

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *WORDWALL* BERBASIS *WEBSITE*
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA DI SDI AL
AZHAR 56 MALANG**

TESIS



Oleh :

ACHMAD FAIRUZZABAD

NIM. 240103210001

PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

PASCASARJANA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

2026

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *WORDWALL* BERBASIS *WEBSITE*
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA DI SDI AL
AZHAR 56 MALANG**

TESIS

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat
Memperoleh Gelar Magister dalam Program Studi
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Pada Pascasarjana UIN Maulana Malik Ibrahim Malang



Oleh :

ACHMAD FAIRUZZABAD

NIM. 240103210001

PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

**PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

2026

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Achmad Fairuzzabad

NIM : 240103210001

Program Studi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis Website untuk
Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SDI Al Azhar 56 Malang

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa proposal tesis ini merupakan karya saya sendiri, bukan plagiasi dari karya yang telah ditulis atau diterbitkan orang lain. Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam proposal tesis ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik penulisan karya ilmiah dan diantumkan dalam daftar rujukan.

Apabila di kemudian hari ternyata proposal tesis ini terdapat unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia untuk diproses sesuai dengan peraturan yang berlaku. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun.

Malang, 9 Maret 2026

Hormat saya,



Achmad Fairuzzabad

NIM. 240103210001

PERSETUJUAN PEMBIMBING

LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN TESIS

Tesis dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis Website untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa di SDI Al Azhar 56 Malang”, yang disusun oleh: Achmad Fairuzzabad (240103210001).

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji,

Pembimbing I,



Prof. Dr. Hj. Sulalah, M. Ag
NIP. 196511121994032002

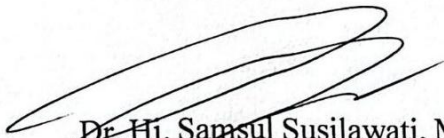
Pembimbing II



Dr. Hj. Samsul Susilawati, M. Pd
NIP. 197606192005012005

Mengetahui:

Ketua Program Studi



Dr. Hj. Samsul Susilawati, M. Pd
NIP. 197606192005012005

PENGESAHAN TESIS



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
PASCASARJANA

Jl. Ir. Soekarno No.34 Dadaprejo Junrejo Kota Batu 65323, Telp. (0341) 531133 Fax. (0341) 531130
Website : <http://pasca.uin-malang.ac.id>, email : pps@uin-malang.ac.id

PENGESAHAN NASKAH TESIS

Tesis dengan Judul “Pengembangan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis Website untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa di SDI Al Azhar 56 Malang” yang ditulis oleh Achmad Fairuzzabad (240103210001) ini telah diujikan dan dipertahankan dalam ujian tesis pada hari Jum’at, 12 Juni 2026.

Tim Penguji:

Nama Penguji

Prof. Dr. Esa Nur Wahyuni, M. Pd
NIP. 197203062008012010

(Penguji Utama)

TTD

Dr. Mohammad Zubad Nurul Yaqin, M. Pd
NIP. 197402282008011003

(Ketua Penguji)

Prof. Dr. Hj. Sulalah, M. Ag
NIP. 196511121994032002

(Pembimbing I/Penguji)

Dr. Hj. Samsul Susilawati, M. Pd
NIP. 197606192005012005

(Pembimbing II/Sekretaris)



Mengetahui,
Direktur Pascasarjana

Prof. Dr. H. Agus Maimun, M. Pd
NIP. 196508171998031003

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim, Alhamdulillahirabbil 'alamin

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat, hidayah, kesehatan, serta kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini dengan baik. Sholawat serta salam semoga selalu tercurah kepada junjungan Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia menuju jalan ilmu pengetahuan, kebaikan, dan keberkahan.

Tesis ini merupakan bagian dari perjalanan panjang penulis dalam menempuh pendidikan magister sambil menjalankan amanah sebagai seorang pendidik. Menjalani perkuliahan, menyelesaikan tugas akademik, sekaligus mengajar bukanlah hal yang mudah. Banyak rasa lelah, waktu yang harus dibagi, serta berbagai tantangan yang harus dihadapi selama proses ini. Namun, semua itu menjadi pelajaran berharga tentang arti tanggung jawab, kesabaran, perjuangan, dan pentingnya terus belajar dalam kehidupan.

Dengan penuh cinta dan hormat, penulis mempersembahkan karya ini kepada kedua orang tua tercinta, terutama ibu tercinta yang telah bekerja keras tanpa mengenal lelah demi putra-putranya. Terima kasih atas setiap doa yang tidak pernah putus, pengorbanan yang begitu besar, kasih sayang yang tulus, serta perjuangan yang sering kali tidak mampu penulis balas dengan apa pun. Penulis menyadari bahwa sampai pada titik ini bukan hanya karena usaha pribadi. Penulis juga mempersembahkan tesis ini kepada nenek tercinta yang selalu memberikan doa, perhatian, dan kasih sayang dengan penuh ketulusan. Semoga Allah SWT selalu memberikan kesehatan dan keberkahan kepada ibu dan nenek.

Untuk saudara-saudaraku, penulis mengucapkan terima kasih atas dukungan, perhatian, serta semangat yang selalu diberikan selama proses pendidikan ini. Untuk adik-adikku tercinta, terima kasih atas dukungan, semangat, dan kebersamaan yang selalu diberikan. Semoga kita semua dapat terus berjuang untuk membahagiakan keluarga dan mengangkat derajat orang tua. Penulis juga berharap semoga adik yang pada semester depan akan menempuh pendidikan di UIN Malang diberikan kelancaran, kemudahan, serta mampu menempuh pendidikan setinggi-tingginya dan meraih cita-cita yang diimpikan.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada teman-teman seperjuangan yang selalu hadir memberikan motivasi, bantuan, dan semangat selama proses perkuliahan hingga penyusunan tesis ini. Terima kasih atas kebersamaan, cerita, perjuangan, dan dukungan yang telah diberikan. Kehadiran kalian menjadi bagian penting dalam perjalanan pendidikan penulis dan memberikan banyak pelajaran berharga tentang arti persahabatan dan perjuangan bersama.

Penulis berharap semoga semangat dan minat belajar ini tidak berhenti hanya sampai pada jenjang magister. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan rezeki, kemudahan, kesehatan, serta kesempatan kepada penulis untuk dapat melanjutkan pendidikan hingga jenjang doktor dan terus menuntut ilmu yang bermanfaat bagi agama, keluarga, masyarakat, dan Pendidikan.

Penulis menyadari bahwa tesis ini masih memiliki banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis dengan terbuka menerima segala kritik dan saran yang membangun demi perbaikan di masa mendatang. Semoga tesis ini dapat memberikan manfaat, inspirasi, serta kontribusi positif bagi dunia pendidikan dan seluruh pembaca.

MOTTO

“Maka berlomba-lombalah kamu dalam kebaikan.”

(QS. Al-Baqarah: 148)¹

¹ “QS. Al-Baqarah: 148,” n.d.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim, puji syukur kehadiran Allah SWT atas rahmat, nikmat, dan petunjuk-Nya sehingga tesis berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Wordwall Berbasis Website* untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa di SDI Al Azhar 56 Malang” dapat diselesaikan dengan baik. Sholawat serta salam semoga tercurah kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari kegelapan menuju kehidupan yang penuh ilmu dan kebaikan dalam Islam.

Dalam penyusunan tesis ini, penulis mendapat bantuan, dukungan, dan doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Ilfi Nur Diana, M.Si., CAHRM., CRMP selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Prof. Dr. H. Agus Maimun, M.Pd selaku Direktur Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. Hj. Samsul Susilawati dan Dr. Mohammad Zubad Nurul Yaqin, M.Pd selaku Ketua dan Sekretaris Prodi Magister PGMI UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah memberikan arahan, motivasi, dan kemudahan dalam proses akademik.
4. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah memberikan ilmu dan wawasan selama perkuliahan.
5. Prof. Dr. Hj. Sulalah, M. Ag. selaku dosen pembimbing I yang telah membimbing, mengarahkan, dan memberi motivasi hingga tesis ini terselesaikan.
6. Dr. Hj. Samsul Susilawati, M. Pd. selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan arahan, masukan, dan bimbingan dalam penyusunan tesis ini.
7. Kedua Orang tua, ibuk dan nenek, adik tercinta, yang selalu memberikan doa, dukungan, kasih sayang, dan semangat kepada penulis dalam menyelesaikan pendidikan ini.
8. Rekan-rekan Magister PGMI UIN Maulana Malik Ibrahim Malang sebagai teman seperjuangan selama menempuh pendidikan.
9. Semua pihak yang telah membantu dan memberikan dukungan dalam penyelesaian tesis ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa tesis ini masih memiliki kekurangan dan keterbatasan, sehingga penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun. Semoga tesis ini dapat memberikan manfaat, menambah wawasan, serta berkontribusi positif bagi dunia pendidikan dan pembaca.

Malang, 20 Mei 2026

Penulis

ABSTRAK

Achmad Fairuzzabadi. 2026. Pengembangan Media Pembelajaran *Wordwall Berbasis Website* untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa di SDI Al Azhar 56 Malang. TESIS, Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Tesis, (1) Prof. Dr. Hj. Sulalah, M.Ag., (2) Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Media Pembelajaran, Motivasi Belajar, Pendidikan Pancasila, Wordwall Berbasis Website

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SDI Al Azhar 56 Malang. Proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku ajar sehingga peserta didik kurang antusias, cepat merasa bosan, dan hasil belajar masih rendah. Berdasarkan hasil observasi, dari 23 siswa hanya 15 siswa yang memperoleh nilai di atas KKM dengan standar KKM 75. Oleh karena itu, dikembangkan media pembelajaran Wordwall berbasis website untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas 2 pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Media Wordwall berbasis website dirancang dengan tampilan interaktif yang memuat materi, game edukatif, presensi pembelajaran, serta latihan soal berupa kuis sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Tujuan penelitian ini adalah (1) mengembangkan media pembelajaran Wordwall berbasis website untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di SDI Al Azhar 56 Malang, (2) mengetahui tingkat validitas produk yang dikembangkan, dan (3) mengetahui efektivitas penggunaan media Wordwall berbasis website terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi lima tahapan yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Penelitian dilaksanakan di SDI Al Azhar 56 Malang dengan subjek penelitian siswa kelas 2. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, tes, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan teknik analisis kualitatif dan kuantitatif untuk mengetahui tingkat validitas, motivasi belajar, dan hasil belajar siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran Wordwall berbasis website dinyatakan sangat valid dan layak digunakan dalam pembelajaran. Hasil validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 95%, validasi ahli materi sebesar 94%, dan validasi ahli pembelajaran sebesar 96% sehingga termasuk dalam kategori sangat valid. Selain itu, penggunaan media Wordwall berbasis website terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Hasil motivasi belajar siswa mengalami peningkatan dengan persentase rata-rata sebesar 91% dan termasuk kategori sangat baik setelah penggunaan media pembelajaran. Hasil belajar siswa juga meningkat secara signifikan yang ditunjukkan dari nilai rata-rata pretest sebesar 68 meningkat menjadi 90 pada posttest dengan perolehan nilai N-Gain sebesar 0,70 yang termasuk dalam kategori tinggi. Dengan demikian, media pembelajaran Wordwall berbasis website efektif digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila karena mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa secara signifikan.

ABSTRACT

Achmad Fairuzzabad. 2026. Development of a Website-Based Wordwall Learning Tool to Improve Student Motivation and Learning Outcomes at SDI Al Azhar 56 Malang. THESIS, Master's Program in Elementary Madrasah Teacher Education, Graduate School of Maulana Malik Ibrahim State Islamic University, Malang. Thesis Advisors: (1) Prof. Dr. Hj. Sulalah, M.Ag., (2) Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd.

Keywords: Learning Outcomes, Instructional Media, Learning Motivation, Pancasila Education, Web-Based Wordwall.

This study was motivated by the lack of interactive learning media in Pancasila Education classes at SDI Al Azhar 56 in Malang. The learning process is still dominated by lectures and the use of textbooks, resulting in students lacking enthusiasm, becoming bored quickly, and achieving low learning outcomes. Based on observations, out of 23 students, only 15 scored above the minimum passing grade (KKM) of 75. Therefore, a web-based Wordwall learning medium was developed to improve the motivation and learning outcomes of second-grade students in the Pancasila Education subject. The web-based Wordwall medium was designed with an interactive interface that includes content, educational games, learning attendance tracking, and practice exercises in the form of quizzes, making the learning process more engaging and enjoyable for students. The objectives of this study are (1) to develop a web-based Wordwall learning medium to improve student motivation and learning outcomes at SDI Al Azhar 56 Malang, (2) to determine the validity level of the developed product, and (3) to determine the effectiveness of using the web-based Wordwall medium on student motivation and learning outcomes.

This study employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model, which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The study was conducted at SDI Al Azhar 56 in Malang with second-grade students as the research subjects. Data collection techniques included observation, interviews, questionnaires, tests, and documentation. Data analysis utilized both qualitative and quantitative methods to determine the level of validity, learning motivation, and student learning outcomes.

The research results indicate that the web-based Wordwall learning medium is highly valid and suitable for use in education. The results of the media expert validation yielded a percentage of 95%, the content expert validation 94%, and the instructional expert validation 96%, thereby falling into the "highly valid" category. Furthermore, the use of the web-based Wordwall medium has proven effective in enhancing student motivation and learning outcomes. Student learning motivation increased by an average of 91% and was classified as "very good" following the use of the learning medium. Student learning outcomes also increased significantly, as indicated by the average pretest score of 68 rising to 90 on the posttest, with an N-Gain score of 0.70, which falls into the high category. Thus, the web-based Wordwall learning media is effective for use in Pancasila Education instruction because it significantly enhances student motivation and learning outcomes.

المخلص

أحمد فيروز آباد. ٢٠٢٦. تطوير وسائط تعليمية تفاعلية قائمة على جدار الكلمات لتحسين دافعية الطلاب ونتائج التعلم في مدرسة الأزهر ٥٦ الابتدائية في مالانج. رسالة ماجستير في إعداد معلمي المرحلة الابتدائية، برنامج الدراسات العليا، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية، مالانج. المشرفون على الرسالة: (١) الأستاذة الدكتورة الحاج صلالة، ماجستير في الزراعة، (٢) الدكتورة الحاج شمسول سوسيلواتي، ماجستير في التربية.

الكلمات المفتاحية: مخرجات التعلم، وسائل التعلم، دافعية التعلم، تعليم بانكاسيلا، جدار الكلمات على الموقع الإلكتروني

يستند هذا البحث إلى قلة استخدام الوسائط التعليمية التفاعلية في مواد التربية البنكاسيلا في مدرسة الأزهر الابتدائية رقم ٥٦ في مالانج. لا تزال عملية التعلم تعتمد بشكل أساسي على أساليب المحاضرات والكتب المدرسية، مما يقلل من حماس الطلاب ويُشعرهم بالملل سريعاً، ويؤدي إلى انخفاض مستوى تحصيلهم الدراسي. بناءً على نتائج الملاحظات، من بين ٢٣ طالباً، لم يحصل سوى ١٥ طالباً على درجات أعلى من الحد الأدنى المطلوب (٧٥ درجة). لذلك، تم تطوير منصة تعليمية تفاعلية على الإنترنت (ووردوال) لتحسين دافعية طلاب الصف الثاني وتحصيلهم الدراسي في مواد التربية البنكاسيلا. تتميز هذه المنصة بعرض تفاعلي يتضمن مواد تعليمية، وألعاباً تعليمية، ونظاماً لتسجيل الحضور، وأسئلة تطوير (١) تدريبية على شكل اختبارات قصيرة، مما يجعل التعلم أكثر متعة وإثارة للاهتمام. تهدف هذه الدراسة إلى وسائط تعليمية قائمة على جدار الكلمات على موقع الويب لتحسين دافعية الطلاب ونتائج التعلم في مدرسة الأزهر تحديد فعالية استخدام وسائط جدار (٣) تحديد مستوى صلاحية المنتج المطور، و (٢) ، الابتدائية رقم ٥٦ في مالانج الكلمات القائمة على موقع الويب على دافعية الطلاب ونتائج التعلم.

تستخدم هذه الدراسة منهجية البحث والتطوير وفقاً لنموذج أدي للتطوير، والذي يتضمن خمس مراحل: التحليل، والتصميم والتطوير، والتنفيذ، والتقييم. أجريت الدراسة في مدرسة الأزهر الابتدائية رقم ٥٦ في مالانج، وشملت طلاب الصف الثاني الابتدائي. وتم جمع البيانات من خلال الملاحظة، والمقابلات، والاستبيانات، والاختبارات، والوثائق. واستخدم تحليل البيانات أساليب التحليل النوعي والكمي لتحديد مستوى الصلاحية، ودافعية التعلم، ونتائج تعلم الطلاب.

تشير نتائج الدراسة إلى أن وسائط التعلم القائمة على جدار الكلمات عبر الإنترنت تتمتع بمصدقية عالية وملاءمة تامة للاستخدام في التعليم. وقد بلغت نسبة التحقق من صحة الوسائط من قبل خبراء الوسائط ٩٥%، ومن قبل خبراء المواد ٩٤%، ومن قبل خبراء التعلم ٩٦%، مما يجعلها ضمن فئة المصدقية العالية. علاوة على ذلك، أثبت استخدام وسائط جدار الكلمات عبر الإنترنت فعاليته في زيادة دافعية الطلاب وتحسين نتائجهم التعليمية. فقد شهدت نتائج دافعية الطلاب ارتفاعاً ملحوظاً بنسبة ٩١% في المتوسط، مما يجعلها ضمن فئة النتائج الجيدة جداً بعد استخدام هذه الوسائط التعليمية. كما تحسنت نتائج الطلاب التعليمية بشكل ملحوظ، حيث ارتفع متوسط درجات الاختبار القبلي من ٦٨ إلى ٩٠ في الاختبار البعدي، مع قيمة الكسب المُطَبَّع بلغت ٠,٧٠، وهي قيمة عالية. وبناءً على ذلك، تُعد وسائط التعلم القائمة على جدار الكلمات عبر الإنترنت فعالة في تعليم البنكاسيلا لقدرتها على زيادة دافعية الطلاب وتحسين نتائجهم التعليمية بشكل ملحوظ.

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN TESIS	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
MOTTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK.....	viii
ABSTRACT.....	ix
المخلص.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
PEDOMAN TRANSLITERASI.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR BAGAN	xv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Pengembangan.....	7
D. Spesifikasi produk.....	8
E. Pentingnya Penelitian.....	9
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian.....	9
G. Penelitian Terdahulu dan Orisinalitas Penelitian	10
H. Definisi Operasional	24
BAB II.....	55
TINJAUAN PUSTAKA	55
A. Kajian Teori	55
1. Pengembangan Media Pembelajaran.....	55
2. Media Wordwall Berbasis Website	61
3. Motivasi Belajar	68
4. Hasil Belajar	71
5. Pengembangan Wordwall berbasis website.....	74
B. Kerangka Berpikir.....	78

BAB III	81
METODE PENELITIAN.....	81
A. Model Penelitian dan Pengembangan.....	81
B. Prosedur Pengembangan.....	82
C. Uji Coba Produk	87
D. Jenis Data	89
E. Instrumen Pengumpulan Data.....	89
F. Teknik Analisis Data	97
BAB IV	103
HASIL PENGEMBANGAN	103
A. Proses Pengembangan.....	103
B. Penyajian dan Analisis Data Uji Produk.....	120
BAB V	135
PEMBAHASAN	135
A. Desain dan Proses Pengembangan Wordwall berbasis Website.....	135
B. Implementasi Wordwall berbasis Website dalam Pembelajaran	137
C. Keefektifan Wordwall berbasis Website	140
BAB VI	144
PENUTUP.....	144
A. Kesimpulan	144
B. Saran	146
DAFTAR PUSTAKA	149
LAMPIRAN.....	155

PEDOMAN TRANSLITERASI

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam proposal tesis 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 besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

q = ق	z = ز	a = ا	k = ك	s = س	b = ب
l = ل	sy = ش	t = ت	m = م	sh = ص	ts = ث
n = ن	dl = ض	j = ج	w = و	th = ط	h = ح
zh = ظ	kh = خ = ع	gh = غ	f = ف	y = ي	
' = ء	d = د	dz = ذ	r = ر		

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

C. Vokal Diftong

aw = أو

ay = أي

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Orisinalitas Penelitian	20
Tabel 3. 1 Angket Validasi Ahli Media	92
Tabel 3. 2 Angket Validasi Ahli Materi.....	94
Tabel 3. 4 Angket Validasi Ahli Pembelajaran.....	95
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Angket Motivasi Belajar Siswa	96
Tabel 3. 6 Kategori Skor Penilaian	98
Tabel 3. 7 Kriteria Presentase Angket Validasi	99
Tabel 3. 8 Kriteria Keefektifan Motivasi Belajar.....	100
Tabel 3. 9 Tabel Normalized Gain	101
Tabel 4. 2 Hasil Validasi Ahli Media	120
Tabel 4. 3 Hasil Validasi Ahli Materi.....	123
Tabel 4. 4 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran.....	125
Tabel 4. 5 Rekapitulasi Peningkatan Motivasi Belajar Siswa.....	129
Tabel 4. 6 Rekapitulasi Perolehan Nilai N-Gain Hasil Belajar.....	133

DAFTAR BAGAN

Bagan 2. 1 Kerangka Berpikir	80
Bagan 3. 1 Model Pengembangan ADDIE	82
Bagan 4. 1 Peningkatan Motivasi Belajar Siswa	131

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Peran teknologi pada era industri 5.0 menjadi titik sentral dalam kehidupan manusia di berbagai sektor, khususnya pada sektor pendidikan. dalam Aspi Muhammad dan Syahrani² Menyatakan “Pendidikan adalah gerbang menuju kehidupan yang lebih baik dengan memperjuangkan hal-hal terkecil hingga hal-hal terbesar yang normalnya akan dilewati oleh setiap manusia”. Jadi maksud pendidikan dari kutipan tersebut merupakan suatu langkah permulaan yang pasti dialami setiap manusia demi menggapai kehidupan yang terbaik.

Guru merupakan tokoh utama dalam lingkup sekolah. Menurut Nella & dkk³ guru memiliki peran yang signifikan terhadap bagaimana siswa berkembang sebagai manusia. Karena seorang guru merupakan sumber tauladan, inspirasi, dan motivasi bagi murid-muridnya, maka guru haruslah kompeten. Pernyataan ini diperkuat dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang guru dan dosen pada pasal 10 ayat 1 menerangkan bahwa kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi professional adalah semua elemen kompetensi guru yang harus dimiliki dan dapat dipelajari melalui pendidikan professional.

² Muhammad Aspi, Kalimantan Selatan, and Kalimantan Selatan, “Profesional Guru Dalam Menghadapi Tantangan Perkembangan Teknologi Pendidikan” 2, no. 1 (2022): 64–73.

³ and Ika Maryani Agustin, Nella, and Ika Maryani Agustin, Nella, *Peran Guru Dalam Membentuk Karakter Siswa (Antologi Esai Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar)* (Uad Press, 2021).

Pernyataan dari peraturan tersebut sudah jelas diatur bahwa guru wajib mempunyai beberapa kompetensi dalam melaksanakan misinya, salah satunya kompetensi pedagogik. Kompetensi pedagogik menurut Akbar⁴ salah satunya adalah guru dapat bertindak sesuai dengan kebutuhandan latar belakang siswanya, yang di sesuaikan pada model, strategi, metode, teknologi, dan materi pembelajaran. Peran guru dalam memilih model, metode, strategi, teknik, dan media pembelajaran yang tepat sangat penting bagi efektivitas proses belajar siswa. Oleh sebab itu, guru harus menjunjung tinggi standar profesi, ahli dalam teknik pembelajaran, dan mampu menginspirasi siswa untuk menanggapi tugas sekolahnya dengan serius. Pendidik profesional perlu memiliki pengetahuan dan keterampilan tertentu yang secara langsung relevan dengan upaya untuk membimbing perkembangan pribadi siswa selama proses pendidikan⁵. Peran ini memberikan gambaran bahwa menjadi guru harus totalitas dalam pembelajaran, hal ini demi menunjang proses perkembangan siswa itu sendiri.

Berkaitan dengan perkembangan siswa, seorang guru diharuskan memiliki kemampuan dalam menguasai perkembangan zaman demi kemajuan suatu bangsa. Kesempatan belajar untuk pengembangan keterampilan siswa kurang ideal di sekolah tanpa guru yang memiliki standar tinggi dalam penguasaan teknologi pengajaran⁶. Perkembangan teknologi yang begitu cepat dan masif

⁴ Aulia Akbar, "Pentingnya Kompetensi Pedagogik Guru" 2, no. 1 (2021): 23–30.

⁵ aspi, Selatan, And Selatan, "Profesional Guru Dalam Menghadapi Tantangan Perkembangan Teknologi Pendidikan."

⁶ helda Yanti, Kalimantan Selatan, And Kalimantan Selatan, "Standar Bagi Pendidik Dalam Standar Nasional" 1, no. 1 (2021): 61–68.

mengharuskan sektor pendidikan untuk dapat beradaptasi terhadap digitalisasi system pendidikan yang sedang berkembang. Keadaan seperti ini mengharuskan guru mampu menguasai teknologi informasi dan mengintegrasikan kepada proses pembelajarannya.

Demikian diperkuat dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 16 tahun 2007 yang menerangkan bahwa kecakapan teknologi informasi dan komunikasi diperlukan oleh guru. Kecakapan teknologi informasi dan komunikasi mendukung proses pembelajaran dan perkembangan diri sendiri. Pernyataan tersebut juga diperkuat dengan Permendikbud No. 22 tahun 2016 dalam standar proses yaitu prinsip pembelajaran yang mendasarinya adalah untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, maka penggunaan teknologi informasi dan komunikasi oleh guru sangat diperlukan. Fenomena ini berkaitan dengan Technological Pedagogical Content Knowledge (TPaCK) guru. Salah satu pointnya ada Technological Content Knowledge (TCK) tentang cara guru dapat menjelaskan materi yang sebelumnya tidak mungkin digambarkan menjadi mungkin dengan bantuan integrasi teknologi⁷. Salah satu upaya guru dalam kasus ini adalah dengan penerapan media pembelajaran berbasis teknologi.

Media pembelajaran adalah sekelompok instrumen yang dipakai oleh guru untuk menyampaikan instruksi atau informasi dalam pelajaran dan sebagai upaya berkomunikasi dengan siswa tentang sumber belajar sebagai penyaji atau suatu penyalur pesan, apabila pemograman media tersebut di desain dan

⁷ Mukti Sintawati and Fitri Indriani, "Pentingnya Technological Pedagogical Content Knowledge (Tpack) Guru Di Era Revolusi Industri 4 . 0," 2019, 417–22.

dikembangkan dengan baik, maka fungsi media tersebut bisa berjalan walaupun tanpa kehadiran seorang guru. Seorang pendidik harus paham dalam pemilihan media pembelajaran. Sebelum membuat media pembelajaran pada jenjang anak SD/MI, memahami gaya belajar anak-anak sangat penting karena mereka lebih cenderung tertarik pada tantangan, aplikasi dunia nyata, dan penggunaan teknologi⁸. Ada beberapa prinsip yang layak dalam memilih media pembelajaran, yakni efektivitas, relevansi, dan produktivitas⁹. Jadi aspek terpenting dalam pemilihan media pembelajaran harus didasari atas kebutuhan dan latar belakang siswa agar menjadi lebih efisien dalam penggunaannya.

Kurangnya variasi dalam media pembelajaran menjadikan siswa kurang berpartisipasi, kurang terlibat, dan kurang tertarik dalam proses pembelajaran di kelas. ketidakmenarikan pada media pembelajaran menyebabkan siswa menjadi kurang memahami materi yang telah diberikan oleh guru, sehingga mengganggu pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Menurut penelitian Fatkhul Ilma Media pembelajaran yang digunakan belum sesuai dengan karakteristik peserta didik, dan guru cenderung fokus pada LKS tanpa menggunakan variasi media,, dengan melakukan penelitian tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa” Media Wordwall dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar dari hasil uji kepraktisan dari angket peserta didik dan uji keefektifan, peningkatan hasil belajar meningkat dari hasil pretest dan posttest dengan kategori hasil belajar yang

⁸ H Husein Batubara, *Media Pembelajaran Praktis* (CV Graha Edu, 2022).

⁹ Feriska Achlikul Zahwa, “Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran” 19, no. 01 (2022): 61–78.

tinggi¹⁰. Untuk mengatasi suatu masalah ini, solusi yang dapat diterapkan adalah memakai media pembelajaran digital berupa media interaktif untuk membuat pembelajaran jadi lebih menarik dan juga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Hasil observasi di SDI Al Azhar 56 Malang, pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas 2 materi pancasila diperoleh bahwa masih didominasi metode ceramah menggunakan buku ajar dan buku siswa sementara pemanfaatan teknologi dan media digital masih terbatas sehingga membutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik agar motivasi dan hasil belajar siswa meningkat. Hasil observasi menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih belum optimal. Hal ini terlihat dari kurangnya antusiasme peserta didik saat pembelajaran berlangsung, keterlibatan yang rendah dalam kegiatan belajar, serta kecenderungan peserta didik cepat merasa bosan. Selain itu, peserta didik belum menunjukkan dorongan belajar yang kuat untuk menyelesaikan tugas. Permasalahan yang dihadapi oleh guru dalam pembelajaran tersebut bahwa kurangnya motivasi dan hasil belajar siswa dengan dipeoleh banyak siswa yg memperoleh nilai kurang dari KKM dari 23 siswa hanya 15 siswa yang memperoleh nilai di atas KKM, dengan Minimal nilai KKM 75.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Guru wali kelas 2 Guru “menyatakan bahwa siswa merasa bosan dengan pembelajaran yang selalu

¹⁰ Fatkhul Ilma, “Pengembangan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Fase C Di Mi Tarbiyyatularifin Pakis Kabupaten Malang,” *Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahimmalang*, 2024.

mengandalkan media yang monoton yaitu buku pegangan guru dan buku siswa beserta kegiatan di dalamnya terkadang siswa juga kurang fokus jika media pembelajarannya tidak menarik”. Peneliti menawarkan untuk mengembangkan media pembelajaran Wordwall berbasis Website yang menjembatani penyampaian materi Pancasila ke siswa. Media Wordwall berbasis Website menawarkan banyak kemudahan jika dioperasikan oleh guru dan murid. Peneliti menyampaikan mengenai keunggulan media pembelajaran Wordwall berbasis Website.¹¹

Pengembangan media pembelajaran Wordwall berbasis Website, bertujuan untuk menganalisis dan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan murid. Penerapan media pembelajaran Wordwall berbasis Website dilengkapi dengan berbagai menu dalam setiap slides tampilannya. Seperti adanya menu sapa guru, CP, TP, Materi, Game edukatif, Presensi Pembelajaran dan tanya jawab oleh Guru yang telah disesuaikan dengan kompetensi yang harus dicapai siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Pancasila.

Kelebihan penggunaan media Wordwall berbasis Website dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila adalah sebagai berikut: (1) Meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila. (2) Memperluas akses terhadap pendidikan dan pembelajaran. (3) Membantu memvisualisasi ide-ide abstrak. (4) Mempermudah pemahaman materi. (5) Menampilkan materi menjadi lebih

¹¹ “Observasi dan Wawancara di SDI Al Azhar 56 Malang,” 2026.

menarik. Peneliti menerapkan media Wordwall berbasis Website mempunyai tujuan agar motivasi dan hasil belajar siswa dalam materi Pancasila meningkat. Media Wordwall berbasis Website menawarkan banyak kemudahan jika dioperasikan oleh guru dan siswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Wordwall berbasis Website untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa di SDI Al Azhar 56 Malang” dengan rumusan masalah sebagai berikut ini.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran *Wordwall berbasis Website* untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa di SDI Al Azhar 56 Malang?
2. Bagaimana implementasi media *Wordwall berbasis Website* untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa di SDI Al Azhar 56 Malang?
3. Bagaimana efektifitas Media Pembelajaran *Wordwall berbasis Website* untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa di SDI Al Azhar 56 Malang?

C. Tujuan Pengembangan

1. Untuk mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran *Wordwall berbasis Website* untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa di SDI Al Azhar 56 Malang.
2. Untuk mendeskripsikan implementasi media *Wordwall berbasis Website* untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa di SDI Al Azhar 56 Malang?.

3. Untuk mendeskripsikan efektifitas Media Pembelajaran *Wordwall berbasis Website* untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa di SDI Al Azhar 56 Malang.

D. Spesifikasi produk

Media pembelajaran *Wordwall berbasis Website* dalam bentuk soft file dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Desain Pembelajaran

Penyajian isi materi dalam media pembelajaran *Wordwall berbasis Website* adalah materi Pancasila kelas 2 SD pada semester dua (genap). Komposisi isi materi dalam pembelajaran *Wordwall berbasis Website* mengacu pada kurikulum Merdeka yang terdapat pada bab 1.

2. Desain Media

Media *Wordwall berbasis Website* tersusun dalam beberapa slides, terdapat beberapa fitur/opsi dalam setiap slides. *Wordwall berbasis Website* dilengkapi dengan berbagai menu dalam setiap slides tampilannya. Seperti adanya menu sapa guru, CP, TP, Materi, Game edukatif, Presensi Pembelajaran, dan tanya jawab Guru yang telah disesuaikan dengan kompetensi yang harus dicapai peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Pancasila. dengan platform wordwall berbasis website untuk mengerjakan dan mengumpulkan tugas, mengisi presensi kehadiran, dan materi pembelajaran.

3. Bentuk Perangkat Fisik

Bentuk fisik dari media pembelajaran *Wordwall berbasis Website* adalah berupa dalam bentuk hyperlink.

E. Pentingnya Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk pengembangan media pembelajaran dan menyempurnakan media yang ada. Melalui pengembangan media pembelajaran *Wordwall berbasis Website* diharapkan mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa agar pembelajaran lebih optimal dan mencapai tujuan pembelajaran itu sendiri. Selain itu pengembangan media pembelajaran *Wordwall berbasis Website* diharapkan mampu menambah referensi guru/pendidik dalam mengembangkan bahan ajar yang sesuai kebutuhan siswa.

Keberhasilan dalam pengembangan media pembelajaran *Wordwall berbasis Website* tidak terlepas dari fakta yang ada di lapangan, bagaimana ide tersebut muncul, proses penyusunan, rancangan produk yang dipilih dan disesuaikan agar mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

Salah satu standar guru yang berkualitas adalah mampu menggunakan berbagai strategi pembelajaran, metode serta mampu merancang, menyusun memilih dan menggunakan media pembelajaran berdasarkan kebutuhan belajar siswa. Penggunaan media yang sesuai dengan kebutuhan belajarnya akan mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Pengembangan media pembelajaran *Wordwall berbasis Website* pada materi Pancasila dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dan

mempermudah dalam memahami inti materi dari Pancasila sehingga meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Namun dalam mengembangkan media *Wordwall berbasis Website* juga memiliki keterbatasan yaitu dalam hal praktis. Media pembelajaran Wordwall berbasis Website ini wujud fisiknya adalah sebuah hyperlink yang berisi materi dan komponen pembelajaran.

G. Penelitian Terdahulu dan Orisinalitas Penelitian

Perlunya mengetahui penelitian terdahulu agar dapat dikaji dengan penelitian yang akan dilakukan ini dengan tujuan dapat mengetahui persamaan dan perbedaan hasil penelitian sehingga dapat menjamin orisinalitas penelitian ini. Penelitian terdahulu yang terkait dengan judul tesis ini adalah sebagai berikut:

Orisinalitas penelitian akan menampilkan penelitian terdahulu yang mempunyai beberapa fokus permasalahan yang berbeda, konsentrasi yang berbeda dan beberapa kesamaan dalam bahan ajar yang akan dihasilkan. Diantaranya adalah:

1. Penelitian yang dilakukan Fatkhul Ilma pada tahun 2024 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Fase C di MI Tarbiyyatul Arifin Pakis Kabupaten Malang”. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Wordwall serta menganalisis kelayakan dan keefektifan media tersebut dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Metode yang digunakan dalam

penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Temuan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Wordwall yang dikembangkan dinyatakan sangat layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran. Hal ini dibuktikan melalui hasil validasi ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran yang memperoleh nilai sangat tinggi serta adanya peningkatan hasil belajar siswa dari nilai pre-test rata-rata 32,7 menjadi post-test 91,1. Selain itu, penggunaan media Wordwall juga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dan membuat proses pembelajaran lebih interaktif serta menarik, khususnya pada materi Sejarah Kebudayaan Islam tentang kisah keteladanan Khulafaur Rasyidin.¹²

2. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Nur Hidayah, Tego Prasetyo pada tahun 2022 dengan judul “Pengembangan Media Game Edukasi Tematik Berbasis Web Wordwall Berpadukan Classroom untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar.” Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D). Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa tinggi tingkat efektifitas pengembangan media game edukasi tematik berbasis web wordwall berpadukan classroom untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 4. Pada penelitian ini berfokus pada tema 3 subtema 1 pembelajaran 5 kelas 4. Penelitian ini menggunakan

¹² Ilma, “Pengembangan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Fase C Di Mi Tarbiyyatularifin Pakis Kabupaten Malang.”

metode Research and Development (R&D) yang dimodifikasi oleh Sukmadinata dan dipadukan dengan model ASSURE.¹³

3. Penelitian yang dilakukan oleh Firzani Oktavia Dwi Rahma Putri pada tahun 2024 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV MIN 2 Kota Malang.” Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D) yang bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran berbasis Google Sites, mengetahui keefektifan media tersebut dalam meningkatkan hasil belajar IPAS, serta mengetahui kemenarikan media pembelajaran berbasis Google Sites bagi siswa kelas IV MIN 2 Kota Malang. Metode penelitian yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluate. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi wawancara, observasi, angket, dan tes. Validasi produk dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran, kemudian dilanjutkan dengan uji coba kepada siswa kelas IV MIN 2 Kota Malang menggunakan desain one group pretest-posttest untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran tersebut. Temuan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Google Sites yang dikembangkan dinyatakan layak, efektif, dan menarik digunakan dalam pembelajaran IPAS. Hasil validasi ahli

¹³ Siti Nur Hidayah and Tego Prasetyo, “Pengembangan Media Game Edukasi Tematik Berbasis Web Wordwall Berpadukan Classroom Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar,” *JIIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)* 5 (2022): 5–8.

media memperoleh nilai 92%, validasi ahli materi 92%, dan validasi ahli pembelajaran 91%. Selain itu, hasil uji efektivitas menunjukkan adanya peningkatan nilai hasil belajar siswa dari rata-rata 71 pada pretest menjadi 86 pada posttest, serta respon siswa terhadap media pembelajaran memperoleh nilai kemenarikan sebesar 88% yang menunjukkan bahwa media tersebut menarik dan membantu siswa memahami materi pembelajaran.¹⁴

4. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Rochimah (2024) dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Web pada Materi Bilangan Berbasis Pendidikan Matematika Realistik Indonesia untuk Siswa Kelas II SDI Baitul Makmur Malang.” Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa multimedia interaktif berbasis web pada materi bilangan dengan pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI) untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Pada tahap analisis dilakukan studi pustaka dan studi lapangan untuk mengetahui kebutuhan guru dan siswa. Selanjutnya dilakukan tahap desain produk, tahap pengembangan media, tahap implementasi melalui uji coba kepada siswa, serta tahap evaluasi untuk memperbaiki kekurangan produk yang dikembangkan. Temuan dalam

¹⁴ firzani Oktavia Dwi Rahma Putri, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Iv Min 2 Kota Malang” (2024).

penelitian ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis web yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran matematika. Media tersebut memuat karakteristik pendekatan PMRI seperti penggunaan konteks permasalahan, model matematika, hasil konstruksi siswa, dan interaktivitas. Media ini difokuskan pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah kelas II sekolah dasar sehingga dapat membantu siswa memahami konsep bilangan secara lebih konkret dan interaktif.¹⁵

5. Penelitian yang dilakukan oleh Yusmilda pada tahun 2023 dengan judul “Development of Interactive Videos to Increase Student Motivation and Learning Outcomes in Class IV Science Subjects at MI Wahid Hasyim 02 Malang Regency.” Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video interaktif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV MI Wahid Hasyim 02 Kabupaten Malang. Metode penelitian yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Dalam proses pengembangan, video interaktif dibuat menggunakan beberapa aplikasi seperti CapCut, Pinterest, dan Canva. Data penelitian diperoleh melalui validasi ahli materi, ahli desain, dan ahli pembelajaran serta uji coba kepada siswa untuk mengetahui tingkat kevalidan dan keefektifan media pembelajaran yang

¹⁵ Siti Rochimah, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Video Animasi Pada Pokok Bahasan Keliling Dan Luas Segitiga Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di Kelas Iv Sekolah Dasar Negeri Sumberagung Peterongan Jombang,” *Skripsi*, 2019.

dikembangkan. Temuan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa media video interaktif yang dikembangkan dinyatakan valid dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPA. Hasil validasi menunjukkan nilai dari ahli materi sebesar 94%, ahli desain 85%, dan ahli pembelajaran 86% yang termasuk dalam kategori sangat layak. Selain itu, hasil uji efektivitas menunjukkan bahwa media video interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPA di MI Wahid Hasyim 02 Kabupaten Malang.¹⁶

6. Penelitian yang dilakukan Era Oliviya Pada Tahun 2023 dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran E-OFL (E-Organizer Form Learning) Materi Unsur Puisi Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MI Baipas Malang". Jenis penelitian ini adalah Penelitian dan Pengembangan (R&D) yang mengadopsi model Lee & Owens. Penelitian ini bertujuan untuk (1) menghasilkan produk media E-OFL yang sesuai dengan analisis karakteristik kebutuhan materi unsur puisi; (2) mengembangkan media E-OFL sesuai dengan prosedur pengembangan yang sistematis; serta (3) meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada materi unsur puisi. Metode yang digunakan terdiri dari lima tahap pengembangan, yaitu Analisis (Analysis), Desain (Design), Pengembangan (Development), Implementasi (Implementation), dan Evaluasi (Evaluation). Temuan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa media E-OFL yang dikembangkan dinyatakan sangat

¹⁶ Yusmilda, "Pengembangan Video Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas Iv Di Mi Wahid Hasyim 02 Kabupaten Malang" (2024).

layak oleh para ahli dan terbukti secara signifikan dapat meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dengan adanya perbedaan hasil belajar yang nyata antara sebelum dan sesudah penggunaan media tersebut melalui uji paired sample t-test.¹⁷

7. Penelitian yang dilakukan Nurul Izhan Pepridel Yulanda Pada Tahun 2024 dengan judul "Pengembangan E-LKPD Berbasis Keterampilan Proses Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SDI Surya Buana Malang". Jenis penelitian ini adalah Penelitian dan Pengembangan (Research and Development / R&D), yang menerapkan model pengembangan ADDIE. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan proses pengembangan E-LKPD berbasis keterampilan proses; (2) memaparkan tingkat validitas produk; serta (3) mengeksplanasikan efektivitas penggunaan E-LKPD dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di SDI Surya Buana Malang. Metode yang digunakan mengikuti lima langkah prosedur pengembangan, yaitu Analisis (Analysis), Desain (Design), Pengembangan (Development), Implementasi (Implementation), dan Evaluasi (Evaluation). Temuan dalam penelitian ini adalah pengembangan E-LKPD berbasis keterampilan proses pada materi kandungan gizi makanan dinyatakan sangat layak oleh para ahli (materi, bahasa, dan desain) serta efektif meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan persentase yang sangat baik pada enam

¹⁷ Era Oliviya, "Pengembangan Media Pembelajaran E-Ofi (E-Organizer Form Learning) Materi Unsur Pusi Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Mi Baipas Malang," *AT-TAWASSUTH: Jurnal Ekonomi Islam* (2023).

indikator motivasi belajar setelah penggunaan produk, seperti adanya hasrat dan keinginan berhasil yang mencapai 98%.¹⁸

8. Penelitian yang dilakukan Mia Aisyah Rahma Pada Tahun 2024 dengan judul "Pengembangan Media Berbasis Video Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas IV MI Almaarif 02 Singosari Malang". Jenis penelitian ini adalah Penelitian dan Pengembangan (Research and Development / R&D), yang menggunakan model pengembangan ADDIE. Penelitian ini bertujuan untuk (1) menghasilkan produk media video interaktif pada materi iman kepada Rasul Allah; (2) mengetahui tingkat validitas media tersebut; serta (3) menguji efektivitasnya dalam meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar kognitif siswa. Metode yang digunakan adalah prosedur pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu Analyze (Analisis), Design (Desain), Develop (Pengembangan), Implement (Implementasi), dan Evaluate (Evaluasi). Temuan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa media video interaktif tersebut sangat layak digunakan dengan tingkat validitas dari ahli materi sebesar 98%, ahli desain 95%, dan ahli pembelajaran 97% . Selain itu, media ini terbukti efektif meningkatkan motivasi belajar (mencapai rata-rata 91%) dan meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan, terlihat dari perbedaan

¹⁸ nurul Izhan Pepridel Yulanda Nim, "Pengembangan E-Lkpd Berbasis Keterampilan Proses Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Sdi Surya Buana Malang" (2024).

nilai rata-rata post-test kelas eksperimen (90,76) yang jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (76).¹⁹

9. Penelitian yang dilakukan Firzani Oktavia Dwi Rahma Putri Pada Tahun 2024 dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV MIN 2 Kota Malang". Jenis penelitian ini adalah Penelitian dan Pengembangan (Research and Development / R&D), yang menggunakan model pengembangan ADDIE. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui proses pengembangan media pembelajaran berbasis Google Sites pada mata pelajaran IPAS; (2) menjelaskan keefektifan media tersebut dalam meningkatkan hasil belajar siswa; serta (3) mengetahui tingkat kemenarikan media pembelajaran berbasis Google Sites di MIN 2 Kota Malang. Metode yang digunakan adalah prosedur pengembangan ADDIE yang meliputi tahap Analisis (Analyze), Desain (Design), Pengembangan (Development), Implementasi (Implementation), dan Evaluasi (Evaluate). Temuan dalam penelitian ini adalah produk media pembelajaran berbasis Google Sites pada materi keberagaman budaya dinyatakan sangat layak oleh para ahli dengan persentase validasi media 92%, materi 92%, dan pembelajaran 91%. Selain itu, media ini terbukti efektif meningkatkan hasil belajar (nilai rata-rata meningkat dari 71 menjadi 86) dan dinilai sangat menarik oleh siswa dengan skor respon sebesar 88%.²⁰

¹⁹ mia Aisyah Rahma, "Pengembangan Media Berbasis Video Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas Iv Mi Almaarif 02 Singosari Malang" (2024).

²⁰ Putri, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipas Siswa Kelas Iv Min 2 Kota Malang."

10. Penelitian yang dilakukan Abdul Wahid Zaini Pada Tahun 2023 dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV di SDN Bandulan 1 Kota Malang". Jenis penelitian ini adalah Penelitian dan Pengembangan (Research and Development / R&D), yang mengacu pada model pengembangan ADDIE. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui spesifikasi pengembangan media pembelajaran berbasis android; (2) mengetahui validasi pengembangan media pembelajaran berbasis android; serta (3) mengetahui efektivitas media pembelajaran berbasis android untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SDN Bandulan 1 Kota Malang. Metode yang digunakan adalah prosedur pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu Analisis (Analysis), Desain (Design), Pengembangan (Development), Implementasi (Implementation), dan Evaluasi (Evaluation). Temuan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis android materi gaya dan gerak dinyatakan sangat layak oleh validator materi (85%), ahli desain (95%), dan praktisi pembelajaran (97,5%). Selain itu, media ini terbukti sangat menarik bagi siswa dan efektif meningkatkan hasil belajar secara signifikan, yang dibuktikan melalui uji-t dengan hasil $t_{\text{hitung}} (2,68) > t_{\text{tabel}} (2,26)$.²¹

²¹ Abdul Wahid Zaini, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Di Sdn Bandulan 1 Kota Malang" (2023).

Tabel 1. 1 Orisinalitas Penelitian

No	NamaPeneliti, dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1.	Fatkhul Ilma(2024)	Kedua penelitian sama-sama merupakan penelitian pengembangan (Research and Development) di bidang pendidikan, menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi, dan melibatkan siswa sekolah dasar sebagai subjek penelitian. Tujuan utamanya adalah meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penggunaan media yang inovatif.	Perbedaan terletak pada fokus dan tujuan penelitian. Penelitian pembanding lebih menitikberatkan pada peningkatan motivasi dan ' belajar siswa, sedangkan penelitian ini berfokus pada pengembangan media Wordwall berbasis Website pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan tujuan utama meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, penelitian ini menggunakan media Wordwall berbasis Website yang terintegrasi, serta melibatkan dua kelas, sedangkan penelitian pembanding umumnya hanya melibatkan satu kelas dan media yang berbeda	Pengembangan Media Pembelajaran E-Ofi (E-Organizer Form Learning) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di SDI Al Azhar 56 Malang
2.	Siti Nur Hidayah1, Tego Prasetyo2	Sama-sama mengembangkan media pembelajaran berbasis ICT Menggunakan pendekatan R&D, berupa media	Fokus pada hasil belajar siswa. Penelitian saya mengembangkan media Web Wordwall berpadukan Classroom berupa ICT	

		interaktif berbasis ICT.	untuk kelas 4, metode yang digunakan adalah ASSURE serta menitikberatkan pada meningkatkan hasil belajar,	
3.	Firdah Nailil Karimah (2023)	Kedua penelitian sama-sama menggunakan penelitian pengembangan (Research and Development) di bidang pendidikan dasar, dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi untuk mendukung proses pembelajaran siswa.	Proposal tesis ini mengembangkan media Wordwall berbasis Website pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan fokus utama meningkatkan hasil belajar siswa, sedangkan penelitian oleh Firdah Nailil Karimah mengembangkan media pembelajaran berbasis website.	
4.	Siti Rochimah (2024)	Kedua penelitian sama-sama merupakan penelitian pengembangan (R&D) di bidang pendidikan sekolah dasar dan mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran siswa.	Proposal tesis ini mengembangkan media Wordwall berbasis Website pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan fokus utama meningkatkan hasil belajar siswa, sedangkan penelitian perbandingan menggunakan media digital yang berbeda.	
5.	Yusmilda(2024)	Kedua penelitian sama-sama berada dalam bidang pendidikan, menggunakan penelitian	Perbedaan terletak pada fokus dan tujuan penelitian. Penelitian Yusmilda menekankan pada pengembangan media	

		pengembangan (R&D), dan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi. Subjek penelitian adalah siswa sekolah dasar, serta bertujuan meningkatkan kualitas proses pembelajaran.	dan peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa, sedangkan penelitian ini berfokus pada pengembangan media Wordwall berbasis Website pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan tujuan utama meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, penelitian ini melibatkan dua kelas (eksperimen dan kontrol), sementara penelitian Yasmilda umumnya hanya satu kelas.	
6.	Era Oliviya (2023)	Sama-sama penelitian R&D dan mengembangkan media interaktif.	Tujuan ganda: motivasi dan hasil belajar. Penelitian saya fokus pada Pendidikan Pancasila, materi Pancasila, kelas 2 SD, dan menitikberatkan peningkatan hasil belajar,	
7.	Nurul Izhan Pepridel Yulanda(2024)	Kedua penelitian sama-sama merupakan penelitian pengembangan (R&D) di bidang pendidikan sekolah dasar yang mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan	Proposal tesis ini mengembangkan media Wordwall berbasis Website pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan fokus utama meningkatkan hasil belajar siswa, sedangkan penelitian pembandingan menggunakan media pembelajaran digital	

		kualitas pembelajaran siswa.	yang berbeda dan lebih menitikberatkan pada motivasi belajar siswa.	
8.	Mia Aisyah Rahma(2024)	Kedua penelitian sama-sama merupakan penelitian pengembangan (Research and Development) di bidang pendidikan sekolah dasar yang mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran siswa.	Proposal tesis ini mengembangkan media Wordwall berbasis Website pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan fokus utama meningkatkan hasil belajar siswa, sedangkan penelitian oleh Mia Aisyah Rahma mengembangkan media pembelajaran dengan bentuk dan fokus yang berbeda.	
9.	Firzani Oktavia Dwi Rahma Putri(2024)	Kedua penelitian sama-sama merupakan penelitian pengembangan (Research and Development) di bidang pendidikan sekolah dasar yang mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi untuk menunjang proses pembelajaran siswa.	Proposal tesis ini berfokus pada pengembangan media Wordwall berbasis Website pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan tujuan utama meningkatkan hasil belajar siswa, sedangkan penelitian oleh Firzani Oktavia Dwi Rahma Putri mengembangkan media pembelajaran dengan jenis dan fokus yang berbeda.	
10.	Abdul Wahid Zaini(2023)	Kedua penelitian sama-sama menggunakan penelitian pengembangan	Proposal tesis Anda mengembangkan media Wordwall berbasis Website pada mata pelajaran	

		(Research and Development) dengan model ADDIE, mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi (Android) pada jenjang pendidikan dasar, serta bertujuan meningkatkan kualitas pembelajaran siswa.	Pendidikan Pancasila dengan fokus utama meningkatkan hasil belajar siswa, sedangkan penelitian Abdul Wahid Zaini (2023) mengembangkan media pembelajaran berbasis Android pada mata pelajaran IPA materi gaya dan gerak dengan fokus meningkatkan hasil belajar siswa	
--	--	---	---	--

H. Definisi Operasional

1. Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran merupakan media penyalur pesan dan informasi belajar. Media pembelajaran yang dirancang secara baik akan sangat membantu siswa dalam mencerna dan memahami materi pelajaran. Era globalisasi dan informasi ini, perkembangan media pembelajaran juga semakin maju. Penggunaan Teknologi Informasi (TI) sebagai media pembelajaran sudah merupakan suatu tuntutan.

2. Media berbasis Wordwall berbasis Website

Penggunaan teknologi pembelajaran yang dapat menggabungkan unsur-unsur pendidikan dan hiburan, salah satunya adalah penggunaan teknologi berbasis digital dalam ilmu inovasi model pembelajaran. Pembelajaran media yang saat ini dibutuhkan adalah media berbasis ICT (Information and Communication Technologies) atau lebih dikenal sebagai TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi). Pemanfaatan ICT dalam pembelajaran dapat

mendukung peserta didik untuk mendapatkan pengalaman belajar secara kolektif dengan peserta didik lain atau melalui interaksi dengan para ahli dalam media komunikasi berbasis ICT secara mandiri. Perkembangan terkini adalah pemanfaatan ICT secara terpadu dalam pembelajaran yang memadukan berbagai keterampilan dan fungsi ICT di dalam proses belajar mengajar.

3. Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah dorongan yang membuat seseorang ingin melakukan kegiatan belajar untuk mencapai tujuan tertentu. Motivasi menjadi salah satu faktor penting dalam proses pembelajaran karena dapat mempengaruhi semangat, perhatian, dan kesungguhan siswa saat belajar.

4. Hasil Belajar

Hasil belajar menunjukkan perubahan kemampuan peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Perubahan tersebut mencakup aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Berdasarkan hasil evaluasi, peserta didik mengalami peningkatan pemahaman terhadap materi yang diajarkan, mampu menjawab pertanyaan dengan lebih tepat, serta menunjukkan sikap aktif dan antusias selama kegiatan pembelajaran. Selain itu, keterampilan peserta didik dalam menerapkan konsep juga berkembang, terlihat dari kemampuan mereka menyelesaikan tugas dan kegiatan praktik dengan baik. Dengan demikian, tujuan pembelajaran dapat dikatakan tercapai secara optimal.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pengembangan Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin medius yang secara harfiah berarti ‘tengah’, perantara atau pengantar. Media merupakan saluran komunikasi dalam proses belajar. Oleh sebab itu, agar proses komunikasi berjalan dengan baik maka dibutuhkan suatu alat bantu yakni media pembelajaran. Berikut pendapat tentang media yang dikemukakan oleh para ahli yaitu:

- a) Gerlach dan Ely (1972) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap
- b) Fleming mengatakan bahwa media yang sering diganti dengan mediator yaitu penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya.²²
- c) Heinich, Molenda, dan Russel (1990) diungkapkan bahwa media is a channel of communication.
- d) AECT (Association for Education and Communication Technology) mendefinisikan media yaitu segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi.

²² Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2003).

- e) EA (Educations Association) mendefenisikan sebagai benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrument yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar dan dapat mempengaruhi efektifitas program instructional.

Dari defenisi-defenisi tersebut dapat ditarik kesimpulannya bahwa media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan audio (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. Jadi menurut Rossi dan Breidle mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat digunakan untuk tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya.²³

Setiap siswa memiliki sifat yang unik, lingkungan dan pengalaman yang berbeda, akan tetapi kurikulum dan materi pelajaran ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru akan kesulitan bila harus mengatasinya sendiri. Briggs dalam wijaya menyatakan bahwa masalah ini dapat diatasi dengan media pendidikan, yaitu kemampuannya dalam: (1) Sebagai alat bantu untuk memberikan stimulus yang sama (2) Mempersamakan pengalaman konkret (3) Menimbulkan persepsi yang sama (4) Mempertinggi daya serap (5) Dan meningkatkan hasil belajar.²⁴

²³ Wina Sanjaya, *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010).

²⁴ Kusuma Dedi, Wijaya, *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: PT. Indeks, 2009).

Perkembangan ICT juga semakin mengembangkan bentuk dan variasi media pembelajaran. Menurut Thomson dalam Wijaya media komputer yang digunakan dalam pembelajaran dapat memberikan manfaat, yakni saat digunakan dapat meningkatkan hasil pembelajaran. Karena siswa akan menikmati kerja computer seperti menampilkan perpaduan antar teks, gambar, animasi gerak, suara dan sebagainya (Media interaktif).²⁵ Bower dan Hilgard dalam sardiman menegaskan bahwa media computer (interaktif) bermanfaat besar dibandingkan dengan media lainnya karena mampu memberikan persentase materi yang sangat fleksibel bagi pembelajaran dan dapat mengikuti kemajuan sejumlah pembelajaran dalam waktu yang sama.²⁶

a) Prinsip-prinsip Media Pembelajaran

Prinsip pokok yang harus diperhatikan dalam penggunaan media pada setiap kegiatan belajar mengajar adalah bahwa media digunakan dan diarahkan untuk mempermudah siswa belajar dalam upaya memahami materi pelajaran. Dengan demikian, penggunaan media harus dipandang dari sudut kebutuhan siswa. Hal ini perlu ditekankan sebab sering kali media dipersiapkan hanya dilihat dari sudut kepentingan guru. Contohnya, oleh karena guru kurang menguasai bahan pelajaran yang akan diajarkan, maka guru mempersiapkan media OHT, dan oleh sebab OHT digunakan untuk kepentingan guru, maka transparansi tidak didesain dengan

²⁵ Kusuma Dedi, Wijaya, *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: PT. Indeks, 2009).

²⁶ Dkk Sardiman, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2006).

menggunakan prinsip-prinsip media pembelajaran, melainkan seluruh pesan yang ingin disampaikan dituliskan pada transparan hingga menyerupai Koran. Penggunaan media harus mempertimbangkan kecocokan ciri media dengan karakteristik materi pelajaran yang disajikan.

Penggunaan media harus disesuaikan dengan bentuk kegiatan belajar yang akan dilaksanakan seperti belajar secara klasikal, belajar dalam kelompok kecil, belajar secara individual, atau belajar mandiri. Penggunaan media harus disertai persiapan yang cukup seperti mempreview media yang akan dipakai, mempersiapkan berbagai peralatan yang dibutuhkan di ruang kelas. Dengan cara ini pemanfaatan media diharapkan tidak akan mengganggu kelancaran proses belajar-mengajar dan mengurangi waktu belajar.²⁷ Ada beberapa prinsip yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran dengan harapan dapat mempercepat dan mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran, yaitu.²⁸ Harus ada kejelasan tentang maksud dan tujuan pemilihan media pembelajaran.

- a. Apakah pemilihan media itu untuk pembelajaran, untuk informasi yang bersifat umum, ataukah sekedar hiburan saja mengisi waktu kosong. Lebih khusus lagi apakah sasarannya siswa TK, SD/MI, SLTP, SMU, atau SLB.

²⁷ Alim Sumarno, "Prosedur Pemanfaatan Media Pembelajaran," 2011, (Online) blog.tp.ac.id.

²⁸ Rohmat, *Terapan Teori Media Intruksional Dalam Pelajaran Agama Islam* (Yogyakarta: Logung Pustaka, 2010).

- b. Karakteristik media pembelajaran. Setiap media pembelajaran mempunyai karakteristik tertentu, baik dilihat dari keunggulannya, cara pembuatan maupun cara penggunaannya. Memahami karakteristik media pembelajaran merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki guru dalam kaitannya dengan pemilihan media pembelajaran. Disamping itu memberikan kemungkinan pada guru untuk menggunakan berbagai media pembelajaran secara bervariasi.
- c. Alternatif pilihan media yaitu adanya sejumlah media yang dapat dibandingkan atau dikompetisikan. Dengan demikian guru dapat menentukan pilihan media pembelajaran mana yang akan dipilih, jika terdapat beberapa media yang dapat dibandingkan.
- d. Prinsip-prinsip pemilihan dan penggunaan media pembelajaran hendaknya merujuk pada pertimbangan seorang guru dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran yang akan digunakan atau dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini disebabkan adanya beraneka ragam media yang dapat digunakan dalam pembelajaran.²⁹

b) Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media yang telah dikenal dewasa ini tidak hanya terdiri dari dua jenis, tetapi lebih dari itu. Klasifikasinya bisa dilihat dari jenisnya, daya

²⁹ Rohmat, *Terapan Teori Media Intruksional Dalam Pelajaran Agama Islam* (Yogyakarta: Logung Pustaka, 2010).

liputnya, dan dari bahan serta cara pembuatannya. Semua ini akan dijelaskan pada pembahasan berikut :

a. Dilihat dari jenisnya, media terdiri dari:

1) Media Auditif

Media auditif adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio, cassette recorder. Media ini tidak cocok untuk orang tuli atau mempunyai kelainan dalam pendengaran.

2) Media Visual

Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Media visual ini ada yang menampilkan gambar diam seperti foto, gambar atau lukisan, dan cetakan. Ada pula media visual yang menampilkan gambar atau simbol yang bergerak seperti film kartun.

3) Media Audiovisual

Media audiovisual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media yang pertama dan kedua.

b. Dilihat dari daya liputnya, media terdiri dari:

1) Media dengan Daya Liput Luas dan Serentak

Penggunaan media ini tidak terbatas oleh tempat dan ruang serta dapat menjangkau jumlah anak didik yang banyak dalam waktu yang sama. Contoh: radio, televisi.

2) Media dengan daya Liput yang Terbatas oleh Ruang dan Tempat

Media ini dalam penggunaannya membutuhkan ruang dan tempat yang khusus seperti sound slide, film rangkai, yang harus menggunakan tempat yang tertutup dan gelap.

3) Media untuk Pengajaran Individual

Media ini penggunaannya hanya untuk seorang diri. Termasuk media ini adalah modul berprogram dan pengajaran melalui computer.

c. Dilihat dari bahan pembuatannya, media terdiri dari:

1) Media Sederhana

Media bahan dasarnya mudah diperoleh dan harganya murah cara pembuatannya mudah, dan penggunaannya tidak sulit.

2) Media Kompleks

Media ini adalah media yang bahan dan alat pembuatannya sulit diperoleh serta mahal harganya, sulit membuatnya, dan penggunaannya memerlukan ketrampilan yang memadai.

2. Media Wordwall Berbasis Website

Media Pembelajaran Wordwall merupakan sebuah aplikasi yang berbasis website. Aplikasi Wordwall ini bertujuan sebagai sumber belajar, media, alat peraga, alat penilaian yang menarik dalam dunia pendidikan. Dalam laman Wordwall ditemui banyak sekali hasil kreasi guru-guru untuk memberikan inspirasi pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajarannya. Dengan

melihat inspirasi-inspirasi tersebut, maka kreatifitas guru dapat meningkat seiring perkembangan kemajuan teknologi seperti saat ini.³⁰

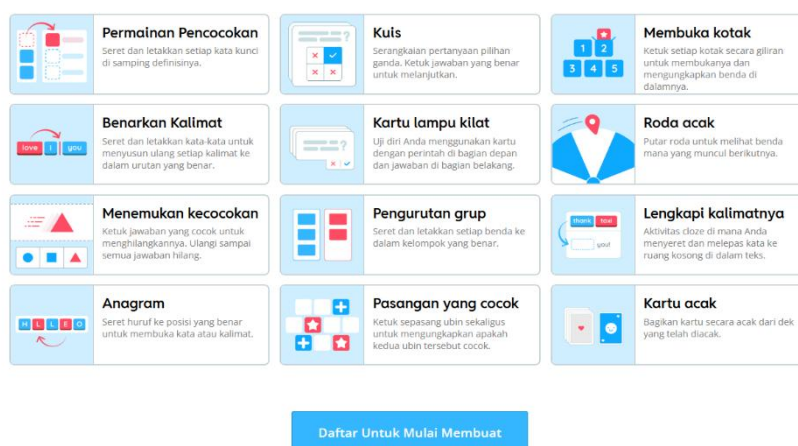
Media Wordwall adalah sebuah platform interaktif yang digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran untuk membuat berbagai jenis aktivitas seperti kuis, teka-teki silang, pencocokan kata, roda acak, dan aktivitas lainnya. Media ini dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam belajar, baik di dalam kelas maupun secara daring. Dengan fitur yang mudah digunakan, Wordwall memungkinkan guru untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan dinamis sesuai dengan kebutuhan materi.

Pengembangan media Wordwall berlandaskan pada teori konstruktivisme, yang menekankan bahwa pembelajaran adalah proses aktif di mana siswa membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman. Selain itu, Wordwall juga mengacu pada teori kognitivisme yang berfokus pada bagaimana siswa memproses informasi, serta teori behaviorisme yang mendorong pembelajaran melalui stimulus-respons dalam bentuk game interaktif. Ketiga teori ini saling melengkapi dalam mendukung efektivitas Wordwall sebagai media pembelajaran yang menyenangkan.

Wordwall dikembangkan oleh Wordwall Ltd, sebuah perusahaan teknologi pendidikan yang berbasis di Inggris. Platform ini diciptakan untuk memberikan solusi praktis dalam membuat media pembelajaran yang

³⁰ Septariawan Prasetya Permana, "Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Motivasi Belajar IPS Kelas IV" 6, no. 5 (2022): 7831–39.

interaktif tanpa memerlukan keahlian teknis yang tinggi. Seiring berkembangnya kebutuhan pendidikan berbasis digital, Wordwall terus diperbarui dengan fitur-fitur baru yang mendukung berbagai gaya belajar dan kebutuhan pengajaran di seluruh dunia. Wordwall merupakan sebuah aplikasi yang dapat digunakan sebagai sumber belajar media pembelajaran, ataupun alat penilaian berbasis daring yang menarik bagi siswa.³¹ Wordwall terdiri dari beberapa jenis permainan. Berikut jenis permainan yang digunakan dalam penelitian ini:



Gambar 2. 1 Tampilan Aplikasi Wordwall 1

Dilihat dari Gambar di atas, berikut masing-masing penjelasan jenis permainan pada Wordwall:

- a) Permainan mencocokkan, siswa harus mencocokkan dengan mengganti kata kunci di samping setiap definisi.

³¹ Pengembangan Media et al., “Pengembangan Media Pembelajaran Game Interaktif Berbasis Web Aplikasi Mata Uang Kelas II SD Abstrak,” n.d., 1304–18.

- b) Kuis, permainan berisi soal pilihan ganda di mana siswa harus memilih jawaban yang benar untuk lanjut ke soal berikutnya.
- c) Roda Acak, permainan ini meminta siswa untuk menyatakan atau mendeskripsikan apa yang mereka dapatkan ketika memutar roda tersebut. Permainan ini biasanya digunakan sebagai kegiatan atau latihan siswa untuk mencatat dan menyimpan materi untuk guru, karena permainan ini tidak dinilai.
- d) Membuka Kotak, permainan ini meminta siswa memilih jawaban yang sesuai dengan pernyataan berupa gambar atau pertanyaan yang terdapat dalam kotak yang dipilih.
- e) Menemukan Kecocokan, siswa harus memilih jawaban yang tepat lalu dicocokkan. Jawaban yang benar akan menghilang begitu seterusnya.
- f) Benarkan Kalimat, siswa harus meletakkan kata-kata untuk Menyusun ulang kalimat agar menjadi benar.
- g) Pengurutan Grup, permainan ini meminta siswa untuk mengelompokkan atau mengurutkan jawaban yang benar menurut klasifikasinya.
- h) Pengejaran dalam Labirin, siswa diberi pertanyaan dan harus menemukan jawabannya di dalam labirin dengan cara menjalankan hewan miliknya dan tanpa menabrak musuh.
- i) Kuis Game Show, sebuah kuis dengan pertanyaan pilihan ganda yang harus dijawab siswa dengan memilih jawaban yang benar. Kuis ini memiliki batas waktu, bonus, dan nyawa.

- j) Pasangan yang Cocok, siswa diminta mengetuk ubin yang berisi sepasang gambar kemudian mencocokkan satu gambar dengan gambar lainnya dengan cara membuka ubin satu per satu.
- k) Kata yang Hilang, kegiatan yang mengharuskan siswa untuk mengisi kata-kata yang hilang dalam sebuah pernyataan. Potongan kata yang hilang diberikan, sehingga siswa harus memilih kata untuk melengkapi kalimat.
- l) Anagram, siswa diharuskan menyeret atau memindahkan huruf untuk membuat kata yang benar.
- m) Diagram Berlabel, siswa diminta untuk memasang pin pada tempat yang benar pada gambar.
- n) Kartu Acak, permainan kartu acak yang berisi gambar atau soal yang dibagikan kepada siswa. Game ini masih dimainkan secara online.
- o) Menemukan Tikus, permainan ini merupakan permainan yang memunculkan beberapa tikus dengan setiap jawaban dan siswa harus menekan tikus dengan jawaban yang benar.
- p) Pecah Balon, siswa diminta untuk meletuskan balon untuk memasukkan setiap kata kunci ke dalam definisi yang sesuai.
- q) Pesawat Terbang, siswa harus menggunakan fungsi sentuh pada perangkat Android atau keyboard saat menggunakan komputer untuk menerbangkan pesawat dan menavigasi ke jawaban yang benar.
- r) Teka-teki silang, siswa harus menyelesaikan teka teki silang mengikuti petunjuk yang diberikan.

Media pembelajaran berbasis Wordwall memiliki karakteristik yang perlu diketahui, di antaranya yakni:

- a) Tingkat Kesulitan, hal ini berkaitan dengan level pada masing-masing permainan. Jika siswa memainkan permainan yang berlevel tinggi maka tingkat kesulitannya pun tinggi, begitu pun sebaliknya. Level ini bisa diatur oleh guru, bisa diletakkan di akhir atau awal permainan.
- b) Menarik dan menyenangkan, dapat membuat siswa tertarik untuk menangani setiap masalah yang diajukan dan membantu mereka mencapai tujuan yang diinginkan sesuai dengan kemampuan mereka.
- c) Mengasah skill, siswa memainkan setiap permainan di mana mereka mungkin gagal, tetapi mereka dapat mengulanginya sehingga kemampuan mereka dalam menghadapi setiap masalah dapat tumbuh dan meningkat.
- d) Dapat dimainkan secara sendirian/berkelompok.

Di antara kualitas media berbasis Wordwall tersebut, akan membuat siswa sejenak lupa bahwa mereka masih dalam proses belajar. Media tentunya membuat siswa lebih tertarik dan senang belajar, apalagi siswa terlibat dalam soal-soal latihan yang disediakan.

Pengembangan Wordwall menjadi media berbasis digital dilakukan melalui beberapa tahapan. Tahap pertama adalah perancangan konsep awal dan fitur utama, seperti pembuatan kuis interaktif dan permainan edukatif. Tahap kedua adalah pengembangan perangkat lunak yang memungkinkan platform ini diakses melalui web dan perangkat seluler. Tahap ketiga adalah uji coba untuk memastikan kelancaran penggunaan, diikuti dengan tahap

penyesuaian berdasarkan umpan balik pengguna. Wordwall juga diintegrasikan dengan teknologi cloud untuk mendukung pembelajaran daring secara fleksibel.

Meskipun dikenal sebagai media digital, Wordwall juga dapat dicetak dalam bentuk hardfile untuk mendukung penggunaan di lingkungan pendidikan dengan akses teknologi terbatas. Proses pengembangan dalam bentuk hardfile dimulai dari pembuatan desain aktivitas di platform digital, kemudian diunduh dalam format PDF atau gambar untuk dicetak. Dengan demikian, Wordwall dapat digunakan secara fleksibel, baik dalam pembelajaran berbasis digital maupun konvensional.

Berikut prosedur pengembangan media Wordwall berbasis digital menjadi hardfile :

- a. Buka situs resmi Wordwall di www.wordwall.net.
- b. Buat akun pengguna baru atau login jika sudah memiliki akun.
- c. Pilih menu "Create Activity" untuk mulai membuat media pembelajaran.
- d. Tentukan jenis aktivitas yang diinginkan, seperti kuis, teka-teki silang atau roda acak.
- e. Masukkan judul aktivitas sesuai dengan topik pembelajaran.
- f. Tambahkan pertanyaan dan jawaban sesuai kebutuhan materi.
- g. Atur pengaturan tambahan seperti timer, mode permainan, dan tingkat kesulitan.
- h. Pratinjau aktivitas untuk memastikan tidak ada kesalahan.

- i. Simpan aktivitas yang telah dibuat.
- j. Pilih opsi "Print" di bagian menu aktivitas.
- k. Pilih format file yang diinginkan, seperti PDF atau gambar.
- l. Atur tata letak dan ukuran halaman sesuai kebutuhan.
- m. Unduh file hasil ekspor ke perangkat Anda.
- n. Periksa kembali file hasil unduhan untuk memastikan semua elemen tampil dengan benar.
- o. Lakukan penyesuaian desain jika diperlukan, seperti menambahkan logo sekolah atau catatan tambahan.
- p. Cetak file menggunakan printer berkualitas untuk hasil yang jelas.
- q. Gunakan kertas yang sesuai, seperti kertas HVS atau kertas tebal untuk daya tahan lebih baik.
- r. Jika diperlukan, laminasi hasil cetakan untuk meningkatkan daya tahan.
- s. Susun hasil cetakan dalam bentuk booklet atau lembar kerja sesuai kebutuhan kelas.
- t. Gunakan hardfile tersebut dalam proses pembelajaran tatap muka sebagai alat bantu visual.

3. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi berasal dari bahasa Latin, *movere* yang berarti daya penggerak atau dorongan. Czabanowska mengutip pendapat Baron dan Schunck yang menjelaskan motivasi sebagai suatu proses internal yang berfungsi untuk menggerakkan, membimbing, dan melakukan suatu

tindakan. Sementara menurut KBBI motivasi adalah usaha yang dapat menyebabkan seseorang atau kelompok orang tertentu tergerak melakukan sesuatu karena ingin mencapai tujuan yang dikehendakinya atau mendapat kepuasan dengan perbuatannya.³²

Sebagaimana menurut Nur Hidayah, motivasi adalah suatu proses untuk menggerakkan motif menjadi perilaku atau tindakan untuk memuaskan atau mencapai tujuan.³³ Motivasi dapat juga diartikan sebagai sesuatu yang ada dalam diri seseorang dan tidak tampak dari luar serta hanya kelihatan melalui perilaku seseorang yang dapat dilihat.³⁴

Jadi, motivasi sebagai suatu proses yang menentukan tingkatan kegiatan, intensitas, konsistensi, serta arah umum dari tingkah laku manusia, merupakan konsep yang rumit dan berkaitan dengan konsep-konsep lain seperti minat, konsep diri, sikap dan sebagainya.³⁵

³² Johar Alimuddin Novi Mayasari, *Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa* (Jawa Tengah: CV. Rizquna, 2020).

³³ Dkk Miftahul Arifin, *Motivasi Dalam Pendidikan* (Malang: PT. Literasi Nusantara Abadi Group, 2023).

³⁴ Johar Alimuddin Novi Mayasari, *Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa* (Jawa Tengah: CV. Rizquna, 2020)

³⁵ Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi* (Jakarta: Rineka Cipta, 2021).

b. Fungsi Motivasi Belajar

Dalam proses belajar, motivasi sangat diperlukan agar hasil belajar menjadi optimal. Motivasi selalu terkait dengan tujuan yang ingin dicapai. Berkaitan dengan hal tersebut, motivasi memiliki tiga fungsi utama:³⁶

- 1) Mendorong seseorang untuk berbuat, berperan sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Dalam hal ini, motivasi menjadi motor penggerak setiap kegiatan yang akan dilakukan.
- 2) Menentukan arah perbuatan, yaitu menentukan tindakan ke tujuan yang ingin dicapai. Dengan demikian, motivasi memberikan pedoman tentang kegiatan yang harus dilakukan sesuai dengan tujuan tersebut.
- 3) Menyeleksi perbuatan, yaitu menentukan tindakan mana yang paling sesuai dan bermanfaat untuk mencapai tujuan, sekaligus mengabaikan tindakan yang tidak konstruktif atau tidak mendukung tujuan tersebut.

c. Faktor-Faktor yang Memengaruhi Motivasi Belajar

Motivasi siswa dalam belajar dapat dipengaruhi oleh berbagai hal atau faktor, faktor-faktor tersebut diantaranya:³⁷

1) Internal Peserta Didik

Motivasi yang timbul dari dalam diri peserta didik yang bersifat intrinsik timbul tanpa adanya paksaan dan dorongan dari orang lain, tetapi merupakan kemampuan sendiri. Misalnya, siswa membaca Al

³⁶ Sadirman, *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar, Edisi 1 Cetakan 23* (Jakarta: Rajawali Pers, 2016).

³⁷ Heri Gunawan, *Kurikulum Dan Pembelajaran Agama Islam* (Bandung: Alfabeta, 2012).

Qur'an atas kemauan sendiri, maka ia akan berusaha tekun dalam membacanya,

2) Kualifikasi Guru

Kualifikasi dan kompetensi yang dimiliki oleh guru tentu sangat berpengaruh dalam membangkitkan motivasi siswa untuk belajar. Pemberian motivasi hendaknya dilakukan guru ketika akan melaksanakan proses pembelajaran dan juga setelahnya.

3) Orang Tua

Orang tua merupakan pendidik utama dan pertama bagi anak-anak mereka, karena dari merekalah anak mula-mula menerima pendidikan. Fungsi orang tua sangat penting, selain memotivasi anak untuk belajar juga harus memberikan pendidikan yang layak untuk anak.

4. Hasil Belajar

Hasil belajar terdiri dari dua kata yaitu hasil dan belajar, kedua kata tersebut memiliki arti yang berbeda, sehingga untuk memahami pengertian hasil belajar maka akan dijabarkan makna dari kedua kata tersebut.

Belajar merupakan kegiatan yang paling pokok dalam keseluruhan proses Pendidikan di sekolah. Berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan Pendidikan, bergantung pada bagaimana kegiatan belajar yang dialami oleh siswa sebagai peserta didik. Belajar ialah “suatu perubahan yang terjadi didalam diri seseorang setelah melakukan aktivitas tertentu”.

Berdasarkan pengertian tentang belajar diatas, dapat diketahui bahwa belajar merupakan pemerolehan pengalaman baru oleh seseorang dalam

bentuk perubahan perilaku sebagai akibat adanya proses dalam bentuk interaksi belajar terhadap suatu obyek yang ada dalam lingkungan belajar.

Belajar sebagai kegiatan yang berproses merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang Pendidikan. Ini berarti bahwa, berhasil atau gagalnya pencapaian tujuan Pendidikan itu amat bergantung pada proses belajar yang dialami oleh siswa, baik ketika ia berada di sekolah maupun di rumah. Oleh karena itu, belajar merupakan hal yang sangat penting, karena hanya melalui belajarlah ilmu pengetahuan dapat diraih.

Setelah berakhirnya suatu proses belajar, maka siswa memperoleh suatu hasil belajar. Hasil belajar yang dimaksud adalah “apa yang telah dicapai oleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar”. Selain itu, hasil belajar juga dapat diartikan sebagai “hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas, maka dapat diketahui bahwa yang dimaksud dengan hasil belajar merupakan hasil yang telah dicapai oleh siswa setelah ia mengikuti kegiatan belajar. Hasil yang dicapai oleh siswa tersebut bisa berupa kemampuan-kemampuan, baik yang berkenaan dengan aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan yang dimiliki oleh siswa setelah ia menerima pengalaman belajar

a) Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Berhasil atau tidaknya proses belajar seseorang dipengaruhi oleh banyak faktor, baik faktor yang berasal dari dalam diri (factor internal) individu, maupun faktor yang berasal dari luar diri (factor eksternal) individu. pengenalan terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar sangat penting dilakukan dalam rangka membantu para siswa dalam mencapai hasil belajar yang sebaik-baiknya.

Adapun factor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa ialah sebagai berikut secara spesifik, masalah yang bersumber dari factor internal berkaitan dengan: 1). Karakter siswa, 2). Sikap terhadap belajar, 3). Motivasi belajar, 4). Konsentrasi belajar, 5). Kemampuan mengolah bahan belajar, 6). Kemampuan menggali hasil belajar, 7). Rasa percaya diri, 8). Kebiasaan belajar. Sedangkan factor eksternal, dipengaruhi oleh: a). factor guru, b). lingkungan social, terutama termasuk teman sebaya, c). kurikulum sekolah, d). sarana dan prasarana.

b) Tujuan Penilaian Hasil Belajar

Penilaian merupakan pengambilan suatu keputusan terhadap sesuatu dengan ukuran baik buruk yang bersifat kualitatif. penilaian hasil belajar merupakan alat control terhadap pelaksanaan Pendidikan atau merupakan alat yang menyediakan atau memberikan informasi bagi usaha dan pencapaian tujuan Pendidikan yang diinginkan.

Tujuan penilaian hasil belajar siswa diantaranya sebagai berikut,

- 1) Mengetahui tingkat kemajuan yang telah dicapai oleh siswa dalam suatu kurun waktu proses belajar tertentu.

- 2) Mengetahui posisi atau kedudukan seorang siswa dalam kelompok kelasnya.
 - 3) Mengetahui tingkat usaha yang dilakukannya siswa dalam belajar.
 - 4) Mengetahui segala upaya siswa dalam memperdayagunakan kapasitas kognitifnya untuk keperluan belajar.
 - 5) Mengetahui tingkat daya guna dan hasil guna metode mengajar yang telah digunakan guru dalam proses mengajar-belajar.
- c) Indikator Hasil Belajar

Keberhasilan belajar merupakan prestasi peserta didik yang dicapai dalam proses belajar mengajar. Untuk mengetahui keberhasilan belajar tersebut terdapat beberapa indikator yang dapat disajikan petunjuk bahwa proses belajar mengajar tersebut dianggap berhasil atau tidak. Syaiful bahri mengemukakan bahwa indikator keberhasilan belajar diantaranya yaitu: 1). Daya serap terhadap bahan pengajaran yang dibiarkan mencapai prestasi tinggi, baik secara individual maupun kelompok, dan 2). Prilaku yang digariskan dalam tujuan pengajaran/instruksional khusus (TIK) telah dicapai oleh peserta didik, baik secara individual maupun kelompok.³⁸

5. Pengembangan Wordwall berbasis website

Media pembelajaran Wordwall berbasis website merupakan upaya dari pemikiran peneliti agar hasil siswa kelas 2 pada materi pancasila

³⁸ Sunarti Rahman, "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar," *Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo*, no. November (2021): 289–302.

meningkat. Penggunaan media Wordwall berbasis website menjadikan pembelajaran lebih efektif, menarik, dan efisien. Media Wordwall berbasis website mempunyai kelebihan yaitu mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dengan berbagai konten menu di dalam media Wordwall berbasis website itu sendiri. Sehingga ketertarikan siswa akan belajar menggunakan media Wordwall berbasis website berdampak baik bagi hasil belajarnya.

Menurut Hamalik dan Azhar Arsyad penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Penggunaan media Wordwall berbasis website dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar murid kelas 2.

Wordwall adalah platform digital yang memungkinkan pembuatan berbagai aktivitas pembelajaran yang interaktif, seperti kuis, permainan, dan teka-teki, yang dapat diakses secara online maupun offline. Media ini dirancang untuk memfasilitasi pembelajaran yang lebih dinamis dan melibatkan siswa secara aktif.³⁹

Dalam pandangan Islam, terkait dengan media pembelajaran, bahwa media itu sangat penting dalam penyampaian pengetahuan atau pembelajaran. Maknanya adalah tanpa media, pelajaran yang disampaikan akan terasa sulit dicerna. Terkait dengan pentingnya media dalam

³⁹ Rahman.

pembelajaran, Allah SWT telah memberikan penjelasan dalam surat Al-'Alaq ayat 4-5⁴⁰ sebagai berikut:

الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۖ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ۝

Artinya: yang mengajar (manusia) dengan pena (4), Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya (5).

Ayat tersebut sangat erat kaitannya dengan kemampuan seseorang dalam menerima pelajaran yang mana awalnya belum mampu memahami hal yang abstrak, oleh karena itu harus menggunakan contoh-contoh yang konkret sehingga siswa mudah mengerti dan lama dalam ingatan. Lebih jelasnya lagi akan dibahas bagaimana keterkaitan ayat di atas dengan beberapa teori yang menjadi landasan pentingnya penggunaan media dalam pembelajaran.

Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.⁴¹

Media pembelajaran berfungsi untuk menarik perhatian (peran disengaja), mengkomunikasikan (peran komunikasi), dan menyimpan serta mengingat informasi (peran retensi). Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sangat penting karena tidak hanya dapat menarik minat siswa, namun efektif untuk mengkomunikasikan pokok

⁴⁰ Pengurus Besar Nahdlatul Ulama (PBNU), "https://Quran.Nu.or.Id/Al-Alaq/5-6," 2003, n.d.

⁴¹ Azhar Rasyad, *Media Pengajaran* (Jakarta:Raja Grafindo Persada, 1997).

bahasan yang ingin disampaikan dalam setiap pelajaran. Fasilitas pembelajaran yang terfokus pada instruktur materi pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan bervariasi dapat menciptakan lingkungan belajar yang menarik dikelas.

Al-Qur'an sebagai sumber dari segala ilmu secara tidak langsung memberikan landasan terkait penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar. Al-Qur'an telah membangun konsep pengetahuan dalam diri setiap muslim akan kesadaran ilmiah untuk memahami dan menggunakan akalanya, sehingga diperoleh pembelajaran yang pada akhirnya menjadi ilmu pengetahuan. Firman Allah SWT dalam surah Az-Zumar: 9⁴², sebagai berikut:

أَمِنْ هُوَ قَانِتٌ أَنْاءَ اللَّيْلِ سَاجِدًا وَقَائِمًا يَذُرُّ الْخَرَّةَ وَيَرْجُو رَحْمَةَ رَبِّهِ
قُلْ هَلْ

يَسْتَوِي الَّذِينَ يَعْلَمُونَ وَالَّذِينَ لَا يَعْلَمُونَ إِنَّا يَتَذَكَّرُ أُولُو الْأَلْبَابِ

Artinya: “(Apakah orang musyrik yang lebih beruntung) ataukah orang yang beribadah pada waktu malam dalam keadaan bersujud, berdiri, takut pada (azab) akhirat, dan mengharapkan rahmat Tuhannya? Katakanlah (Nabi Muhammad), “Apakah sama orang-orang yang mengetahui (hak-hak Allah) dengan orang-orang yang tidak mengetahui (hak-hak Allah)?” Sesungguhnya hanya ululalbab (orang yang berakal sehat) yang dapat menerima pelajaran”.

Ayat di atas menjelaskan bahwa manusia sebagai makhluk yang berasal dengan tingkat keingintahuannya yang tinggi serta didukung

⁴² Pengurus Besar Nahdlatul Ulama (PBNU), “<https://Quran.Nu.or.Id/Az-Zumar/9>,” 2003, n.d.

pengembangan akal yang mampu menyelidiki segala sesuatu disekelilingnya, termasuk pembuatan media pembelajaran yang baik yang dapat dikelola secara efektif dan efisien, sehingga dapat dijadikan sebagai landasan ilmu pengetahuan. Menurut tafsir Wahbah (1996) dan Imam Syafi'I (2000) bahwa manusia dari beberapa abad silam telah memberikan sumbangsih besar bagi peradaban umat manusia sehingga mencapai puncak kejayaan di seluruh dunia, dengan penalaran akal terhadap sumber pengetahuan sehingga mampu melahirkan suatu ilmu pengetahuan. Oleh karena itu, diperlukannya media pembelajaran yang baik sehingga dapat dijadikan sebagai landasan bagi ilmu pengetahuan untuk mencapai keberhasilan dalam proses belajar dan mengajar.

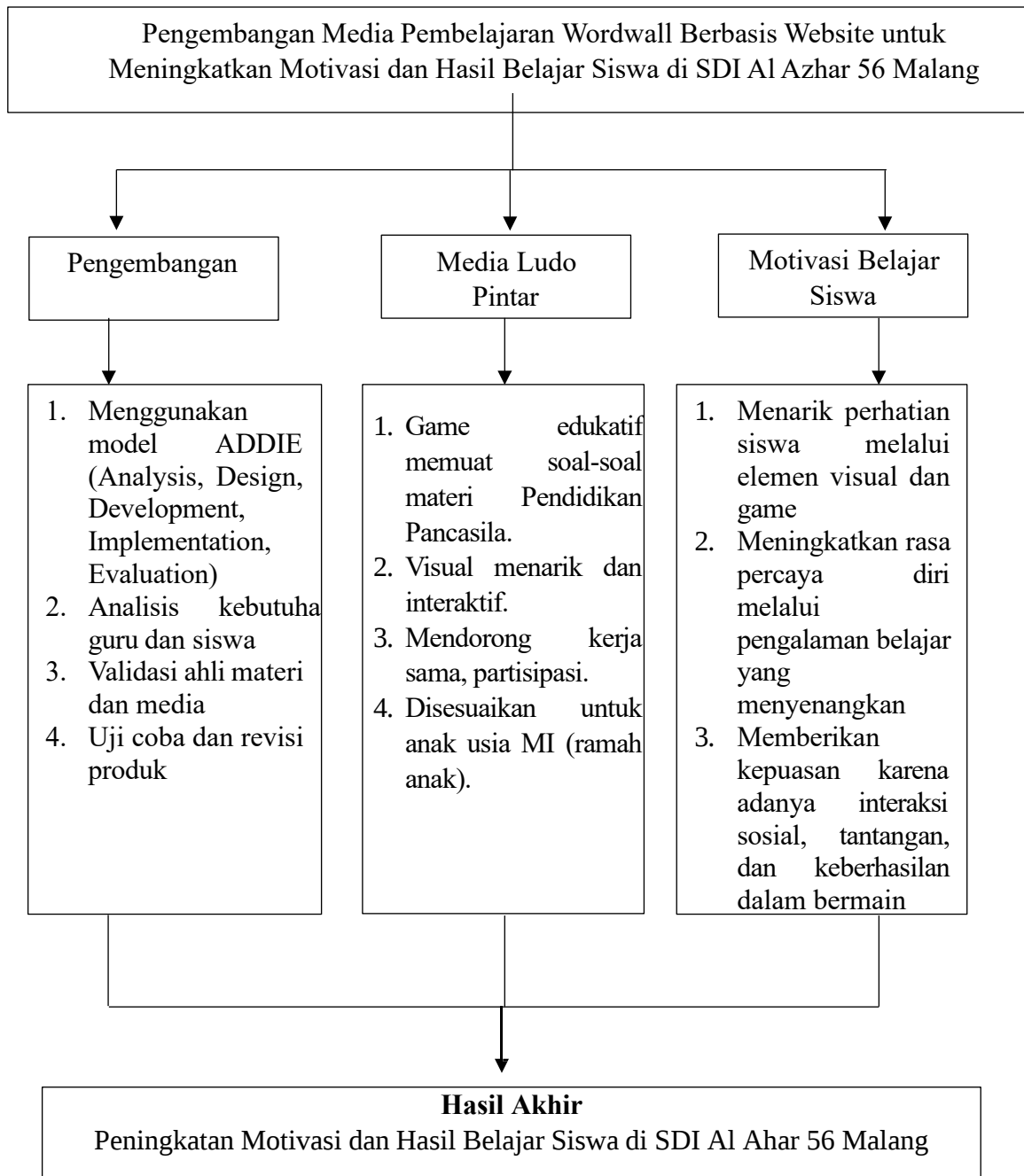
B. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir memberikan penjelasan tentang dimensi utama dan variabel penting yang mengarahkan pekerjaan dalam pengembangan metode, pelaksanaan lapangan, dan pembahasan temuan penelitian.

Di SDI Al-Azhar 56 Malang pada Mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas 2 masih banyak menggunakan media buku ajar dibandingkan media yang bervariasi. Hal inilah yang menjadi salah satu penyebab mengapa siswa masih monoton dalam belajar Pendidikan Pancasila. Untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, peneliti membuat media Wordwall berbasis website sebagai bagian dari materi pembelajaran. Penelitian tersebut telah menghasilkan Wordwall berbasis website yang memiliki keunikan dalam kemampuannya menarik perhatian siswa dan menggugah minat mereka terhadap materi yang dipelajari. game

edukatif agar dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Paradigma ADDIE diterapkan dalam proses produksi media pembelajaran sekaligus pembuatan Wordwall berbasis website). Media yang tervalidasi dimasukkan ke dalam kurikulum Pendidikan Pancasila dengan memanfaatkan sumber daya sekolah yang ada saat ini. Oleh karena itu, media akan memberikan dampak terhadap pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Bagan 2. 1 Kerangka Berpikir



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan ini dilakukan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila Fase A di SD Islam Al Azhar 56 Malang. Jenis penelitian yang peneliti terapkan dalam penelitian ini adalah Research and Development (R&D). Jenis penelitian R&D digunakan untuk menghasilkan atau mengembangkan suatu produk serta mengetahui keefektifan produk tersebut.⁴³ Jenis penelitian ini merupakan cara ilmiah dalam melakukan penelitian, perancangan, produksi dan pengujian validitas produk yang sudah dikembangkan.⁴⁴.

Model ADDIE dipilih karena model ini bersifat sistematis dan fleksibel serta cocok digunakan dalam pengembangan media pembelajaran. ADDIE memungkinkan peneliti untuk memulai dengan identifikasi kebutuhan pembelajaran, kemudian secara bertahap merancang, membangun, menguji, dan mengevaluasi produk secara berkelanjutan. Model ini juga memfasilitasi proses revisi di setiap tahap, sehingga media yang dikembangkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, model ADDIE dianggap paling relevan

⁴³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2013).

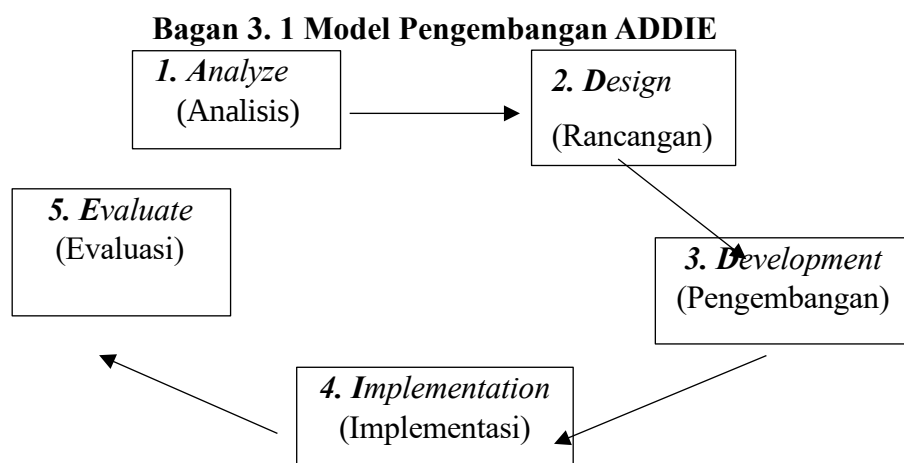
⁴⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Dan Pengembangan: Research and Development* (Bandung: Alfabeta, 2017).

untuk mendukung pengembangan media Wordwall berbasis Website yang dirancang untuk meningkatkan motivasi dan hasil elajar siswa di SDI Al Azhar 56 Malang.

Pengembangan media pembelajaran Wordwall berbasis website mengaplikasikan model pengembangan ADDIE yang ditulis dalam bukunya oleh Branch sebagai kependekan dari kata Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate yang merupakan tahap-tahap prosedur dari model pengembangan ADDIE dan diterapkan untuk meningkatkan kinerja pembelajaran.⁴⁵

B. Prosedur Pengembangan

Proses penciptaan produk dalam penelitian ini dilakukan secara sistematis mengacu pada langkah-langkah terstruktur yang terdapat dalam model pengembangan ADDIE. Berikut ini adalah prosedur pengembangan dengan model ADDIE:⁴⁶



⁴⁵ Robert Maribe Branch, *Instructional Design The ADDIE Approach* (New York:Springer, 2009).

⁴⁶ Yudi Hari Rayanto dan Sugianti, *Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2D2: Teori & Praktek* (Lembaga Akademik & Research Institute, 2020).

Berikut ini merupakan pemaparan gambar prosedur model pengembangan ADDIE di atas:

1) Analysis (Analisis)

Melalui kegiatan pengamatan dan wawancara di SDI Al Azhar 56 Malang, peneliti melakukan tahap analisis dengan prosedur umum, yakni menganalisis permasalahan kinerja, menentukan tujuan instruksional, mengkonfirmasi karakteristik siswa, mengidentifikasi sumber daya yang diperlukan, serta menyusun rencana kerja.⁴⁷

Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi masalah yang terjadi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas 2 SDI Al Azhar 56 Malang. Proses ini dilakukan melalui observasi di kelas V serta wawancara dengan guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Berdasarkan hasil observasi, ditemukan bahwa siswa menunjukkan motivasi belajar yang rendah, terlihat dari kecenderungan siswa lebih suka berbincang dibandingkan memperhatikan penjelasan guru, cepat merasa bosan, serta kurang fokus ketika pembelajaran berlangsung. Selain itu, metode pembelajaran yang digunakan guru cenderung monoton sehingga siswa tidak terlibat secara aktif. Dari wawancara dengan guru Pendidikan Pancasila kelas 2 diperoleh informasi bahwa keterbatasan media pembelajaran menjadi salah satu kendala utama.

⁴⁷ Robert Maribe Branch, *Instructional Design The ADDIE Approach* (New York:Springer, 2009).

Meski demikian, guru pernah mencoba menerapkan media interaktif menggunakan smart TV. Guru mengakui bahwa pembelajaran akan lebih efektif bila disertai media yang menarik, namun selama ini media masih jarang digunakan.

Berdasarkan temuan observasi dan wawancara tersebut, dapat disimpulkan bahwa permasalahan utama dalam pembelajaran adalah rendahnya motivasi dan keterlibatan siswa akibat keterbatasan variasi metode dan media. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang kreatif, menyenangkan, dan sesuai dengan kebutuhan siswa untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

2) Design (Desain)

Berdasarkan hasil penelitian pada tahap analisis, kemudian peneliti melakukan tahap perancangan content dan materi yang akan ditautkan dalam sebuah produk media pembelajaran Wordwall berbasis website.

- a. Peneliti mulai merancang Wordwall menentukan bentuk, kerangka, warna, gambar, dan materi yang sesuai materi untuk disajikan dalam media pembelajaran Wordwall berbasis website.
- b. Mengembangkan materi dengan pemetaan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran dan indikator ketercapaian tujuan pembelajaran.
- c. Menentukan alat evaluasi, peneliti menyusun alat ukur evaluasi produk berupa pre-test, pos-test, dan instrumen validitas untuk para validator ahli.

3) Development (Pengembangan)

Setelah melakukan tahap analisis dan desain, peneliti melakukan proses pengembangan produk.

- 1) Peneliti membuat produk media pembelajaran Wordwall berbasis website pada situs <https://Wordwall.net/create/pick> template dengan penyusunan draft sebagai berikut:

- 1) Halaman Petunjuk Penggunaan
- 2) Halaman Home
- 3) Halaman Absensi
- 4) Halaman Materi
- 5) Halaman Kuis
- 6) Halaman Profil

- 2) Validasi produk

Setelah membuat media pembelajaran Wordwall berbasis website, peneliti akan melakukan uji validitas sebelum diujicobakan. Validitas uji coba media pembelajaran Wordwall berbasis website akan diuji oleh para validator ahli yang meliputi:

- 1) Validator ahli media sebagai penguji validitas desain dan pengembangan media pembelajaran. Hal yang akan diuji oleh ahli media ialah tampilan fisik media pembelajaran Wordwall berbasis website seperti desain model dan tata letak, ketepatan font, warna, ukuran, kepadatan halaman, dll.

- 2) Validator ahli materi sebagai penguji validitas materi pelajaran. Hal yang akan diuji validitasnya oleh ahli materi ialah dari segi substansi materi yang sesuai, konsep, bahasa, evaluasi, keruntutan penyampaian materi, dls.
- 3) Validator ahli pembelajaran sebagai penguji validitas media pembelajaran. Hal yang akan diuji oleh ahli pembelajaran ialah praktikalitas media, kesesuaian pengembangan media dengan karakteristik guru dan siswa.

Berdasarkan hasil validasi, dilakukan revisi terhadap media untuk menyempurnakan kekurangan yang ditemukan. Setelah media direvisi, dilakukan uji coba terbatas di kelas 2 SDI Al Azhar 56 Malang untuk melihat respon siswa dan efektivitas media dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar.

4) Implementation (Implementasi)

Setelah media pembelajaran worwall berbasis website yang dikembangkan oleh peneliti memenuhi kriteria dan mendapat predikat valid diterapkan, maka produk siap untuk diimplementasikan pada siswa Fase A SDI Al Azhar 56 Malang yang terdiri dari 2 kelas. Dalam tahap implementasi peneliti juga mengamati perilaku siswa selama berjalannya pembelajaran untuk mengetahui pendorong dan penghambat penggunaan media pembelajaran Wordwall berbasis website dan bagaimana keterlibatan serta motivasi siswa selama

kegiatan berlangsung. Implementasi ini memberikan gambaran nyata mengenai efektivitas media dalam konteks kelas.

5) Evaluation (Evaluasi)

Tahap Evaluasi dilakukan untuk mengetahui efektivitas media dalam mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Evaluasi dilakukan secara formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilakukan selama proses implementasi, dengan cara mengamati keaktifan siswa dan mengumpulkan umpan balik dari guru dan siswa. Sementara itu, evaluasi sumatif dilakukan setelah implementasi selesai, melalui refleksi siswa dan wawancara guru untuk mengetahui perubahan motivasi dan hasil belajar siswa setelah menggunakan media Wordwall berbasis Website. Hasil evaluasi ini menjadi dasar untuk perbaikan media pada tahap pengembangan selanjutnya atau untuk distribusi lebih luas.

C. Uji Coba Produk

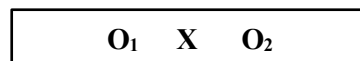
Dalam bidang Pendidikan, desain produk seperti media pembelajaran dapat langsung diuji coba, setelah divalidasi dan direvisi. Uji coba produk ini dimaksud untuk mendapatkan informasi apakah media aplikasi Wordwall yang baru tersebut lebih efektif dibandingkan dengan media pembelajaran yang lain.⁴⁸

1) Desain Uji Coba

⁴⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2009).

Penelitian ini menggunakan desain uji coba *one group pretest – posttest*. Desain penelitian ini menggabungkan *pretest* sebelum pemberian perlakuan dan *posttest* setelah perlakuan. Hal ini menghasilkan luaran yang lebih presisi karena memungkinkan perbandingan antara kondisi sebelum dan sesudah perlakuan. Kegiatan penelitian ini bertujuan untuk menilai perbedaan pemberian pada pembelajaran Wordwall berbasis Website terhadap motivasi dan hasil belajarsiswa kelas 2 SDI Al Azhar 56 Malang. Berikut ini adalah desain penelitian *One Grup Pretest – Posttest Design*.

Gambar 3. *One Grup Pretest – Posttest*



Keterangan:

X : Sebuah perlakuan pembelajaran menggunakan
Wordwall Berbasis Website *Liveworksheet*

O₁ : Nilai *pretest* (sebelum diberikan perlakuan)

O₂ : Nilai *posttest* (sesudah diberikan perlakuan)

2) Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas 2 Makkah dan 2 Madinah SDI Al Azhar 56 Malang. Dari uji coba tersebut, peneliti akan menemukan perbedaan respon siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan *Wordwall berbasis Website*, khususnya pada materi Pancasila.

D. Jenis Data

Data merupakan keterangan yang diperoleh dalam penelitian yang bisa dijadikan sebagai dasar kajian. Penelitian ini mencakup data kuantitatif dan kualitatif.

1. Data Kualitatif

Data kualitatif merupakan data yang berupa informasi yang didapatkan dari konsultasi peneliti dengan pembimbing serta saran dan masukan dari ahli dan guru. Selain itu, peneliti memperoleh data kualitatif dari hasil observasi dan wawancara bersama guru kelas, mengenai karakteristik siswa, materi pembelajaran serta buku ajar yang biasa digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi Pancasila.

2. Data kuantitatif

Data kuantitatif adalah data yang peneliti dapatkan dari hasil penilaian instrument validasi yang diberikan pada ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, hasil angket respon peserta didik terhadap kemenarikan media dan motivasi belajar, serta hasil pre-test dan pos-test peserta didik.

E. Instrumen Pengumpulan Data

Penelitian pengembangan ini menggunakan beberapa instrumen dalam mengumpulkan sejumlah data seperti berikut:

a) Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan secara sistematis dan sengaja melalui pengamatan dan pencatatan gejala-gejala yang diselidiki. Dalam penelitian ini, observasi dilakukan untuk memperoleh data awal mengenai kondisi pembelajaran Pendidikan Pancasila serta permasalahan yang terjadi di kelas. Observasi ini dilaksanakan sebelum pengembangan Wordwall berbasis Website dan selama proses penelitian berlangsung di SDI Al Azhar 56 Malang, kelas 2 SD. Melalui observasi ini, peneliti mengamati secara langsung kegiatan pembelajaran, aktivitas peserta didik, penggunaan media pembelajaran, serta situasi dan kondisi kelas, sambil mencatat temuan-temuan yang relevan. Hasil observasi tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih belum optimal. Hal ini terlihat dari kurangnya antusiasme peserta didik saat pembelajaran berlangsung, keterlibatan yang rendah dalam kegiatan belajar, serta kecenderungan peserta didik cepat merasa bosan. Selain itu, peserta didik belum menunjukkan dorongan belajar yang kuat untuk menyelesaikan tugas.

b) Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui percakapan terarah antara peneliti dan narasumber untuk memperoleh informasi yang mendalam sesuai dengan tujuan penelitian. Wawancara dilakukan dengan cara tanya jawab langsung antara peneliti dan guru kelas 2 SDI Al Azhar 56 Malang.

Dalam penelitian ini, jenis wawancara yang digunakan adalah wawancara semi-struktur. Wawancara ini dipilih karena peneliti telah menyiapkan pedoman pertanyaan sebagai acuan, namun tetap memiliki fleksibilitas untuk menggali informasi lebih mendalam sesuai dengan jawaban narasumber. Hasil wawancara menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih belum optimal, yang terlihat dari rendahnya minat, perhatian, keaktifan, dan ketekunan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

c) Dokumentasi

Dokumentasi diartikan sebagai pengumpulan bukti dan keterangan seperti gambar, kutipan, guntingan koran, dan bahan referensi lainnya. Dokumentasi digunakan dalam penelitian ini untuk memperoleh data pendukung dan memperkuat data hasil observasi dan wawancara. Dokumentasi dilakukan selama proses penelitian berlangsung, mulai dari tahap analisis kebutuhan, pengembangan produk, validasi ahli, hingga uji coba media Wordwall berbasis Website. Dokumentasi dilakukan dengan cara mengumpulkan dan mencatat dokumen berupa foto kegiatan pembelajaran Pendidikan Pancasila, proses pengembangan Wordwall berbasis Website, lembar validasi ahli, serta hasil uji coba produk. Hasil dokumentasi digunakan sebagai bukti keterlaksanaan penelitian dan sebagai pendukung dalam penarikan kesimpulan terkait pengembangan Wordwall berbasis Website untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

d) Angket

Angket atau kuisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Tujuan dari pemberian angket adalah untuk mengumpulkan data atau informasi dari responden mengenai pendapat, sikap, persepsi, pengalaman, atau kondisi tertentu secara sistematis dan terstruktur. Angket ini diberikan kepada ahli media, ahli materi, dan guru sebagai ahli pembelajaran serta peserta didik Kelas2 SDI Al Azhar 56 Malang. Berikut beberapa angket yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media berisikan tentang kelayakan media pembelajaran yang telah dibuat. Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan Wordwall berbasis Website untuk menunjang bahan ajar yang digunakan pada siswa kelas 2, Validator pada instrumen validasi tersebut adalah (Dr. Erwin, M. Pd) Validator yang dipilih merupakan seseorang yang berkompeten pada bidangnya. Berikut adalah kisi-kisi instrumen ahli media:

Tabel 3. 1 Angket Validasi Ahli Media

No.	Aspek	Indikator	Nomor butir	Jumlah butir
1	Bentuk Media	Bentuk dan warna menarik	1	1
		Kesederhanaan	2	1
		Kesesuaian ukuran	3	1
		Tipografi(huruf dan susunannya)	4,5	2
2	Kualitas	Media mudah dioperasikan.	6	1
		Kesesuaian dengan materi	7	1

	Media	Bahasa	8	1
3	Fungsi Media	Konsep belajar sambil bermain	9	`
		Mempermudah pembelajaran	10, 11	2
		Dapat meningkatkan mutu belajar mengajar	12,13,14,15	4
Jumlah				15

Kisi-kisi angket validasi media diadopsi dari Ulfatur Rizko(2025).⁴⁹

2. Validasi Ahli Materi

Dalam validasi ahli materi tersebut berisikan tentang kelayakan isi, kesesuaian materi serta tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya materi Pancasila untuk siswa kelas 2 SD/MI. Validator pada instrumen validasi tersebut adalah (Dr. Muhammad Iqbal Ripo Putra, M. Pd) berkompeten dalam memahami materi, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Data yang diperoleh peneliti digunakan sebagai acuan untuk merevisi produk yang dikembangkan supaya menjadi produk yang lebih layak untuk digunakan. Berikut ini adalah kisi-kisi angket ahli materi yang akan digunakan dalam penelitian ini.

⁴⁹ Ulfatur Rizko, “Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Pintar Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Di Mi Ihyaul Islam I Kabupaten Probolinggo” (2025).

Tabel 3. 2 Angket Validasi Ahli Materi

No.	Aspek	Indikator	Nomor butir	Jumlah butir
1	Isi Materi	Kesesuaian kurikulum	1,2	2
		Kesesuaian isi materi dengan CP dan TP	3,4	2
		Kemudahan dipahami	5,6	2
		Kedalaman soal	7,8,9	3
		Keefektifan kalimat	10,11	2
2	Kualitas Pembelajaran	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	12	1
		Sistematis	13	1
		Pemberian umpan balik	14,15	2
Jumlah				15

Kisi-kisi angket validasi media diadopsi dari Ulfatur Rizko(2025).⁵⁰

3. Validasi Ahli Pembelajaran

Validasi ahli pembelajaran berisi pernyataan-pernyataan terkait respon guru sebagai ahli dalam pembelajaran terhadap Wordwall berbasis Website pada pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya materi Pancasila. untuk siswa kelas 2 di SDI Al Azhar 56 Malang. Validator pada instrumen validasi tersebut adalah (Azizah Fikri Rifdah, M. A) Dengan adanya validasi ahli pembelajaran terhadap media yang telah dikembangkan, dapat membantu peneliti untuk mengetahui bagaimana respon guru terkait media pembelajaran yang telah peneliti kembangkan tersebut. Berikut adalah kisi-kisi validasi ahli pembelajaran.

⁵⁰ Ulfatur Rizko.

Tabel 3. 3 Angket Validasi Ahli Pembelajaran

No .	Aspek	Indikator	Nomor butir	Jumlah butir
1	Aspek pembelajar an	Kesesuaian materi		
		Kemudahan untuk dipahami		
		Kesesuaian dengan karakter siswa		
		Kedalaman soal		
2	Kualitas media	Kemudahan penggunaannya		
		Kesesuaian dengan materi		
		Bahasa		
3	Fungsi media	Konsep belajar sambil bermain		
		Pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru		
4	Bentuk media	Penyajian materi Pancasila		
		Bentuk dan warna menarik		
		Sederhana		
		Tipografi(huruf dan susunannya)		
Jumlah				

Kisi-kisi angket validasi media diadopsi dari Muhammad Firdaus dan Insih Wilujeng⁵¹

4. Angket Motivasi Belajar Peserta Didik

Validasi peserta didik ini merupakan angket motivasi belajar peserta didik berisi butir-butir pernyataan yang menggambarkan perubahan motivasi peserta didik dari sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan.

⁵¹ Muhammad Firdaus, “Jurnal Inovasi Pendidikan IPA Pengembangan LKPD Inkuiri Terbimbing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Peserta Didik” 4, no. 1 (2018): 26–40.

Tabel 3. 4 Kisi-kisi Angket Motivasi Belajar Siswa

No.	Aspek	Indikator	Nomor butir	Jumlah butir
1	Perhatian	Siswa fokus saat mengikuti pembelajaran dan memperhatikan penjelasan guru/media		
2	Minat	Siswa menunjukkan ketertarikan terhadap materi pelajaran dan media yang digunakan.		
3	Ketekunan	Siswa tetap berusaha menyelesaikan tugas atau permainan meskipun menemui kesulitan		
4	Antusiasme	Siswa menunjukkan rasa senang dan semangat dalam mengikuti kegiatan belajar		
5	Tanggung jawab	Siswa melaksanakan kewajiban belajarnya dengan penuh kesadaran dan kemandirian		
Jumlah				

Kisi-kisi angket motivasi belajar siswa diadopsi dari Ulfatur Rizko(2025)⁵²

5. Tes

Tes adalah latihan yang diberikan kepada seseorang untuk mengetahui seberapa besar pengetahuan, keterampilan dan kemampuan yang dimiliki. Dalam penelitian ini, tes yang digunakan adalah tes hasil belajar berbentuk tes tulis berupa soal pilihan ganda dan uraian yang terdapat dalam buku pembelajaran yang biasa digunakan guru dan peserta didik. Tes tersebut diberikan sebagai bentuk *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik

⁵² Ulfatur Rizko, “Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Pintar Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Di Mi Ihyaul Islam I Kabupaten Probolinggo.”

sebelum menggunakan Wordwall berbasis Website. Kemudian tes menggunakan Wordwall berbasis Website menjadi *posttest* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik. Hasil tersebut kemudian dianalisis untuk melihat peningkatan dan efektivitas media yang dikembangkan.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah cara atau prosedur yang digunakan peneliti untuk mengolah, mengorganisasikan, dan menafsirkan data yang telah dikumpulkan sehingga menjadi informasi yang bermakna serta dapat digunakan untuk menjawab rumusan masalah dan mencapai tujuan penelitian. Teknik-teknik analisis data dalam penelitian pengembangan ini meliputi sebagai berikut:

1) Data Kualitatif

Data kualitatif diperoleh dari wawancara pra-lapangan, pendapat atau respon guru dan peserta didik terkait produk Wordwall berbasis Website dan saran serta masukan dari tim ahli validasi. Data kualitatif dianalisis dengan analisis deskriptif kualitatif.

2) Data Kuantitatif

Data kuantitatif berupa angket validasi ahli dan respon validator terhadap produk Wordwall berbasis Website serta angket motivasi dan hasil belajar peserta didik. Dalam menganalisis data kuantitatif yang diperoleh, dilakukan teknik analisis sebagai berikut

a. Analisis Validitas Produk

Data yang dianalisis untuk menentukan tingkat validitas produk berasal dari angket validasi yang diberikan kepada ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran. Angket tersebut menggunakan skala Likert yang sesuai untuk mengukur sikap, opini, maupun persepsi responden terhadap suatu objek, dengan lima pilihan jawaban interval.

Tabel 3. 5 Kategori Skor Penilaian

Skor	Keterangan
1	Tidak Layak
2	Kurang Layak
3	Cukup Layak
4	Layak
5	Sangat Layak

Kategori skor penilaian diadopsi dari Qonita putri Yulianda dan Norida Canda Sakti.⁵³

Selanjutnya, hasil validasi dari para ahli dihitung menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\sum x_i}{\sum x} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Persentase Kelayakan

$\sum x_i$: Jumlah skor penilaian validator

$\sum x$: Jumlah skor maksimum

⁵³ Norida Canda Sakti Qonita Putri Yuliananda, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Dalam Bentuk Google Sites Untuk Peserta Didik Kelas XI IPS," *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JURKAMI)* 7 (2022).

100%: Bilangan konstan

Setelah diperoleh nilai akhir validasi para ahli, kemudian nilai tersebut dilihat kriteria kevalidannya berdasarkan skala kriteria kevalidan sebagai berikut:

Tabel 3. 6 Kriteria Presentase Angket Validasi

Presentase	Kriteria Kevalidan
$80\% \leq \text{skor} \leq 100\%$	Sangat valid
$61\% \leq \text{skor} \leq 80\%$	Valid
$41\% \leq \text{skor} \leq 60\%$	Cukup valid
$21\% \leq \text{skor} \leq 40\%$	Kurang valid
$0\% \leq \text{skor} \leq 20\%$	Tidak Valid

Kategori skor penilaian diadopsi dari Qonita putri Yulianda

dan Norida Canda Sakti.⁵⁴

b. Analisis Keefektifan Media

Keefektifan media Wordwall berbasis website dalam penelitian ini diukur melalui dua parameter utama, yakni motivasi belajar dan hasil belajar kognitif siswa pada materi Pancasila. Analisis ini bertujuan untuk mengevaluasi signifikansi pengaruh penggunaan media terhadap peningkatan minat dan pemahaman siswa setelah intervensi dilakukan.

c. Analisis Motivasi Belajar Siswa

Tingkat motivasi diukur menggunakan angket yang diberikan sebelum (pre-questionnaire) dan sesudah (post-questionnaire)

⁵⁴ Qonita Putri Yuliananda.

penggunaan media. Data kuantitatif yang diperoleh diolah melalui dua tahapan: (1) menghitung rata-rata skor motivasi, dan (2) menghitung persentase peningkatan motivasi menggunakan rumus:

$$P = \frac{(M_2 - M_1)}{M_1} \times 100\%$$

Keterangan

P : Persentase peningkatan motivasi belajar

M_1 : Rata-rata skor motivasi sebelum penggunaan media

M_2 : Rata-rata skor motivasi sesudah penggunaan media

Tingkat keefektifan peningkatan motivasi kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria pada Tabel 3.8

Tabel 3. 7 Kriteria Keefektifan Motivasi Belajar

Presentase Peningkatan	Kategori Keefektifan Motivasi Belajar
Skor $\geq 76\%$	Sangat Efektif
$61\% \leq \text{skor} \leq 75\%$	Efektif
$41\% \leq \text{skor} \leq 60\%$	Cukup Efektif
$21\% \leq \text{skor} \leq 40\%$	Kurang Efektif
Skor $\leq 20\%$	Tidak Efektif

d. Analisis Hasil Belajar Siswa

Analisis hasil belajar dilakukan untuk mengukur peningkatan kemampuan kognitif melalui perolehan skor pretest dan posttest. Peningkatan tersebut dihitung menggunakan rumus Normalized Gain (N-Gain) untuk mendapatkan gambaran peningkatan yang objektif tanpa dipengaruhi oleh perbedaan skor awal siswa. Adapun rumus N-Gain yang digunakan adalah:

$$N - Gain = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ Maksimum - Skor\ Pretest}$$

Perolehan normalisasi N-Gain diklasifikasikan menjadi tiga kategori. Berikut kualifikasi kriteria yang dimiliki N-Gain yaitu:⁵⁵

Tabel 3. 8 Tabel Normalized Gain

No	N-Gain	Kriteria
1	$G > 0,7$	Tinggi
2	$0,3 \leq G \leq 0,7$	Sedang
3	$G < 0,3$	Rendah

6. Analisis Hasil Observasi dan Wawancara

Peneliti menggunakan teknik analisis data kualitatif menurut Miles dan Huberman, yang meliputi tiga komponen utama yakni: reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Penerapan teknik tersebut dalam penelitian ini diuraikan sebagai berikut:

a) Reduksi Data

Proses reduksi data dimulai sejak tahap studi pendahuluan, yakni saat mengidentifikasi permasalahan terkait kebutuhan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SDI Al Azhar 56 Malang. Selama pengumpulan data, peneliti secara aktif menyeleksi, menyederhanakan, dan mentransformasikan data mentah hasil observasi kelas serta wawancara bersama guru. Proses ini melibatkan kategorisasi poin-poin penting mengenai kendala belajar siswa, metode mengajar yang digunakan, serta spesifikasi

⁵⁵ Rustina Sundayana, *Statistika Penelitian Pendidikan* (Bandung:Alfabeta, 2014).

media Wordwall berbasis Website yang diharapkan. Tujuannya adalah menghasilkan data yang terfokus dan terkelola guna mempermudah analisis kebutuhan pengembangan produk.

b) Penyajian Data

Penyajian data dilakukan dengan mengorganisir informasi yang telah direduksi ke dalam bentuk narasi deskriptif, tabel, atau bagan yang sistematis. Tujuan utamanya adalah menyajikan data mengenai kondisi objektif di lapangan dan hasil uji coba media secara terperinci. Dengan penyajian yang optimal, peneliti dapat lebih mudah memahami keterkaitan antar-data, seperti hubungan antara penggunaan Wordwall berbasis Website Pintar dengan peningkatan motivasi belajar siswa. Hal ini menjadi landasan kuat untuk menjawab rumusan masalah mengenai validitas, kepraktisan, dan keefektifan media yang dikembangkan.

c) Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan merupakan tahap akhir untuk merangkum temuan utama mengenai kelayakan dan dampak penggunaan media Wordwall berbasis Website dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada materi Pancasila. Kesimpulan yang diambil akan diverifikasi melalui teknik triangulasi data membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumen nilai serta peninjauan kembali prosedur penelitian guna memastikan kredibilitas temuan sebelum naskah tesis difinalisasi.

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

A. Proses Pengembangan

Penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran Wordwall berbasis website yang dirancang dengan pendekatan pembelajaran interaktif dan berpusat pada siswa. Media pembelajaran Wordwall berbasis Website yang dikembangkan telah diuji cobakan kepada siswa kelas 2 di SDI Al Azhar 56 Malang pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Materi yang disajikan dalam media Wordwall disusun berdasarkan Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP), serta disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Produk media pembelajaran ini digunakan sebagai sarana belajar untuk membantu siswa memahami materi Pancasila dengan lebih menarik, interaktif, dan kontekstual, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Pengembangan media pembelajaran Wordwall berbasis Website ini dilakukan menggunakan model penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D) dengan pendekatan ADDIE yang terdiri atas lima tahapan. Pertama, Analysis (Analisis) dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan utama dalam proses pembelajaran, khususnya rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa. Kedua, Design (Perancangan) berfokus pada penyusunan desain media Wordwall berbasis website yang disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran dan karakteristik siswa sekolah dasar.

Ketiga, Development (Pengembangan) meliputi proses pembuatan media Wordwall, penyusunan aktivitas permainan interaktif, serta validasi oleh ahli media dan ahli materi dan ahli pembelajaran untuk mengetahui tingkat kelayakan produk sebelum diterapkan di sekolah. Keempat, Implementation (Implementasi) dilakukan dengan menerapkan media Wordwall berbasis website dalam kegiatan pembelajaran di SDI Al Azhar 56 Malang untuk mengetahui efektivitas media dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Kelima, Evaluation (Evaluasi) bertujuan untuk menilai tingkat keberhasilan media pembelajaran yang dikembangkan serta mengidentifikasi kekurangan yang perlu diperbaiki agar media menjadi lebih optimal digunakan dalam proses pembelajaran. Melalui tahapan tersebut, penelitian ini menunjukkan proses yang sistematis dalam mengembangkan media pembelajaran Wordwall berbasis website pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila guna meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di SDI Al Azhar 56 Malang.

1. Analysis (Analisis)

Tahapan analisis dalam penelitian ini diawali dengan kegiatan identifikasi masalah dan analisis kebutuhan pembelajaran. Proses analisis dilakukan melalui kegiatan observasi dan wawancara dengan guru di SDI Al Azhar 56 Malang untuk memperoleh gambaran nyata mengenai kondisi pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas.

Berdasarkan hasil identifikasi, diketahui bahwa proses pembelajaran masih didominasi penggunaan metode konvensional seperti ceramah,

buku paket, dan latihan soal tertulis sehingga pembelajaran cenderung monoton dan kurang menarik perhatian siswa. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif menyebabkan sebagian siswa mudah merasa bosan, kurang fokus, dan kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya motivasi belajar serta kurang optimalnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Guru juga menyampaikan bahwa siswa lebih antusias ketika pembelajaran menggunakan media berbasis teknologi dan permainan edukatif. Namun, pemanfaatan media pembelajaran digital interaktif di sekolah masih belum maksimal. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar lebih menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Sebagai solusi atas permasalahan tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran Wordwall berbasis website dengan memanfaatkan platform Wordwall (https://wordwall.net/?utm_source=chatgpt.com) dan Canva (<https://www.canva.com/>). Pengembangan media ini bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan melalui aktivitas permainan edukatif berbasis digital. Selain itu, penggunaan media Wordwall berbasis website diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Pengembangan media ini juga bertujuan untuk mengetahui tingkat keefektifan media Wordwall berbasis website dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, serta mengetahui respon dan ketertarikan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis website dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, maka kebutuhan pengembangan media pembelajaran ini dapat diuraikan sebagai upaya inovatif dalam mendukung implementasi pembelajaran yang lebih optimal, aktif, dan bermakna di SDI Al Azhar 56 Malang selama pembelajaran.

a) Analisis Kebutuhan Materi

Analisis kebutuhan materi dilakukan melalui kegiatan wawancara secara langsung dengan wali kelas 2 yang sekaligus menjadi guru Pendidikan Pancasila di SDI Al Azhar 56 Malang. Kegiatan ini bertujuan untuk menggali informasi terkait kesulitan yang dihadapi dalam proses pembelajaran serta kebutuhan peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Berikut beberapa pertanyaan yang diajukan oleh peneliti:

Analisis kebutuhan materi dilakukan melalui kegiatan wawancara secara langsung dengan guru kelas II sekaligus guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SDI Al Azhar 56 Malang. Kegiatan ini bertujuan untuk menggali informasi terkait kesulitan yang dihadapi dalam proses pembelajaran serta kebutuhan siswa terhadap materi yang

diajarkan, khususnya materi Pancasila kelas II sekolah dasar. Berikut beberapa pertanyaan yang diajukan oleh peneliti:

Peneliti: *“Apakah terdapat kesulitan dalam mengajarkan mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas II, khususnya materi Pancasila, Bu?”*

Guru: *“Iya, ada beberapa kendala. Biasanya siswa cepat bosan kalau pembelajaran hanya menggunakan buku paket dan penjelasan lisan saja. Apalagi materi Pancasila banyak hafalan sila dan lambangnya, jadi anak-anak kadang kurang fokus dan sulit memahami maknanya. Kalau hanya membaca tulisan di buku, mereka cepat kehilangan perhatian.”*

Peneliti: *“Penelitian ini bermaksud mengembangkan media pembelajaran Wordwall berbasis website untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Apakah sebelumnya Ibu pernah menggunakan media Wordwall dalam pembelajaran?”*

Guru: *“Belum pernah secara langsung menggunakan Wordwall, tetapi saya pernah melihat contoh permainan pembelajaran berbasis website seperti itu. Menurut saya media seperti itu bagus karena tampilannya menarik dan cocok untuk anak-anak sekolah dasar.”*

Peneliti: *“Menurut Ibu, apakah penggunaan media Wordwall berbasis website nantinya dapat membantu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa?”*

Guru: *“Saya yakin bisa membantu, karena anak-anak sekarang lebih tertarik kalau belajar menggunakan permainan dan media digital. Kalau tampilannya menarik, ada gambar, warna, dan permainan interaktif, biasanya mereka jadi lebih semangat mengikuti pembelajaran.”*

Berdasarkan kegiatan wawancara dengan guru kelas 2 sekaligus guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SDI Al Azhar 56 Malang, ditemukan bahwa sekolah membutuhkan pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif, khususnya pada materi Pancasila kelas II sekolah dasar. Media pembelajaran yang digunakan selama ini masih berupa buku paket dan lembar latihan sederhana sehingga kurang mampu menarik perhatian siswa. Materi pembelajaran cenderung didominasi tulisan tanpa didukung gambar, warna, maupun aktivitas interaktif yang dapat meningkatkan minat belajar siswa. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran Wordwall berbasis website dinilai mampu menjadi solusi untuk menciptakan pembelajaran Pendidikan Pancasila yang lebih menarik, menyenangkan, dan bermakna.

b) Analisis Kebutuhan Siswa

Kegiatan analisis kebutuhan siswa dilakukan untuk menggali informasi mengenai kendala belajar serta jenis media pembelajaran yang paling dibutuhkan siswa dalam proses pembelajaran Pendidikan

Pancasila materi Pancasila kelas 2 di SDI Al Azhar 56 Malang. Berikut beberapa pertanyaan yang diajukan peneliti:

Peneliti: *“Berdasarkan pengamatan Ibu di kelas, bagaimana respon dan antusiasme siswa kelas II saat mempelajari materi Pancasila menggunakan buku paket atau media yang tersedia saat ini?”*

Guru: *“Kalau menggunakan buku paket saja, biasanya anak-anak cepat bosan. Mereka kadang sulit fokus ketika harus membaca materi atau menghafalkan sila-sila Pancasila hanya dari tulisan. Apalagi untuk siswa kelas rendah, mereka lebih suka belajar sambil melihat gambar atau bermain.”*

Peneliti: *“Apakah rendahnya motivasi tersebut memberikan dampak terhadap hasil belajar siswa pada materi Pancasila?”*

Guru: *“Iya, cukup berpengaruh. Ada beberapa siswa yang masih sulit membedakan lambang sila Pancasila dan memahami contoh penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Saat evaluasi, masih ada siswa yang nilainya kurang maksimal karena kurang memahami materi.”*

Peneliti: *“Apabila saya mengembangkan media pembelajaran Wordwall berbasis website yang berisi permainan edukatif interaktif seperti kuis, mencocokkan gambar lambang sila, roda putar, dan permainan lainnya, menurut Ibu apakah hal tersebut dapat membantu mengatasi kendala belajar siswa?”*

Guru: “Menurut saya pasti sangat membantu. Anak-anak sekarang lebih tertarik belajar menggunakan media digital dan permainan. Kalau pembelajarannya dibuat seperti game dengan gambar dan warna yang menarik, mereka pasti lebih semangat belajar dan lebih mudah memahami materi.”

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, ditemukan bahwa siswa cenderung memiliki motivasi belajar yang rendah pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya materi Pancasila kelas II sekolah dasar. Hal ini disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas pada buku paket dan metode pembelajaran konvensional sehingga kurang menarik perhatian siswa secara visual maupun interaktif.

Kebutuhan utama siswa saat ini adalah media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan tidak membosankan. Siswa membutuhkan stimulus visual seperti gambar, animasi, warna menarik, dan aktivitas permainan edukatif yang dapat meningkatkan perhatian serta keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran Wordwall berbasis website diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, meningkatkan motivasi belajar, serta membantu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan, khususnya dalam memahami materi Pancasila di SDI Al Azhar 56 Malang. akna bagi siswa sekolah dasar.

c) Analisis Karakteristik Siswa

Analisis karakteristik siswa dilakukan untuk memahami profil siswa kelas II sekolah dasar sebagai subjek penelitian di SDI Al Azhar 56 Malang. Berikut pertanyaan yang diajukan kepada guru:

Peneliti: *“Terkait karakteristik siswa kelas II, bagaimana kemampuan mereka dalam memahami materi Pendidikan Pancasila dan bagaimana kecenderungan gaya belajar mereka di kelas, Bu?”*

Guru: *“Kalau siswa kelas II itu memang masih suka cepat bosan dan belum bisa fokus terlalu lama. Mereka lebih suka belajar sambil bermain atau melihat gambar-gambar menarik. Untuk materi Pancasila sendiri, anak-anak biasanya lebih mudah memahami kalau ada contoh gambar, permainan, atau aktivitas langsung dibanding hanya membaca buku.”*

Peneliti: *“Mengingat rentang perhatian siswa yang masih cukup singkat, apakah penggunaan media pembelajaran digital interaktif dapat membantu menjaga konsentrasi mereka selama proses pembelajaran berlangsung?”*

Guru: *“Sangat cocok sekali. Anak-anak sekarang memang lebih tertarik dengan media digital seperti permainan di HP atau laptop. Kalau pembelajarannya dibuat seperti game, biasanya mereka lebih semangat dan fokus lebih lama saat belajar.”*

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, ditemukan bahwa karakteristik utama siswa kelas II adalah durasi konsentrasi yang relatif pendek dan tingginya minat terhadap media visual serta aktivitas interaktif. Dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya materi Pancasila, siswa cenderung mengalami kesulitan apabila pembelajaran hanya disampaikan melalui teks atau penjelasan verbal tanpa dukungan gambar maupun permainan edukatif.

Selain itu, kemampuan membaca siswa kelas II masih dalam tahap perkembangan sehingga diperlukan media pembelajaran yang tidak hanya mengandalkan teks, tetapi juga memanfaatkan unsur visual, warna, gambar, dan aktivitas interaktif. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran Wordwall berbasis website dinilai sangat sesuai dengan karakteristik siswa kelas II sekolah dasar.

Fitur interaktif dalam media Wordwall seperti mencocokkan gambar lambang sila Pancasila, kuis pilihan ganda, roda putar, permainan mencari pasangan jawaban, dan tampilan warna yang menarik diharapkan mampu membantu siswa tetap fokus, aktif, dan antusias selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, media pembelajaran Wordwall berbasis website dapat menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada materi Pancasila di SDI Al Azhar 56 Malang.

2. Design (Perancangan)

Setelah melakukan tahap analisis, peneliti mengembangkan solusi terhadap kekurangan media pembelajaran yang digunakan sebelumnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Selanjutnya, peneliti merencanakan langkah-langkah dalam mengembangkan media pembelajaran Wordwall berbasis website agar sesuai dengan kebutuhan siswa serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Peneliti mendesain media pembelajaran Wordwall berbasis website dengan beberapa komponen utama, antara lain yaitu: 1. Halaman utama (cover media), 2. Petunjuk penggunaan media, 3. Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP), 4. Materi Pendidikan Pancasila tentang Pancasila kelas 2 SD, 5. Permainan edukatif interaktif, 6. Latihan soal kuis dan evaluasi pembelajaran, 7. Tampilan skor hasil belajar, 8. Informasi profil penyusun media.

Desain media dibuat dengan tampilan visual yang menarik menggunakan kombinasi warna cerah, gambar ilustratif, ikon permainan, dan navigasi sederhana agar mudah digunakan oleh siswa sekolah dasar. Selain itu, media dirancang berbasis website sehingga dapat diakses menggunakan laptop maupun smartphone.

3. Development (Pengembangan)

Pada tahap ini, peneliti merealisasikan produk atau media pembelajaran yang telah dirancang pada tahap sebelumnya. Menurut Branch, tahap pengembangan juga meliputi proses validasi dan uji coba

produk dengan tujuan memperoleh penilaian, saran, serta meminimalisir kesalahan sehingga media dapat direvisi dan disempurnakan sebelum digunakan dalam pembelajaran. Berikut penjabaran dalam tahap pengembangan:

a) Membuat Produk

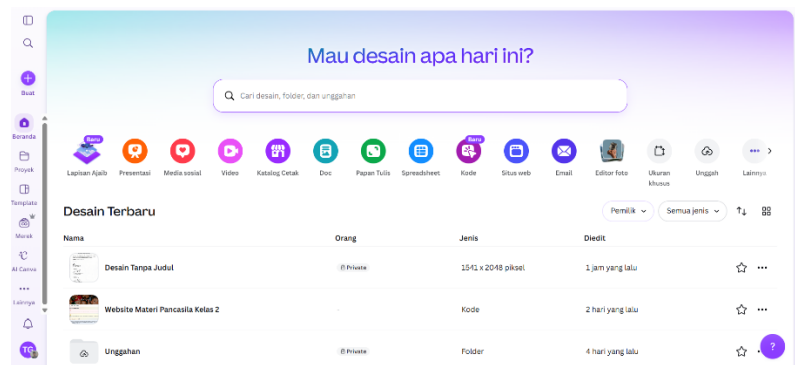
Pada tahap ini, peneliti merealisasikan produk media pembelajaran Wordwall berbasis website menggunakan platform [Wordwall] (https://wordwall.net/?utm_source=chatgpt.com) serta aplikasi Canva (<https://www.canva.com/>) sebagai pendukung desain tampilan visual media. Proses pengembangan dilakukan dengan menyusun materi Pendidikan Pancasila kelas 2 SD tentang Pancasila ke dalam berbagai aktivitas permainan interaktif yang menarik dan mudah dipahami siswa.

Beberapa template permainan yang digunakan dalam media Wordwall antara lain: 1. Quiz (kuis interaktif) 2. Whack a mole 3. Airplane 4. Maze chase

Setiap aktivitas permainan dirancang menggunakan gambar, warna, animasi, dan ilustrasi menarik agar mampu meningkatkan perhatian serta motivasi belajar siswa. Selain itu, media juga dilengkapi fitur skor otomatis dan umpan balik langsung sehingga siswa dapat mengetahui hasil pengerjaan mereka secara mandiri. Berikut ini merupakan hasil pengembangan media pembelajaran

Wordwall berbasis website pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Pancasila kelas 2 SD di SDI Al Azhar 56 Malang.

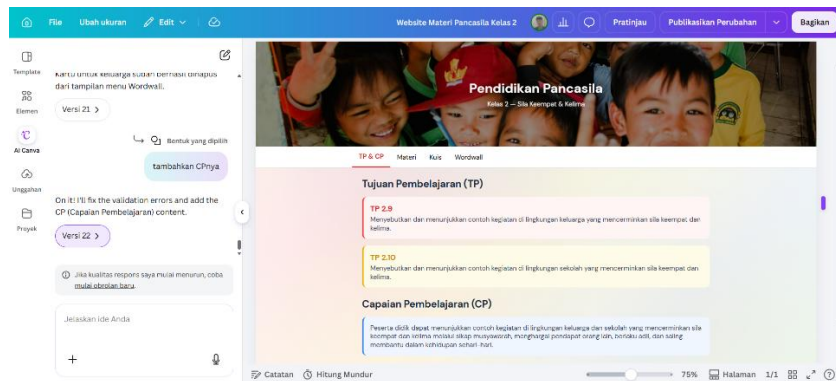
1) Menu Utama



Halaman ini merupakan halaman awal media pembelajaran interaktif berbasis web. Pengguna perlu melakukan proses login terlebih dahulu untuk mulai menggunakan media. Pengguna dapat memilih untuk masuk menggunakan akun Google.

Setelah proses login berhasil, pengguna akan diarahkan ke menu utama media pembelajaran yang berisi materi interaktif, kuis dan materi yang di hyperlink dengan wordwall, serta fitur lainnya. Media ini dirancang agar siswa dapat belajar secara mandiri maupun dengan bimbingan guru melalui tahapan pembelajaran mendalam yang sistematis dan interaktif.

2) Tampilan Untuk merancang media Website dan menyambungkan dengan Wordwall

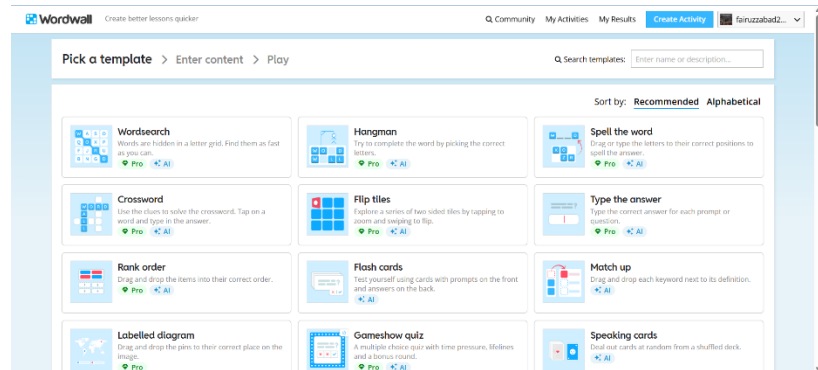


Halaman ini digunakan oleh guru untuk merancang media pembelajaran berbasis website menggunakan Ai Canva yang nanti akan di hyperlinkkan dengan aplikasi Wordwall.

Pada tahap awal guru bisa menulis di kolom ketik Ai canva dengan mengisi mata pelajaran, materi pelajaran, CP, TP, ATP, Tata cara penggunaan, Kuis, Presensi, Soal, dan bisa juga membuat desain background sesuai dengan pembelajaran, guru juga bisa memasukkan Voice.

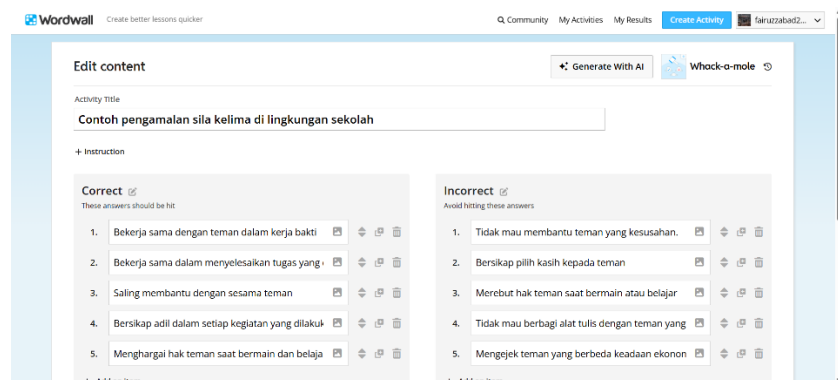
Setelah semua informasi diisi dengan benar guru bisa memulai melakukan hyperlink website dengan Wordwall sesuai dengan yang diinginkan dan semenarik mungkin sehingga dapat membuat siswa tertarik dengan media tersebut.

3) Tampilan Menu Wordwall



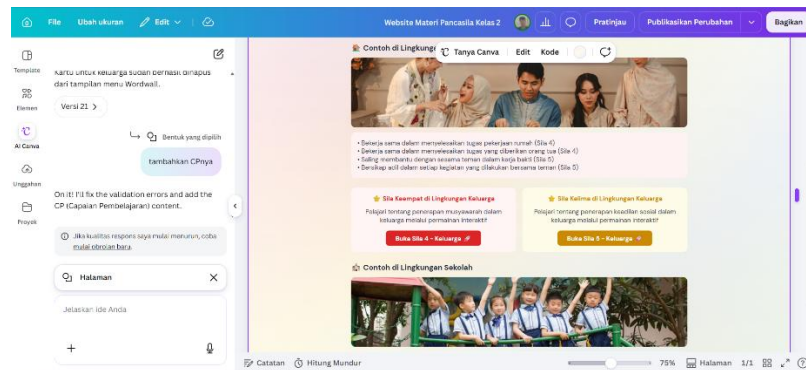
Pada halaman ini guru dapat memilih berbagai macam template yang menarik dan dapat berupa game yang dikaitkan dengan materi dan kuis pembelajaran.

4) Tampilan merancang wordwall sesuai dengan materi



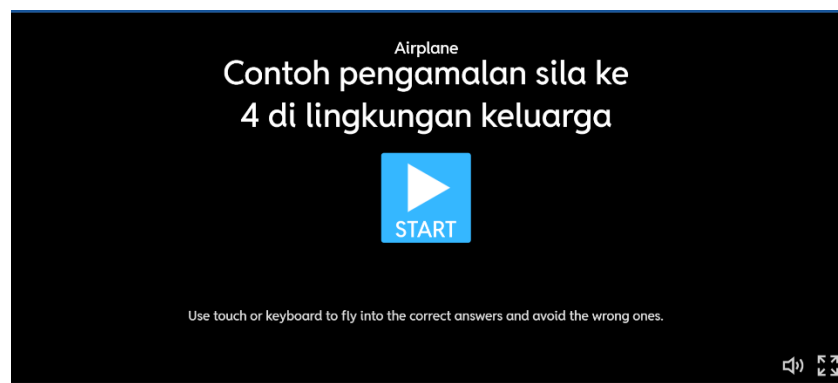
Pada halaman ini guru dapat merancang dengan memasukkan materi dan kuis Pendidikan Pancasila, guru dapat merubah bagian yang benar dan bagian yang salah dengan menyesuaikan template yang sudah dipilih.

5) Tampilan materi dan kuis yang di hyperlink dengan Wordwall



Pada halaman ini berisi materi yang sudah di hyperlinkkan dengan Wordwall, dengan meng-klik buka sila ke 4-keluarga, dan sila ke-5 keluarga, setelah itu akan otomatis di arahkan di aplikasi Wordwall sesuai materi yang telah guru rancang.

6) Tampilan Wordwall yang sudah di hyperlink dengan Website



Setelah meng-klik materi wordwall, akan diarahkan ke aplikasi Wordwallnya, selanjutnya siswa dapat mengaplikasikan dengan memencet Start dan melanjutkan pembelajaran menggunakan Wordwall, hasil benar salahnya akan otomatis keluar.

4. Implementation (Implementasi)

Pada tahap implementasi ini, peneliti mulai mengujicobakan produk yang telah direvisi berdasarkan komentar atau saran dari para validator. Produk ini diimplenetasikan untuk mengetahui tingkat motivasi dan hasil belajar siswa kelas 2 SDI Al Azhar 56 Malang pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Pancasila.

Selain itu, pada tahap ini peneliti terlebih dahulu memberikan soal pre-test di awal pembelajaran untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik. Selanjutnya, peserta didik diarahkan untuk mengakses media Wordwall berbasis Website melalui tautan yang telah disediakan. Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti memberikan arahan serta pendampingan kepada peserta didik dalam memahami materi dan menyelesaikan latihan yang tersedia. Setelah itu, peneliti juga membagikan soal posttest untuk mengetahui hasil belajar peserta didik serta angket untuk mengetahui motivasi peserta didik terhadap penggunaan Wordwall berbasis Website.

5. Evaluation (Evaluasi)

Langkah terakhir dari tahap pengembangan ini adalah evaluasi. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui hasil meningkatnya motivasi dan hasil belajar siswa. Motivasi belajar siswa dilihat dari angket kuesioner yang diberikan kepada peserta didik setelah menggunakan Wordwall berbasis Website. Sedangkan peningkatan

hasil belajar diketahui melalui hasil perhitungan dari soal pretest dan posttest.

B. Penyajian dan Analisis Data Uji Produk

1. Validitas Produk Pengembangan

Proses validasi Wordwall berbasis Website berlangsung dalam tiga tahap. Validasi dilakukan oleh dosen ahli media, dilanjutkan dengan penilaian oleh dosen ahli materi, dan diakhiri dengan validasi oleh guru ahli pembelajaran. Selama tahap validasi ini, peneliti mengumpulkan data kualitatif dan kuantitatif. Wawasan kualitatif diperoleh dari saran dan umpan balik yang diberikan oleh validator, sementara data kuantitatif diperoleh dari kuesioner skala Likert dan perhitungan skor selanjutnya. Hasil validasi yang diberikan oleh validator ahli meliputi:

a) Hasil Validasi Ahli Media

Validasi media dilakukan oleh Dr. Erwin, M. Pd., selaku pakar media. Tujuan dilakukannya validasi media ini adalah untuk mengetahui kemenarikan media serta keselarasan tema, gambar, dan kejelasan tulisan terhadap materi yang disampaikan. Berikut merupakan hasil validasi dari ahli media:

Tabel 4. 1 Hasil Validasi Ahli Media

No	Komponen Penilaian	Skor	Catatan
1.	Bentuk dan warna media menarik bagi siswa.	5	
2.	Tampilan media sederhana dan tidak membingungkan.	4	

3.	Media sesuai dengan kebutuhan siswa dan tempat belajar.	4	
4.	Jenis huruf yang digunakan mudah dibaca oleh siswa.	4	
5.	Penataan tulisan dalam media rapi dan nyaman dipandang.	4	
6.	Siswa dapat menggunakan media ini dengan mudah tanpa bantuan terus-menerus	4	
7.	Isi media sesuai dengan materi Pancasila	4	
8.	Bahasa yang digunakan dalam media mudah dipahami oleh siswa.	4	
9.	Media mencerminkan konsep belajar sambil bermain.	5	
10.	Media ini mempermudah siswa dalam memahami materi Pancasila.	5	
11.	Media ini membantu guru dalam proses pembelajaran di kelas.	5	
12.	Siswa tertarik untuk menggunakan media secara berulang.	4	
13.	Media meningkatkan interaksi antara siswa dan guru.	4	
14.	Media mendorong siswa aktif selama pembelajaran.	4	
15.	Media ini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.	4	
Jumlah Skor		64	
Presentase Rata-rata		85,33	
Kategori		Sangat Valid	

Data yang disajikan di atas menjalani analisis menyeluruh dengan menggunakan perhitungan berikut:

$$P = \frac{\sum x_i}{\sum x} \times 100\%$$

$$P = \frac{64}{75} = 100\% = 85,33\%$$

Berdasarkan data yang tersaji pada Tabel 4.1, hasil validasi oleh ahli media menunjukkan perolehan skor total sebesar 64 dengan persentase kevalidan mencapai 85,33%. Berdasarkan kriteria kelayakan yang telah ditetapkan, pencapaian tersebut menempatkan media Wordwall berbasis Website dalam kategori 'Sangat Valid'. Hasil penilaian ini mengonfirmasi bahwa media Wordwall berbasis Website telah memenuhi standar kelayakan dari aspek estetika, kualitas teknis, dan fungsi instruksional. Penilaian tertinggi terdapat pada aspek fungsi media, di mana instrumen ini dinilai mampu merepresentasikan konsep game-based learning (belajar sambil bermain) secara optimal serta mendorong interaksi aktif antara guru dan siswa. Secara visual, media dinilai menarik dengan komposisi komponen yang proporsional sehingga menunjang kemudahan penggunaan bagi siswa sekolah dasar. Meskipun secara keseluruhan dinyatakan sangat valid, terdapat catatan perbaikan pada indikator nomor 5 mengenai aspek tipografi. Validator menyarankan dilakukannya optimasi pada ukuran huruf untuk menjamin tingkat keterbacaan (readability) yang lebih baik bagi siswa kelas 2. Saran tersebut telah ditindaklanjuti oleh peneliti sebagai upaya penyempurnaan media sebelum memasuki tahap implementasi.

b) Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi materi dilakukan oleh Bapak Dr. Muhammad Iqbal Ripo Putra, M. Pd Tujuan dilakukannya validasi materi adalah untuk

mengetahui kelayakan serta kesesuaian materi yang ada pada media Wordwal berbasis Website dengan CP, TP serta modul pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti. Berikut hasil validasi dari ahli materi:

Tabel 4. 2 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Komponen Penilaian	Skor	Catatan
1.	Materi dalam media sesuai dengan kurikulum yang berlaku.	5	
2.	Materi sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP).	5	
3.	Penyajian konten mendukung ketercapaian CP dan TP secara konkret.	4	
4.	Materi melatih siswa sesuai indikator TP pada jenjang kelas yang dituju.	5	
5.	Materi mudah dipahami oleh siswa kelas 2 SD.	5	
6.	Penyajian materi disesuaikan dengan tingkat perkembangan bahasa siswa.	4	
7.	Soal yang disediakan mencakup tingkat pemahaman dan penerapan materi.	4	
8.	Soal menstimulasi kemampuan berpikir siswa (analisis, evaluasi, dsb).	4	Pastikan kemampuan analisis dan evaluasi itu cocok dengan level kelas 2 SD
9.	Soal mencerminkan variasi tingkat kognitif.	4	
10.	Kalimat yang digunakan dalam media singkat, padat, dan tidak ambigu.	4	Anda perlu memperbaiki beberapa aspek tata bahasa dan konteks agar sesuai dengan standar PUEBI

11.	Aktivitas siswa dalam media sesuai dengan tujuan pembelajaran.	4	
12.	Materi memfasilitasi ketercapaian tujuan melalui praktik bermain.	4	
13.	Materi disusun secara sistematis dan logis.	4	
14.	Media memberikan umpan balik terhadap jawaban atau aktivitas siswa.	5	
15.	Penyampaian umpan balik memotivasi siswa untuk memperbaiki kesalahan.	4	Umpan balik sebaiknya tidak hanya menunjukan kunci jawaban akan tetapi diberikan penjelasan alasanya jawabanya
Jumlah Skor		65	
Presentase Rata-rata		86,66	
Kategori		Sangat Valid	

Berdasarkan rekapitulasi penilaian pada Tabel 4.2, hasil validasi oleh ahli materi menghasilkan skor total sebesar 65 dengan persentase kevalidan 86%. Secara komprehensif, pencapaian tersebut menempatkan aspek materi media Wordwal berbasis Website dalam kategori 'Sangat Valid'. Penilaian ini mengindikasikan bahwa substansi konten dan kualitas pedagogis dalam media telah selaras dengan kurikulum, Capaian Pembelajaran (CP), dan Tujuan Pembelajaran (TP) Pendidikan Pancasila untuk kelas 2. Materi dinilai telah disusun secara sistematis dan logis, sehingga mampu memfasilitasi proses internalisasi konsep melalui aktivitas bermain. Merespon temuan tersebut, validator memberikan

saran“Kegiatan menentukan pakaian piknik jarang terjadi di lingkungan sekolah dasar. Anda sebaiknya mengganti contoh tersebut dengan diskusi untuk menentukan jadwal piket kelas atau berunding untuk memilih permainan saat jam istirahat. Contoh ini lebih nyata dan sering dialami oleh siswa.” Peneliti telah menindaklanjuti masukan tersebut melalui revisi konten guna memastikan konteks tersebut lebih mudah dipahami secara intuitif oleh siswa sebelum media diimplementasikan.

c) Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Data hasil penilaian objektif dari ahli materi yang mencakup dimensi substansi isi serta kualitas pedagogis dalam media Wordwall berbasis Website terangkum secara sistematis pada Tabel 4.3.

Tabel 4. 3 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

No	Komponen Penilaian	Skor	Catatan
1.	Materi yang diujikan sesuai dengan media pembelajaran.	5	Materi Sesuai
2.	Materi mudah dipahami oleh siswa.	4	Materi mudah dipahami
3.	Media sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.	4	Sesuai untuk siswa
4.	Materi yang disajikan memiliki kedalaman yang cukup untuk pemahaman siswa.	4	Cukup mudah dipahami
5.	Media mudah digunakan oleh guru maupun siswa.	5	Mudah digunakan
6.	Bahasa yang digunakan dalam media sesuai dengan tingkat pemahaman siswa.	5	Bahasa mudah dipahami
7.	Materi dalam media sesuai dengan topik Pancasila.	5	Materi sesuai

8.	Contoh soal atau Latihan dalam media sesuai dengan materi yang dipelajari.	5	Sesuai
9.	Media ini mendukung pembelajaran dengan pendekatan bermain sambil belajar	4	
10.	Siswa terlihat antusias karena kegiatan bermain dalam proses belajar.	4	
11.	Media ini memungkinkan siswa lebih aktif daripada guru dalam proe belajar.	4	
12.	Media mendorong siswa untuk berpikir dan menemukan sendiri konsep.	4	
13.	Penyajian materi Pancasila dalam media sudah sistematis dan urut.	5	
14.	Tampilan media berwarna dan menarik minat siswa.	5	
15.	Ilustrasi dan bentuk pada media disesuaikan dengan dunia anak-anak.	4	
16.	Media ini memiliki tampilan yang sederhana dan tidak membingungkan.	4	
17.	Huruf yang digunakan jelas dan mudah dibaca oleh siswa	4	
18.	Tata letak teks dan gambar dalam media tertata rapi.	4	
19.	Penempatan materi, soal, dan aktivitas dalam media sudah proporsional.	4	
20.	Media menyajika Pancasila secara bervariasi dan menyenangkan.	4	
Jumlah Skor		88	
Presentase Rata-rata		88%	
Kategori		Sangat Valid	

Berdasarkan rekapitulasi penilaian pada Tabel 4.4, hasil validasi oleh ahli materi menghasilkan skor total sebesar 88 dengan persentase kevalidan 88%. Secara komprehensif, pencapaian tersebut menempatkan aspek materi media Wordwall berbasis

Website dalam kategori 'Sangat Valid'. Penilaian ini mengindikasikan bahwa substansi konten dan kualitas pedagogis dalam media telah selaras dengan kurikulum, Capaian Pembelajaran (CP), dan Tujuan Pembelajaran (TP) Pendidikan Pancasila untuk kelas 2. Materi dinilai telah disusun secara sistematis dan logis, sehingga mampu memfasilitasi proses internalisasi konsep melalui aktivitas bermain.

Merespon temuan tersebut, validator memberikan beberapa saran konstruktif untuk meningkatkan kualitas media, antara lain: (a) penyederhanaan struktur kalimat agar lebih komunikatif bagi siswa sekolah dasar, (b) pengayaan variasi soal untuk menstimulasi tingkat berpikir siswa secara lebih luas, serta (c) pengintegrasian ilustrasi atau visual pendukung pada kartu soal. Peneliti telah menindaklanjuti masukan tersebut melalui revisi konten guna memastikan konteks pertanyaan lebih mudah dipahami secara intuitif oleh siswa sebelum media diimplementasikan.

2. Hasil Keefektifan Media

a) Data Peningkatan Motivasi Belajar Siswa

Keefektifan media Wordwall berbasis Website secara afektif diukur melalui perbandingan hasil angket motivasi belajar siswa yang diberikan sebelum (pre-questionnaire) dan sesudah (post-questionnaire) proses pembelajaran pada Pancasila. Analisis ini bertujuan untuk mengevaluasi dampak signifikansi penggunaan

media terhadap dorongan dan antusiasme belajar siswa, berikut penilaian motivasi belajar siswa:

No	Pernyataan	1	2	3	4
Perhatian					
1	Saya memperhatikan guru saat belajar				
2	Saya fokus saat menggunakan media pembelajaran di kelas.				
3	Saya mendengarkan dengan baik saat teman ataupun guru berbicara di kelas.				
Minat					
4	Saya suka dengan materi pelajaran yang dipelajari.				
5	Saya tertarik mencoba media pembelajaran yang digunakan guru.				
6	Saya ingin tahu lebih banyak tentang isi pelajaran.				
Ketekunan					
7	Saya tetap berusaha mengerjakan tugas meskipun sulit.				
8	Saya tidak mudah menyerah saat bermain sambil belajar.				
9	Saya menyelesaikan semua kegiatan belajar dengan sungguh-sungguh.				
Antusiasme					
10	Saya merasa senang saat mengikuti kegiatan pembelajaran.				
11	Saya semangat mengikuti pelajaran di kelas.				
12	Saya aktif saat belajar menggunakan media pembelajaran.				
Tanggung Jawab					
13	Saya mengerjakan tugas belajar dengan mandiri.				
14	Saya menyelesaikan tepat waktu tanpa disuruh.				
15	Saya sadar bahwa belajar adalah kewajiban saya.				

Berdasarkan data primer yang dihimpun dari 12 siswa kelas 2 SDI Al Azhar 56 Malang, diperoleh rekapitulasi skor rata-rata motivasi belajar yang disajikan dalam Tabel 4.4.

Tabel 4. 4 Rekapitulasi Peningkatan Motivasi Belajar Siswa

No	Nama Siswa	Skor Sebelum (M_1)	Skor Sesudah (M_2)	Peningkatan Motivasi Belajar (P)	Kategori Keefektifan
1	Rafasya	29	54	86,21%	Sangat Efektif
2	Zidnie	28	56	100,00%	Sangat Efektif
3	Mecca	28	54	92,86%	Sangat Efektif
4	Fahima	27	48	77,78%	Sangat Efektif
5	Arzan	25	36	44,00%	Cukup Efektif
6	Jasmine	28	56	100,00%	Sangat Efektif
7	Athaf	27	53	96,30%	Sangat Efektif
8	Sofia	28	50	78,57%	Sangat Efektif
9	Aya	34	54	58,82%	Cukup Efektif
10	Belinda	33	55	66,67%	Efektif
11	Keisha	39	54	38,46%	Kurang Efektif
12	Arsyila	27	42	55,56%	Cukup Efektif
Rata-rata		29,33	51,00	73,86%	Efektif

Data pada Tabel 4.4 menunjukkan adanya peningkatan skor motivasi belajar pada seluruh siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan media Wordwall berbasis Website. Rata-rata skor motivasi siswa meningkat secara signifikan dari 29,33 menjadi 51,00, yang setara dengan persentase peningkatan klasikal sebesar 73,8% (dibulatkan menjadi 74%). Berdasarkan kriteria kategori keefektifan, nilai peningkatan tersebut termasuk dalam kategori 'Efektif' karena berada pada rentang $61\% \leq P \leq 75\%$. Hasil ini membuktikan secara kuantitatif bahwa penggunaan media Wordwall

berbasis Website mampu memberikan dampak positif terhadap penguatan motivasi belajar siswa di SDI Al Azhar 56 Malang.

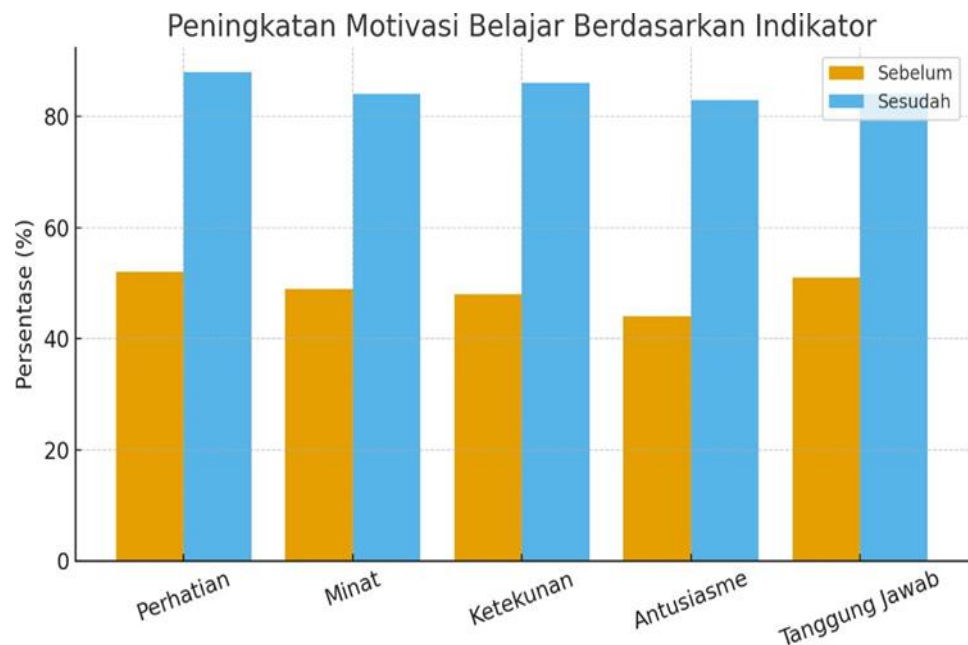
Analisis efektivitas motivasi secara lebih komprehensif dilakukan dengan meninjau lima indikator utama, yaitu: perhatian, minat, ketekunan, antusiasme, dan tanggung jawab. Perbandingan capaian persentase pada setiap indikator motivasi belajar, baik sebelum maupun sesudah penggunaan media, dirangkum dalam Tabel 4.5. Selanjutnya, visualisasi distribusi peningkatan persentase untuk setiap indikator tersebut disajikan secara lebih mendalam melalui diagram batang pada Gambar 4.1

Tabel 4. 5 Indikator Motivasi Belajar Siswa

No	Indikator	Sebelum	Sesudah	Peningkatan
1	Perhatian	52%	88%	+36%
2	Minat	49%	84%	+35%
3	Ketekunan	48%	86%	+38%
4	Antusiasme	44%	83%	+39%
5	Tanggung jawab	51%	84%	+33%
Rata-rata		49%	85%	+36%

Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Berdasarkan Indikator

Bagan 4. 1 Peningkatan Motivasi Belajar Siswa



Berdasarkan data pada Tabel 4.5, terlihat adanya kenaikan yang signifikan pada seluruh indikator motivasi belajar siswa dengan rata-rata peningkatan sebesar 36%. Temuan spesifik dari data tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Antusiasme mengalami peningkatan tertinggi sebesar 39%, yang menunjukkan bahwa format permainan Wordwall berbasis Website secara efektif mengubah suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan atraktif bagi siswa.
- b. Ketekunan juga menunjukkan kenaikan yang substansial sebesar 38%, mengindikasikan bahwa tantangan dalam permainan mendorong siswa untuk lebih gigih dalam menyelesaikan tugas-tugas pada kartu soal.

c. Indikator Perhatian, Minat, dan Tanggung Jawab secara konsisten berada pada level di atas 80% pasca-penggunaan media, yang membuktikan bahwa Wordwall berbasis Website bukan sekadar alat hiburan, melainkan instrumen edukasi yang mampu mempertahankan fokus siswa terhadap materi Pancasila.

Secara keseluruhan, transisi rata-rata motivasi dari 49% (Kategori Kurang) menjadi 85% (Kategori Sangat Tinggi) menegaskan bahwa media Wordwall berbasis Website memiliki peran krusial dalam menstimulasi aspek afektif siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

3. Data terkait Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Selain melalui instrumen motivasi, keefektifan media Wordwall berbasis Website juga diukur secara kognitif melalui perbandingan hasil belajar siswa yang dihimpun melalui pre-test dan post-test. Evaluasi ini difokuskan pada penguasaan materi sinonim dan antonim dengan menggunakan instrumen tes objektif berupa 10 butir soal pilihan ganda. Sistem penilaian didasarkan pada akurasi jawaban, di mana setiap jawaban benar diberikan bobot satu poin dan jawaban salah nol poin, yang kemudian dikonversi ke dalam skala nilai 100. Pengujian ini bertujuan untuk mengukur signifikansi peningkatan pemahaman siswa sebelum dan sesudah diberikan intervensi menggunakan media Wordwall berbasis Website.

Rekapitulasi perolehan nilai siswa tersebut dipaparkan secara rinci dalam Tabel 4.5.

Tabel 4. 6 Rekapitulasi Perolehan Nilai N-Gain Hasil Belajar

No	Nama Siswa	Pretest	Posttest	Gain Score	N-Gain	Kategori
1	Rafasya	40	87	47	0,78	Tinggi
2	Zidnie	33	93	60	0,90	Tinggi
3	Mecca	40	87	47	0,78	Tinggi
4	Fahima	33	80	47	0,70	Tinggi
5	Arzan	27	67	40	0,55	Sedang
6	Jasmine	33	93	60	0,90	Tinggi
7	Athaf	40	87	47	0,78	Tinggi
8	Sofia	33	80	47	0,70	Tinggi
9	Aya	47	87	40	0,75	Tinggi
10	Belinda	47	93	46	0,87	Tinggi
11	Keisha	53	87	34	0,72	Tinggi
12	Arsyila	33	73	40	0,60	Sedang
Rata-rata		38,25	84,5	46,25	0,75	Tinggi

Berdasarkan Tabel 4.6, hasil perhitungan N-Gain menunjukkan adanya peningkatan kompetensi kognitif yang signifikan pada seluruh siswa setelah penggunaan media Wordwall berbasis Website. Rata-rata nilai pretest sebesar 38,33 meningkat menjadi 84,47 pada saat posttest. Secara individual, mayoritas siswa (10 dari 12 siswa) mencapai kategori peningkatan 'Tinggi', sementara 2 siswa lainnya berada pada kategori 'Sedang'. Secara klasikal, diperoleh rata-rata nilai N-Gain sebesar 0,75. Berdasarkan kriteria efektivitas Hake, perolehan nilai $g > 0,7$ termasuk dalam kategori 'Tinggi'. Hal ini membuktikan bahwa media Wordwall

berbasis Website sangat efektif dalam membantu siswa memahami materi Pancasila, serta mampu meminimalkan celah ketidaktahuan siswa (stagnasi nilai) melalui aktivitas belajar yang interaktif.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Desain dan Proses Pengembangan Wordwall berbasis Website

Pengembangan media Wordwall berbasis Website ini diinisiasi melalui tahapan analisis identifikasi masalah yang mengungkap bahwa rendahnya motivasi belajar siswa kelas 2 SDI AL Azhar 56 Malang I bersumber pada dominasi metode konvensional dan minimnya variasi media pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan pendapat Ni Luh dkk. bahwa pembelajaran yang tidak interaktif sering kali menjadi faktor determinan penyebab rendahnya motivasi serta partisipasi aktif siswa di dalam kelas.⁵⁶ Sebagai solusi atas permasalahan tersebut, Wordwall berbasis Website didesain sebagai media berbasis game-based learning yang merekonstruksi penyajian materi Pancasila dari sekadar hafalan menjadi aktivitas pengalaman langsung. Desain ini selaras dengan konsep Cone of Experience dari Edgar Dale, yang menekankan bahwa keterlibatan aktif dalam simulasi atau permainan memberikan pengalaman konkret yang memperkuat daya retensi ingatan siswa.⁵⁷

Secara visual, desain media ini mengintegrasikan aspek psikologi warna untuk menstimulasi fokus dan antusiasme siswa sekolah dasar. Penggunaan kombinasi warna merah, biru, kuning, dan pink pada papan permainan bukan sekadar elemen estetika, melainkan strategi instruksional untuk menciptakan

⁵⁶ Qonita Putri Yuliananda, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Dalam Bentuk Google Sites Untuk Peserta Didik Kelas Xi Ips.”

⁵⁷ Rahmah Afra and Rahil Ranakabbani, “Analisis Dalam Penentuan Media Pembelajaran Untuk Mata Pelajaran Di Jenjang Sekolah Menengah Atas” 2, no. 2 (2023): 363–75.

suasana belajar yang positif. Hal ini didukung oleh pemikiran Setiawati dkk. Yang menyatakan bahwa stimulasi warna yang tepat dalam media pembelajaran dapat memengaruhi daya tarik serta stabilitas fokus belajar siswa.⁵⁸ Karakteristik desain yang cerah dan penggunaan ikon instruksional yang intuitif (seperti simbol tanda tanya, kado, dan bom) memudahkan siswa dalam memahami regulasi permainan secara mandiri tanpa memerlukan arahan verbal yang berlebihan dari guru.

Keunggulan fundamental desain Wordwall berbasis Website terletak pada integrasi butir soal ke dalam mekanisme permainan. Media yang divalidasi oleh ahli materi memastikan bahwa aspek kognitif tetap menjadi substansi utama dari permainan ini. Mekanisme di mana siswa wajib menjawab soal sebelum melangkah ke petak berikutnya menciptakan proses belajar aktif (active learning), di mana pemahaman materi menjadi syarat mutlak untuk mencapai tujuan permainan. Pendekatan ini memperkuat temuan Yustika dkk. yang menunjukkan bahwa penggunaan media Wordwall berbasis Website mampu menciptakan interaksi yang dinamis serta membangun suasana belajar yang menyenangkan melalui kompetisi yang sehat.⁵⁹ Selain itu, penyediaan kuis secara psikologis memberikan penguatan (reinforcement) yang meningkatkan keterlibatan emosional siswa dalam proses evaluasi materi.

⁵⁸ Anggi Setiawati, Luthfatun Nisa, and Danang Prasetyo, "Inovasi Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Skill Abad 21 : Penggunaan Media Magnetic Alphabet Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Autism Spectrum Disorder (ASD)," 2025.

⁵⁹ Dkk Yustika, "Dampak Penggunaan Permainan Ludo Dan Motivasi Belajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini," *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud*, 2020.

Secara teknis, kualitas desain media ini telah teruji melalui proses validasi ahli media dengan perolehan skor 85,33% (sangat valid) dan ahli materi sebesar 86,66% (Sangat valid). Validasi ahli media oleh Vannisa Aviana Melindha, M.Pd mencerminkan bahwa bentuk fisik media yang berukuran 100 x 40 cm telah memenuhi standar ergonomis dan proporsionalitas untuk penggunaan berkelompok, sementara validasi materi oleh Dr. Mohamad Zubad Nurul Yaqin memastikan redaksi soal telah disesuaikan dengan tingkat kognitif siswa SD. Hasil tersebut membuktikan bahwa Wordwall berbasis Website telah memenuhi kualifikasi sebagai media pembelajaran yang sistematis, fungsional, dan edukatif. Sebagaimana ditegaskan oleh Asari dkk., media berbasis permainan edukatif terbukti efektif dalam menumbuhkan semangat belajar, mereduksi kejenuhan, dan memperkuat pemahaman konsep melalui aktivitas yang bermakna.⁶⁰ Dengan demikian, keseluruhan proses desain dan pengembangan ini berhasil menciptakan inovasi media yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga kuat secara substansi untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

B. Implementasi Wordwall berbasis Website dalam Pembelajaran

Implementasi media Wordwall berbasis Website di kelas 2 SDI Al Azhar 56 Malang menunjukkan bahwa transformasi paradigma belajar dari metode konvensional ke arah game-based learning memberikan dampak signifikan terhadap dinamika keterlibatan siswa. Fase implementasi ini dilakukan dengan

⁶⁰ Pandang Ki et al., "Analisis Peran Permainan Edukatif Dalam Pengembangan Keterampilan Kognitif Anak Usia Dini Berdasarkan Sudut" 1, no. 1 (2023): 53–65.

mengintegrasikan media ke dalam skema pembelajaran kooperatif, di mana siswa bertransisi dari penerima informasi pasif menjadi subjek aktif dalam mengonstruksi pemahaman materi Pancasila. Selama proses aplikasi media, hasil pengamatan menunjukkan adanya perubahan perilaku belajar yang positif, ditandai dengan peningkatan antusiasme, keberanian mengemukakan pendapat, serta terciptanya interaksi sosial yang dinamis antaranggota kelompok. Hal ini membuktikan bahwa kehadiran media yang interaktif mampu mereduksi hambatan psikologis seperti kejenuhan dan degradasi fokus yang sebelumnya teridentifikasi pada tahap analisis awal.

Tingkat keberhasilan implementasi ini secara empiris didukung oleh data angket validasi pembelajaran oleh guru yang menunjukkan persentase sebesar 88% dengan kategori "Sangat Valid". Penilaian tinggi pada aspek fungsionalitas mencerminkan bahwa Wordwall berbasis Website didesain dengan tingkat operasionalitas yang tinggi, sehingga memudahkan guru dalam mengelola aktivitas kelas tanpa kendala teknis yang berarti. Secara teoretis, kemudahan penggunaan ini menjadi faktor krusial karena media yang praktis memungkinkan guru untuk lebih fokus pada peran sebagai fasilitator pembelajaran. Karakteristik media yang ilustratif dan penggunaan bahasa yang sederhana terbukti mampu menjembatani pemahaman siswa secara mandiri, yang selaras dengan pandangan Solori dan Hastuti bahwa penggunaan media

berbasis permainan secara efektif menciptakan suasana belajar yang bermakna dan menyenangkan.⁶¹

Selain aspek kepraktisan, implementasi Wordwall berbasis Website secara nyata menstimulasi motivasi belajar siswa melalui mekanisme challenge dan penguatan (reinforcement). Integrasi kuis website dan wordwall menuntut siswa untuk mempertahankan stabilitas konsentrasi selama permainan berlangsung. Menurut Naisau, media permainan edukatif seperti Wordwall mampu memperkuat daya ingat dan fokus karena adanya dorongan bagi siswa untuk menyelesaikan tantangan agar dapat melanjutkan permainan dengan baik.⁶² Kehadiran unsur kuis berperan sebagai stimulan emosional yang menjaga ritme belajar tetap kompetitif namun sportif. Hal ini menciptakan ekosistem pembelajaran yang tidak hanya mengejar penguasaan kognitif, tetapi juga membangun sikap percaya diri dan keterlibatan aktif siswa dalam setiap tahapan instruksional.

Secara keseluruhan, proses implementasi ini menegaskan bahwa Wordwall berbasis Website merupakan media pembelajaran yang adaptif terhadap karakteristik siswa sekolah dasar. Keberhasilan dalam menciptakan fun learning menunjukkan bahwa modifikasi menjadi media edukatif mampu menjawab tantangan rendahnya keterlibatan siswa pada mata pelajaran Pendidikan

⁶¹ Andi Abdul and Rahman Solori, "Permainan Ludo Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Secara Daring Di MIS Borong Kapala (Ludo Game to Increase Motivation to Learn Indonesian Online at MIS Borong Kapala)" 7, no. 1 (2021): 58–70, <https://doi.org/10.24235/ileal.v7i1.8872>.

⁶² Naisau, "Pengembangan Media Permainan Ludo Word Game Dalam Pembelajaran Kooperatif STAD Pada Mata Pelajaran IPS Di SMP," *Jurnal Edutech Undiksha* 9(10) (2021).

Pancasila. Melalui aktivitas bermain yang terstruktur, siswa secara intuitif menginternalisasi konsep Pancasila dalam suasana yang tanpa tekanan. Dengan demikian, media ini memenuhi kriteria kepraktisan dan keterlaksanaan yang tinggi, sekaligus menjadi sarana inovatif yang mampu membangkitkan atensi dan antusiasme belajar siswa secara berkelanjutan di lingkungan sekolah dasar.

C. Keefektifan Wordwall berbasis Website

Keefektifan media Wordwall berbasis Website dalam penelitian ini dianalisis secara komprehensif melalui dua parameter utama, yakni penguatan aspek motivasi belajar sebagai dimensi afektif dan peningkatan hasil belajar sebagai dimensi kognitif. Berdasarkan hasil analisis data primer, penggunaan media Wordwall berbasis Website terbukti secara signifikan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi Pancasila. Hal ini terefleksi dari lonjakan rata-rata skor motivasi dari 29,33 menjadi 51,00, dengan persentase peningkatan klasikal mencapai 74% yang dikategorikan "Efektif". Temuan ini mengonfirmasi pandangan Sardiman bahwa motivasi merupakan daya penggerak internal yang menjamin kelangsungan kegiatan belajar demi mencapai target instruksional yang dikehendaki.⁶³ Peningkatan motivasi yang konsisten membuktikan bahwa Wordwall berbasis Website telah bertransformasi menjadi media psikologis yang memberikan arah serta intensitas tinggi pada aktivitas belajar siswa.

⁶³ Sardiman A.M, *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*, 2014.

Peningkatan motivasi ini dipicu oleh terpenuhinya stimulasi belajar baik secara intrinsik maupun ekstrinsik. Secara intrinsik, format permainan yang menantang berhasil membangkitkan rasa ingin tahu dan minat pribadi terhadap materi. Secara ekstrinsik, fitur kuis wordwall yang edukatif berperan sebagai reinforcement positif yang memperkuat perilaku belajar. Hal ini sejalan dengan teori Winklerl, di mana motivasi belajar mencakup dorongan eksternal melalui media atraktif untuk menginduksi perubahan tingkah laku.⁶⁴ Secara lebih spesifik, efektivitas ini termanifestasi pada indikator antusiasme (naik 39%) dan ketekunan (naik 38%). Kenaikan pada aspek ketekunan menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih gigih dan mandiri dalam menyelesaikan tugas, selaras dengan indikator kemandirian akademik yang dikemukakan oleh Fitriah dkk.⁶⁵ Dalam perspektif taksonomi afektif Krathwohl dan Bloom dkk., proses ini telah mencapai tahap responding (pemberian respon) dan mulai mengarah pada valuing (penghargaan terhadap nilai), di mana siswa secara sukarela berpartisipasi aktif dan menunjukkan ketertarikan mendalam terhadap materi.⁶⁶

Sinergi antara media dan peran guru sebagai fasilitator kreatif turut menjadi kunci efektivitas ini. Guru berhasil mewujudkan ekosistem kelas yang interaktif melalui pemberian apresiasi nyata, yang menurut Susilawati merupakan

⁶⁴ Sultan Ageng and Tirtayasa Serang, “Efektivitas Teknik Buzz Group Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Siti Khoirul Larasari 1 , Deasy Yunika Khairun 2, & Bangun Yoga Wibowo 3,” 2022, 84–93.

⁶⁵ Muhamad Irvan Rivai and Fitriah M Suud, “Peran Lingkungan Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD Di Banjarnegara” 3, no. 2 (2022): 65–76, <https://doi.org/10.55314/jcoment.v3i2.238>.

⁶⁶ Ihwan Mahmudi and Amir Reza Kusuma , Muh. Zidni Athoillah, Eko Bowo Wicaksono, “Taksonomi Hasil Belajar Menurut Benyamin S. Bloom,” *Jurnal Multidisiplin Madani* 2, no. 9 (2022): 3507–14.

katalisator utama keterlibatan emosional siswa.⁶⁷ Temuan ini diperkuat oleh penelitian Asari dkk. bahwa media permainan efektif meningkatkan konsentrasi melalui pengalaman langsung yang melibatkan emosi secara kolektif.⁶⁸ Dampak positif pada ranah afektif tersebut secara linear berimplikasi pada eskalasi kompetensi kognitif. Data menunjukkan kenaikan nilai rata-rata dari 38,25 (pre- test) menjadi 84,5 (post-test) dengan nilai N-Gain sebesar 0,75 (Kategori Tinggi).

Pencapaian ini memvalidasi teori Sudjana bahwa hasil belajar adalah transformasi internal yang mencakup penguasaan kapasitas baru.⁶⁹ Secara hierarkis, media Wordwall berbasis Website berhasil memfasilitasi transisi kognitif siswa mulai dari tahap dasar hingga kompleks. Melalui identifikasi materi Pancasila dalam permainan, siswa bergerak dari tahap pengetahuan (knowledge) untuk mengingat materi, menuju tahap pemahaman (comprehension) untuk materi Pancasila, hingga tahap penerapan (application) dengan menggunakan konsep tersebut dalam situasi baru secara mandiri. Keberhasilan ini didukung oleh konsep Kerucut Pengalaman Edgar Dale, di

⁶⁷ Samsul Susilawati, "Perbedaan Religiusitas Dan Motivasi Berprestasi Pada Mahasiswa Universitas Islam Negeri Uin Maulana Malik Ibrahim Malang," *JPIPS: JURNAL PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL* 5 (2018): 14–26.

⁶⁸ Ki et al., "Analisis Peran Permainan Edukatif Dalam Pengembangan Keterampilan Kognitif Anak Usia Dini Berdasarkan Sudut."

⁶⁹ Pusvyta Sar, "ANALISIS TERHADAP KERUCUT PENGALAMAN EDGAR DALE DAN KERAGAMAN GAYA BELAJAR UNTUK MEMILIH MEDIA YANG TEPAT DALAM PEMBELAJARAN," *Jurnal Manajemen Pendidikan* 1 (2019).

mana aktivitas bermain dan melakukan (doing) memberikan pengalaman konkret yang secara signifikan meningkatkan retensi memori.⁷⁰

Integrasi antara motivasi yang kuat dan keterlibatan emosional dalam penggunaan media ini selaras dengan temuan Kahfi dkk. yang menyatakan bahwa keterlibatan emosional dalam media interaktif secara langsung berdampak positif pada peningkatan hasil belajar karena siswa mengalami proses pembelajaran yang lebih bermakna.⁷¹ Temuan tersebut diperkuat oleh penelitian Mahendra dkk. dan Juwita dkk. yang menegaskan bahwa inovasi media berbasis permainan mampu meningkatkan antusiasme sekaligus memperkuat pemahaman konsep melalui pengalaman langsung yang melibatkan tindakan nyata.⁷² Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media Wordwall berbasis Website merupakan media pembelajaran yang sangat efektif dalam mengoptimalkan potensi intelektual dan motivasi belajar siswa kelas 2 SDI Al Azhar 56 Malang secara utuh, berkelanjutan, dan sesuai dengan prinsip Joyful Learning.

⁷⁰ Sar. “Analisis terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale dan Keragaman Gaya Belajar untuk Memilih Media.”

⁷¹ Martin Kahfi and Erna Srirahayu, “Penerapan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA” 7, no. 1 (2021): 63–70.

⁷² Azizatul Banat et al., “Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Media Permainan Pada PAUD Tunas Bangsa Kecamatan Napal Jungur Kabupaten Seluma” 3, no. 1 (2024): 31–34.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran Wordwall berbasis website pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Pancasila kelas II di SDI Al Azhar 56 Malang, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media ini dilakukan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Pada tahap analisis ditemukan bahwa proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku ajar sehingga peserta didik mudah merasa bosan, kurang aktif, serta motivasi dan hasil belajar siswa masih rendah. Oleh karena itu, dikembangkan media pembelajaran Wordwall berbasis website yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa sekolah dasar dan karakteristik pembelajaran pada Kurikulum Merdeka.

Media pembelajaran Wordwall berbasis website yang dikembangkan memiliki berbagai fitur interaktif seperti menu materi, game edukatif, presensi pembelajaran, tanya jawab, serta aktivitas pembelajaran yang menarik dan mudah digunakan oleh guru maupun siswa. Pengembangan media dilakukan dengan memperhatikan aspek tampilan, isi materi, kemudahan penggunaan, dan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran sehingga menghasilkan media pembelajaran yang layak digunakan dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Hasil implementasi media pembelajaran Wordwall berbasis website menunjukkan bahwa penggunaan media ini mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan interaktif. Peserta didik terlihat lebih antusias mengikuti pembelajaran, lebih aktif dalam menjawab pertanyaan, serta lebih fokus selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Selain itu, penggunaan media berbasis permainan edukatif mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa karena siswa merasa belajar sambil bermain sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan tidak monoton.

Berdasarkan hasil validasi ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran, media pembelajaran Wordwall berbasis website dinyatakan layak dan sesuai digunakan dalam pembelajaran. Media ini memenuhi aspek kelayakan isi, tampilan, kebahasaan, serta kemudahan penggunaan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Selain itu, hasil uji coba kepada siswa menunjukkan respon yang sangat baik terhadap penggunaan media pembelajaran Wordwall berbasis website.

Media pembelajaran Wordwall berbasis website juga terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Pancasila. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan nilai hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran dibandingkan sebelum penggunaan media. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran Wordwall berbasis website dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah,

meningkatkan daya ingat siswa terhadap materi pembelajaran, serta membantu tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal.

Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran Wordwall berbasis website dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran inovatif yang efektif digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran Wordwall berbasis website untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di SDI Al Azhar 56 Malang, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1) Bagi Guru

Guru diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran Wordwall berbasis website sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif dan interaktif dalam proses pembelajaran di kelas. Penggunaan media berbasis teknologi dapat membantu guru menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan tidak monoton sehingga peserta didik menjadi lebih aktif dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, guru juga diharapkan terus meningkatkan kemampuan dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran agar dapat mengembangkan media pembelajaran lain yang lebih kreatif sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan perkembangan zaman.

2) Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis digital dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai, seperti akses internet, perangkat komputer, LCD proyektor, dan fasilitas pendukung lainnya. Dukungan sekolah sangat penting untuk menunjang keberhasilan penerapan media pembelajaran berbasis website dalam kegiatan belajar mengajar. Selain itu, sekolah juga diharapkan dapat memberikan pelatihan atau workshop kepada guru terkait pengembangan dan penggunaan media pembelajaran digital agar kualitas pembelajaran semakin meningkat.

3) Bagi Peserta Didik

Peserta didik diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran Wordwall berbasis website dengan baik sebagai sarana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Dengan adanya media pembelajaran ini, siswa diharapkan lebih aktif, semangat, dan mandiri dalam belajar sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar secara optimal. Peserta didik juga diharapkan mampu memanfaatkan teknologi secara positif untuk mendukung kegiatan pembelajaran.

4) Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran Wordwall berbasis website dengan tampilan dan fitur yang lebih menarik serta lebih inovatif sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat dilakukan pada materi pelajaran, jenjang pendidikan, maupun subjek penelitian

yang berbeda agar diperoleh hasil penelitian yang lebih luas dan beragam. Peneliti selanjutnya juga diharapkan dapat menambahkan variabel lain seperti kreativitas belajar, kemampuan berpikir kritis, atau keterampilan kolaborasi siswa sehingga penelitian mengenai media pembelajaran digital dapat berkembang lebih baik.

5) Bagi Dunia Pendidikan

Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi seperti Wordwall berbasis website diharapkan dapat menjadi salah satu solusi dalam menghadapi tantangan pendidikan di era digital. Media pembelajaran interaktif dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran, menciptakan proses belajar yang lebih efektif dan efisien, serta mendukung terciptanya pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran digital perlu terus dikembangkan dan diterapkan secara optimal dalam dunia Pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- (PBNU), Pengurus Besar Nahdlatul Ulama. “[Https://Quran.Nu.or.Id/Al-Alaq/5-6](https://Quran.Nu.or.Id/Al-Alaq/5-6).” 2003, n.d.
- (PBNU), Pengurus Besar Nahdlatul Ulama. “[Https://Quran.Nu.or.Id/Az-Zumar/9](https://Quran.Nu.or.Id/Az-Zumar/9).” 2003, n.d.
- A.M, Sardiman. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*, 2014.
- Abdul, Andi, and Rahman Solori. “Permainan Ludo Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Secara Daring Di MIS Borong Kapala (Ludo Game to Increase Motivation to Learn Indonesian Online at MIS Borong Kapala)” 7, no. 1 (2021): 58–70. <https://doi.org/10.24235/ileal.v7i1.8872>.
- Afra, Rahmah, and Rahil Ranakabbani. “Analisis Dalam Penentuan Media Pembelajaran Untuk Mata Pelajaran Di Jenjang Sekolah Menengah Atas” 2, no. 2 (2023): 363–75.
- Ageng, Sultan, and Tirtayasa Serang. “Efektivitas Teknik Buzz Group Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Siti Khoirul Larasari 1 , Deasy Yunika Khairun 2, & Bangun Yoga Wibowo 3,” 2022, 84–93.
- Agustin, Nella, and Ika MaryaniAgustin, Nella, and Ika Maryani. *Peran Guru Dalam Membentuk Karakter Siswa (Antologi Esai Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar)*. Uad Press, 2021.
- Akbar, Aulia. “Pentingnya Kompetensi Pedagogik Guru” 2, no. 1 (2021): 23–30.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2003.
- Banat, Azizatul, Heru Anugerah, M Dandi, and M Gilang Syahrul. “Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Media Permainan Pada PAUD Tunas Bangsa Kecamatan Napal Jungur Kabupaten Seluma” 3, no. 1 (2024): 31–34.
- Branch, Robert Maribe. *Instructional Design The ADDIE Approach*. New York:Springer, 2009.

- Branch, Robert Maribe. *Instructional Design The ADDIE Approach*. New York:Springer, 2009.
- Dedi, Wijaya, Kusuma. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Indeks, 2009.
- Dedi, Wijaya, Kusuma. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Indeks, 2009.
- Firdaus, Muhammad. “Jurnal Inovasi Pendidikan IPA Pengembangan LKPD Inkuiri Terbimbing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Peserta Didik” 4, no. 1 (2018): 26–40.
- Heri Gunawan. *Kurikulum Dan Pembelajaran Agama Islam*. Bandung: Alfabeta, 2012.
- Hidayah, Siti Nur, and Tego Prasetyo. “Pengembangan Media Game Edukasi Tematik Berbasis Web Wordwall Berpadukan Classroom Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar.” *JlIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)* 5 (2022): 5–8.
- Husein Batubara, H. *Media Pembelajaran Praktis*. CV Graha Edu, 2022.
- Ilma, Fatkhul. “Pengembangan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Fase C Di Mi Tarbiyyatularifin Pakis Kabupaten Malang.” *Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang*, 2024.
- Kahfi, Martin, and Erna Srirahayu. “Penerapan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA” 7, no. 1 (2021): 63–70.
- Ki, Pandang, Hajar Dewantara, Ica Anggi, Cahaya Asari, Mely Susanti, and Irega Gelly. “Analisis Peran Permainan Edukatif Dalam Pengembangan Keterampilan Kognitif Anak Usia Dini Berdasarkan Sudut” 1, no. 1 (2023):

53–65.

Mahmudi, Ihwan, and Amir Reza Kusuma , Muh. Zidni Athoillah, Eko Bowo Wicaksono. “Taksonomi Hasil Belajar Menurut Benyamin S. Bloom.” *Jurnal Multidisiplin Madani* 2, no. 9 (2022): 3507–14.

Media, Pengembangan, Pembelajaran Game, Universitas Negeri Surabaya, Kesetaraan Pecahan, and Mata Uang. “Pengembangan Media Pembelajaran Game Interaktif Berbasis Web Aplikasi Mata Uang Kelas II SD Abstrak,” n.d., 1304–18.

Miftahul Arifin, Dkk. *Motivasi Dalam Pendidikan*. Malang: PT. Literasi Nusantara Abadi Group, 2023.

Muhammad Aspi, & Syahrani. “Profesional Guru Dalam Menghadapi Tantangan Perkembangan Teknologi Pendidikan” 2, no. 1 (2022): 64–73.

Naisau. “Pengembangan Media Permainan Ludo Word Game Dalam Pembelajaran Kooperatif STAD Pada Mata Pelajaran IPS Di SMP.” *Jurnal Edutech Undiksha* 9(10) (2021).

Nurul Izhan Pepridel Yulanda. “Pengembangan E-Lkpd Berbasis Keterampilan Proses Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Sdi Surya Buana Malang,” 2024.

Novi Mayasari, Johar Alimuddin. *Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. Jawa Tengah: CV. Rizquna, 2020.

“Observasi Dan Wawancara Di SDI Al Azhar 56 Malang,” 2026.

Oliviya, Era. “Pengembangan Media Pembelajaran E-Ofi (E-Organizer Form Learning) Materi Unsur Puisi Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Mi Baipas Malang.” *AT-TAWASSUTH: Jurnal Ekonomi Islam*, 2023.

Permana, Septariawan Prasetya. “Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Motivasi Belajar IPS Kelas IV” 6, no. 5 (2022): 7831–39.

- Putri, Firzani Oktavia Dwi Rahma. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Iv Min 2 Kota Malang,” 2024.
- Qonita Putri Yuliananda, Norida Canda Sakti. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Dalam Bentuk Google Sites Untuk Peserta Didik Kelas XI IPS.” *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JURKAMI)* 7 (2022).
- “QS. Al-Baqarah: 148,” n.d.
- Rahma, Mia Aisyah. “Pengembangan Media Berbasis Video Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas Iv Mi Almaarif 02 Singosari Malang,” 2024.
- Rahman, Sunarti. “Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar.” *Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo*, no. November (2021): 289–302.
- Rasyad, Azhar. *Media Pengajaran*. Jakarta:Raja Grafindo Persada, 1997.
- Rivai, Muhamad Irvan, and Fitriah M Suud. “Peran Lingkungan Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD Di Banjarnegara” 3, no. 2 (2022): 65–76. <https://doi.org/10.55314/jcoment.v3i2.238>.
- Rochimah, Siti. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Video Animasi Pada Pokok Bahasan Keliling Dan Luas Segitiga Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di Kelas Iv Sekolah Dasar Negeri Sumberagung Peterongan Jombang.” *Skripsi*, 2019.
- Rohmat. *Terapan Teori Media Intruksional Dalam Pelajaran Agama Islam*. Yogyakarta: Logung Pustaka, 2010.
- Rohmat. *Terapan Teori Media Intruksional Dalam Pelajaran Agama Islam*. Yogyakarta: Logung Pustaka, 2010.
- Sadirman. *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar, Edisi 1 Cetakan 23*. Jakarta: Rajawali Pers, 2016.

- Sanjaya, Wina. *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010.
- Sar, Pusvyta. “Analisis Terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale Dan Keragaman Gaya Belajar Untuk Memilih Media Yang Tepat Dalam Pembelajaran.” *Jurnal Manajemen Pendidikan* 1 (2019).
- Sardiman, Dkk. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2006.
- Setiawati, Anggi, Luthfatun Nisa, and Danang Prasetyo. “Inovasi Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Skill Abad 21 : Penggunaan Media Magnetic Alphabet Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Autism Spectrum Disorder (ASD),” 2025.
- Sintawati, Mukti, and Fitri Indriani. “Pentingnya Technological Pedagogical Content Knowledge (Tpack) Guru Di Era Revolusi Industri 4 . 0,” 2019, 417–22.
- Slameto. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta, 2021.
- Sugianti, Yudi Hari Rayanto dan. *Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2D2: Teori & Praktek*. Lembaga Akademik & Research Institute, 2020.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Dan Pengembangan: Research and Development*. Bandung: Alfabeta, 2017.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2009.
- Sumarno, Alim. “Prosedur Pemanfaatan Media Pembelajaran,” 2011. (Online) blog.tp.ac.id.
- Sundayana, Rustina. *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2014.
- Susilawati, Samsul. “Perbedaan Religiusitas Dan Motivasi Berprestasi Pada Mahasiswa Universitas Islam Negeri Uin Maulana Malik Ibrahim Malang.”

JPIPS : JURNAL PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL 5 (2018): 14–26.

Ulfatur Rizko. “Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Pintar Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Di Mi Ihyaul Islam I Kabupaten Probolinggo,” 2025.

Yanti, Helda, Kalimantan Selatan, and Kalimantan Selatan. “Standar Bagi Pendidik Dalam Standar Nasional” 1, no. 1 (2021): 61–68.

Yusmilda. “Pengembangan Video Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas Iv Di Mi Wahid Hasyim 02 Kabupaten Malang,” 2024.

Yustika, Dkk. “Dampak Penggunaan Permainan Ludo Dan Motivasi Belajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini.” *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud*, 2020.

Zahwa, Feriska Achlikul. “Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran” 19, no. 01 (2022): 61–78.

Zaini, Abdul Wahid. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Di Sdn Bandulan 1 Kota Malang,” 2023.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
PASCASARJANA

Jalan Ir. Soekarno No.34 Dadaprejo Kota Batu 65323, Telepon (0341) 531133
Website: <https://pasca.uin-malang.ac.id/>, Email: pps@uin-malang.ac.id

Nomor : B-1598/Ps/TL.00/05/2026

25 Mei 2026

Lampiran : -

Perihal : **Permohonan Izin Penelitian**

Yth. Bapak / Ibu

Kepala Sekolah SD Islam Al Azhar 56 Malang

Jl. Mayjen Sungkono, Bumiayu, Kec. Kedungkandang, Kota Malang, Jawa Timur 65135

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyelesaian tugas akhir studi/penulisan tesis, kami mohon dengan hormat kepada Bapak/Ibu berkenan memberikan izin penelitian, untuk mengumpulkan data dan informasi terkait dengan kondisi yang akan menjadi objek penelitian tesis, demi mendukung pengembangan penelitian penulisan tesis yang akan dilakukan oleh mahasiswa kami berikut ini:

Nama : Achmad Fairuzzabadi
NIM : 240103210001
Program Studi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Dosen Pembimbing : 1. Prof. Dr. Hj. Sulalah, M.Ag
2. Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis Website untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Di SDI Al Azhar 56 Malang
Pelaksanaan : Secara Tatap Muka / Offline
Waktu Penelitian : Disesuaikan dengan jadwal yang ditentukan oleh instansi/perusahaan yang Bapak/Ibu pimpin.

Demikian surat permohonan izin penelitian ini, atas perhatian dan izin yang diberikan, kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Direktur,



Agus Maimun



Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan Balai Besar Sertifikasi Elektronik (BBSrE).
Token : Qx64J99H

Lampiran Hasil Validasi Ahli Materi

LEMBAR ANGKET AHLI MATERI

Pengembangan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis Website untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa di SDI Al Azhar 56 Malang

Nama Validator : Dr. Muhammad Iqbal Ripo Putra, M.Pd.
 Lembaga/Instansi : Universitas PGRI Pontianak
 Tanggal Pengisian : 31 Mei 2026

A. Petunjuk

1. Angket ini bertujuan untuk memperoleh penilaian terhadap materi pada media pembelajaran Wordwall berbasis Website mata pelajaran Pendidikan Pancasila.
2. Penilaian dilakukan dengan memberi skor pada kolom skor yang sesuai menurut Bapak/Ibu untuk setiap pernyataan.
3. Berikut skala penilaian yang digunakan:

Skor	Kategori
1	Sangat Tidak Layak
2	Kurang Layak
3	Cukup Layak
4	Layak
5	Sangat Layak

B. Penilaian

No	Komponen Penilaian	Skor	Catatan
1.	Materi dalam media sesuai dengan kurikulum yang berlaku.	5	
2.	Materi sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP).	5	
3.	Penyajian konten mendukung ketercapaian CP dan TP secara konkret.	5	
4.	Materi melatih siswa sesuai indikator TP pada jenjang kelas yang dituju.	5	
5.	Materi mudah dipahami oleh siswa kelas 2 SD.	4	
6.	Penyajian materi disesuaikan dengan tingkat perkembangan bahasa siswa.	4	
7.	Soal yang disediakan mencakup tingkat pemahaman dan penerapan materi.	4	
8.	Soal menstimulasi kemampuan berpikir siswa (analisis, evaluasi, dsb).	4	Pastikan kemampuan analisis dan evaluasi itu cocok dengan level kelas 2 SD
9.	Soal mencerminkan variasi tingkat kognitif.	5	
10.	Kalimat yang digunakan dalam media singkat, padat, dan tidak ambigu.	4	Anda perlu memperbaiki beberapa aspek tata

			bahasa dan konteks agar sesuai dengan standar PUEBI.
11.	Aktivitas siswa dalam media sesuai dengan tujuan pembelajaran.	5	
12.	Materi memfasilitasi ketercapaian tujuan melalui praktik bermain.	5	
13.	Materi disusun secara sistematis dan logis.	5	
14.	Media memberikan umpan balik terhadap jawaban atau aktivitas siswa.	4	
15.	Penyampaian umpan balik memotivasi siswa untuk memperbaiki kesalahan.	4	Umpan balik sebaiknya tidak hanya menunjukan kunci jawaban akan tetapi diberikan penjelasan alasannya jawabanya

C. Catatan dan Saran

Kegiatan menentukan pakaian piknik jarang terjadi di lingkungan sekolah dasar. Anda sebaiknya mengganti contoh tersebut dengan diskusi untuk menentukan jadwal piket kelas atau berunding untuk memilih permainan saat jam istirahat. Contoh ini lebih nyata dan sering dialami oleh siswa

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penilaian yang telah dilakukan terhadap materi pada media pembelajaran Wordwall berbasis Website, maka dapat disimpulkan bahwa media ini: (Lingkari salah satu pilihan di bawah ini)

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi kecil
3. Belum layak digunakan dan perlu revisi menyeluruh

Senin, 25 Mei 2026



Muhammad Iqbal Ripo Putra

Lampiran Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

LEMBAR ANGKET AHLI PEMBELAJARAN

Pengembangan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis Website untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa di SDI Al Azhar 56 Malang

Nama Validator : Azizah Fikri Rofdah, M.A

Lembaga/Instansi : SD Islam Al Azhar 56 Malang

Tanggal Pengisian : 25 Mei 2020

A. Petunjuk

1. Angket ini bertujuan untuk memperoleh penilaian terhadap media pembelajaran Wordwall berbasis Website mata pelajaran Pendidikan Pancasila.
2. Penilaian dilakukan dengan memberi skor pada kolom skor yang sesuai menurut Bapak/Ibu untuk setiap pernyataan.
3. Berikut skala penilaian yang digunakan:

Skor	Kategori
1	Sangat Tidak Layak
2	Kurang Layak
3	Cukup Layak
4	Layak
5	Sangat Layak

B. Penilaian

No	Komponen Penilaian	Skor	Catatan
1.	Materi yang diujikan sesuai dengan media pembelajaran.	5	materi sesuai
2.	Materi mudah dipahami oleh siswa.	4	materi mudah
3.	Media sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.	4	sesuai untuk siswa
4.	Materi yang disajikan memiliki kedalaman yang cukup untuk pemahaman siswa.	4	cukup mudah dipahami
5.	Media mudah digunakan oleh guru maupun siswa.	5	mudah digunakan
6.	Bahasa yang digunakan dalam media sesuai dengan tingkat pemahaman siswa.	5	bahasa mudah dipahami
7.	Materi dalam media sesuai dengan topik Pancasila.	5	materi sesuai
8.	Contoh soal atau Latihan dalam media sesuai dengan materi yang dipelajari.	5	sesuai

9.	Media ini mendukung pembelajaran dengan pendekatan bermain sambil belajar	4	
10.	Siswa terlihat antusias karena kegiatan bermain dalam proses belajar.	4	
11.	Media ini memungkinkan siswa lebih aktif daripada guru dalam proses belajar.	4	
12.	Media mendorong siswa untuk berpikir dan menemukan sendiri konsep.	4	
13.	Penyajian materi Pancasila dalam media sudah sistematis dan urut.	4	
14.	Tampilan media berwarna dan menarik minat siswa.	5	
15.	Ilustrasi dan bentuk pada media disesuaikan dengan dunia anak-anak.	5	
16.	Media ini memiliki tampilan yang sederhana dan tidak membingungkan.	4	
17.	Huruf yang digunakan jelas dan mudah dibaca oleh siswa	4	
18.	Tata letak teks dan gambar dalam media tertata rapi.	4	
19.	Penempatan materi, soal, dan aktivitas dalam media sudah proporsional.	4	
20.	Media menyajikan Pancasila secara bervariasi dan menyenangkan.	4	

C. Catatan dan Saran

.....Sebaiknya audio lebih ditata lagi agar bisa
.....di gunakan & di dengar di device manapun (mudah di play)

D. Kesimpulan

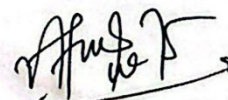
Berdasarkan hasil penilaian yang telah dilakukan terhadap media pembelajaran

Wordwall berbasis Website, maka dapat disimpulkan bahwa media ini:

(Lingkari salah satu pilihan di bawah ini)

- ☒ 1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi kecil
3. Belum layak digunakan dan perlu revisi menyeluruh

Senin, 25 Mei 2026



Azizah Fikri Rifdah, M.A

Lembar Hasil Motivasi Belajar Siswa

LEMBAR ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA

Pengembangan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis Website untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa di SDI Al Azhar 56 Malang

Nama Siswa : m. tufusya
 Kelas : 2 Mj
 Tanggal Pengisian : 25 Mei 2026

A. Petunjuk

Murid akan mengisi angket tentang semangat dan perasaan saat belajar di kelas. Angket ini berisi beberapa pernyataan. Bacalah dengan baik, lalu beri tanda centang (✓) pada jawaban yang sesuai dengan keadaan kalian.

Berikut arti dari setiap pilihan jawaban:

Pilihan Jawaban	Skor	Artinya
Selalu	4	Saya selalu melakukan hal itu
Sering	3	Saya sering melakukan hal itu
Kadang-kadang	2	Saya kadang-kadang melakukan hal itu
Tidak Pernah	1	Saya tidak pernah melakukan hal itu

B. Penilaian

No	Pernyataan	1	2	3	4
Perhatian					
1	Saya memperhatikan guru saat belajar				✓
2	Saya fokus saat menggunakan media pembelajaran di kelas.		✓		
3	Saya mendengarkan dengan baik saat teman ataupun guru berbicara di kelas.				✓
Minat					
4	Saya suka dengan materi pelajaran yang dipelajari.		✓		
5	Saya tertarik mencoba media pembelajaran yang digunakan guru.				✓
6	Saya ingin tahu lebih banyak tentang isi pelajaran.				✓
Ketekunan					
7	Saya tetap berusaha mengerjakan tugas meskipun sulit.		✓		
8	Saya tidak mudah menyerah saat bermain sambil belajar.				✓
9	Saya menyelesaikan semua kegiatan belajar dengan sungguh-sungguh.				✓
Antusiasme					
10	Saya merasa senang saat mengikuti kegiatan pembelajaran.				✓
11	Saya semangat mengikuti pelajaran di kelas.				✓
12	Saya aktif saat belajar menggunakan media pembelajaran.		✓		

Tanggung Jawab					
13	Saya mengerjakan tugas belajar dengan mandiri.				✓
14	Saya menyelesaikan tepat waktu tanpa disuruh.				✓
15	Saya sadar bahwa belajar adalah kewajiban saya.				✓

C. Catatan dan Saran

.....

.....

.....

.....

Lampiran Dokumentasi Penelitian



DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama : Achmad Fairuzzabad

NIM : 240103210001

Tempat, Tanggal Lahir: Pati, 26 Juni 2002

Program Studi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (MPGMI)

Tahun Masuk : 2024

Alamat Rumah : Desa Kertomulyo, RT 05/RW 01, Kecamatan Trangkil, Kabupaten Pati

No HP : 089685686509

E-mail : 240103210001@student.uin-malang.ac.id

Riwayat Pendidikan :

1. SDN 01 KERTOMULYO
2. MTS SHIRATHUL ULUM
3. MAN 2 REMBANG
4. S-1 PGMI UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
5. S-2 MPGMI UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG