BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pengembangan media pembelajaran pendidikan Pancasila berbasis *wordwall* elemen Pancasila pada Fas B Sekolah Dasar dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Validitas media *wordwall* elemen Pancasila untuk kelas IV SD sangat valid dengan presentase 93,6% yang berarti media yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria sangat valid sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila elemen Pancasila pada kelas IV Sekolah Dasar.
2. Praktikalitas media *wordwall* elemen Pancasila kelas IV SD dinyatakan sangat praktis dengan presentase 94,9 % yang berarti media yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria sangat praktis sehingga dapat digunakan sebagai media di Sekolah Dasar.
3. Efektivitas media *wordwall* mengkategorikan perolehan nilai *n-gain* dalam bentuk *n-gain score* dan *n-gain persen*. Terdapat rata-rata dari *n-gain score* adalah 0,79 dengan klasifikasi tinggi, sedangkan rata-rata *n-gain persen* adalah 79,55 dengan klasifikasi efektif. Berdasarkan data yang diperoleh angket efektivitas dapat disimpulkan bahwa media *Wordwall* efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta didik.

B. Saran

Adapun saran dari penelitian adalah sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik mampu memahami pembelajaran menggunakan media *wordwall*.
2. Bagi pendidik dapat memanfaatkan media *wordwall* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila ini sebagai media yang dapat digunakan.
3. Bagi sekolah disarankan untuk lebih menggunakan media pembelajara Pendidikan Pancasila guna mendukung proses pembelajaran yang menarik
4. Peneliti selanjutnya menjadikan penelitian ini sebagai referensi dalam mengembangkan media *wordwall* elemen Pancasila dengan materi yang berbeda.
5. Bagi pembaca dapat menambah pengetahuan dan wawasan tentang pelaksanaan pembelajaran melalui media *wordwall*

DAFTAR RUJUKAN

- Aeni, A. N., Djuanda, D., Maulana, M., Nursaadah, R., & Sopian, S. B. P. (2022). Pengembangan game interaktif Wordwall untuk meningkatkan akhlak terpuji siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 215–445.
- Arsyad, A. (2016). Penggunaan media ajar dalam dunia pendidikan. *Jurnal Pendidikan*, 2(3), 1–213.
- Batubara. (2023). Pengembangan media pembelajaran: Konsep & aplikasi pengembangan media pembelajaran bagi pendidik di sekolah dan masyarakat. *Jurnal Edukasia*, 4(2), 1–245.
- Depdiknas. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Fitriana. (2018). Pengembangan media pembelajaran interaktif. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 3(1), 1–114.
- Halik, I. (2021). Game edukasi dengan Wordwall. *Jurnal Edukasia*, 5(2), 25–145.
- Hanafy. (2014). Konsep belajar dan pembelajaran. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*, 17(1), 56–79.
- Hanifah. (2024). Pengembangan media pembelajaran Wordwall pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Karangroto 01 Kota Semarang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 09, 10(1), 23–56.
- Hanafiah. (2023). Nilai karakter gotong royong dalam Pendidikan Pancasila kelas IV di sekolah implementasi dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2), 10–551.
- Lestari, S. (2020). Pengantar metodologi penelitian pendidikan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 2(3), 87–400. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Lubis, H., & Nuriadin, N. (2022). Efektivitas aplikasi Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 54–500.
- Muinnah. (2019). Media pembelajaran dalam perspektif pendidikan. *Jurnal Pendidikan*, 1(2), 3–113.

- Mujahidin. (2021). Penggunaan aplikasi Wordwall dalam pembelajaran daring. *Jurnal Media Edukasi*, 2(1), 23–325.
- Pamungkas, D. P. (2023). Penggunaan media Wordwall dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD. *Jurnal Basicedu*, 1(2), 30–156.
- Pradana. (2019). Penelitian R&D. *Jurnal Edukasi*, 1(4), 30–243.
- Rahmawati. (2019). Penggunaan media dalam pembelajaran bahasa Indonesia. *Jurnal Intelegensia*, 3(1), 212–300.
- Ramadhani. (2022). Definisi pembelajaran sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 2(1), 111–225.
- Ratnaningsih, dkk. (2022). Manfaat penggunaan media pembelajaran Wordwall terhadap motivasi belajar IPS. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial Indonesia*, 6(3), 115–650.
- Rindiantika, Y. (2022). Penerapan media Wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas III SD. *Jurnal Basicedu*, 3(3), 134–356.
- Slameto. (2017). Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhi. Cet. 23. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 1–110.
- Smith, J., & Jones, R. (2019). Definisi media Wordwall dalam pembelajaran interaktif. *Jurnal Pendidikan*, 3(1), 110–250.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta. *Jurnal Guru Edukasi*, 4(1), 30–256.
- Susilowati. (2023). Pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk kelas 4 Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian dan Ilmu Pendidikan*, 5(2), 110–345.
- Wahyuni. (2022). Pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Pancasila*, 2, 20–126.
- Widyastuti. (2023). Inovasi media pembelajaran di era digital terhadap hasil belajar kelas 4 di SD Negeri Sawah Besar 01. *Jurnal Pendidikan*, 2(1), 1–255.
- Yurmalin. (2013). Strategi pembelajaran berbasis permainan. *Jurnal Edukasia*, 3(2), 30–345.