

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MORAL BERBASIS WORDWALL PADA MATA PELAJARAN PPKn KELAS V SD

Oleh:

Aldila Ulul Azmi¹, M. Jaya Adi Putra², Munjiatun³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Riau

Email: aldila.ulul2529@student.unri.ac.id¹, jaya.adiputra@lecturer.unri.ac.id²,
munjiatun@lecturer.unri.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran moral berbasis *wordwall* pada mata pelajaran PPKn kelas V sekolah dasar. Media pembelajaran ini dirancang untuk mengatasi keterbatasan metode pembelajaran konvensional yang kurang menarik dan kurang efektif dalam membangun keterlibatan siswa. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate) yang dimodifikasi pada tahap pengembangan. Subjek penelitian adalah 10 siswa kelas V SD Negeri 111 Pekanbaru yang telah menggunakan Kurikulum Merdeka. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan kuesioner, yang kemudian dianalisis dengan menggunakan skala Likert. Validasi oleh ahli materi dan media memperoleh indeks validitas Aiken, s sebesar 0.91 untuk aspek media dan 0.90 untuk aspek materi. Uji coba respon guru diperoleh persentase rata-rata skor 99% dengan kategori sangat praktis. Uji coba terbatas diperoleh persentase rata-rata skor 94% dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil uji coba validasi, uji coba respon guru, dan uji coba terbatas, maka media pembelajaran moral berbasis *wordwall* untuk siswa sekolah dasar sangat valid dan sangat praktis untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan relevan dengan kebutuhan siswa.

Kata kunci: media pembelajaran, *wordwall*, nilai moral, kewarganegaraan, pembelajaran interaktif.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan manusia. Pendidikan selalu mengalami perubahan, perkembangan dan perbaikan, sejalan dengan perkembangan segala aspek kehidupan (Jihan, Asbari, and Nurhafifah 2023). Pendidikan nasional adalah mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (UU RI No. 20 Tahun 2003).

Pendidikan di era *modern* telah berkembang menjadi sebuah kebudayaan baru yang telah masuk ke dalam perkembangan kehidupan manusia. Pendidikan sekarang menjadi kebutuhan setiap orang. Semakin maju zaman, semakin banyak tantangan yang akan dihadapi. Kualitas pendidikan suatu negara juga memengaruhi kemajuannya. Negara dianggap maju jika sistem pendidikannya berhasil mendidik siswanya menjadi orang yang bertanggung jawab,

cerdas, berpikir kritis, dan berkualitas dalam hal iman, akademik, intelegensi, dan keterampilan. Pendidikan adalah bagian penting dari pembentukan karakter bangsa untuk menyiapkan generasi penerus untuk kemajuan. Jika proses pembentukan karakter gagal, kemajuan bangsa akan menjadi sulit (Ratnaningrum 2022).

Pendidikan Kewarganegaraan adalah salah satu mata pelajaran penting yang diajarkan di sekolah dasar, khususnya di kelas V sekolah dasar. Tujuan dari mata pelajaran ini adalah untuk membangun karakter siswa yang memiliki pengetahuan dan keterampilan dasar tentang kewarganegaraan serta sikap dan perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Dalam konteks ini, penalaran moral menjadi aspek yang sangat penting karena merupakan dasar bagi siswa untuk memahami dan menginternalisasi nilai-nilai moral yang diajarkan dalam PPKn. Menurut (Galuh et al. 2021) Tujuan dari pelajaran ini adalah untuk memastikan bahwa siswa sekolah dasar mendapatkan pemahaman yang lebih dalam tentang kewarganegaraan dan bagaimana mengimplementasikannya.

Namun, dalam penerapannya di sekolah dasar, pembelajaran PPKn seringkali menghadapi berbagai kendala. Salah satunya adalah metode pengajaran yang kurang menarik dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Banyak siswa merasa bosan dengan metode pengajaran yang konvensional, seperti ceramah dan hafalan, yang kurang efektif dalam membangun pemahaman mendalam tentang nilai-nilai moral. Untuk mengatasi masalah ini, media dan pendekatan pembelajaran harus diubah untuk mendorong siswa dan meningkatkan partisipasi siswa sekolah dasar.

Berdasarkan uraian di atas maka di perlukannya pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Untuk itu perlu diterapkannya suatu media pembelajaran yang inovatif yang dapat meningkatkan penguasaan konsep pendidikan yaitu yaitu *wordwall*, seperti yang diungkapkan (Maghfiroh, Roudlotul, and Semarang 2018) dalam penelitiannya, bahwa media *wordwall* mampu menciptakan interaksi yang menguntungkan bagi siswa. *Wordwall* menurut (Sari and Yarza 2021) merupakan sebuah aplikasi yang dapat digunakan sebagai alat penilaian atau media pembelajaran yang menarik bagi siswa. Beberapa keuntungan *Wordwall* adalah gratis untuk opsi dasar dan berbagai templat. Selain itu, game yang dibuat dapat dikirim secara langsung melalui *WhatsApp*, *Google Classroom*, atau secara tatap muka di kelas. Banyak jenis permainan dapat dimainkan melalui program ini, termasuk teka-teki silang, kuis, kartu acak, dan masih banyak lagi. Game yang Anda buat juga dapat dicetak sebagai file PDF, sehingga siswa yang memiliki masalah jaringan dapat menggunakannya secara online.

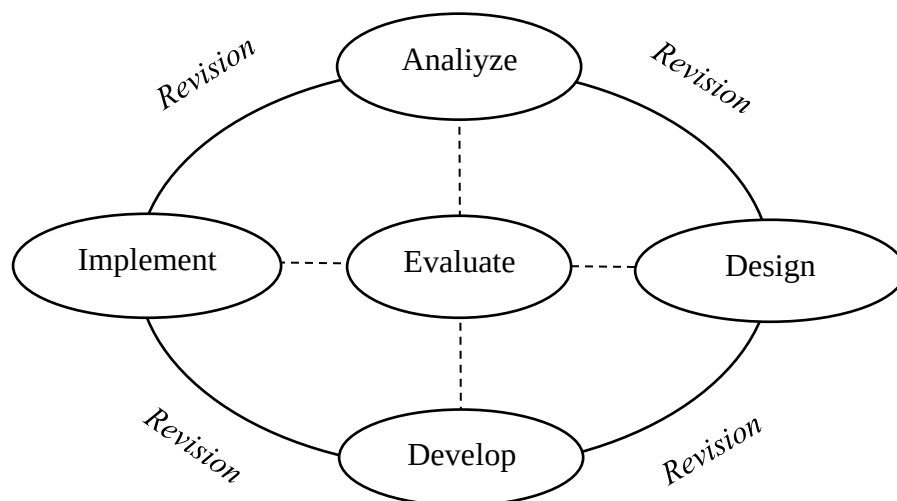
Wordwall merupakan salah satu solusi inovatif yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif. *Wordwall* menyediakan berbagai template permainan edukatif yang dapat diadaptasi untuk berbagai materi pelajaran, salahsatunya pelajaran PPKn. Penggunaan *Wordwall* diharapkan dapat membuat pembelajaran PPKn menjadi lebih menarik, interaktif, dan efektif dalam mengembangkan penalaran moral siswa. Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran *Wordwall* dan penerapannya dalam pembelajaran PPKn untuk meningkatkan penalaran moral siswa kelas V SD. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berarti dalam pengembangan media pembelajaran yang inovatif, serta meningkatkan kualitas pembelajaran PPKn di sekolah dasar.

Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Moral berbasis *Wordwall* Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas V SD”.

2. METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (Research and Development) yang mana peneliti akan mengembangkan sebuah produk berupa Media Pembelajaran moral berbasis *wordwall* pada mata pelajaran PPKn kelas V SD. Metode penelitian pendidikan digunakan untuk mengembangkan kurikulum, bahan ajar, media pembelajaran, model pembelajaran, dan perangkat pembelajaran (Sugiyono, 2017).

Adapun model pengembangan Media interaktif berbasis *wordwall* ini peneliti memilih menggunakan model ADDIE. Prosedur pengembangan ini akan dilakukan sesuai dengan prosedur yang telah dikembangkan Robert Maribe Branch, yang terdiri dari lima langkah yaitu: Analysis, design, development, implementation, evaluation (Branch, 2009) dalam (Ain and Astuti 2023). tetapi dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan penelitian pengembangan oleh peneliti yang mana untuk tahap implementation dan evaluation dapat dilakukan untuk penelitian selanjutnya.



Gambar 1 Skema Tahapan Penelitian R&D menggunakan ADDIE

(Branch 2010)

Berdasarkan pada langkah-langkah di atas maka prosedur yang digunakan penelitian ini dijabarkan sebagai berikut :

a) Analyze (analisa)

Menurut (Syahid, Istiqomah, and Azwary 2024) analisis kebutuhan dan kelayakan pengembangan media pembelajaran baru adalah tugas utama pada tahap ini. Analisis dilakukan dengan memberikan jawaban beberapa pertanyaan berikut: 1) apakah media pembelajaran baru mampu mengatasi pelajaran yang dihadapi, 2)apakah mereka memiliki

dukungan fasilitas untuk diterapkan, dan 3) apakah guru mampu menerapkan media pembelajaran baru. Dalam analisis ini, rancangan media yang sangat baik tetapi tidak dapat diimplementasikan karena beberapa keterbatasan, seperti fasilitas yang tidak memadai di sekolah. Analisis media pembelajaran baru diperlukan untuk menentukan apakah mereka layak untuk digunakan. Berikut 3 tahapan-tahapan analisis yang dilakukan :

1. Analisis Kurikulum: Analisis kurikulum dilakukan dengan mempertimbangkan karakteristik kurikulum di satu sekolah. Dilakukan untuk memastikan bahwa pengembangan yang dilakukan sesuai dengan tuntutan kurikulum yang berlaku.
2. Analisis Kebutuhan Guru: Pada tahap analisis kebutuhan Guru, Peneliti akan menganalisis berkaitan dengan masalah yang dihadapi guru, dimulai dengan memeriksa materi ajar sebagai informasi utama dalam pembelajaran serta ketersediaan media ajar yang mendukung pembelajaran. Pada tahap ini, media ajar yang perlu dibuat untuk membantu siswa belajar. Karena nantinya guru yang akan menerapkan media interaktif berbasis *wordwall* didalam proses belajar mengajar.
3. Analisis Peserta Didik: Analisis ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana siswa melihat pembelajaran. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa pengembangan yang dilakukan sesuai dengan karakter siswa.

b) design (Desain/Perancangan)

Kemudian dilakukan perancangan media pembelajaran. Menurut (Syahid et al. 2024) Tahap ini mirip dengan merancang kegiatan belajar mengajar, yang merupakan proses sistematis yang dimulai dengan menetapkan tujuan belajar, merancang skenario atau kegiatan belajar, merancang perangkat pembelajaran, materi pembelajaran, dan alat evaluasi hasil belajar. Tahapan perancangan ini dilakukan dengan melakukan perancangan sebuah *wordwall* terhadap penalaran moral pada pelajaran PKN siswa kelas V SD. Tahapan ini memiliki peranan penting karena pada tahap ini peneliti mulai menyusun langkah-langkah untuk mengembangkan media pembelajaran moral berbasis *wordwall*, di antaranya :

1. Mencari berbagai sumber referensi yang mendukung pengembangan media pembelajaran moral pada pelajaran PKN menggunakan media interaktif berbasis *wordwall* untuk tingkatan peserta didik kelas V sekolah dasar.
2. Membuat kisi-kisi instrumen sebagai langkah lanjutan dari observasi dan wawancara yang dilakukan sebelumnya.
3. Merancang pembuatan media interaktif berbasis *wordwall* sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin di capai pada capaian pembelajaran peserta didik kelas V sekolah dasar.
4. Menyusun peta *wordwall*.
5. Membuat desain *wordwall* melalui platform digital yang dapat di akses melalui website. (*One to one*) Melalui media interaktif berbasis *wordwall* memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran dan peserta didik dapat di ajak secara aktif baik secara mandiri maupun kelompok dan memudahkan guru dalam proses pembelajaran.

c) Development (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan dari media interaktif berbasis *wordwall* pada peserta didik kelas V sekolah dasar. Menurut (Syahid et al. 2024) uji coba sebelum pengembangan adalah langkah penting dalam pengembangan jika desain memerlukan software multimedia pembelajaran. Membuat, membeli, dan mengubah media pembelajaran adalah bagian dari langkah pengembangan. Dengan kata lain, ini mencakup kegiatan memilih, menentukan metode, media, dan strategi pembelajaran yang tepat untuk digunakan untuk menyampaikan materi atau substansi program.

Berdasarkan pernyataan tersebut maka tahap pengembangan yaitu tahap implementasi dari perancangan produk yang sudah dicoba pada sesi sebelumnya. Langkah pertama yang akan dilakukan peneliti pada pengembangan ini adalah validasi produk dan revisi produk. Validasi ini dilakukan oleh 2 para ahli, yaitu validator ahli materi dan ahli bahasa. Validasi dilakukan dengan mengisi instrumen yang telah disediakan peneliti apakah rancangan media interaktif berbasis *wordwall* yang sudah dibuat dapat dikatakan layak *wordwall* menyempurnakan media interaktif berbasis *wordwall* yang sedang diteliti, tujuannya untuk menyempurnakan kelemahan-kelemahan yang dimiliki media interaktif *wordwall* yang dibuat oleh peneliti.

Penelitian ini berlokasi di SD Negeri 111 Pekanbaru. yang beralamat di Jalan Suka Karya, Tuah Karya, Kecamatan Tampan, Kota Pekanbaru, Riau. Jenis data yang digunakan pada penelitian ini adalah data primer. Data primer adalah data yang di peroleh langsung melalui wawancara dan angket. Data yang diambil adalah data kuantitatif yang diperoleh dari hasil penelitian dari ahli desain, ahli bahasa dan validator pengguna lapangan terhadap media interaktif berbasis *wordwall*. Adapun sumber data diambil dari dosen dan ahli yang kompeten di bidangnya melalui uji validasi. sehingga didapatkan hasil uji kelayakan produk dan data selanjutnya dari angket uji kepraktikalisasi oleh guru dan siswa. Selanjutnya data kualitatif di peroleh dari hasil wawancara yang dilakukan antara penulis dengan narasumber.

Sebelum melakukan riset dan mendapatkan data yang diperlukan, peneliti melakukan pengumpulan data dengan teknik wawancara terstruktur dan pengisian angket. Hasil wawancara ini digunakan untuk mengambil data awal juga data tambahan dari angket yang memerlukan penjelasan lebih lanjut, sedangkan angket digunakan untuk mengambil data kevalidan media interaktif berbasis *wordwall* bagi guru dan siswa.

Dari instrumen pengumpulan data, data yang di dapatkan dari hasil penilaian validasi produk ahli materi dan ahli media akan dianalisis dengan menerapkan skala likert dengan skor 1-4. Skala likert ini memberikan keleluasan validator dalam memberikan penilaian produk yang sedang dikembangkan oleh peneliti. Dalam menentukan nilai rata-rata skor validasi yang diberikan oleh validator dengan skor yang telah ditentukan. Pengkategorian penilaian yang dilaksanakan oleh validator dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 1. Skor Penilaian Angket

SKOR	KATEGORI
4	Sanagt setuju (SS)
3	Setuju (S)

2	Cukup Setuju (CS)
1	Tidak Setuju (TS)

Sumber : (Sugiono, 2013)

Uji validitas dari isi instrumen juga dilakukan menggunakan teori Validitas Aiken (Aiken's V). Aiken merumuskan formula validasi Aiken untuk menghitung content-validity coefficient yang didasarkan pada hasil penelitian panel ahli sebanyak n orang terhadap suatu item dari segi sejauh mana item tersebut dapat mewakili kontrak yang diukur (Retnawati, 2016) dalam (Taufiq and Hasanah 2024). Rumus Aiken yang digunakan untuk menilai validitas dari instrumen adalah sebagai berikut :

$$V = \frac{\sum s}{n(c-1)}$$

Keterangan :

- V : Indeks kesepakatan rater mengenai validitas item
- r – lo, dimana r merupakan skor kategori pilihan rater dan lo
- s : merupakan skor terendah dalam kategori penilaian
- n : Jumlah penilaian
- c : Jumlah kategori yang dapat dipilih oleh penilai (Lestari dkk., 2020)

Kriteria mengambil keputusan dalam validasi media dapat dilihat di tabel. Media dapat digunakan jika penilaian rata-rata validator dikategorikan valid dan sangat valid.

Tabel 2 Kriteria Kevalidan Media

Rata-rata Indeks (%)	Kriteria validasi
V > 0,8	Sangat Valid
0,4 ≤ V ≤ 0,8	Valid
V < 0,4	Tidak Valid

(Lestari, Egok, and Febriandi 2020)

Produk *wordwall* dapat dikatakan valid apabila hasil yang didapat pada lembar angket uji validasi memiliki rentang minimum ≤0.4 – 1.00% dan dapat digunakan sebagai instrumen penelitian.

Kategori analisis data uji coba diperoleh menggunakan cara menghitung skor yang diperoleh dari setiap responden melalui skala likert sebagai berikut :

Tabel 3. Skor Penilaian Angket

SKOR	KATEGORI
4	SS : Sangat Setuju
3	S : Setuju

2	TS : Tidak Setuju
1	STS : Sangat Tidak Setuju

(Sugiono, 2013)

Skor setiap indikator diperoleh dengan persamaan berikut :

$$P = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Tertinggi}} \times 100 \%$$

(Sriwahyuni, Risdianto, and Johan 2019)

Dengan diketahui presentase skor yang diperoleh, langkah selanjutnya merupakan tahap dalam menentukan kepraktisan media pembelajaran moral berbasis *wordwall*, kepraktisan medi tersebut dapat dilihat dari kriteria kategori yang dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4. Skor kategori Praktikalitas

Persentase (%)	Kategori
21-40%	Tidak Praktis
41- 60%	Kurang Praktis
61-80%	Praktis
81-100%	Sangat Praktis

(Lestari et al. 2020)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Produk hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran moral berbasis *wordwall* pada mata pelajaran PPKn Kelas V SD. Penelitian ini menggunakan model ADDIE, tetapi dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan penelitian pengembangan oleh peneliti yang mana untuk tahap implementation dan evaluation dapat dilakukan untuk penelitian selanjutnya.

1. Hasil Tahap Analisis (Analysis)

a. Hasil Analisis Kurikulum

Menurut Permendikbudristek No. 12 Tahun 2024 Kurikulum Merdeka bertujuan untuk membangun generasi yang berkarakter Pancasila dan mampu beradaptasi dengan perkembangan global. Dengan adanya payung hukum yang jelas diharapkan implementasi kurikulum ini dapat berjalan dengan baik dan memberikan manfaat yang signifikan bagi dunia pendidikan di Indonesia. Berdasarkan hasil wawancara yang telah peneliti lakukan diperoleh terkait penggunaan kurikulum, bahwa di SD Negeri 111 Pekanbaru menggunakan kurikulum merdeka, Hal ini selaras dengan subjek uji coba peneliti yaitu pengembangan media pembelajaran moral berbasis *wordwall* akan di ujicobakan kepada 10 orang siswa kelas V yang sudah menggunakan kurikulum merdeka.

Analisis kurikulum yang dilakukan oleh peneliti untuk menganalisis kurikulum PPKn Kelsas V, sehingga penggunaan media pembelajaran moral berbasis *Wordwall* sesuai dengan yang dibutuhkan. Adapun analisis yang diperoleh berkaitan dengan capaian

pembelajaran pada kurikulum merdeka pada materi (menjadi anak hebat dengan menerapkan norma) di kelas V. Adapun cakupan materi nya adalah, Secara umum, terdapat empat norma yang berlaku di Indonesia, di antaranya adalah norma agama, kesusilaan, kesopanan, dan hukum. Keempat norma tersebut sudah melingkupi seluruh petunjuk, cara berkehidupan, tata krama, dan pedoman bertingkah laku bagi manusia sebagai makhluk individu dan makhluk sosial. Penerapan norma dalam kehidupan sehari-hari merupakan tanggung jawab sebagai warga negara yang baik dengan memperhatikan hak dan kewajiban masing-masingb) individu agar tercipta masyarakat yang rukun, damai, dan sejahtera.

b. Hasil Analisis Kebutuhan Guru

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis kebutuhan guru kepada beberapa siswa di SDN 111 Peknabaru dengan menggunakan teknik wawancara kepada 2 Guru kelas V dan 1 Guru Kelas II Sekaligus salah satu guru penggerak. hasil dari wawancara tersebut bahwa dalam Analisis kebutuhan guru dalam mengajar PPKn, khususnya terkait materi norma dan nilai-nilai Pancasila, mencakup berbagai aspek krusial yang mempengaruhi efektivitas pembelajaran. Salah satu tantangan utama adalah perilaku siswa yang kurang fokus saat pelajaran berlangsung, seperti berbicara di kelas dan kesulitan dalam membedakan simbol-simbol Pancasila serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Meskipun konsep norma relatif mudah dipahami oleh siswa, tantangan besar terletak pada penerapan nilai-nilai tersebut dalam tindakan kehidupan sehari-hari. Guru membutuhkan media pembelajaran yang interaktif dan relevan untuk membantu siswa menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari. Media digital seperti video sangat efektif dalam menarik perhatian dan membantu siswa memahami konsep abstrak, meskipun video menarik minat siswa, namun peserta didik sering kali kesulitan merangkum atau memahami inti dari materi yang disampaikan, sehingga guru perlu menyediakan catatan atau kesimpulan di akhir pembelajaran. Dengan landasan tersebut, maka peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran moral berbasis *wordwall* dalam mata pelajaran PPKn siswa kelas V SD.

c. Hasil Analisis Kebutuhan Siswa

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang peneliti lakukan di SDN 111 Pekanbaru Hasil analisis kebutuhan siswa dalam pembelajaran PPKn, khususnya materi norma, menunjukkan bahwa sebagian besar siswa tidak mengalami kesulitan dalam memahami materi. Namun, siswa kelas V merasa bahwa pembelajaran akan lebih efektif dan menarik jika menggunakan media digital. Siswa menyukai penggunaan media pembelajaran karena dianggap lebih asyik dan lebih mudah dipahami, terutama karena adanya gambar, warna, dan unsur visual lainnya yang membantu meningkatkan fokus dan pemahaman mereka. Mereka berharap media pembelajaran dilengkapi dengan gambar yang menarik, video edukatif, serta fitur interaktif seperti permainan dan kuis. Meskipun mereka belum pernah menggunakan media digital dalam pembelajaran PPKn sebelumnya, mereka sangat tertarik untuk menggunakannya karena media tersebut dianggap dapat

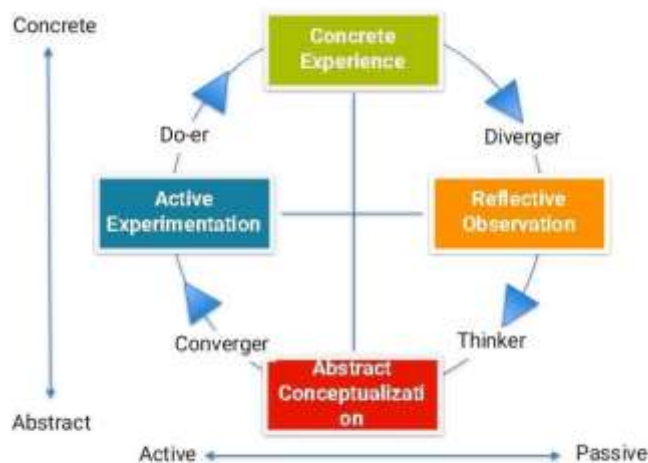
membuat proses belajar lebih menyenangkan dan mudah dipahami. Secara keseluruhan, siswa menunjukkan minat yang tinggi terhadap pembelajaran berbasis media digital, dan mereka yakin bahwa dengan fitur-fitur yang interaktif dan visual, pemahaman terhadap materi akan semakin baik. Dari landasan tersebut peneliti berusaha untuk membuat media pembelajaran moral berbasis *wordwall* dalam mata pelajaran PPKn, yang dimana selaras dengan kurikulum merdeka yaitu bertujuan untuk membangun generasi yang berkarakter Pancasila dan mampu beradaptasi dengan perkembangan digital.

2. Hasil Tahap Perancangan (*Design*)

Setelah melakukan tahap analisis, tahap selanjutnya adalah tahap perancangan (*Design*) tujuannya untuk merancang media pembelajaran moral berbasis *wordwall* yang akan dikembangkan dan digunakan. Pada tahap ini peneliti menggunakan model pembelajaran *Experiential Learning*.

Model Pembelajaran *Eksperiensial* yang dikenal sebagai Siklus Pembelajaran Kolb. Model ini pertama kali dipublikasikan dalam bukunya *Experiential Learning* pada tahun 1984, adapun tujuannya adalah memberikan pemahaman tentang bagaimana individu belajar melalui pengalaman nyata dan mengembangkan gaya belajar yang beragam.

Tahapan dalam *Experiential Learning* menurut David Kolb terdiri dari empat langkah, yang bisa diimplementasikan dalam pembelajaran moral berbasis *Wordwall* pada PPKn, adapun skema pada model pembelajaran *Experiential Learning* sebagai berikut:



Gambar 2 Skema Tahapan model pembelajaran *Experiential Learning*

Berdasarkan pada langkah-langkah di atas maka prosedur yang digunakan peneliti dirincikan pada tabel 5 sebagai berikut:

Tabel 5 Alur Tujuan pembelajaran dengan model pembelajaran *Experiential Learning*

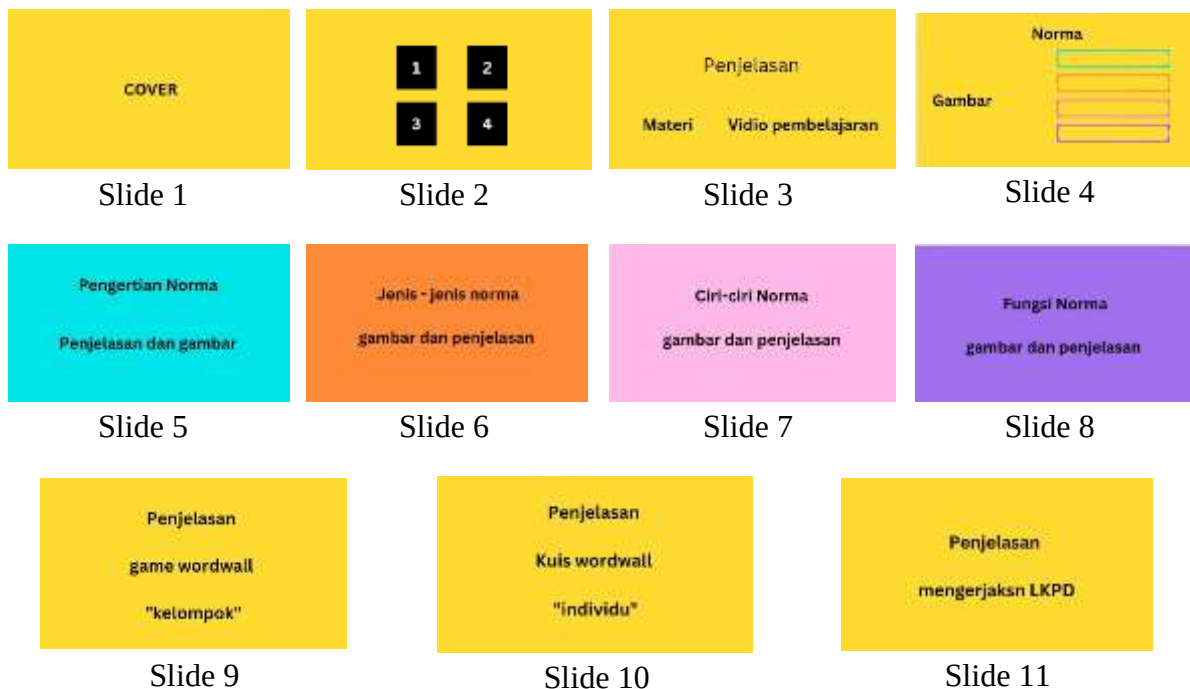
Tahapan	Kegiatan Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Paparan Aktivitas
---------	-----------------------	---------------------	-------------------

Concrete Experience (Pengalaman)	Peserta didik mengamati materi norma melalui video pembelajaran.	Peserta didik dapat mengidentifikasi norma yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari.	Pada tahap pertama, peserta didik dapat melihat isi materi norma dan menonton video norma, peserta didik dapat berpartisipasi dan merefleksikan diri dengan pengalaman nyata.
Reflective Observation (Mengamati)	Peserta didik mendiskusikan pengalaman terkait norma dalam kelompok melalui permainan Wordwall.	Peserta didik dapat mengidentifikasi dan menganalisis norma yang diterapkan dalam situasi tertentu.	Setelah memahami materi norma dan menonton video, siswa diminta merefleksikan dan mengamati apa yang mereka pelajari dari pengalaman tersebut. Misalnya, mereka mendiskusikan alasan di balik pilihan tindakan moral mereka dalam kelompok dengan menjawab quiz di games wordwall.
Abstract Conceptualization (Memahami)	Peserta didik menjawab kuis Wordwall secara individu untuk mendalami pemahaman norma dan nilai moral.	Peserta didik dapat merumuskan konsep norma dan pentingnya sikap disiplin berdasarkan refleksi dan diskusi.	Siswa kemudian merumuskan konsep atau nilai moral dari refleksi yang dilakukan. Mereka mulai memahami secara abstrak mengapa suatu tindakan mencerminkan nilai moral tertentu, dengan menjawab quiz di games wordwall secara individu
Active Experimentation (Mencoba)	Peserta didik mengisi LKPD berdasarkan pengalaman nyata mereka.	Peserta didik dapat menerapkan konsep moral dalam situasi nyata di keluarga, sekolah, dan masyarakat.	Siswa menerapkan konsep-konsep moral yang telah dipelajari dalam situasi nyata, pada tahap ini peserta didik akan mengisi LKPD.

Keempat tahapan yang ada pada tabel 1 ini saling berkaitan, dimulai dari pengalaman langsung, refleksi, pembentukan konsep abstrak, hingga penerapan dalam kehidupan nyata.

Implementasi ini diharapkan dapat mengembangkan pemahaman yang lebih dalam tentang nilai-nilai moral pada siswa kelas V SD.

Berdasarkan kegiatan model pembelajaran *Experiential Learning*, selanjutnya adalah tahap *design* media pembelajaran moral berbasis *wordwall* :



Gambar 2 *Design Website* dalam implementasi *wordwall*

Pada gambar 2 merupakan rancangan desain awal untuk membuat website dalam implemtnasi *wordwall* , adapun Slide pertama terdapat tampilan dengan judul dan menu start untuk memulai *website*; Pada slide kedua terdapat empat menu, di menu pertama mengantarkan pada slide ke 3; Pada slide ketiga berisi informasi syaitu materi dan video pembelajaran yang bisa di klik untuk menuju kepada materi dan video nya langsung; Slide ke empat merupakan poin-point materi norma yang ada pada ikon “materi” pada slide ketiga; Slide kelima terdapat pengertian norma dari point slide ke empat; Slide keenam terdapat jenis-jenis norma dari point slide keempat; Slide ketujuh terdapat ciri-ciri norma dari point slide keempat; Slide kedelapan terdapat fungsi norma dari point slide keempat; Slide kesembilan terdapat tahap pengerjaan *wordwall* yang akan dikerjakan secara berkelompok, lanjutan point dari slide ke dua; Slide kesepuluh terdapat tahap pengerjaan *wordwall* yang akan dikerjakan secara Individu, lanjutan point dari slide ke dua; Slide kesebelas adalah slide terakhir berisi instruksi untuk menyampaikan pengalaman kedalam LKPD yang akan diberikan, merupakan lanjutan point dari slide ke dua.

Setelah mendesain website untuk menampilkan *wordwall*, berikut merupakan tampilan dari *wordwall* kuis pertama dan kedua:

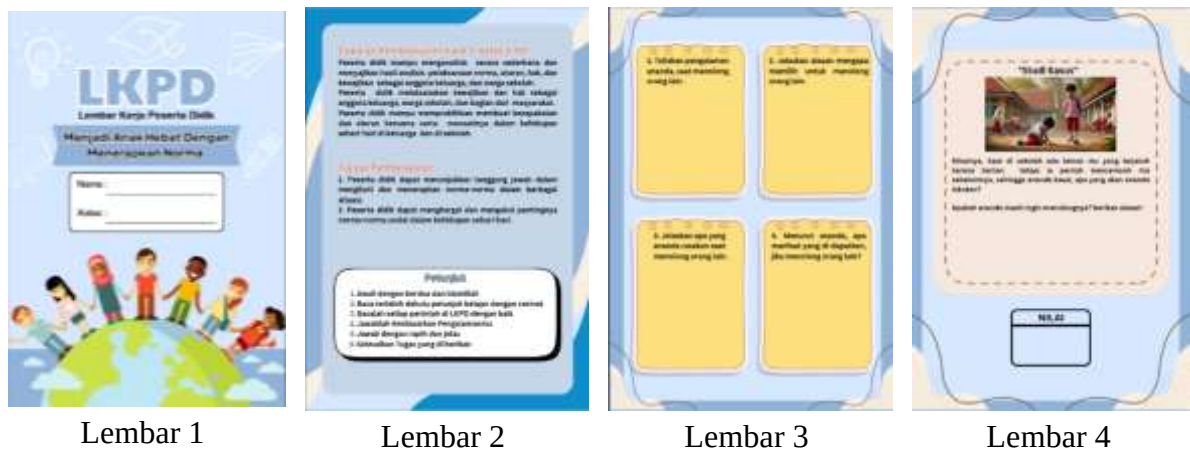


Gambar 3 Tampilan kuis I *Wordwall* yang berjudul “Mengamati nilai-nilai norma”



Gambar 4 Tampilan kuis II *Wordwall* yang berjudul “Memahami NORMA dengan Menerapkannya”

Pada *design* kuis *wordwall* I dan II yang sudah siap di implementasikan pada gambar 3 dan 4, Namun untuk mengetahui pengalaman pesertadidik, peneliti mendesain LKPD yang akan dilampirkan pada gambar 5 sebagai berikut :



Gambar 5 Lembar Kerja Peserta Didik

Pada Gambar 5 adalah LKPD, yang merupakan Lembar pertama adalah bagian cover yng berisi judul, pengisian nama dan kelas; Lembar kedua bersisi Capaian Pembelajaran, Tujuan Pembelajaran, Dan petunjuk pengerjaan; Lembar ketiga berisi soal berdasarkan pengalaman; Lembar keempat berisi “Studi Kasus”.

3. Hasil Tahap Pengembangan (Development)

a. Hasil Rancangan media website





Slide 4



Slide 5



Slide 6



Slide 7



Slide 8



Slide 9



Slide 10



Slide 11

Gambar 6 Hasil desain website dalam implementasi wordwall

Pada gambar 6, Bagian *slide* pertama *website* berisi judul dan ikon “start”, *slide* kedua berisi instruksi untuk tahap selanjutnya, *slide* ketiga berisi materi dan video, *slide* keempat berisi instruksi point norma untuk tahap selanjutnya, *slide* kelima berisi materi tentang pengertian norma, *slide* keenam berisi materi tentang jenis-jenis norma, *slide* ketujuh berisi materi tentang ciri-ciri norma, *slide* kedelapan berisi materi tentang fungsi norma, *slide* kesembilan berisi *quiz* interaktif berbasis *wordwall* yang di jawab secara berkelompok, *slide* kesepuluh berisi *quiz* interaktif berbasis *wordwall* yang di jawab secara individu, dan *slide* kesebelas berisi instruksi untuk mengisi LKPD. Adapun *website* dapat di akses melalui link berikut : <https://anak-hebat-menerapkan-norma.my.canva.site/mulai-reka-bentuk-desktop>

b. Validasi Media

1. Validasi Media

Tabel 6 Hasil validasi Media

Aspek	Validator	Kategori
Penyajian <i>wordwall</i>	1.00	Sangat Valid
Desain tampilan dan isi <i>wordwall</i>	0.83	Sangat Valid

Penggunaan <i>wordwall</i>	0.92	Sangat Valid
Total	0.91	Sangat Valid

Berdasarkan tabel 6, data hasil uji validasi ahli media di atas, terdapat tiga aspek penilaian yang dinilai oleh satu orang validator ahli media. Dari ketiga aspek tersebut dirincikan dalam 11 indikator pernyataan, maka diperoleh nilai rata-rata secara keseluruhan dengan menggunakan rumus Aiken's, V sebesar 0.91 dengan kategori sangat valid. Adapun rincian dari aspek penilaian yang diberikan validator diantaranya Penyajian *wordwall* 1.00 (sangat valid), desain tampilan dan isi *wordwall* 0.83 (sangat valid), penggunaan *wordwall* 0.91 (sangat valid).

2. Validasi Materi

Tabel 7 Hasil validasi materi

Aspek	Validator	Kategori
Kurikulum	1.00	Sangat Valid
Penyajian Materi	0.88	Sangat Valid
Penggunaan Bahasa	0.77	Valid
Evaluasi	1.00	Sangat Valid
Total	0.90	Sangat Valid

Berdasarkan tabel 7, data hasil uji validasi materi diatas, terdapat empat aspek dengan rincian 10 pernyataan yang dinilai oleh validator materi, adapun empat dari aspek tersebut antara lain kesesuaian media dengan materi pembelajaran dan kurikulum, penyajian media sesuai dengan pencapaian tujuan pembelajaran, kesesuaian media dengan kaidah dan kelayakan kebahasaan. Dari empat aspek tersebut, maka diperoleh nilai rata-rata secara keseluruhan dengan menggunakan rumus Aiken's, V sebesar 0.90 dengan kategori (sangat valid). Adapun rincian penilaian setiap aspek yang diberikan oleh validator materi untuk setiap aspeknya antara lain kesesuaian media dengan materi pembelajaran dan kurikulum 1.00 (sangat valid), penyajian media sesuai dengan pencapaian tujuan pembelajaran 0.88 (sangat valid), kesesuaian media dengan kaidah 0.77 (valid) dan kelayakan kebahasaan 0.90 (sangat valid).

c. Uji Coba Produk

1. Uji Coba Respon Guru

Uji respon guru dilakukan terhadap tiga orang guru kelas V SD. Uji ini dilakukan untuk melihat respon guru terhadap media pembelajaran moral berbasis *wordwall* yang

dikembangkan. Adapun hasil dari lembar respon guru dapat dilihat pada tabel 4.19. Sebagai berikut:

Tabel 8 Hasil Analisis data Angket Respon Guru Kelas V

Aspek	Skor	Kategori
Guru I	97%	Sangat Praktis
Guru II	100%	Sangat Praktis
Guru III	100%	Sangat Praktis
Total	99%	Sangat Praktis

Tabel 8 memperlihatkan hasil dari skor rata-rata uji skala kecil dari 3 orang guru kelas V SD pada setiap pernyataan yang ada pada media pembelajaran moral berbasis *wordwall*. Pada tabel 8 tersebut dapat dilihat bahwa skor rata-rata uji skala kecil yaitu 99% yang termasuk dalam kategori sangat layak dan hasil uji skala kecil memperlihatkan bahwa setiap pernyataan memperoleh skor rata-rata sangat layak, sehingga media pembelajaran moral berbasis *wordwall* dapat dikatakan sebagai media pembelajaran yang sangat valid dan layak untuk digunakan di sekolah.

2. Uji Coba Peserta Didik

Tabel 9 Hasil analisis data uji skala kecil kepada Siswa

Aspek	Skor	Kategori
Manfaat dan Minat	95%	Sangat Praktis
Kemudahan dan Akses	92%	Sangat Praktis
Daya Tarik dan Kesesuaian	95%	Sangat Praktis
Total	94%	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel 9, diperoleh nilai 94% dengan kategori “Sangat Praktis”, dengan demikian produk media pembelajaran moral berbasis *wordwall* dalam mata pelajaran PPKn Kelas V SD dinyatakan sangat praktis untuk digunakan.

Pembahasan

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) Metode penelitian pendidikan digunakan untuk mengembangkan kurikulum, bahan ajar, media pembelajaran, model pembelajaran, dan perangkat pembelajaran (Sugiyono, 2017). Menurut Sugiyono (2015), penelitian pengembangan digunakan dalam penelitian yang bertujuan untuk menciptakan sebuah produk dan menguji keefektifan produk tersebut. Dengan model pengembangan ADDIE yang telah dimodifikasi untuk mengembangkan media pembelajaran moral berbasis *Wordwall* pada mata pelajaran PPKn kelas V SD. Media pembelajaran ini dirancang untuk mendukung capaian pembelajaran yang diharapkan, khususnya pada materi norma, yang mencakup norma agama, kesusilaan, kesopanan, dan hukum, sesuai dengan implementasi Kurikulum Merdeka di SDN 111 Pekanbaru. Pengumpulan data dilakukan

melalui observasi, wawancara, dan validasi oleh dua validator ahli media dan materi, serta uji coba pada 10 siswa kelas V SD dan 3 guru kelas V SD. Tahapan pengembangan mengikuti langkah-langkah model ADDIE: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, dengan integrasi model pembelajaran Experiential Learning oleh Kolb, yang mencakup pengalaman konkret, observasi reflektif, konseptualisasi abstrak, dan eksperimen aktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Wordwall mampu meningkatkan minat dan pemahaman siswa melalui fitur-fitur interaktif seperti permainan dan kuis, sehingga mempermudah siswa dalam menganalisis dan menerapkan norma dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, media ini diharapkan tidak hanya memfasilitasi pembelajaran yang efektif, tetapi juga mendukung tujuan Kurikulum Merdeka untuk membangun generasi berkarakter Pancasila yang mampu beradaptasi dengan perkembangan global.

Berdasarkan dari hasil penilaian validasi yang diperoleh dari validator media yang bisa dilihat pada tabel 6, hasil penelitian materi yang bisa dilihat pada tabel 7. Berdasarkan hal tersebut dapat diambil keputusan bahwa produk media pembelajaran moral berbasis *wordwall* dinyatakan sangat valid, sehingga layak untuk digunakan.

Setelah produk media pembelajaran moral berbasis *wordwall* dinyatakan valid, maka dilakukanlah uji coba secara terbatas yakni kepada 10 orang siswa kelas V-D SDN 111 Pekanbaru yang terdiri dari 6 orang siswa laki-laki dan 4 orang siswa perempuan. Uji coba ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui respon dari siswa terkait cara belajar menggunakan media pembelajaran moral berbasis *wordwall* pada mata pelajaran PPKn kelas V SD, sehingga bisa menjadi pendukung bahwa media pembelajaran moral berbasis *wordwall* pada mata pelajaran PPKn kelas V SD ini layak digunakan. Hal ini dapat dibuktikan dari respon siswa dengan menggunakan angket yang diberikan oleh peneliti dan memperoleh hasil 94% yang dikategorikan sangat praktis. Kemudian angket respon guru terhadap media pembelajaran moral berbasis *wordwall* pada mata pelajaran PPKn kelas V SD menunjukkan hasil 99% dengan kategori sangat praktis.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk memberikan pengetahuan dan menanamkan apa dan bagaimana penalaran moral dalam pembelajaran PPKn siswa kelas V SD melalui media interaktif berbasis *wordwall*. Menurut (Triaswari et al. 2023) Karena dilihat dari keadaan saat ini, banyak anak-anak maupun remaja yang mengalami degradasi moral atau kemerosotan serta lunturnya nilai dan moral. Maka dari itu, perlu dilakukannya penanaman nilai dan moral anak sejak usia dini. Selain penanaman nilai-moral di dalam keluarga, menanamkan nilai-moral di sekolah juga tidak kalah penting. Dengan permainan *wordwall* ini diharapkan siswa sekolah dasar akan merasa tertarik dalam mempelajari dan menanamkan pendidikan nilai dan moral dalam bentuk permainan agar siswa tidak merasa bosan.

Media pembelajaran moral berbasis *wordwall* ini telah diujicobakan kepada siswa dan mendapatkan respon yang positif. Siswa merasa senang belajar dengan menggunakan media interaktif berbasis *wordwall*, unsur yang terdapat pada media pembelajaran moral berbasis *wordwal* salah satunya yaitu pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran serta alat-alat yang digunakan mudah ditemui dalam kehidupans sehari-hari. Dengan demikian bahwa prodak media pembelajaran moral berbasis *wordwall* pada mata pelajaran PPKn ini dapat digunakan pada pembelajaran di kelas V Sekolah Dasar.

Kesimpulan

Media pembelajaran moral berbasis *wordwall* pada mata pelajaran PPKn Kelas V SD ini menggunakan metode pengembangan *Research dan Development (R&D)* menggunakan model pengembangan ADDIE, namun di modifikasi hanya sampai tahap development saja. Penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall untuk mata pelajaran PPKn kelas V SD, dengan tujuan meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai moral dan norma dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian menggunakan model pengembangan ADDIE hingga tahap pengembangan saja, dan hasil validasi menunjukkan tingkat validitas yang sangat tinggi, yakni 91% untuk aspek media dan 90% untuk aspek materi. Media ini dilengkapi dengan fitur interaktif seperti kuis dan permainan yang menarik, sehingga membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan efektif. Dalam uji coba skala kecil yang melibatkan 10 siswa kelas V SD Negeri 111 Pekanbaru, 94% siswa dapat menjawab soal dengan benar setelah menggunakan media ini, menunjukkan efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Media *wordwall* mempermudah guru dalam menyampaikan materi dengan cara yang lebih variatif dan relevan, meningkatkan partisipasi siswa dalam diskusi kelompok maupun individual. Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa media Wordwall mampu mengatasi tantangan metode pembelajaran konvensional yang kurang menarik, dengan memberikan pengalaman belajar yang menarik, interaktif, dan selaras dengan kurikulum Merdeka. Peneliti merekomendasikan agar media ini diimplementasikan lebih luas, terutama di sekolah-sekolah yang mendukung pembelajaran digital, serta menyarankan penelitian lanjutan untuk menguji efektivitas media ini dalam skala yang lebih besar dan berbagai konteks pembelajaran. Dengan kontribusinya dalam pengembangan media digital, penelitian ini memberikan solusi praktis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PPKn sekaligus membangun karakter moral siswa secara lebih efektif.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Ain, Moch. Ibnu, and Cindy Cahyaning Astuti. 2023. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Kelas X SMK Antartika 1 Sidoarjo." *Emergent Journal of Educational Discoveries and Lifelong Learning (EJEDL)* 3(1):1–8. doi: 10.47134/emergent.v3i1.15.
- Branch, Robert Maribe. 2010. "Instructional Design: The ADDIE Approach." *Instructional Design: The ADDIE Approach* 1–203. doi: 10.1007/978-0-387-09506-6.
- Galuh, Azahra Dewanti, Delia Maharani, Latifah Meynawati, Dinie Anggraeni, and Yayang Furi Furnamasari. 2021. "Urgensi Nilai Dan Moral Dalam Upaya Meningkatkan Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran Pkn Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5(6):5169–78. doi: 10.31004/basicedu.v5i6.1598.
- Jihan, Iik, Masduki Asbari, and Siti Nurhafifah. 2023. "Quo Vadis Pendidikan Indonesia : Kurikulum Berubah , Pendidikan Membaik ?" *JISMA: Journal of Information Systems and Management* 02(05):17–23.

- Lestari, Fida, Asep Sukenda Egok, and Riduan Febriandi. 2020. "Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Problem Based Learning Pada Siswa Kelas V Sd." *Wahana Didaktika : Jurnal Ilmu Kependidikan* 18(3):255. doi: 10.31851/wahanadidaktika.v18i3.4395.
- Maghfiroh, Khusnul, M. I. Roudlotul, and Huda Semarang. 2018. "Penggunaan Media Word Wall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda." *Jpk* 4(1):64–70.
- Ratnaningrum, Widya Ayu. 2022. "Dasar-Dasar Yuridis Sistem Pendidikan Nasional." *Educational Technology Journal* 2(2):22–28. doi: 10.26740/etj.v2n2.p22-28.
- Sari, Prima Mutia, and Husnin Nahry Yarza. 2021. "Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan Wordwall Pada Pembelajaran Ipa Bagi Guru-Guru Sdit Al-Kahfi." *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan* 4(2):195. doi: 10.31764/jpmb.v4i2.4112.
- Sriwahyuni, Indah, Eko Risdianto, and Henny Johan. 2019. "Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Menggunakan Flip Pdf Professional Pada Materi Alat-Alat Optik Di Sma." *Jurnal Kumparan Fisika* 2(3):145–52. doi: 10.33369/jkf.2.3.145-152.
- Sugiono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*.
- Syahid, Ibrahim Maulana, Nur Annisa Istiqomah, and Khoula Azwary. 2024. "Model Addie Dan Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran."
- Taufiq, Ainul Uyuni, and Ummul Hasanah. 2024. "Pengembangan E-Modul Berbasis Website Untuk Pengoptimalan Pembelajaran Daring Pada Mata Kuliah Anatomi Tumbuhan." 6(1):39–56.
- Triaswari, Finanda Dwi, Sutrisno Sutrisno, Wily Adiyaksa, and Sela Ayu Rustiya. 2023. "Aktualisasi Pendidikan Nilai Dan Moral Pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Media Pembelajaran Berbasis Permainan Wordwall." *Edupedia* 7(1):38–56. doi: 10.24269/ed.v7i1.1897.