.
- 2) Kurangnya semangat atau antusias peserta didik terhadap pembelajaran. Peserta didik mudah bosan dan monoton karena metode yang digunakan guru dalam penyampaian materi.
- 3) Guru masih sulit membedakan disetiap karakteristik peserta didik. Hal ini disebabkan di setiap karakter peserta didik berbeda, sehingga guru harus lebih telaten dan sabar dalam menghadapi karakteristik atau gaya belajar setiap siswanya dalam 1 kelas yang dimana terdapat 20 peserta didik di MI Darul Hikam Kota Batu.

b. Analisis Kurikulum

Pada analisis ini digunakan untuk mengetahui kurikulum yang digunakan di MI Darul Hikam Kota Batu. Pada tahap ini setelah dilakukan pengumpulan data, maka informasi yang didapat meliputi

Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) terkait materi pendidikan pancasila hak dan kewajibanku di sekolah. Hasil dari analisis kurikulum ini digunakan sebagai acuan dalam pengembangan media pembelajaran.

Kurikulum yang diterapkan di MI Darul Hikam Kota Batu adalah menggunakan Kurikulum 2013. Untuk Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), serta tujuan pembelajaran adalah sebagai berikut.

Tabel 4. 1 Tabel Kompetensi Inti

No	Kompetensi Inti
1.	Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2.	Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggungjawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman guru, dan tetangga.
3.	Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca), dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4.	Menyajikan pengetahuan faktual dalam Bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Tabel 4. 2 Tabel Kompetensi Dasar

No	Kompetensi Dasar
3.2	Mengidentifikasi kewajiban dan hak sebagai warga sekolah
4.2	Menyajikan hasil identifikasi kewajiban dan hak sebagai warga sekolah

Tabel 4. 3 Tabel Tujuan Pembelajaran

No	Tujuan Pembelajaran
1.	Dengan mendengarkan penjelasan dari guru, peserta didik dapat memahami pengertian beserta contoh dari hak dan kewajiban di sekolah dengan tepat.
2.	Dengan memahami teks studi kasus, peserta didik dapat membedakan hak dan kewajiban di sekolah secara tepat dan bertanggung jawab menyelesaikan permasalahan.
3.	Dengan mengerjakan soal evaluasi melalui game edukasi wordwall, peserta didik dapat mengelompokkan contoh hak dan kewajiban di lingkungan sekolah dengan benar dan mandiri.

c. Analisis Materi

Analisis ini dilakukan dengan studi literatur, yaitu dengan menyesuaikan materi dengan kompetensi dasar pada kurikulum 2013. Tujuannya adalah agar media pembelajaran game edukasi *wordwall* sesuai dengan kompetensi dasar yang terdapat pada mata pelajaran pendidikan pancasila materi hak dan kewajibanku disekolah di tema 4.

2. Pengumpulan Data

Tahap ini dilakukan berupa pengumpulan data dengan terpaku pada referensi buku guru dan buku peserta didik atau pendamping berupa LKS pada materi hak dan kewajibanku di sekolah kelas III tema 4. Referensi yang digunakan yaitu buku Tema 4 Kewajiban dan Hakku kelas III. Peneliti menyiapkan soal di *wordwall* dengan didukung beberapa game yang menyenangkan.

3. Desain Produk

Tahap desain produk dalam penelitian pengembangan ini dilakukan melalui beberapa tahapan sebagai berikut :

a) Pembuatan produk

Berikut merupakan uraian proses pembuatan media pembelajaran game edukasi *wordwall*.

1) Beranda

Halaman beranda adaah halaman yang paling utama pada pengembangan media ini. Pada halaman berada berisi logo Program Studi Pendidikan Guru Mdrasah Ibtidaiyah, logo Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, dibawah logo terdapat nama peneliti beserta NIM, terdapat judul materi yaitu “Mengenal Hak dan Kewajiban Anak di Sekolah”, serta mata pelajaran dan kelas yang akan diuji cobakan. Pada bagian samping kanan media pembelajaran ini, terdapat beberapa ikon yang dapat diakses meliputi menu, petunjuk, do’a sebelum belajar, KI, KD dan Tujuan Pembelajaran, *ice breaking*, materi, game, game 2, serta profil pengembang.

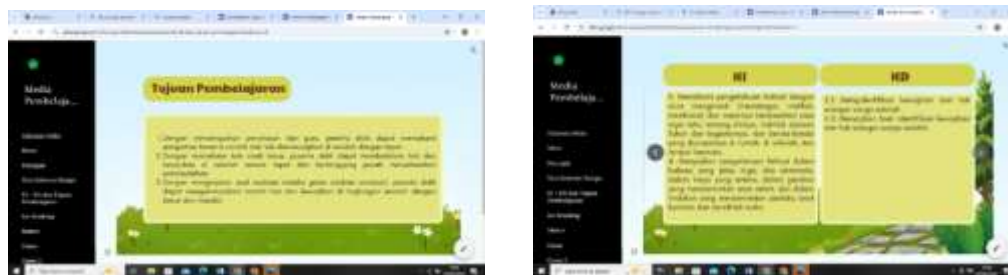


2) Halaman menu



5) Halaman KI, KD dan tujuan pembelajaran

Halaman ini memuat Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar serta tujuan pembelajaran yang merupakan dasar dalam pembelajaran.



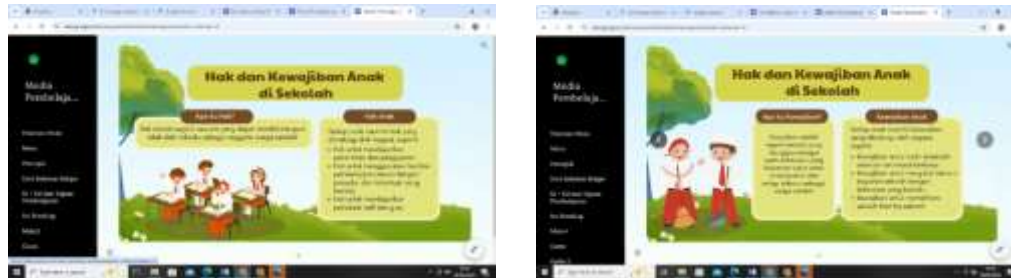
6) Halaman Ice Breaking

Halaman ini memuat link youtube berupa nyanyian materi hak dan kewajiban anak di sekolah. Tujuannya untuk membangun interaksi kepada siswa, serta menimbulkan suasana kelas yang menyenangkan.



7) Halaman Materi

Halaman materi ini memuat materi pembelajaran yang akan dipelajari. Pada bagian ini berisi pengertian hak dan kewajiban serta contoh dari hak dan kewajiban di sekolah yang dapat digunakan sebagai pemahaman dalam pembelajaran.



8) Halaman game

Halaman game ini ketika akan di klik akan langsung terhubung ke website *wordwall*. Game ini memuat beberapa pertanyaan yang telah disediakan oleh pengembang. Pada game ini terdapat 15 soal pilihan ganda yang memuat dasar-dasar mengenai materi hak dan kewajibanku disekolah.



9) Halaman game 2

Halaman ini memuat 20 soal pertanyaan berupa soal narasi. Pada game 2 ini siswa menjawab soal narasi dan memilih antara hak atau kewajiban.



10) Halaman profil pengembang

Halaman ini memuat profil atau identitas singkat tentang peneliti pada pengembangan media pembelajaran ini.



b) Penyusunan instrumen validasi produk dan instrument respon peserta didik.

Instrumen validasi produk serta instrumen respon peserta didik berbentuk angket, terdiri dari 10 pertanyaan untuk angket validasi dan angket respon peserta didik. Bagian instrument validasi dilengkapi dengan beberapa aspek penilaian dan kolom saran kritik dan saran. Pada tahap ini, peneliti melakukan perizinan beserta konsultasi dengan dosen pembimbing beserta validator.

4. Validasi Desain

Setelah media pembelajaran game edukasi *wordwall* materi hak dan kewajibanku di sekolah selesai dibuat, langkah selanjutnya adalah penilaian oleh ahli untuk meninjau terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Proses validasi dilakukan dengan memberikan lembar aspek penilaian

kepada validator. Hasil penilaian dari ahli disajikan pada tabel dibawah ini.

No	Validator	Skor	Kriteria
1.	Ahli Materi	92%	Sangat Layak
2.	Ahli Media	84%	Layak
3.	Ahli Pembelajaran	96%	Sangat Layak

Tabel 4. 4 Tabel hasil validasi

Hasil penilaian dari ahli materi mendapatkan skor 92%. Skor ini mencakup kriteria sangat layak, sehingga materi dalam media game edukasi *wordwall* dianggap sangat layak. Berdasarkan hal tersebut, maka tidak diperlukan revisi secara keseluruhan pada media, akan tetapi mempertimbangkan atas saran dan kritik dari validator ahli materi.

Penilaian dari ahli media adalah 84% dengan kriteria layak. Berdasarkan hal tersebut menunjukkan bahwa revisi menyeluruh pada desain media tidak diperlukan, namun juga tetap mempertimbangkan kritik dan saran yang diberikan oleh validator ahli media.

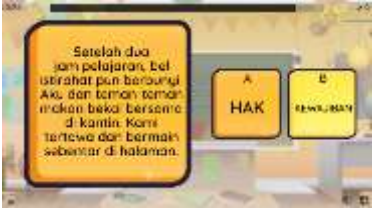
Sedangkan skor penilaian pada ahli pembelajaran adalah 96% dengan kriteria penilaian sangat layak. Berdasarkan penilaian tersebut, revisi menyeluruh pada media tidak diperlukan, namun tetap mempertimbangkan saran dan kritik dari validator ahli pembelajaran.

5. Revisi Produk

Setelah media telah dilakukan validasi oleh ahli, akan dilakukan perbaikan berdasarkan saran dan kritik yang diberikan. Berikut ini

merupakan perbaikan pada produk media pembelajaran game edukasi *wordwall* berdasarkan saran dan kritik dari validator

Tabel 4. 5 Revisi Produk Berdasarkan Ahli Materi

No	Point yang direvisi	Sebelum revisi	Setelah revisi
	Mengubah soal ke dalam bentuk narasi		
	Menambahkan soal pada materi sebanyak 20 soal (10 soal narasi hak dan 10 soal narasi kewajiban)		

Tabel 4. 6 Revisi Produk Berdasarkan Ahli Media

No	Point yang direvisi	Sebelum revisi	Setelah revisi

Pada bagian “Menu” seharusnya bisa diklik		
--	--	---

6. Uji Coba Lapangan

Media pembelajaran game edukasi *wordwall* diujicobakan setelah melakukan tahap perbaikan. Subjek uji coba adalah 20 peserta didik di kelas III MI Darul Hikam Kota Batu. Pada tahap ini peserta didik melakukan pengisian respon peserta didik berupa angket yang disediakan beberapa aspek penilaian yang harus diisi sesuai kemampuan masing-masing peserta didik terhadap materi hak dan kewajibanku di sekolah.

B. Hasil Data Pengembangan

1. Validasi oleh Ahli Materi

Hasil pengembangan media *wordwall* sebagai evaluasi pembelajaran divalidasi oleh Bapak Galih Puji Mulyoto, M.Pd salah satu Dosen PGMI Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Dari proses validasi ini dihasilkan dua jenis data, diantaranya data kuantitatif dan data kualitatif. Berikut merupakan paparan hasil pengisian angket oleh validator ahli materi.

a. Data Kuantitatif

Data jenis ini diperoleh dari penilaian dari ahli materi terhadap beberapa aspek penilaian yang telah disediakan

Tabel 4. 7 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Skor	Skor Maks	Nilai	Kriteria
1.	Materi dalam media pembelajaran sesuai dengan Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, dan Tujuan Pembelajaran	5	5	100%	Sangat Layak
2.	Kejelasan dan ketepatan teks dalam media berbasis <i>wordwall</i>	5	5	100%	Sangat Layak
3.	Tata bahasa dan ejaan yang mudah dimengerti	4	5	80%	Layak
4.	Struktur kalimat yang digunakan jelas	4	5	80%	Layak
5.	Soal pada evaluasi dapat mengukur tingkat pemahaman siswa	5	5	100%	Sangat Layak
6.	Kesesuaian gambar dengan soal evaluasi	5	5	100%	Sangat Layak
7.	Bahasa yang diberikan sesuai dengan jenjang kelas 3 MI	5	5	100%	Sangat Layak
8.	Kesesuaian gambar dengan karakteristik siswa kelas 3 MI	4	5	80%	Layak
9.	Penggunaan <i>wordwall</i> dapat menjadi inovasi dalam pembelajaran	4	5	80%	Layak
10.	Pemberian latihan untuk menguji pemahaman siswa terhadap materi	5	5	100%	Sangat Layak
Total skor		46	50	92%	Sangat Layak

b. Analisis Data Kuantitatif

Data hasil validasi oleh ahli materi dihitung menggunakan rumus berikut.

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{f}{n} \times 100\% \\
 &= \frac{46}{50} \times 100\% \\
 &= 92\%
 \end{aligned}$$

Persentase keseluruhan hasil validator ahli materi adalah 92% yang termasuk dalam kriteria sangat layak. Berdasarkan hasil ini, maka tidak diperlukan melakukan revisi pada media pembelajaran, tetapi saran dan kritik tetap dipertimbangkan.

c. Data Kualitatif

Berikut ini merupakan kritik dan saran yang diperoleh dari validator ahli materi.

Validator Ahli Materi	Kritik dan Saran
Galih Puji Mulyoto, M.Pd	• Pada media pembelajaran berbasis game edukasi wordwall soal diubah ke dalam bentuk narasi • Menambahkan soal disetiap materi sebanyak 20 soal (10 soal narasi hak dan 10 soal narasi kewajiban)

4.8 Kritik dan Saran Validator Ahli Materi

2. Validasi oleh Ahli Media

Desain media berupa game edukasi *wordwall*, divalidasi oleh Ibu Maryam Faizah, M.Pd.I. Beliau merupakan salah satu dosen di program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Berikut adalah pemaparan hasil validasi desain media.

a. Data Kuantitatif

Berikut merupakan data kuantitatif yang diperoleh dari validasi ahli desain media.

No	Aspek Penilaian	Skor	Skor Maks	Nilai	Kriteria
1.	Kemenarikan pengemasan desain dalam pengembangan media menggunakan <i>wordwall</i>	4	5	80%	Layak
2.	Kesesuaian pemilihan jenis kuis pada <i>wordwall</i>	4	5	80%	Layak
3.	Tata bahasa dan ejaan yang mudah dimengerti	5	5	100%	Sangat Layak
4.	Struktur kalimat yang digunakan jelas	4	5	80%	Layak
5.	Soal pada evaluasi dapat mengukur tingkat pemahaman siswa	5	5	100%	Sangat Layak
6.	Kesesuaian gambar dengan soal evaluasi	4	5	80%	Layak
7.	Bahasa yang diberikan sesuai dengan jenjang kelas III MI	4	5	80%	Layak

8.	Kesesuaian gambar dengan karakteristik siswa kelas III MI	4	5	80%	Layak
9.	Penggunaan <i>wordwall</i> dapat menjadi inovasi dalam pembelajaran	4	5	80%	Layak
10.	Kemudahan penggunaan menggunakan evaluasi <i>wordwall</i>	4	5	80%	Layak
Total skor		42	50	84%	Layak

Tabel 4. 8 Penilaian Validator Ahli Media

b. Analisis Data Kuantitatif

Persentase keseluruhan hasil validasi oleh ahli desain media dihitung menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{f}{n} \times 100\% \\
 &= \frac{42}{50} \times 100\% \\
 &= 84\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan persentase keseluruhan hasil validasi oleh ahli desain media diperoleh nilai sebesar 84% yang menunjukkan bahwa desain pada media game edukasi berbasis *wordwall* memenuhi kriteria layak. Dengan demikian, revisi menyeluruh pada desain tidak diperlukan, namun tetap mempertimbangkan kritik dan saran yang diberikan oleh validator ahli desain media.

c. Data Kualitatif

Data ini mencakup kritik dan saran oleh validator ahli desain media yang dipaparkan sebagai berikut.

Validator Ahli Media	Kritik dan Saran
Maryam Faizah, M.Pd.I	Pada bagian “Menu”, seharusnya bisa di klik

Tabel 4. 9 Saran dan Kritik Validator Ahli Media

3. Validasi oleh Ahli Pembelajaran

Media pembelajaran berupa game edukasi *wordwall* yang telah divalidasi oleh ahli pembelajaran oleh Nur Imamah, S.Pd sebagai guru kelas III MI Darul Hikam Kota Batu. Berikut adalah hasil data yang diperoleh dari validasi oleh ahli pembelajaran.

a. Data Kuantitatif

No	Aspek Penilaian	Skor	Skor Maks.	Nilai	Kriteria
1.	Materi dalam media pembelajaran sesuai dengan Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, dan Indikator	5	5	100%	Sangat Layak
2.	Kejelasan dan ketepatan teks dalam media berbasis <i>wordwall</i>	5	5	100%	Sangat Layak
3.	Tata bahasa dan ejaan yang mudah dimengerti	5	5	100%	Sangat Layak

4.	Materi disusun secara sistematis dan mudah dipahami siswa	4	5	80%	Layak
5.	Soal pada evaluasi sesuai dengan nilai – nilai Pancasila	4	5	80%	Layak
6.	Kesesuaian gambar dengan soal evaluasi	5	5	100%	Sangat Layak
7.	Bahasa yang diberikan sesuai dengan jenjang kelas III MI	5	5	100%	Sangat Layak
8.	Kesesuaian gambar dengan karakteristik siswa kelas III MI	5	5	100%	Sangat Layak
9.	Penggunaan <i>wordwall</i> dapat menjadi inovasi dalam pembelajaran	5	5	100%	Sangat Layak
10.	Pemberian latihan untuk menguji pemahaman siswa terhadap materi	5	5	100%	Sangat Layak
Total skor		48	50	96%	Sangat Layak

Tabel 4. 10 Penilaian Validator Ahli Pembelajaran

b. Analisis Data Kuantitatif

Persentase hasil validasi ahli pembelajaran keseluruhan dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{f}{n} \times 100\% \\
 &= \frac{48}{50} \times 100\% \\
 &= 96\%
 \end{aligned}$$

Diperoleh persentase keseluruhan sebesar 96% dimana sesuai dengan kriteria sangat layak. Berdasarkan hal tersebut, maka revisi menyeluruh pada media pembelajaran ini tidak diperlukan, namun tetap mempertimbangkan kritik dan saran yang diberikan oleh validator ahli pembelajaran.

c. Data Kualitatif

Tabel 4. 11 Kritik dan Saran Validator Ahli Pembelajaran

Validator Ahli Pembelajaran	Kritik dan Saran
Nur Imamah, S.Pd	• Dalam penyampaian materi sudah cukup jelas dan sesuai dengan pelajaran kelas III Pendidikan Pancasila materi Hak dan Kewajibanku di Sekolah • Media yang digunakan dapat berguna dalam pembelajaran karena memanfaatkan IT sesuai dengan zamannya • Menambah rasa semangat dan pemahaman siswa karena bermain sambil belajar

C. Hasil Data Uji Coba

Pelaksanaan uji coba media game edukasi wordwall pada peserta didik kelas III MI Darul Hikam Kota Batu dengan jumlah 20 siswa peserta didik. Peserta didik diminta untuk mengisi angket dengan beberapa aspek penilaian yang telah

disediakan dengan tujuan mengetahui kemenarikan media game edukasi *wordwall* yang dikembangkan. Berikut adalah hasil respon peserta didik terhadap media pembelajaran game edukasi *wordwall*.

No	Aspek Penilaian	Skor dari 20 peserta didik	Skor Maksimal	Persentase Skor	Kriteria
1.	Saya senang belajar tentang materi Hak dan Kewajiban di sekolah	20	20	100%	Sangat Menarik
2.	Saya mengerti apa itu kewajiban di sekolah	19	20	95%	Sangat Menarik
3.	Saya mengerti apa itu hak di sekolah	20	20	100%	Sangat Menarik
4.	Penjelasan mudah dipahami dan dimengerti	20	20	100%	Sangat Menarik
5.	Game yang digunakan menyenangkan	19	20	95%	Sangat Menarik
6.	Pembelajaran lebih asik dan seru	20	20	100%	Sangat Menarik
7.	Saya suka dengan media / game yang digunakan	19	20	95%	Sangat Menarik
8.	Saya bisa menceritakan tentang hak dan kewajiban di sekolah	19	20	95%	Sangat Menarik
9.	Saya ikut aktif menjawab atau bertanya	18	20	90%	Sangat Menarik
10.	Belajar sambil bermain membuat lebih semangat	20	20	100%	Sangat Menarik

Total Skor	194	200	97%	Sangat Menarik
------------	-----	-----	-----	----------------

Tabel 4. 12 Angket Respon Peserta Didik

Berdasarkan tabel dan data keseluruhan yang diperoleh, maka dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

$$= \frac{194}{200} \times 100\%$$

$$= 97\%$$

Diperoleh nilai rata-rata persentase kemenarikan dari respon peserta didik sebesar 97%. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran game edukasi *wordwall* memiliki kriteria kemenarikan media sangat menarik.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Proses Pengembangan Game Edukasi *Wordwall*

Penelitian pengembangan media pembelajaran game edukasi *wordwall* ini dilakukan untuk mengatasi permasalahan pembelajaran yang ditemukan di MI Darul Hikam Kota Batu. Media pembelajaran game edukasi *wordwall* ini digunakan dalam pembelajaran pendidikan pancasila pada materi hak dan kewajibanku di sekolah untuk membantu meningkatkan pemahaman siswa, dapat mengklasifikasikan hak dan kewajibannya disekolah, serta sebagai motivasi untuk kegiatan pembelajaran di kelas yang menyenangkan.

Menurut Khairunisa (2021) *wordwall* yakni program pembelajaran berbasis permainan digital yang disebut permainan pendidikan berbasis *wordwall* menawarkan beragam elemen kuis dengan kombinasi gambar bergerak, warna, dan suara dalam bentuk permainan yang bisa dipakai guru untuk mengajar²⁸. Di lapangan dan berdasarkan hasil penelitian pada kelas III di MI Darul Hikam Kota Batu membuktikan bahwa sebanyak 18 dari 20 siswa senang dengan menggunakan media pembelajaran *wordwall* ini, hal ini sesuai dengan keadaan di lapangan.

Pada penelitian terdahulu terdapat beberapa perbandingan yang signifikan, seperti pada pengembangan media ini terfokus pada materi hak dan kewajibanku di sekolah kelas III tema 4, pada produk ini juga terdapat perbedaan dibagian evaluasi,

²⁸ Dewi Haryati, "Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ppkn Kelas Viii Di Smp Negeri 30 Muaro Jambi."

yakni berupa soal narasi yang berguna untuk mengklasifikasikan pemahaman siswa terkait materi hak dan kewajiban di sekolah. Selain itu pada media pengembangan ini, penelitian ini menggunakan model yang lebih praktis, ringan, dan fleksibel dengan menyederhanakan menjadi 6 tahapan. Media ini berguna terutama bagi guru yang belum terbiasa dengan pengembangan aplikasi. *Wordwall* memberikan solusi siap pakai untuk evaluasi pembelajaran yang menyenangkan. Berbeda dengan penelitian terdahulu yang mengandalkan pengembangan menggunakan kode QR, pengembangan pada penelitian ini diintegrasikan dengan bantuan *google sites*.

Dasar penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar terdapat dalam al-qur'an surat An-Nahl ayat 44.

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ ۚ ۚ

Artinya : “ *(Kami mengutus mereka) dengan (membawa) bukti-bukti yang jelas (mukjizat) dan kitab-kitab. Kami turunkan az-Zikr (Al-Qur'an) kepadamu agar engkau menerapkan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dannagar mereka memikirkan.* ”

Pada ayat tersebut menjelaskan bahwa dalam proses pembelajaran, seorang guru harus menggunakan media ataupun sumber belajar yang berkaitan dengan materi yang diajarkan. Hal ini sebagaimana yang tertera dalam ayat tersebut bahwa Allah SWT menurunkan Al-Quran yang merupakan mukjizat atau perantara media yang akan disampaikan kepada umat mengenai seluruh ajaran dalam al-qur'an. Pentingnya sebuah sumber atau media pembelajaran yang digunakan tersebut

tentunya memberikan penjelasan tentang pelajaran yang akan disampaikan dan dapat membantu dalam kendala proses pembelajaran yang sedang dihadapi.

Pengembangan media *wordwall* ini dapat membantu peserta didik untuk memahami dan mengklasifikasikan materi pembelajaran khususnya mata pelajaran pendidikan pancasila materi hak dan kewajibanku di sekolah, karena dari hasil uji coba lapangan diperoleh nilai rata-rata persentase kemenarikan dari respon peserta didik sebesar 97%. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran game edukasi *wordwall* memiliki kriteria kemenarikan media sangat menarik. Hal ini sesuai dengan penelitian Ina Magdalena bahwa di jenjang sekolah dasar, penggunaan media pembelajaran ini sangatlah penting agar pembelajaran lebih menarik dan siswa tidak mudah bosan.²⁹

Amelia Putri, dalam jurnal “Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar,” *Journal on Education* 5 menjelaskan bahwa pemanfaatan media dalam proses pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan interaksi antara guru dan peserta didik, sehingga kegiatan pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan efisien³⁰, hal ini sejalan dengan penggunaan media *wordwall* yang dapat membuat siswa aktif bertanya dan menjawab, sesuai dengan hasil uji coba pada pernyataan “Saya ikut aktif menjawab atau bertanya” mendapatkan persentase 90% dengan kriteria sangat menarik. Dengan persentase tersebut dan kegiatan tanya jawab

²⁹ Ina Magdalena et al., “Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi,” *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains* 3, no. 2 (2021): 312–25, <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>.

³⁰ Amelia Putri Wulandari et al., “Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar,” *Journal on Education* 5, no. 2 (2023): 3928–36, <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.

peserta didik dan guru menandakan media wordwall meningkatkan interaksi guru dan peserta didik.

Rizki Dwi Lestari, menyatakan bahwa Game Edukasi *Wordwall* merupakan sebuah media pembelajaran berbantuan website yang dapat menjadi sumber belajar yang menyenangkan, menjadi media pembelajaran, dan alat evaluasi peserta didik.

³¹Teori tersebut sesuai dengan hasil uji coba lapangan kepada peserta didik, yang menghasilkan data, persentase 100% untuk pernyataan peserta didik senang belajar tentang materi hak dan kewajibanku di sekolah, persentase 95% untuk pernyataan “Game yang digunakan menyenangkan”, 100% untuk pernyataan “Pembelajaran lebih asyik dan seru”. Persentase 100% untuk pernyataan “Saya suka dengan media atau game yang digunakan.”

Proses pengembangan media edukasi *wordwall* ini menggunakan model Borg and Gall yang telah disederhanakan menjadi 6 tahapan. Proses penelitian dan pengembangan media edukasi *wordwall* pada penelitian ini dipaparkan sebagai berikut.

1. Potensi dan Masalah

Tahapan ini dilakukan analisis potensi yang terdapat di MI Darul Hikam Kota Batu. Pada tahap ini diperoleh informasi bahwa guru disekolah tersebut sudah memiliki bekal atau kemampuan mengoperasikan teknologi informatika. Pada

³¹ Rizki Dwi Lestari, “Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Wordwall Di Kelas IV SDN 01 Tanahbaya Tahun Pelajaran 2020/2021,” *Jurnal Ilmiah Profesi Guru* 2, no. 2 (2021): 111–16, <https://doi.org/10.30738/jipg.vol2.no2.a11309>.

sekolah tersebut juga sudah tersedia LCD beserta proyektor yang dapat dimanfaatkan untuk proses belajar mengajar.

2. Pengumpulan Data

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data berupa referensi dari buku yang dijadikan sebagai sumber materi untuk diaplikasikan pada media *wordwall*. Buku yang digunakan adalah buku guru dan siswa kelas III tema 4 Hak dan Kewajibanku di Sekolah, beserta buku LKS pendamping.

3. Desain Produk

Setelah dilakukan tahap pengumpulan data, tahap selanjutnya adalah desain produk. Tahap ini meliputi beberapa langkah diantaranya sebagai berikut:

a) Perencanaan desain produk

Tahap ini dilakukan dengan menentukan rancangan serta model media evaluasi *wordwall* yang akan dikembangkan. Media *wordwall* yang dikembangkan diintegrasikan dengan google sites, sehingga perlu pula untuk merencanakan desain tampilan google sites yang akan dihubungkan.

- 1) Media game edukasi *wordwall* dibuat menjadi 2 jenis game. 1 jenis game berisikan soal narasi yang berjumlah 20 soal (10 soal hak dan 10 soal kewajiban), serta 1 jenis game evaluasi tentang pengetahuan umum mengenai hak dan kewajiban.
- 2) Google sites berisikan beberapa menu, diantaranya menu halaman muka, petunjuk, ki kd serta tujuan pembelajaran, ice breaking, materi, game, dan profil pengembang.

3) Tampilan pada setiap menu pada google sites didesain dengan gambar yang sesuai dengan materi hak dan kewajibanku disekolah.

b) Pembuatan produk

Setelah proses perancangan media telah dilakukan, langkah selanjutnya yaitu melakukan pembuatan produk sesuai dengan perencanaan desain. Seluruh komponen media digabungkan hingga menjadi satu kesatuan yang utuh, termasuk dengan menghubungkan link game *wordwall* pada google sites.

4. Validasi Desain

Pada tahap ini dilakukan validasi terhadap media *wordwall* yang telah dikembangkan. Proses validasi dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran. Para validator mengisi angket yang telah disediakan. Validasi menghasilkan data penilaian terhadap media beserta kritik dan saran dari validator yang digunakan sebagai acuan untuk menentukan kelayakan dari media *wordwall*.

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi mendapatkan skor 92% dengan kriteria sangat layak. Hasil validasi oleh ahli media diperoleh skor 84% dengan kriteria layak. Sedangkan validasi oleh ahli pembelajaran didapatkan skor 96% dengan kriteria sangat layak.

5. Revisi Produk

Media *wordwall* yang telah dikembangkan akan direvisi atau dilakukan perbaikan berdasarkan kritik dan saran dari para validator. Kritik dan saran yang diberikan oleh ahli materi diantaranya mengubah bentuk soal gambar menjadi narasi, serta menambahkan soal sebanyak 20 soal (10 soal narasi hak dan 10 soal

narasi kewajiban). Sedangkan kritik dan saran yang diberikan oleh ahli media, yaitu halaman menu yang sebaiknya dapat diklik pada setiap ikonnya.

6. Uji Coba Lapangan

Media *wordwall* yang telah diperbaiki atau direvisi berdasarkan kritik dan saran dari validator selanjutnya diujicobakan pada peserta didik. Subjek uji coba penelitian pengembangan ini adalah peserta didik kelas III MI Darul Hikam Kota Batu yang berjumlah 20 peserta didik. Pada tahap awal uji coba, dilakukan pembelajaran menggunakan media *wordwall* yang telah terintegrasi dengan *google sites*. Pada media tersebut terdapat evaluasi berupa soal yang harus dijawab oleh peserta didik. Diakhir pembelajaran peserta didik mengisi angket sebagai respon peserta didik terhadap media *wordwall*. Data dari hasil angket tersebut digunakan untuk mengukur kemenarikan media *wordwall* yang telah dikembangkan.

B. Validitas Game Edukasi *Wordwall* sebagai Evaluasi Pembelajaran

1. Validasi Ahli Materi

Validator materi pada pengembangan media ini adalah dosen PGMI UIN Malang. Ahli materi memberikan kritik dan saran pada lembar validasi yaitu mengubah soal dari bentuk gambar dan uraian singkat menjadi bentuk narasi. Dilakukannya pengubahan soal menjadi bentuk narasi bertujuan untuk melatih pemahaman peserta didik agar dapat berpikir kritis. Adanya soal narasi diharapkan siswa dapat mengelompokkan macam-macam hak dan kewajiban melalui proses berpikir memahami narasi yang disajikan.

Peneliti melakukan perbaikan pada media *wordwall* sesuai saran yang diberikan oleh ahli materi. Berdasarkan hasil validasi, diperoleh hasil persentase 92%. Persentase tersebut menunjukkan bahwa media *wordwall* berada pada kriteria sangat layak digunakan pada pembelajaran karena sudah sesuai dengan KI, KD, dan tujuan pembelajaran, tata bahasa dan ejaan yang sesuai untuk diaplikasikan pada peserta didik, struktur kalimat yang jelas, dan dapat digunakan untuk menguji pemahaman siswa terhadap materi hak dan kewajiban.

2. Validasi Ahli Media

Validator ahli media merupakan dosen PGMI UIN Malang. Saran beserta kritik yang diberikan oleh ahli media diantaranya memfungsikan icon menu yang ada pada halaman google sites. Hal ini bertujuan untuk memudahkan pengguna menuju ke halaman yang dituju, sehingga setiap icon menu bukan hanya sekedar gambar tetapi dapat berfungsi atau dapat di “klik”.

Media *wordwall* kemudian direvisi sesuai dengan kritik dan saran yang diberikan oleh ahli media. Hasil penilaian dari ahli media mendapatkan persentase skor 84%. Berdasarkan persentase tersebut, media *wordwall* yang dikembangkan berada pada kategori layak. Hal ini menunjukkan bahwa media *wordwall* layak digunakan pada proses pembelajaran karena desain dalam media menarik, gambar yang sesuai dengan materi serta karakteristik siswa, pemilihan jenis kuis yang sesuai, dan penggunaan media yang sangat mudah.

3. Validasi Ahli Pembelajaran

Validator ahli pembelajaran adalah guru kelas III MI Darul Hikam Kota Batu. Berdasarkan hasil penilaian ahli pembelajaran terhadap media *wordwall* diperoleh

skor 96%. Persentase tersebut menunjukkan bahwa media *wordwall* berada pada kategori sangat layak. Media game edukasi *wordwall* layak digunakan pada proses pembelajaran karena materi yang disajikan sangat sesuai dengan KI, KD, dan tujuan pembelajaran, bahasa yang digunakan mudah dimengerti, struktur kalimat yang digunakan jelas, media dapat memudahkan penyampaian materi kepada peserta didik, serta media dapat memberikan kesan yang menyenangkan dalam pembelajaran. Berdasarkan paparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa “Media Game Edukasi *Wordwall* pada Materi Hak dan Kewajibanku di Sekolah” layak digunakan dalam proses pembelajaran.

C. Kemenarikan Game Edukasi *Wordwall* sebagai Evaluasi Pembelajaran

Dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar, materi “Kewajiban dan Hakku di Sekolah” merupakan materi yang penting untuk membentuk karakter dan sikap tanggung jawab siswa. Materi ini mengajarkan siswa tentang keseimbangan antara hak dan kewajiban sebagai warga sekolah, seperti menaati peraturan, menjaga kebersihan, menghormati guru, serta memperoleh hak untuk belajar dengan nyaman. Namun dalam praktiknya, banyak siswa yang masih kurang memahami makna kewajiban dan hak karena pembelajaran sering disampaikan secara teoritis dan monoton. Untuk mengatasi hal tersebut, guru dapat menggunakan media pembelajaran interaktif seperti *wordwall* agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa.

Wordwall adalah media pembelajaran digital berbasis web yang memungkinkan guru membuat berbagai aktivitas interaktif, seperti quiz, matching

pairs (mencocokkan pasangan), open the box (membuka kotak), spin the wheel (memutar roda), dan word search (mencari kata). Semua aktivitas dapat disesuaikan dengan tema dan tujuan pembelajaran.

Dalam materi “Kewajiban dan Hakku di Sekolah,” guru dapat membuat permainan seperti mencocokkan gambar dengan pernyataan, menebak contoh perilaku yang termasuk kewajiban atau hak, serta menjawab kuis seputar aturan dan tanggung jawab di sekolah. Kemenarikan media *wordwall* dalam pembelajaran materi “Kewajiban dan Hakku di Sekolah” dapat dianalisis sebagai berikut :

a. Tampilan Visual yang Menarik

Wordwall memiliki tampilan yang berwarna, dilengkapi animasi, ikon, dan efek suara yang membuat suasana belajar lebih hidup. Siswa kelas III, yang masih berada pada tahap berpikir konkret, sangat tertarik dengan tampilan visual yang kaya warna dan gerakan. Ketika guru menampilkan permainan tentang kewajiban dan hakku di sekolah, siswa terlihat antusias memperhatikan layar dan menunggu giliran untuk menjawab. Hal ini menunjukkan bahwa *wordwall* berhasil menarik perhatian dan minat belajar siswa sejak awal kegiatan.

b. Unsur Permainan yang Menyenangkan

Wordwall mengubah pembelajaran yang biasanya bersifat hafalan menjadi kegiatan yang menyerupai permainan. Misalnya, siswa dapat memainkan matching game untuk mencocokkan “hak mendapatkan pelajaran” dengan “belajar dengan sungguh-sungguh,” atau bermain wheel spin untuk menjawab pertanyaan acak seputar aturan di sekolah. Dengan format permainan, siswa merasa sedang bermain, bukan belajar dalam arti formal. Hal ini meningkatkan motivasi intrinsik siswa

untuk berpartisipasi tanpa paksaan. Mereka menjadi lebih aktif, gembira, dan berani mengemukakan pendapat. Selain itu, unsur kompetisi dalam permainan mendorong siswa untuk belajar lebih giat agar memperoleh skor tertinggi.

c. Adanya Umpan Balik Langsung (Feedback)

Salah satu hal yang membuat *wordwall* sangat menarik adalah sistem umpan balik otomatis. Setiap kali siswa menjawab, muncul tanda benar atau salah secara langsung, disertai suara atau animasi. Dalam pembelajaran tentang hak dan kewajiban, umpan balik ini membantu siswa memperbaiki pemahamannya dengan segera. Misalnya, ketika siswa salah menempatkan “bermain di kelas” sebagai hak, *wordwall* langsung menunjukkan kesalahan tersebut dan siswa dapat segera memperbaikinya. Proses ini membuat pembelajaran menjadi reflektif dan efektif.

d. Mendorong Kerja Sama dan Kompetisi Sehat

Wordwall dapat dimainkan secara individu maupun berkelompok. Dalam pembelajaran di kelas III, guru dapat membagi siswa menjadi beberapa kelompok untuk bermain bergantian. Misalnya, kelompok A mendapat giliran pertama menjawab kuis tentang “kewajiban siswa di sekolah,” sedangkan kelompok B menyiapkan jawaban untuk pertanyaan berikutnya. Kegiatan ini menumbuhkan semangat kebersamaan, saling menghargai, dan kompetisi yang sehat antar siswa. Suasana kelas menjadi lebih hidup dan penuh semangat, sehingga tujuan pembelajaran tercapai dengan cara yang menyenangkan.

e. Kemudahan Akses dan Penggunaan

Media *wordwall* dapat diakses melalui komputer, laptop, maupun ponsel dengan koneksi internet. Guru dapat membagikan tautan permainan kepada siswa

untuk dikerjakan di rumah bersama orang tua. Dengan cara ini, pembelajaran tidak hanya berlangsung di sekolah, tetapi juga dapat dilanjutkan secara mandiri di luar kelas.

Guru pun tidak memerlukan keahlian teknologi tinggi untuk membuat permainan, karena antarmuka *wordwall* sederhana dan mudah dipahami. Kemudahan ini menambah nilai praktis sekaligus kemenarikan media Wordwall.

f. Kesesuaian dengan Karakteristik Siswa

Siswa kelas III memiliki karakteristik suka bermain, aktif bergerak, dan mudah bosan dengan pembelajaran monoton. *Wordwall* mampu memenuhi kebutuhan belajar tersebut karena menggabungkan unsur visual, audio, dan aktivitas motorik sederhana. Ketika siswa menekan tombol jawaban, mendengar efek suara, dan melihat hasil secara langsung, mereka merasakan kepuasan belajar. Hal ini sejalan dengan teori belajar konstruktivistik yang menekankan bahwa siswa membangun pengetahuan melalui pengalaman aktif dan menyenangkan.

Paparan hasil analisis dari data respon peserta didik terhadap media evaluasi wordwall diuraikan sebagai berikut.

1. Pernyataan “Saya senang belajar tentang materi hak dan kewajibanku di sekolah” mendapatkan persentase 100% dengan kriteria sangat menarik. Berdasarkan hal tersebut, maka peserta didik senang belajar tentang materi hak dan kewajibanku di sekolah.
2. Pernyataan “Saya mengerti apa itu kewajiban di sekolah” mendapatkan kriteria sangat menarik dengan persentase 95%. Berdasarkan skor persentase tersebut,

setelah pembelajaran menggunakan media wordwall peserta didik mengerti apa itu kewajibannya di sekolah.

3. Pernyataan “Saya mengerti apa itu hak di sekolah” mendapatkan persentase 100% dengan kriteria sangat menarik. Hasil persentase tersebut menunjukkan bahwa setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran wordwall, peserta didik mengerti apa itu hak di sekolah.
4. Pernyataan “Penjelasan mudah dipahami dan dimengerti” mendapatkan persentase 100% dengan kriteria sangat menarik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa dengan menggunakan media wordwall menjadikan penjelasan materi mudah dipahami dan dimengerti.
5. Pernyataan “Game yang digunakan menyenangkan” mendapatkan persentase 95% dengan kriteria sangat menarik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa menurut peserta didik, game pada media *wordwall* menyenangkan.
6. Pernyataan “Pembelajaran lebih asyik dan seru” mendapatkan persentase 100% dengan kriteria sangat menarik. Berdasarkan hal tersebut, menunjukkan bahwa pembelajaran pendidikan pancasila pada materi hak dan kewajibanku di sekolah menggunakan media *wordwall* menjadi lebih asyik dan menyenangkan.
7. Pernyataan “Saya suka dengan media atau game yang digunakan” mendapatkan skor 95% dengan kriteria sangat menarik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peserta didik menyukai media *wordwall* yang dikembangkan.
8. Pernyataan “Saya bisa menceritakan tentang hak dan kewajiban di sekolah” mendapatkan kriteria sangat menarik dengan skor 95%. Berdasarkan hal tersebut

setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media *wordwall*, peserta didik dapat menceritakan tentang hak dan kewajiban di sekolah.

9. Pernyataan “Saya ikut aktif menjawab atau bertanya” mendapatkan 90% dengan kriteria sangat menarik. Berdasarkan hasil tersebut, menunjukkan bahwa dalam pembelajaran menggunakan media *wordwall* peserta didik aktif bertanya dan menjawab.
10. Pernyataan “Belajar sambil bermain membuat lebih semangat” mendapatkan persentase 100%. Berdasarkan hal tersebut, menunjukkan bahwa menurut peserta didik belajar sambil bermain dapat meningkatkan semangat untuk mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan angket setelah penerapan *wordwall*, mayoritas peserta didik memberikan tanggapan positif. Mereka menyatakan senang belajar menggunakan *wordwall* karena tampilannya menarik dan cara bermainnya seru. Guru juga merasakan perubahan suasana kelas menjadi lebih kondusif dan interaktif. Peserta didik yang biasanya pasif menjadi lebih aktif menjawab pertanyaan dan bekerja sama dengan teman kelompoknya. Hal ini menunjukkan bahwa *wordwall* berhasil meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa secara signifikan. Kemenarikan ini muncul dari kombinasi visual yang menarik, unsur permainan yang menyenangkan, umpan balik langsung, serta kemampuannya mendorong kolaborasi dan kompetisi positif antar siswa. *Wordwall* juga mudah diakses, sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar, dan mampu meningkatkan motivasi serta pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Dengan demikian, *wordwall* layak digunakan sebagai media inovatif dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, interaktif, dan bermakna. Hasil penilaian kemenarikan media *wordwall* oleh peserta didik dari pengisian angket respon peserta didik diperoleh skor 97% dengan kriteria sangat menarik. Dalam media *wordwall* yang telah dikembangkan dilengkapi dengan KI, KD, dan tujuan pembelajaran, materi, yang telah divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran. Media *wordwall* juga telah memenuhi kriteria kemenarikan. Dapat disimpulkan bahwa media *wordwall* secara keseluruhan sangat menarik.

BAB VI

PENUTUP

A. Simpulan

Penelitian dan pengembangan media game edukasi *wordwall* yang diaplikasikan pada peserta didik kelas III MI Darul Hikam Kota Batu memiliki simpulan sebagai berikut:

1. Proses pengembangan media game edukasi *wordwall* menerapkan 6 tahapan model pengembangan Borg and Gall, diantaranya; potensi dan masalah yaitu kurangnya media pembelajaran yang digunakan sehingga tingkat semangat peserta didik mengalami penurunan, pengumpulan data dilakukan dengan observasi lingkungan, proses menggali data dengan wawancara guru kelas serta penyebaran angket respon peserta didik, desain produk menggunakan situs website google sites yang diimplementasikan dengan game edukasi *wordwall*, validasi desain dilakukan kepada 3 ahli validator yaitu ahli validator ahli media oleh Ibu Maryam Faizah, M.Pd.I, kemudian validator ahli materi oleh Bapak Galih Puji Mulyoto, M.Pd dan ahli validator praktisi pembelajaran oleh Ibu Nur Imamah, S.Pd, revisi hasil validasi berdasarkan atas saran dan masukan dari ahli validator ahli media, validator ahli materi dan validator ahli praktisi pembelajaran, dan uji coba lapangan dilakukan dengan objek peserta didik kelas III MI Darul Hikam Kota Batu.
2. Kevalidan media game edukasi *wordwall* berdasarkan penilaian ahli materi mendapatkan persentase skor 92% dengan kriteria sangat layak, serta pada 8%

untuk penilaian ahli materi kurang tepat pada instrument penilaian tata bahasa dan ejaan, struktur kalimat, kesesuaian gambar serta penggunaan wordwall sebagai inovasi pembelajaran khususnya pendidikan pancasila kelas III MI, persentase skor 84% dari ahli media dengan kriteria layak, pada 16% penilaian validator ahli media kurang tepat pada struktur kalimat, kesesuaian gambar evaluasi, serta kemudahan dalam penggunaan media pada proses pembelajaran dan penilaian ahli pembelajaran 96% dengan kriteria sangat layak, pada 4% penilaian validator ahli pembelajaran kurang tepat pada soal evaluasi dapat mengukur tingkat pemahaman siswa.

3. Kemenarikan media game edukasi *wordwall* berdasarkan penilaian peserta didik setelah melakukan pembelajaran dengan media mendapatkan persentase skor 97% dengan kriteria sangat menarik, pada 3% berdasarkan respon angket peserta didik terdapat 7 siswa dari 20 siswa memilih jawaban “tidak” pada instrument penilaian angket saya ikut aktif menjawab dan bertanya, karena berdasarkan karakter siswa yang berbeda-beda dan sesuai kemampuan dan rasa percaya diri pada setiap peserta didik kelas III MI Darul Hikam Kota Batu.

B. Saran

Berdasarkan pengembangan media *wordwall* yang telah dilakukan pada penelitian pengembangan ini, saran untuk pengguna adalah sebagai berikut:

1. Untuk guru atau pendidik diharapkan guru dapat memanfaatkan media ini sebagai alternatif dalam kegiatan evaluasi pembelajaran, khususnya pada materi hak dan kewajibanku di sekolah sebagai media interaktif

2. Untuk sekolah di harapkan mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis digital seperti wordwall ini dengan menyediakan fasilitas pendukung seperti akses internet yang stabil dan perangkat teknologi yang memadai.
3. Untuk siswa diharapkan dapat lebih aktif dalam mengikuti kegiatan evaluasi berbasis game edukasi karena metode ini memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan serta membantu pemahaman materi secara lebih mendalam
4. Untuk peneliti selanjutnya diharapkan dan disarankan untuk mengembangkan media evaluasi pembelajaran ini agar lebih baik lagi dan menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Andara. “Meningkatkan Semangat Nasionalisme Melalui Pembelajaran Ppkn Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 3, no. 5 (2021): 7733–37.
- Anugrah, Aldi, Siti Istiningsih, Moh Irawan Zain, and Kata Kunci. “Pengembangan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis Game Edukasi Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VI SDN 48 Cakranegara.” *PENDAGOGIA: Jurnal Pendidikan Dasar* 2, no. 3 (2022): 208–16.
- Azizah, Nurul Isma. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Bangun Ruang Kelas V MI Raden Fatah Malang,” 2023, 1–96.
- Damayanti, Alfia. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Wordwall Dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas III MI Almaarif 02 Singosari,” 2022, 1–141.
- Dewi Haryati, Ratna. “Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ppkn Kelas Viii Di Smp Negeri 30 Muaro Jambi.” *Journal of Social Knowledge Education (JSKE)* 3, no. 2 (2022): 33–37.
<https://doi.org/10.37251/jske.v3i2.404>.
- Endah Parawangsa, Dini Anggraeni Dewi, Yayang Furi Furnamasari. “Hakikat Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar (SD).” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5, no. 3 (2021): 8050–54.
<https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/2297>.
- Epriliyanti, Lia, Nanda Lidiana, Nadiyahatul Munawaroh, and Sherli Nurfiyri. “Literatur Review: Penggunaan Media WORDWALL Sebagai Alat Penilaian Hasil Belajar Matematika Di Sekolah Dasar.” *Prosiding Didaktis: Seminar Nasional Pendidikan Dasar* 6, no. 1 (2021): 378–84.
- Falahudin, Iwan. “Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran.” *Jurnal Lingkar Widyaiswara* 1 (2014): 14.
- Fauzan, Zumrotus Sholihah. “Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas VIII MTsN 1 Kota Malang,” 2022.
- Hanannika, Laudhira Kinantya, and Sukartono Sukartono. “Penerapan Media Pembelajaran Berbasis TIK Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (2022): 6379–86.

<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3269>.

Jaenaluddin, Jaenaluddin. “Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Perspektif Al-Quran Di Era Digital.” *Jurnal Pendidikan Guru* 4, no. 2 (2023): 1–20.
<https://doi.org/10.47783/jurpendigu.v4i2.497>.

Lestari, Rizki Dwi. “Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Wordwall Di Kelas IV SDN 01 Tanahbaya Tahun Pelajaran 2020/2021.” *Jurnal Ilmiah Profesi Guru* 2, no. 2 (2021): 111–16. <https://doi.org/10.30738/jipg.vol2.no2.a11309>.

Magdalena, Ina, Alif Fatakhatus Shodikoh, Anis Rachma Pebrianti, Azzahra Wardatul Jannah, Iis Susilawati, and Universitas Muhammadiyah Tangerang. “Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi.” *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains* 3, no. 2 (2021): 312–25. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>.

Magdalena, Ina, Ahmad Syaiful Haq, and Fadlatul Ramdhan. “Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar Negri Bojong 3 Pinang.” *Jurnal Pendidikan Dan Sains* 2, no. 3 (2020): 418–30.
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>.

Oktariyanti, Ditania, Aren Frima, and Riduan Febriandi. “Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis Game Edukasi Wordwall Tema Indahnya Kebersamaan Pada Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 5, no. 5 (2021): 4093–4100. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1490>.

Ramadhani, Ardan. *Penerapan Asesmen Daring Menggunakan Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Di Min 1 Jombang*, 2022.

Silaswati, Diana. “Mempersiapkan Kelas Yang Kondusif Dalam Upaya Optimalisasi Fokus Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar.” *Creative of Learning Students Elementary Education* 5, no. 6 (2022): 1253–58.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung, Jawa Barat, 2019.

Supriyono. “Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa.” *Pendidikan Dasar II* (2018): 43–48.

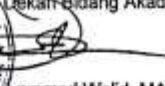
Syahrul Jiwandono, Ilham. “ELSE (Elementary School Education Journal) ANALISIS METODE PEMBELAJARAN KOMUNIKATIF UNTUK PPKN JENJANG SEKOLAH DASAR” 4, no. 1 (2020): 9–19.
<http://dx.doi.org/10.30651/else.v4i1.3970>.

Utomo, Tri Satyo. “Inovasi Media Pembelajaran Lnteraktif Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Era Digital Di Sekolah Dasar” 4, no. 1 (2023): 88–100.

Wulandari, Amelia Putri, Annisa Anastasia Salsabila, Karina Cahyani, Tsani Shofiah Nurazizah, and Zakiah Ulfiah. “Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar.” *Journal on Education* 5, no. 2 (2023): 3928–36.
<https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.

LAMPIRAN – LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian

 KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang http://fitk.uin-malang.ac.id, email : fitk@uin-malang.ac.id														
Nomor	: 1882/Un.03.1/TL.00.1/05/2025	21 Mei 2025												
Sifat	: Penting													
Lampiran	: -													
Hal	: Izin Penelitian													
Kepada Yth. Kepala MI Darul Hikam Kota Batu di Batu Assalamu'alaikum Wr. Wb. Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut: <table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 40%;">Nama</td> <td>: Nofita Putri Andini</td> </tr> <tr> <td>NIM</td> <td>: 200103110019</td> </tr> <tr> <td>Jurusan</td> <td>: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)</td> </tr> <tr> <td>Semester - Tahun Akademik</td> <td>: Genap - 2024/2025</td> </tr> <tr> <td>Judul Skripsi</td> <td>: Pengembangan Game Edukasi Wordwall Sebagai Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Hak dan Kewajibanku di Sekolah MI Darul Hikam Kota Batu</td> </tr> <tr> <td>Lama Penelitian</td> <td>: Mei 2025 sampai dengan Juli 2025 (3 bulan)</td> </tr> </table> diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu. Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik di sampaikan terimakasih. Wassalamu'alaikum Wr. Wb.  Dekan, Wakil Dekan Bidang Akademik  Muhammad Walid, MA 19730823 200003 1 002			Nama	: Nofita Putri Andini	NIM	: 200103110019	Jurusan	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)	Semester - Tahun Akademik	: Genap - 2024/2025	Judul Skripsi	: Pengembangan Game Edukasi Wordwall Sebagai Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Hak dan Kewajibanku di Sekolah MI Darul Hikam Kota Batu	Lama Penelitian	: Mei 2025 sampai dengan Juli 2025 (3 bulan)
Nama	: Nofita Putri Andini													
NIM	: 200103110019													
Jurusan	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)													
Semester - Tahun Akademik	: Genap - 2024/2025													
Judul Skripsi	: Pengembangan Game Edukasi Wordwall Sebagai Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Hak dan Kewajibanku di Sekolah MI Darul Hikam Kota Batu													
Lama Penelitian	: Mei 2025 sampai dengan Juli 2025 (3 bulan)													
Tembusan : 1. Yth. Ketua Program Studi PGMI 2. Arsip														

Lampiran 2 Permohonan Validasi Ahli Materi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faksimile (0341) 552398 Malang
<http://itk.uin-malang.ac.id>, email : itk@uin-malang.ac.id

Nomor : B-1992/Un.03/FITK/PP.00.9/05/2025 28 Mei 2025
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Menjadi Validator

Kepada Yth.
Gali Puji Mulyoto, M.Pd
di -
Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama	: Nofita Putri Andini
NIM	: 200103110019
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi	: Pengembangan Game Edukasi Wordwall Sebagai Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Kewajiban dan Hakku di Sekolah MI Darul Hikam Kota Batu
Dosen Pembimbing	: Waluyo Satrio Adj, M.Pd.I

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Wakil Dekan
Bid. Akademik
Dr. Muhammad Walid, M.A
NIP. 197308232000031002

Lampiran 3 Hasil Validasi Ahli Materi

**INSTRUMEN ANGKET VALIDASI AHLI MATERI
EVALUASI PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN GAME EDUKASI *WORDWALL*
MATERI HAK DAN KEWAJIBANKU DI SEKOLAH**

Nama : Galih Puji Mulyoto, M. Pd
Instansi : UIN Malang
Jabatan : Dosen UIN Malang

A. Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan media pembelajaran *game edukasi berbasis wordwall* pada materi Hak dan Kewajibanku di Sekolah, maka peneliti bermaksud untuk mengadakan validasi pada media pembelajaran tersebut. Oleh sebab itu, dimohon kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket dibawah ini sebagai ahli materi. Tujuan pengisian angket ini adalah untuk mengetahui kesesuaian materi pada media pembelajaran sehingga layak digunakan. Kami akan sangat menghormati dan mengapresiasi segala bentuk penilaian yang diberikan. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini kami ucapkan terimakasih.

B. Petunjuk Penggunaan Angket

1. Lembar validasi ditujukan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/ Ibu sebagai Ahli Materi tentang kualitas media pembelajaran.
2. Mohon berikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan dengan mencantumkan tanda (v) berdasarkan pedoman penilaian yang disediakan
3. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Materi akan sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas produk ini
4. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu/ untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terimakasih
5. Berikut presentase kriteria kevalidan media :

Skor Presentase	Kriteria Kevalidan	Keterangan
81%-100%	Sangat Layak (SL)	Tidak perlu revisi
61%-80%	Layak (L)	Revisi sesuai saran
41%-60%	Cukup layak (CL)	Revisi
21%-40%	Kurang layak (KL)	Revisi
0%-20%	Sangat kurang layak (SKL)	Revisi

C. Penilaian

No	Aspek Penilaian	SL	L	CL	KL	SKL
1.	Materi dalam media pembelajaran sesuai dengan Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, dan Tujuan Pembelajaran	✓				
2.	Kejelasan dan ketepatan teks dalam media berbasis <i>wordwall</i>	✓				
3.	Tata bahasa dan ejaan yang mudah dimengerti		✓			
4.	Struktur kalimat yang digunakan jelas		✓			
5.	Soal pada evaluasi dapat mengukur tingkat pemahaman siswa	✓				
6.	Kesesuaian gambar dengan soal evaluasi	✓				
7.	Bahasa yang diberikan sesuai dengan jenjang kelas 3 MI	✓				
8.	Kesesuaian gambar dengan karakteristik siswa kelas 3 MI		✓			
9.	Penggunaan <i>wordwall</i> dapat menjadi inovasi dalam pembelajaran		✓			

10.	Pemberian latihan untuk menguji tingkat pemahaman siswa terhadap materi	✓					
Jumlah skor							
Total skor							

D. Kritik dan Saran

- Soal di ubah ke dalam bentuk narasi
- Setiap materi di buat 10 soal

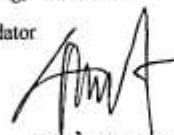
E. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan :

1. Layak untuk diuji cobakan
- ② Layak diuji cobakan dengan perbaikan
3. Tidak layak untuk diuji cobakan

Malang, 02 Juni 2025

Validator



Gaich Puji Mulyoto, M.Pd

NIP 98803220182011146

Lampiran 4 Surat Permohonan Validasi Ahli Media



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
<http://fik.uin-malang.ac.id> email : fik@uin-malang.ac.id

Nomor : B-1853/Un.03/FITK/PP.00.9/05/2025
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Menjadi Validator

20 Mei 2025

Kepada Yth.
Maryam Faizah, M.Pd.I
di -

Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Nofita Putri Andini
NIM : 200103110019
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : Pengembangan Game Edukasi Wordwall Sebagai
Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi
Kewajiban dan Hakku di Sekolah MI Darul Hikam Kota
Batu
Dosen Pembimbing : Waluyo Satrio Adji, M.Pd.I

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.


Dekan
Bid. Akademik
Dr. Muhammad Walid, M.A
NIP. 197308232000031002

Lampiran 5 Hasil Validasi Ahli Media

INSTRUMEN ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN GAME EDUKASI WORDWALL MATERI HAK DAN KEWAJIBANKU DI SEKOLAH

Nama : Maryam Faizah, M.Pd.1
Instansi : Utr Malang
Jabatan :

A. Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan media pembelajaran *game edukasi berbasis wordwall* pada materi Hak dan Kewajibanku di Sekolah, maka peneliti bermaksud untuk mengadakan validasi pada media pembelajaran tersebut. Oleh sebab itu, dimohon kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket dibawah ini sebagai ahli media. Tujuan pengisian angket ini adalah untuk mengetahui kesesuaian materi pada media pembelajaran sehingga layak digunakan. Kami akan sangat menghormati dan mengapresiasi segala bentuk penilaian yang diberikan. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini kami ucapkan terimakasih.

B. Petunjuk Penggunaan Angket

1. Lembar validasi ditujukan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/ Ibu sebagai Ahli Media tentang kualitas media pembelajaran.
2. Mohon berikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan dengan mencantumkan tanda (v) berdasarkan pedoman penilaian yang disediakan
3. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Media akan sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas produk ini
4. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu/ untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terimakasih
5. Berikut presentase kriteria kevalidan media :

Skor Presentase	Kriteria Kevalidan	Keterangan
81%-100%	Sangat Layak (SL)	Tidak perlu revisi
61%-80%	Layak (L)	Revisi sesuai saran
41%-60%	Cukup layak (CL)	Revisi
21%-40%	Kurang layak (KL)	Revisi
0%-20%	Sangat kurang layak (SKL)	Revisi

C. Penilaian

No	Aspek Penilaian	SL	L	CL	KL	SKL
1.	Kemenarikan pengemasan desain dalam pengembangan media berbasis <i>wordwall</i>		✓			
2.	Kesesuaian pemilihan jenis kuis pada <i>wordwall</i>		✓			
3.	Tata bahasa dan ejaan yang mudah dimengerti	✓				
4.	Struktur kalimat yang digunakan jelas		✓			
5.	Soal pada evaluasi dapat mengukur tingkat pemahaman siswa	✓				
6.	Kesesuaian gambar dengan soal evaluasi		✓			
7.	Bahasa yang diberikan sesuai dengan jenjang kelas 3 MI		✓			
8.	Kesesuaian gambar dengan karakteristik siswa kelas 3 MI		✓			
9.	Penggunaan <i>wordwall</i> dapat menjadi inovasi dalam pembelajaran		✓			

10.	Kemudahan penggunaan menggunakan evaluasi wordwall		✓			
Jumlah skor						
Total skor						

D. Kritik dan Saran

Pada bagian "Menu", seharusnya bisa diklik.

E. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan :

1. Layak untuk diuji cobakan
- ② Layak diuji cobakan dengan perbaikan
3. Tidak layak untuk diuji cobakan

Malang, 19 Mei 2025

Validator

AP. Ray
Manyan Feisah.

NIP 199 01 225 2019 03 2019

Lampiran 6 Surat Permohonan Validasi Ahli Pembelajaran

	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang http://fitk.uin-malang.ac.id email : fitk@uin-malang.ac.id
Nomor Lampiran Perihal	: B-1922/Un.03/FITK/PP.00.9/05/2025 : - : Permohonan Menjadi Validator
23 Mei 2025	
Kepada Yth. Nur Imamah, S.Pd.AUD di – Tempat	
Assalamualaikum Wr. Wb.	
Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:	
Nama NIM Program Studi Judul Skripsi Dosen Pembimbing	: Nofita Putri Andini : 200103110019 : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) : Pengembangan Game Edukasi Wordwall Sebagai Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Kewajiban dan Hakku di Sekolah MI Darul Hikam Kota Batu : Waluyo Satrio Adji, M.Pd.I
maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.	
Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.	
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.	
 Wakil Dekan Bidang Akademik <i>Dr. Muhammad Walid, M.A.</i> NIP. 197508232000031002	

Lampiran 7 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

**INSTRUMEN ANGKET VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN
EVALUASI PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN GAME EDUKASI WORDWALL
MATERI HAK DAN KEWAJIBANKU DI SEKOLAH**

Nama : Nur Imamah, S. Pd
Instansi : Madrasah Ibtidaiyah Darul Hikmah
Jabatan : Guru kelas

A. Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan media pembelajaran *game edukasi berbasis wordwall* pada materi Hak dan Kewajibanku di Sekolah, maka peneliti bermaksud untuk mengadakan validasi pada media pembelajaran tersebut. Oleh sebab itu, dimohon kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket dibawah ini sebagai ahli pembelajaran. Tujuan pengisian angket ini adalah untuk mengetahui kesesuaian materi pada media pembelajaran sehingga layak digunakan. Kami akan sangat menghormati dan mengapresiasi segala bentuk penilaian yang diberikan. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini kami ucapkan terimakasih.

B. Petunjuk Penggunaan Angket

1. Lembar validasi ditujukan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/ Ibu sebagai Ahli Pembelajaran tentang kualitas media pembelajaran.
2. Mohon berikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan dengan mencantumkan tanda (v) berdasarkan pedoman penilaian yang disediakan
3. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Pembelajaran akan sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas produk ini
4. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu/ untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terimakasih
5. Berikut presentase kriteria kevalidan media :

Skor Presentase	Kriteria Kevalidan	Keterangan
81%-100%	Sangat Layak (SL)	Tidak perlu revisi
61%-80%	Layak (L)	Revisi sesuai saran
41%-60%	Cukup layak (CL)	Revisi
21%-40%	Kurang layak (KL)	Revisi
0%-20%	Sangat kurang layak (SKL)	Revisi

C. Penilaian

No	Aspek Penilaian	SL	L	CL	KL	SKL
1.	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓				
2.	Materi yang disajikan dalam media sesuai dengan kompetensi dasar	✓				
3.	Tata bahasa dan ejaan yang mudah dimengerti	✓				
4.	Struktur kalimat yang digunakan jelas		✓			
5.	Soal pada evaluasi dapat mengukur tingkat pemahaman siswa		✓			
6.	Media <i>wordwall</i> memudahkan penyampaian materi kepada siswa	✓				
7.	Bahasa yang diberikan sesuai dengan jenjang kelas 3 MI	✓				
8.	Kesesuaian gambar dengan karakteristik siswa kelas 3 MI	✓				
9.	Penggunaan <i>wordwall</i> dapat menjadi inovasi dalam pembelajaran	✓				

10.	Media <i>wordwall</i> memberikan kesan yang menyenangkan dalam pembelajaran	✓				
Jumlah skor						
Total skor						

D. Kritik dan Saran

semangat terus dalam berkarya dan berinovasi di dunia pendidikan!

E. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan :

- ① Layak untuk diuji cobakan
2. Layak diuji cobakan dengan perbaikan
3. Tidak layak untuk diuji cobakan

Malang, 28 Mei 2025

Validator

Nur Umamah, S.Pd.

NIP

Lampiran 8 Hasil Angket Respon Peserta Didik

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN

Nama : Afida Nurhidayah Al-Ghail Cheliana
 Kelas : IIS (III)
 Sekolah : MI Darul Hikmah

A. Petunjuk Penggunaan Angket

1. Isilah nama, kelas dan sekolah pada jawaban yang telah disediakan
2. Berikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan dengan mencantumkan tanda (v) berdasarkan pedoman penilaian yang disediakan
3. Atas bantuan dan kesediaan untuk mengisi lembar angket ini, saya ucapkan terimakasih

B. Penilaian Angket

No	Aspek Penilaian	Ya	Tidak
1.	Saya senang belajar tentang materi Hak dan Kewajiban di sekolah	✓	
2.	Saya mengerti apa itu kewajiban di sekolah	✓	
3.	Saya mengerti apa itu hak di sekolah	✓	
4.	Penjelasan mudah dipahami dan dimengerti	✓	
5.	Game yang digunakan menyenangkan	✓	
6.	Pembelajaran lebih asik dan seru	✓	
7.	Saya suka dengan media / game yang digunakan	✓	
8.	Saya bisa menceritakan tentang hak dan kewajiban di sekolah		✓
9.	Saya ikut aktif menjawab atau bertanya	✓	
10.	Belajar sambil bermain membuat lebih semangat	✓	
Jumlah skor			
Total skor			

Lampiran 9 Hasil Menggali Informasi Pra-Penelitian

WAWANCARA PRA-PENELITIAN

KEPADA GURU KELAS III MI DARUL HIKAM KOTA BATU

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Berapa jumlah peserta didik di kelas III MI Darul Hikam Kota Batu	Ada 20 peserta didik, 14 perempuan dan 6 laki-laki
2.	Bagaimana strategi Ibu untuk mengkondisikan kelas agar tetap kondusif?	Saya menetapkan peraturan kelas yang telah disepakati bersama sebelum pembelajaran, sehingga peserta didik takut melanggar karena akan mendapat hukuman sesuai kesepakatan bersama
3.	Apakah Ibu selalu menggunakan media pembelajaran dalam setiap kegiatan pembelajaran?	Tidak selalu, karena perlu persiapan yang cukup lama karena membuat media pembelajaran cukup ribet dan pastinya membutuhkan biaya yang tidak sedikit
4.	Apakah diakhir pembelajaran Ibu selalu menyediakan soal evaluasi untuk peserta didik?	Iya, biasanya saya menggunakan soal evaluasi di LKS, selain itu melakukan tanya jawab secara lisan terhadap peserta didik
5.	Apa metode yang Ibu gunakan dalam mengajar peserta didik?	Metode yang saya gunakan adalah metode ceramah, yaitu menjelaskan materi secara umum kepada peserta didik setelah itu melakukan kegiatan tanya jawab dan metode diskusi kelompok
6.	Apakah ada kendala atau permasalahan yang Ibu temukan dalam kegiatan pembelajaran berlangsung?	Ada, siswa mudah bosan saat dikelas karena kurangnya media pembelajaran yang digunakan serta bingung membedakan disetiap karakteristik siswa.
7.	Pernahkan siswa mengeluhkan kesulitan dalam belajar pendidikan pancasila materi kewajiban dan hakku di sekolah?	Pernah, karena siswa belum bisa membedakan materi antara hak dan kewajiban
8.	Apakah Ibu pernah menggunakan media pembelajaran wordwall untuk evaluasi pembelajaran khususnya pada mata pelajaran pendidikan pancasila materi hak dan kewajibanku di sekolah?	Saya belum pernah menggunakannya

Lampiran 10 Dokumentasi Penelitian

Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan game edukasi *wordwall*



Pengisian angket respon kepada peserta didik



RIWAYAT HIDUP



Nama : Nofita Putri Andini
 NIM : 200103110019
 Tempat, Tanggal Lahir : Batu-Malang, 13 November 2001
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Fakultas : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
 Tahun Masuk : 2020
 Alamat : Jl. Gondorejo Desa Oro-Oro Ombo RT 03/RW 13
 Nomor 01, Kota Batu
 No. HP : 083848851160
 E-mail : andininofita94@gmail.com
 Riwayat Pendidikan : 1. TK PKK Asalia Kota Batu
 2. SDN Beji 02-03 Kota Batu
 3. SMP Ma'arif 03 Kota Batu
 4. MAN Kota Batu
 5. S1 PGMI UIN Maulana Malik Ibrahim Malang