Journal of Basic Education Studies

http://ejournalunsam.id/index.php/jbes
Volume 8 • Number 2 • August 2025 • 36 - 45
DOI:



Pengembangan Kuis Melalui *Wordwall* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV SD

Nurul Fathia[1], Atri Waldi[2]
[1,2]Universitas Negeri Padang

Received:01 Agustus 2025 Accepted:01 Agustus 2025 Published: 18 September 2025

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh minimnya penggunaan teknologi dalam pembelajaran, guru lebih sering memakai media konvensional seperti gambar, poster, buku paket sesekali memanfaatkan media YouTube sehingga siswa menjadi pendengar pasif tanpa keterlibatan aktif. Penelitian ini bertujuan mengembangkan kuis melaui *Wordwall* dalam meningkatkan motivasi belajar pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SD yang memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Developmet* (R&D) dengan model ADDIE *(Analyze, Design, Development, Implementation dan Evaluation)*. Hasil uji validasi memperoleh 83,6% dari aspek materi, 94% dari aspek bahasa, dan 92% dari aspek media dengan kategori sangat valid. Hasil uji praktikalitas guru memperoleh 94% di sekolah uji coba SDN 07 Teladan, 94% di sekolah penelitian SDN 12 Bukit Cangang dan 96% di sekolah penelitian SDN 10 ATTS dengan kategori sangat praktis. Hasil uji praktikalitas peserta didik memperoleh 90,7% di sekolah uji coba SDN 07 Teladan, 92% di sekolah penelitian SDN 12 Bukit Cangang dan 87% di sekolah penelitian SDN 10 ATTS dengan kategori sangat praktis. Hasil uji efektivitas memperoleh 76,40 di sekolah uji coba SDN 07 Teladan, 76,25 di sekolah penelitian SDN 12 Bukit Cangang dan 76,01 di sekolah penelitian SDN 10 ATTS dengan persentase >76 kategori efektif. Tingkat motivasi belajar diperoleh dari pengisian angket sebelum menggunakan *Wordwall* dengan skor 64,6% dengan kategori cukup termotivasi dan setelah menggunakan *Wordwall* dengan skor 86,3% dengan kategori sangat termotivasi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan kuis melalui *Wordwall* pada pembelajaran pendidikan pancasila di kelas IV SD terbukti valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan motivasi, semangat, dan mendukung proses pembelajaran.

Kata Kunci : Kuis; *Wordwall*; Motivasi; Pendidikan Pancasila

Abstract

This study was motivated by the minimal use of technology in learning, teachers more often use conventional media such as pictures, posters, textbooks, and occasionally YouTube, resulting in students becoming passive listeners without active involvement. This study aims to develop quizzes through Wordwall to increase learning motivation in Pancasila Education in fourth grade elementary school that meets the criteria of validity, practicality, and effectiveness. This study used the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model (Analyze, Design,

Development, Implementation, and Evaluation). The validation test results obtained 83.6% for the material aspect, 94% for the language aspect, and 92% for the media aspect, which is categorized as highly valid. The results of the teacher practicality test obtained 94% at the SDN 07 Teladan pilot school, 94% at the SDN 12 Bukit Cangang research school, and 96% at the SDN 10 ATTS research school, which is categorized as very practical. The results of the student practicality test obtained 90.7% at the SDN 07 Teladan pilot school, 92% at the SDN 12 Bukit Cangang research school, and 87% at the SDN 10 ATTS research school, with a category of very practical. The effectiveness test results obtained 76.40 at the SDN 07 Teladan pilot school, 76.25 at the SDN 12 Bukit Cangang research school, and 76.01 at the SDN 10 ATTS research school, with a percentage of >76 in the effective category. The level of learning motivation was obtained from filling out a questionnaire before using Wordwall with a score of 64.6% in the sufficiently motivated category and after using Wordwall with a score of 86.3% in the highly motivated category. Thus, it can be concluded that the use of quizzes through Wordwall in Pancasila education in fourth grade elementary school is proven to be valid, practical, and effective in increasing motivation, enthusiasm, and supporting the learning process.

Keywords *: Quiz; Wordwall; Motivated; Pancasila Education*

PENDAHULUAN

Di era globalisasi saat ini, perkembangan teknologi informasi semakin cepat sehingga mempengaruhi dunia pendidikan. Dunia pendidikan harus terus beradaptasi dengan kemajuan teknologi untuk meningkatkan kualitas pendidikan terutama menyesuaikan dengan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi industri 4.0 secara tidak langsung mengubah cara pandang tentang pendidikan abad 21 saat ini. Dalam konteks ini, pembelajaran di sekolah dasar juga dituntut untuk terus berinovasi agar selaras dengan perkembangan zaman. Perkembangan teknologi dan informasi ini akan berdampak terhadap segala aspek kehidupan manusia, termasuk dunia pendidikan (Okta Viola, F., & Waldi, A. 2022).

Era revolusi industri 4.0 membawa tuntutan tersendiri bagi dunia pendidikan. Guru dituntut untuk menerapkan inovasi dan kreativitas dalam menyajikan konten pembelajaran agar dapat meningkatkan kualitas belajar peserta didik di sekolah dasar. Pola interaksi pendidik dengan peserta didik akan lebih cepat bosan ketika pembelajaran berjalan secara konvensional. Maka diperlukan kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi. Menurut Sudiarta, I. G. P. (2007) penting bagi pendidik dalam meningkatkan kreativitas agar mampu menciptakan lingkungan belajar yang baik dan aktif dengan memanfaatkan berbagai sumber dalam meningkatkan kompetensinya secara utuh.

Di abad ke-21 ini guru harus mahir dalam menggunakan sumber daya pembelajaran yang berbasis teknologi untuk menarik minat peserta didik terhadap apa yang mereka pelajari. Karakteristik peserta didik di sekolah dasar yang cenderung suka bermain, sehingga pendidik perlu mengembangkan pembelajaran yang efektif dengan memahami kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Salah satu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik adalah penggunaan media pembelajaran yang menarik minat peserta didik. Penggunaan media digital yang interaktif, model pembelajaran inovatif, serta penyusunan materi yang kontekstual dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik (Rima Melati, Atika Ulya Akmal, Risda Amini, & Afriza Media. 2025).

Berbagai metode dan strategi pembelajaran dapat diterapkan dalam pengajaran Pendidikan Pancasila untuk memenuhi karakteristik peserta didik dan mencapai tujuan pembelajaran. Seperti yang diungkapkan oleh Arsyad, A (2013) penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar, motivasi dan pengaruh psikologis peserta didik.. Upaya dalam meningkatkan potensi kognitif peserta didik, dibutuhkan media yang tentunya bisa menarik perhatian peserta didik dalam pembelajaran yaitu dengan

membawakan media dalam bentuk permainan (Nada Adinda, Rafhi Febryan Putera, Atika Ulya Akmal, & Hasmai Bungsu Ladiva. 2025).

Salah satu jenis media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar adalah permainan edukatif menggunakan *Wordwall. Wordwall* mempunyai kemampuan untuk memberikan pengalaman belajar yang menarik bagi peserta didik. *Wordwall* merupakan platform permainan edukasi yang berorientasi pada kata, bisa menjadi alat ganti yang menarik untuk melakukan pembelajaran peserta didik di sekolah dasar namun tetap memungkinkan mereka untuk bersenang-senang dan menikmati materi pembelajaran.

Wordwall merupakan salah satu media pembelajaran yang sudah mulai dikenal pada pembelajaran di Indonesia dan keefektifannya dari media ini sudah terbukti. Seperti yang dikatakan Maghfiroh, K. (2018) pada penulisannya yang dilakukan bahwa dalam pembelajaran di negara-negara yang kualitas pendidikan maju seperti Inggris dan Amerika Serikat guru telah menggunakan media pembelajaran *Wordwall*. Namun di Indonesia penggunaan media pembelajaran *Wordwall* belum dikenal secara luas. Media *Wordwall* diharapkan dapat meningkatkan pemahaman materi peserta didik tanpa harus selalu tergantung pada buku atau penjelasan yang diberikan oleh guru (Turohmah et al., 2020) dan *Wordwall* dapat digunakan untuk melihat perkembangan kemampuan peserta didik. Sehingga akan sangat membantu untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik yang nantinya akan mempengaruhi hasil belajar. *Wordwall* media adalah situs yang memungkinkan peserta didik belajar sambil bermain dengan banyak fitur permainan dan kuis yang menarik. Ini adalah platform yang ideal untuk evaluasi pembelajaran dan dapat digunakan baik di kelas maupun di rumah (Aini et al., 2024).

Media *Wordwall* tidak hanya membuat peserta didik lebih tertarik untuk mempelajari materi tetapi juga mendorong mereka untuk berkompetisi secara sehat, baik secara individu maupun kelompok (Suharni, S. 2021). Dengan menggunakan *Wordwall*, peserta didik dapat merasakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan menantang yang sekaligus meningkatkan daya serap mereka terhadap materi. Hal ini sejalan dengan kebutuhan pendidikan modern yang mengutamakan pembelajaran aktif dan partisipatif sehingga proses pembelajaran berjalan dengan lancar. Sifat kompetitif dan interaktif dari *Wordwall* mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga peserta didik lebih antusias dan aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Menurut Nissa, S. F. & Retnoningtyas, N. (2021) penggunaan media *Wordwall* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik. Hal ini sejalan dengan kebutuhan pendidikan modern yang mengutamakan pembelajaran aktif dan partisipatif sehingga proses pembelajaran berjalan dengan lancar termasuk dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Pendidikan Pancasila adalah suatu hal yang mendasar dalam kehidupan setiap warga negara sebagai pedoman untuk menjalankan kehidupan sebagai warga negara yang baik dan sesuai dengan nilai-nilai pancasila (Miayarni, W., & Waldi, A. 2024). Pentingnya Pendidikan Pancasila diajarkan di sekolah dasar adalah sebagai pemberian pemahaman dan kesadaran jiwa setiap anak didik dalam mengisi kemerdekaan, di mana kemerdekaan bangsa Indonesia diperoleh dengan perjuangan keras dan penuh pengorbanan harus diisi dengan upaya membangun kemerdekaan, mempertahankan kelangsungan hidup berbangsa dan bernegara perlu memiliki apresiasi yang memadai terhadap makna perjuangan yang dilakukan para pejuang kemerdekaan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang penulis lakukan dengan guru kelas IV di beberapa SD yaitu di SDN 07 Teladan pada tanggal 30 Oktober 2024, SDN 12 Bukit Cangang pada tanggal 21 Oktober 2024 dan SDN 10 ATTS pada tanggal 6 November 2024. Ditemukan beberapa beberapa permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran, yaitu sekolah tersebut telah menggunakan kurikulum merdeka, dilengkapi dengan fasilitas

internet seperti wifi dan proyektor. Namun, pada proses pengamatan yang dilakukan dikelas penulis mendapatkan hasil bahwa guru jarang menggunakan media pembelajaran berbasis digital karena guru kesulitan dalam menentukan media pembelajaran yang bervariatif, guru masih menggunakan media konvensional berupa video pembelajaran dari YouTube, buku paket, gambar dan poster. Penulis melihat bahwa peserta didik kurang bersemangat dalam pembelajaran, tidak fokus medengarkan guru, serta mencari kesibukan dengan kegiatan yang lain seperti mengganggu temannya yang sedang belajar.

Untuk mengatasi permasalahan pembelajaran di beberapa SD yang penulis observasi, penulis mengusulkan perlunya penerapan media pembelajaran yang menghibur, menarik dan sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik peserta didik. Salah satu solusi adalah menggunakan media *Wordwall* yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan minat, motivasi belajar peserta didik serta pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran Pendidikan Pancasila. Berdasarkan pemaparan masalah di atas, penulis tertarik melakukan penelitian "Pengembangan Kuis Melalui *Wordwall* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas IV SD".

METODE

Pada penelitian ini model yang digunakan untuk mengembangkan kuis melalui *Wordwall* berupa *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono (2019) metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang dilakukan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Tujuan dari penelitian *Research and Development* (R&D) ini yaitu untuk mengembangkan dan menyempurnakan produk yang sudah ada menjadi sebuah produk pembelajaran yang unggul melalui serangkaian tahapan dan juga langkah-langkah.

Pada penelitian ini penulis menggunakan model ADDIE. Model ADDIE terdiri atas lima tahap yaitu tahapan analisis (*Analyze),* tahapan desain *(Design),* tahapan pengembangan *(Development),* tahapan implementasi *(Implementation) dan* tahapan evaluasi *(Evaluation).* Menurut Diana, P., Masniladevi, M., Ladiva, H. B., & Fitria, Y. (2025) menyebutkan bahwasanya model Pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahapan yaitu *Analyze, Design, Development, Implement and Evaluate.*

Tahap pertama yaitu menghasilkan suatu analisis kurikulum, guru, dan analisis peserta didik. Tahap kedua di produksi suatu produk yang mana sesuai dengan kebutuhan di dalam proses pembelajaran. Tahap ketiga mendesain suatu produk yang dilakukan melalui uji validitas oleh ahli dan praktisi yang mana sesuai dengan penilaian serta saran dari ahli dan praktisi, dilakukan revisi produk. Tahap keempat, yaitu kegiatan penggunaan produk. Tahap kelima melakukan evaluasi, yaitu analisis atau mengevaluasi terhadap setiap fase tindakan dari produk yang telah diimplementasikan (Jannah & Reinita, 2023).

Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SDN 07 Teladan dilanjutkan penelitian di SDN 12 Bukit Cangang dan SDN 10 ATTS. Penulis memilih subjek uji coba ini karena sekolah sudah menerapkan kurikulum merdeka, serta sarana dan prasarana yang mendukung, belum pernah dikembangkan media *Wordwall* di sekolah tersebut, serta kesediaan sekolah untuk menerima inovasi media pembelajaran yang baru.

Pengumpulan data dilakukan dengan beberapa tenik yaitu observasi, wawancara, angket, dokumentasi. Jenis data yang diambil oleh penulis adalah data validitas, praktikalitas, efektivitas serta tingkat motivasi peserta didik. Data validitas berasal dari hasil validasi kuis *Wordwall* yang dilakukan oleh validator materi, bahasa dan media. Data praktikalitas berasal dari data hasil uji praktikalitas media yang didapatkan saat uji coba media yang meliputi angket respons guru dan peserta didik. Data efektivitas berasal dari

peningkatkan hasil pretest dan posttest peserta didik. Dan data tingkat motivasi belajar peserta didik diperoleh dari hasil angket motivasi belajar sebelum dan sesudah menggunakan media *Wordwall.*

HASIL

Hasil dari penelitian ini mencakup uji validitas, praktikalitas, efektivitas serta uji tingkat motivasi belajar peserta didik menggunakan Kuis Melalui *Wordwall* Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV SD.

Analisis Data Uji Validasi Kuis *Wordwall*

Hasil validasi Kuis *Wordwall* di kelas IV SD sudah baik. Hasil uji validasi media mendapatkan 83,6% dengan kategori sangat valid. Hasil uji validasi bahasa media mendapatkan 94% dengan kategori sangat valid. Hasil uji validasi media mendapatkan 92% dengan kategori sangat valid. Hasil rata-rata keseluruhan validitas kuis *Wordwall* mendapatkan 90,7% dengan kategori sangat valid. Dengan demikian Kuis Melalui *Wordwall* dinyatakan layak diujicobakan dalam proses pembelajaran.

Analisis Data Uji Praktikalitas Kuis *Wordwall*

Analisis Hasil Uji Praktikalitas Respons Guru

Uji praktikalitas kuis *Wordwall* dilakukan dengan memberikan angket respons guru. Pengisian angket praktikalitas guru diisi berdasarkan pengamatan guru ketika peneliti menggujicobakan media di kelas. Hasil uji praktikalitas guru di SDN 07 Teladan mendapatkan 94% dengan kategori sangat praktis. Hasil uji praktikalitas guru di SDN 12 Bukit Cangang mendapatkan 94% dengan kategori sangat praktis. Hasil uji praktikalitas guru di SDN 10 ATTS mendapatkan 96% dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian kuis *Wordwall* praktis digunakan dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SD.

Analisis Hasil Uji Praktikalitas Respons Peserta Didik

Pengambilan data uji praktikalitas peserta didik dilakukan dengan memberikan lembar angket praktikalitas setelah menggunakan kuis *Wordwall*. Hasil uji praktikalitas peserta didik di SDN 07 Teladan mendapatkan 90,7% dengan kategori sangat praktis. Hasil uji praktikalitas peserta didik di SDN 12 Bukit Cangang mendapatkan 92% dengan kategori sangat praktis. Hasil uji praktikalitas peserta didik di SDN 10 ATTS mendapatkan 87% dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian kuis *Wordwall* praktis digunakan dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SD.

Analisis Data Uji Efektivitas

1. SDN 07 Teladan

Pengambilan data efektivitas peserta didik dilakukan dengan memberikan soal pretest dan posttest. Uji pretest dan posttest di SDN 07 Teladan diikuti oleh siswa kelas IV sebanyak 26 orang dengan hasil rata-rata pretest 70,9 dan hasil rata-rata posttest 92,6. Untuk mencari tingkat keefektivan, peneliti melakukan uji efektivitas menggunakan N-gain.

Tabel 1. Hasil Efektivitas SDN 07 Teladan

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain_Score	26	,50	1,00	,7640	,17075
NGain_Persen	26	50,00	100,00	76,4011	17,07504
Valid N (listwise)	26				

Kategori nilai yang diperoleh setelah uji efektivitas dapat ditentukan dengan tabel berikut :

Tabel 2. Kriteria Faktor Gain SDN 07 Teladan

Skor N-gain (g)	Kriteria
g > 0,7	**Tinggi**
0,3 < g < 0,7	Sedang
g < 0.3	Rendah

Sumber : dimodifikasi dari (Hake, 1999) dalam (Anggraeni et al., 2021)

Berdasarkan tabel persentase kriteria faktor gain diperoleh hasil 0,764 dengan interval g<0,7 termasuk kriteria tinggi dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 3. Persentase Efektivitas SDN 07 Teladan

Persentase	Interpretasi
< 40	Tidak efektif
40 - 55	Kurang efektif
56 - 75	Cukup efektif
> 76	**Efektif**

Sumber : dimodifikasi dari (Hake, 1999) dalam (Anggraeni et al., 2021)

Berdasarkan hasil tabel perhitungan efektivitas hasil pretest dan posttest peserta didik diperoleh hasil 76,40 dengan persentase >76 dengan kategori efektif. Dengan begitu media *Wordwall* efektif untuk digunakan.

2. SDN 12 Bukit Cangang

Pengambilan data efektivitas peserta didik dilakukan dengan memberikan soal pretest dan posttest. Uji pretest dan posttest di SDN 07 Teladan diikuti oleh siswa kelas IV sebanyak 21 orang dengan hasil rata-rata pretest 70,7dan hasil rata-rata posttest 92,3. Untuk mencari tingkat keefektivan, peneliti melakukan uji efektivitas menggunakan N-gain.

Tabel 4. Hasil Efektivitas SDN 12 Bukit Cangang

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain_Score	21	,50	1,00	,7626	,17076
NGain_Persen	21	50,00	100,00	76,2585	17,07587
Valid N (listwise)	21				

Kategori nilai yang diperoleh setelah melakukan pengolahan data dapat ditentukan menggunakan tabel berikut :

Tabel 5. Kriteria Faktor Gain SDN 12 Bukit Cangang

Skor N-gain (g)	Kriteria
g > 0,7	**Tinggi**
0,3 < g < 0,7	Sedang
g < 0.3	Rendah

Sumber : dimodifikasi dari (Hake, 1999) dalam (Anggraeni et al., 2021)

Berdasarkan tabel persentase kriteria faktor gain diperoleh hasil 0,762 dengan interval g > 0,76 termasuk kriteria “tinggi”.

Tabel 6. Persentase Efektivitas SDN 12 Bukit Cangang

Persentase	Interpretasi
< 40	Tidak efektif
40 - 55	Kurang efektif

56 - 75	Cukup efektif
> 76	**Efektif**

Sumber : dimodifikasi dari (Hake, 1999) dalam (Anggraeni et al., 2021)

Berdasarkan hasil tabel perhitungan efektivitas hasil pretest dan posttest peserta didik diperoleh hasil 76,25 dengan persentase > 76 dengan kategori efektif. Dengan begitu media *Wordwall* efektif untuk digunakan.

3. SDN 10 ATTS

Pengambilan data efektivitas peserta didik dilakukan dengan memberikan soal pretest dan posttest. Uji pretest dan posttest di SDN 07 Teladan diikuti oleh siswa kelas IV sebanyak 24 orang dengan hasil rata-rata pretest 68,3 dan hasil rata-rata posttest 92,2. Untuk mencari tingkat keefektivan, peneliti melakukan uji efektivitas menggunakan N-gain.

Tabel 7. Tabel Hasil Efektivitas SDN 10 ATTS

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain_Score	24	,20	1,00	,7602	,21928
NGain_Persen	24	20,00	100,00	76,0185	21,92756
Valid N (listwise)	24				

Kategori nilai yang diperoleh setelah melakukan pengolahan data dapat ditentukan menggunakan tabel berikut :

Tabel 8. Kriteria Faktor Gain SDN 10 ATTS

Skor N-gain (g)	Kriteria
g > 0,7	**Tinggi**
0,3 < g < 0,7	Sedang
g < 0.3	Rendah

Sumber : dimodifikasi dari (Hake, 1999) dalam (Anggraeni et al., 2021)

Berdasarkan tabel persentase kriteria faktor gain diperoleh hasil 0,760 dengan interval g > 0,76 termasuk kriteria “tinggi”.

Tabel 9. Persentase Efektivitas SDN 10 ATTS

Persentase	Interpretasi
< 40	Tidak efektif
40 - 55	Kurang efektif
56 - 75	Cukup efektif
> 76	**Efektif**

Sumber : dimodifikasi dari (Hake, 1999) dalam (Anggraeni et al., 2021)

Berdasarkan hasil tabel perhitungan efektivitas hasil pretest dan posttest peserta didik diperoleh hasil 76,01 dengan persentase > 76 dengan kategori efektif. Dengan begitu media *Wordwall* efektif untuk digunakan.

Analisis Tingkat Motivasi Belajar

Data hasil tingkat motivasi belajar pada pembelajaran Pendidikan Pancasila diperoleh dari angket motivasi belajar peserta didik. Hasil angket motivasi belajar digunakan untuk menilai tingkat motivasi belajar peserta didik. Analisis tingkat motivasi belajar sebelum menggunakan kuis *Wordwall* mendapatkan 64,4% dengan kategori cukup termotivasi. Analisis tingkat motivasi belajar setelah menggunakan kuis *Wordwall* mendapatkan 86,3% dengan kategori sangat termotivasi. Skor motivasi belajar peserta didik meningkat dari 64,4% menjadi 86,3%. Dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar peserta didik secara keseluruhan meningkat sebesar 21,9%.

PEMBAHASAN

Pengembangan kuis *Wordwall* dilakukan di kelas IV SD pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian ini menggunakan model ADDIE dengan lima tahapan yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation dan Evaluation.* Tahap analisis merupakan proses mengidentifikasi masalah pada tempat yang dijadikan sampel penelitian dengan melakukan observasi dan wawancara sehingga kita dapat mengumpulkan data. Tahap perancangan merupakan tahap membuat rencana awal dari hasil analisis kemudian dilakukan perancangan kuis *Wordwall* sehingga kuis siap untuk dilakukan uji validitas. Tahap pengembangan adalah kegiatan pengujian dan pembuatan produk. Pada tahap ini dihasilkan produk kuis pada pembelajaran melalui *Wordwall* untuk dinilai oleh validator ahli materi, bahasa dan media. Jika terdapat komentar dan saran pada media maka dilakukan revisi hingga media dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Tahap implementasi adalah kegiatan menggunakan produk. Produk kuis *Wordwall* yang sudah didesain dan di validasi akan diimplementasikan pada sekolah uji coba dan sekolah penelitian sebagai media kuis pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Tahap evaluasi merupakan kegiatan menguji, menilai seberapa tinggi produk yang telah memenuhi spesifikasi yang telah ditentukan. Dalam tahap evaluasi ini juga untuk mengetahui apakah tujuan pembelajaran yang dirumuskan dapat tercapai oleh peserta didik atau tidak setelah melakukan pembelajaran menggunakan media yang disediakan.

Hasil validasi Kuis *Wordwall* di kelas IV SD sudah baik. Hasil uji validasi media mendapatkan 83,6% dengan kategori sangat valid. Hasil uji validasi bahasa media mendapatkan 94% dengan kategori sangat valid. Hasil uji validasi media mendapatkan 92% dengan kategori sangat valid. Hasil rata-rata keseluruhan validitas kuis *Wordwall* mendapatkan 90,7% dengan kategori sangat valid. Dengan demikian Kuis Melalui *Wordwall* dinyatakan layak diujicobakan dalam proses pembelajaran.

Uji praktikalitas kuis *Wordwall* dilakukan dengan memberikan angket respons guru. Pengisian angket praktikalitas guru diisi berdasarkan pengamatan guru ketika peneliti menggujicobakan media di kelas. Hasil uji praktikalitas guru di SDN 07 Teladan mendapatkan 94% dengan kategori sangat praktis. Hasil uji praktikalitas guru di SDN 12 Bukit Cangang mendapatkan 94% dengan kategori sangat praktis. Hasil uji praktikalitas guru di SDN 10 ATTS mendapatkan 96% dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian kuis *Wordwall* praktis digunakan dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SD.

Pengambilan data uji praktikalitas peserta didik dilakukan dengan memberikan lembar angket praktikalitas setelah menggunakan kuis *Wordwall*. Hasil uji praktikalitas peserta didik di SDN 07 Teladan mendapatkan 90,7% dengan kategori sangat praktis. Hasil uji praktikalitas peserta didik di SDN 12 Bukit Cangang mendapatkan 92% dengan kategori sangat praktis. Hasil uji praktikalitas peserta didik di SDN 10 ATTS mendapatkan 87% dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian kuis *Wordwall* praktis digunakan dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SD.

Pengambilan data efektivitas peserta didik dilakukan dengan memberikan soal pretest dan posttest. Uji pretest dan posttest di SDN 07 Teladan diikuti oleh siswa kelas IV sebanyak 26 orang dengan hasil rata-rata pretest 70,9 dan hasil rata-rata posttest 92,6. Tingkat keefektifan dihitung menggunakan N-gain sehingga diperoleh hasil 76,40 dengan kategori efektif. Pengambilan data efektivitas peserta didik dilakukan dengan memberikan soal pretest dan posttest. Uji pretest dan posttest di SDN 07 Teladan diikuti oleh siswa kelas IV sebanyak 21 orang dengan hasil rata-rata pretest 70,7dan hasil rata-rata posttest 92,3. Tingkat keefektifan dihitung menggunakan N-gain sehingga diperoleh hasil 76,25 dengan

kategori efetif. Pengambilan data efektifitas peserta didik dilakukan dengan memberikan soal pretest dan posttest. Uji pretest dan posttest di SDN 07 Teladan diikuti oleh siswa kelas IV sebanyak 21 orang dengan hasil rata-rata pretest 70,7 dan hasil rata-rata posttest 92,3. Ttingkat keefektifan dihitung menggunakan N-gain sehingga diperoleh hasil 76,01 dengan kategori efektif.

Data hasil tingkat motivasi belajar pada pembelajaran Pendidikan Pancasila diperoleh dari angket motivasi belajar peserta didik. Analisis tingkat motivasi belajar sebelum menggunakan kuis *Wordwall* mendapatkan 64,4% dengan kategori cukup termotivasi. Analisis tingkat motivasi belajar setelah menggunakan kuis *Wordwall* mendapatkan 86,3% dengan kategori sangat termotivasi. Skor motivasi belajar peserta didik meningkat dari 64,4% menjadi 86,3%. Dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar peserta didik secara keseluruhan meningkat sebesar 21,9%.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa kuis melalui *Wordwall* sudah dinyatakan valid oleh ketiga validator, memperoleh penilaian sangat praktis dari respons guru dan peserta didik dan efektif digunakan serta dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Dengan demikian Pengembangan Kuis Melalui *Wordwall* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas IV SD yang valid, praktis dan efektif serta dapat meningkatkan motivasi belajar sehingga dapat dinyatakan valid untuk digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

Aini, M. N., Khasanah, L. A. I. U., & Mudayan, A. . (2024). Pengembangan Media Game Edukasi *Wordwall* sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 7(2), 780–789. https://doi.org/10.30605/jsgp.7.2.2024.4144

Arsyad, A. (2013). Media pembelajaran edisi revisi. Jakarta: Rajawali Pers, 24(4).

Diana, P., Masniladevi, M., Ladiva, H. B., & Fitria, Y. (2025). Pengembangan E-LKPD Interaktif Menggunakan Liveworksheet Berbasis Model Problem Based Learning (PBL) Pada Pembelajaran Keberagaman Budaya Kelas V Di Sekolah Dasar. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal,* 6(3), 3017–3024. https://doi.org/10.54373/imeij.v6i3.2904

Jannah, M., & Reinita, R. (2023). Validitas Penggunaan Media Komik Digital dalam Pembelajaran Kurikulum Merdeka Berbasis Model Problem Based Learning di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu,* 7(2), 1095–1104. https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i2.4870

Maghfiroh, K. (2018). Penggunaan Media Word Wall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda. https://doi.org/10.7290/JPK.V4I1.13742

Miayarni, W., & Waldi, A. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Menggunakan Model Kooperatif Tipe Scramble di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar,* 09(02), 2477–2143. https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.13773

Nada Adinda, Rafhi Febryan Putera, Atika Ulya Akmal, & Hasmai Bungsu Ladiva. (2025). PENGEMBANGAN MEDIA KARTU KUARTET DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN

PANCASILA KELAS V SEKOLAH DASAR. *EDU RESEARCH,* 6(1), 1773-1780. https://doi.org/10.47827/jer.v6i1.705

Nissa, S. F. & Retnoningtyas, N. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Skeolah Dasar. EDUKATIF: *Jurnal Ilmu Pendidikan*. 3 (5), 2854 2860. https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.880

Okta Viola, F., & Waldi, A. (2022). Pengembangan Media Interaktif Articulate Storyline 3 Berbasis Model Problem Based Learning (PBL) Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas V SDN Gugus Gunung Tungga Dharmasraya. *Journal of Basic Education Studies,* 5(2). http://dx.doi.org/10.24036/e-jipsd.v11i1.14447

Rima Melati, Atika Ulya Akmal, Risda Amini, & Afriza Media. (2025). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN CLASH OF CHAMPIONS BERBASIS CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING PADA PEMBELAJARAN IPA DI KELAS V SD. *EDU RESEARCH,* 6(2), 156-163. https://doi.org/10.47827/jer.v6i2.771

Sudiarta, I. G. P. (2007). PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN BERPENDEKATAN TEMATIK BERORIENTASI PEMECAHAN MASSALAH MATEMATIKA TERBUKA UNTUK MENGEMBANGKAN KOMPETENSI BERPIKR DIVERGEN, KRITIS DAN KREATIF. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan,* 13(69), 1004–1024. https://doi.org/10.24832/jpnk.v13i69.346

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

Suharni, S. (2021). UPAYA GURU DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA. G-Couns: *Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 6(1), 172–184. https://doi.org/10.31316/g.couns.v6i1.2198

Turohmah, F., Mayori, E., & Sari, R. Y. (2020). Media pembelajaran Word Wall dalam meningkatkan kemampuan mengingat kosa kata bahasa Arab. *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah,* 14(1), 13-19. https://doi.org/10.32832/JPLS.V13I2.2634