

PENGEMBANGAN GAME EDUKASI BERBASIS WORDWALL PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA UNTUK MENUMBUHKAN SIKAP BERKEBHINEKAAN GLOBAL PADA SISWA SD

Atik Alfi Sahar¹, Mawardi²

alfisaharatik@gmail.com¹, mawardi@staff.uksw.edu²

Universitas Kristen Satya Wacana

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa game edukasi berbasis Wordwall pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi keberagaman untuk menumbuhkan sikap berkebhinekaan global pada siswa sekolah dasar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (R&D) model Sukmadinata dengan tahapan: studi pendahuluan, pengembangan, dan pengujian. Model pengembangan yang digunakan yaitu model ASSURE. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SD di gugus Kecamatan Pabelan. Produk media yang dikembangkan berupa kombinasi boardgame fisik dan aktivitas digital melalui platform Wordwall. Hasil validasi dari ahli Media memperoleh 104 dari skor maksimal 115, dengan persentase 90%. ahli materi memperoleh skor 74 dari skor maksimal 80, dengan persentase 92,5%. Dan ahli desain mendapatkan skor 96 dari skor maksimal 100 dengan presentase 96%. Analisis data hasil uji coba menggunakan uji Kruskal Wallis. Uji coba terbatas dan luas menunjukkan bahwa penggunaan media ini dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai keberagaman serta menumbuhkan sikap toleran, empati, dan menghargai perbedaan. Media juga dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Game Edukasi, Wordwall, Pendidikan Pancasila, Berkebhinekaan Global, Siswa SD.

ABSTRACT

This study aims to develop a learning media in the form of an educational game based on Wordwall for the Pancasila Education subject, specifically on the topic of diversity, to foster global diversity attitudes among elementary school students. The research method used is Research and Development (R&D) following the Sukmadinata model, which consists of three stages: preliminary study, development, and testing. The development model applied is the ASSURE model. The research subjects were fourth-grade students in elementary schools within the Pabelan district cluster. The developed media product combines a physical boardgame and digital activities via the Wordwall platform. Validation results from subject matter experts, media experts, and instructional design experts indicated that the media is highly feasible for use. Data analysis from the trials used the Kruskal-Wallis test. Both limited and large-scale trials showed that the use of this media can improve students' understanding of diversity values and foster tolerant, empathetic, and respectful attitudes toward differences. The media also enhances students' active participation in the learning process.

Keywords: Educational Games, Elementary School, Global Diversity, Pancasila Education, Wordwall.

PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila adalah suatu pelajaran mengenai pandangan negara Indonesia yang bertujuan untuk menyiapkan karakter generasi bangsa yang baik, bertanggung jawab yang mana dapat diimplementasikan dalam kehidupan nyata sebagai warga negara (F & Wibawa, 2024). Pada hakikatnya, Pendidikan Pancasila di sekolah dasar meliputi nilai-nilai Pancasila untuk mengembangkan karakter yang bermoral dan paham akan hak dan kewajiban, dan mengembangkan potensi siswa untuk menumbuhkan sikap yang sesuai

dengan makna nilai Pancasila. Meningkatkan kepedulian sosial siswa agar dapat mengembangkan rasa empati dan kepedulian terhadap orang lain. Pembentukan etika dan moral untuk siswa di SD.

Pendidikan Pancasila bertujuan menumbuhkan sikap, karakter, dan kemampuan yang membentuk profil siswa pancasila sehingga dapat membekali siswa menjadi generasi muda yang berkualitas dan memahami tanggung sebagai generasi penerus bangsa. Pendidikan Pancasila dilaksanakan secara metodis, terpadu dengan kurikulum, dan terbantu oleh pendekatan pembelajaran yang inovatif dan efektif serta media pembelajaran yang tepat. Hal ini diperlukan guna membentuk karakter penerus bangsa yang kuat dan bertahan lama. Selain itu, siswa dapat memiliki kemampuan untuk memenuhi hak dan kewajibannya sebagai warga negara. Agar nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila dapat diterapkan dalam kehidupan nyata sehari-hari siswa. Pendidikan Pancasila sangat penting dimulai sejak sekolah dasar. Yang mana untuk membangun karakter yang cerdas, berperilaku baik, dan memiliki rasa nasionalisme yang kuat. Dalam implementasinya, pada pembelajaran Pendidikan Pancasila minat belajar siswa masih rendah hal ini dikarenakan keterbatasan sumber daya dalam menyampaikan materi pembelajaran, media dan metode pengajaran yang kurang interaktif dan membosankan. Pendidikan pancasila di sekolah dasar masih sering menggunakan pembelajaran konvensional mengakibatkan rendahnya rasa ingin tahu dan semangat siswa untuk memahami materi pembelajaran (Elviyani & Dahnil, 2024). Selain itu, Guru kurang memberikan contoh kepada siswa dalam menerapkan nilai-nilai sikap dan karakter. Akibatnya, anak menjadi merasa malas untuk belajar sehingga tidak tercapainya tujuan pendidikan.

Dari studi pendahuluan yang dilaksanakan pada awal bulan Mei 2024 oleh peneliti dengan metode wawancara dengan guru dan beberapa siswa di sekolah dasar gugus kecamatan Pabelan dan metode observasi, ditemukan bahwa bahan ajar yang digunakan hanya bersumber dari buku paket, pemaparan materi hanya menekankan pada isi buku. Yang mana materi pada buku tersebut terlalu berat dan belum relevan dengan pengalaman sehari-hari siswa. Dari hasil observasi peneliti 50% guru hanya melaksanakan pembelajaran konvensional yang mana mengikuti alur kegiatan belajar pada buku paket, dan LKS saja. Selain itu, berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa guru bahwa rata-rata hanya 3 dari 10 kegiatan pembelajaran di sekolah dasar gugus Pabelan yang menggunakan media pembelajaran, Hal ini menyebabkan menurunnya minat belajar siswa pada pelajaran pendidikan pancasila. Berikutnya metode pembelajaran kurang interaktif. Menurut hasil wawancara kepada beberapa siswa, rata-rata dalam pembelajaran dominan dengan metode ceramah dan tanya jawab. Hal ini dikuatkan juga dengan hasil observasi peneliti, bahwa 70% kegiatan pembelajaran guru hanya berceramah sehingga pembelajaran masih berorientasi pada guru saja, hal ini dapat menyebabkan siswa kurang aktif pada proses pembelajaran. Metode ini juga dianggap membosankan bagi siswa. Selanjutnya, model pembelajaran yang tidak inovatif. Fakta ini didukung oleh hasil wawancara dengan beberapa guru bahwa 30% sampai 50% presentase dalam menggunakan model inovatif pada kegiatan pembelajaran. Yang mana dapat mempengaruhi hasil belajar siswa dalam pelajaran Pendidikan Pancasila menjadi tidak seperti yang diharapkan. Berdasarkan hasil wawancara bersama siswa, peneliti juga menemukan kurangnya pemahaman kontekstual siswa mengenai perbedaan, tentang bagaimana sikap kita terhadap adanya perbedaan seperti agama, suku, dan budaya. Hal ini dikarenakan di dalam kelas bahkan lingkungan tempat tinggal mayoritas tidak terdapat perbedaan agama, suku, dan budaya. Dari hasil observasi, penulis melihat bahwa terdapat beberapa siswa yang masih belum menunjukkan sikap empati kepada teman lain yang berbicara saat mengemukakan pendapatnya di kelas. Dari 3 sekolah dengan jumlah 38 siswa kelas 4 yang penulis lakukan penelitian secara keseluruhan

27 siswa dari 38 belum memahami makna perbedaan secara mendalam sehingga belum menunjukkan sikap empati, menghargai terhadap sesama. Oleh karena itu, dalam pembelajaran masih perlu menekankan dan memperkenalkan siswa terhadap perbedaan dan penguatan tentang nilai-nilai toleransi mengenai perbedaan suku, budaya, dan agama. Masalah-masalah kompleks di atas merupakan permasalahan yang peneliti temukan pada beberapa sekolah di gugus kecamatan Pabelan. Selama ini guru lebih banyak menggunakan pembelajaran konvensional dan kurang kontekstual. Sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami makna pembelajaran. Hal ini menyebabkan tidak tercapainya tujuan pendidikan pendidikan pancasila.

Strategi pembelajaran saat ini terutama di gugus kecamatan Pabelan yang mana merupakan daerah yang pelosok masih cenderung tertinggal dengan sekolah-sekolah swasta atau negeri yang maju lainnya. Hal ini disebabkan salah satunya karena belum terpenuhinya kebutuhan belajar peserta didiknya. Banyak sekolah swasta maupun negeri di Indonesia yang pelaksanaan pendidikannya sudah mengalami perkembangan pesat. Guru menyusun strategi pembelajaran dengan menyesuaikan dengan karakteristik peserta didiknya, dalam merancang pembelajaran guru menentukan metode, media, dan pendekatan yang dapat meningkatkan semangat untuk mempelajari pengetahuan baru. Dalam mempersiapkan materi yang akan dipaparkan guru mengkombinasikan topik pembelajaran ke dalam pengalaman siswa sehari-hari. Menggunakan model inovatif yang dapat mengarahkan peserta didik untuk belajar secara optimal dan pembelajaran dapat berpusat kepada siswa. Guru juga tidak hanya mengutamakan perkembangan kognitif saja, tetapi juga fokus pada aspek afektif, dan aspek psikomotor.

Pembelajaran yang inovatif dan kontekstual, media yang interaktif, dan pemaparan materi yang disertai contoh-contoh yang relevan dengan pengalaman siswa sehari-hari sangat diperlukan sebagai solusi dari permasalahan yang ada tersebut. Salah satunya pada materi keberagaman suku, budaya, dan agama di Indonesia. Yang mana diharapkan output yang didapatkan peserta didik menumbuhkan sikap profil pelajar pancasila berkebhinekaan global yang mana mampu menghargai perbedaan-perbedaan yang pada dirinya dan orang lain. dapat menjadi warga negara yang baik menghormati dan menghargai setiap perbedaan yang ada. Peserta didik tidak dapat optimal dalam memahami makna dan esensi materi pembelajaran karena pembelajaran dianggap tidak menarik dan membosankan. Oleh karena itu, guru harus dapat mengembangkan kreativitasnya dalam menciptakan kegiatan pembelajaran yang menarik. Salah satunya dengan menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran secara efektif agar peserta didik dapat lebih mudah memahami materi dan ikut berperan aktif pada proses pembelajaran. Menggunakan variasi dalam media pembelajaran dan strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa di kelas. Media pembelajaran digunakan untuk mendukung penyampaian materi pendidikan pancasila agar siswa dapat belajar dengan senang dan tidak membosankan. Dengan digunakannya media pembelajaran diharapkan siswa dapat memahami makna dan esensi pembelajaran secara optimal (Nafisah & Ghofur, 2020).

Untuk menentukan penggunaan media guru harus menyesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan belajar siswanya. Dengan media game edukatif diharapkan dapat meningkatkan minat belajar karena sesuai dengan karakter anak. Beberapa hasil penelitian dan studi menunjukan terkait penggunaan media game edukatif. Sebuah studi menunjukkan media game efektif dalam mengembangkan pengetahuan siswa dalam proses belajar. Game edukatif yang dikemas menarik dapat menggugah minat siswa untuk memahami kontennya (Elviyanti & Dahniyal, 2024). Pada sebuah studi menunjukan bahwa media edukasi berupa games pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan memiliki kualitas sangat baik dan layak digunakan karena dapat menarik minat belajar dan perhatian siswa terhadap mata

pelajaran (Pratiwi & Siswanto, 2020b). Dalam studi lain menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran educational game mendapatkan kategori sangat baik dapat meningkatkan pemahaman siswa terkait materi dan meningkatkan hasil belajar siswa (Pratiwi & Siswanto, 2020a). Studi lain mengatakan bahwa media game edukatif dapat mempermudah siswa dalam memahami Pancasila dan penerapannya (Subarjo, Haris et al., 2022). Studi lain juga menunjukkan bahwa bentuk inovasi pembelajaran seperti media game berpengaruh pada minat belajar siswa. Studi menunjukkan bahwa media game edukatif relevan dengan karakteristik siswa yang mana senang bermain, sehingga dapat meningkatkan partisipasi siswa pada pembelajaran, namun juga dikatakan bahwa terdapat hal-hal yang harus lebih diperhatikan dalam merancang media game edukatif, seperti game harus dikembangkan dengan konten yang familiar bagi siswa dan dapat mendukung pembelajaran. Studi ini memberi penekanan bahwa dampak media game terhadap prestasi belajar terdapat kecenderungan jika game dapat mendistraksi proses pembelajaran yang mana menyebabkan siswa kurang fokus. Selain itu mengenai durasi waktu yang diperlukan siswa untuk bermain. (Fatma et al., 2022).

Berdasarkan hasil penelitian yang relevan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran game edukasi. Secara khusus Penelitian ini dilakukan agar dapat memudahkan siswa dalam memahami makna pada materi keberagaman sehingga dapat menumbuhkan sikap profil pelajar Pancasila berkebhinekaan global bagi peserta didik. Media game edukasi yang digunakan pada penelitian yang akan diteliti merupakan media game edukasi berbasis Wordwall. Wordwall merupakan sebuah platform yang menjadi alat bantu dalam kegiatan belajar yang tersedia fitur-fitur seperti kuis, menempatkan atau membuat kecocokan, menyusun kata, tts, diagram berlabel, dan lainnya (Khoriyah & Muhid, 2022). Peneliti menggunakan aplikasi Wordwall sebagai media edukasi dengan kemudahan dalam mengakses via online dan dapat tersedia fitur serbaguna, sehingga guru dapat menggunakannya dengan mudah. Disamping itu juga dapat membantu menunjang pembelajaran. Penelitian ini akan mengembangkan media game edukasi menggunakan aplikasi Wordwall untuk pelajaran Pendidikan Pancasila materi keberagaman. Penelitian tersebut dilakukan peneliti yang dikemas dalam penelitian Research & Development dengan judul “Pengembangan Media Game Edukasi pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk Menumbuhkan Sikap Berkebhinekaan global pada Siswa SD”. Menerapkan model Research and Development (R&D) Sukmadinata (2013), serta model pengembangan ASSURE.

METODOLOGI

Metode penelitian pada penelitian ini menerapkan pendekatan Research and Development (R&D), karena bertujuan mengembangkan media pembelajaran berupa game edukatif berbasis Wordwall. Media ini dirancang sebagai sarana pada Pelajaran Pendidikan Pancasila, materi keberagaman Fase B, serta dapat diakses melalui perangkat smartphone maupun laptop. Pengembangan media ini akan melibatkan validasi dari ahli media guna memastikan kelayakan penggunaannya. Adapun model R&D yang digunakan merujuk pada model yang dikemukakan oleh Sukmadinata (2013) dengan menyederhanakan model Borg and Gall menjadi tiga tahapan utama, yaitu: (1) Tahap Studi Pendahuluan, (2) Tahap Pengembangan, dan (3) Tahap Pengujian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengujian Data: Uji Normalitas dan Uji Kruskal Wallis

Data yang digunakan dalam penelitian media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Wordwall pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk menumbuhkan sikap

berkebhinekaan global pada siswa SD diperoleh melalui hasil angket penilaian sikap. Uji produk dilaksanakan di SD Negeri 02 Segiri dengan 9 siswa (Kelas A), di SD Negeri 01 Segiri dengan 19 siswa (Kelas B), dan di SD Negeri Terban dengan 10 siswa (Kelas C).

Variabel yang diterapkan pada penelitian merupakan skor hasil angket. Metode analisis yang diterapkan merupakan Uji Kruskal Wallis. Tahapan analisis data dalam penelitian yaitu: 1) menguji normalitas data. 2) melakukan uji Kruskal Wallis. Pengambilan keputusan pada uji hipotesis dilakukan dengan perbandingan nilai signifikansi (Asymp. Sig) dengan nilai probabilitas 0.05. Dengan pedoman pengambilan keputusan antara lain:

1. Jika nilai Asymp. Sig lebih besar dari 0.05 artinya H_0 diterima atau tidak ada perbedaan yang signifikan antara skor angket sikap peserta didik di kelas A, B, dan C.
2. Jika nilai Asymp. Sig kurang dari 0.05 artinya H_1 diterima atau terdapat perbedaan nilai terhadap skor angket sikap peserta didik di kelas A, B, dan C.

Tahap awal yang dilaksanakan peneliti untuk menganalisis hasil implementasi media pembelajaran Game Edukasi Berbasis *Wordwall* pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk menumbuhkan sikap berkebhinekaan global pada siswa SD yaitu dengan melakukan uji normalitas. Uji normalitas dilaksanakan sebagai uji prasyarat guna melaksanakan uji Kruskal Wallis. Uji normalitas bertujuan guna melihat data yang digunakan terdistribusi normal atau tidak. (Haryanto et al., 2024).

Data dianggap terdistribusi normal apabila nilai sig. $>0,05$, sebaliknya apabila nilai sig. $<0,05$, maka data tidak terdistribusi normal. Pada penelitian ini, data tidak berdistribusi normal karena bersumber >2 kelompok yang beda. Oleh karena itu, analisis yang diterapkan adalah uji non-parametrik Kruskal Wallis. Berikut ini adalah hasil uji normalitas untuk data penggunaan media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis *Wordwall* pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk menumbuhkan sikap berkebhinekaan global pada siswa SD:

Tabel 1 Hasil Uji Normalitas

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	KELAS	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
SKOR	KELAS A	,224	9	,200*	,834	9	,049
	KELAS B	,187	19	,079	,899	19	,047
	KELAS C	,298	10	,012	,815	10	,022

Dari hasil uji normalitas yang sudah dilaksanakan, dilihat bahwa di kelas A, B, dan C, nilai signifikansi (sig.) yang didapatkan $<0,05$, artinya data dari ketiga kelas tersebut tidak terdistribusi normal.

Dikarenakan hasil data uji normalitas tersebut tidak berdistribusi normal, tahap berikutnya yaitu adalah melakukan uji non parametrik Kruskal Wallis. Hasil analisis data dengan non parametrik Kruskal Wallis untuk implementasi media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis *Wordwall* pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk menumbuhkan sikap berkebhinekaan global pada siswa SD:

Tabel 2 Hasil Uji Kruskal Wallis

Test Statistics ^{a,b}	
SKOR	
Kruskal-Wallis H	5,852
df	2
Asymp. Sig.	,054

Berdasarkan data hasil uji Kruskal Wallis di atas. Diperoleh nilai Asymp. Sig 0.054 lebih besar dari 0.05 maka H_0 diterima, hal ini berarti tidak ada perbedaan yang signifikan antara skor angket sikap siswa di kelas A, B, dan C.

Pembahasan Hasil Penelitian

Hasil pengembangan ini berupa Media game edukasi berbasis *Wordwall* Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Untuk Menumbuhkan Sikap Berkebhinekaan Global Pada Siswa Sd. Tujuan penelitian adalah mengembangkan produk Media Game Edukasi Berbasis *Wordwall* Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Untuk Menumbuhkan Sikap Berkebhinekaan Global Pada Siswa SD, untuk mengetahui secara pasti seberapa tinggi tingkat validitas media pembelajaran game edukasi dalam rangka menumbuhkan sikap Berkebhinekaan Global pada siswa SD, dan melihat apakah media pembelajaran game edukasi berbasis *Wordwall* dapat menumbuhkan sikap Berkebhinekaan Global pada siswa SD.

1. Langkah-Langkah Pengembangan Media Game Edukasi Berbasis *Wordwall* Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Untuk Menumbuhkan Sikap Berkebhinekaan Global Pada Siswa SD

Langkah-langkah pengembangan media game edukasi berbasis *Wordwall* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk menumbuhkan sikap berkebhinekaan global pada siswa SD menerapkan model *ASSURE*, yang terdiri dari: 1) Analisis Siswa, 2) Menetapkan Tujuan, 3) Memilih Media dan Bahan, 4) Memanfaatkan Media dan Bahan Ajar, 5) Melibatkan Siswa dalam Kegiatan Pembelajaran, dan 6) Evaluasi dan Revisi (Ayu & Koeswanti, 2020).

Keberhasilan peneliti dalam melaksanakan pengembangan media game edukasi berbasis *Wordwall* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk menumbuhkan sikap berkebhinekaan global pada siswa SD dibantu dari teori-teori model yang digunakan untuk mengembangkan jenis media pembelajaran yaitu model *ASSURE* (Syahid et al., 2024). Model *Assure* dikembangkan oleh Robert Heinich dkk (2017) (Fahriansyah, 2021). Dalam tahap analisis siswa (*Analyze Learner*) peneliti menggunakan teori studi kasus oleh Robert K Yin (Wahab, 2023). Dalam tahap menetapkan tujuan (*State Objective*), memilih media dan bahan (*Select Media & Materials*), melibatkan siswa (*Require Learner*), Evaluasi dan revisi (*Evaluate & Revise*) sesuai dengan Kurikulum Merdeka.

2. Pembahasan Tingkat Validitas Pengembangan Media Game Edukasi Berbasis *Wordwall* Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Untuk Menumbuhkan Sikap Berkebhinekaan Global Pada Siswa SD

Pembahasan mengenai tingkat validitas media game edukasi berbasis *Wordwall* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk menumbuhkan sikap berkebhinekaan global pada siswa SD menunjukkan bahwa produk media tersebut memperoleh skor validator media, materi, dan desain. Produk ini memperoleh skor validasi media 104 dari skor total 115, yang setara dengan presentase 90%. Skor dari ahli materi sebanyak skor 74 dari skor total 80 dan presentase 92,5%. Serta, skor dari ahli desain sebanyak skor 96 dari skor total 100 dan presentasi 96%. Sesuai berdasarkan presentase pencapaian yang dijelaskan pada bab III, hasil ketiga skor masuk dalam kategori sangat tinggi.

Keberhasilan peneliti dalam memperoleh presentase pencapaian dengan kategori sangat tinggi dalam proses uji oleh validator media adalah karena peneliti menggunakan teori Dienes yang mana teori ini menekankan penggunaan media dan permainan dapat membantu anak untuk lebih mudah memahami pembelajaran. Selain itu, juga karena kajian jurnal-jurnal ilmiah terdahulu tentang penelitian media game edukasi menggunakan platform *Wordwall*.

Menurut hasil penelitian berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Gaul (Game Edukasi *Wordwall*) Pada Materi Hak Dan Kewajiban Kelas V Upt Sd Negeri 065003 Medan Labuhan” oleh Elviyani, dan Irfan Dahnil. Penelitian tersebut diterbitkan oleh Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa produk yang diuji memperoleh skor dari Validator media dengan skor 95%, untuk validator materi

mendapatkan skor 96%. 95% adalah rerata jumlah skor kedua validator. Dari skor yang diperoleh dapat dikatakan bahwa media game edukasi *Wordwall* layak digunakan pada proses pembelajaran (Elviyani & Dahnia, 2024).

Penelitian yang dilakukan oleh Dinda Fabella Mulyana P, Masrurotul M, dan Lutfi F (2024) mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis game *Wordwall* menunjukkan hasil yang sangat positif. Media yang dikembangkan mendapatkan penilaian sangat valid, dengan persentase rata-rata 96,87% dari ahli media dan 91,8% dari ahli materi. Temuan penelitian ini juga menunjukkan bahwa penggunaan game *Wordwall* terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa, yang terlihat dari peningkatan hasil belajar dan pengaruh baik dari peserta didik pada media (dinda fabella mulyana Putri et al., 2024).

Penelitian berjudul "Validitas Media Interaktif *Wordwall* Menggunakan Model PBL pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD" yang dilakukan oleh Ainila Pradi S. dan Reinita (2024) menunjukkan bahwa media tersebut memperoleh rerata penilaian dari ketiga validator ahli sebanyak 92,5%, tergolong dalam kelompok "valid". Media dinyatakan layak diimplementasikan pada kegiatan belajar, via daring atau luring. Penelitian juga mengungkapkan jika media mampu membantu mengatasi kendala pembelajaran di sekolah dasar, meningkatkan keaktifan siswa, serta berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar. (Sespen & Reinita, 2024).

3. Pembahasan Hasil Pengujian Data: Uji Normalitas dan Uji Kruskal Wallis

Pembahasan data uji Normalitas serta uji Kruskal Wallis dalam penelitian pengembangan media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis *Wordwall* pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk Menumbuhkan Sikap Berkebhinekaan Global pada Siswa SD ini didasarkan pada hasil angket penilaian sikap. Uji produk dilakukan di SD Negeri 02 Segiri dengan 9 siswa (Kelas A), di SD Negeri 01 Segiri dengan 19 siswa (Kelas B), dan di SD Negeri Terban dengan 10 siswa (Kelas C). Uji normalitas tabel 4.6 mengindikasikan jika ketiga kelas A, B, dan C memiliki nilai sig. $< 0,05$, berarti data dari ketiga sumber tidak berdistribusi normal. Lalu, data uji Kruskal Wallis yang ditunjukkan tabel 4.7, diperoleh nilai Asymp. Sig sebesar $0,054 > 0,05$. Data ini mengindikasikan bahwa H_0 diterima, artinya tidak ada perbedaan signifikan tingkat sikap berkebhinekaan global siswa di kelas A, B, dan C.

Dengan demikian, penggunaan media game edukasi berbasis *Wordwall* memberikan pengaruh yang serupa terhadap penumbuhan sikap berkebhinekaan global di ketiga kelas tersebut. Artinya, efektivitas game edukasi berbasis *Wordwall* sebagai media pembelajaran tidak terlalu dipengaruhi oleh variabel kelas atau lingkungan belajar yang berbeda, Ini mengindikasikan bahwa media tersebut memiliki potensi sebagai alat bantu pembelajaran yang inklusif dan konsisten dalam menumbuhkan nilai-nilai Pancasila dan sikap toleransi di tingkat sekolah dasar.

Keberhasilan penulis dalam menggunakan uji Kruskal-Wallis didukung oleh penelitian Fita Fatimah yang membandingkan rata-rata hasil belajar siswa kelas VIII pada materi sistem pencernaan. Uji ini dipilih karena data yang digunakan tidak berdistribusi normal, bersumber > 2 kelas, serta bersifat tidak berpasangan. Data analisis mengindikasikan nilai Asymp. Sig sebanyak $0,858 > 0,05$, artinya H_0 diterima, menandakan tidak ada perbedaan signifikan dari kelompok kelas. (Fatimah, 2023).

Selain itu, Penelitian oleh Andi Quraisy, Wahyuddin, dan Nur Hasni, penelitian yang bertujuan mengetahui perbedaan kemampuan numerik peserta didik VII SMP Muhammadiyah 1 Makassar di empat kelas (1, 2, 3, dan 4) total 57 siswa. Data dikumpulkan melalui tes kemampuan numerik dan dianalisis secara deskriptif serta menggunakan uji Kruskal-Wallis. Hasil menunjukkan rata-rata nilai tiap kelas relatif sama, dan analisis Kruskal-Wallis mengindikasikan tidak ada perbedaan signifikan antar kelas (Quraisy et al.,

2021).

Serta penelitian oleh Intan Amelia Haryanto, Putri Amelia Divaio, dan Artanti Indrasetyaningstih bertujuan untuk mengukur tingkat literasi peserta didik kelas 8 SMP Miftahurrohmah Gresik dari penilaian Kompetensi Minimum. Analisis dilakukan menerapkan nonparametrik Kruskal-Wallis, yang tidak mensyaratkan distribusi normal. Hasil penelitian menunjukkan $p\text{-value} < 0,05$, artinya H_0 ditolak serta terdapat ketidaksamaan pada kemampuan literasi antar sesi 1, 2, dan 3. (Haryanto et al., 2024).

4. Keterbatasan Media Game Edukasi Berbasis *Wordwall* Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Untuk Menumbuhkan Sikap Berkebhinekaan Global Pada Siswa SD

Penelitian dan pengembangan media game edukasi berbasis *Wordwall* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk menumbuhkan sikap berkebhinekaan global pada siswa SD dalam pelaksanaannya memiliki keterbatasan, sebagai berikut:

1. Keterbatasan Waktu

Penelitian dan pengembangan media game edukasi berbasis *Wordwall* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk menumbuhkan sikap berkebhinekaan global pada siswa SD, seperti pengumpulan data, pengembangan media, dan uji coba dilakukan dalam rentang waktu yang terbatas, karena harus disesuaikan dengan jadwal akademik. Hal ini membatasi peneliti dan mempengaruhi hasil penelitian.

2. Keterbatasan Subjek

Penelitian media game edukasi berbasis *Wordwall* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk menumbuhkan sikap berkebhinekaan global pada siswa SD ini pada pelaksanaan uji coba hanya melibatkan 9 peserta didik dalam uji coba terbatas, serta 29 peserta didik dalam uji coba luas. Hal ini karena memang keterbatasan jumlah siswa di tempat penelitian.

3. Keterbatasan Lokasi

Penelitian media game edukasi berbasis *Wordwall* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk menumbuhkan sikap berkebhinekaan global pada siswa SD ini hanya dilaksanakan di tiga sekolah satu gugus. Hal ini menyebabkan hasil penelitian yang diperoleh belum tentu mencerminkan kondisi yang sama di sekolah dengan karakteristik yang berbeda.

4. Keterbatasan dalam Mengenal Karakteristik Siswa

Penelitian dan pengembangan media game edukasi berbasis *Wordwall* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk menumbuhkan sikap berkebhinekaan global pada siswa SD dilaksanakan dengan melakukan studi pendahuluan dengan metode wawancara dan observasi. Namun, karena keterbatasan waktu peneliti belum sepenuhnya memahami karakteristik individu siswa secara mendalam, seperti gaya belajar, motivasi, dan kebutuhan khusus. Hal ini dapat mempengaruhi kondusifitas saat proses implementasi produk yang diuji.

5. Keterbatasan Pengalaman Peneliti

Sebagai mahasiswa yang masih belajar, peneliti menyadari keterbatasan dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi penelitian secara profesional. Meskipun demikian, peneliti telah berusaha semaksimal mungkin agar penelitian dan pengembangan media game edukasi berbasis *Wordwall* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk menumbuhkan sikap berkebhinekaan global pada siswa SD ini tetap berjalan secara sistematis dan valid sesuai dengan prosedur ilmiah yang berlaku.

Proses pengembangan dan implementasi media ini memiliki beberapa keterbatasan, seperti waktu pelaksanaan yang singkat, jumlah dan lokasi subjek yang terbatas, serta keterbatasan dalam memahami karakteristik siswa secara menyeluruh. Selain itu,

pengalaman peneliti yang masih terbatas turut mempengaruhi jalannya penelitian. Namun demikian, media yang dikembangkan telah disusun dan diuji secara sistematis dan sesuai prosedur menunjukkan potensi positif untuk diterapkan lebih luas dengan pengembangan lebih lanjut.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian dan pembahasan, disimpulkan beberapa hal yaitu:

1) Langkah Pengembangan Media Game Edukasi:

Pengembangan media game edukasi berbasis Wordwall pada pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk menumbuhkan sikap berkebhinekaan global dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu: melakukan analisis terhadap kebutuhan belajar siswa, menetapkan capaian pembelajaran dan merancang tujuan pembelajaran, menentukan media serta bahan ajar, implementasi media yang telah dikembangkan, mengajak siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar penggunaan media yang diuji, serta melakukan evaluasi dan revisi terhadap media yang digunakan. 2) Ahli Media mendapatkan skor 104 dari skor total 115, dengan persentase 90%. ahli Materi mendapatkan skor 74 dari skor total 80, dengan persentase 92,5%. Dan ahli Desain mendapatkan skor 96 dari skor total 100, persentase 96%.

Ketiga ahli memberikan penilaian yang sangat tinggi, mengindikasikan jika media sangat layak diimplementasikan. 3) Data analisis Kruskal Wallis: dari data Kruskal Wallis, diperoleh nilai Asymp. Sig sebanyak $0,054 > 0,05$. Maka mengindikasikan jika H_0 diterima, berarti tidak ada perbedaan yang signifikan pada tingkat sikap berkebhinekaan global peserta didik kelas A, B, dan C yang menggunakan media dan yang tidak menggunakan media.

Dengan demikian, ditarik kesimpulan jika media game edukasi berbasis Wordwall pada pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk menumbuhkan sikap berkebhinekaan global pada siswa SD telah terbukti efektif dan valid serta tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan dalam pengaruhnya terhadap sikap siswa di tiga kelas yang diuji.

Saran

Berdasarkan simpulan yang telah diuraikan, maka saran yang dapat peneliti berikan terkait pemanfaatan media game edukasi berbasis Wordwall dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk menumbuhkan sikap berkebhinekaan global pada siswa SD adalah sebagai berikut yaitu: 1) Memanfaatkan media game edukasi berbasis Wordwall untuk alat bantu kegiatan belajar yang bersifat inovatif dan menyenangkan, terutama dalam menyampaikan materi Pendidikan Pancasila yang berkaitan dengan nilai-nilai keberagaman. Dengan pendekatan yang lebih dekat dengan dunia siswa, diharapkan sikap berkebhinekaan global dapat tumbuh secara alami melalui pengalaman belajar yang menyenangkan. 2) Pihak sekolah sebaiknya mendukung penerapan teknologi dalam pembelajaran, khususnya penggunaan media game edukasi berbasis Wordwall, dengan menyediakan akses mudah bagi guru dan siswa. Diharapkan dengan adanya dukungan dari sekolah, penggunaan teknologi ini dapat lebih maksimal dalam meningkatkan kualitas pembelajaran serta mendukung perkembangan karakter siswa yang menghargai perbedaan. 3) Siswa diharapkan dapat lebih aktif dalam menggunakan media game edukasi tersebut sebagai sarana untuk memperdalam pemahaman mengenai keberagaman budaya, agama, dan ras, serta pentingnya sikap toleransi dalam kehidupan bermasyarakat. Siswa perlu didorong untuk melihat nilai positif dalam perbedaan dan menerapkan sikap berkebhinekaan global dalam kehidupan nyata sehari-hari. 4) Peneliti berikutnya disarankan untuk melaksanakan penelitian lebih lanjut mengenai efektivitas penggunaan media game edukasi berbasis Wordwall pada aspek pembelajaran lainnya, seperti peningkatan pemahaman

konsep, keterampilan sosial, atau aspek afektif lainnya. Penelitian lanjutan juga dapat menguji penggunaan media ini pada banyak jenjang pendidikan atau daerah dengan background budaya yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, A. N., Djuanda, D., Nursaadah, R., Baliani, S., & Sopian, P. (2022). PENGEMBANGAN APLIKASI GAMES EDUKATIF WORDWALL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MEMAHAMI MATERI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM BAGI SISWA SD. *JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR*, 11, 1835–1852. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.33578/jpfpkip.v11i6.9313>
<https://primary.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPFKIP>
- Akhyyar, syahid musthofa, & Dewi, dinnie anggraeni. (2022). PENGAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI SEKOLAH DASAR GUNA MEMPERTAHANKAN IDEOLOGI PANCASILA DI ERA GLOBALISASI Syahid. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 1541–1546.
- Anugrah, A., Istiningsih, S., & Mataram, U. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis Game Edukasi Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VI SDN 48 Cakranegara pemberi informasi (Guru) kepada penerima informasi (siswa). Menurut Depdiknas menggunakan media pembelajaran . Media pembelajaran merupa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2, 208–216.
- Ayu, K. P. S., & Koeswanti, H. D. (2020). PENGEMBANGAN MODEL MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PC GAME UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 04(02), 602–614.
- Azis, U. A., & Ahmad, M. (2022). Analysis of the Effect of Online-Based Interactive Digital Learning Media Word Wall on Pancasila and Citizenship Education Learning Outcomes of Elementary School Students. *Jurnal Paedagogy*, 9(3), 609. <https://doi.org/10.33394/jp.v9i3.5344>
- Elviyani, & Dahnial, I. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAULL (GAME EDUKASI WORDWALL) PADA MATERI HAK DAN KEWAJIBAN KELAS V UPT SD NEGERI 065003 MEDAN LABUHAN. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09 Nomor 0, 17–30. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.13040>
- F, C., & Wibawa, S. (2024). PROBLEM BASED LEARNING (PBL) BERBANTUAN PUZZLE PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(<https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/issue/view/475>), 4549–4560. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i1.12060>
- Fadilah, A., Kanya, N. A., Nurzakiyah, K. R., Hidayat, sulis putri, & Setiawan, usep. (2023). Pengertian Media , Tujuan , Fungsi , Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (Jsir)*, 1(2), 01–17. <https://doi.org/https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>
- Fahriansyah, F. (2021). PENGEMBANGAN DESAIN MODEL PEMBELAJARAN ASSURE PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA DAN KETERAMPILAN DI SMP ISLAMIAH SAWANGAN. *Jurnal Perpspektif*, 1(01), 53–63. <https://doi.org/Fahriansyah>, F. (n.d.). PENGEMBANGAN DESAIN MODEL PEMBELAJARAN ASSURE. 53–63.
- Fatimah, F. (2023). COMPARATIVE STUDY OF SCIENCE LEARNING OUTCOMES IN VIII GRADE STUDENTS IN DIGESTIVE SYSTEM USING KRUSKAL-WALLIS TEST. *BIO-CONS: Jurnal Biologi Dan Konservasi*, 5(1).
- Fatma, M., Piliati, I., Budiarti, B., Putra, I., Wahyuni, M., & Masrul, M. (2022). Pengaruh Media Game Edukasi sebagai Inovasi Pembelajaran Muatan PPKN terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SD. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 31(1), 68. <https://doi.org/10.17977/um009v31i12022p068>
- Fierna, M., Lusie, J., Faniya, P., Helna, P., Krisnaufal, S., Pamulang, U., & Banten, P. (2023). Peran Pendidikan Pancasila Dalam Membentuk Karakter Peserta Didik di Sekolah. *Jurnal Kewarganegaraan*, 7(2), 1983–1988.
- Firmadani, ffit. (2020). MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI SEBAGAI INOVASI. *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(https://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/issue/view/103), 93–97.

- Fitriyani, F., Barokah, A., & Kurniati, B. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Kreativitas Pembelajaran PKN Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies*, 3(2), 540–552. <https://doi.org/10.47467/edui.v3i2.5000>
- Haryanto, I. A., Divaio, P. A., & Indrasetianingsih, A. (2024). Analisis Kruskal-Wallis untuk Mengetahui Kemampuan Literasi Siswa SMP Miftahurrohman Gresik Berdasarkan Asesmen Kompetensi Minimum. *Indonesian Journal of Multidisciplinary on Social and Technology*, 2(1), 32–36.
- Indriani, E. D., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Karakteristik Media Pembelajaran dalam Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2013), 11230–11235. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v5i3.2802>
- Jaya, R., Djafaar, L., & Cuga, C. (2023). Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Wahana Pengembangan Wawasan Kebinekaan Global Siswa. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 10643–10655.
- Khoriyah, R., & Muhid, A. (2022). Inovasi Teknologi Pembelajaran dengan Menggunakan Aplikasi Wordwall Website pada Mata Pelajaran PAI di Masa Penerapan Pembelajaran Jarak Jauh: Tinjauan Pustaka. *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 9(3), 192–205. <https://doi.org/10.21093/twt.v9i3.4862>
- Kurnia, N., Permana, E. P., & Permatasari, C. (2023). Implementasi Media Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Mojojoto 4 Kota Kediri. *Jurnal Simki Pedagogia*, 6(2), 589–598.
- Latif, A., Rohmiyanti, W., Syafira, I., Wahiddatul, S., & haryanto, dwi, A. (2021). Seminar Nasional PGMI 2021 Penggunaan Media Pembelajaran berbasis Game Edukasi sebagai Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar pendidikan , menjadi negara yang maju merupakan cita – cita. *Prosiding SEMAI: Seminar Nasional PGMI*, 1(<https://proceeding.uingusdur.ac.id/index.php/semal/issue/view/6>), 809–826.
- Lubis, T. Y. (2022). Peran Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Dalam Upaya Pembentukan Karakter Peserta Didik. [http://repository.uhn.ac.id/handle/123456789/7071%0Ahttp://repository.uhn.ac.id/bitstream/handle/123456789/7071/PERAN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN DALAM UPAYA PEMBENTUKAN KARAKTER PESERTA DIDIK.pdf?sequence=1](http://repository.uhn.ac.id/handle/123456789/7071%0Ahttp://repository.uhn.ac.id/bitstream/handle/123456789/7071/PERAN%20PEMBELAJARAN%20PENDIDIKAN%20PANCASILA%20DAN%20KEWARGANEGARAAN%20DALAM%20UPAYA%20PEMBENTUKAN%20KARAKTER%20PESERTA%20DIDIK.pdf?sequence=1)
- Magdalena, I., Haq, A. S., & Ramdhan, F. (2020). PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN DI SEKOLAH DASAR NEGERI BOJONG 3 PINANG. *Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2 no. 3(<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang/issue/view/62>), 97–104.
- Manshur, Setyowati, D., & Suriyana. (2024). AKTUALISASI NILAI BERKEBHINEKAAN GLOBAL PADA PERILAKU SISWA KELAS IV DI SD NEGERI 34 PARIT MADURA. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(5), 5647–5656. <https://doi.org/http://doi.org/10.54373/imeij.v5i5.1835>
- Marhaeni, N. H., Fitri, I. A., & Fariha, N. F. (2023). A Training of WordWall Educational Game for Teacher ' s of SMA Dharma Amiluhur Yogyakarta Pelatihan Pembuatan Game Edukasi WordWall Bagi Guru SMA Dharma Amiluhur Yogyakarta. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(4), 988–997. <https://doi.org/https://doi.org/10.31849/dinamisia.v7i4.14772>
- Mawardi. (2019). Rambu-rambu Penyusunan Skala Sikap Model Likert untuk Mengukur Sikap Siswa. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(1), 292–304. <https://doi.org/https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i3.p292-304>
- Nafisah, D., & Ghofur, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Scan Barcode Berbasis Android Dalam Pembelajaran Ips. *EduTeach : Jurnal Edukasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 1(2), 144–152. <https://doi.org/10.37859/eduteach.v1i2.1985>
- Nofia Henita, Yeni Erita, Deni Okta Nadia, & Rahmi Yulia. (2023). The Effect of the Steam Approach on Student Social Science Learning Outcomes in Elementary School. *Journal of Digital Learning and Distance Education*, 1(9), 362–368. <https://doi.org/10.56778/jdlde.v1i9.52>

- Oktariyanti, D., Frima, A., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis Game Edukasi Wordwall Tema Indahnya Kebersamaan pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4093–4100. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1490>
- Pebriyanti, D., & Badillah, I. (2023). Implementasi Pendidikan Karakter Siswa Di Kelas Pada Mata Pembelajaran. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(3), 1325–1334. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i3.6050>
- Pratiwi, E. Y. R., & Siswanto, M. B. E. (2020a). Inovasi media pembelajaran game edukasi berbasis visual basic pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 7(2), 140–149. <https://doi.org/10.21831/jitp.v7i2.33706>
- Pratiwi, E. Y. R., & Siswanto, M. B. E. (2020b). Pengembangan Education Game Berbasis Microsoft Power Point dalam Media Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 4(1), 162. <https://doi.org/10.20961/jdc.v4i1.43331>
- Putri, dinda fabella mulyana, Mahmudah, M., & Fadilah, L. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME WORDWALL PADA PELAJARAN TEMATIK UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA DIKELAS V SDN 2 MARGA MULYA. *Scidac Plus*, 4(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.51214/bip.v4i1.918>
- Putri, F. N., & Rofiq, M. (2023). The Effectiveness of the Team Quiz Learning Model Incorporating Wordwall in PKn Learning in Islamic Elementary Schools. *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme*, 5(1), 627–646. <https://doi.org/10.37680/scaffolding.v5i1.2619>
- Quraissy, A., Wahyuddin, & Hasni, N. (2021). Analisis Kruskal-Wallis Terhadap Kemampuan Numerik Siswa. *VARIANSI: Journal of Statistics and Its Application on Teaching and Research Vol.*, 3(3), 156–161. <https://doi.org/10.35580/variantsium29957>
- Rafidatul Aisy, D., Abdillah, Amalia, & Santoso, G. (2022). Pentingnya Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Membangun Jiwa Kebangsaan Bagi Generasi Muda Milenial. *Jurnal Pendidikan Tranformatif (Jupetra)*, Vol. 01(03), 164–172.
- Ramadhani, R. D. H., & Ramadan, Z. H. (2022). Implementasi Penilaian Ranah Sikap dalam Kurikulum 2013 pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD Undiksha*, 10(1), 17–25. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v10i1.42804>
- Ramdayani, R., Zahrah, F., arsyah, hanifa, N., & Marini, A. (2022). Analisis Powerpoint Terhadap Implementasi Pendidikan Karakter Pada Pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(24), 66–77. <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.7460492>
- Rivaldo, A., & Mawardi, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran POEDU (Pop Up dan Edugame) Menggunakan Model Blended Learning untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa dalam Materi Ekosistem Kelas 5 SD. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(11), 5038–5044. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i11.1128>
- Sa'diyah, M. K., & Dewi, D. A. (2022). Penanaman Nilai-Nilai Pancasila di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(<https://jptam.org/index.php/jptam/issue/view/22>), 9940–9945. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v6i2.3994>
- Salsabila, S. R., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Peranan Perilaku Cinta Tanah Air melalui Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(<https://jptam.org/index.php/jptam/issue/view/20>), 7792–7800. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v5i3.2244>
- Sartika, R., & Ndong, J. (2024). PERAN PENDIDIKAN PANCASILA DALAM IMPLEMENTASI PENDIDIKAN KARAKTER DI ERA 4.0. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(<https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/issue/view/538>). <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.19326>
- Sespen, A. P., & Reinita. (2024). Validitas Media Interaktif Wordwall Menggunakan Model Problem Based Learning Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 8(1), 175–188. <https://doi.org/https://doi.org/10.24036/jippsd.v8i1>
- Setiawan, I., & Wiyarsi, A. (2024). SIKAP BERKEBINEKAAN GLOBAL : VALIDITAS DAN RELIABILITAS. *Pendidikan Kimia Unkhair (JPKU)*, 4(1), 12–17.

- Simamora, B. (2022). Skala Likert , Bias Penggunaan dan Jalan Keluarnya. *Jurnal Manajemen*, 12(1), 84–93. <https://doi.org/https://doi.org/10.46806/jman.v12i1>
- subarjo, haris, A., R, dewi, N., & Afiah, A, alif, Y. (2022). media edukasi interaktif pembelajaran pancasila berbasis mobile. *Bajang Journal*, 2 no.2(<https://www.bajangjournal.com/index.php/JIRK/issue/view/93>), 2439–2450. <https://doi.org/https://doi.org/10.53625/jirk.v2i2.2891>
- Sutisna, M., Rachmawaty, S., Aziz, A. ibu abdul, Husada, A., & Yusuf, D. (2024). Analisis Dimensi Berkebhinnekaan Global dalam Profil Pelajar Pancasila Melalui Pendidikan Multikultural. *Eduka : Jurnal Pendidikan, Hukum, Dan Bisnis*, 9(2), 135–147.
- Syahid, I. M., Istiqomah, N. A., & Azwary, K. (2024). Model Addie Dan Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2(5 Mei 2024), 258–268.
- Utami, A. D. D., Marini, A., Nurcholida, N., & Sabanil, S. (2022). Penerapan Aplikasi Game Wordwall dalam Pembelajaran untuk Menumbuhkan Karakter Disiplin Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6855–6865. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3365>
- Wahab, I. (2023). PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN DENGAN MODEL ASSURE. *JKPI: Jurnal Konseling Pendidikan Islam*, 4(1), 152–157. <https://doi.org/https://doi.org/10.32806/jkpi.v4i1.53>
- Widyastuti, S. R. (2022). PENGEMBANGAN SKALA LIKERT UNTUK MENGUKUR SIKAP TERHADAP PENERAPAN PENILAIAN AUTENTIK SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA Suciati. *Jurnal Jembatan Efektivitas Ilmu Dan Akhlak Ahlussunah Wal Jama'ah*, 3(2), 57–76. <https://doi.org/https://doi.org/10.52188/ja.v3i02.393>
- Wijayanti, D. N., & Muthali`in, A. (2023). Penguatan Dimensi Berkebinekaan Global Profil Pelajar Pancasila melalui Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Educatio: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 18(1), 172–184. <https://doi.org/10.29408/edc.v18i1.12518>
- Yuniarto, B., Lama'atushabakh, M., Maryanto, M., & Habibi, A. (2022). Pendidikan Pancasila Dalam Kurikulum Merdeka. *Jurnal Sosial Dan Sains*, 2(11), 1170–1178. <https://doi.org/10.59188/jurnalsosains.v2i11.522>
- Zulfah, N. (2023). Pemanfaatan Media Game Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Simki Pedagogia*, 6(2), 1–11.