

**PENGEMBANGAN GAME EDUKASI WORDWALL PADA
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA
MENGUNAKAN MODEL *PROBLEM BASED
LEARNING* FASE B ELEMEN NKRI**

SKRIPSI

*Ditulis untuk Memenuhi Sebahagian Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*

Oleh:
ALYA RAMADHANI
NPM. 2210013411141



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA
PADANG
2026**

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

Nama Mahasiswa : Alya Ramadhani
NPM : 221001341141
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan *Game Edukasi Wordwall* pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Menggunakan Model *Problem Based Learning* Fase B Elemen NKRI

Disetujui untuk diujikan oleh :

Pembimbing

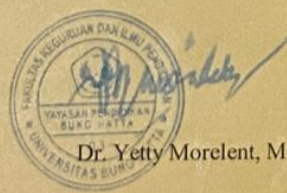


Dr. Hendrizal S. IP., M.Pd.

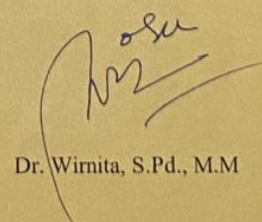
Mengetahui,

Dekan FKIP

Ketua Program Studi



Dr. Yetty Morelent, M.Hum.



Dr. Wirmita, S.Pd., M.M

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Telah Dilaksanakan Ujian Skripsi Pada Hari **Rabu** Tanggal **Empat** Bulan **Maret** Tahun **Dua Ribu Dua Puluh Enam** Bagi :

Nama Mahasiswa : Alya Ramadhani
NPM : 2210013411141
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas : Bung Hatta
Judul : Pengembangan *Game Edukasi Wordwall* pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Menggunakan Model *Problem Based Learning* Fase B Elemen NKRI.

Tim Penguji:

No. Nama

1. Dr. Hendrizal, S. IP., M.Pd
2. Dra. Pebriyenni, M. Si.
3. Darwianis, S. Sos., M.H.

Tanda Tangan

Ketua :

Penguji 1 :

Penguji 2 :

Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. Yetty Morelent, M.Hum.

Ketua Program Studi

Dr. Wurnita Eska, S.Pd., M.M.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Alya Ramadhani

NPM : 2210013411141

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas : Bung Hatta

Judul : Pengembangan Game Edukasi Wordwall Pada Mata Pelajaran Pendidikan
Pancasila Menggunakan Model Problem Based Learning Fase B Elemen NKRI

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “ Pengembangan Game Edukasi Wordwall Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Menggunakan Model Problem Based Learning Fase B Elemen NKRI” adalah hasil karya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis diterbitkan oleh orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti ketentuan penulisan karya ilmiah yang sudah ditetapkan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, Maret 2026

Saya yang menyatakan



Alya Ramadhani

**PENGEMBANGAN GAME EDUKASI WORDWALL PADA
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA
MENGUNAKAN MODEL *PROBLEM BASED
LEARNING* FASE B ELEMEN NKRI**

Alya Ramadhani¹, Hendrizal¹

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Bung Hatta

E-mail: aliyaramadani458@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila sehingga pembelajaran cenderung kurang menarik dan hasil belajar peserta didik belum optimal. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan *Game Edukasi Wordwall* berbasis *Problem Based Learning* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila Fase B elemen NKRI yang valid, praktis, dan efektif digunakan di sekolah dasar. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) menggunakan model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Penelitian dilakukan di SDN 04 Kampung Olo dengan subjek siswa kelas IV. Instrumen pengumpulan data berupa lembar validasi, angket praktikalitas guru dan peserta didik, serta soal pretest dan postesst. Analisis data dilakukan menggunakan analisis validitas, praktikalitas, dan efektivitas dengan N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Game Edukasi Wordwall* berbasis *Problem Based Learning* memenuhi kriteria sangat valid dengan rata-rata validitas 91,63%. Hasil praktikalitas memperoleh nilai rata-rata 87,52% dengan kategori sangat praktis. Uji efektivitas menunjukkan nilai N-Gain kelas eksperimen sebesar 0,76 (kategori tinggi), sedangkan kelas kontrol sebesar 0,56 (kategori sedang). Dengan demikian, *Game Edukasi Wordwall* berbasis *Problem Based Learning* yang dikembangkan layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

Kata Kunci: Pengembangan media pembelajaran, *Game Edukasi Wordwall*, *Problem Based Learning*, Pendidikan Pancasila, N-Gain.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur peneliti haturkan atas kehadiran Allah SWT, karena atas limpahan berkah dan rahmat-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengembangan *Game* Edukasi *Wordwall* pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Menggunakan Model *Problem Based Learning* Fase B Elemen NKRI”. Selanjutnya shalawat serta salam peneliti ucapkan kepada baginda Rasulullah Muhammad SAW. yang telah memberi petunjuk kebenaran kepada umat manusia serta menjadi suri tauladan bagi umat Muslim.

Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta. Skripsi ini dapat diselesaikan berkat bantuan, dorongan dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu dalam kesempatan ini disampaikan rasa terima kasih yang setulusnya kepada:

1. Bapak Dr. Hendrizal, S.IP., M.Pd. selaku dosen pembimbing yang telah menyediakan waktu untuk memberi bimbingan, arahan, motivasi serta saran kepada peneliti dalam penulisan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Pebriyeni, M.Si. selaku dosen penguji 1 yang telah memberikan ilmu, arahan, kritikan dan saran yang berharga kepada peneliti dalam kesempurnaan penulisan skripsi.
3. Ibu Darwianis, S.Sos., M.H. selaku dosen penguji II yang telah memberikan ilmu, arahan, kritikan, dan saran yang berharga kepada peneliti dalam kesempurnaan penulisan skripsi ini.

4. Ibu Ade Sri Madona, S.Pd., M.Pd, Ibu Dr. Hidayati Azkiya, S.Pd., M.Pd, dan Bapak Ashabul Khairi, S.T., M.Kom. selaku validator ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi yang telah banyak memberikan masukan serta saran dalam perbaikan produk bahan ajar dalam penelitian ini.
5. Dekan dan Wakil Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta.
6. Bapak dan Ibu dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta yang telah memberikan motivasi kepada peneliti dalam penulisan skripsi ini.
7. Ibu Welli Nofirma, S.Pd. selaku wali kelas IV SDN 04 Kampung Olo yang telah membantu penulis selama proses penelitian.
8. Bapak Ade Satria Khairil, S.Pd. selaku kepala sekolah, serta majelis guru SDN 04 Kampung Olo yang telah memberikan izin penelitian, informasi dan kemudahan selama pengumpulan data dalam pelaksanaan penelitian ini dan mau menerima pembaharuan dari *Game Edukasi Wordwall* berbasis *Problem Based Learning* yang peneliti gunakan.
9. Terimakasih peneliti ucapkan kepada kedua orang tua karena rasa sayang mereka tidak pernah berkurang sampai detik ini. Terima kasih untuk selalu mengajarkan agar tetap kuat dan sabar, terimakasih atas pengorbanan, dukungan yang tak pernah henti diberikan kepada saya, serta selalu menjadi tempat berpulang paling ternyaman bagi penulis. Terima kasih sudah selalu mendengarkan keluh kesah selama ini, untuk doa yang beliau panjatkan selama ini sehingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana.

Dalam penulisan ini tidak luput dari tantangan, hambatan yang ditemukan oleh peneliti, namun berkat dukungan dan semangat serta bimbingan, dari semua pihak di atas, peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Peneliti berharap, semoga skripsi ini memberikan manfaat kepada semua pihak, khususnya bagi peneliti pribadi, sebagai pedoman untuk meningkatkan wawasan ilmu pengetahuan dan memperluas kemampuan berpikir.



Padang, Februari 2026

Alya Ramadhani
NPM. 2210013411141

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR GAMBAR	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR BAGAN.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR TABEL.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR LAMPIRAN	Error! Bookmark not defined.
BAB I PENDAHULUAN	11
A. Latar Belakang Masalah	11
B. Identifikasi Masalah	15
C. Pembatasan Masalah.....	15
D. Rumusan Masalah	15
E. Tujuan Penelitian	16
F. Manfaat Penelitian	17
1. Manfaat Teoritis	17
2. Manfaat Praktis	17
3. Manfaat Akademis	18
G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	19
H. Kebaharuan dan Orisinalitas	20
1. Kebaharuan.....	20
2. Orisinalitas	20
I. Definisi Operasional	21
1. Pengembangan	21
2. Media Pembelajaran	21
3. Pengembangan Media Pembelajaran	21
4. Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila.....	22
5. <i>Game</i> Edukasi <i>Wordwall</i>	22
6. Model <i>Problem Based Learning</i>	22
BAB II KAJIAN PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.
A. Kajian Teori.....	Error! Bookmark not defined.

1. Tinjauan tentang Media Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
2. Tinjauan tentang <i>Game</i> Edukasi	Error! Bookmark not defined.
3. Tinjauan tentang <i>Game</i> Edukasi <i>Wordwall</i>	Error! Bookmark not defined.
4. Tinjauan tentang Model Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
5. Tinjauan tentang Model <i>Problem Based Learning</i> (PBL)	Error! Bookmark not defined.
6. Tinjauan tentang Mata Pembelajaran Pendidikan Pancasila	Error! Bookmark not defined.
B. Penelitian Relevan	Error! Bookmark not defined.
C. Kerangka Konseptual	Error! Bookmark not defined.
BAB III METODE PENELITIAN	Error! Bookmark not defined.
A. Jenis Penelitian	Error! Bookmark not defined.
B. Prosedur Penelitian	Error! Bookmark not defined.
1. Tahap <i>Define</i> (Pendefinisian)	Error! Bookmark not defined.
2. Tahap <i>Design</i> (Perancangan)	Error! Bookmark not defined.
3. Tahap <i>Development</i> (Pengembangan)	Error! Bookmark not defined.
4. Tahap <i>Disseminate</i> (Penyebarluasan)	Error! Bookmark not defined.
C. Subjek Penelitian	Error! Bookmark not defined.
D. Populasi dan Sampel Penelitian	Error! Bookmark not defined.
E. Instrumen Penelitian	Error! Bookmark not defined.
F. Teknik Pengumpulan Data	Error! Bookmark not defined.
G. Teknik Analisis Data	Error! Bookmark not defined.
H. Jadwal Penelitian	Error! Bookmark not defined.
1. Lokasi Penelitian	Error! Bookmark not defined.
2. Waktu Penelitian	Error! Bookmark not defined.
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	Error! Bookmark not defined.
A. Hasil Pengembangan	Error! Bookmark not defined.
1. Deskripsi Data	Error! Bookmark not defined.
2. Tahap Revisi Produk	Error! Bookmark not defined.
3. Analisis Data	Error! Bookmark not defined.
B. Pembahasan	Error! Bookmark not defined.
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	Error! Bookmark not defined.
A. Kesimpulan	Error! Bookmark not defined.
B. Saran	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR PUSTAKAError! Bookmark not defined.

LAMPIRAN.....Error! Bookmark not defined.



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah proses yang dirancang untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran sehingga peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Pendidikan sangat penting untuk meningkatkan kualitas dan integritas seseorang. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 1:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pada tingkat Sekolah Dasar (SD), pendidikan berfungsi sebagai dasar utama dalam membentuk perkembangan intelektual dan karakter anak. Pada tahap ini, siswa masih berada dalam fase operasional konkret sehingga pembelajaran harus disampaikan dengan cara yang menarik, kontekstual, dan mudah dipahami. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era modern telah mengubah secara signifikan dunia pendidikan. Guru harus mampu beradaptasi dengan perkembangan digital dan mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran.

Menurut Tiwow, dkk. (2025:6),

Pembelajaran dengan memanfaatkan media digital dapat mengaktifkan peserta didik dalam mengasah kemampuannya sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini. Media pembelajaran digital dirancang untuk memberikan kesempatan baik bagi guru maupun peserta didik untuk mengembangkan daya nalar kritis dan memecahkan masalah melalui kolaborasi dan komunikasi yang terjalin.

Kondisi ini membuat media pembelajaran digital menjadi salah satu kebutuhan penting dalam pendidikan abad ke-21. Pada tingkat sekolah dasar, terutama dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila, siswa diharapkan dapat memahami nilai-nilai moral dan sosial yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Namun, proses pembelajaran yang diterapkan oleh guru kelas pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila hanya menggunakan bahan ajar buku paket dan LKS, sehingga siswa menjadi kurang aktif. Berdasarkan hasil pengamatan yang peneliti lakukan di SD Negeri 04 Kampung Olo Padang pada tanggal 28 Oktober 2025 terlihat bahwa di dalam kelas, guru masih menerapkan metode ceramah dalam menyampaikan materi. Metode ini memungkinkan guru untuk memberikan penjelasan yang terstruktur dan efisien, serta menulis di papan tulis untuk mendukung pemahaman siswa. Meskipun metode ceramah ini tetap memiliki manfaat dalam menyampaikan materi secara langsung, ada indikasi bahwa metode ini belum sepenuhnya mengundang keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran. Selain itu sebagian siswa tetap menanggapi dengan baik dan memberikan respon ketika guru menjelaskan.

Selama proses pembelajaran, peserta didik tampak cukup tenang, meskipun terkadang tidak dapat dipastikan apakah mereka benar-benar mendengarkan dengan penuh perhatian. Ketika diminta untuk melakukan diskusi kelompok, peserta didik dapat melaksanakan tugas dengan cukup teratur, meskipun membutuhkan waktu tambahan untuk memastikan diskusi berjalan dengan baik dan semua siswa terlibat.

Dari hasil wawancara dengan guru kelas IV menyatakan, hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih tergolong sedang. Hal ini terkait

dari adanya sebagian siswa yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) terutama pada materi yang menuntut keterampilan, seperti menganalisis kasus pelanggaran nilai Pancasila dan memecahkan masalah dalam kehidupan sosial. Melihat permasalahan yang ada, penggunaan media pembelajaran yang interaktif menjadi solusi yang efektif bagi guru dan siswa.

Menurut Supriyono (2022:43), media pembelajaran berperan penting dalam proses belajar siswa karena melalui media, materi yang abstrak dapat divisualisasikan menjadi lebih konkret. Oleh karena itu, media pembelajaran perlu dirancang secara kreatif untuk mendukung keterlibatan siswa.

Media pembelajaran interaktif adalah salah satu pilihan yang dapat mendukung guru dalam menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan. Media pembelajaran dapat membantu memperlancar proses belajar siswa, karena pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan sikap positif dan pemahaman siswa (Sirumapea, *et. al.*, 2023:101). Salah satu bentuk media interaktif yang mudah digunakan oleh guru adalah *Game Edukasi* berbasis platform digital, seperti *Wordwall*. *Wordwall* menyediakan berbagai jenis permainan edukatif yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan guru dan karakteristik siswa.

Namun, hanya penggunaan media saja tidak cukup untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Media pembelajaran yang dibuat harus sesuai dengan model pembelajaran yang relevan. Salah satu model yang cocok untuk kebutuhan pembelajaran abad 21 adalah *Problem Based Learning* (PBL). Menurut Arrends (dalam Walef, *et. al.*, 2025:1), "*Problem Based Learning* mendorong keterlibatan

siswa dalam proses pembelajaran yang bermakna melalui tahapan utama, yaitu siswa terlibat langsung dalam masalah, kemudian mereka mencari solusi pada masalah, dan melakukan analisis serta evaluasi pada proses pemecahan masalah”. PBL merupakan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa dan menggunakan masalah autentik sebagai pemicu proses belajar. Melalui PBL, siswa tidak hanya menghafal konsep, tetapi juga belajar menganalisis situasi, mencari informasi, serta memecahkan masalah.

PBL juga sangat efektif untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila karena materi yang diajarkan berkaitan dengan perilaku, nilai, dan pengambilan keputusan dalam kehidupan nyata. Menurut Hosnan (dalam Fauzia & Badarudin, 2022:453), PBL digunakan untuk membangun kemampuan peserta didik berpikir kritis, serta pemecahan masalah sekaligus memberdayakan mereka untuk aktif membangun pengetahuan. Dengan demikian, mengintegrasikan *Game* edukasi *Wordwall* dengan model PBL dapat menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna, menarik, dan sesuai dengan perkembangan karakter siswa.

Pengembangan *Game* Edukasi *Wordwall* berbasis masalah pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, membantu mereka memahami nilai-nilai Pancasila dengan konteks kehidupan sehari-hari, serta mendorong siswa untuk berpikir kritis. Oleh karena itu, penelitian yang berjudul “Pengembangan *Game* Edukasi *Wordwall* pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Menggunakan Model *Problem Based Learning* Fase B Elemen NKRI” ini penting dilakukan sebagai upaya menghadirkan media pembelajaran inovatif yang sejalan dengan tuntutan pendidikan abad 21.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, yang mengacu pada media pembelajaran *Game Edukasi Wordwall* berbasis masalah dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar, maka peneliti dapat mendefinisikan beberapa masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar dimana proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar masih menggunakan metode ceramah yang membuat anak jadi bosan.
2. Kurangnya keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.
3. Kurangnya inovasi dalam media yang digunakan sehingga kurang menarik bagi peserta didik.
4. Keterbatasan dalam penggunaan media pembelajaran berbasis *Game Edukasi Wordwall* yang melibatkan teknologi.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan identifikasi masalah di atas, diperlukan pembatasan masalah agar penelitian dapat lebih terfokus pada objek yang diteliti. Penelitian ini dibatasi pada pengembangan *Game Edukasi Wordwall* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model *Problem Based Learning* Fase B Elemen NKRI. Materi yang dipelajari pada semester II yaitu Menunjukkan perilaku kerja sama dalam bentuk keberagaman suku bangsa, budaya, dan sosial.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan *Game Edukasi Wordwall* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model *Problem Based Learning* Fase B Elemen NKRI yang memenuhi kriteria valid?
2. Bagaimana pengembangan *Game Edukasi Wordwall* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model *Problem Based Learning* Fase B Elemen NKRI yang memenuhi kriteria praktis?
3. Bagaimana pengembangan *Game Edukasi Wordwall* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model *Problem Based Learning* Fase B Elemen NKRI yang memenuhi kriteria efektif?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk menghasilkan *Game Edukasi Wordwall* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model *Problem Based Learning* Fase B Elemen NKRI yang memenuhi kriteria valid.
2. Untuk menghasilkan *Game Edukasi Wordwall* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model *Problem Based Learning* Fase B Elemen NKRI yang memenuhi kriteria praktis.
3. Untuk menghasilkan *Game Edukasi Wordwall* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model *Problem Based Learning* Fase B Elemen NKRI yang memenuhi kriteria efektif.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini bertujuan untuk memperluas pengetahuan dan memberikan kontribusi ilmiah dalam bidang pengembangan teknologi pendidikan, terutama terkait penggunaan *Game* Edukasi *Wordwall* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model *Problem Based Learning* Fase B Elemen NKRI.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Pendidik

Melalui penelitian ini pendidik diberikan pilihan baru dalam mengimplementasikan metode pembelajaran berbasis teknologi yang lebih menyenangkan dan interaktif. Dengan memanfaatkan *Game* Edukasi *Wordwall* menggunakan model *Problem Based Learning*, guru mampu meningkatkan efektivitas dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila serta memudahkan adaptasi metode ini dalam kegiatan belajar mengajar sehari-hari.

b. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini membuka peluang untuk belajar secara lebih menyenangkan dan interaktif. Penggunaan *Game* Edukasi *Wordwall* dengan menggunakan model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Pancasila secara lebih mendalam, memperkuat kemampuan berpikir kritis, dan mengasah keterampilan pemecahan masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah, khususnya dalam hal pemanfaatan teknologi sebagai alat bantu belajar. Sekolah dapat mengintegrasikan *Game Edukasi Wordwall* dengan penggunaan model *Problem Based Learning* ini sebagai strategi inovatif dalam pengajaran Pendidikan Pancasila yang berpotensi meningkatkan prestasi akademik siswa.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini memberi pengalaman berharga bagi peneliti dalam mengembangkan dan menerapkan *Game Edukasi Wordwall* berbasis teknologi di bidang pendidikan, serta memperluas wawasan penulis tentang penerapan *Problem Based Learning* di tingkat sekolah dasar.

3. Manfaat Akademis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan, terutama di bidang pendidikan dasar, melalui kajian penerapan *Game edukasi Wordwall* berbasis masalah dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi akademis dan pengembangan pendidikan dalam menciptakan materi dan media pembelajaran berbasis teknologi yang lebih inovatif dan efektif. Selain itu penelitian ini juga berpotensi memperkaya literatur tentang penerapan teknologi untuk meningkatkan mutu pendidikan di tingkat sekolah dasar.

G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah *Game* Edukasi *Wordwall* menggunakan model *Problem Based Learning* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila Fase B Elemen NKRI dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. *Game* Edukasi *Wordwall* ini didesain dengan tampilan yang menarik, menggunakan gambar-gambar yang berkaitan dengan materi yang akan diajarkan, warna yang digunakan bervariasi, animasi yang menarik, dan jenis tulisannya menggunakan *Lilita One* dengan ukuran 24, 25 dan 80 yang mudah untuk dibaca siswa.
2. *Game* Edukasi *Wordwall* meliputi materi-materi Pendidikan Pancasila yaitu Menunjukkan Perilaku Kerja Sama dalam Keberagaman Suku Bangsa, Budaya, dan Sosial pada Elemen Negara Kesatuan Republik Indonesia kelas IV SDN 04 Kampung Olo.
3. Perangkat pembelajaran yang dihasilkan adalah *Game* Edukasi *Wordwall* menggunakan model *Problem Based Learning* sesuai dengan langkah-langkah *Problem Based Learning*.
 - a. Orientasi peserta didik pada masalah
 - b. Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar
 - c. Membimbing penyelidikan kelompok
 - d. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya
 - e. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah
4. Di dalam *Game* Edukasi *Wordwall* berisi soal-soal bersifat kontekstual, mudah dipahami dan dekat dengan kehidupan siswa.

5. Bahan ajar berupa:
 - a. Sampul/*cover*
 - b. Petunjuk penggunaan
 - c. Daftar isi
 - d. Capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran
 - e. Materi berbasis model *Problem Based Learning*
 - f. *Quiz*
6. *Game* Edukasi *Wordwall* ini dapat digunakan di mana saja melalui media digital seperti *smartphone*, komputer, laptop, dan perangkat digital lainnya.

H. Kebaharuan dan Orisinalitas

1. Kebaharuan

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menggunakan media pembelajaran digital *Game* Edukasi *Wordwall* yang dibuat dengan aplikasi berbasis *web*, meskipun sudah banyak penelitian sebelumnya tentang digital *Game* Edukasi *Wordwall*. Media pembelajaran sebelumnya hanya berisi pertanyaan saja sehingga tidak ada bahan bacaan yang dapat dipahami terlebih dahulu oleh siswa. Di dalam media *Game* Edukasi *Wordwall* nantinya akan diberikan bahan bacaan untuk siswa sehingga pembelajaran lebih terarah dan jelas.

2. Orisinalitas

Orisinalitas penelitian ini tampak dari proses pengembangan yang didasarkan pada masalah nyata yang dihadapi peneliti selama PLP, seperti penggunaan media yang kurang menarik, dan kurang penggunaan teknologi. *Game* Edukasi yang dikembangkan tidak hanya berisi soal-soal biasa, tetapi juga

menyertakan audio, dan soal-soal interaktif, yang dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami. Dengan cara ini, pembelajaran tentang Pancasila yang biasanya bersifat abstrak bisa menjadi lebih berhubungan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar dan keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran.

I. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalahpahaman, dan maksud dari judul skripsi ini lebih jelas dipahami, penulis merasa perlu menjelaskan kata-kata yang terdapat dalam judul tersebut, antara lain:

1. Pengembangan

Pengembangan merupakan proses penerapan teori atau kaidah ilmu pengetahuan untuk meningkatkan fungsi, manfaat, atau kegunaan dari produk yang sudah ada maupun yang baru dihasilkan. Fokus pengembangan dalam penelitian ini adalah menciptakan media pembelajaran yang memanfaatkan platform digital *Wordwall* untuk mendukung proses belajar mengajar.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat bantu mengajar yang berfungsi sebagai wahana berisi materi pembelajaran dan menyampaikan informasi tersebut secara lebih efektif dan efisien, sehingga dapat merangsang siswa untuk menyerapnya dengan baik.

3. Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran melibatkan proses perancangan, pembuatan dan penyusunan berbagai media atau alat bantu yang digunakan dalam

kegiatan belajar mengajar untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa. Proses pengembangan mencakup tahap-tahap seperti analisis, perencanaan, pengembangan, pengujian, implementasi, dan evaluasi. Media pembelajaran yang efektif mampu meningkatkan pemahaman, motivasi, dan keterlibatan siswa sehingga mendukung pencapaian tujuan pendidikan secara lebih optimal.

4. Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila adalah proses pembelajaran yang membantu siswa memahami, menghayati, dan menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

5. Game Edukasi Wordwall

Digital *Wordwall* merupakan bentuk penyajian bahan belajar mandiri yang disusun secara sistematis ke dalam unit pembelajaran, untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran tertentu yang disajikan ke dalam format digital yang di dalamnya terdapat unsur multimedia dan navigasi yang membuat penggunaan lebih interaktif dengan media. Aplikasi berbasis web (atau *platform* online) ini dapat memungkinkan pengguna, terutama guru dan pendidik, untuk membuat dan mengelola aktivitas belajar interaktif yang menarik.

6. Model Problem Based Learning

Model *Problem Based Learning* atau pembelajaran berbasis masalah adalah model pembelajaran yang mengutamakan penyelesaian masalah umum yang lazim terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Seperti yang dikemukakan Mayasari, *et. al.* (2022:171), *Problem Based Learning* adalah pendekatan pembelajaran yang menempatkan masalah kompleks sebagai pusat pembelajaran,

mendorong siswa bekerja secara mandiri maupun kelompok untuk menemukan solusi berdasarkan pengetahuan baru yang mereka peroleh.

