

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF *WORDWALL*
PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA
ELEMEN KEBHINEKAAN DI KELAS III
SEKOLAH DASAR KOTA PADANG**

SKRIPSI

Disusun untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan



Oleh:

ALYA HASNA SABITA

NIM. 22129006

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

2026

PERSETUJUAN SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF *WORDWALL* PADA
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA
ELEMEN KEBHINEKAAN DI KELAS III
SEKOLAH DASAR KOTA PADANG**

Nama : Alya Hasna Sabita
NIM/BP : 22129006/2022
Departemen/Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 17 Mei 2026

Disetujui oleh

Pembimbing,



Dra. Reinita, M.Pd
NIP. 196306041988032002

Kepala Departemen PGSD,



Prof. Dr. Hj. Yanti Fitria, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197605202008012020

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Departemen
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Padang.

Judul : Pengembangan Media Interaktif *Wordwall* Pada Pembelajaran
Pendidikan Pancasila Elemen Kebhinekaan di Kelas III Sekolah
Dasar Kota Padang

Nama : Alya Hasna Sabita

NIM : 22129006

Departemen/Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 17 Mei 2026

Tim Penguji,
Nama Tanda Tangan

1. Ketua : Dra. Reinita, M.Pd
2. Anggota : Mansurdin, S.Sn., M.Hum
3. Anggota : Atri Walidi, M.Pd

1.
2.
3.



SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Alya Hasna Sabita
NIM/BP : 22129006/22
Departemen/Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Media Interaktif *Wordwall* Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Elemen Kebhinekaan di Kelas III Sekolah Dasar Kota Padang

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi dengan judul "Pengembangan Media Interaktif *Wordwall* Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Elemen Kebhinekaan di Kelas III Sekolah Dasar Kota Padang" ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas persyaratan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap hasil karya saya ini.

Demikian persyaratan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, 17 Mei 2026

Saya yang menyatakan,



Alya Hasna Sabita

22129006

Abstrak

Alya Hasna Sabita, 2026: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Wordwall* Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Elemen Kebhinekaan di Kelas III Sekolah Dasar Kota Padang. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilakukan karena pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas III Sekolah Dasar masih belum memanfaatkan teknologi secara maksimal. Akibatnya, banyak siswa yang kurang bersemangat, mudah bosan, dan kesulitan memahami materi, terutama pada topik kebhinekaan. Untuk mengatasi masalah ini, dikembangkanlah sebuah media pembelajaran interaktif berbasis *Wordwall* pada materi Kekayaan Suku Bangsa. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model *ADDIE* yang terdiri dari lima tahap, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Penelitian dilaksanakan di tiga sekolah dasar di Kota Padang, yaitu SDN 11 Pauh, SDN 02 Cupak Tengah, dan SDN 13 Kapalo Koto.

Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, angket, serta tes sebelum dan sesudah pembelajaran (*pretest* dan *posttest*). Hasil penilaian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sangat layak digunakan. Tingkat kevalidan media mencapai rata-rata 94,16%, yang berarti media ini dinilai sangat baik oleh para ahli. Dari sisi kemudahan penggunaan, media ini mendapat nilai praktikalitas sebesar 92,85% pada sekolah uji coba, 92,39% pada sekolah implementasi, dan 97,14% pada sekolah penyebaran semuanya masuk dalam kategori sangat praktis.

Hasil uji efektivitas menunjukkan bahwa media *Wordwall* berhasil meningkatkan hasil belajar siswa secara nyata. Hal ini terlihat dari nilai *N-Gain* yang diperoleh, yaitu 0,59, 0,637, dan 0,734, yang masuk dalam kategori sedang hingga tinggi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Wordwall* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila elemen kebhinekaan di kelas III Sekolah Dasar terbukti valid, praktis, dan efektif, sehingga layak digunakan sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar.

Kata kunci: Media Pembelajaran Interaktif, *Wordwall*, Pendidikan Pancasila, Kebhinekaan, Sekolah Dasar

Kata Pengantar

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillahirabbil'alamiin, puji dan syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT atas berkah rahmat dan karunia nya, yang telah memberikan kesehatan, kesempatan dan kemudahan kepada peneliti. Sehingga peneliti bisa menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Elemen Kebhinekaan di Kelas III Sekolah Dasar Kota Padang". Selanjutnya shalawat dan salam peneliti ucapkan kepada junjungan nabi besar Muhammad SAW yang memberi petunjuk kebenaran dan caaya kepada umat manusia serta menjadi suri tauladan bagi umat muslim.

Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan pendidikan S1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas negeri Padang. Skripsi ini dapat diselesaikan berkat bantuan, dorongan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, peneliti menyampaikan rasa terimakasih setulusnya kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Yanti Fitria, M.Pd sebagai kepala departemen pendidikan guru sekolah dasar fakultas ilmu pendidikan universitas negeri padang yang telah memberikan izin pada peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Reinita, M.Pd, sebagai pembimbing yang telah memberikan nasehat, saran, masukan serta dukungan yang sangat berharga dan senantiasa membimbing peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

3. Bapak Mansurdin, S.Sn.,M.Hum sebagai dosen penguji I yang telah memberikan saran, petunjuk, dan ilmu kepada peneliti dalam kesempurnaan skripsi ini.
4. Bapak Atri Walidi, S.Pd.,M.Pd sebagai dosen penguji II yang telah memberikan saran, petunjuk, dan ilmu kepada peneliti dalam kesempurnaan skripsi ini.
5. Bapak Hasmai Bungsu Ladiva ,S.Pd.,M.Pd, Ibu Dr. Etri Wahyuni, M.Pd dan Ibu Hana Shilfia Iraqi, M.Pd sebagai validator ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media, sebagai yang telah memberikan arahan, masukan serta saran dalam kesempurnaan media pembelajaran berbasis wordwall pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas III Sekolah Dasar.
6. Ibu Nofrianti S,Pd, sebagai kepala sekolah SDN 11 Pauh, Guru Kelas III Ibu Rasyitah Jais, S.Pd, Kepala Sekolah SDN 02 Cupak Tangah Bapak Ulil Amri, M.Pd dan guru kelas III Ibu Yelnida, S.Pd, Kepala Sekolah SDN 13 Kapalo Koto Bapak Nofrizal M,Pd dan Guru Kelas III Ibu Havivah Fadillatur Husna S.Pd, serta guru-guru, karyawan, dan peserta didik yang telah memberikan izin penelitian di kelas III dan membantu menyediakan informasi dan memperlancar kegiatan pengambilan data dalam penelitian.
7. Ayah dan Ibu tercinta dan tersayang, Bapak Syofian S,Ag dan Ibu Mairozi Eliza S.Pd yang telah memberikan doa, kasih sayang, dukungan, serta pengorbanan yang tiada henti. Segala usaha, perhatian, dan semangat yang diberikan menjadi kekuatan terbesar bagi peneliti dalam menyelesaikan pendidikan ini.

8. Kepada adik tersayang, Puti Intan dan Fatalummiyah yang telah memberikan semangat dan bantuan kepada peneliti untuk menyelesaikan tugas akhir ini dan terima kasih juga peneliti ucapkan kepada saudara dan keluarga besar yang telah memberikan dukungan dalam berbagai aspek untuk sampai ketahap ini.
9. Teruntuk sahabat seperjuangan (Anestra Putri Fauziah, Abidah Putri Aradelia, dan Ajeng Kinanti) terimakasih peneliti ucapkan atas kerja samanya untuk menjadi orang sukses bersama.

Padang, 20 April 2026

Alya Hasna Sabita

22129006

DAFTAR ISI

Abstrak.....	I
Kata Pengantar.....	II
DAFTAR TABEL	VII
DAFTAR GAMBAR	VIII
DAFTAR BAGAN	IX
DAFTAR LAMPIRAN	X
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah Penelitian.....	1
B. Rumusan Masalah Penelitian	10
C. Tujuan Pengembangan Penelitian	10
D. Spesifikasi Produk Penelitian.....	11
E. Manfaat Pengembangan Penelitian	12
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	14
BAB II KAJIAN PUSTAKA	15
A. Landasan Teori	15
1. Hakikat Media Pembelajaran	15
2. Hakikat Wordwall	22
3. Hakikat Pendidikan Pancasila	27
4. Materi Kekayaan Suku Bangsa	30
B. Penelitian yang Relevan.....	31
C. Kerangka Berpikir.....	38
D. Pembatasan Penelitian.....	40
BAB III METODE PENGEMBANGAN	42
A. Model Penelitian Pengembangan.....	42
B. Prosedur Penelitian Pengembangan	43
C. Definisi Operasional.....	48
D. Uji Coba Produk.....	50
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	58
A. Hasil Penelitian	58
1. Tahap Analisis (Analisis)	58

2.	Tahap Perancangan (Design).....	61
3.	Tahapan Pengembangan (Development).....	69
4.	Tahap Implementatioan (Penerapan).....	69
5.	Tahap Evaluation (Evaluasi)	70
B.	Pembahasan Penelitian.....	71
C.	Keterbatasan Penelitian.....	89
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI PENELITIAN		91
A.	Simpulan	91
B.	Implikasi.....	92
C.	Rekomendasi.....	93
DAFTAR PUSTAKA.....		95
Lampiran		99

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Skala Penilaian Angket Validasi.....	53
Tabel 3. 2 Kategori Kevalidan Media Pembelajaran	54
Tabel 3. 3 Skala Penilaian Angket Guru	55
Tabel 3. 4 Skala Penilaian Angket Peserta Didik	55
Tabel 3. 5 Kategori Kepraktisan Media Pembelajaran.....	56
Tabel 3. 6 Kriteria Perolehan Skor N-Gain.....	57
Tabel 4. 1 Daftar Nama Validator.....	69
Tabel 4. 2 Hasil Uji Validasi Keseluruhan	73
Tabel 4. 3 Hasil Praktikalitas Keseluruhan Sekolah Uji Coba.....	79
Tabel 4. 4 Hasil Praktikalitas Keseluruhan Sekolah Implementasi.....	80
Tabel 4. 5 Hasil Praktikalitas Keseluruhan Sekolah Penyebaran.....	80
Tabel 4. 6 Hasil Revisi Validasi Ahli Materi	86
Tabel 4. 7 Hasil Revisi Validasi Ahli Bahasa	88

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Membuka Web	24
Gambar 2. 2 Tampilan Login	25
Gambar 2. 3 Tampilan Setelah Klik Login	25
Gambar 2. 4 Tampilan Buat Aktivitas.....	26
Gambar 4. 1 Tampilan Goggle	62
Gambar 4. 2 Tampilan Login E-Gmail.....	62
Gambar 4. 3 Tampilan Memulai Pembuatan Produk	62
Gambar 4. 4 Tampilan Pemilihan Template	63
Gambar 4. 5 Tampilan Penulisan Judul Materi	63
Gambar 4. 6 Tampilan Penulisan Isi Materi.....	63
Gambar 4. 7 Tampilan Menambahkan Suara	64
Gambar 4. 8 Tampilan Menambahkan Gambar	64
Gambar 4. 9 Tampilan Menambahkan Kolom Terbaru.....	65
Gambar 4. 10 Tampilan Setelah Menyusun Materi.....	65
Gambar 4. 11 Tampilan Awal media pembelajaran.....	66
Gambar 4. 12 Tampilan Pemilihan Pengaturan Waktu dan Lainnya.	66
Gambar 4. 13 Tampilan Pemilihan Bacround dan Huruf.....	67
Gambar 4. 14 Tampilan Mencetak Produk.....	67
Gambar 4. 15 Tampilan Membagikan Produk	67
Gambar 4. 16 Tampilan Awal Masuk Produk	68
Gambar 4. 17 Tampilan Link Media Pembelajaran	68

DAFTAR BAGAN

Bagan 2. 1 Kerangka Berpikir.....	39
Bagan 3. 1 Alur Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Elemen Kebhinekaan Di Kelas III Sekolah Dasar.....	47

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Observasi.....	100
Lampiran 2. Angket Wawancara Guru Kelas.....	102
Lampiran 3. Angket Kebutuhan Guru.....	108
Lampiran 4. Angket Kebutuhan Peserta Didik	114
Lampiran 5. Surat Izin Validasi.....	120
Lampiran 6. Hasil Validasi Aspek Materi	121
Lampiran 7. Hasil Validasi Aspek Media.....	129
Lampiran 8. Hasil Validasi Aspek Bahasa	134
Lampiran 9. Surat Izin Penelitian.....	142
Lampiran 10. Surat Balasan Penelitian	145
Lampiran 11. Hasil Praktikalitas Guru SDN 11 Pauh.....	148
Lampiran 12. Hasil Praktikalitas Guru SDN 02 Cupak Tengah	151
Lampiran 13. Hasil Praktikalitas Guru SDN 13 Kapalo Koto	154
Lampiran 14. Hasil Praktikalitas Siswa SDN 11 Pauh	157
Lampiran 15. Hasil Praktikalitas Siswa SDN 02 Cupak Tengah	161
Lampiran 16. Hasil Praktikalitas Siswa SDN 13 Kapalo Koto.....	165
Lampiran 17. Modul Ajar.....	169
Lampiran 18. Hasil Media Pembelajaran Berbasis Wordwall	191
Lampiran 19. Hasil LKPD SDN 11 Pauh	202
Lampiran 20. Hasil LKPD SDN 02 Cupak Tengah	204
Lampiran 21. Hasil LKPD SDN 13 Kapalo Koto.....	206
Lampiran 22. Hasil Soal Evaluasi SDN 11 Pauh	207

Lampiran 23. Evaluasi SDN 02 Cupak Tengah	213
Lampiran 24. Evaluasi SDN 13 Kapalo Koto	219
Lampiran 25. Hasil Efektivitas Sekolah Uji Coba	220
Lampiran 26. Hasil Efektivitas Sekolah Implementasi	224
Lampiran 27. Hasil Efektivitas Sekolah Penyebaran	228
Lampiran 28. Dokumentasi	232

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah Penelitian

Pendidikan berperan penting dalam kehidupan manusia karena dapat meningkatkan sumber daya manusia yang memiliki budi pekerti yang luhur, serta mengubah sikap manusia dari kondisi belum sempurna ke kondisi kesempurnaan. Pendidikan juga berperan dalam membantu seseorang mengembangkan potensi dirinya agar dapat memenuhi kebutuhan dan mencapai keinginan, sehingga memperoleh kepuasan dalam kehidupan pribadi maupun sosial (Waldi,2025). Sejalan dengan Undang-Undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 Pasal 3 menegaskan tentang pendidikan nasional adalah suatu usaha yang mengembangkan potensi peserta didik supaya menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pendidikan Pancasila adalah bagian penting dalam kehidupan setiap warga negara. Pendidikan ini berfungsi sebagai dasar untuk membentuk sikap dan perilaku yang baik sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Melalui Pendidikan Pancasila, peserta didik dibimbing agar memiliki karakter yang baik, berpengetahuan, serta mampu menjadi warga negara yang bertanggung jawab. Pendidikan Pancasila menurut

Permendikbud Ristek No. 7 Tahun 2022 adalah Pendidikan ideologi di Indonesia yang mengemban misi sebagai pendidikan nilai-nilai Pancasila bagi peserta didik agar menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, berkarakter dan partipatif dengan kajian atau ruang lingkup utama sebagai dasar ideologi nasional dan berpandangan hidup bangsa (Waldi, 2025)

Pendidikan Pancasila bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai Pancasila, membentuk akhlak yang baik, memahami norma dalam UUD 1945, serta menumbuhkan sikap menghargai keberagaman melalui Bhinneka Tunggal Ika, dengan tetap menjaga persatuan dan kesatuan bangsa Indonesia (Zulfikar & Dewi, 2021). Pendidikan Pancasila bertujuan agar warga Negara Republik Indonesia mampu memahami, menilai, dan menyikapi berbagai permasalahan yang terjadi di masyarakat dengan berlandaskan nilai, cita-cita, serta tujuan bangsa Indonesia (Rahman and Reinita, 2025).

Pendidikan Pancasila perlu diberikan sejak anak masih duduk di sekolah dasar agar mereka dapat mengenal jati diri bangsa serta memahami kewajiban sebagai warga negara. Melalui pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD karakter siswa dapat dibentuk menjadi lebih baik. Pembelajaran ini juga bertujuan agar peserta didik memiliki pengetahuan dan pemahaman yang luas tentang nilai-nilai kebangsaan.

Proses pembelajaran yang ideal dalam kurikulum merdeka dengan mengedepankan proses belajar yang menyenangkan sehingga peserta didik mengetahui cara implementasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari (Muhammadi, 2025). Mata pelajaran pendidikan Pancasila membantu menciptakan suasana belajar yang membuat mahasiswa aktif mengembangkan kemampuan dirinya, baik dalam pengetahuan, sikap, maupun keterampilan, sesuai dengan program studi yang mereka Jalani (Pipit Mulyah, Dyah Aminatun, Sukma Septian Nasution, Tommy Hastomo, Setiana Sri Wahyuni Sitepu, 2020).

Tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila hanya bisa tercapai lewat proses pengajaran. Melalui pembelajaran ini, siswa diharapkan mampu memahami nilai-nilai Pancasila dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, guru memiliki peran yang sangat penting sebagai penggerak utama kegiatan belajar. Melalui pembelajaran ini, siswa diajarkan nilai-nilai, moral, dan norma yang bermanfaat untuk membentuk sikap dan karakter yang baik dalam kehidupan sehari-hari (Mansurdin, 2025).

Pada sekolah dasar peserta didik mulai dikenalkan pada nilai-nilai dasar untuk membentuk kualitas diri yang baik, sikap berbangsa dan bernegara, serta rasa cinta terhadap tanah air. Pendidikan Pancasila menjadi sarana penting dalam menanamkan nilai-nilai luhur yang menjadi pedoman hidup bermasyarakat dan bernegara, seperti semangat

gotong royong, sikap tangguh, keadilan, dan kesejahteraan bersama (Ladiva, 2025).

Salah satu elemen penting dalam Pendidikan Pancasila di sekolah dasar adalah elemen kebhinekaan, yang bertujuan menanamkan sikap toleransi, menghargai perbedaan, serta membangun semangat persatuan di tengah keberagaman bangsa Indonesia. Namun, kenyataannya, pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar sering kali masih bersifat konvensional, yaitu berpusat pada guru dan menggunakan metode ceramah tanpa disertai media pembelajaran yang menarik. Akibatnya, siswa menjadi kurang aktif, cepat bosan, dan sulit memahami konsep nilai-nilai kebhinekaan secara mendalam.

Peneliti melakukan studi pendahuluan pada wilayah Provinsi Sumatera Barat, Kota Padang, Kecamatan Pauh yaitu di UPTD SDN 02 Cupak Tengah 27 September, UPTD SDN 13 Kapalo Koto 29 September 2025 dan UPTD SDN 11 Pauh 30 September 2025. Studi pendahuluan dilakukan melalui wawancara dan angket dengan guru kelas serta peserta didik kelas III. Ditemukan permasalahan yang dialami guru maupun peserta didik di dalam proses pembelajaran beberapa permasalahan yang ditemukan dari ketiga sekolah tersebut adalah (1) Guru belum optimal menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi; (2) Penggunaan media pembelajaran oleh guru belum bervariasi.

Selanjutnya selain melakukan wawancara dengan guru, peneliti juga memberikan angket kebutuhan peserta didik untuk mengetahui kebutuhan dan masalah selama proses pembelajaran. Berdasarkan hasil angket dan observasi, ditemukan beberapa permasalahan pada peserta didik yaitu peserta didik membutuhkan media pembelajaran berbasis digital guna untuk meningkatkan pemahaman dan semangat dalam pembelajaran.

Berdasarkan wawancara dan angket respon yang diberikan kepada peserta didik, didapatkan hasil bahwasanya guru maupun peserta didik mengungkapkan bahwa mereka memerlukan media pembelajaran yang dapat membantu untuk memahami materi pembelajaran serta meningkatkan keaktifan, semangat dan antusiasme peserta didik dalam pembelajaran.

Beberapa permasalahan yang terjadi di ketiga sekolah tersebut dapat menyebabkan proses pembelajaran menjadi belum optimal bagi peserta didik, sehingga antusiasme, semangat, dan keaktifan mereka dalam belajar belum berkembang secara maksimal. Kondisi ini dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti penggunaan media dan perangkat pembelajaran yang belum sesuai dengan gaya belajar peserta didik, serta adanya kendala yang dialami guru dalam menyampaikan materi karena masih mengalami kebingungan dalam pemanfaatan media pembelajaran (Nur Aisah et al., 2022).

Melihat keadaan tersebut, perlu dicari solusi lain agar masalah yang dialami siswa maupun guru bisa teratasi. Salah satu cara yang bisa dilakukan adalah menghadirkan inovasi baru yang menarik dan membantu siswa lebih mudah memahami materi. Dengan adanya inovasi ini, proses belajar akan terasa lebih menyenangkan. Harapannya, siswa menjadi lebih semangat, aktif, dan antusias dalam mengikuti pelajaran. Penggunaan teknologi yang tepat juga dapat memberikan pengaruh positif bagi pembelajaran Pendidikan Pancasila (Trisiana, 2020)

Inovasi yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran adalah dengan melakukan pengembangan media pembelajaran yang mendukung keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran tidak terkesan monoton dan dapat mendukung berlangsungnya proses pembelajaran yang aktif (Trisiana, 2020).

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses pembelajaran, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membantu menyampaikan pesan dari guru kepada siswa sehingga dapat menumbuhkan pikiran, perasaan, perhatian, dan minat belajar mereka. Media pembelajaran sangat penting karena berfungsi sebagai penunjang dalam proses belajar mengajar. Dengan adanya media, lingkungan belajar bisa menjadi lebih menarik, interaktif, dan memudahkan siswa memahami pengetahuan serta informasi (Naisya Ramadhani et al., 2023).

Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan guru untuk menjelaskan materi pelajaran, membantu siswa lebih kreatif, serta membuat siswa lebih fokus dan tertarik dalam belajar (Nababan et al., 2025). Media pembelajaran sebaiknya dibuat menarik dan menyenangkan agar siswa lebih mudah memahami materi. Media juga perlu disesuaikan dengan isi pelajaran, tujuan pendidikan, serta kebutuhan dan karakteristik siswa.

Seiring dengan perkembangan teknologi di Indonesia yang sudah maju sehingga dapat memudahkan guru untuk mengajar dan mempermudah siswa juga dalam menerima pembelajaran. Dengan memanfaatkan teknologi yang semakin canggih pembelajaran dapat dilaksanakan dengan baik. Guru dituntut untuk berinovasi dalam menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik abad ke-21 (Retno Hartati et al., 2024).

Untuk mencapai tujuan tersebut guru perlu melakukan pembuatan media pembelajaran, sehingga masalah dan kesulitan yang dialami saat ini dapat segera diatasi. Salah satu media pembelajaran yang bisa membuat siswa lebih tertarik adalah permainan edukatif Wordwall. Platform ini menyediakan berbagai permainan berbasis kata yang cocok untuk siswa sekolah dasar, karena sesuai dengan karakter mereka yang senang bermain.

Wordwall adalah sebuah platform permainan yang menyediakan banyak pilihan bentuk game yang bermanfaat dan menarik. Dengan memilih materi yang tepat dan memadukan unsur belajar serta hiburan, Wordwall dapat membantu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Menurut Maryanti et al. (2022) aplikasi berbasis wordwall ini bisa digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif, seperti kuis, menjodohkan, memasangkan, anagram, acak kata, mencari kata, mengelompokkan, dan lainnya (Maryanti & Kurniawan, 2022)

Aplikasi ini memiliki banyak keunggulan, salah satunya adalah tersedianya beragam jenis permainan seperti *gameshow quiz*, *open the box*, *find the match*, *random wheel*, dan berbagai pilihan permainan tersebut, siswa lebih tertarik belajar karena mereka dapat belajar sambil bermain. Adapun kelebihan wordwall menurut Mehrvarz (2022) yaitu interaktif dan menyediakan berbagai fitur menarik yang dapat membuat siswa lebih aktif dan terlibat saat mengikuti evaluasi (Sepling Paling, Fatqurhohman, Alfhan Makmur, Yati & Muhammad Albar, Agus Milu Susetyo, Yusuf Wahyu Setiya Putra, Widyawanti Rajiman, Soraya Djamilah, Ratnadewi, Herni Yuniarti Suhendi, 2024).

Aplikasi ini mudah digunakan dan dipelajari oleh siapa pun, sehingga sangat praktis untuk mendukung kegiatan belajar mengajar (Retno Hartati et al., 2024). Wordwall mudah diaplikasikan dan digunakan oleh guru maupun siswa. Media ini bersifat kreatif sehingga mampu meningkatkan minat belajar peserta didik (Maryanti & Kurniawan, 2022).

Penelitian yang dilakukan oleh Adela Khalisa Fitri dan Zuardi (2025) berjudul *“Pengembangan Media Edukasi Game Berbantuan Wordwall pada Evaluasi Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas VI di Sekolah Dasar.”*

Keterbaruan atau novelty yang peneliti kembangkan dari pengembangan media pembelajaran menggunakan media *wordwall* terletak pada penggunaan *wordwall* sebagai media pembelajaran dalam proses penyampaian materi kepada peserta didik. Berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang lebih banyak memanfaatkan *wordwall* sebagai sarana game edukasi dan media evaluasi pembelajaran, penelitian ini mengembangkan pemanfaatan *wordwall* sebagai media utama untuk mendukung proses belajar mengajar agar lebih interaktif, menarik, dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran Wordwall pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Elemen Khebinekaan di Sekolah Dasar yang berfokus pada elemen Khebinekaan dalam Pendidikan Pancasila menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) dengan fokus untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul ***“Pengembangan Media Interaktif Berbasis Wordwall Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Elemen Kebhinekaan di Kelas III Sekolah Dasar Kota Padang”***

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media interaktif berbasis Wordwall pada pembelajaran Pendidikan Pancasila elemen kebhinekaan di kelas III sekolah dasar Kota Padang dengan valid?
2. Bagaimana mengembangkan media interaktif berbasis Wordwall pada pembelajaran Pendidikan Pancasila elemen kebhinekaan di kelas III sekolah dasar Kota Padang dengan praktis?
3. Bagaimana mengembangkan media interaktif berbasis Wordwall pada pembelajaran Pendidikan Pancasila elemen kebhinekaan di kelas III sekolah dasar Kota Padang dengan efektif?

C. Tujuan Pengembangan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan penelitian pengembangan ini adalah untuk:

1. Mengembangkan media media interaktif berbasis Wordwall pada pembelajaran Pendidikan Pancasila elemen kebhinekaan di kelas III sekolah dasar Kota Padang dengan valid
2. Mengembangkan media interaktif berbasis Wordwall pada pembelajaran Pendidikan Pancasila elemen kebhinekaan di kelas III sekolah dasar Kota Padang dengan praktis.

3. Mengembangkan media interaktif berbasis Wordwall pada pembelajaran Pendidikan Pancasila elemen kebhinekaan di kelas III sekolah dasar Kota Padang dengan efektif.

D. Spesifikasi Produk Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan sebuah produk yang spesifik, yaitu media interaktif berbasis *Wordwall* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila elemen kebhinekaan di sekolah dasar. Media pada penelitian ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dibuat dengan menyajikan materi kebhinekaan dengan menarik yang mempermudah siswa memahami keberagaman suku, budaya, dan cara menghargai perbedaan.
2. Bentuk produk yang dihasilkan adalah media interaktif berbasis wordwall pada pembelajaran Pendidikan Pancasila elemen kebhinekaan di kelas III sekolah dasar yang dilengkapi gambar, animasi dan warna cerah yang mudah digunakan oleh guru maupun siswa.
3. Media pembelajaran ini menggunakan gaya visual kartu lampu kilat yang menjadikan proses belajar lebih menyenangkan melalui permainan interaktif.
4. Media pembelajaran bisa digunakan dengan mudah dan fleksibel melalui berbagai perangkat, seperti komputer, laptop, atau ponsel android, asalkan terhubung dengan jaringan internet.

E. Manfaat Pengembangan Penelitian

Adapun manfaat pengembangan yang diharapkan oleh peneliti dalam penelitian pengembangan media berbasis *Wordwall* pada pembelajaran pendidikan pancasila di sekolah dasar adalah sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti;

Sebagai upaya untuk menyajikan informasi sekaligus menciptakan inovasi baru dalam pengembangan media Wordwall, kegiatan ini juga bermanfaat untuk menambah pengetahuan dan pengalaman mengenai media pembelajaran sebagai persiapan menjadi seorang calon pendidik, serta menjadi sarana untuk menuangkan ide, gagasan, dan pengetahuan yang telah diperoleh selama masa perkuliahan.

2. Bagi Guru;

Untuk memberikan ide dan saran terkait penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi agar dapat menjadi pedoman dalam mengembangkan media pembelajaran baru demi tercapainya proses belajar yang lebih optimal, serta memberikan wawasan dan mendorong guru untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif, khususnya dalam bidang teknologi informasi.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya;

Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi untuk pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya dalam konteks Pendidikan Pancasila di tingkat dasar, serta mendorong peneliti selanjutnya untuk terus mengeksplorasi dan menyesuaikan penggunaan teknologi dalam pembelajaran agar dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran di berbagai mata pelajaran.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan asumsi penelitian adalah media pembelajaran berbasis Wordwall pada pembelajaran Pendidikan Pancasila yang telah teruji validitas, praktikalitas dan efektifitasnya. Uji validitas bertujuan untuk mengetahui valid atau tidaknya media berbasis Wordwall pada Pendidikan Pancasila yang dikembangkan menurut para ahli. Pengembangan media ini diharapkan nantinya dapat mempermudah dan menambah ketertarikan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran serta diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang interaktif, tidak monoton, meningkatkan motivasi belajar siswa, serta mendukung pencapaian hasil belajar yang lebih baik.

Pengembangan ini memiliki keterbatasan karena peneliti hanya dapat bekerja sesuai kemampuan pikiran, pengalaman, tenaga, waktu, dan biaya yang dimiliki. Selain itu, pengembangan ini juga hanya dilakukan dalam lingkup kecil pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI PENELITIAN

A. Simpulan

1. Media yang dikembangkan dinyatakan valid. Uji validitas dilakukan oleh tiga orang ahli, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Hasil validasi dari ahli materi memperoleh persentase sebesar 92,5%, ahli media sebesar 97,5%, dan ahli bahasa sebesar 92,5%. Secara keseluruhan, rata-rata hasil validasi ketiga aspek tersebut mencapai 94,16% dengan kategori "Sangat Valid". Artinya, media interaktif berbasis *Wordwall* yang dikembangkan sudah layak dari segi isi materi, tampilan media, maupun keterbacaan bahasa yang digunakan.
2. Media yang dikembangkan dinyatakan praktis. Uji praktikalitas dilakukan melalui penyebaran angket respon guru dan peserta didik di tiga sekolah. Di SDN 11 Pauh (sekolah uji coba), tingkat kepraktisan secara keseluruhan mencapai 92,85%. Di SDN 13 Kapalo Koto (sekolah implementasi) mencapai 92,60%. Di SDN 02 Cupak Tengah (sekolah penyebaran) mencapai 97,14%. Ketiga sekolah tersebut memberikan penilaian dengan kategori "Sangat Praktis", yang berarti media *Wordwall* mudah digunakan oleh guru maupun peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas.
3. Media yang dikembangkan dinyatakan efektif. Uji efektivitas diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* menggunakan skor N-Gain. Di SDN 11 Pauh, nilai rata-rata *pretest* sebesar 57,5 meningkat menjadi 84,5 pada

posttest dengan skor N-Gain 0,59 (kategori "Sedang"/efektif). Di SDN 13 Kapalo Koto, nilai rata-rata *pretest* sebesar 66,36 meningkat menjadi 89,09 pada *posttest* dengan skor N-Gain 0,637 (kategori "Sedang"/efektif). Di SDN 02 Cupak Tengah, nilai rata-rata *pretest* sebesar 60 meningkat menjadi 88,70 pada *posttest* dengan skor N-Gain 0,734 (kategori "Tinggi"/sangat efektif). Hasil ini membuktikan bahwa penggunaan media interaktif berbasis *Wordwall* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi Kekayaan Suku Bangsa

B. Implikasi

1. Implikasi bagi Guru Penelitian ini menunjukkan bahwa guru perlu terus berinovasi dalam memanfaatkan teknologi digital sebagai media pembelajaran. Media *Wordwall* terbukti mampu membantu guru menyampaikan materi kebhinekaan secara lebih menarik dan interaktif, sehingga tidak lagi bergantung pada metode ceramah yang cenderung membosankan. Guru juga dituntut untuk meningkatkan kemampuan dalam mengoperasikan platform berbasis teknologi agar proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan sesuai dengan karakteristik peserta didik abad ke-21.

2. Implikasi bagi Peserta Didik

Penggunaan media interaktif berbasis *Wordwall* terbukti mampu meningkatkan semangat, keaktifan, dan hasil belajar peserta didik. Peserta didik yang sebelumnya pasif dan mudah bosan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila menjadi lebih termotivasi karena

belajar sambil bermain melalui berbagai fitur permainan yang tersedia di *Wordwall*. Hal ini menunjukkan bahwa suasana belajar yang menyenangkan berpengaruh positif terhadap pemahaman dan capaian hasil belajar peserta didik.

3. Implikasi bagi Pengembangan Media Pembelajaran

Hasil penelitian ini memperkuat keyakinan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya *Wordwall*, dapat menjadi solusi nyata untuk mengatasi permasalahan pembelajaran yang monoton di sekolah dasar. Pengembangan ini juga menjadi bukti bahwa model ADDIE sangat tepat digunakan dalam merancang media pembelajaran yang terstruktur, tervalidasi, dan teruji efektivitasnya secara empiris.

C. Rekomendasi

1. Bagi Guru Guru kelas III diharapkan dapat menggunakan dan mengembangkan media interaktif berbasis *Wordwall* secara mandiri sebagai salah satu variasi media pembelajaran di kelas, tidak hanya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila tetapi juga pada mata pelajaran lainnya. Guru juga disarankan untuk mengikuti pelatihan atau *workshop* pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran agar semakin mahir mengoperasikan platform digital yang dapat mendukung terciptanya pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

2. Bagi Pihak sekolah disarankan untuk mendukung penggunaan media berbasis teknologi dengan menyediakan fasilitas yang memadai, seperti proyektor (*infokus*), jaringan internet yang stabil, dan perangkat pendukung lainnya.
3. Bagi Peneliti Selanjutnya Peneliti selanjutnya yang ingin mengembangkan media serupa disarankan untuk memperluas cakupan penelitian, misalnya pada kelas atau jenjang yang berbeda, materi yang lebih beragam, ataupun elemen Pendidikan Pancasila lainnya. Selain itu, peneliti selanjutnya juga dapat mengkombinasikan media *Wordwall* dengan model pembelajaran lain yang lebih inovatif untuk menghasilkan pembelajaran yang lebih optimal. Mengingat keterbatasan pada penelitian ini yang belum mengkaji dampak jangka panjang terhadap karakter peserta didik, peneliti berikutnya disarankan untuk turut meneliti aspek sikap dan perilaku peserta didik sebagai dampak dari penggunaan media tersebut

DAFTAR PUSTAKA

- Ade Rahayu. (2025). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D) : Pengertian, Jenis dan Tahapan Ade. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), 459–470. <https://doi.org/10.54259/diajar.v4i3.5092>
- Alya Hasna Sabita, Anestra Putri Fauziah, & Adrias Adrias. (2025). Pentingnya Pelajaran PKN di SD untuk Membentuk Karakter Peduli Lingkungan. *Jurnal Arjuna : Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Matematika*, 3(2), 74–83. <https://doi.org/10.61132/arjuna.v3i2.1705>
- Azzahra, C., Zahratunnisa, N., & Sunaryati, T. (2023). *Penerapan Nilai Toleransi dan Keberagaman Suku Bangsa dalam Pendidikan Kewarganegaraan*. 7, 15808–15813.
- Dayton, K. dan. (2023). Media Pembelajaran. In *CV. Afasa Pustaka* (Issue January).
- Dayton, K. dan. (2024). *Media Pembelajaran Berbasis Digital Untuk Pelajaran Bahasa Indonesia*. 18, 205–218.
- Dewi, R. K., & Hanifah, K. R. C. S. H. (2023). *Pendidikan Pancasila Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Dikeluarkan*.
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Fathoni, A. D. M. (2023). Media dan Pendekatan Pembelajaran Di Era Digital: Hakikat, Model Pengembangan dan Inovasi Media Pembelajaran Digital. In *Eureka Media Aksara* (Issue September).
- Judijanto, L., Muhammadijah, M., Utami, R. N., Suhirman, L., Laka, L., Boari, Y., Lembang, S. T., Wattimena, F. Y., Astriawati, N., Laksono, R. D., & Yunus, M. (2024). Metodologi Research and Development (Teori dan Penerapan Metodologi RnD). In *PT. Sonpedia Publishing Indonesia* (Issue June).
- Natal, M. (2024). Pengaruh Pengeluaran Pemerintah Sektor Pendidikan dan Sektor Kesehatan Terhadap Indeks Pembangunan Manusia (IPM) di Sumatera Utara Tahun 2019-2022 Pembangunan merupakan alat yang digunakan untuk mencapai tujuan bangsa dan pembangunan dari suatu negara. *Jurnal Masyarakat*. 3(1), 738–755.
- Ladiva, H. B. (2025). *Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Menggunakan Model Discovery Learning Berbantuan Wordwall Di Kelas III Sdn 18 Sungai Lambai Solok Selatan*. 11, 262–274.
- Mansuridin. (2025). *Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Menggunakan Model Problem Based Learning di Kelas V SDN 06 Batang Anai Padang Pariaman*. 9(C), 3542–3553.

- Maryanti, S., & Kurniawan, S. H. D. T. (2022). *Assesment For Learning educandy & wordwall*. www.rumahrawdaindonesia.com
- Maulana Aditia, I., & Dewi Anggraeni, D. (2022). Pendidikan Pancasila: Sebuah Upaya Membangun Karakter bangsa Indonesia Yang Kuat Dengan Berlandaskan Nilai-Nilai Pancasila. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 1647–1659.
- Meylinda, E., & Reinita. (2023). Validitas dan Praktikalitas Pengembangan Media Video Digital KineMaster pada Pembelajaran PPKn di Kelas IV. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4), 1807–1817.
- Muhammadi. (2025). *Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Menggunakan Model Discovery Learning Di Kelas V SDN 03 Lagan Gadang Hilir Kabupaten Pesisir Selatan*. 288–299.
- Muna, K. N., & Wardhana, S. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dengan Model ADDIE Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Perkenalan Diri dan Keluarga Untuk Kelas 1 SD*.
- Nababan, K., Putera, R. F., Etri Wahyuni, Yesni Yenti, & Afriza Media. (2025). Efektifitas Media Evaluasi Berbasis Wordwall pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 5(2), 409–414. <https://doi.org/10.58737/jpled.v5i2.453>
- Naisya Ramadhani, Wafna Jannata Ulya, Septina Berlian Nustradamus, Fina Fakhriyah, & Erik Aditia Ismaya. (2023). Sistematis Literature Riview: Peran Media Pembelajaran Interaktif Dan Konvensional Pada Proses Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Student Scientific Creativity Journal*, 1(5), 99–114. <https://doi.org/10.55606/sscj-amik.v1i5.1941>
- Nur Aisah, R., Masfuah, S., & Shokib Rondli, W. (2022). Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Ppkn Di Sd. *Didaktik : Jurnal Ilmiah Pgsd Stkip Subang*, 8(1), 671–685.
- Pagarra, H., & Sayidiman, A. S. W. K. (2022). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM*.
- Parapat, S. H., Caniago, I. W., & Suryani, I. (2024). *Keberagaman Sosial dan Budaya di Indonesia*. 8, 1255–1261.
- Pipit Mulyah, Dyah Aminatun, Sukma Septian Nasution, Tommy Hastomo, Setiana Sri Wahyuni Sitepu, T. (2020). Pendidikan Pancasila Edisi Revisi I. *Journal GEEJ*, 7(2).
- Putri, S., Nandayani, K., Widiyanti, N. N. S., & Supriyadi. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Journal Of Social Science Research*, 4(6), 6611–6619.

- Putu Gede Subhaktiyasa. (2021). Validitas dan Reliabilitas Halaman 7. *Journal of Education Research*, 5(4), 7.
- Rahman, R. (2025). *Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas V Sekolah Dasar*. 10(1), 113–119.
- Retno Hartati, F., Sumartiningsih, S., & Yuwono, A. (2024). Penggunaan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD: Literatur Review. *Jurnal Educatio*, 10(4), 1306–1314. <https://doi.org/10.31949/educatio.v10i4.10206>
- Sanjaya. (2023). Peran dan Fungsi Media dan Sumber Belajar untuk Proses Pembelajaran Jenjang MI/SD. *Jurnal Mudabbir*, 3(1), 11–20.
- Sari, L. A., Khasanah, U., & Sulistyaningsih, W. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Menggunakan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Puzzle di Kelas I Amanah SD Muhammadiyah Kleco 2 Tahun Ajaran 2022/2023. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 11(2). <https://doi.org/10.20961/jkc.v11i2.76179>
- Sepling Paling, Fatqurhohman, Alfian Makmur, Yati, & Muhammad Albar, Agus Milu Susetyo, Yusuf Wahyu Setiya Putra, Widyawanti Rajiman, Soraya Djamilah, Ratnadewi, Herni Yuniarti Suhendi, A. I. I. (2024). Media Pembelajaran Digital Teknologi. In *CV. Tohar Media* (Vol. 8, Issue 1).
- Syahputri Zahra Addini, Fallenia Della Fay, & Syafitri Ramadani. (2023). Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(1), 161–166.
- Syarifuddin, & Utari, E. D. (2022). Media Pembelajaran (Dari Masa Konvensional Hingga Masa Digital). *Bening Media Publishing*, 18(1), 64–80.
- Tigor Sitohang, Eva Dita Yanti Simanjuntak, Sarah Evelyn Samosir, Mindela Frida Panggabean, & Sarah Evelyn Simanjuntak. (2024). Penggunaan Website Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMK Bima Utomo. *Kegiatan Positif: Jurnal Hasil Karya Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 11–24.
- Trisiana, A. (2020). Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Digitalisasi Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 10(2), 31.
- Tuasamu, K. A. (2022). Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan sebagai Dasar Pendidikan Karakter dalam Ruang Pribadi, Sosial dan Lingkungan untuk Kemajuan Bangsa. *Mindset: Jurnal Pemikiran Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 6–10. <https://doi.org/10.56393/mindset.v2i1.1121>

- Wahab, Junaedi, A., & Azhar, M. (2021). *Efektivitas Pembelajaran Statistika Pendidikan Menggunakan Uji Peningkatan N-Gain di PGMI Abdul*. 5(2), 1039–1045.
- Waldi, A. (2025a). *Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dengan Model Kooperatif Tipe Index Card Match Di Kelas IV Uptd Sdn 02 Koto Tuo Kabupaten Lima Puluh Kota*. 10.
- Waldi, A. (2025b). Peningkatan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran pendidikan pancasila menggunakan model. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10.
- Zulfikar, M. F., & Dewi, D. A. (2021). Pentingnya Pendidikan Kewarganegaraan Untuk Membangun Karakter Bangsa. *JURNAL PEKAN : Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 6(1), 104–115. <https://doi.org/10.31932/jpk.v6i1.1171>
- Zuryanty. (2025). *Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Menggunakan Model Student Teams Achievement Division Di Kelas IV Uptd SDN 01 Labuah Gunuang Kabupaten Lima Puluh Kota*. 10.