

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS  
*WORDWALL* MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA BANGSA  
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA  
KELAS IV SDN MACANAN 1**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)  
Pada Prodi PGSD



OLEH :

**SABNA PRADITA DEWI**  
NPM: 2114060114

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)  
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2025

## HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi Oleh:

**SABNA PRADITA DEWI**

NPM : 2114060114

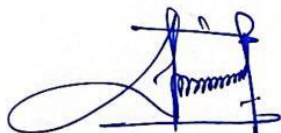
Judul :

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS  
*WORDWALL* MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA BANGSA  
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA  
KELAS IV SDN MACANAN 1**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada Panitia Ujian Sidang Skripsi Prodi PGSD  
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal :

Pembimbing I



Muhamad Basori, S.Pd.I,M.Pd.  
NIDN. 0721048003

Pembimbing II



Ita Kurnia, M.Pd.  
NIDN. 0701128306

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh:

**SABNA PRADITA DEWI**

NPM 2114060114

Judul:

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS  
WORDWALL MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA BANGSA  
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA  
KELAS IV SDN MACANAN 1**

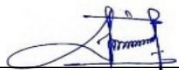
Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi  
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal : 16 Juli 2025

**Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan**

Panitia Penguji :

1. Ketua : Muhamad Basori, S.Pd.I,M.Pd.
2. Penguji I : Dr. Karimatus Saidah, M.Pd.
3. Penguji II : Ita Kurnia, M.Pd.


Mengetahui, 16 Juli 2025  
Dekan FKIP  
  
  
PGSD Agus Widodo, M.Pd.  
KEDIRI/0024086901

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Sabna Pradita Dewi  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Tempat/tgl.lahir : Trenggalek 11 Mei 2002  
NPM : 2114060114  
Fak/Jur./Prodi. : FKIP/ S1/ PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 16 Juli 2025

Yang menyatakan



**SABNA PRADITA DEWI**

NPM 2114060114

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan. Sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan”

(Q.S Al-Insyirah:5-6)

“Orang lain gak akan paham masa *struggle* dan masa sulit kita, yang mereka ingin tahu hanya bagian *success stories* nya saja. Jadi berjuanglah untuk diri sendiri meskipun gak akan ada yang tepuk tangan. Kelak diri kita di masa depan akan sangat bangga dengan apa yang kita perjuangkan hari ini.

Skripsi ini saya persembahkan :

1. Allah SWT yang telah memberikan kemudahan dan pertolongan sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Cinta pertama dan panutanku Bapak sumarno, beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan sampai bangku perkuliahan, namun beliau mampu mendidik penulis, memotivasi, memberikan dukungan hingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana.
3. Pintu surgaku Ibu sunarti, beliau sangat berperan penting dalam proses penyusunan skripsi ini karena beliau selalu memberi semangat, dukungan, kasih sayang serta do'a yang selalu beliau berikan hingga penulis mampu menyelesaikan studi sampai sarjana.
4. Kepada adik laki-laki saya Muhammad Ilham Aldiansyah, terimakasih sudah menghibur dan memberi semangat walaupun dengan celotehannya, tetapi penulis yakin dan percaya itu adalah sebuah bentuk dukungan dan motivasi.
5. Kepada teman-teman penulis yang sudah membantu penulis.
6. Terakhir, terimakasih kepada diri saya sendiri sabna pradita dewi. Apresiasi sebesar-besarnya yang telah berjuang untuk menyelesaikan apa yang telah dimulai. Terimakasih untuk selalu bisa merayakan dirimu sendiri. Tetaplah menjadi manusia yang mau berusaha, tidak lelah untuk mencoba dan selalu senantiasa berdoa kepada Allah SWT.

## RINGKASAN

**Sabna Pradita Dewi** Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Wordwall* Materi Keberagaman Budaya Bangsa Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa kelas IV SDN Macanan, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2025

**Kata kunci:** multimedia interaktif, *wordwall*, hasil belajar

Latar belakang dari penelitian ini diambil dari hasil observasi, wawancara, angket siswa dan tes yang dilakukan di kelas IV SDN Macanan 1. Permasalahan yang terdapat di SDN Macanan 1 siswa yang masih kesulitan dalam memahami materi pembelajaran, siswa masih terlihat bosan dan kurang aktif dalam proses pembelajaran, guru masih menggunakan metode ceramah dan berbantuan buku pendamping, guru belum menggunakan media pembelajaran, dan hasil belajar siswa rendah hal ini ditunjukkan dari hasil tes siswa dengan nilai rata-rata 48. Dengan masalah tersebut, peneliti mengembangkan multimedia interaktif berbasis *wordwall*.

Tujuan dari penelitian ini yaitu (1) mengetahui kevalidan multimedia interaktif berbasis *wordwall* untuk meningkatkan hasil belajar siswa materi keberagaman budaya bangsa kelas IV SDN Macanan 1, (2) mengetahui kepraktisan multimedia interaktif berbasis *wordwall* untuk meningkatkan hasil belajar siswa materi keberagaman budaya bangsa kelas IV SDN Macanan 1, (3) mengetahui keefektifan multimedia interaktif berbasis *wordwall* untuk meningkatkan hasil belajar siswa materi keberagaman budaya bangsa kelas IV SDN Macanan 1.

Penelitian yang dilakukan menggunakan metode R&D (*Research and Development*). Model penelitian menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Tempat penelitian di SDN Macanan 1 dengan subjek 40 siswa kelas IV. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan tes. Instrumen penelitian ini menggunakan angket validasi dari ahli media dan materi, angket guru dan siswa, dan tes. Analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis data kevalidan yang diperoleh dari hasil validasi ahli media dan materi, kepraktisan diperoleh dari hasil angket guru dan siswa, dan keefektifan diperoleh dari hasil pretest dan posttest melalui uji N-Gain.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) hasil validasi yang diperoleh dari validator materi mencapai presentase 90% dan validator media mencapai 86% dengan nilai rata-rata 88% jadi kriteria dinyatakan sangat valid, (2) hasil angket respon guru mencapai 90% dan hasil angket respon siswa mencapai 96% dengan kriteria dinyatakan sangat praktis, (3) hasil keefektifan dari analisis soal pretest dan soal posttest untuk meningkatkan hasil belajar siswa dinyatakan tinggi dengan skor N-Gain sebesar 0,7194 dan dapat dinyatakan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Jadi dapat disimpulkan multimedia interaktif berbasis *wordwall* materi keberagaman budaya bangsa yang dikembangkan terbukti sangat valid, sangat praktis, dan keefektifan hasil belajar siswa dinyatakan tinggi. Jadi dapat dinyatakan multimedia interaktif berbasis *wordwall* ini layak digunakan sebagai alternatif pembelajaran di sekolah dasar.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenannya penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul “ Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Wordwall* Materi Keberagaman Budaya Bangsa Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Macanan 1” ini di tulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada jurusan PGSD FKIP UN PGRI Kediri. Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada.

1. Dr. Zainal Afandi, M. Pd. selaku rektor UN PGRI Kediri
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd. selaku Dekan FKIP UN PGRI Kediri.
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd. selaku Kaprodi PGSD UN PGRI Kediri.
4. Muhamad Basori, S.Pd.I.,M.Pd. selaku Dosen Pembimbing 1.
5. Ita Kurnia, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing 2.
6. Bapak/Ibu Dosen PGSD UN PGRI Kediri.
7. Budi Rahayu Mei Widodo, S.Pd., SD. Selaku Kepala Sekolah SDN Macanan 1.
8. Sugiyono, S.Pd. Selaku Guru Kelas IV SDN Macanan 1.
9. Siswa siswi SDN Macanan 1 yang telah bekerjasama selama penelitian.
10. Orang tua serta saudara yang selalu memberikan motivasi, dukungan dan do'a.
11. Teman-teman yang selalu memberikan semangat dan dukungan.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran dari berbagai pihak sangat diharapkan. Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini ada manfaatnya.

Kediri, 16 Juli 2025



**SABNA PRADITA DEWI**  
NPM 2114060114

## DAFTAR ISI

|                                            |             |
|--------------------------------------------|-------------|
| <b>HALAMAN JUDUL .....</b>                 | <b>i</b>    |
| <b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>           | <b>ii</b>   |
| <b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>             | <b>iii</b>  |
| <b>PERNYATAAN.....</b>                     | <b>iv</b>   |
| <b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....</b>          | <b>v</b>    |
| <b>RINGKASAN .....</b>                     | <b>vi</b>   |
| <b>KATA PENGANTAR.....</b>                 | <b>vii</b>  |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>                     | <b>viii</b> |
| <b>DAFTAR TABEL .....</b>                  | <b>x</b>    |
| <b>DAFTAR GAMBAR.....</b>                  | <b>xi</b>   |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>               | <b>xii</b>  |
| <br>                                       |             |
| <b>BAB I : PENDAHULUAN .....</b>           | <b>1</b>    |
| A. Latar Belakang Masalah .....            | 1           |
| B. Identifikasi Masalah.....               | 7           |
| C. Pembatasan Masalah .....                | 8           |
| D. Rumusan Masalah.....                    | 8           |
| E. Tujuan Pengembangan .....               | 8           |
| F. Manfaat Penelitian .....                | 9           |
| <br>                                       |             |
| <b>BAB II : KAJIAN PUSTAKA.....</b>        | <b>11</b>   |
| A. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu ..... | 11          |
| B. Landasan Teori .....                    | 13          |
| 1. Media Pembelajaran .....                | 13          |
| 2. Multimedia Interaktif.....              | 21          |
| 3. <i>Wordwall</i> .....                   | 22          |
| 4. Pembelajaran Pendidikan Pancasila.....  | 26          |
| 5. Karakteristik Siswa Kelas IV .....      | 29          |
| 6. Materi Keberagaman Budaya Bangsa.....   | 30          |
| 7. Hasil Belajar .....                     | 36          |

|                                            |           |
|--------------------------------------------|-----------|
| C. Kerangka Berpikir.....                  | 37        |
| <b>BAB III : METODE PENELITIAN.....</b>    | <b>39</b> |
| A. Model Pengembangan.....                 | 39        |
| B. Prosedur Pengembangan.....              | 40        |
| C. Desain Pengembangan.....                | 43        |
| D. Tempat dan Waktu Perencanaan .....      | 44        |
| E. Instrumen Penelitian .....              | 45        |
| F. Teknik Pengumpulan Data.....            | 49        |
| G. Teknik Analisis Data .....              | 49        |
| H. Uji Coba dan Validasi Produk.....       | 54        |
| <b>BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b> | <b>57</b> |
| A. Data Produk Hasil Pengembangan.....     | 57        |
| B. Data Uji Coba .....                     | 66        |
| C. Analisis Data.....                      | 71        |
| D. Revisi Produk.....                      | 74        |
| E. Kajian Produk Akhir .....               | 76        |
| <b>BAB V : PENUTUP .....</b>               | <b>80</b> |
| A. Simpulan .....                          | 80        |
| B. Saran .....                             | 81        |
| <b>Daftar Pustaka.....</b>                 | <b>82</b> |
| <b>Lampiran-Lampiran.....</b>              | <b>87</b> |

## DAFTAR TABEL

| Tabel                                                           | Halaman |
|-----------------------------------------------------------------|---------|
| 2.1 : Capaian Pembelajaran .....                                | 36      |
| 3.1 : Angket Validasi Ahli Materi .....                         | 45      |
| 3.2 : Angket Validasi Ahli Media .....                          | 46      |
| 3.3 : Lembar Angket Respon Guru .....                           | 46      |
| 3.4 : Lembar Angket Respon Siswa .....                          | 47      |
| 3.5 : Kisi-kisi Soal <i>pretest-postest</i> .....               | 48      |
| 3.6 : Instrumen Pengumpulan Data .....                          | 49      |
| 3.7 : Tabel Skala Likert .....                                  | 49      |
| 3.8 : Tabel Skala <i>Likert</i> .....                           | 50      |
| 3.9 : Kriteria Kevalidan Media dan Materi .....                 | 51      |
| 3.10 : Pilihan Jawaban Untuk Angket Respon Guru .....           | 51      |
| 3.11 : Pilihan Jawaban Untuk Angket Respon Siswa .....          | 52      |
| 3.12 : Kriteria kepraktisan .....                               | 52      |
| 3.13 : Skor N-gain .....                                        | 54      |
| 3.14 : Norma Pengujian .....                                    | 54      |
| 4.1 : Desain Multimedia Interatif <i>Wordwall</i> Awal .....    | 61      |
| 4.2 : Lembar Angket Validasi Ahli Media .....                   | 63      |
| 4.3 : Lembar Angket Validasi Ahli Materi .....                  | 65      |
| 4.4 : Hasil Angket Respon Guru .....                            | 66      |
| 4.5 : Hasil Angket Respon Siswa Uji Coba Terbatas .....         | 67      |
| 4.6 : Hasil Uji Keefektifan Uji Coba Terbatas .....             | 68      |
| 4.7 : Hasil Uji N-Gain Uji Terbatas .....                       | 69      |
| 4.8 : Hasil Angket Respon Siswa Uji Coba Luas .....             | 69      |
| 4.9 : Hasil Uji Keefektifan Uji Skala Luas .....                | 70      |
| 4.10 : Hasil N-Gain Uji Luas .....                              | 71      |
| 4.11 : Rekapitulasi Hasil Validasi Produk .....                 | 72      |
| 4.12 : Desain Multimedia Interaktif <i>Wordwall</i> Akhir ..... | 74      |

## DAFTAR GAMBAR

| Gambar                                               | Halaman |
|------------------------------------------------------|---------|
| 2.1 : Kerangka Berfikir.....                         | 38      |
| 3.1 : Langkah-langkah Pengembangan .....             | 40      |
| 3.2 : Tampilan Cover.....                            | 43      |
| 3.3 : Tampilan Menu/Home .....                       | 43      |
| 3.4 : Tampilan <i>Game Wordwall</i> .....            | 44      |
| 4.1 : Saran dan Komentar Validator Ahli Media.....   | 64      |
| 4.2 : Saran dan Komentar Validator Ahli Materi ..... | 66      |

## DAFTAR LAMPIRAN

| Lampiran                                      | Halaman |
|-----------------------------------------------|---------|
| 1 : Pengajuan Judul .....                     | 88      |
| 2 : Surat izin penelitian .....               | 90      |
| 3 : Surat keterangan pemanfaatan produk ..... | 91      |
| 4 : Berita acara kemajuan pembimbingan .....  | 92      |
| 5 : Hasil nilai tes .....                     | 94      |
| 6 : Angket <i>need assesment</i> siswa .....  | 95      |
| 7 : Perangkat pembelajaran .....              | 96      |
| 8 : Hasil Validasi media .....                | 130     |
| 9 : Hasil validasi materi .....               | 132     |
| 10 : Angket respon guru .....                 | 134     |
| 11 : Angket respon siswa .....                | 135     |
| 12 : Hasil Pretest .....                      | 137     |
| 13 : Hasil posttest .....                     | 141     |
| 14 : Dokumentasi .....                        | 145     |
| 15 : Hasil plagiasi .....                     | 146     |
| 16 : Surat keterangan plagiasi .....          | 147     |

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Salah satu pembelajaran yang diterapkan di sekolah adalah pembelajaran kewarganegaraan. Pembelajaran kewarganegaraan sesungguhnya memiliki fungsi untuk membentuk warga negara yang cerdas, demokratis, dan berakhlak mulia yang konsisten melestarikan dan mengembangkan cita-cita demokrasi untuk membangun karakter bangsa. Selain itu, pembelajaran kewarganegaraan juga mencakup nilai-nilai Pancasila yang memiliki nilai karakter dari setiap silanya, yang mana dapat mengembangkan pendidikan karakter menjadi lebih mudah dan terarah (Fitriani & Dewi, 2021).

Kurikulum yang digunakan saat ini adalah kurikulum merdeka, kurikulum belajar yang dicanangkan Nadiem Makarim. Menurut Ilmawan (2024), kurikulum merdeka ini sesuai dengan cita-cita tokoh nasional Pendidikan yaitu Ki Hajar Dewantara yang terfokus pada kebebasan untuk belajar secara mandiri dan kreatif. Kurikulum merdeka diharapkan dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih adaptif, inklusif, dan sesuai dengan perkembangan zaman sehingga siswa dapat menjadikan pembelajaran ini menarik sepanjang hayat dan siap untuk menghadapi tantangan masa depan. Kurikulum merdeka memiliki mata pelajaran salah satunya pendidikan kewarganegaraan diganti nama dengan pelajaran pendidikan Pancasila.

Pendidikan Pancasila memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk karakter dan nilai-nilai luhur bagi generasi muda Indonesia. Menurut Nurgiansah (2021), pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran wajib karena didalam mata pelajaran pendidikan Pancasila memiliki karakteristik sebagai pendidikan nilai dan moral. Pembelajaran pendidikan Pancasila di bidang studi bertujuan untuk mempelajari tentang peranan warga negara dalam kehidupan bernegara yang sesuai dengan ketentuan Pancasila dan UUD 1945, agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan

negara. Dari beberapa alasan di atas mata pelajaran pendidikan Pancasila memiliki peranan yang sangat penting untuk menumbuhkan generasi muda yang berkarakter Pancasila.

Tujuan pembelajaran pendidikan Pancasila di SD untuk membantu siswa dalam memahami nilai-nilai moral dan menerapkan nilai ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, demokrasi, dan keadilan dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Apriani *et al.*, (2022), pendidikan Pancasila yang diterapkan bertujuan untuk membentuk kepribadian individu dengan nilai-nilai Pancasila. Selain itu pendidikan Pancasila juga memberikan pengetahuan kepada siswa mengenai nilai baik buruk suatu tindakan. Penerapan pendidikan Pancasila di kelas dapat membentuk karakter siswa memiliki kepribadian yang sesuai dengan norma, agama, dan sila-sila Pancasila.

Pembelajaran pendidikan Pancasila untuk materi keberagaman budaya bangsa untuk siswa kelas IV dengan tujuan dapat meningkatkan pemahaman akan keberagaman budaya bangsa yang sangat penting untuk membangun sikap saling menghargai dan toleransi antar sesama warga negara, yang bisa disebut Bhineka Tunggal Ika (Berbeda – beda tetapi tetap satu jua). Menurut Asdiniah *et al.*, (2022), keberagaman budaya bangsa yang memiliki nilai dan sikap yang sesuai dengan karakter bangsa menjadi salah satu cara untuk penanaman karakter di sekolah. Pada keberagaman budaya banyak nilai dan sikap yang perlu dikaji lebih dalam lalu diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil observasi yang saya lakukan di SDN Macanan 1 ditemukan beberapa kasus di kelas IV yaitu siswa yang kesulitan dalam memahami materi pelajaran terutama pada materi keberagaman budaya bangsa. Hal ini dikarenakan siswa cenderung terlihat bosan dan kurang aktifnya siswa pada saat proses pembelajaran. Penyebab dari permasalahan tersebut karena guru dalam menyampaikan materi pembelajaran masih menggunakan metode ceramah dan guru dibantu dengan buku pendamping yang mengakibatkan siswa kurang tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Padahal jika dilihat dari keseluruhan materi keberagaman budaya bangsa membutuhkan daya ingat yang cukup untuk memahami materi. Selain itu juga

belum ada media pembelajaran yang digunakan untuk menarik minat siswa dalam meningkatkan pemahaman, supaya siswa mengikuti pembelajaran dengan memusatkan perhatian ke mata pelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV SDN Macanan 1 terdapat permasalahan yang disampaikan. Pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan masih menggunakan bantuan dari buku pendamping, siswa sulit memahami materi yang disampaikan, kurang aktifnya siswa dalam proses pembelajaran dan siswa juga terlihat bosan. Guru belum menggunakan media pembelajaran dan hasil belajar siswa yang rendah. Guru menyatakan harapan agar ada media pembelajaran yang menarik sesuai perkembangan zaman yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu guru juga mengatakan kalau di SDN Macanan 1 terdapat fasilitas seperti proyektor, tv yang belum terpakai sehingga guru menyarankan untuk membuat media berbasis teknologi.

Siswa diberikan angket, berdasarkan angket yang dilakukan diperoleh beberapa pendapat siswa mengenai pembelajaran pendidikan Pancasila selama di kelas. Dari 40 siswa 37 siswa menyatakan bahwa mata pelajaran pendidikan Pancasila dirasa sulit. Sebanyak 35 siswa menyatakan mereka tertarik menggunakan media digital atau interaktif. Sebanyak 30 siswa menyukai media pelajaran berupa permainan atau *game* supaya mereka merasa tidak bosan dan bisa belajar sambil bermain. Siswa juga menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih menyenangkan apabila menggunakan media pembelajaran, siswa juga menunjukkan ketertarikan terhadap media pembelajaran digital.

Dari hasil tes yang dilakukan diketahui bahwa sebagian besar siswa memperoleh skor dibawah KKTP. Nilai siswa belum memenuhi kriteria yang telah ditentukan yaitu 65. Dari 40 siswa hanya 6 siswa yang mendapatkan nilai di atas KKTP dan 36 siswa mendapatkan nilai dibawah KKTP dengan rata-rata 48. Padahal KKTP disusun guna untuk mengetahui batas ketercapaian siswa dalam pembelajaran (Aegustinawati & Sunarya, 2023). Jadi dapat disimpulkan nilai hasil belajar siswa pada materi keberagaman budaya bangsa masih sangat rendah.

Jadi dapat disimpulkan dari hasil observasi, wawancara guru, penyebaran angket ke siswa dan tes yang telah dilakukan pada materi keberagaman budaya bangsa siswa membutuhkan media pembelajaran yang digunakan untuk mendampingi buku pendamping supaya bisa membuat mereka tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Selain memahami materi siswa juga bisa mengingat materi yang sudah dipelajari. Dari paparan permasalahan di atas, dapat disimpulkan siswa dan guru perlu adanya alternatif pemecahan masalah. Alternatif yang dapat dilakukan adalah dengan mengembangkan media yang menarik agar siswa tidak bosan, aktif dan mudah dalam memahami materi sehingga hasil belajar siswa lebih meningkat. Maka dari itu perlunya media pembelajaran, media pembelajaran adalah alat yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses belajar mengajar di sekolah. Arina *et al.*, (2020) media pembelajaran merupakan segala bentuk alat yang digunakan untuk menjelaskan suatu informasi agar lebih mudah untuk dipahami. Jadi media pembelajaran merupakan sarana pembantu guru untuk menyampaikan materi kepada siswa dalam kualitas proses pembelajaran yang tercipta, sehingga siswa dapat mudah memahami materi yang disampaikan.

Berdasarkan permasalahan di atas maka diperlukannya pengembangan media yang tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut. Adapun solusi yang ditemukan peneliti yaitu dengan menggunakan media pembelajaran berupa multimedia interaktif berbasis *wordwall*. Multimedia interaktif merupakan kombinasi berbagai elemen media seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi secara aktif dengan konten. Dalam konteks pendidikan, multimedia interaktif digunakan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan guru untuk memperdalam pemahaman konsep dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan sehingga siswa dapat berkolaborasi dengan guru.

Jadi dapat disimpulkan multimedia interaktif dalam penyajian materinya menimbulkan ketertarikan bagi anak sehingga meningkatkan pemahaman serta keaktifan siswa dan pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Multimedia interaktif merupakan media pembelajaran berbentuk

video yang di dalamnya memuat gambar, teks, suara, animasi yang menarik (Donna *et al.*, 2021). *Wordwall* memungkinkan pembuatan berbagai aktivitas pembelajaran yang menarik dan interaktif, salah satunya yaitu berbentuk *game* (Afriliana & Diyana 2024)

Penggunaan media *wordwall* memiliki kelebihan dapat menghidupkan suasana kelas dan meningkatkan kegembiraan, media ini akan membangkitkan semangat siswa dalam pembelajaran, mendorong mereka untuk menciptakan suasana belajar yang menarik sehingga tidak monoton, dapat membuat kuis permainan yang mengedukasi. *Wordwall* merupakan salah satu *platform* digital yang memungkinkan guru untuk membuat dan menggunakan berbagai jenis permainan interaktif sebagai alat bantu pembelajaran. *Game* ini dapat diakses melalui *website Wordwall.net*. Platform ini dirancang untuk memudahkan proses belajar mengajar dengan menghadirkan aktivitas yang menarik dan interaktif, sehingga siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan. Dalam aplikasi *wordwall* memiliki gambar, audio, animasi, dan permainan interaktif yang menarik minat siswa (Yulianti & Dewi, 2021).

Tetapi media *wordwall* ini juga memiliki kekurangan seperti *wordwall* menawarkan fitur menarik, tetapi banyak fitur terbaiknya hanya tersedia dalam versi berbayar. Jadi dalam mengatasi masalah tersebut yang pertama kombinasikan *wordwall*, gunakan *wordwall* sebagai bagian dari proyek digital yang lebih luas, misalnya dengan menyusun materi dalam *Website wix* atau *Canva* dan dikolaborasi dengan *wordwall* yang digunakan untuk menilai hasil belajar siswa yang berisikan tentang soal-soal maupun *game* yang menarik, yang kedua gunakan akun premium secara kolektif (misalnya, sekolah berlangganan untuk digunakan bersama). Dalam penjelasan tersebut dapat disimpulkan *wordwall* adalah media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi, partisipasi aktif, dan pemahaman mereka terhadap materi. Media ini juga dapat diakses dari berbagai perangkat. *Wordwall* sangat cocok digunakan di lingkungan pendidikan, baik di kelas maupun untuk pembelajaran jarak jauh. Dengan fitur-fitur seperti kuis, pasangan kata, roda keberuntungan, dan lain-lain. *Wordwall* dapat memperkaya pengalaman belajar siswa, terutama di

tingkat sekolah dasar, sehingga membuat proses belajar menjadi lebih interaktif dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Game* Edukasi *Wordwall* Dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas III MI Almaarif 02 Singosari” telah terbukti dapat meningkatkan hasil dan kualitas pembelajaran pada materi kosakata kelas III MI Almaarif 02 Singosari telah terbukti valid, layak dan berpotensi berdampak. Hal ini dibuktikan dengan media yang sudah divalidasi oleh 3 validator dengan diperoleh nilai dari ahli desain media sebesar 98, ahli materi 90, dan ahli pembelajaran 92. Sedangkan hasil respon siswa terdapat kemenarikan produk memperoleh nilai 95. Hasil nilai pre-test dan post-test menyatakan ada peningkatan dari 64 menjadi 89. Kelebihan media *game* edukasi *wordwall* ini memiliki keunggulan sebagai berikut dapat menumbuhkan minat belajar pada siswa karena selain menyenangkan media *game* edukasi *wordwall* memiliki pola yang mengharuskan pemain untuk terus belajar dari tantangan yang ada dalam *game*, agar tidak mengulangi kegagalan dalam memainkannya (Damayanti, 2022).

Selain penelitian terdahulu yang ditulis peneliti di atas ada penelitian terdahulu lainnya salah satu penelitian terdahulu lainnya yaitu, “Pengembangan *Game* Edukasi Berbasis *Wordwall* Pada Mata Pelajaran IPA Materi Zat dan Perubahannya Untuk Menumbuhkan Motivasi Berkompetensi Siswa Kelas VII SMPN 2 Mumbulsari” Hasil validasi *game* edukasi berbasis *Wordwall* pada materi Zat dan perubahannya oleh ahli materi mempunyai nilai 96% , penilaian ahli media sebesar 95% dan penilaian pengguna atau guru sebesar 92%. Hal tersebut menunjukkan bahwa media pengembangan *game* edukasi berbasis *Wordwall* dinyatakan sangat valid. Respons siswa terhadap *game* edukasi berbasis *Wordwall* pada uji skala kecil mendapat nilai sebesar 71% menunjukkan bahwa *game* edukasi *Wordwall* mencapai kriteria menarik. Respons siswa terhadap uji skala besar mendapatkan nilai sebesar 95% dan dinyatakan mencapai kriteria sangat menarik untuk digunakan. Kemudian hasil analisis siswa terhadap motivasi berkompetensi mendapat nilai sebesar 71%, hal ini menunjukkan bahwa media *game* edukasi berbasis *Wordwall* pada materi

Zat dan perubahannya yang disajikan dalam bentuk review soal berhasil menumbuhkan motivasi berkompetisi siswa dalam belajar. Kelebihan media *game* edukasi *wordwall* ini memiliki keunggulan untuk meningkatkan motivasi berkompetensi siswa, menambah pengalaman siswa, siswa bisa menjadi lebih eksploratif (Mudmainah, 2023).

Dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Interaktif Berbasis *Games* Melalui Platform *wordwall* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III di MIN 3 Jember”. Hasil penelitian menghasilkan sebuah media evaluasi pembelajaran interaktif berbasis *games* dengan berbantuan *platfom wordwall* yang dapat diakses secara online dengan melalui link yang telah dibagikan. Hasil rata-rata keseluruhan para ahli yaitu 94% dengan rincian nilai rata-rata ahli media, ahli evaluasi, ahli materi dan ahli praktisi sebesar 89,2%, 92%, 95%, 85,% sehingga evaluasi berbasis ini layak digunakan, selain itu hasil belajar mengalami peningkatan bahwa uji t menghasilkan nilai sebesar 3.159 dengan tingkat seginifikansi 0.05 sehingga nilai t tabel adalah 2. 052. (Inayah, 2024).

Dapat disimpulkan dari penelitian terdahulu di atas ternyata pemilihan media pembelajaran berupa multimedia interaktif berbasis *wordwall* yang tepat dapat meningkatkan hasil belajar siswa, meningkatkan pembelajaran yang efektif, menarik, interaktif serta meningkatkan pemahaman siswa. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian serta pengembangan media dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Wordwall* Materi Keberagaman Budaya Bangsa Untuk meningkatkan Hasil Belajar siswa Kelas IV SDN Macanan 1”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah ditemukan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang akan diteliti sebagai berikut.

1. Siswa masih kesulitan dalam memahami materi pembelajaran
2. Siswa terlihat bosan dan kurang aktif dalam proses pembelajaran
3. Guru masih menggunakan metode ceramah dan menggunakan bantuan buku pendamping
4. Guru belum menggunakan media pembelajaran

5. Hasil belajar siswa rendah hal ini ditunjukkan dari hasil tes siswa dengan nilai rata-rata 48.

### **C. Pembatasan Masalah**

Sesuai dengan hasil identifikasi masalah peneliti menentukan pembatasan masalah didalam penelitian yang dilakukan yaitu (1) jenis media yang dikembangkan adalah multimedia interaktif berbasis *wordwall*, (2) pengembangan media menggunakan metode R&D dengan model ADDIE, (3) materi yang dimuat adalah keberagaman budaya bangsa, (4) penelitian dilakukan pada 40 siswa kelas IV, (5) lokasi penelitian di SDN Macanan 1.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijabarkan, permasalahan yang menjadi kajian dalam penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimana kevalidan multimedia interaktif berbasis *wordwall* untuk meningkatkan hasil belajar siswa materi keberagaman budaya bangsa kelas IV SDN Macanan 1?
2. Bagaimana kepraktisan multimedia interaktif berbasis *wordwall* untuk meningkatkan hasil belajar siswa materi keberagaman budaya bangsa kelas IV SDN Macanan 1?
3. Bagaimana keefektifan multimedia interaktif berbasis *wordwall* untuk meningkatkan hasil belajar siswa materi keberagaman budaya bangsa kelas IV SDN Macanan 1?

### **E. Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan penelitian sebagai berikut.

1. Mengetahui kevalidan multimedia interaktif berbasis *wordwall* untuk meningkatkan hasil belajar siswa materi keberagaman budaya bangsa kelas IV SDN Macanan 1.

2. Mengetahui kepraktisan multimedia interaktif berbasis *wordwall* untuk meningkatkan hasil belajar siswa materi keberagaman budaya bangsa kelas IV SDN Macanan 1.
3. Mengetahui keefektifan multimedia interaktif berbasis *wordwall* untuk meningkatkan hasil belajar siswa materi keberagaman budaya bangsa kelas IV SDN Macanan 1.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Dalam penelitian ini dapat diambil manfaat secara teoritis maupun praktis, sebagai berikut.

##### **1. Manfaat teoritis**

Secara teoritis hasil penelitian ini dapat diharapkan dapat memberikan informasi secara teori mengenai media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya kelas IV SDN Macanan 1 melalui multimedia interaktif berbasis *wordwall*, serta dapat dijadikan manfaat penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pendidikan.

##### **2. Manfaat Praktis**

Manfaat praktis pada pengembangan multimedia interaktif berbasis *wordwall* yaitu membuat materi pembelajaran dan permainan yang bersifat abstrak dan membosankan menjadi lebih menyenangkan dan akan membuat siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan guru.

##### **a. Bagi Guru**

Guru memperoleh pengalaman baru dengan menciptakan media berupa multimedia interaktif berbasis *wordwall* yang menarik dan kreatif sehingga bisa menambah pengalaman dan keterampilan.

##### **b. Bagi Sekolah**

Diharapkan dari hasil penelitian ini dapat dijadikan inovasi untuk sekolah dalam mengembangkan media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas sekolah.

##### **c. Bagi Siswa**

Dengan cara menggunakan multimedia interaktif berbasis *wordwall* siswa dapat lebih mudah memahami materi yang akan disampaikan guru.

## DAFTAR PUSTAKA

- Achroni, D. (2017). *Belajar dari Makanan Tradisional Jawa*.
- Aegustinawati, A., & Sunarya, Y. (2023). Analisis Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Mengatasi Retensi Kelas di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Paedagogy*, 10(3), 759. <https://doi.org/10.33394/jp.v10i3.7568>
- Aeni, A. N., Djuanda, D., Nursaadah, R., Baliani, S., & Sopian, P. (2022). Primary : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Volume 11 Nomor 6 Desember 2022 Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Materi Development of Word Wall Educative *Game* As Learning Media To Understand Islamic Religious Education Learning Subjects for Eleme. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1835–1852.
- Afriliana, R. Tsana (2024). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbantuan Phet Dan Wordwall Dalam Meningkatkan Minat Belajar Pada Materi Teori Kinetik Gas*, 13(2), 65–72.
- Anggraeni, N., Rustini, T., Wahyuningsih, Y., & Indonesia, U. P. (2022). *Keterampilan berpikir kritis siswa sekolah dasar pada mata pelajaran ips di kelas tinggi*. 8(1), 84–90.
- Anggraeni, Yayan, Prihamdani, E. (2021). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar*, 5(6), 5313–5327.
- Anggraini, R. (2018). Karakteristik Media yang Tepat dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sebagai Pendidikan Nilai. *Moraland Civic Education*, 1(November), 14–24. <https://doi.org/10.24036/8851412020171116>
- Apriani, A.-N., Septiani, I., & Izzah, L. (2022). Implementasi Pendidikan Pancasila di SDNegeri Bakulan. *Indonesian Journal of Elementary Education and Teaching Innovation*, 1(2), 33. [https://doi.org/10.21927/ijeeti.2022.1\(2\).33-42](https://doi.org/10.21927/ijeeti.2022.1(2).33-42)
- Apriza, D. (2019). *Metode Indexcardmatch Siswa Kelas Iv Sdn 1 Sumbergede*.
- Arina, D., Mujiwati, E. S., Kurnia, I., & Artikel, I. (2020). *Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pebelajaran*. 1(76), 168–175.
- Asdiniah, A. N. E., Nurul, F. S., & Rustini, T. (2022). Penerapan Pendidikan Karakter melalui Pembelajaran Keanekaragaman Budaya pada Siswa Sekolah Dasar Kelas 6 SD Labschool UPI Cibiru. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 10065–10070.
- Astriani, A. (2018). *Prinsip & Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran*. 1–13.
- Azizah, N. I. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Bangun Ruang Kelas V Mi Raden Fatah Malang*. 1–96.

- Dakhi, A. S., & Selatan, N. (2020). *Peningkatan hasil belajar siswa*. 8(2), 468–470.
- Damayanti, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Wordwall Dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas Iii Mi Almaarif 02 Singosari. *Braz Dent J.*, 33(1), 1–12.
- Devianti, Amin, Hidayat, R. (2023). Filsafat Pendidikan Pancasila Dalam Implementasi Pada Jenjang Sekolah Dasar. *Pendidikan Dan Konseling*, 5, 2584–2588.
- Dewi, L. P. C., Pramatha, I. P. A., Dewi, N., & ... (2022). Sumber Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Mengenai Negara Kesatuan Republik Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(2), 2669–2676. <http://journal.upy.ac.id/index.php/pkn/article/view/3096>
- Donna, Egok, R. F. (2021). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Powtoon Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar*, 5(5), Halaman 3799-3813.
- Embon, D. (2018). Sistem Simbol Dalam Upacara Adat Toraja Rambu Solo : Kajian Semiotik. *Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 4(7), 1–10.
- Fadilah, A., & Kanya, N. A. (2023). *Pengertian Media , Tujuan , Fungsi , Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran*. 1(2).
- Fajar, B. (2024). Pengembangan Media Rusbadar ( Rumah Rumus Bangun Datar) Pada Materi Bangun Datar Kelas IV SD Gilang Dika Fajar. *JPGSD*, 12(1), 1–13.
- Fauqannuri, I. R. (2022). Penerapan Media Berbasis Wordwall Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas Vii B Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smpn 2 Panji Situbondo Tahun Pelajaran 2021/2022. *UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember*.
- Fernandiana, V., Midiyanto, F., & Hunaifi, A. A. (2022). *Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran untuk Siswa SD Kelas IV pada Materi Pecahan*. 255–260.
- Fitriani, D., & Dewi, D. A. (2021). Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Pengimplementasian Pendidikan Karakter. *Jurnal Kewarganegaraan*.
- Firmansyah, M., Kurnia, I., & Nusantara PGRI Kediri, U. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran The Storyboard Of Animals Materi Fabel Di KelasIISDN Ngadi*.
- Fuziani, I., Istianti, T., & Arifin, M. H. (2021). *Penerapan Model Pembelajaran Radec dalam Merancang Kegiatan Pembelajaran Keberagaman Budaya di SD Kelas IV*. 5, 8319–8326.
- Ginting, S. L. B., & Sofyan, F. (2017). Aplikasi Pengenalan Alat Musik Tradisional Indonesia Menggunakan Metode Based Marker Augmented Reality Berbasis Android. *Majalah Ilmiah UNIKOM*, 15(2), 139–154. <https://doi.org/10.34010/miu.v15i2.554>

- Ilmawan, D. (2024). Implementasi Kurikulum Merdeka: Pemaknaan Merdeka dalam Perencanaan Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 820–828. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i3.10546>
- INAYAH, N. (2024). *Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Games Melalui Platform Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iii Di Min 3 Jember*.
- Istiqlal, A. (2018). Manfaat Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Dan Mengajar. *Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah*, 3(2), 139–144.
- Jediut, M., Sennen, E., & Ameli, C. V. (2021). Manfaat Media Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD Selama masa Covid-19. *jurnal literasi pendidikan dasar*. Vol. 2. No. 2. *Jurnal Literasi Pendidikan Dasar Vol. 2, No. 2, 2021 ISSN:*, 2(2), 2–5.
- Juliono, T. (2021). Instrumen Validasi Media Pembelajaran. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 9(1), 77–88.
- Kartini, D., & Dewi, D. A. (2021). Implementasi Pancasila dalam Pendidikan Sekolah Dasar. *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(1), 113–118. <https://ummaspul.e-journal.id/edupsycouns/article/view/1304>
- Khairul Nisa, N., & Syafril, S. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Family Education*, 3(2), 146–153. <https://doi.org/10.24036/jfe.v3i2.107>
- Kurniastuti, S. (2024). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran PPKn Berbasis Wordwall Untuk Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar mencapai kompetensi yang diharapkan dengan cara menyusun perangkat pembelajaran direncanakan dan dipertimbangkan sebelum penggunaannya ( Rahma 2019 )*. *Media didi*. 2(1), 142–152.
- Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI. *Jurnal Media Infotama*, 14(1). <https://doi.org/10.37676/jmi.v14i1.467>
- Magdalena, I., Haq, A. S., & Ramdhan, F. (2020). *PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN DI SEKOLAH DASAR NEGRI BOJONG 3 PINANG*. 2, 97–104.
- Misdawati, M. (2023). *pengembangan modul digital berbasis game based learning di kelas IV MI datok sulaiman bagian putra palopo*.
- Mudmainah, H. vivin. (2023). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Wordwall Padamata Pelajaran Ipa Materi Zat Dan Perubahannya Untuk Menumbuhkan Motivasi Berkompetisi Siswa Kelas Vii Smp Negeri 2 Mumbulsari. *Universitas Negeri KIAI Haji Achmad Siddiq Jember*, 4(1), 88–100.
- Muhammad Zubet Bahtiar. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Google Sites Untuk Pengenalan Keragaman Sosial Budaya Jawa Timur Di

- Mi Perwanida Blitar. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 3(Mi), 5–24. <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>
- Mujahidin, A. A., Salsabila, U. H., Hasanah, A. L., Andani, M., Aprillia, W., & Dahlan, U. A. (2021). *INNOVATIVE : Volume 1 Nomor 2 Tahun 2021 Research & Learning in Primary Education. 1*, 552–560.
- Nabila, S., Adha, I., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3928–3939. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1475>
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2019). *Faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa*. 659–663.
- NINGTIYAS, E. S., WENDA, D. D. N., & WIGUNA, F. A. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif Sitaya (Sistem Tata Surya) Untuk Siswa Kelas 6 Di Sdn Kraton Kabupaten Kediri. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 4(1), 46–59. <https://doi.org/10.51878/edutech.v4i1.3018>
- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh Penggunaan *Game* Edukasi Berbasis *Wordwall* Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 140. <https://doi.org/10.29210/022035jpgi0005>
- Nuraeni, E. (2019). *Peningkatan Hasil Belajar IPS Materi Keragaman Sosial Budaya Masyarakat Indonesia Melalui Model*
- Nurgiansah, T. H. (2021). Pendidikan Pancasila Sebagai Upaya Membentuk Karakter Jujur. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 9(1), 33–41.
- Nurhusain, M., & Hadi, A. (2021). *Desain Pembelajaran Statistika Terapan Berbasis Kasus Berkualitas Baik ( Valid , Praktis , dan Efektif ) untuk Mahasiswa Pendidikan Matematika*. 03(02), 105–119.
- Parapat, S. H., Caniago, I. W., Suryani, I., Ariani, H., Siregar, T. H., & Yusnaldi, E. (2024). Keberagaman Sosial dan Budaya di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 1255–1261.
- Perdana, F., Madanijah, S., & Ekayanti, I. (2017). Pengembangan media edukasi gizi berbasis android dan *website* serta pengaruhnya terhadap perilaku tentang gizi seimbang siswa sekolah dasar. *Jurnal Gizi Dan Pangan*, 12(3), 169–178. <https://doi.org/10.25182/jgp.2017.12.3.169-178>
- Zahra, A., Yusuf, Y. A., Anggraini, N. C., & Amelia, S. (2024). *Alacrity : Journal Of Education*. 4(3), 449–459.
- Rejeki, M, S. (2020). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar*, 4(2), Hal. 337-343.
- Rusmayana, T. (2019). Model Pembelajaran ADDIE Integrasi Pedati di SMK PGRI

- Karisma Bangsa. In *Sustainability (Switzerland)* (Vol. 11, Issue 1). [http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484\\_SIS-TEM\\_PEMBETUNGAN\\_TERPUSAT\\_STRATEGI\\_MELESTARI](http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SIS-TEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI)
- Septiananda, S. N., Imron, I. F., & Basori, M. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif IPS Materi Kegiatan Ekonomi Siswa Kelas IV SDN Gayam 3. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6, 397–404.
- Siregar, L. R., Harlin, & Syofii, I. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Modul Elektronik Mata Kuliah Diagnosis Kendaraan Di Program Studi Pendidikan Teknik Mesin Universitas Sriwajaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, 4(1), 45.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian pendidikan: pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Sumaryati, S., Retnasari, L., & Winarti, T. (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi (TI) dalam Penguatan Tujuan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan pada Peserta Didik di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 5(2), 1–12. <https://doi.org/10.24269/jpk.v5.n2.2020.pp1-12>
- Supiyah, Fadillah, & Miranda, D. (2021). Pengenalan keberagaman budaya pada anak usia 5-6 tahun di taman kanak-kanak se-kecamatan sungai raya. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 10(4), 1–8.
- Swihadayani, N. (2023). Karakteristik Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Sosial Dan Teknologi(Sostech)*, 3, 488–493.
- Wahyuni, E. S., Ahmad, J., Pontianak, Y., & Barat, K. (2019). *I \**, 2 1,2. 8, 32–40. <https://doi.org/10.31571/saintek.v8i1.1105>
- Yulianti, & Dewi, D. A. (2021). Penanaman Nilai Toleransi dan Keberagaman Suku Bangsa Siswa Sekolah Dasar melalui Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 60–70.
- Zalillah, D., & Alfurqan, A. (2022). Penggunaan *Game* Interaktif *Wordwall* dalam Evaluasi Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 17 Gurun Laweh Padang. *Manazhim*, 4(2), 491–504. <https://doi.org/10.36088/manazhim.v4i2.1996>