

SKRIPSI
KONSTRUKSI PENILAIAN INTERAKTIF
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI KELAS 5 SD



***Disusun dan diajukan sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar
Sarjana Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap***

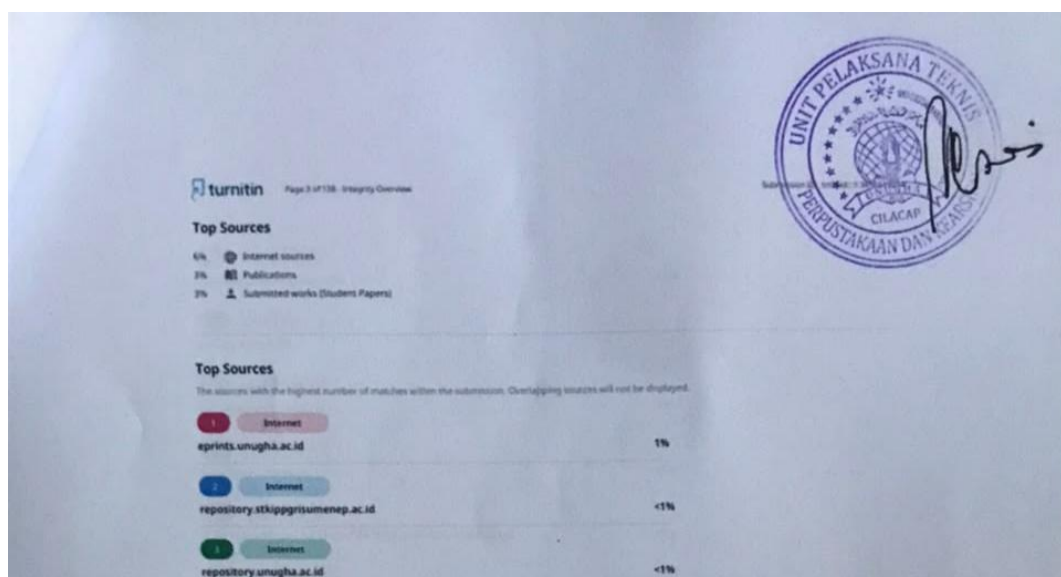
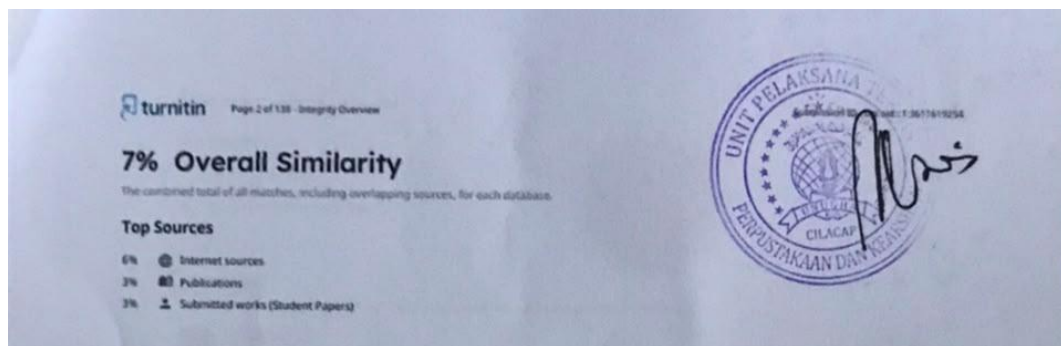
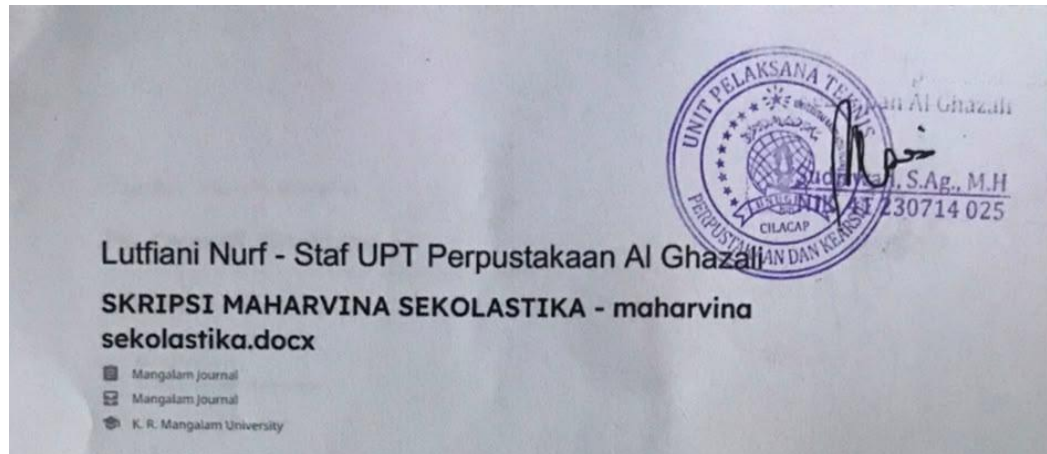
Disusun oleh:

Nama : Maharvina Sekolastika Sunaryo

NIM : 22CJ10044

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA AL GHAZALI CILACAP
TAHUN 2026

PLAGIARISME



PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

SURAT PERNYATAAN KEORISINILAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Maharina Sekolastika Sunaryo

Nim : 22CJ10044

Fakultas/Prodi : FKIP/PGSD

Judul : KONSTRUKSI PENILAIAN INETRAKTIF PEMBELJARAN
PENDIDIKAN PANCASILA DI KELAS 5 SD

Menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar orisinil asli buatan sendiri, tidak ada unsur menjiplak atau dibuatkan. Jika kemudian hari ditemukan adanya indikasi salah satu dari unsur diatas, maka saya bersedia untuk dicabut gelar kesarjanaannya.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan kesadaran penuh tanpa unsur paksaan dari pihak manapun.

Cilacap, 26 Juni 2026

Penulis Skripsi



Maharvina Sekolastika Sunaryo

NIM.22CJ10044

HALAMAN PERSETUJUAN

HALAMAN PERSETUJUAN

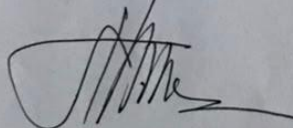
Nama : MAHARVINA SEKOLASTIKA SUNARYO
NIM : 22CJ10044
Judul Skripsi : KONSTRUKSI PENILAIAN INTERAKTIF
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI KELAS
5 SD

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan dihadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas
Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap.

Cilacap. 26 JUNI 2026

Persetujuan Pembimbing

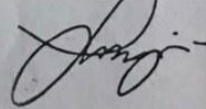
Pembimbing 1



Dr. Lumaar Ridlo, S.Psi., M.Pd.

NIK. 41230714006

Pembimbing 2



Wahyu Nuning Budiarti, M.Pd.

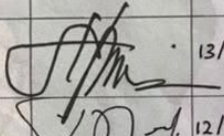
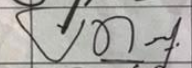
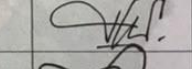
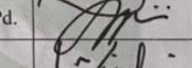
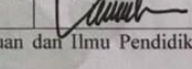
NIK. 41230714090

HALAMAN PENGESAHAN

PENGESAHAN

Nama : MAHARVINA SEKOLASTIKA SUNARYO
NIM : 22CJ10044
Judul : Konstruksi Penilaian Interaktif Pembelajaran Pendidikan
Pancasila di Kelas 5 SD

Skripsi ini telah dipertahankan dihadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap pada sidang skripsi hari Rabu, tanggal 05, bulan Agustus, tahun 2026 dengan hasil **LULUS**. Skripsi ini telah direvisi dan mendapatkan persetujuan dari Tim Penguji. Persetujuan hasil revisi oleh Tim Penguji:

Jabatan	Nama Penguji	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua Sidang & Pembimbing 1	Dr. Lumaar Ridlo, S.Psi., M.Pd.		13/8/2026
Penguji 1	Yusuf Hasan Baharudin, M.Pd.I.		12/8/2026
Penguji 2	Ahmad Mukhlisin, M.Pd.I		10/8/2026
Ass. Pembimbing	Dr. Wahyu Nuning Budiarti, M.Pd.		12/8/2026
Sekretaris	Ulil Albab, M.Pd.I.		10/8/2026

Skripsi disahkan oleh Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap pada:

Tanggal : 13 AUG 2026

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Khulaimata Zalfa, M.Pd.
NIK. 41 230714 012

NOTA KONSULTAN

NOTA KONSULTAN

Hal : Naskah Skripsi Maharvina Sekolastika Sunaryo
Lamp : -

Kepada
Yth. Dekan FKIP
Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali
Cilacap
Di -
Cilacap

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

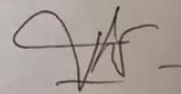
Setelah membaca, mengkoreksi dan mengadakan perbaikan seperlunya, maka konsultan berpendapat skripsi saudara:

Nama : Maharvina Sekolastika Sunaryo
NIM : 22CJ10044
Fakultas/Prodi : FKIP/Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : KONSTRUKSI PENILAIAN INTERAKTIF
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI KELAS 5 SD

Telah dapat diajukan kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap untuk memenuhi sebagai syarat memperoleh gelar Strata Satu (S1).

Wassalamu'alaikum Wr. WB

Cilacap, 03 Juni 2026



Ahmad Mukhlisin, M.Pd.I

NIDN. 211098601

MOTTO

“ Often, you will be alone just you and God. But believe me, that is enough.”

(Morgan Freeman)

” I never meant to leave this world alone, I never meant to hurt the ones who care, and all this time I thought we'd just grow old, you know, no one said it's fair”

(Danger Line – Avenged Sevenfold)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, saya panjatkan puji Syukur kepada Tuhan yang maha esa, yang telah memberikan kemudahan bagi saya sebagai penulis untuk menyelesaikan skripsi ini, serta dengan dukungan orang-orang tersayang. Atas rasa Syukur dan ungkapan terimakasih, skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Ibu saya tercinta, untuk ibu terimakasih atas doa yang tiada henti, sudah mau menopang hidup saya, menuntun saya hingga saya bisa di tahap ini, support dan percaya bahwa saya bisa menyelesaikan skripsi ini.
2. Kakak saya, yang kerap saya panggil “aa”, terimakasih sudah mau menjadi wadah keluh kesah saya, menjadi pelindung dan berdiri di paling depan untuk saya, mengulurkan tangan Ketika saya jatuh, menegur saya Ketika saya salah, dan seringkali mengalah demi saya.
3. Kepada teman teman seperjuangan saya yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, karna sudah mau bersemangat bersama serta membantu saya.
4. Kepada penyanyi favorit saya sal priadi, Sheila on7 dan dhyo haw, karna musiknya sudah menemani saya Ketika saya mengerjakan skripsi ini.
5. Yang terakhir saya ucapkan beribu ribu terimakasih dan beribu ribu maaf kepada salah satu gadis cantik harapan ibu, salah satu adik manis kebanggaan kakak yang sekarang sudah dewasa ini, tugas akhir ini saya persembahkan kepada Perempuan cantik dan manis walaupun tugas akhir ini belum sempurna tapi penulis dengan penuh percaya diri mengerjakannya, yaitu saya sendiri Maharvina Sekolastika Sunaryo, Terimakasih sudah mau bersemangat untuk mengejar gelar S.Pd ini, terimakasih sudah mau berjalan di garis hidupnya,

terimakasih sudah mau kuat di jalannya sendiri meski sering kali patah berkali kali, terimakasih sudah kuat meski semesta tidak selalu berpikah kepada dirinya, terimakasih sudah memberi motivasi kepada dirinya sendiri walaupun sering kali masih ragu dengan potensi yang dia miliki, pesan saya untuk diri saya sendiri, percaya selepas badai berakhir akan ada pelangi, jika tidak ada pelangi pun tidak apa apa, tapi setidaknya langit kembali cerah.

ABSTRAK

Maharvina Sekolastika Sunaryo, 22CJ10044, Konstruksi Penilaian Interaktif Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas V SD. Cilacap. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap, Juni 2026.

Tujuan penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih digunakannya penelitian konvensional dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila yang menyebabkan rendahnya motivasi belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan konstruksi penilaian interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada siswa kelas V sekolah dasar, mengetahui kualitas penilaian interaktif yang dikembangkan untuk menilai aspek pengetahuan siswa, serta menganalisis tingkat kepraktisan penggunaan penilaian interaktif berbasis *Wordwall* dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan pengembangan model ADDIE yang terdiri atas tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Subjek penelitian terdiri atas validator ahli, guru kelas V dan siswa kelas V sekolah dasar. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket, tes dan dokumentasi. Instrumen penelitian berupa lembar validasi ahli, angket respon guru dan siswa, serta instrumen penilaian interaktif berbasis *Wordwall*. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif melalui uji daya beda, Tingkat kesukaran, reliabilitas serta analisis kepraktisan produk. Hasil penelitian menunjukkan bahwa konstruksi penilaian interaktif berhasil dikembangkan menggunakan model ADDIE dan diimplementasikan melalui platform *wordwall* dalam bentuk kuis interaktif berbasis permainan. Kualitas instrumen penilaian yang dikembangkan tergolong baik, ditunjukkan oleh hasil analisis daya beda yang berada pada rentang -0,194 sampai 0,458 serta hasil uji reliabilitas menggunakan SPSS yang memperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,983 sehingga termasuk kategori sangat tinggi dan reliabel. Tingkat kepraktisan penggunaan penilaian interaktif memperoleh presentase sebesar 77,33% berdasarkan respon siswa dengan kategori layak dan 88,75% berdasarkan respon guru dengan kategori sangat layak. Hal tersebut menunjukkan penilaian interaktif berbasis *wordwall* layak digunakan sebagai alternatif penilaian dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SD karena mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta mempermudah guru dalam proses evaluasi pembelajaran.

Kata Kunci: *penilaian interaktif, Wordwall, Pendidikan Pancasila, ADDIE, sekolah dasar.*

ABSTRACT

Maharvina Sekolastika Sunaryo, 22CJ10044, Construction of Interactive Assessment for Pancasila Education Learning in Fifth Grade Elementary School. Cilacap. Faculty of Teacher Training and Education, Nahdlatul Ulama Al Ghazali University, Cilacap, June 2026.

The purpose of this research is motivated by the continued use of conventional methods in Pancasila Education learning, which leads to low student learning motivation. This study aims to describe the construction of interactive assessments in Pancasila Education learning for fifth-grade elementary school students, determine the quality of interactive assessments developed to assess student knowledge, and analyze the practicality of using interactive wordwall-based assessments in the learning process. This research employed a Research and Development (R&D) method with the ADDIE model, which consists of the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research subjects consisted of expert validators, fifth-grade teachers, and fifth-grade elementary school students. Data collection techniques used observation, interviews, questionnaires, tests, and documentation. The research instruments included expert validation sheets, teacher and student response questionnaires, and interactive wordwall-based assessment instruments. Data analysis was conducted using descriptive quantitative and qualitative methods through tests of discriminatory power, difficulty level, reliability, and product practicality analysis. The results of the study indicate that the interactive assessment construction was successfully developed using the ADDIE model and implemented through a wordwall platform in the form of a game-based interactive quiz. The quality of the developed assessment instrument is classified as good, indicated by the results of the discriminatory power analysis which is in the range of -0.194 to 0.458 and the results of the reliability test using SPSS which obtained a Cronbach's Alpha value of 0.983 so it is included in the very high and reliable category. The level of practicality of using interactive assessment obtained a percentage of 77.33% based on student responses with the appropriate category and 88.75% based on teacher responses with the very appropriate category. This shows that wordwall-based interactive assessment is suitable for use as an alternative assessment in learning Pancasila Education for grade V elementary school because it is able to increase student involvement and facilitate teachers in the learning evaluation process.

Keywords: *interactive assessment, Wordwall, Pancasila Education, ADDIE, elementary school.*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbil'alamin. Puji syukur senantiasa penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, atas rahmat, hidayah dan inayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Konstruksi Penilaian Interaktif Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas V SD. Sholawat serta salam tidak lupa tercurahkan kepada junjungan Nabi Agung Muhammad SAW yang kita harapkan syafa'atnya di hari kiamat. Aamiin.

Pada kesempatan ini, penulis menyadari bahwa terselesaikannya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dan pengarahan dari beberapa pihak. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa hormat dan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya, khususnya kepada Bapak Lumaour Ridlo, S.Psi. M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I yang telah membimbing, mengarahkan dan memberikan masukan selama proses penyusunan skripsi ini, serta kepada Ibu Wahyu Nuning Budiarti, M.Pd., selaku Dosen pembimbing II yang telah memberikan arahan, saran dan dukungan hingga skripsi ini dapat diselesaikan. Selanjutnya, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. H. Ahmad Lutfi Hamidi, M.Ag., selaku Rektor Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap.
2. Dr. Khulaimata Zalfa, M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali.
3. Aris Naeni Dwiyaniti, M.Pd., Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali.

4. Dosen-dosen FKIP-PGSD yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat kepada penulis.
5. Seluruh pihak Sekolah Dasar yang telah membantu dan bekerjasama dalam melaksanakan penelitian dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu. Atas semua bantuan yang telah diberikan kepada penulis, mudah-mudahan kebaikan dari semua pihak yang terlibat mendapat balasan yang berlipat dari Allah SWT. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat di kemudian hari bagi peneliti dan bagi pembaca.

DAFTAR ISI

PLAGIARISME	ii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
NOTA KONSULTAN	Error! Bookmark not defined.
MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
ABSTRAK	x
ABSTRACT	xi
KATA PENGANTAR	xii
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB 1	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Pembatasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	9
G. Spesifik Produk	11
BAB II	12
KAJIAN PUSTAKA	12
A. Kajian Teori	12
B. Kajian Penelitian yang Relevan	36
C. Kerangka Pikir	38
D. Pertanyaan Penelitian	39
BAB III METODE PENELITIAN	40
A. Jenis Penelitian	40
B. Tempat dan Waktu Penelitian	41
C. Populasi dan Sampel Penelitian	41
D. Desain dan Prosedur Penelitian	42
E. Variable Penelitian	46
F. Teknik Pengambilan Data	46
G. Instrumen Pengumpulan Data	48
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	53
A. Hasil dan Pembahasan	53
B. Pembahasan	68
C. Keterbatasan Penelitian	70
BAB V SIMPULAN	71
A. Simpulan	71

B. Saran	72
DAFTAR PUSTAKA	73
LAMPIRAN.....	80

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Waktu Penelitian	41
Tabel 3. 2 Kriterion Data Kuantitatif	49
Tabel 3. 3 Kriteria Daya Beda Butir Soal	50
Tabel 3. 4 Kriteria Tingkat Kesukaran	50
Tabel 3. 5 Kriteria Kepraktisan Produk	52
Tabel 4. 1 Reliability Statistics	62
Tabel 4. 2 Analisis Data Kuantitatif Hasil Penilaian Siswa	66
Tabel 4. 3 Analisis Data Kuantitatif Hasil Penilaian Guru	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Konsep Penelitian.....	38
Gambar 4. 1 Contoh Tampilan Soal	61

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Nilai Siswa.....	80
Lampiran 2 Kisi Kisi soal.....	82
Lampiran 3 Timeline Penelitian	83
Lampiran 4 Instrumen Penilaian Guru	85
Lampiran 5 Instrumen Penilaian Siswa.....	86
Lampiran 6 Kisi Kisi	87
Lampiran 7 Soal	88
Lampiran 8 Rubrik Penilaian Respon Siswa.....	93
Lampiran 9 Rubrik Validasi Ahli Materi	95
Lampiran 10 Rubrik Penilaian Respon Guru	98
Lampiran 11 Lembar Validitas Ahli Materi.....	100
Lampiran 12 Daya Beda Butir Soal	104
Lampiran 13 Tingkat Kesukaran	105
Lampiran 14 Lembar Hasil Respon Siswa	105
Lampiran 15 Lembar Hasil Respon Guru	106
Lampiran 16 Surat Menyurat	107
Lampiran 17 Instrumen Wawancara.....	108
Lampiran 18 Dokumentasi	109

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan pancasila memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk karakter siswa melalui penanaman nilai-nilai yang terkandung dalam pancasila. Dalam pelaksanaannya, pembelajaran tidak hanya diarahkan pada penguasaan materi atau pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan sikap, karakter, dan perilaku yang mencerminkan nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, siswa didorong untuk memahami pentingnya menghargai keberagaman, menjunjung tinggi sikap toleransi, mengutamakan persatuan, bersikap adil serta menumbuhkan rasa cinta terhadap bangsa dan negara. Dengan demikian, Pendidikan Pancasila menjadi sarana penting dalam membangun karakter bangsa melalui penginternalisasian nilai-nilai luhur Pancasila di setiap aspek kehidupan siswa. Bagi anak sekolah dasar, Pendidikan Pancasila berperan sebagai pondasi awal pembentukan jati diri dan karakter kebangsaan. Melalui kegiatan pembelajaran yang bermakna, siswa belajar mengenal nilai-nilai seperti gotong royong, keadilan, nasionalisme, dan toleransi sebagai pedoman bersikap dan bertindak dalam kehidupan bermasyarakat. Nilai-nilai tersebut membantu mereka tumbuh menjadi pribadi yang berkarakter, bertanggung jawab, dan menghargai perbedaan. Selain itu, Pendidikan Pancasila juga menumbuhkan kesadaran kebangsaan, kemandirian, serta pemahaman akan hak dan kewajiban sebagai warga negara. Penanaman nilai-nilai ini sejak dini diharapkan mampu

melahirkan generasi muda yang berbudaya, menjunjung tinggi persatuan, dan berperan aktif dalam menjaga keutuhan serta kemajuan bangsa Indonesia (Aulia & Dewi, 2021)

Penilaian Pendidikan Pancasila masih konvensional, sehingga hasil belajar siswa kurang optimal. Pendidikan Pancasila memiliki kedudukan yang penting dan strategis dalam sistem pendidikan nasional, sehingga wajib diajarkan mulai dari jenjang dasar hingga pendidikan tinggi. Namun, pada praktiknya masih ditemukan kecenderungan siswa kurang fokus dan termotivasi dalam mempelajari mata pelajaran ini. Dampaknya, hasil belajar yang dicapai belum maksimal sesuai harapan ideal. Meskipun nilai Pendidikan Pancasila bukan satu-satunya tolok ukur keberhasilan siswa, capaian belajar yang rendah tetap menunjukkan perlunya upaya perbaikan. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, salah satunya menerapkan pendekatan, model, dan metode pembelajaran yang beragam. Pembelajaran yang tepat menjadi penting dalam menciptakan proses belajar yang menarik serta mampu mendorong ketertarikan siswa. Keberhasilan pembelajaran siswa dapat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam mengelola kelas dan menyesuaikan metode pembelajaran serta kebutuhan siswa. Jika proses pembelajaran berlangsung secara efektif, motivasi belajar siswa akan meningkat sehingga berdampak pada pencapaian hasil belajar siswa. (N.W. Pastini dkk., 2022).

Penilaian dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar memiliki peran penting untuk mengukur Tingkat pemahaman, penghayatan,

serta kemampuan siswa dalam mempelajari nilai nilai Pancasila. Pada implementasi Kurikulum Merdeka, penilaian dilaksanakan melalui tiga jenis, yaitu penilaian diagnostic, formatif dan sumatif. Penilaian diagnostic dilakukan pada awal pembelajaran untuk memperoleh informasi mengenai kesiapan belajar, kondisi siswa serta mengetahui awal yang dimiliki terkait materi Pendidikan Pancasila. Penilaian formatif dilaksanakan selama proses pembelajaran sebagai sarana untuk memantau perkembangan belajar siswa melalui berbagai kegiatan, seperti refleksi, tugas atau proyek yang berkaitan dengan nilai nilai gotong royong. Sementara itu, penilaian sumatif dilakukan pada akhir kegiatan atau tema pembelajaran untuk mengukur hasil belajar secara menyeluruh melalui tes tertulis, presentasi, atau portofolio. Ketiga jenis penilaian ini saling melengkapi agar guru dapat memperoleh gambaran utuh tentang proses dan hasil belajar siswa. Namun demikian, pelaksanaannya masih memiliki kelemahan, seperti keterbatasan waktu, kecenderungan subjektivitas guru, serta kesulitan dalam menilai sikap dan karakter secara objektif. Meskipun begitu, jika dilakukan secara konsisten dan menyeluruh, penilaian dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat membantu membentuk siswa yang berakarakter, berakhlak mulia, dan berjiwa Pancasila (Mandalika dkk., 2024).

Penilaian interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dalam pengembangan media ini dilakukan melalui proses validasi oleh para ahli dan uji coba lapangan (Adetia dkk., 2025). Produk media interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* dinilai layak dan sangat praktis berdasarkan skor dari ahli

media (87,5%), ahli materi (94,66%), dan ahli pedagogik (95,73%). Selain itu, respon siswa terhadap media ini menunjukkan hasil positif, di mana skor rata-rata uji coba pertama adalah 95,62% dan uji coba kedua adalah 97,19%. Hasil ini menunjukkan bahwa penilaian dalam konteks ini mencakup aspek kelayakan media serta efektivitas penggunaannya dalam meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam Pembelajaran Pancasila.

Penggunaan media pembelajaran interaktif, termasuk *flipbook*, dalam pendidikan sekolah dasar dan khususnya dalam konteks Pendidikan Pancasila sudah mulai diterapkan dan mendapat perhatian. Contohnya, penelitian yang dilakukan oleh Ridiyanto dan Sutrisna Wibawa (T7 dan T8) menunjukkan bahwa pengembangan media interaktif *flipbook* untuk materi Pendidikan Pancasila dinilai layak dan menarik serta praktis untuk digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar (Ridiyanto, 2024), penelitian-penelitian ini menunjukkan bahwa *flipbook* dan media interaktif secara umum sudah mulai diadopsi dalam proses belajar-mengajar, terutama untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi tertentu.

Penilaian interaktif di SDN Keleng 02 mulai diterapkan sebagai bagian dari upaya meningkatkan kualitas pembelajaran dan penilaian, khususnya pada jenjang sekolah dasar. Penilaian interaktif dimaknai sebagai proses evaluasi pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif melalui penggunaan media dan teknologi pembelajaran. Pendekatan ini bertujuan untuk menciptakan suasana penilaian yang lebih menarik, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V yaitu Bapak Zaenul

Muttaqin S.Pd, penilaian interaktif telah diterapkan secara terbatas, terutama melalui pemanfaatan media digital seperti kuis online. Guru pernah menggunakan aplikasi berbasis digital, antara lain *Google Form* dan *Quizizz*, khususnya pada saat pembelajaran daring atau ketika kondisi tidak memungkinkan dilaksanakannya pembelajaran tatap muka secara langsung.

Kebutuhan penilaian interaktif di sekolah dasar khususnya dalam pembelajaran Pancasila sangat penting karena beberapa alasan. Siswa membutuhkan media pembelajaran yang menyenangkan dan mampu memotivasi belajar secara aktif serta terlibat langsung dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran tidak terasa membosankan. Selain itu, penilaian yang valid dan akurat diperlukan untuk memastikan media tersebut layak digunakan, yang didukung oleh hasil validasi yang menunjukkan media interaktif ini sangat valid dan efektif. Oleh karena itu, pengembangan media interaktif yang mampu menilai aktivitas dan pemahaman siswa secara langsung menjadi kebutuhan mendesak agar proses belajar mengajar menjadi lebih bermakna, menyenangkan, dan mampu meningkatkan hasil belajar mereka (Reinita & Hanifah, 2025). Namun hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SDN Keleng 02 menunjukkan capaian yang masih berada pada kategori cukup dan belum sesuai dengan harapan. Salah satu faktor yang memengaruhi kondisi tersebut adalah rendahnya variasi media penilaian yang digunakan. Penilaian yang bersifat konvensional cenderung menimbulkan kejenuhan, sehingga siswa kurang antusias dalam mengikuti

kegiatan penilaian. Respon siswa terhadap penilaian juga bersifat kondisional, bergantung pada materi dan metode yang diterapkan oleh guru.

Konstruksi penilaian interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila sangat penting karena dapat meningkatkan keefektifan proses penilaian dalam menilai pemahaman dan keterampilan siswa secara langsung dan menyeluruh. Penilaian interaktif memungkinkan guru untuk melakukan evaluasi yang lebih autentik dan kontekstual, yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran berbasis media digital seperti *Wordwall* yang digunakan dalam penelitian tersebut. Selain itu, penilaian ini dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses belajar, sehingga hasil belajar yang dicapai bisa lebih optimal dan representative terhadap kompetensi yang diharapkan. Keberadaan penilaian interaktif juga mendukung pengukuran yang lebih akurat dan responsif terhadap perkembangan siswa secara *real-time*, memungkinkan untuk melakukan perbaikan dan penyesuaian strategi pembelajaran secara cepat. Dalam konteks Pendidikan Pancasila sebagai materi yang berkaitan dengan karakter dan nilai bangsa, penilaian interaktif akan membantu menguatkan aspek aspek moral dan nilai nasionalisme dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, konstruksi penilaian yang interaktif sangat relevan dan mendesak dilakukan agar pembelajaran Pendidikan Pancasila tidak hanya berhenti pada aspek pengetahuan tetapi juga menumbuhkan sikap dan keterampilan yang sesuai dengan tujuan pendidikan nasional (Reinita & Sспен, 2024). Maka dari itu Media penilaian interaktif yang digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di SDN Keleng 02 berbasis teknologi

digital, salah satunya melalui aplikasi *Wordwall*. Pemilihan *Wordwall* didasarkan pada kemampuannya menyajikan soal dalam berbagai bentuk permainan edukatif yang menarik, mudah dioperasikan oleh guru dan siswa, serta memberikan umpan balik secara langsung. Dengan demikian, penilaian tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.

B. Identifikasi Masalah

1. Penilaian pembelajaran Pendidikan Pancasila masih bersifat konvensional, masih fokus pada tes tertulis dan belum mengembangkan sikap dan keterampilan siswa.
2. Guru mengalami kesulitan dalam menilai sikap, terutama dalam mengukur dan mengamati nilai-nilai seperti tanggung jawab, gotong royong dan toleransi yang muncul selama proses pembelajaran.
3. Siswa cenderung kurang aktif dan kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran maupun kegiatan penilaian, terutama saat bekerja kelompok.
4. Instrumen penilaian yang digunakan guru di kelas 5 SDN Keleng 02 belum bervariasi dan kurang interaktif.
5. Belum tersedia media penilaian interaktif yang terintegrasi dengan proses pembelajaran digital.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka perlu adanya pembatasan masalah supaya penelitian ini lebih fokus untuk menjawab permasalahan yang ada dengan fokus utama pada pengembangan dan konstruksi penilaian interaktif yang bertujuan meningkatkan efektivitas proses evaluasi hasil belajar. Penelitian hanya menelaah penilaian formatif dan sumatif yang memanfaatkan media digital interaktif seperti *Wordwall* atau aplikasi sejenis. Aspek yang dinilai meliputi pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa, tanpa membahas mata pelajaran lain. Selain itu, penelitian ini hanya menyoroti kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas penilaian interaktif dalam membantu guru menilai kemampuan dan karakter siswa secara lebih menyeluruh serta memotivasi mereka dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana konstruksi penilaian interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SD?
2. Bagaimana kualitas penilaian interaktif yang dikembangkan untuk menilai pengetahuan siswa kelas V SD?
3. Bagaimana kepraktisan penilaian interaktif dalam meningkatkan pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SD?

E. Tujuan Penelitian

1. Mendeskripsikan konstruksi penilaian interaktif yang digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SD berdasarkan data hasil observasi dan angket.
2. Untuk mengetahui kualitas penilaian interaktif yang dikembangkan dalam menilai pengetahuan siswa kelas V SD.
3. Menganalisis tingkat kepraktisan penilaian interaktif dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V SD berdasarkan data hasil tes dan angket respon siswa maupun guru.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pengembangan ilmu pengetahuan, terutama dibidang penilaian pembelajaran serta manfaat media interaktif pada pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dalam mengembangkan model penilaian yang lebih selaras dengan karakteristik serta kebutuhan siswa.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi guru

Penelitian ini dapat memberikan alternatif model penilaian interaktif yang dapat membantu guru dalam melakukan evaluasi pembelajaran secara lebih menarik, efektif, dan efisien, serta

mempermudah dalam menilai aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa.

b. Bagi siswa

Penerapan penilaian interaktif diharapkan mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswa selama mengikuti pembelajaran. Selain menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, penggunaan penilaian interaktif juga dapat membantu siswa memahami, menghayati serta menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

c. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai salah satu bahan pertimbangan bagi pihak sekolah dalam mengembangkan sistem penilaian berbasis digital yang lebih inovatif, efektif, dan selaras dengan implementasi prinsip-prinsip Kurikulum Merdeka. Penerapan sistem penilaian tersebut diharapkan mampu mendukung terciptanya proses evaluasi pembelajaran yang lebih relevan dengan perkembangan teknologi.

d. Bagi penelitian selanjutnya

Penelitian ini diharapkan menjadi salah satu referensi selanjutnya yang berminat mengembangkan model, media, maupun instrumen penilaian interaktif pada berbagai mata pelajaran di jenjang sekolah dasar. Hasil penelitian ini juga diharapkan mampu memberikan

inspiratif dan inovasi penilaian yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran serta perkembangan teknologi dibidang pendidikan.

G. Spesifik Produk

1. Produk berupa media penilaian interaktif digital yang dikembangkan menggunakan aplikasi *Wordwall*, disajikan dalam bentuk permainan kuis interaktif, khususnya soal pilihan ganda yang dapat diakses secara daring.
2. Media penilaian interaktif ini ditujukan untuk siswa kelas V sekolah dasar serta dapat digunakan oleh guru sebagai alat bantu penilaian pembelajaran Pendidikan Pancasila.
3. Materi yang dimuat dalam media penilaian interaktif disesuaikan dengan Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) Pendidikan Pancasila kelas V Kurikulum Merdeka, khususnya pada elemen Bhineka Tunggal Ika.
4. Media penilaian interaktif ini difokuskan untuk menilai aspek pengetahuan (kognitif) siswa melalui soal pilihan ganda, serta didukung oleh observasi keterlibatan siswa selama proses penilaian berlangsung.
5. Media penilaian interaktif yang dikembangkan bersifat interaktif dan menarik secara visual sehingga mampu meningkatkan minat belajar siswa. Media ini memberikan umpan balik secara langsung (*real-time*) terhadap jawaban siswa, mudah dioperasikan oleh guru dan siswa, serta dirancang untuk mendorong keaktifan dan motivasi belajar siswa dalam mengikuti proses penilaian pembelajaran Pendidikan Pancasila.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar

a. Pengertian pendidikan pancasila

Pengertian Pendidikan Pancasila menurut para ahli dan regulasi secara umum dapat dipahami sebagai upaya pembinaan karakter dan kepribadian bangsa Indonesia yang berlandaskan nilai-nilai Pancasila sebagai dasar negara dan panduan hidup berbangsa dan bernegara. (Bhughe & Timur, 2022) pengajaran Pancasila berfungsi sebagai pedoman dalam kehidupan bermasyarakat dan berbangsa, menanamkan nilai moral, norma, dan etika sebagai landasan filosofis dan kepribadian bangsa. Selain itu, berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomer 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pendidikan pancasila di pahami sebagai bagian dari proses pendidikan yang bertujuan menanamkan nilai-nilai dasar Pancasila kepada siswa. Penanaman nilai tersebut diarahkan untuk membentuk karakter bangsa yang memiliki rasa tanggung jawab sebagai warga negara.

Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang dirancang untuk memberikan pemahaman kepada siswa mengenai pendidikan sebagai dasar negara, pandangan hidup bangsa serta sistem nilai yang menjadi landasan kehidupan berbangsa dan bernegara. Melalui pembelajaran ini, nilai-nilai Pancasila bertujuan membentuk siswa yang

beriman , bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa serta memiliki moral yang baik (Rinny Sartika, 2024).

Pendidikan Pancasila merupakan salah satu bentuk proses pembelajaran yang berfokus pada penanaman nilai-nilai luhur pancasila kepada siswa agar mampu memahami, menghayati dan mengamalkan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Pembelajaran ini tidak hanya memberikan pemahaman mengenai pancasila sebagai dasar negara, tetapi juga memperkenalkan Pancasila sebagai ideologi bangsa dan sistem nilai yang menjadi pedoman dalam kehidupan sehari-hari. melalui Pendidikan Pancasila, siswa diharapkan memiliki karakter yang menjunjung sikap toleransi, serta mampu menghadapi berbagai tantangan pada era yang terus berkembang. (Arifin dkk., 2023)

Pendidikan Pancasila bertujuan untuk membentuk siswa menjadi warga negara yang memiliki kemampuan berpikir yang baik, bersikap demokratis serta menjunjung tinggi nilai-nilai luhur bangsa. Pendidikan ini juga diarahkan untuk mengembangkan potensi siswa agar mampu berperan aktif dalam kehidupan bermasyarakat, memiliki kepedulian sosial dan menjaga persatuan nilai-nilai kemerdekaan Indonesia (Bambang Yuniarto, Marwah lama'atushabakh, Maryanto, 2022).

Dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Pancasila merupakan proses pembelajaran yang berorientasi pada penanaman nilai-nilai dasar Pancasila sebagai pedoman dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Pembelajaran ini bertujuan memberikan pemahaman mengenai

Pancasila sebagai dasar negara dan ideologi bangsa, tetapi juga mengembangkan karakter siswa agar memiliki akhlak yang baik, menjunjung tinggi etika, menghargai keberagaman, bertanggung jawab serta mampu beradaptasi secara aktif dalam kehidupan sosial guna memperkuat persatuan dan kesatuan bangsa. Secara keseluruhan, pendidikan Pancasila diarahkan untuk mencetak warga negara yang berkepribadian luhur, demokratis, cerdas, dan siap menghadapi tantangan perkembangan zaman.

b. Fungsi dan peran pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila memiliki fungsi dan peran yang strategis dalam membentuk karakter bangsa. Melalui pembelajaran ini, nilai-nilai Pancasila ditanamkan kepada siswa sebagai landasan dalam membangun karakter yang berintegritas, kreatif, berakhlak mulia serta sejalan dengan cita-cita dan nilai-nilai bangsa Indonesia. Selain itu, Pendidikan Pancasila juga berperan dalam menumbuhkan semangat nasionalisme, memperkuat berbagai tantangan moral maupun sosial dengan berpegang teguh pada nilai-nilai Pancasila (Lestari & Kurnia, 2022).

Pendidikan Pancasila berperan sebagai pembentuk karakter, moral, dan identitas kebangsaan. Dengan penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kurikulum, diharapkan generasi muda dapat memahami, menghayati, dan mengamalkan prinsip-prinsip dasar bangsa Indonesia, sehingga karakter mereka terbentuk kokoh dan identitas kebangsaan terjaga. Hal ini sangat

penting untuk memperkuat jati diri bangsa dan mencegah pengaruh radikalisme serta meminimalisasi potensi konflik sosial di Masyarakat (Pradana & Setiyono, 2021).

Pendidikan karakter yang berlandaskan nilai-nilai Pancasila memiliki hubungan yang erat dengan profil Pancasila karena keduanya sama-sama berorientasi pada pembentukan karakter siswa yang mencerminkan nilai-nilai luhur bangsa Indonesia. Profil Pelajar Pancasila mengarahkan siswa untuk memiliki kompetensi dan karakter seperti beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, mandiri, kreatif dan mampu bekerja keras dan menghargai keberagaman. Oleh karena itu, pendidikan karakter berbasis Pancasila diselenggarakan secara terarah dan berkesinambungan guna menanamkan nilai-nilai, sehingga siswa tidak berkembang dalam aspek akademik, tetapi juga memiliki integritas, moral identitas kebangsaan yang kuat serta kesiapan untuk berkontribusi secara positif dalam kehidupan (Pradana & Setiyono, 2021).

Dengan demikian fungsi dan peran Pendidikan Pancasila sangat penting dalam membentuk karakter dan identitas kebangsaan. Pendidikan ini menjadi dasar penanaman nilai-nilai Pancasila pada generasi muda agar mereka tumbuh menjadi pribadi yang cerdas, kreatif, berakhlak mulia, serta memiliki rasa cinta tanah air dan nasionalisme yang kuat. Melalui penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kurikulum, pendidikan ini berperan dalam memperkuat moral, membentuk karakter bangsa, menjaga identitas kebangsaan, serta mencegah radikalisme dan konflik sosial. Selain itu,

pendidikan karakter berbasis Pancasila selaras dengan Profil Pelajar Pancasila, yang menekankan pembentukan siswa yang beriman, kreatif, mandiri, mampu bekerja sama, serta menghargai keberagaman. Dengan demikian, Pendidikan Pancasila berkontribusi besar dalam mencetak pelajar yang berkompeten secara akademik sekaligus berkarakter kuat sebagai warga negara Indonesia.

c. Karakteristik pembelajaran pendidikan Pancasila

Siswa sekolah dasar memiliki ciri khas dari aspek psikologis dan sosial. Secara psikologis, mereka berada pada tahap perkembangan kognitif dan emosional yang pesat, mudah belajar melalui pengalaman langsung, serta mulai memahami nilai moral dan sosial meski masih memerlukan bimbingan. Dari aspek sosial, mereka memiliki rasa ingin tahu tinggi, senang berinteraksi, dan mulai membangun hubungan harmonis dengan teman sebaya. Selain itu, mereka belajar bertanggung jawab, menghargai perbedaan, dan meneladani perilaku positif di lingkungan sekolah maupun Masyarakat (Pratiwi, 2021).

Pendekatan tematik menggabungkan berbagai mata pelajaran dalam satu tema yang berkaitan dengan nilai-nilai Pancasila agar siswa memahami keterkaitan antar konsep secara utuh. Pendekatan kontekstual dalam pembelajaran menghubungkan materi dengan pengalaman serta lingkungan nyata yang dekat kehidupan siswa, sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna dan mudah dipahami, pendekatan pembelajaran

bermakna menekankan pada pemahaman yang mendalam terhadap nilai nilai Pancasila, bukan sekedar menghafal konsep, sehingga siswa mampu menginternalisasi nilai nilai tersebut dalam pembentukan karakter dan kepribadian. Melalui penerapan kedua pendekatan tersebut secara terpadu, siswa diharapkan tidak hanya memahami konsep Pancasila secara teoritis, tetapi juga mampu mengamalkan nilai nilai dalam kehidupan sehari hari. (Apriani dkk., 2022).

Dengan demikian siswa sekolah dasar memiliki karakteristik psikologis dan sosial yang sedang berkembang pesat. Mereka belajar efektif melalui pengalaman langsung, mulai memahami nilai moral, serta membutuhkan bimbingan dalam mengelola emosi. Secara sosial, mereka memiliki rasa ingin tahu tinggi, senang berinteraksi, dan mulai belajar bekerja sama, menghargai perbedaan, serta meniru perilaku positif di lingkungan sekitarnya.

Pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SD fase C bertujuan membekali siswa agar memahami Pancasila sebagai satu kesatuan nilai, mengidentifikasi serta menerapkan maknanya dalam kehidupan sehari-hari, menaati norma, aturan, hak, dan kewajiban sebagai anggota keluarga dan warga sekolah, menghargai keberagaman dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika, serta menumbuhkan persatuan dan tanggung jawab sebagai bagian dari Negara Kesatuan Republik Indonesia. Melalui pembelajaran ini, siswa diarahkan untuk berperilaku beriman dan bertakwa, berakhlak mulia, mampu hidup rukun dalam keberagaman, berpikir kritis, mandiri,

dan berkontribusi menciptakan lingkungan sekolah serta masyarakat yang harmonis dan berkeadaban.

Tiga elemen dalam Pendidikan Pancasila:

- 1) Pancasila
- 2) Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945
- 3) Bhinneka Tunggal Ika

Profil Pelajar Pancasila:

- 1) Beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia
- 2) Berkebhinekaan global
- 3) Mandiri
- 4) Bernalar kritis
- 5) Kreatif
- 6) Gotong royong

Sumber: www.websiteedukasi.com

2. Penilaian Pembelajaran di Sekolah Dasar

a. Konsep dasar pendidikan di sekolah dasar

Konsep dasar pendidikan di sekolah dasar menekankan pentingnya membangun fondasi kuat dalam penguasaan konsep dan keterampilan dasar, khususnya dalam matematika, yang dapat mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari. Pendidikan ini bertujuan menumbuhkan minat belajar, mengaktifkan siswa melalui pendekatan interaktif dan media pembelajaran agar konsep yang abstrak menjadi konkrit dan mudah

dipahami. Guru sebagai fasilitator perlu menyesuaikan metode dan media agar proses belajar efektif dan menyenangkan, sehingga siswa mampu memahami, menerapkan, dan memecahkan masalah secara mandiri sesuai kurikulum yang berlaku (Rival & Rahmat, 2023).

Konsep dasar pendidikan di sekolah dasar menitikberatkan pada pembentukan karakter, penanaman nilai moral dan sosial, serta pengembangan potensi siswa secara menyeluruh. Pendidikan ini tidak hanya berfokus pada pemberian pengetahuan akademik, tetapi juga pada pembentukan kepribadian dan sikap sosial seperti kejujuran, disiplin, menghormati, peduli, dan bertanggung jawab. Selain itu, pendidikan dasar bertujuan untuk menanamkan sikap positif dan kemampuan dasar yang akan menjadi fondasi bagi perkembangan kompetensi kognitif, motorik, dan sosial siswa di masa depan, serta mempersiapkan mereka menghadapi tantangan kehidupan yang lebih kompleks (Mohamad, 2023).

Dengan demikian konsep dasar pendidikan di sekolah dasar menitikberatkan pada pembentukan karakter, penanaman nilai moral dan sosial, serta pengembangan potensi siswa secara menyeluruh. Pendidikan ini tidak hanya berfokus pada pemberian pengetahuan akademik, tetapi juga pada pembentukan kepribadian dan sikap sosial seperti kejujuran, disiplin, menghormati, peduli, dan bertanggung jawab. Selain itu, pendidikan dasar bertujuan untuk menanamkan sikap positif dan kemampuan dasar yang akan menjadi fondasi bagi perkembangan kompetensi kognitif, motorik, dan sosial siswa di masa depan, serta

mempersiapkan mereka menghadapi tuntutan pembelajaran pada jenjang berikutnya dan tantangan kehidupan yang semakin kompleks.

b. Prinsip penilaian pendidikan di sekolah dasar

Prinsip penilaian pendidikan di sekolah dasar harus mencakup pendekatan holistik dan komprehensif, meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik secara menyeluruh dan berorientasi pada proses maupun hasil belajar siswa. Penilaian harus bersifat autentik dan berbasis situasi nyata untuk mencerminkan kemampuan siswa dalam konteks kehidupan nyata. Selain itu, penilaian harus obyektif, adil, serta melibatkan partisipasi aktif siswa melalui penilaian diri dan sejawat, guna mengembangkan karakter dan potensi mereka secara optimal. Penggunaan beragam instrumen dan teknik penilaian seperti observasi, portofolio, dan tes diharapkan mampu memberikan gambaran lengkap dan obyektif tentang capaian siswa dalam proses pembelajaran. Prinsip ini bertujuan mendukung pembelajaran yang bermakna, menyenangkan, dan berorientasi pada pengembangan potensi siswa secara menyeluruh (Achmad dkk., 2022).

Prinsip penilaian pendidikan di sekolah dasar adalah menilai secara holistik meliputi aspek kognitif dan non-kognitif serta berbasis pada kompetensi dan pencapaian nyata. Penilaian harus autentik, relevan dengan kehidupan nyata, dan menggunakan berbagai metode inovatif yang adil dan menghormati keberagaman siswa. Selain itu, penilaian dilakukan

secara berkelanjutan dan dijadikan sebagai umpan balik untuk meningkatkan proses belajar dan mengajar, dengan penekanan pada kevalidan dan kedalaman hasil evaluasi. Prinsip-prinsip ini bertujuan menciptakan penilaian yang bermakna, objektif, dan mendukung peningkatan kualitas pembelajaran di SD (Angkat dkk., 2024).

Dengan demikian prinsip penilaian pendidikan di sekolah dasar menekankan penilaian yang holistik dan komprehensif dengan mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor secara utuh, berbasis kompetensi, serta berorientasi pada proses dan hasil belajar siswa. Penilaian harus autentik dan relevan dengan situasi nyata agar mampu menggambarkan kemampuan siswa dalam konteks kehidupan sehari-hari. Selain itu, penilaian perlu dilakukan secara objektif, adil, berkelanjutan, serta menggunakan berbagai instrumen seperti observasi, portofolio, dan tes untuk memperoleh gambaran capaian belajar yang akurat. Pelibatan penilaian diri dan sejawat juga penting untuk mendorong tanggung jawab siswa dan pengembangan karakter. Secara keseluruhan, prinsip-prinsip ini bertujuan menciptakan evaluasi yang bermakna, reliabel, dan mendukung peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

c. Fungsi penilaian pendidikan di sekolah dasar

Fungsi penilaian pendidikan di sekolah dasar menurut tulisan ini adalah untuk mengetahui penguasaan dan capaian belajar siswa, serta sebagai dasar pengambilan keputusan terkait pengembangan kurikulum dan pembelajaran. Selain itu, penilaian juga berfungsi sebagai alat untuk

mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan guru dan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pendidikan secara terus-menerus dan mendukung keberhasilan proses belajar mengajar (Yasmin & Wadud, 2023).

Fungsi penilaian pendidikan di sekolah dasar secara umum adalah untuk mengukur dan menilai capaian kompetensi siswa sesuai tujuan pembelajaran, mendukung perbaikan dan pengembangan proses pembelajaran, sebagai dasar evaluasi dan peningkatan kinerja guru, serta untuk meningkatkan mutu pendidikan secara keseluruhan guna menciptakan siswa yang cerdas dan berkualitas (Wulandari & Endang, 2023).

Dengan demikian fungsi penilaian pendidikan di sekolah dasar adalah untuk mengetahui tingkat penguasaan dan capaian belajar siswa sebagai dasar pengambilan keputusan dalam pengembangan kurikulum dan pembelajaran. Penilaian juga berperan dalam mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan baik pada siswa maupun guru, sehingga dapat digunakan untuk memperbaiki proses belajar mengajar. Secara umum, penilaian berfungsi mengukur kompetensi siswa sesuai tujuan pembelajaran, mendukung peningkatan kualitas pembelajaran, menjadi acuan evaluasi kinerja guru, serta meningkatkan mutu pendidikan secara keseluruhan agar siswa berkembang menjadi individu yang cerdas dan berkualitas.

d. Teknik dan pendekatan penilaian pendidikan di SD

Teknik dan pendekatan penilaian pendidikan di SD meliputi berbagai metode, seperti teknik tes (uraian dan objektif) dan teknik non-tes (observasi, penugasan, portofolio, serta penilaian diri dan teman sebaya). Pendekatan yang digunakan mencakup autentik, formatif, dan sumatif, yang menyesuaikan dengan tujuan penilaian dan aspek yang dinilai. Proses penilaian meliputi perumusan tujuan, pengembangan instrumen, pelaksanaan, pengolahan hasil, dan pelaporan kepada siswa dan orang tua. Kombinasi berbagai teknik dan pendekatan ini bertujuan untuk memperoleh gambaran menyeluruh tentang kemampuan siswa dan mendukung pembelajaran yang efektif (Razabi dkk., 2024)

Teknik dan pendekatan penilaian pendidikan di sekolah dasar (SD) mencakup berbagai metode holistik yang berkelanjutan dan berorientasi pada kompetensi. Pendekatan ini meliputi penilaian formatif, yang bersifat proses dan memberikan umpan balik langsung melalui observasi dan penilaian berbasis kinerja, serta penilaian sumatif yang digunakan untuk mengukur pencapaian kompetensi setelah selesai satu unit pembelajaran, termasuk proyek dan penugasan kreatif. Selain itu, penilaian autentik seperti performance assessment, portofolio, dan observasi langsung menampilkan keberagaman kecerdasan siswa secara inklusif, namun penilaian teman sebaya dan penilaian diri memberdayakan siswa untuk menilai kemampuan sendiri maupun orang lain. Pendekatan ini mendukung pembelajaran bermakna dan

pengembangan potensi siswa secara utuh sesuai prinsip konstruktivisme dan teori zona perkembangan proksimal, tetapi implementasinya masih terkendala oleh terbatasnya kapasitas guru dan kurangnya panduan operasional yang memadai (Rahmadani dkk., 2025)

Dengan demikian penilaian pendidikan di SD dilakukan dengan berbagai teknik, seperti tes, observasi, penugasan, portofolio, serta penilaian diri dan teman sebaya, yang dikombinasikan dengan pendekatan formatif, sumatif, dan autentik. Pendekatan ini bertujuan memberikan gambaran menyeluruh tentang kemampuan siswa, mendukung pembelajaran bermakna, dan mengembangkan potensi mereka secara holistik. Meskipun efektif, implementasinya terkendala oleh keterbatasan kapasitas guru dan kurangnya panduan operasional yang memadai.

3. Penilaian dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila

a. Pengertian penilaian pembelajaran

Pengukuran, penilaian, dan evaluasi memiliki fungsi yang berbeda dalam menjamin kualitas pembelajaran. Pengukuran adalah proses menentukan tingkat atau jumlah aspek tertentu secara kuantitatif, biasanya berupa angka atau skor. Penilaian, di sisi lain, adalah kegiatan memberi nilai terhadap objek atau proses yang mengukur kualitas hasil belajar, baik secara kuantitatif maupun kualitatif. Namun evaluasi merupakan proses analisis hasil pengukuran dan penilaian untuk menilai keberhasilan dan

mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki guna meningkatkan mutu pembelajaran secara menyeluruh (Di dkk., 2025).

Pengertian penilaian pembelajaran pendidikan Pancasila merujuk pada proses mengukur, menilai, dan mengevaluasi pencapaian kompetensi, pemahaman, serta keterampilan siswa dalam memahami dan mengamalkan nilai-nilai Pancasila melalui kegiatan pembelajaran. Penilaian ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana siswa mampu menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, serta untuk memastikan keberhasilan proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Penilaian tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik serta dapat menggunakan berbagai teknik dan instrumen penilaian yang sesuai dengan prinsip-prinsip pendidikan Pancasila (April, 2024).

Dengan demikian penilaian dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila merupakan proses untuk mengatur tingkat pemahaman serta kemampuan peserta didik dalam menginternalisasi dan mengamalkan nilai-nilai Pancasila melalui aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Penilaian ini dilakukan untuk mengetahui tingkat ketervapaian tertuju pembelajaran sekaligus mengevaluasi sejauh mana siswa mampu menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. pelaksanaannya menggunakan berbagai teknik dan instrumen penilaian yang disesuaikan dengan karakteristik pembelajaran serta prinsip-prinsip Pendidikan Pancasila.

b. Aspek penilaian

Penilaian dalam pembelajaran mencakup tiga ranah utama. Ranah kognitif dinilai melalui tes tertulis dan lisan untuk mengukur pemahaman, penguasaan, dan kemampuan berpikir siswa terhadap materi pelajaran. Ranah afektif dinilai melalui observasi, jurnal, dan refleksi guna melihat perkembangan sikap, nilai, karakter, dan perasaan siswa selama proses belajar. Sementara itu, ranah psikomotor dinilai dengan proyek, praktik, portofolio, dan kegiatan P5 untuk mengukur keterampilan motorik, praktik nyata, serta kemampuan menghasilkan produk atau kinerja. Ketiga ranah ini memberikan gambaran menyeluruh tentang perkembangan pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa (Suprihatien dkk., 2023).

Dengan demikian penilaian dalam pembelajaran mencakup tiga ranah utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Ranah kognitif dinilai melalui tes untuk mengukur pemahaman dan kemampuan berpikir siswa. Ranah afektif dinilai dengan observasi dan refleksi untuk melihat perkembangan sikap dan karakter. Ranah psikomotor dinilai melalui proyek atau praktik untuk melihat keterampilan nyata siswa. Ketiga ranah ini memberikan gambaran utuh tentang perkembangan pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa.

c. Jenis penilain dalam kurikulum Merdeka

Jenis penilaian yang digunakan meliputi berbagai bentuk yang bertujuan untuk menilai kompetensi dan karakter siswa secara

menyeluruh. Penilaian ini tidak hanya berfokus pada aspek pengetahuan, tetapi juga aspek keterampilan dan sikap, serta mengembangkan karakter siswa sesuai dengan nilai-nilai pendidikan karakter yang diusung. Jenis penelitian tersebut meliputi: 1). Penilaian akademik mengevaluasi pengetahuan dan keterampilan siswa melalui tes dan tugas, 2). Penilaian sikap dan karakter menilai sikap, moral, dan nilai karakter siswa, seperti jujur, disiplin, dan toleransi, 3). Penilaian autentik mengukur kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah nyata dan relevan, 4). Penilaian proyek melihat hasil dan proses dari pekerjaan berbasis proyek yang dilakukan siswa (Usman dkk., 2022).

Dengan demikian jenis penilaian dalam pembelajaran mencakup penilaian akademik, penilaian sikap dan karakter, penilaian autentik, serta penilaian proyek. Penilaian tersebut tidak hanya menilai pengetahuan, tetapi juga keterampilan, sikap, dan karakter siswa secara menyeluruh untuk mendukung pengembangan kompetensi dan nilai-nilai karakter.

d. Kendala penilaian konvensional di sekolah dasar

Kendala penilaian konvensional di sekolah dasar mencakup beberapa aspek, antara lain kesulitan guru dalam menilai sikap siswa secara objektif, rendahnya variasi instrumen penilaian, serta tingkat motivasi siswa yang masih kurang. Minimnya penggunaan instrumen yang beragam menyebabkan proses penilaian terutama pada aspek non-kognitif seperti sikap, nilai, dan karakter menjadi kurang adil dan kurang

komprehensif. Akibatnya, efektivitas penilaian menurun dan pengembangan karakter siswa tidak dapat terfasilitasi secara optimal. Jika diperlukan, saya dapat membuatnya menjadi lebih singkat, menjadi paragraf akademik, atau diparafrase. (Ragin dkk., 2022).

Dengan demikian kendala penilaian konvensional di sekolah dasar meliputi sulitnya menilai sikap siswa secara objektif, kurangnya variasi instrumen penilaian, serta rendahnya motivasi siswa. Minimnya penggunaan instrumen yang beragam membuat penilaian, terutama pada aspek non-kognitif seperti sikap dan karakter, menjadi kurang adil dan tidak komprehensif, sehingga mengurangi efektivitas penilaian dan menghambat pembinaan karakter siswa.

4. Penilaian Interaktif

a. Pengertian penilaian interaktif

Pengertian penilaian interaktif adalah penilaian yang melibatkan partisipasi aktif siswa melalui penggunaan media digital serta adanya umpan balik secara langsung dari proses penilaian tersebut. Penilaian ini dirancang agar siswa tidak hanya pasif menerima penilaian, tetapi juga terlibat secara aktif, misalnya melalui soal latihan digital, kuis interaktif, atau tugas yang memerlukan respon langsung dari siswa. Dengan demikian, penilaian interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus memberikan guru informasi yang cepat dan akurat mengenai pemahaman siswa (Chan dkk, 2019).

Penilaian interaktif merupakan proses evaluasi yang dilakukan secara aktif dan partisipatif selama proses pembelajaran berlangsung, dengan melibatkan respon langsung dari siswa terhadap materi yang disampaikan melalui media interaktif. Pendekatan ini menitikberatkan pada aspek proses dan partisipasi siswa, sehingga dapat menyesuaikan pembelajaran secara *real-time* dan mendukung komunikasi dua arah yang responsif terhadap kebutuhan siswa (D. N. S. Putri dkk., 2022).

Pengertian penilaian interaktif tidak secara eksplisit disebutkan dalam dokumen yang diberikan. Namun, berdasarkan konteks umum dan pengertian terkait multimedia interaktif dan penilaian dalam sistem pembelajaran digital, penilaian interaktif dapat diartikan sebagai proses evaluasi yang dilakukan secara langsung dan partisipatif melalui media interaktif, dimana pengguna (misalnya siswa) dapat melakukan tes, kuis, atau tugas yang memberikan umpan balik secara *real-time* dan memotivasi partisipasi aktif. Penilaian ini memungkinkan guru untuk memahami pemahaman siswa secara cepat dan interaktif, serta menyesuaikan pengajaran sesuai kebutuhan (Mukarromah dkk., 2023).

Dengan demikian penilaian interaktif adalah proses evaluasi yang melibatkan partisipasi aktif siswa melalui media digital dan memberikan umpan balik secara *real-time*. Dalam penilaian ini, siswa tidak hanya menerima hasil penilaian secara pasif, tetapi terlibat langsung melalui kuis, latihan digital, atau tugas interaktif yang memungkinkan respon cepat. Pendekatan ini menekankan *real-time* interaksi dua arah antara guru dan

siswa, sehingga pemahaman siswa dapat dipantau secara langsung, pembelajaran dapat disesuaikan secara *real-time*, dan motivasi serta keterlibatan siswa dapat meningkat.

b. Karakteristik penilaian interaktif

Karakteristik penilaian interaktif yang disebutkan meliputi aspek berikut: penilaian dilakukan secara, bersifat menarik dan memanfaatkan teknologi, serta mampu memberikan umpan balik secara otomatis kepada siswa. Karakteristik ini mendukung proses pembelajaran yang aktif dan responsif, serta meningkatkan efektivitas evaluasi selama proses belajar mengajar (Ragin dkk., 2022).

Penilaian interaktif dalam penelitian ini berfokus pada pengukuran efektivitas media pembelajaran berdiferensiasi melalui aspek keaktifan, motivasi, minat, dan partisipasi siswa. Data diperoleh dari angket aktivitas belajar, respon pendidik, tes evaluasi, serta angket penilaian media. Penilaian juga mencakup kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan, menyampaikan pendapat, dan terlibat dalam diskusi sebagai indikator interaksi mereka dengan media. Pendekatan ini menilai tidak hanya hasil kognitif, tetapi juga aspek afektif dan psikomotorik, sehingga menjadi acuan utama dalam menentukan keberhasilan media pembelajaran yang digunakan (Made dkk., 2023).

Dengan demikian karakteristik penilaian interaktif ditandai dengan pelaksanaan yang *real-time*, menarik, memanfaatkan teknologi digital,

serta mampu memberikan umpan balik otomatis kepada siswa. Dalam konteks penelitian, penilaian interaktif digunakan untuk mengukur efektivitas media pembelajaran terhadap kemampuan siswa menjawab pertanyaan, mengemukakan pendapat, dan berpartisipasi dalam diskusi. Dengan demikian, penilaian interaktif menilai tidak hanya aspek kognitif, tetapi juga afektif dan psikomotorik, sehingga memberikan gambaran menyeluruh tentang keberhasilan media pembelajaran yang digunakan.

c. Kelebihan dan kekurangan penilaian interaktif

Disini akan melakukan observasi menggunakan media *Wordwall* untuk menguji pembelajaran Pendidikan Pancasila kepada anak SD. *Wordwall* memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Kelebihannya adalah dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, dan objektivitas siswa dalam proses pembelajaran. Namun kekurangannya meliputi kebutuhan akan sarana yang memadai serta kemampuan digital dari guru untuk mengoperasikan aplikasi ini secara optimal (Sahanata dkk., 2022).

Akan tetapi (Megasaria dkk., 2024) menjelaskan Kelebihan penggunaan *Wordwall* meliputi peningkatan motivasi, partisipasi aktif siswa, dan objektivitas dalam penilaian. Sementara itu, kekurangannya adalah memerlukan sarana yang memadai dan kemampuan digital dari guru agar teknologi ini dapat digunakan secara optimal.

Dengan demikian *Wordwall* memiliki kelebihan berupa peningkatan motivasi, partisipasi aktif, serta objektivitas penilaian siswa. Namun,

penggunaannya memerlukan fasilitas yang memadai dan kemampuan digital guru agar dapat dioperasikan secara optimal.

d. Bentuk-bentuk penilaian interaktif

Bentuk-bentuk penilaian interaktif dalam penelitian ini meliputi evaluasi terhadap aspek-aspek seperti materi video animasi, tampilan visual, daya tarik, serta efektivitas pedagogisnya. Penilaian dilakukan melalui hasil penilaian mahasiswa terhadap kualitas materi, tampilan, dan daya tarik video, serta melalui pengujian kemampuan mahasiswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media tersebut. Selain itu, terdapat evaluasi terhadap kesesuaian capaian pembelajaran, keakuratan materi, serta kemampuan media dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan memecahkan masalah mahasiswa, yang dilakukan melalui *post-test* dan aktivitas praktikum secara interaktif (Ginting dkk., 2022).

Penilaian interaktif dalam penelitian ini meliputi rangkaian aspek dari orang ahli maupun siswa. Penilaian oleh ahli media dan materi menilai kelayakan isi dan penyajian media berbasis *Wordwall*, termasuk aspek komunikasi visual yang dinilai baik hingga sangat baik, serta kesesuaian materi dengan kurikulum dan keakuratan isi yang dinilai sangat baik. Selain itu, respon siswa terhadap media tersebut menunjukkan tingkat positif sebesar 94,1%, dengan mereka merasa senang, tertarik, dan tertarik dengan penggunaan game kuis interaktif berbasis *Wordwall*. Secara keseluruhan, penilaian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran

interaktif berbentuk game kuis berbasis *Wordwall* layak digunakan karena efektif meningkatkan minat dan pemahaman belajar siswa serta mendapat tanggapan positif dari ahli maupun pengguna langsungnya (Triyani, 2023).

Pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif *Wordwall* menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) melalui pendekatan ADDIE menunjukkan bahwa media ini valid, praktis, dan efektif, dengan tingkat validitas mencapai 90% dari aspek materi, 88,75% dari aspek media, dan 82,5% dari aspek bahasa. Respon guru dan siswa terhadap media ini sangat baik, dengan persentase kepraktisan mencapai sekitar 95% di sekolah uji coba dan penelitian. Selain itu, penggunaan media ini terbukti meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan dari 83,8% menjadi 96%, sehingga media ini layak digunakan dalam proses pembelajaran IPAS di tingkat sekolah dasar (N. M. Putri & Hamimah, 2023).

Dengan demikian media pembelajaran interaktif berbasis *Wordwall* terbukti efektif dan layak digunakan di sekolah dasar. Penilaian interaktif menunjukkan respons positif dari siswa (94,1%) serta peningkatan hasil belajar dari 83,8% menjadi 96%. Validitas, kepraktisan, dan efektivitas media juga tinggi, dengan materi, media, dan bahasa memperoleh validitas di atas 80% dan kepraktisan sekitar 95%. Pengembangan media menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) melalui pendekatan ADDIE berhasil meningkatkan minat, pemahaman, serta kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah siswa.

5. Penilaian Interaktif dalam Pembelajaran Pancasila

a. Tujuan penilaian dalam pendidikan pancasila

Pengembangan instrument penilaian ini diarahkan mengukur kemampuan siswa dalam memahami, menghayati dan menerapkan nilai nilai Pancasila. Instrument disusun secara sistematis agar mampu memberikan informasi mengenai Tingkat pemahaman siswa terhadap konsep konsep Pancasila, sikap yang mencerminkan nilai nilai , serta ketrampilan dalam mengimplementasikanya pada berbagai situasi dalam kehidupan sehari hari, oleh karena itu penilaian mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sehingga dapat memberikan Gambaran yang komprehensif mengenai keberhasilan siswa dalam mengintegrasikan sekaligus mengamalkan nilai nilai Pancasila (Hasanah & Faizah, 2024).

Tujuan penilaian dalam Pendidikan Pancasila, seperti yang dijelaskan dalam dokumen ini, adalah untuk mengukur dan menilai kemampuan, pemahaman, serta karakter siswa terkait nilai-nilai Pancasila yang telah dipelajari. Penilaian ini bertujuan agar guru dapat mengetahui tingkat keberhasilan proses belajar mengajar, mengetahui kekuatan dan kelemahan siswa, serta memastikan bahwa siswa mampu menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, penilaian juga digunakan untuk memberikan umpan balik yang konstruktif bagi siswa agar mereka dapat meningkatkan kemampuan dan pemahaman mereka dalam mata pelajaran ini (Susilawati dkk., 2023).

Tujuan penilaian dalam Pendidikan Pancasila berbasis PCK adalah untuk mengidentifikasi dan mengukur kemampuan calon guru dalam memahami, merencanakan, serta mengaplikasikan strategi, media, dan evaluasi yang mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara utuh, terintegrasi, dan sesuai dengan kompetensi kompetensi yang harus dimiliki agar mampu mengajarkan materi Pendidikan Pancasila secara efektif (Rochmadi dkk., 2025).

Dengan demikian instrumen dan penilaian interaktif dalam Pendidikan Pancasila dikembangkan untuk mengukur pemahaman, sikap, dan keterampilan siswa secara menyeluruh, mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Penilaian dilakukan secara *real-time* melalui media digital yang menarik, memberikan umpan balik otomatis, serta meningkatkan motivasi, partisipasi, dan keterlibatan siswa. Melalui kuis, latihan interaktif, *post-test*, dan observasi aktivitas belajar, guru dapat memantau perkembangan siswa secara objektif dan cepat, sekaligus menyesuaikan pembelajaran sesuai kebutuhan. Pendekatan ini memastikan bahwa nilai-nilai Pancasila tidak hanya dipahami secara konsep, tetapi juga diinternalisasi dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, penilaian berbasis PCK digunakan untuk menilai kemampuan calon guru dalam merancang strategi pembelajaran Pancasila secara efektif dan terintegrasi.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Hasil penelitian yang relevan dengan penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh (Reinita & Hanifah, 2025) *“Pengembangan Media Interaktif Wordwall pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Elemen NKRI Sekolah Dasar”* Kajian yang dilakukan oleh Reinita dan rekannya sendiri menunjukkan bahwa pengembangan media interaktif seperti Wordwall dinilai valid dan layak digunakan dalam pembelajaran, dengan validitas mencapai 92,5% dari penilaian validator. Selain itu, hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Wordwall* yang dikembangkan efektif dan praktis digunakan oleh siswa dan guru, dengan kategori "sangat efektif" dan "efektif" berdasarkan nilai *pre-test* dan *post-test* serta observasi terhadap praktikalitas media.
2. Penelitian yang dilakukan oleh (Heru & Nurgiansah, 2021) *“Pendidikan Pancasila Sebagai Upaya Membentuk Karakter Jujur”* kajian ini dilakukan oleh heru dan ningsing untuk meneliti pengaruh Pendidikan Pancasila dalam pembentukan karakter jujur pada siswa melalui metode kualitatif seperti observasi, wawancara, dan dokumentasi guna menunjukkan bahwa Pendidikan tersebut ”efektif” dalam menilai kejujuran.
3. Penelitian ini dilakukan oleh (Gulo & Harefa, 2022) *“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint”* kajian ini dilakukan oleh gulo dan heru untuk meneliti tentang validasi media, kelayakan dan

kepraktisan penggunaannya oleh siswa dan guru serta efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hasilnya menunjukkan media sangat valid, praktis dan efektif dalam proses pembelajaran.

4. Penelitian yang dilakuakn oleh (Aisyah dkk., 2024) "*Analisis Kebutuhan Media Inetraktif Ludo Digital Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V SD*" kajian yang lakukan oleh Aisyah dan rekannya me;iputi analisi kebutuhan dan karakteristik siswa serta pengembangan media interaktif Ludo Digital untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SD. Penelitian ini bertujuan untuk merancang media yang menarik, efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa agar proses belajar menjadi lebih bermakna.

C. Kerangka Pikir

Kerangka pikir penelitian ini berawal dari permasalahan bahwa penilaian pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SD masih didominasi metode konvensional, sehingga kurang mampu meningkatkan keaktifan, motivasi dan hasil belajar siswa. Selain itu, guru masih menggunakan instrumen penilaian yang kurang bervariasi dan belum memanfaatkan media digital secara optimal. Oleh karena itu, diperlukan inovasi berupa pengembangan penilaian interaktif berbasis *Wordwall* sebagai alternatif penilaian yang lebih menarik, efektif dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran di era digital. Melalui proses pengembangan, validasi ahli dan uji coba kepada guru dan siswa, diharapkan media penilaian interaktif yang dihasilkan memiliki tingkat validitas dan kepraktisan yang tinggi, sehingga mampu meningkatkan kualitas penilaian serta mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila yang lebih bermakna.



Gambar 2. 1 Kerangka Konsep Penelitian

D. Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana konstruksi penilaian interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SD?
 - a. Bagaimana analisis kebutuhan terhadap penilaian interaktif pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SD?
 - b. Seperti apakah desain penilaian interaktif yang sesuai dengan KD dan Indikator Pendidikan pancasila?
2. Seperti apakah kualitas penilaian interaktif yang dikembangkan untuk menilai pengetahuan siswa kelas V SD?
 - a. Bagaimana kualitas penilaian interaktif yang dikembangkan berdasarkan daya butir soal?
 - b. Bagaimana kualitas penilaian interaktif berdasarkan Tingkat kesukaran butir soal
 - c. Bagaimana reliabilitas penilaian interaktif yang dikembangkan?
3. Bagaimana kepraktisan penilaian interaktif dalam meningkatkan pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SD?
 - a. Bagaimana tingkat kepraktisan penilaian interaktif berdasarkan respon oleh guru?
 - b. Bagaimana tingkat kepraktisan penilaian interaktif berdasarkan respon oleh siswa?

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

RnD (*Research and Development*) adalah metode pengembangan yang digunakan untuk menciptakan dan memperbaiki produk atau media pembelajaran melalui tahapan-tahapan yang sistematis seperti analisis kebutuhan, desain produk, validasi, uji coba, dan pemeliharaan. Metode ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang layak dan sesuai dengan kebutuhan pengguna, serta dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran (Syafiq & Muhammad, 2022).

Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* (R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan produk berupa media penilaian interaktif berbasis *Wordwall* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SD, serta menguji kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas produk tersebut. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Model ini dipilih karena memberikan alur pengembangan yang sistematis, terstruktur, dan sesuai digunakan untuk menghasilkan produk pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif (Reinita & Sespun, 2024).

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat penelitian

Tempat penelitian dilakukan di SD Negeri Keleng 02 tepatnya di JL Irigasi No 377 B, Keleng, Kesugihan, Cilacap, sekolah tersebut dipilih karena menyediakan kondisi pembelajaran yang relevan dengan fokus penelitian.

2. Waktu penelitian

Tabel 3. 1 Waktu Penelitian

No	Keterangan	Waktu
1.	Penyusunan proposal penelitian	November 2025- Januari 2026
2.	Konsultasi dosen pembimbing	November 2025- Januari 2026
3.	Seminar proposal dan revisi:	Februari 2026
4.	Analisi kebutuhan Februari 2026	Februari 2026
5.	Desain konstruksi penilaian berbasis wordwall	Februari - Maret 2026
6.	Pengembangan kontruksi penilaian berbasis wordwall	Maret 2026
7.	Revisi konstruksi penilaian berbasis worwall: Maret 2026	Maret 2026
8.	Implementasi konstruksi penilaian berbasisi wordwall	Maret – Juli 2026
9.	Uji kepraktisan konstruksi penilaian berbasis wordwall	Maret – Juli 2026
10.	Evaluasi konstruksi penilaian berbasis wordwall	Maret – Juli 2026
11.	Penyusunan hasil skripsi	Maret – Juli 2026

C. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi adalah keseluruhan objek, subjek, atau fenomena yang menjadi sasaran penelitian dan dari mana data akan dikumpulkan. Sampel

adalah bagian dari populasi yang dipilih secara sistematis atau berdasarkan kriteria tertentu untuk dianalisis, dengan tujuan mewakili karakteristik seluruh populasi secara umum (Subhaktiyasa, 2024). Populasi pada penelitian ini yaitu ahli materi, ahli pembelajaran, dan guru. Sekolah dasar yang dijadikan penelitian ini adalah SD Negeri Keleng 02 dan pada kelas 5.

D. Desain dan Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D). Metode R&D merupakan jenis penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk baru atau mengembangkan produk yang sudah ada melalui proses yang sistematis, teruji, dan berbasis kebutuhan pengguna. Pada penelitian ini, produk yang dikembangkan berupa media penilaian interaktif untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SD. Untuk mengembangkan media tersebut, digunakan Model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Model ADDIE dipilih karena memiliki langkah-langkah yang jelas, terstruktur, dan logis, sehingga sangat sesuai digunakan dalam penelitian pengembangan, khususnya di bidang pendidikan. Setiap tahap dalam model ADDIE memungkinkan untuk melakukan analisis kebutuhan secara mendalam, merancang desain yang tepat, mengembangkan produk, mengimplementasikannya di lapangan, serta melakukan evaluasi untuk menilai kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas produk yang dihasilkan. (Rachma dkk., 2023)

Model ADDIE terdiri dari lima langkah atau tahapan, yaitu:

1. *Analysis (Analisis)*

Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan serta permasalahan yang berkaitan dengan pelaksanaan penilaian pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SD Negeri Keleng 02. Hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas V menunjukkan bahwa proses penilaian yang diterapkan masih didominasi oleh penggunaan tes tertulis konvensional. Kondisi tersebut menyebabkan kegiatan penilaian kurang menarik bagi siswa dan belum mampu mendorong keterlibatan mereka secara aktif selama pembelajaran berlangsung. Sementara itu, siswa kelas V SD berada pada tahap perkembangan operasional konkret dan cenderung menyukai pembelajaran yang interaktif, visual, serta berbasis teknologi, sehingga diperlukan media penilaian yang menarik, mudah digunakan, dan sesuai dengan karakteristik siswa. Materi yang dikembangkan mengacu pada Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SD, khususnya materi yang relevan untuk dinilai melalui soal pilihan ganda. Selain itu, penilaian yang dirancang disesuaikan dengan prinsip penilaian dalam Kurikulum Merdeka, yaitu berorientasi pada kompetensi, bermakna, serta mendorong keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

2. *Design (Perancangan)*

Tahap *design* dilakukan untuk Menyusun rancangan media penilaian interaktif berbasis *Wordwall* yang disesuaikan dengan karakteristik siswa tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Pada tahapan disusun kisi kisi

instrument penilaian sebagai acuan dalam penyusunan soal dengan mempertimbangkan tujuan pembelajaran, indikator pencapaian kompetensi, materi yang diajarkan serta Tingkat kemampuan kognitif siswa. Selanjutnya, dirancang soal-soal dalam bentuk pilihan ganda yang bertujuan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Pancasila kelas V sekolah dasar. Media yang dipilih dalam penelitian ini adalah Wordwall dengan format permainan kuis, seperti *quiz*, *match up*, atau *multiple choice*, yang memungkinkan siswa menjawab soal secara interaktif dan menarik. Selain itu, perancangan tampilan media juga dilakukan dengan memperhatikan pemilihan warna, jenis huruf, ilustrasi, tampilan tata letak di susun secara menarik serta disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar agar mampu menciptakan pengalaman penilaian yang interaktif, meningkatkan ketertarikan siswa serta mendorong partisipasi aktif mereka selama proses penilaian berlangsung.

3. ***Development*** (Pengembangan)

Tahap *development* bertujuan untuk mewujudkan rancangan instrument penilaian interaktif menjadi produk yang siap digunakan. Pada tahap ini dilakukan penyusunan instrument penilaian berdasarkan Tingkat kognitif C1, C2 dan C3 yang dibuat dengan 25 butir soal diintegrasikan kedalam platform wordwall berdasarkan desain yang telah dirancang pada tahap sebelumnya. Produk yang telah dikembangkan kemudian melalui proses validasi oleh ahli untuk menilai kesesuaian isi, penyajian, serta kelayakan penggunaannya. Hasil validasi dijadikan sebagai dasar dalam melakukan penyempurnaan proses

sesuai dengan saran dan masukan yang diberikan sehingga instrumen penilaian interaktif yang dihasilkan memiliki kualitas yang lebih baik dan layak diterapkan dalam proses pembelajaran.

4. ***Implementation (Implementasi)***

Tahap *implementation* bertujuan untuk menguji coba media penilaian interaktif berbasis *Wordwall* pada siswa kelas V SD Keleng 02. Pada tahap ini dilakukan uji coba terbatas dengan menggunakan media penilaian interaktif dalam kegiatan pembelajaran Pendidikan Pancasila. Selanjutnya, pengumpulan data kepraktisan dilakukan melalui angket respon guru dan angket respon siswa untuk mengetahui tingkat kemudahan penggunaan, kemenarikan, serta kepraktisan media dalam mendukung proses penilaian pembelajaran.

5. ***Evaluation (Evaluasi)***

Tahap *evaluation* bertujuan untuk menilai kualitas media penilaian interaktif secara keseluruhan. Evaluasi dilakukan melalui evaluasi formatif yang dilaksanakan pada setiap tahapan model ADDIE sebagai upaya perbaikan dan penyempurnaan produk secara bertahap. Selain itu, dilakukan evaluasi akhir produk untuk menentukan respon pengguna, baik guru maupun siswa, sehingga diperoleh kesimpulan mengenai kualitas dan kesiapan media untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

E. Variable Penelitian

Variabel penelitian merupakan aspek atau unsur yang menjadi fokus pengamatan dan pengukuran dalam suatu penelitian, baik secara kuantitatif maupun kualitatif. Variabel digunakan untuk menggambarkan karakteristik atau fenomena yang akan dianalisis guna memperoleh jawaban atau rumusan masalah penelitian. Secara umum variabel penelitian terdiri atas variabel independen, variabel dependen, variabel kontrol dan variabel moderator. Masing masing jenis variabel memiliki fungsi yang berbeda dalam menjelaskan hubungan antarkomponen penelitian serta mendukung penyusunan kerangka penelitian yang sistematis (Hafizah dkk., 2025)

F. Teknik Pengambilan Data

Untuk mendapatkan hasil penelitian yang akurat dan berkualitas pengumpulan data sangat berpengaruh, berikut beberapa Teknik pengambilan data antara lain:

1. Metode wawancara

Wawancara merupakan proses komunikasi interpersonal yang bersifat relasional dan dilakukan secara sengaja dengan tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Kegiatan ini dirancang secara sistematis untuk memperoleh data atau informasi yang dibutuhkan melalui interaksi langsung antara pewawancara dan narasumber dengan menggunakan teknik tanya jawab. Wawancara tidak hanya sekadar percakapan biasa, tetapi merupakan metode pengumpulan data yang menuntut keterampilan komunikasi, kepekaan, serta kemampuan pewawancara dalam menggali informasi secara mendalam.

Melalui wawancara, dapat memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai sikap, pandangan, dan pengalaman narasumber, sehingga data yang dihasilkan lebih akurat dan relevan dengan tujuan penelitian. (Saputri, 2021).

2. Angket atau kuisisioner

Angket atau kuesioner merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab sesuai dengan kondisi dan pendapat mereka. Instrumen ini digunakan untuk memperoleh data secara sistematis, terutama yang berkaitan dengan sikap, persepsi, dan kecenderungan responden terhadap suatu objek atau permasalahan tertentu. Dalam penyusunannya, angket dapat menggunakan berbagai jenis skala pengukuran, seperti skala Likert, skala Guttman, rating scale, dan skala diferensial semantik, yang berfungsi untuk memudahkan dalam mengukur dan menganalisis kecenderungan sikap responden secara kuantitatif. (Damayanti dkk., 2024).

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui kegiatan pengumpulan, pencatatan, dan pengarsipan berbagai dokumen yang didukung oleh bukti yang akurat dan dapat dipertanggungjawabkan. Dokumentasi berfungsi untuk merekam serta mengategorikan informasi penting yang berkaitan dengan suatu kegiatan atau peristiwa dalam berbagai bentuk, seperti tulisan, foto atau gambar, serta rekaman video. Melalui teknik dokumentasi, dapat memperoleh data pendukung yang bersifat faktual dan objektif sehingga dapat memperkuat hasil

penelitian dan melengkapi data yang diperoleh melalui metode lain. (Hasan dkk., 2022).

G. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data adalah alat yang digunakan untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian. Instrumen ini sangat penting karena menentukan tingkat keakuratan dan validitas data yang dikumpulkan. Berdasarkan penjelasan dalam dokumen, instrumen pengumpulan data dapat berupa berbagai perangkat seperti *checklists*, kuesioner, wawancara, dan alat rekam seperti kamera (Daruhadi & Sopiati, 2024).

1. Instrumen penilaian guru

Instrumen ini digunakan untuk mengetahui kelayakan mengenai kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran dan alur tujuan pembelajaran, keakuratan materi, komunikatif, kesesuaian dengan perkembangan siswa.

2. Instrumen respon siswa

Instrumen ini digunakan untuk memperoleh nilai mengenai aspek ketertarikan, materi dan bahasa yang terdapat pada media pembelajaran yang dikembangkan peneliti.

3. Analisis data kualitatif

Analisis data kualitatif digunakan untuk mengolah data berupa saran, kritik, dan masukan yang diperoleh dari ahli media, ahli materi, dan ahli

bahasa, serta hasil observasi dan tanggapan terbuka dari guru dan siswa. Data dianalisis secara deskriptif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil analisis kualitatif digunakan sebagai dasar perbaikan dan penyempurnaan produk media penilaian interaktif.

4. Analisis data kuantitatif

Analisis data kuantitatif digunakan untuk mengolah data hasil validasi ahli, angket respon guru dan siswa, serta hasil tes pengetahuan siswa (Magdalena dkk., 2021).

Tabel 3. 2 Kriteria Data Kuantitatif

Nilai	Kriteria
1,00-0,81	Sangat valid
0,80-0,61	Valid
0,60-0,41	Cukup valid
0,40-0,21	Kurang valid
0,20-0,00	Tidak valid

(Sukma dkk., 2025)

$$V = \Sigma s / [n(c - 1)]$$

Keterangan:

V= Indeks Aiken

S= R-Io (skor yang diberikan oleh validator dikurangi skor terendah dalam kategori

N= jumlah validator

Io= angka penilaian validitas yang terendah

C=angka penilaian validitas yang tertinggi

R=angka yang diberikan dengan kriteria kevalidan media

a. Analisis daya beda butir soal

Tabel 3. 3 Kriteria Daya Beda Butir Soal

Rentang nilai	Kategori
0,00-0,19	Kurang
0,20-0,39	Cukup
0,40-0,69	Baik
0,70-1,00	Sangat baik
negatif	Sangat kurang

(Magdalena dkk., 2021)

Daya beda butir soal adalah kemampuan suatu butir soal untuk membedakan siswa yang memiliki kemampuan tinggi dan kemampuan rendah. Butir soal yang baik akan lebih banyak dijawab benar oleh siswa berkemampuan tinggi dibandingkan siswa berkemampuan rendah.

Keterangan:

D = Indesk daya beda

P_a = Proporsi jawaban benar kelompok atas

P_β = Proporsi jawaban benar kelompok bawah

$$D = P_a - P_\beta$$

b. Analisis tingkat kesukaran

Tabel 3. 4 Kriteria Tingkat Kesukaran

Rentang Nilai	Kategori
0,00-0,30	Sukar
0,31-0,70	Sedang
0,71-1,00	Mudah

(Magdalena dkk., 2021)

Tingkat kesukaran butir soal adalah ukuran yang menunjukkan mudah atau sulitnya suatu soal berdasarkan proporsi siswa yang dapat menjawab soal dengan benar. Tingkat kesukaran tidak ditentukan dari sudut pandang guru, melainkan dari hasil jawaban siswa.

Keterangan:

P = Indeks Tingkat kesukaran

B = Jumlah siswa yang menjawab benar

N = Jumlah seluruh siswa

$$P = \frac{B}{N}$$

c. Analisis reabilitas

Reliabilitas merupakan tingkat konsisten suatu instrumen dalam menghasilkan data yang stabil ketika digunakan untuk mengukur objek yang sama pada kondisi yang sebanding. Suatu instrumen dinyatakan reliabel apabila memberikan hasil pengukuran yang relatif konsisten setiap kali digunakan. Pada penelitian ini, uji reliabilitas dilakukan menggunakan SPSS dengan metode *Cronbach's Alpha*. Koefisien *Cronbach's Alpha* memiliki rentang nilai antara 0 hingga 1, dimana nilai yang semakin tinggi. Instrumen dinyatakan memiliki reliabilitas yang memadai apabila nilai *Cronbach's Alpha* lebih besar dari 0,60 sehingga dapat digunakan sebagai alat ukur dalam penilaian. (Wildan & Rusdiyani, 2023).

Keterangan:

r_{11} = Koefisien reabilitas

k = Jumlah butir soal

$\sum S_i^2$ = Jumlah varians tiap butir soal

S_t^2 = Varians total

$$r_{11} = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t^2} \right)$$

d. Analisis kepraktisan produk

Tabel 3. 5 Kriteria Kepraktisan Produk

Presentase	Kategori
81%-100%	Sangat layak
61%-80%	Layak
41%-60%	Kurang layak
21%-40%	Tidak layak

(Wildan & Rusdiyani, 2023)

Kepraktisan produk merupakan tingkat kemudahan penggunaan, keterlaksanaan, dan kebermanfaatan produk ketika digunakan oleh pengguna, baik guru maupun siswa, dalam proses pembelajaran. Produk dikatakan praktis apabila mudah dioperasikan, tidak memerlukan waktu yang lama, serta dapat digunakan tanpa kendala berarti.

$$\text{Persentase Kepraktisan} = \frac{\text{Skor yang di peroleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil dan Pembahasan

Pengembangan media soal pilihan ganda berbasis digital pada penelitian ini menggunakan model *ADDIE*. Dengan beberapa Langkah yang dilakukan yaitu:

1. *Analyze* (analisis)

Tahap analisis merupakan langkah awal dalam proses pengembangan media pembelajaran, khususnya media soal pilihan ganda berbasis digital. Pada tahap ini fokus untuk mengidentifikasi dan memahami berbagai kebutuhan yang menjadi dasar dalam pengembangan media, sehingga produk yang dihasilkan nantinya benar-benar relevan dan sesuai dengan kondisi pembelajaran di lapangan.

Penelitian ini dilaksanakan di dua sekolah dasar, yaitu SDN Keleng 02 dan SDN Bulupayung 02 pada kelas V. Pemilihan kedua sekolah tersebut didasarkan pada pertimbangan kesesuaian dengan tujuan penelitian serta kondisi pembelajaran yang memungkinkan untuk dilaksanakan pengembangan media berbasis teknologi. Beberapa analisis yang digunakan adalah:

- a. Kurikulum

Kurikulum yang digunakan di SDN Keleng 02 dan SDN Bulupayung 02 adalah kurikulum Merdeka, yang pada pembelajaran berpusat pada peserta didik, penguatan kompetensi, serta pengembangan karakter sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila. Penerapan kurikulum ini

memberikan ruang yang lebih fleksibel bagi guru dalam merancang pembelajaran yang inovatif, kontekstual dan sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik siswa di kelas. Mengacu pada materi Pendidikan Pancasila sebagai fokus utama, pemilihan mata pelajaran ini didasarkan pada pentingnya penanaman nilai-nilai Pancasila sejak dini kepada siswa.

Pada tahap ini juga kurikulum Merdeka, khususnya pada mata pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V. Dengan demikian, media berbasis digital diharapkan dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih interaktif mengkaji capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran dalam, dan mampu meningkatkan belajar siswa.

b. Siswa

Tahap analisis dalam penelitian ini tidak hanya dilakukan melalui pengumpulan data awal, tetapi juga melalui uji coba penggunaan media yang telah dirancang oleh peneliti. Kegiatan analisis ini dilaksanakan dengan cara memberi soal pilihan ganda berbasis digital kepada siswa kelas V di SDN Keleng 02 dan SDN Bulupayung 02 yang jumlah totalnya 51 siswa. Pelaksanaan uji coba dilakukan dengan meminta siswa mengerjakan soal yang telah disusun dengan capaian pembelajaran pada mata pembelajaran Pendidikan Pancasila. Hasil yang diperoleh kemudian dianalisis untuk mengetahui tingkat pencapaian nilai siswa. Berdasarkan hasil analisis, ditemukan bahwa nilai yang diperoleh siswa melalui penggunaan *wordwall* cenderung lebih baik dibandingkan dengan

penggunaan soal konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa media berbasis digital memiliki potensi dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Guru

Subjek dalam penelitian ini adalah guru kelas V SDN Keleng 02 yang berperan sebagai informasi dalam tahap analisis. Diperoleh informasi bahwa minat belajar siswa terhadap mata Pelajaran Pendidikan Pancasila tergolong rendah. Hal ini disebabkan oleh proses pembelajaran yang cenderung monoton dan guru lebih sering menggunakan metode ceramah. Selain itu evaluasi pembelajaran masih menggunakan soal konvensional (*paper based test*) yang kurang variative dan kurang menarik bagi siswa.

2. *Design* (desain)

Tahap desain merupakan tahap perancangan awal dalam pengembangan ini. Pada tahap ini menyusun secara sistematis rancangan instrumen penilaian yang akan di kembangkan agar sesuai dengan tujuan pembelajaran siswa kelas 5 SD.

a. Tujuan penilaian

Berdasarkan hasil analisis pelaksanaan penilaian pembelajaran pada SDN Keleng 02 pada dasarnya tidak mengalami kendala, hal ini karena guru memanfaatkan sistem penilaian secara manual (offline) dengan sistem digital (online). Guru tetap mencatat nilai siswa dalam bentuk catatan tertulis sebagai arsip, namun di sisi lain juga memanfaatkan aplikasi penilaian untuk memasukan dan mengelola nilai secara langsung.

Meskipun sistem penilaian di SDN Keleng 02 telah memanfaatkan teknologi digital untuk pengelolaan nilai, namun menemukan bahwa di Pelajaran Pendidikan Pancasila ini belum pernah di terapkan media penilaian digital dalam bentuk kuis online. Selama ini, proses evaluasi pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan soal konvensional yang dikerjakan secara tertulis.

Kondisi ini menunjukkan bahwa teknologi dalam pembelajaran masih terbatas pada tahap pengelolaan nilai, belum sampai pada tahap pelaksanaan evaluasi yang interaktif dan berbasis digital

b. Menentukan indikator soal

Indikator yang disusun oleh yaitu berdasarkan kompetensi yang harus dicapai oleh siswa sesuai dengan capaian pembelajaran dalam kurikulum Merdeka, khususnya pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V. Penyusunan indikator ini bertujuan untuk memastikan bahwa setiap butir soal yang dikembangkan memiliki keterkaitan yang jelas dengan tujuan pembelajaran serta mampu mengukur siswa.

Indikator yang dirumuskan oleh meliputi pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila, pemahaman semboyan Bhineka Tunggal Ika, kemampuan menyebutkan bentuk keberagaman budaya di Indonesia, menentukan Upaya pelestarian budaya, serta mengidentifikasi budaya daerah. Indikator ini disusun secara sistematis dengan mempertimbangkan Tingkat pemahaman yang kognitif siswa, sehingga soal yang dihasilkan

tidak hanya menguji aspek pengetahuan, tetapi juga pemahaman dan penerapan dalam kehidupan sehari-hari

c. Menyusun kisi kisi instrumen penilaian

Penyusunan kisi kisi soal berfungsi sebagai pedoman utama merancang butir soal secara sistematis dan terarah. Menyusun kisi kisi ini untuk memastikan bahwa setiap soal yang dikembangkan memiliki keterkaitan yang jelas dengan capaian pembelajaran serta indikator yang telah ditetapkan.

Kisi kisi yang disusun memuat komponen penting, diantaranya capaian pembelajaran, indikator soal, level kognitif serta bimer soal. Setiap komponen tersebut memiliki peran yang saling berkaitan dalam mendukung ketercapaian tujuan penilaian. Capaian pembelajaran menjadi acuan utama dalam menentukan kompetensi yang harus dikuasai siswa, sementara indikator soal berfungsi sebagai penjabaran yang lebih spesifik. Level kognitif digunakan untuk mengklasifikasi Tingkat kemampuan berpikir yang diukur.

Berdasarkan kisi kis yang sudah dikembangkan, level kognitif yang digunakan dalam penelitian ini mencakup Tingkat C1 (mengingat), C2 (memahami), hingga C3 (menerapkan). Penggunaan variasi level kognitif ini menunjukkan bahwa instrumen penilaian tidak hanya berfokus pada kemampuan siswa dalam mengingat, tetapi juga mengukur sejauh mana mereka mampu memahami serta menerapkan konsep dalam konteks kehidupan sehari-hari.

d. Mengembangkan butir soal

Peneliti mengembangkan butir soal sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan. Pengembangan butir soal ini dilakukan dengan mengacu pada setiap komponen dalam kisi kisi, sehingga setiap soal yang dihasilkan memiliki keterkaitan yang jelas dengan capaian pembelajaran, indikator, serta level kognitif yang ingin diukur.

Dalam proses penyusunan, memperhatikan penggunaan bahasa yang sederhana, komunikatif dan mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar, khususnya kelas V. pemilihan bahasa yang tepat menjadi hal penting agar peserta didik tidak mengalami kesulitan dalam memahami maksud soal sehingga hasil penilaian benar benar mencerminkan kemampuan yang dimiliki.

e. Bentuk penilaian

Peneliti menetapkan bentuk penilaian yang akan dikembangkan yaitu penilaian interaktif berbasis kuis digital. Pemilihan bentuk ini didasarkan pada kebutuhan untuk menghadirkan proses evaluasi yang lebih inovatif dan sesuai dengan perkembangan teknologi dalam pembelajaran. Penilaian dirancang agar dapat diakses melalui perangkat digital, seperti smartphone maupun computer sehingga memudahkan siswa dalam mengerjakan soal kapanpun dan dimanapun. Hal ini sekaligus menjadi alternatif dari metode penilaian konvensional yang selama ini cenderung kurang menarik bagi siswa.

Desain penilaian interaktif yang dikembangkan tidak hanya berfokus pada isi soal, tetapi juga memperhatikan aspek tampilan dan pengalaman pengguna. Merancang media ini dengan tampilan visual yang tidak membosankan dan menarik bagi siswa. Selain itu, sistem dalam kuis digital ini dilengkapi dengan fitur skor otomatis, sehingga siswa dapat langsung mengetahui hasil yang diperoleh setelah menyelesaikan soal.

Pedoman penskoran disusun sebagai acuan dalam proses penilaian untuk menjamin objektivitas dan konsistensi hasil evaluasi. Pada instrumen soal pilihan ganda, setiap jawaban yang benar diberikan skor 1, sedangkan jawaban yang salah diberikan skor 0. Sistem penskoran ini dirancang secara sederhana namun tetap efektif sehingga memudahkan guru dalam melakukan pengolahan nilai secara cepat, tepat dan akurat.

3. *Development* (pengembangan)

Tahap pengembangan merupakan tahap lanjutan yang bertujuan untuk merealistikan rancangan penilaian interaktif menjadi produk yang siap digunakan. Pada tahap ini, mengembangkan instrumen penilaian sekaligus melakukan uji kelayakan melalui validasi isi.

a. Mengembangkan instrumen penilaian

Peneliti mengembangkan instrumen penilaian berupa 25 butir soal pilihan ganda pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi Keberagaman Budaya dalam Bingkai Bhinneka Tunggal Ika. Penyusunan instrumen ini dilakukan secara sistematis dengan mengacu pada indikator

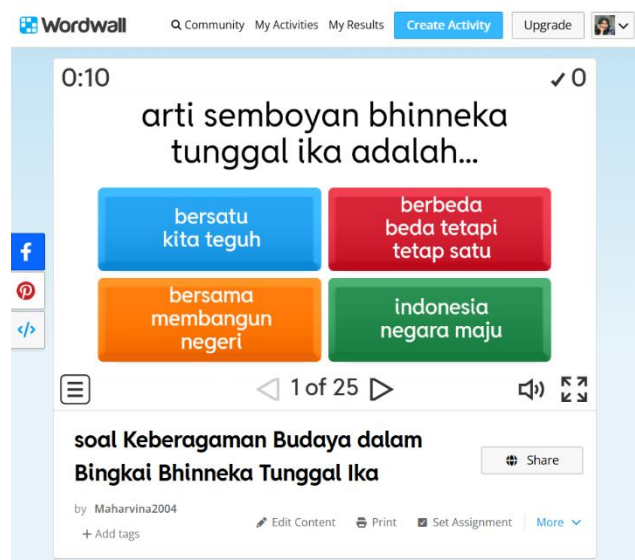
yang telah dirumuskan sebelumnya, sehingga setiap butir soal memiliki keterkaitan yang jelas dengan kompetensi yang ingin dicapai oleh siswa.

Setiap butir soal disusun berdasarkan Tingkat kognitif yang telah ditentukan yaitu C1 (mengingat), C2 (memahami), C3 (menerapkan). Soal pada Tingkat C1 bertujuan mengukur kemampuan siswa dalam mengingat informasi dasar terkait keberagaman budaya. Tingkat C2 digunakan untuk menilai pemahaman siswa terhadap konsep, seperti makna Bhinneka Tunggal Ika dan sikap toleransi. Sementara itu Tingkat C3 mengukur kemampuan siswa dalam menerapkan konsep yang telah dipelajari dalam berbagai situasi kehidupan sehari-hari. Pengelompokan Tingkat telah dipelajari dalam berbagai situasi kehidupan sehari-hari. Pengelompokan Tingkat kognitif tersebut memungkinkan instrumen penilaian tidak hanya mengukur kemampuan mengingat tetapi juga pemahaman dan penerapan secara bertahap. 25 butir soal pilihan ganda yang disusun berdasarkan indikator pembelajaran diharapkan mampu memberikan gambaran yang lebih akurat mengenai penguasaan materi siswa serta mendukung penilaian yang objektif dan sesuai dengan capaian pembelajaran Pendidikan Pancasila.

- b. Pengembangan media penilaian interaktif berbasis digital menggunakan platform *wordwall*

Pada tahap ini melakukan tahap pengembangan, seluruh butir soal yang telah disusun sebelumnya diinput ke dalam sistem dengan memilih template kuis yang sesuai, seperti *quiz* atau *gameshow*, sehingga penyajian

soal menjadi lebih variative dan menarik bagi siswa. Dalam proses pengembangan media, memperhatikan beberapa komponen penting agar media yang dihasilkan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.



Gambar 4. 1 Contoh Tampilan Soal

- 1) Tampilan soal dan pilihan jawaban dirancang secara jelas, sederhana dan mudah dipahami
- 2) Penggunaan warna serta tata letak disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas 5, sehingga mampu menarik perhatian tanpa mengganggu fokus belajar.
- 3) Sistem skor otomatis diatur untuk memudahkan proses penilaian, sehingga hasil yang diperoleh siswa dapat langsung diketahui setelah menyelesaikan kuis.
- 4) Media dilengkapi dengan fitur umpan balik secara langsung yang memungkinkan siswa mengetahui jawaban benar maupun salah serta memahami letak kesalahannya.

c. Validasi isi

1) Data kuantitatif

Presentase validitas isi dihitung menggunakan rumus:

$$V = \Sigma s / [n(c - 1)]$$

Berdasarkan hasil validasi, diperoleh:

Jumlah skor yang diperoleh = 86

Jumlah skor maksimum = 100

Maka perhitungan validitas yaitu:

$$V = \Sigma s / [n(c - 1)]$$

$$s = 86 - 25 = 61$$

$$V = \frac{61}{25(4-1)} = \frac{61}{75} = 0,81$$

$$V = 0,81$$

Maka nilai 0,81 termasuk kategori sangat valid sehingga instrumen layak digunakan dalam penelitian.

2) Data kualitatif

Pada penyajian data kualitatif ahli materi terhadap media pembelajaran pilihan ganda berbasis *wordwall* mata Pelajaran Pendidikan Pancasila untuk kelas V SD tidak memberikan kritik dan saran untuk merevisi.

d. Analisis reliabilitas

Hasil perhitungan reliabilitas menggunakan SPSS:

Tabel 4. 1 Reliability Statistics

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.983	25

Dari hasil pengujian reliabilitas pada table di atas dapat diketahui bahwa berdasarkan dari jawaban responden pada variable penelitian diperoleh nilai *Cronbach's alpha* $0,881 > 0,6$ maka terbukti *reliable*.

4. *Implementation* (implementasi)

Tahap implementasi merupakan tahap penerapan produk penilaian interaktif yang telah dikembangkan dan dinyatakan layak melalui proses validasi isi. Pada tahap ini, penilaian interaktif berbasis *wordwall* diterapkan secara langsung kepada siswa kelas 5 SD dalam kegiatan evaluasi pembelajaran mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi Keberagaman Budaya dalam Bingkai Bhinneka Tunggal Ika.

a. Persiapan implementasi

Peneliti terlebih dahulu melakukan koordinasi dengan guru kelas 5 SD yaitu guru dari SDN keleng 02, Bapak Zaenul Mustaqin dan dari SD N Bulupayung 02, Ibu Silve Rosana Puspita Dewi waktu yang dilaksanakan di SDN Keleng 02 tanggal 15 april 2026, di SDN Bulupayung 02 16 april 2026. Implementasi dilakukan setelah materi sudah pernah di pelajari oleh siswa sebelumnya.

Selain itu menyiapkan sarana dan prasarana pendukung, seperti laptop dan smartphone serta jaringan internet yang stabil untuk mengakses media penilaian interaktif berbasis *wordwall*. Memastikan seluruh perangkat digunakan dengan baik agar proses implementasi berjalan lancar.

b. Pelaksanaan penilaian interaktif

Peneliti memberikan arahan dan penjelasan kepada siswa mengenai tata cara penggunaan media berbasis *wordwall*. Pada tahap ini memberikan panduan secara langsung terkait Langkah Langkah mengakses tautan kuis, cara memilih jawaban, serta penjelasan mengenai batas waktu pengerjaan soal. Kegiatan ini dilakukan agar siswa memahami prosedur penggunaan media sehingga proses penilaian dapat berlangsung dengan lancar dan tertib.

Setelah arahan diberikan, siswa diminta untuk mengerjakan 25 butir soal pilihan ganda secara mandiri. Soal soal yang disajikan telah disusun berdasarkan indikator pembelajaran pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila. Selain itu, setiap soal juga telah disesuaikan dengan level kognitif C1 (mengingat), C2 (memahami) dan C3 (menerapkan), sehingga mampu mengukur kemampuan siswa secara bertahap.

Selama pelaksanaan penilaian berlangsung, siswa terlihat antusias dan aktif dalam mengikuti kegiatan. Tampilan media yang interaktif, penggunaan fitur kuis digital, serta adanya sisrem skor otomatis membuat siswa lebih tertarik dibandingkan dengan menggunakan soal konvensional. Peneliti memperoleh Gambaran bahwa penggunaan media digital berbasis *wordwall* mampu menciptakan suasana evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

c. Penggunaan media *wordwall* dalam penilaian

Media *wordwall* digunakan sebagai sarana penilaian interaktif karena memiliki tampilan yang menarik serta mudah digunakan oleh siswa.

Dalam media ini, soal di sajikan secara digital dengan kombinasi warna, teks, dan fitur interaktif yang mampu menarik perhatian siswa selama proses evaluasi berlangsung. Tampilan yang sederhana namun interaktif membuat siswa lebih tertarik dalam mengerjakan soal dibandingkan dengan penggunaan penilaian konvensional berbasis kertas.

Wordwall menyediakan sistem skor otomatis yang memudahkan proses penilaian. Melalui fitur tersebut, hasil pengerjaan siswa diketahui secara langsung setelah kuis selesai dikerjakan. Hal ini memberikan kemudahan bagi guru dalam melakukan evaluasi hasil belajar secara cepat dan efisien. Tidak hanya itu, media *wordwall* juga dilengkapi dalam fitur umpan balik yang membantu siswa mengetahui jawaban yang benar maupun salah setelah menyelesaikan soal. Dengan adanya umpan balik secara langsung siswa dapat memahami letak kesalahan serta memperbaiki pemahaman terhadap materi yang dipelajari.

d. Aktivitas dan respons siswa

Siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mengikuti kegiatan interaktif berbasis *wordwall*. Hal tersebut terlihat dari keaktifan siswa saat mengakses media, memperhatikan instruksi yang diberikan serta menyelesaikan soal dengan penuh semangat. Siswa tampak lebih terlihat secara aktif selama proses evaluasi berlangsung.

Tampilan media yang interaktif serta penyajian soal dalam bentuk kuis digital membuat suasana evaluasi menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton. Sebagian besar siswa memberikan respons positif terhadap

penggunaan *wordwall* karena dianggap lebih menarik, mudah digunakan, dan mampu memberikan pengalaman belajar yang berbeda dari biasanya.

e. Hasil implementasi

1) Analisis respon siswa

Tabel 4. 2 Analisis Data Kuantitatif Hasil Penilaian Siswa

No	Siswa	X	Xi	Presentase %	Tingkat kelayakan
1.	Sempel 1	42	60	70,00	Layak
2.	Sempel 2	52	60	86,67	Sangat layak
3.	Sempel 3	49	60	81,67	Sangat layak
4.	Sempel 4	49	60	81,87	Sangat layak
5.	Sempel 5	42	60	70,00	Layak
6.	Sempel 6	46	60	76,67	Layak
7.	Sempel 7	52	60	86,67	Sangat layak
8.	Sempel 8	44	60	73,33	Layak
9.	Sempel 9	42	60	70,00	Layak
10.	Sempel 10	46	60	76,67	Layak
	Analisis seluruh data	464	600	77,33	Layak

Hasil analisis respon siswa dapat dihitung menggunakan rumus

dibawah ini:

$$\text{Persentase Kepraktisan} = \frac{\text{Skor yang di peroleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase Kepraktisan} = \frac{464}{600} \times 100\% = 77,33 \%$$

2) Analisis respon guru

Tabel 4. 3 Analisis Data Kuantitatif Hasil Penilaian Guru

No	Guru	X	Xi	Presentase %	Tingkat kelayakan
1.	Guru 1	36	40	90	Sangat layak
2.	Guru 2	35	40	87,5	Sangat layak
	Analisis seluruh data	71	80	88,75	Sangat layak

Hasil analisis respon guru dapat dihitung menggunakan rumus dibawah ini:

$$\text{Persentase Kepraktisan} = \frac{\text{Skor yang di peroleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase Kepraktisan} = \frac{71}{80} \times 100\% = 88,75 \%$$

Maka hasil uji kepraktisan ini menunjukkan analisis respon siswa mendapatkan hasil 77,33 % yang di cocokan dengan table kepraktisan termasuk dalam layak. Namun respon guru mendapatkan hasil 88,75% jika di cocokan dengan table keprktisan masuk dalam kategori sangat layak.

5. *Evaluation* (evaluasi)

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir dalam model pengembangan ADDIE yang bertujuan untuk menilai kualitas serta kelayakan media penilaian interaktif berbasis *wordwall* yang telah dikembangkan. Pada tahap ini dilakukan peninjauan terhadap seluruh proses pengembangan, mulai dari analisis, perancangan, pengembangan hingga implementasi guna memastikan produk yang dihasilkan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan siswa. Evaluasi dilakukan secara formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilaksanakan selama proses pengembangan melalui kegiatan validasi oleh ahli materi. Masukan yang diperoleh digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan pada aspek tampilan, penggunaan bahasa, serta penyusunan soal agar lebih sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Sementara itu, evaluasi sumatif dilakukan setelah media diterapkan dalam pembelajar untuk mengetahui Tingkat keberhasilan penggunaanya. Hasil evaluasi menunjukkan

bahwa media penilaian interaktif berbasis *wordwall* memiliki Tingkat validitas yang baik serta memperoleh respons positif dari guru dan siswa. Media ini dinilai mudah digunakan, menarik, dan mampu membantu proses penilaian menjadi lebih efektif melalui sistem penilaian otomatis. Selain itu, penggunaan *wordwall* juga meningkatkan partisipasi dan antusiasme siswa saat mengerjakan soal.

B. Pembahasan

1. Konstruksi Penilaian Interaktif

Konstruksi penilaian interaktif adalah media pembelajaran interaktif biasanya terdiri dari beberapa komponen atau halaman yang membangun sebuah sistem penilaian langsung dalam media itu sendiri (Jusirwan dkk., 2024). Pembahasan pada bagian ini berfokus pada proses pengembangan produk penilaian interaktif berbasis digital menggunakan platform *wordwall*. Konstruksi penilaian dilakukan berdasarkan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Instrumen penilaian disusun berdasarkan capaian pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Keberagaman Budaya dalam Bingkai Bhinneka Tunggal Ika untuk siswa kelas V sekolah dasar.

Soal-soal yang dikembangkan terdiri atas 25 butir pilihan ganda yang disesuaikan dengan indikator pembelajaran dan kemampuan kognitif siswa pada Tingkat C1 (mengingat), C2 (memahami), dan C3 (menerapkan) (Izzah dkk., 2025). Selanjutnya soal diintegrasikan ke dalam platform *wordwall*

sehingga menghasilkan media penilaian yang interaktif, menarik, dan mudah digunakan oleh guru maupun siswa.

2. Kualitas Penilaian Interaktif

Kualitas penilaian produk merujuk pada sejauh mana media pembelajaran interaktif memenuhi kriteria kelayakan dan efektivitas sebagai media pembelajaran. Penilaian kualitas ini dilakukan melalui validasi dan respon dari beberapa pihak dengan menggunakan instrumen seperti lembar validasi dan angket (Jusirwan dkk., 2024).

Kualitas penilaian interaktif ditinjau dari hasil analisis butir soal dan reliabilitas instrumen (Maulana, 2023). Berdasarkan hasil analisis Tingkat kesukaran, diperoleh nilai indeks kesukaran berkisaran antara 0,68 sampai 0,92. Sebagian besar butir soal berada pada kategori mudah, yang menunjukkan bahwa materi pembelajaran dapat dipahami dengan baik oleh siswa. Hasil analisis daya pembeda menunjukkan nilai kisaran antara -0,194 sampai 0,458. Beberapa butir soal memiliki daya pembeda kategori baik sehingga mampu membedakan siswa yang berkemampuan tinggi dan rendah.

Selain itu, hasil uji reliabilitas menggunakan SPSS menunjukkan *Cronbach's Alpha sebesar 0,983*. Nilai tersebut termasuk kategori sangat tinggi sehingga instrumen penilaian dapat dinyatakan reliabel dan konsisten dalam mengukur kemampuan siswa.

3. Kepraktisan Penggunaan Penilaian Interaktif

Kepraktisan penggunaan penilaian interaktif berbasis digital menggunakan platform *wordwall* dapat dilihat dari kemudahan penggunaannya

oleh guru dan siswa selama proses pembelajaran. Penilaian interaktif yang dikembangkan harus mudah di akses, dipahami dan dioperasikan tanpa menimbulkan kesulitan bagi pengguna (Kumalasani, 2022).

Kepraktisan penggunaan penilaian interaktif diukur mealalui angket respon siswa dan guru setelah implementasi produk (Basrina dkk., 2023). Hasil analisis menunjukkan bahwa respon siswa memperoleh presentase kepraktisan 77,33% dengan kategori layak. Sementara respon guru memperoleh presentase sebesar 88,75% dengan kategori sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penilaian interaktif berbasis *wordwall* mudah digunakan, menarik dan membantu proses evaluasi pembelajaran. Guru merasa terbantu karena sistemn penilaian dilakukan secara otomatis sehingga lebih efesien dalam mengolah hasil evaluasi, siswa juga menunjukkan antuasiasme yang tinggi karena tampilan *wordwall* yang menyenangkan.

C. Keterbatasan Penelitian

1. Penelitian ini hanya dulaksanakan pada siswa kelas V SDN Keleng 02 dan SDN Bulupayung 02 sehingga hasil penelitian ini belum dapat digeneralisasikan untuk seluruh sekolah yang memiliki karakteristik siswa,sarana dan kodisi pembelajaran yang berbda
2. Produk yang dikembangkan hanya berfokus pada materi keberagaman budaya dalam Bingkai Bhinneka Tunggal Ika pada materi pembelajaran Pendidikan Pancasila. Oleh karena itu penggunaan *wordwall* pada materi lain belum dapat diketahui secara menyeluru

BAB V

SIMPULAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan mendapatkan hasil penelitian dari uji ahli dan uji lapangan, dapat disimpulkan yaitu:

1. Konstruksi penilaian interaktif berbasis digital dikembangkan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analyze, design, development, implementation, dan evaluation. Produk yang dihasilkan berupa penilaian interaktif berbentuk nkuiz digital yang terdiri atas 25 butir soal pilihan ganda yang disusun berdasarkan capaian pembelajaran, indikator pembelajaran, serta level kognitif.
2. Kualitas penilaian interaktif berbasis digital menunjukkan hasil yang sangat baik. Berdasarkan validasi isi diperoleh nilai validitas sebesar 0,81 yang termasuk kategori sangat valid sehingga layak digunakan dalam penelitian. Hasil uji reliabilitas memperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,982 yang termasuk kategori sangat tinggi sehingga instrumen dinyatakan reliabel dan konsisten.
3. Penilaian interaktif berbasis digital memperoleh respons positif dari guru dan siswa. Hasil analisis angket respons siswa memperoleh presentase sebesar 77,33% dengan kategori layak, namun nrespons guru memperoleh presentase sebesar 88,75% dengan kategori sangat layak.

B. Saran

1. Bagi guru: guru disarankan memanfaatkan platform *wordwall* sebagai alternatif media penilaian karena dapat menggunakan minat dan keterlibatan siswa dalam kegiatan evaluasi.
2. Bagi sekolah: sekolah diharapkan mendukung penggunaan media penilaian berbasis digital dengan menyediakan sarana dan orasarana yang memadai.
3. Bagi peneliti selanjutnya: penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penilaian interaktif berbasis *wordwall* pada materi, mata Pelajaran dan jenjang Pendidikan yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, G. H., Ratnasari, D., Amin, A., Yuliani, E., & Liandara, N. (2022). Penilaian Autentik pada Kurikulum Merdeka Belajar dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5685–5699.
- Adetia, A., Hidayat, S., & Nuryadin, A. (2025). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(3), 2191–2200. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i3.3495>
- Aisyah, S. N., Setyawati, R. C., Hidayat, O. S., Chandra, N., & Utami, M. (2024). Analisis Kebutuhan Media Interaktif Ludo Digital Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V SD. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9, 956–961.
- Angkat, S. A., Wardhani, S., & Syahrial, S. (2024). Konsep Penilaian Autentik dalam Evaluasi Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 3, 1–13.
- Apriani, A., Septiani, I., & Izzah, L. (2022). Implementasi Pendidikan Pancasila di SD Negeri Bakulan. *JIndonesian Ournal of Elementary Education*, 1(2).
- April, V. N. (2024). Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarnegaraan Melalui Pendekatan Saintifik Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 160 penyempurnaan kurikulum secara berturut-turut . Penerapan Kurikulum 2013 merupakan. : : *Jurnal Inovasi Pendidika*, 1(2).
- Arifin, S., Kusumah, M. A., Melati, H., Yusrifal, S. A., Tasikmalaya, U. S., Barat, J., Author, C., & Arifin, S. (2023). The Importance of Pancasila Education as Learning Material in Higher Education Pentingnya Pendidikan Pancasila sebagai Materi Pembelajaran di Perguruan Tinggi. *Indonesian Journal of Educational Science and Technology (Nurture)*, 2(2), 207–214.
- Aulia, E. R. N., & Dewi, D. A. (2021). Edukasi Tematik: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Website Pentingnya Pendidikan Karakter pada Anak SD sebagai Bentuk Implementasi PKN. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*,

2(2), 43–53.

- Bambang Yuniarto, Marwah lama'atushabakh, Maryanto, A. H. (2022). Sosains jurnal sosial dan sains. *Jurnal Sosial Dan Sains*, 2, 1170–1178.
- Basrina, Y., Afryansih, N., & Febriani, T. (2023). Pengembangan Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Wizer . Me pada Mata Pelajaran IPS di MTs Darussalam Aryojeding. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Geografi*, 8(1), 31–38.
- Bhughe, K. I., & Timur, N. T. (2022). Peran Guru Pendidikan Pancasila Dan Karakter Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Kewarganegaraan*, 19(September), 113–125. <https://doi.org/10.24114/jk.v19i2.36954>
- Chan, F., Budiono, H., & Setiono, P. (2021). Berbasis Keterampilan Proses Dasar. *Elementary School Education Journal*, 3, 9–17.
- Damayanti, R., Huda, N., Hermina, D., Jl, A., No, A. Y., Bunga, K., Tim, K. B., Banjarmasin, K., & Selatan, K. (2024). Pengolahan Hasil Non-Test Angket , Observasi , Wawancara Dan Dokumenter. *Student Research Journal*, 3.
- Daruhadi, G., & Sopiati, P. (2024). Pengumpulan Data Penelitian. *Jurnal Cendekia Ilmiah*, 3(5), 5423–5443.
- Di, P., Sekolah, T., Fernanda, S. A., Fernica, V. O., & Pratama, M. B. (2025). Penerapan Evaluasi Autentik Dalam Pembelajaran Pendidikan. *Jurnal Penelitian Nusantara*, 1, 334–340.
- Ginting, F. B., Wesnina, W., & Soeprijanto, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajarana Pola Konstruksi Busana Wanita Dalam Bentuk Vidio Animasi Interaktif. *Journal of Animation and Games Studies*, 8(1), 1–26.
- Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint. 1(1), 291–299.
- Hafizah, N., P, T. C. P., & Sari, M. (2025). Identifikasi Variabel Penelitian , Jenis Sumber Data Dalam Penelitian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Humaniora*, 586–596.
- Hasan, H., Informasi, S., Vidio, D., & Pendahuluan, I. (2022). Pengembangan sistem informasi dokumentasi terpusat pada stmik tidore mandiri. *Jurnal Sistem Informasi Dan Komputer*, 2(1), 23–29.
- Hasanah, A., & Faizah, S. (2024). Tinjauan Literatur Pengembangan Instrumen

- Penilaian Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS) Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar. *Journal of Education Research*, 5(4), 5788–5796.
- Heru, T., & Nurgiansah. (2021). Pendidikan Pancasila Sebagai Upaya Membentuk Karakter Jujur. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 9(1), 33–41.
- Izzah, A. N., Salwa, S., Azizah, L., Ekawati, R., & Rufiana, I. S. (2025). Eksplorasi Analisis Butir Soal Bahasa Indonesia di Kelas II Sekolah Dasar Berdasarkan Taksonomi Bloom. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia*, 5, 1031–1043.
- Jusirwan, S., Wijaya, I., & Yunus, Y. (2024). Perencanaan dan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Adobe Animate CC Berbasis Android pada Mata Pembelajaran Dasar-Dasar Teknik Konstruksi Dan Perumahan. *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, 8(2), 2423–2428.
- Kumalasani, M. P. (2022). Kepraktisan Penggunaan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD Maharani Putri Kumalasani PGSD Universitas Muhammadiyah Malang Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) bergerak secara dinamis seiring dengan perkembangan zam. *Jurnal Pendidikan*, 2(1), 1–11.
- Lestari, S. O., & Kurnia, H. (2022). Peran pendidikan Pancasila dalam pembentukan karakter. *Jurnal Citizenship*, 5(1), 25–32. <https://doi.org/10.12928/citizenship.v5i2.23179>
- Made, N., Sukma, A., Ardana, I. M., Gusti, P. I., & Sudiarta, P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berdiferensiasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4, 547–560.
- Magdalena, I., Fauziah, S. N., Faziah, S. N., & Nupus, F. S. (2021). Analisis Validitas, Reabilitas tingkat Kesulitan Dan Daya Beda Butir Soal Ujian Akhir Semester Tema 7 Kelas III SDN 1 Sepatan. *Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3, 198–214.
- Mandalika, W. P. F., Priyanti, B. A., Puspitasari, L. M., Purwani, M. A., Sundari, N. D., & Susanti, M. M. I. (2024). Analisis Rancangan Modul Ajar Kurikulum Merdeka Pendidikan Pancasila Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, XII(April),

69–79.

- Maulana, H. (2023). Analisis Kualitas Instrumen Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Media Digitalisasi Untuk Memotivasi Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Bhinneka Tunggal Ika*, 1(4).
- Megasaria, D. C., Cahyantib, Y. R., & Rahmawati, I. (2024). Penggunaan Aplikasi Wordwall Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Di SD Negeri 2 Jabung. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling*, 2(2), 316–319.
- Mohamad, A. (2023). Konsep Penanaman Sikap Sosial Pada Siswa Melalui Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Journal of Education and Teaching Learning*, 1(1), 21–26.
- Mukarromah, A. S. P. F., Waliyyudin, U., Ikhsanti, H. D., E, F. M., Fadhlan, T. A., & Fa, S. (2023). Sistem informasi Pengenalan Hewan Berbasis Multimedia Interaktif. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 6, 33–43.
- N.W. Pastini, I.N. Jampel, & N.K. Widiartini. (2022). Pengaruh Implementasi Model Pembelajaran Learning Cycle 7E Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Dengan Pengendalian Motivasi Belajar. *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan Indonesia*, 12(1), 14–24. <https://doi.org/10.23887/jpepi.v12i1.854>
- Pradana, R., & Setiyono, J. (2021). Peran Pendidikan Pancasila Terhadap Pencegahan Penyebaran Terorisme Di Kalangan Pelajar. *Jurnal Pembangunan Hukum Indonesia*, 3.
- Pratiwi, N. T. (2021). Analisis Implementasi Pendidikan Pancasila Sebagai Pendidikan karakter Di SD Negeri 002 Tanjungpinang Barat. *Indonesian Journal of Educational Develepment*, 2(November), 439–449. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5681214>
- Putri, D. N. S., Islamiyah, F., Andini, T., & Marini, A. (2022). Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif terhadap hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 365–376.
- Putri, N. M., & Hamimah. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Wordwall Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) pada Pembelajaran

- IPA. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 3(1), 95–99. <https://doi.org/10.58737/jpled.v3i1.99>
- Rachma1, A. F., Iriani2, T., & Handoyo, S. S. (2023). Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan Reinforcement. *Jurnal Pendidikan West Science*, 01(08), 506–516.
- Ragin, G., Magdalena, I., & Puspita, D. R. (2022a). Analisis Soal Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Pada Soal Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Pancasila Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 08.
- Ragin, G., Magdalena, I., & Puspita, D. R. (2022b). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Powerpoint dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6, 8792–8799.
- Rahmadani, R., Sofa, I. M., Arianti, N., Juita, R., Yuni, R., & Hidayat, H. (2025). Pendekatan-pendekatan Dalam evaluasi Hasil Belajar Di Tingkat pendidikan Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10.
- Razabi, M. R., Rahmi, R. S., & Mulyani, S. (2024). Pengembangan Manajemen Penilaian Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7, 1788–1796.
- Reinita, R., & Hanifah, H. (2025). Validitas Media Interaktif Scratch Menggunakan Model Problem Based Learning Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar. *Journal of Research and Investigation in Education*, 55–64. <https://doi.org/10.37034/residu.v3i2.201>
- Reinita, R., & Sespen, A. P. (2024). Pengembangan Media Interaktif Wordwall pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Elemen NKRI Sekolah Dasar. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 10(1), 534–538. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v10i1.1379>
- Ridiyanto, S. W. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Flipbook Pada Mata Pelajaran Pendidikan Peserta Didik Kelas IV SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(1), 384–399.
- Rinny Sartika, J. N. (2024). Peran Pendidikan Pancasila Dalam Implementasi Pendidikan Karakteristik Di Era 4.0. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09.

- Rival, S., & Rahmat, A. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Matematika Untuk Pemahaman Konsep Dasar Matematika Bagi Mahasiswa Jurusan S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 03(1), 57–68.
- Rochmadi, N. W., Hanafi, Lila, M. M. N., & Priyana, W. D. (2025). Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis Pendagogical Content Knowledge Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila. *Jurnal Civic Hukum*, 10(2), 136–149.
- Sahanata, M., Asiani, R. W., Syahputri, E. D., & Pradani, A. P. (2022). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Wordwall Aplikasi Sebagai Sarana Menciptakan Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1, 11–21.
- Saputri, M. E. (2021). wawancara. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*.
- Subhaktiyasa, P. G. (2024). Menentukan Populasi dan Sampel : Pendekatan Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9, 2721–2731.
- Sukma, Y. H., Rahmahtsilvia, R., Iswari, M., Mahdi, A., & Setiawan, R. (2025). Analisis Indeks Aiken pada Uji Validitas Isi Instrumen Validasi Emotion Detection Tool bagi Anak Gangguan Spektrum Autisme. *Jurnal Pendidikan Kebutuhan Khusus*, 9(2), 93–103.
- Suprihatien, T., Rafiah, A., Iqtiran, fajru dalalatul, Widyaningsih, P. R., & Risnita. (2023). Meta Analisis Evaluasi Hasil Belajar Ranah Kognitif, Afektif dan Psikomotor Pada Pembelajaran Sinkronus Dan Asinkronus. *Jurnal Inovasi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 3(4), 242–248.
- Susilawati, W. O., Guru, P., Dasar, S., & Indonesia, U. D. (2023). Pengembangan Tes Formatif dan Sumatif Pendidikan Pancasila dalam Kurikulum Merdeka di Kelas IV Di Tingkat Sekolah Dasar. *Journal Of Social Science Research*, 3, 8402–8415.
- Syafiq, A., & Muhammad. (2022). Pengembangan Media Interaktif pada Pembelajaran Jaringan komputer Study Kasus: SMK BINA KARYA PACITAN. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*.
- Triyani, R. (2023). Penggunaan Game Interaktif Berbasis Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Siswa SMP. *Jurnal Intellectual Mathematics*

Education, 1(1), 40–49.

- Usman, H., Nurhasanah, N., & Wulandari, Y. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik Berbasis Pendidikan Karakter pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(2), 3120–3128.
- Wildan, A., & Rusdiyani, I. (2023). Pengembangan Media GAULL (Game Edukasi Wordwall) pada Materi Bangun Ruang untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia Ilmiah*, 07(02), 1623–1634.
- Wulandari1, H., & Endang, P. (2023). Analisis Penilaian Kinerja Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 4, 463–470.
- Yasmin, A., & Wadud, A. J. (2023). Memahami Penilaian Kinerja Guru. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8, 627–634.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Nilai Siswa

No	Nama	Benar	Salah	Nilai
1.	Aisyah Fitriana Putri Marlina	22	3	88
2.	Almaira Giffany Zen	21	4	84
3.	Arsha Chaerul Saputra	18	7	72
4.	Earlyta Syifa Revina	23	2	92
5.	Faiqotul Khusna	21	4	84
6.	Farah Duyah Umami	23	2	92
7.	Fariz Naufal	18	7	72
8.	Fika Shidqia Mumtazah	20	5	80
9.	Ifan Candra Kusuma	17	8	68
10.	Jihan Aqila	22	3	88
11.	Kenzie Anindya Irawan	20	5	80
12.	Mochammad Ahdan Barokah	16	9	64
13.	Muhammad Bisma Arifin	16	9	64
14.	Nasya Alesha Azzahra	21	4	84
15.	Nesta Listian	18	7	72
16.	Noval Alyandi Pratama	19	6	76
17.	Rahma Bakti Pamuji	20	5	80
18.	Razka Arum Avrilian	18	7	72
19.	Riskiana Dwi Saeningrum	21	4	84
20.	Sari Andinni Putri	22	3	88
21.	Tegar Adi Wibowo	20	5	80
22.	Mustifa Bisri	18	7	72
23.	Ghaniya Khayra Shakilla Naja	21	4	84

Nilai siswa kelas V SDN Bulupayung 02

No	Nama	Benar	Salah	Nilai
1.	Abid Aqila Aska	17	8	68
2.	Afifah Novi Khairunnisa	22	3	88
3.	Aldebaran Arshaka	18	7	72
4.	Alena Dzakira Aftani	22	3	88
5.	Ambar	20	5	80
6.	Bunga Aprillia Putri	17	8	68
7.	Daffa Ahsan Ramadhan	17	8	68
8.	Danang Aji Nugroho	16	9	64
9.	Faqih Arizzal Putra	17	8	68
10.	Inayah Saskia Putri	21	4	84
11.	Jihan Talita Nabila	20	5	80
12.	Kayla Seva Azzahra	19	6	76
13.	Keysha Adzkia	20	5	80
14.	Khaira Maryam Yumna	20	5	80
15.	Lunetta Khairunnisa	21	4	84
16.	Maisya Rahma Dianti	21	5	84
17.	Mirza Ukail Hamzah	21	4	84
18.	Muhammad Rizki Fahrin	17	8	68
19.	Okti Nur Khasanah	18	7	72
20.	Puti Khintania Karien	22	3	88
21.	Rafid Agung Pratama	17	8	68
22.	Rasya Hamizan Abiyyu	18	7	72
23.	Risky Guntur Setiawan	18	7	72
24.	Sabrina Tyo Zakiyah	20	5	80
25.	Shinta Setya Awandini	17	8	64
26.	Shahnaya Nur Ayudistira	19	6	76
27.	Ulwandi Assyakur	18	7	72
28.	Raziq Hanan Dzaki	16	9	64

Lampiran 2 Kisi Kisi soal

No	Capaian Pembelajaran	Indikator soal	Level kognitif	No soal
1.	Memahami makna Bhinneka Tunggal Ika	Menjelaskan arti dan pentingnya semboyan Bhinneka Tunggal Ika dalam kehidupan sehari-hari	C2	1, 2, 24
2.	Mengidentifikasi berbagai budaya	Menyebutkan bentuk keberagaman budaya di Indonesia	C1	3
		Menjelaskan nilai kerja sama, kebersamaan, dan sportivitas dalam budaya	C2	8,10
		Menentukan cara melestarikan budaya dan fungsi upacara adat	C3	12,16
		Menyebutkan budaya khas Kalimantan Timur (tari, rumah adat, suku, tradisi, hewan khas)	C1	18, 19, 20, 21, 22, 23
3 .	Memahami konsep dan contoh adat istiadat	Menjelaskan pengertian adat istiadat dan contoh adat daerah	C2	4, 5
		Menentukan asal tari daerah dan rumah adat	C1	13, 14
4.	Mengidentifikasi makanan dan kesenian daerah	Menyebutkan makanan khas dan kesenian daerah beserta asalnya	C1-C2	6, 7, 9, 15
5.	Memahami sikap toleransi dan persatuan	Menjelaskan makna toleransi dan sikap persatuan dalam kehidupan	C2-C3	11, 24, 25
		Menyebutkan contoh tempat ibadah sebagai bentuk keberagaman agama	C1	17

Lampiran 3 *Timeline Penelitian*

No	Kegiatan	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Juni	Juli
1	Penyusunan Proposal Penelitian									
2	Konsultasi Dosen Pembimbing									
3	Seminar Proposal dan Revisi									
4	Analisis Kebutuhan									
5	Desain Konstruksi Penilaian Berbasis Wordwall									
6	Pengembangan Konstruksi Penilaian Berbasis Wordwall									
7	Validasi Konstruksi Penilaian Berbasis Wordwall									
8	Revisi Konstruksi Penilaian Berbasis Wordwall									
9	Implementasi Konstruksi Penilaian Berbasis Wordwall									
10	Uji kepraktisan Konstruksi Penilaian Berbasis Wordwall									
11	Evaluasi Konstruksi									

	Penilaian Berbasis Wordwall									
12	Penyusunan hasil skripsi									
13	Konsultasi dan revisi skripsi									
14	Persiapan siding skripsi									

Lampiran 4 Instrumen Penilaian Guru

Aspek	Indikator		Nomor Item	Jumlah
Praktikalitas	Kesesuaian dengan perkembangan siswa		1	1
	Kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran, Tujuan Pembelajaran, Alur Tujuan Pembelajaran		2	1
	Keakuratan materi		3,4	2
	Komunikatif		5,6	2
	Tampilan media		7,8	2
Jumlah soal				8

Lampiran 5 Instrumen Penilaian Siswa

Aspek	Indikator	Nomor Item	Jumlah
Respon siswa	Kemenarikan	1,2,3,4,5	5
	Bahasa	6,7	2
	Materi	8,9,10	3
	Media	11,12,13,14,15,16	6
Jumlah soal			

Lampiran 6 Kisi Kisi

No	Capaian Pembelajaran	Indikator soal	Level kognitif	No soal
1.	Memahami makna Bhinneka Tunggal Ika	Menjelaskan arti dan pentingnya semboyan Bhinneka Tunggal Ika dalam kehidupan sehari-hari	C2	1, 2, 24
2.	Mengidentifikasi berbagai budaya	Menyebutkan bentuk keberagaman budaya di Indonesia	C1	3
		Menjelaskan nilai kerja sama, kebersamaan, dan sportivitas dalam budaya	C2	8,10
		Menentukan cara melestarikan budaya dan fungsi upacara adat	C3	12,16
		Menyebutkan budaya khas Kalimantan Timur (tari, rumah adat, suku, tradisi, hewan khas)	C1	18, 19, 20, 21, 22, 23
3.	Memahami konsep dan contoh adat istiadat	Menjelaskan pengertian adat istiadat dan contoh adat daerah	C2	4, 5
		Menentukan asal tari daerah dan rumah adat	C1	13, 14
4.	Mengidentifikasi makanan dan kesenian daerah	Menyebutkan makanan khas dan kesenian daerah beserta asalnya	C1-C2	6, 7, 9, 15
5.	Memahami sikap toleransi dan persatuan	Menjelaskan makna toleransi dan sikap persatuan dalam kehidupan	C2-C3	11, 24, 25
		Menyebutkan contoh tempat ibadah sebagai bentuk keberagaman agama	C1	17

Lampiran 7 Soal

1. Arti semboyan Bhinneka Tunggal Ika adalah ...
 - A. Bersatu kita teguh
 - B. Berbeda-beda tetapi tetap satu
 - C. Bersama membangun bangsa
 - D. Indonesia negara maju
2. Bhinneka Tunggal Ika penting karena mengajarkan kita untuk ...
 - A. Menghargai perbedaan suku dan budaya
 - B. Menjaga persatuan dan kesatuan bangsa
 - C. Bersikap baik kepada sesama
 - D. Mengutamakan kepentingan pribadi
3. Berikut yang termasuk keberagaman budaya adalah ...
 - A. Adat istiadat
 - B. Lagu daerah
 - C. Pakaian adat
 - D. Sistem transportasi
4. Adat istiadat adalah ...
 - A. Aturan pemerintah
 - B. Kebiasaan turun-temurun
 - C. Peraturan sekolah
 - D. Undang-undang negara
5. Dalam adat pernikahan Minang dari Sumatera Barat, yang datang melamar adalah pihak ...
 - A. Keluarga perempuan
 - B. Keluarga laki-laki
 - C. Kerabat kedua mempelai
 - D. Tokoh masyarakat setempat
6. Rendang merupakan makanan khas dari ...
 - A. Jawa Timur
 - B. Bali

- C. Sumatera Barat
 - D. Papua
7. Gamelan berasal dari daerah ...
- A. Papua
 - B. Jawa
 - C. Kalimantan
 - D. Maluku
8. Permainan tradisional mengajarkan nilai ...
- A. Kerja sama dan sportivitas
 - B. Kejujuran dan kebersamaan
 - C. Tanggung jawab dan disiplin
 - D. Kreativitas dan keberanian
9. Wayang kulit merupakan kesenian dari daerah ...
- A. Jawa
 - B. Aceh
 - C. Papua
 - D. Riau
10. Contoh nilai kebersamaan dalam budaya adalah ...
- A. Gotong royong
 - B. Musyawarah desa
 - C. Kerja bakti lingkungan
 - D. Pertunjukan seni daerah
11. Toleransi berarti ...
- A. Menghargai perbedaan pendapat
 - B. Menjaga kerukunan antar teman
 - C. Mengutamakan kepentingan bersama
 - D. Bersikap adil kepada semua orang
12. Salah satu cara melestarikan budaya adalah ...
- A. Mempelajari tarian daerah
 - B. Mengikuti pertunjukan seni tradisional

- C. Menggunakan pakaian adat pada acara tertentu
 - D. Mengembangkan teknologi modern
13. Tari Saman berasal dari ...
- A. Bali
 - B. Aceh
 - C. Jawa
 - D. Papua
14. Rumah Gadang berasal dari ...
- A. Sumatera Barat
 - B. Kalimantan
 - C. Jawa Timur
 - D. Papua
15. Batik merupakan kesenian khas dari ...
- A. Jawa
 - B. Papua
 - C. Maluku
 - D. Sulawesi
16. Upacara adat biasanya bertujuan untuk ...
- A. Melestarikan tradisi
 - B. Mempererat hubungan antarwarga
 - C. Mengungkapkan rasa syukur
 - D. Mengenang peristiwa penting
17. Masjid, gereja, pura, dan wihara merupakan contoh ...
- A. Tempat rekreasi
 - B. Tempat ibadah
 - C. Tempat olahraga
 - D. Tempat perdagangan
18. Salah satu budaya dari Kalimantan Timur adalah ...
- A. Tari Piring
 - B. Tari Jepen

- C. Tari Saman
 - D. Tari Kecak
19. Tari Jepen berasal dari ...
- A. Jawa Tengah
 - B. Kalimantan Timur
 - C. Bali
 - D. Sumatera Barat
20. Rumah Lamin adalah rumah adat dari ...
- A. Jawa
 - B. Bali
 - C. Kalimantan Timur
 - D. Aceh
21. Suku asli Kalimantan Timur adalah ...
- A. Suku Baduy
 - B. Suku Dayak
 - C. Suku Asmat
 - D. Suku Minang
22. Erau merupakan tradisi dari daerah ...
- A. Bali
 - B. Kalimantan Timur
 - C. Aceh
 - D. Papua
23. Hewan khas Kalimantan Timur adalah ...
- A. Komodo
 - B. Cendrawasih
 - C. Bekantan
 - D. Harimau
24. Contoh sikap yang mencerminkan Bhinneka Tunggal Ika adalah ...
- A. Berteman tanpa membedakan suku dan agama
 - B. Mengutamakan kepentingan kelompok sendiri

- C. Berkumpul hanya dengan teman yang memiliki hobi yang sama
 - D. Mengikuti pendapat mayoritas tanpa berdiskusi
25. Keberagaman budaya bermanfaat untuk ...
- A. Memperkaya identitas bangsa
 - B. Meningkatkan rasa persatuan
 - C. Menambah wawasan tentang budaya daerah
 - D. Menumbuhkan sikap saling menghargai

Lampiran 8 Rubrik Penilaian Respon Siswa

No	Pernyataan	SS (4)	S (3)	TS (2)	STS (1)
1	Wordwall mudah digunakan saat mengerjakan soal.	Sangat mudah digunakan tanpa kendala	Mudah digunakan dengan sedikit kendala	Cukup sulit digunakan	Sangat sulit digunakan
2	Petunjuk penggunaan Wordwall mudah dipahami.	Petunjuk sangat jelas dan mudah dipahami	Petunjuk cukup jelas	Petunjuk kurang jelas	Petunjuk sangat sulit dipahami
3	Saya dapat mengakses Wordwall tanpa kesulitan.	Dapat diakses dengan sangat mudah	Dapat diakses dengan mudah	Mengalami beberapa kesulitan akses	Sangat sulit diakses
4	Tampilan Wordwall menarik dan tidak membosankan.	Sangat menarik dan membuat semangat belajar	Menarik	Kurang menarik	Tidak menarik sama sekali
5	Tulisan pada Wordwall mudah dibaca.	Tulisan sangat jelas dan mudah dibaca	Tulisan cukup jelas	Tulisan kurang jelas	Tulisan sulit dibaca
6	Gambar dan warna pada Wordwall menarik perhatian saya.	Sangat menarik perhatian	Menarik perhatian	Kurang menarik perhatian	Tidak menarik perhatian
7	Saya dapat mengerjakan soal tanpa bantuan guru.	Sangat mandiri dalam mengerjakan soal	Cukup mandiri	Masih memerlukan bantuan	Sangat bergantung pada bantuan guru
8	Wordwall membuat saya lebih semangat mengerjakan evaluasi.	Sangat meningkatkan semangat belajar	Meningkatkan semangat belajar	Kurang meningkatkan semangat	Tidak meningkatkan semangat
9	Soal-soal dalam Wordwall mudah diakses dan dijawab.	Sangat mudah diakses dan dijawab	Mudah diakses dan dijawab	Cukup sulit diakses atau dijawab	Sangat sulit diakses atau dijawab
10	Saya senang menggunakan Wordwall dalam pembelajaran.	Sangat senang menggunakan Wordwall	Senang menggunakan Wordwall	Kurang senang menggunakan Wordwall	Tidak senang menggunakan Wordwall

11	Wordwall membantu saya memahami materi pembelajaran.	Sangat membantu memahami materi	Membantu memahami materi	Kurang membantu memahami materi	Tidak membantu memahami materi
12	Waktu yang diberikan cukup untuk menyelesaikan soal.	Waktu sangat cukup	Waktu cukup	Waktu kurang cukup	Waktu sangat tidak cukup
13	Penggunaan Wordwall membuat evaluasi lebih menyenangkan.	Evaluasi menjadi sangat menyenangkan	Evaluasi menjadi menyenangkan	Evaluasi kurang menyenangkan	Evaluasi tidak menyenangkan
14	Saya ingin menggunakan Wordwall lagi pada pembelajaran berikutnya.	Sangat ingin menggunakan kembali	Ingin menggunakan kembali	Kurang berminat menggunakan kembali	Tidak ingin menggunakan kembali
15	Secara keseluruhan Wordwall mudah dan praktis digunakan.	Sangat mudah dan sangat praktis	Mudah dan praktis	Kurang mudah dan kurang praktis	Tidak mudah dan tidak praktis

Lampiran 9 Rubrik Validasi Ahli Materi

No	Pernyataan	4 (Sangat Sesuai)	3 (Sesuai)	2 (Kurang Sesuai)	1 (Tidak Sesuai)
1	Butir soal telah sesuai dengan capaian pembelajaran yang ingin diukur.	Seluruh butir soal sangat sesuai dengan capaian pembelajaran.	Sebagian besar butir soal sesuai dengan capaian pembelajaran.	Hanya sebagian kecil butir soal sesuai dengan capaian pembelajaran.	Butir soal tidak sesuai dengan capaian pembelajaran.
2	Isi soal telah sesuai dengan indikator soal pada kisi-kisi.	Isi soal sepenuhnya sesuai dengan indikator.	Isi soal sebagian besar sesuai dengan indikator.	Isi soal kurang mencerminkan indikator.	Isi soal tidak sesuai dengan indikator.
3	Materi soal relevan dengan topik keberagaman budaya dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika.	Materi sangat relevan dengan topik.	Materi cukup relevan dengan topik.	Materi kurang relevan dengan topik.	Materi tidak relevan dengan topik.
4	Setiap soal mengukur kompetensi sesuai level kognitif yang ditetapkan.	Semua soal sesuai level kognitif yang ditentukan.	Sebagian besar soal sesuai level kognitif.	Sebagian kecil soal sesuai level kognitif.	Soal tidak sesuai level kognitif.
5	Materi yang disajikan sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas V SD.	Sangat sesuai dengan karakteristik siswa.	Sesuai dengan karakteristik siswa.	Kurang sesuai dengan karakteristik siswa.	Tidak sesuai dengan karakteristik siswa.
6	Contoh budaya daerah yang digunakan dalam soal akurat dan kontekstual.	Sangat akurat dan kontekstual.	Cukup akurat dan kontekstual.	Kurang akurat dan kontekstual.	Tidak akurat dan tidak kontekstual.
7	Muatan budaya khas Kalimantan Timur dalam soal sudah representatif.	Sangat representatif.	Cukup representatif.	Kurang representatif.	Tidak representatif.
8	Pokok soal dirumuskan secara jelas dan tidak menimbulkan tafsir ganda.	Sangat jelas dan tidak ambigu.	Cukup jelas.	Kurang jelas.	Tidak jelas dan menimbulkan tafsir ganda.
9	Pilihan jawaban tersusun logis dan pengecoh berfungsi dengan baik.	Semua pilihan logis dan pengecoh berfungsi optimal.	Sebagian besar pilihan logis.	Pengecoh kurang berfungsi.	Pilihan tidak logis dan pengecoh tidak berfungsi.

10	Setiap butir soal hanya memiliki satu jawaban paling tepat.	Semua soal memiliki satu jawaban paling tepat.	Sebagian besar soal memiliki satu jawaban paling tepat.	Beberapa soal memiliki lebih dari satu jawaban.	Tidak memiliki jawaban yang jelas.
11	Rumusan soal tidak memberikan petunjuk langsung pada jawaban benar.	Tidak ada petunjuk menuju jawaban benar.	Hampir tidak ada petunjuk.	Masih terdapat petunjuk pada beberapa soal.	Banyak petunjuk menuju jawaban benar.
12	Alternatif jawaban memiliki panjang kalimat yang relatif seimbang.	Semua pilihan seimbang.	Sebagian besar pilihan seimbang.	Beberapa pilihan tidak seimbang.	Pilihan sangat tidak seimbang.
13	Soal disusun secara sistematis dari yang sederhana menuju lebih kompleks.	Sangat sistematis.	Cukup sistematis.	Kurang sistematis.	Tidak sistematis.
14	Butir soal tidak mengandung unsur yang membingungkan peserta didik.	Sangat mudah dipahami.	Cukup mudah dipahami.	Kurang mudah dipahami.	Sangat membingungkan.
15	Bahasa yang digunakan sesuai kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar.	Seluruhnya sesuai kaidah bahasa.	Sebagian besar sesuai kaidah bahasa.	Masih terdapat beberapa kesalahan bahasa.	Banyak kesalahan bahasa.
16	Kalimat pada soal mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar.	Sangat mudah dipahami.	Mudah dipahami.	Kurang mudah dipahami.	Sulit dipahami.
17	Penggunaan istilah budaya dan kewarganegaraan sudah tepat.	Semua istilah digunakan secara tepat.	Sebagian besar istilah tepat.	Beberapa istilah kurang tepat.	Istilah tidak tepat.
18	Bahasa soal komunikatif dan sesuai tingkat perkembangan peserta didik.	Sangat komunikatif dan sesuai perkembangan siswa.	Cukup komunikatif.	Kurang komunikatif.	Tidak komunikatif.
19	Tidak terdapat kata atau kalimat yang ambigu.	Tidak terdapat ambiguitas.	Hampir tidak terdapat ambiguitas.	Masih terdapat beberapa kalimat ambigu.	Banyak kalimat ambigu.

20	Soal mencerminkan nilai toleransi, persatuan, dan saling menghargai.	Sangat mencerminkan nilai-nilai tersebut.	Cukup mencerminkan nilai-nilai tersebut.	Kurang mencerminkan nilai-nilai tersebut.	Tidak mencerminkan nilai-nilai tersebut.
21	Soal mengarahkan peserta didik memahami pentingnya pelestarian budaya bangsa.	Sangat mendukung pemahaman pelestarian budaya.	Cukup mendukung pemahaman pelestarian budaya.	Kurang mendukung pemahaman pelestarian budaya.	Tidak mendukung pemahaman pelestarian budaya.
22	Butir soal mendukung penguatan Profil Pelajar Pancasila.	Sangat mendukung Profil Pelajar Pancasila.	Cukup mendukung Profil Pelajar Pancasila.	Kurang mendukung Profil Pelajar Pancasila.	Tidak mendukung Profil Pelajar Pancasila.
23	Secara keseluruhan soal layak digunakan untuk mengukur pemahaman siswa.	Sangat layak digunakan.	Layak digunakan.	Kurang layak digunakan.	Tidak layak digunakan.
24	Butir soal sudah representatif untuk digunakan sebagai instrumen penelitian.	Sangat representatif.	Representatif.	Kurang representatif.	Tidak representatif.
25	Instrumen layak digunakan setelah revisi kecil.	Layak digunakan tanpa revisi.	Layak digunakan dengan revisi kecil.	Memerlukan revisi cukup banyak.	Tidak layak digunakan.

Lampiran 10 Rubrik Penilaian Respon Guru

No	Pernyataan	4 (Sangat Setuju)	3 (Setuju)	2 (Tidak Setuju)	1 (Sangat Tidak Setuju)
1	Wordwall mudah dioperasikan dalam proses pembelajaran.	Sangat mudah dioperasikan tanpa kendala.	Mudah dioperasikan dengan sedikit kendala.	Cukup sulit dioperasikan.	Sangat sulit dioperasikan.
2	Petunjuk penggunaan Wordwall jelas dan mudah dipahami.	Petunjuk sangat jelas dan mudah dipahami.	Petunjuk cukup jelas dan mudah dipahami.	Petunjuk kurang jelas.	Petunjuk sangat sulit dipahami.
3	Wordwall memudahkan pelaksanaan penilaian.	Sangat membantu pelaksanaan penilaian.	Membantu pelaksanaan penilaian.	Kurang membantu pelaksanaan penilaian.	Tidak membantu pelaksanaan penilaian.
4	Tampilan Wordwall menarik bagi peserta didik.	Tampilan sangat menarik dan meningkatkan perhatian siswa.	Tampilan cukup menarik.	Tampilan kurang menarik.	Tampilan tidak menarik.
5	Soal yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.	Soal sangat sesuai dengan tujuan pembelajaran.	Soal sesuai dengan tujuan pembelajaran.	Soal kurang sesuai dengan tujuan pembelajaran.	Soal tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran.
6	Wordwall membantu meningkatkan motivasi belajar peserta didik.	Sangat meningkatkan motivasi belajar siswa.	Meningkatkan motivasi belajar siswa.	Kurang meningkatkan motivasi belajar siswa.	Tidak meningkatkan motivasi belajar siswa.
7	Penggunaan Wordwall menghemat waktu pelaksanaan evaluasi.	Sangat menghemat waktu evaluasi.	Cukup menghemat waktu evaluasi.	Kurang menghemat waktu evaluasi.	Tidak menghemat waktu evaluasi.
8	Hasil penilaian mudah diperoleh dan dianalisis.	Hasil penilaian sangat mudah diperoleh dan dianalisis.	Hasil penilaian mudah diperoleh dan dianalisis.	Hasil penilaian cukup sulit dianalisis.	Hasil penilaian sangat sulit diperoleh dan dianalisis.
9	Wordwall mudah diakses menggunakan perangkat yang tersedia.	Sangat mudah diakses pada berbagai perangkat.	Mudah diakses pada perangkat yang tersedia.	Cukup sulit diakses.	Sangat sulit diakses.

10	Secara keseluruhan Wordwall praktis digunakan sebagai media penilaian.	Sangat praktis digunakan sebagai media penilaian.	Praktis digunakan sebagai media penilaian.	Kurang praktis digunakan sebagai media penilaian.	Tidak praktis digunakan sebagai media penilaian.
----	--	---	--	---	--

Lampiran 11 Lembar Validitas Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI ISI INSTRUMEN SOAL

Judul Penelitian: Pengembangan/ Validasi Instrumen Soal Pendidikan Pancasila

Mata Pelajaran: Pendidikan Pancasila

Kelas/Fase: V/C

Materi: Keberagaman Budaya dalam Bingkai Bhinneka Tunggal Ika

Bentuk Soal: Pilihan Ganda

Jumlah Soal: 25 Butir

Identitas Validator

Nama Validator: Gigih Winandika M.Pd

Instansi/Jabatan: Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali/Dosen

Tanggal Validasi:

Petunjuk: Beri tanda centang (✓) pada skor yang sesuai. 4=Sangat Sesuai, 3=Sesuai, 2=Kurang Sesuai, 1=Tidak Sesuai.

No	Pertanyaan	1	2	3	4
1.	Butir soal telah sesuai dengan capaian pembelajaran yang ingin diukur.			✓	
2.	Isi soal telah sesuai dengan indikator soal pada kisi-kisi.			✓	
3.	Materi soal relevan dengan topik keberagaman budaya dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika.				✓
4.	Setiap soal mengukur kompetensi sesuai level kognitif yang ditetapkan.			✓	
5.	Materi yang disajikan sesuai dengan karakteristik				✓

	peserta didik kelas V SD.				
6.	Contoh budaya daerah yang digunakan dalam soal akurat dan kontekstual.			✓	
7.	Muatan budaya khas Kalimantan Timur dalam soal sudah representatif.			✓	
8.	Pokok soal dirumuskan secara jelas dan tidak menimbulkan tafsir ganda.				✓
9.	Pilihan jawaban tersusun logis dan pengecoh berfungsi dengan baik.			✓	
10.	Setiap butir soal hanya memiliki satu jawaban paling tepat.				✓
11.	Rumusan soal tidak memberikan petunjuk langsung pada jawaban benar.			✓	
12.	Alternatif jawaban memiliki panjang kalimat yang relatif seimbang.			✓	
13.	Soal disusun secara sistematis dari yang sederhana menuju lebih kompleks.				✓
14.	Butir soal tidak mengandung unsur yang membingungkan peserta didik				✓
15.	Bahasa yang digunakan sesuai kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar.				✓

16.	Kalimat pada soal mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar.				✓
17.	Penggunaan istilah budaya dan kewarganegaraan sudah tepat.			✓	
18.	Bahasa soal komunikatif dan sesuai tingkat perkembangan peserta didik.				✓
19.	Tidak terdapat kata atau kalimat yang ambigu.				✓
20.	Soal mencerminkan nilai toleransi, persatuan, dan saling menghargai.				✓
21.	Soal mengarahkan peserta didik memahami pentingnya pelestarian budaya bangsa.			✓	
22.	Butir soal mendukung penguatan profil pelajar Pancasila.				✓
23.	Secara keseluruhan soal layak digunakan untuk mengukur pemahaman siswa.			✓	
24.	Butir soal sudah representatif untuk digunakan sebagai instrumen penelitian.			✓	
25.	Instrumen layak digunakan setelah revisi kecil			✓	

Saran dan Masukan Validator:

Kesimpulan Validator:

1. **Layak digunakan tanpa revisi**
2. Layak digunakan dengan revisi
3. Layak digunakan dengan revisi

Tanda tangan validator

A handwritten signature in black ink, consisting of a large, sweeping loop followed by a smaller, more intricate flourish.

Gigih Winandika M.Pd.

Lampiran 12 Daya Beda Butir Soal

No. Butir	Daya Beda
Daya beda butir 1	0,339
Daya beda butir 2	0,458
Daya beda butir 3	0,006
Daya beda butir 4	0,376
Daya beda butir 5	0,334
Daya beda butir 6	0,047
Daya beda butir 7	0,140
Daya beda butir 8	0,371
Daya beda butir 9	-0,142
Daya beda butir 10	0,316
Daya beda butir 11	0,147
Daya beda butir 12	0,045
Daya beda butir 13	0,286
Daya beda butir 14	0,116
Daya beda butir 15	0,296
Daya beda butir 16	0,046
Daya beda butir 17	0,329
Daya beda butir 18	-0,013
Daya beda butir 19	0,045
Daya beda butir 20	0,223
Daya beda butir 21	0,366
Daya beda butir 22	-0,195
Daya beda butir 23	0,394
Daya beda butir 24	0,223
Daya beda butir 25	0,151

Lampiran 13 Tingkat Kesukaran

No Soal	Indeks Kesukaran
1	0,823529
2	0,686275
3	0,862745
4	0,784314
5	0,764706
6	0,764706
7	0,803922
8	0,686275
9	0,803922
10	0,705882
11	0,72549
12	0,823529
13	0,764706
14	0,705882
15	0,745098
16	0,882353
17	0,72549
18	0,72549
19	0,823529
20	0,843137
21	0,823529
22	0,823529
23	0,882353
24	0,843137
25	0,921569

Lampiran 14 Lembar Hasil Respon Siswa

Nama : Farah Dayu Umami

A. Angket Kepraktisan untuk Siswa

Petunjuk: Berikan tanda centang (✓) pada pilihan yang sesuai. SS=4, S=3, TS=2, STS=1.

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Wordwall mudah digunakan saat mengerjakan soal.		✓		
2	Petunjuk penggunaan Wordwall mudah dipahami.			✓	
3	Saya dapat mengakses Wordwall tanpa kesulitan.		✓		
4	Tampilan Wordwall menarik dan tidak membosankan.	✓			
5	Tulisan pada Wordwall mudah dibaca.		✓		
6	Gambar dan warna pada Wordwall	✓			

	menarik perhatian saya.				
7	Saya dapat mengerjakan soal tanpa bantuan guru.		✓		
8	Wordwall membuat saya lebih semangat mengerjakan evaluasi.	✓			
9	Soal-soal dalam Wordwall mudah diakses dan dijawab.		✓		
10	Saya senang menggunakan Wordwall dalam pembelajaran.		✓		
11	Wordwall membantu saya memahami materi pembelajaran.		✓		
12	Waktu yang diberikan cukup untuk	✓			

	menarik perhatian saya.				
13	Penggunaan Wordwall membuat evaluasi lebih menyenangkan.		✓		
14	Saya ingin menggunakan Wordwall lagi pada pembelajaran berikutnya.	✓			
15	Secara keseluruhan Wordwall mudah dan praktis digunakan.	✓			

Lampiran 15 Lembar Hasil Respon Guru

B. Angket Kepraktisan untuk Guru
Petunjuk: Berikan tanda centang (✓) pada pilihan yang sesuai. SS=4, S=3, TS=2, STS=1.

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Wordwall mudah dioperasikan dalam proses pembelajaran.	✓			
2	Petunjuk penggunaan Wordwall jelas dan mudah dipahami.	✓			
3	Wordwall memudahkan pelaksanaan penilaian.	✓			
4	Tampilan Wordwall menarik bagi peserta didik.	✓			
5	Soal yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓			
6	Wordwall membantu				

	meningkatkan motivasi belajar peserta didik.	✓			
7	Penggunaan Wordwall menghemat waktu pelaksanaan evaluasi.		✓		
8	Hasil penilaian mudah diperoleh dan dianalisis.		✓		
9	Wordwall mudah diakses menggunakan perangkat yang tersedia.			✓	
10	Secara keseluruhan Wordwall praktis digunakan sebagai media penilaian.		✓		

B. Angket Kepraktisan untuk Guru
Petunjuk: Berikan tanda centang (✓) pada pilihan yang sesuai. SS=4, S=3, TS=2, STS=1.

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Wordwall mudah dioperasikan dalam proses pembelajaran.	✓			
2	Petunjuk penggunaan Wordwall jelas dan mudah dipahami.	✓			
3	Wordwall memudahkan pelaksanaan penilaian.	✓			
4	Tampilan Wordwall menarik bagi peserta didik.	✓			
5	Soal yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓			
6	Wordwall membantu				

	meningkatkan motivasi belajar peserta didik.	✓			
7	Penggunaan Wordwall menghemat waktu pelaksanaan evaluasi.		✓		
8	Hasil penilaian mudah diperoleh dan dianalisis.		✓		
9	Wordwall mudah diakses menggunakan perangkat yang tersedia.			✓	
10	Secara keseluruhan Wordwall praktis digunakan sebagai media penilaian.		✓		

UNUGHA CILACAP
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
Raportan Kemendikbud RI Nomor : 204/10/2014 Tanggal 23 Juli 2014

Nomor : B/040/Ysk.041.8/TA/2026
Lampiran : 1 berhal
Hal : Permohonan Menjadi Validator

Kepada Yth.
Glggh Winandika, M.Pd.
di:
Tempat

Assalamu'alaikum W.r.Wb.

Salam silihaturahmi kami sampaikan, semoga dalam menjalankan tugas kita selalu mendapatkan rahmat dan hidayah Allah Swt. Amin.

Sehubungan dengan akan dilaksanakannya penelitian dengan judul "Konstruksi Penilaian Interaktif Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas 5 SD" oleh mahasiswa kami:

Nama : Maharina Sekolahita Sunaryo
NIM : 22CJ10044
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Maka dengan ini kami mohon kesediaannya untuk dapat melakukan Validasi Isi yang akan digunakan dalam penelitian tersebut.

Demikian surat permohonan ini, atas perhatian dan kesediaannya disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum W.r.Wb.

Nb : Hal-hal yang menjadi kebutuhan validator menjadi tanggungjawab mahasiswa.

Cilacap, 02 Maret 2026
Dik. FKIP


Dr. Khulaimata Zalfa, M.Pd.
NIK. 41 230714 012

UNIVERSITAS NAHDLATUL 'ULAMA AL GHAZALI CILACAP
Alamat : Jln. Kemerdekaan Barat No 17 Komplek 5274 Cilacap Jawa Tengah, Telp. (0281) 895415, 895407, Fax (0281) 895417
E-mail: info@unugha.ac.id

UNUGHA CILACAP
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
Raportan Kemendikbud RI Nomor : 204/10/2014 Tanggal 23 Juli 2014

Nomor : B/040/Ysk.041.8/TA/2025
Lampiran : -
Hal : Permohonan Observasi Skripsi

Kepada Yth.
Kepala SD Keleng 02
di:
Tempat

Assalamu'alaikum W.r.Wb.

Salam silihaturahmi dan sejahtera kami sampaikan semoga kita senantiasa mendapatkan ridho dan pertolongan dari Allah SWT dalam menjalankan aktivitas sehari-hari. Amin.

Sehubungan dengan tuntutan kebutuhan mahasiswa untuk mendapatkan pengalaman nyata di lapangan, maka Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap mengajukan kepada mahasiswa kami:

Nama : Maharina Sekolahita Sunaryo
NIM : 22CJ10044
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Untuk mengadakan observasi terkait dengan skripsi yang sedang di kerjakannya dengan judul "Konstruksi penilaian interaktif pembelajaran pendidikan pancasila di kelas V SD"

Berkenaan dengan hal tersebut, maka kami mengajukan permohonan kepada Kepala Sekolah untuk mengizinkan mahasiswa kami melaksanakan kegiatan tersebut.

Adapun mengenai hari, tanggal dan waktu pelaksanaannya yaitu hari **Senin, 15 Desember 2025 s.d Selasa.**

Demikian surat ini kami sampaikan, atas bimbingan dan kerjasamanya disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum W.r.Wb.

Cilacap, 15 Desember 2025


Dr. Khulaimata Zalfa, M.Pd.
NIK. 41 230714 012

UNIVERSITAS NAHDLATUL 'ULAMA AL GHAZALI CILACAP
Alamat : Jln. Kemerdekaan Barat No 17 Komplek 5274 Cilacap Jawa Tengah, Telp. (0281) 895415, 895407, Fax (0281) 895417
E-mail: info@unugha.ac.id

UNUGHA CILACAP
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
Raportan Kemendikbud RI Nomor : 204/10/2014 Tanggal 23 Juli 2014

Nomor : B/441/Ysk.041.8/TA/2026
Lampiran : -
Hal : Permohonan Penelitian Skripsi

Kepada Yth.
Kepala SD Negeri Keleng 02
di:
Tempat

Assalamu'alaikum W.r.Wb.

Salam silihaturahmi dan sejahtera kami sampaikan semoga kita senantiasa mendapatkan ridho dan pertolongan dari Allah SWT dalam menjalankan aktivitas sehari-hari. Amin.

Sehubungan dengan tuntutan kebutuhan mahasiswa untuk mendapatkan pengalaman nyata di lapangan, maka Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap mengajukan kepada mahasiswa kami:

Nama : Maharina Sekolahita Sunaryo
NIM : 22CJ10044
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Untuk mengadakan penelitian terkait dengan skripsi yang sedang di kerjakannya dengan judul "Konstruksi Penilaian Interaktif Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas 5 SD"

Berkenaan dengan hal tersebut, maka kami mengajukan permohonan kepada Bapak/Ibu untuk mengizinkan mahasiswa kami melaksanakan kegiatan tersebut.

Adapun mengenai hari, tanggal dan waktu pelaksanaannya yaitu hari **Rabu, 15 April 2026 s.d Selasa.**

Demikian surat ini kami sampaikan, atas bimbingan dan kerjasamanya disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum W.r.Wb.

Cilacap, 14 April 2026


Dr. Khulaimata Zalfa, M.Pd.
NIK. 41 230714 012

UNIVERSITAS NAHDLATUL 'ULAMA AL GHAZALI CILACAP
Alamat : Jln. Kemerdekaan Barat No 17 Komplek 5274 Cilacap Jawa Tengah, Telp. (0281) 895415, 895407, Fax (0281) 895417
E-mail: info@unugha.ac.id

UNUGHA CILACAP
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
Raportan Kemendikbud RI Nomor : 204/10/2014 Tanggal 23 Juli 2014

Nomor : B/442/Ysk.041.8/TA/2026
Lampiran : -
Hal : Permohonan Penelitian Skripsi

Kepada Yth.
Kepala SD Negeri Belpayung 02
di:
Tempat

Assalamu'alaikum W.r.Wb.

Salam silihaturahmi dan sejahtera kami sampaikan semoga kita senantiasa mendapatkan ridho dan pertolongan dari Allah SWT dalam menjalankan aktivitas sehari-hari. Amin.

Sehubungan dengan tuntutan kebutuhan mahasiswa untuk mendapatkan pengalaman nyata di lapangan, maka Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap mengajukan kepada mahasiswa kami:

Nama : Maharina Sekolahita Sunaryo
NIM : 22CJ10044
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Untuk mengadakan penelitian terkait dengan skripsi yang sedang di kerjakannya dengan judul "Konstruksi Penilaian Interaktif Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas 5 SD"

Berkenaan dengan hal tersebut, maka kami mengajukan permohonan kepada Bapak/Ibu untuk mengizinkan mahasiswa kami melaksanakan kegiatan tersebut.

Adapun mengenai hari, tanggal dan waktu pelaksanaannya yaitu hari **Kamis, 14 April 2026 s.d Selasa.**

Demikian surat ini kami sampaikan, atas bimbingan dan kerjasamanya disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum W.r.Wb.

Cilacap, 14 April 2026


Dr. Khulaimata Zalfa, M.Pd.
NIK. 41 230714 012

UNIVERSITAS NAHDLATUL 'ULAMA AL GHAZALI CILACAP
Alamat : Jln. Kemerdekaan Barat No 17 Komplek 5274 Cilacap Jawa Tengah, Telp. (0281) 895415, 895407, Fax (0281) 895417
E-mail: info@unugha.ac.id

Lampiran 17 Instrumen Wawancara

LEMBAR WAWANCARA

NAMA: MAHARVINA SEKOLASTIKA SUNARYO

NIM: 22CJ10044

PRODI: PGSD

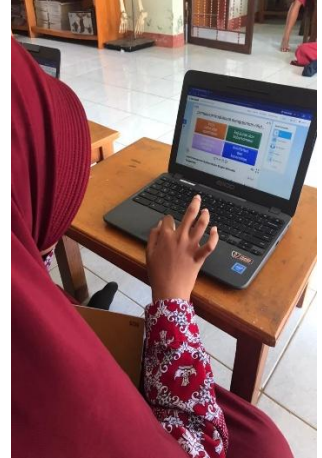
1. Sudah berapa lama bapak mengajar di SDN Keleng 02?
2. Sudah berapa lama bapak mengajar di kelas V?
3. Berapa siswa kelas V?
4. Pada mata Pelajaran apakah yang menurut bapak sulit, pada materi apa dan mengapa?
5. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V selama ini?
6. Bagaimana dengan hasil belajar siswa di kelas pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila?
7. Apa kendala yang dihadapi bapak saat melaksanakan pembelajaran Pendidikan Pancasila ?
8. Biasanya materi apa saja yang paling sering dianggap sulit oleh siswa?
9. Bagaimana respon siswa saat belajar Pendidikan Pancasila? Apakah antusias atau cenderung bosan?
10. KD atau materi apa yang saat ini sedang atau akan diajarkan?
11. Selama ini bapak menggunakan bentuk penilaian seperti apa untuk mengukur pemahaman siswa pada mata pelajaran Pancasila?
12. Apakah penilaian yang digunakan lebih banyak pilihan ganda, uraian, atau observasi sikap?
13. Bagaimana proses pengoreksian dan pemberian nilai biasanya dilakukan?
14. Apakah selama ini ada kendala dalam pelaksanaan penilaian?
15. Apakah bapak pernah mencoba menggunakan penilaian digital seperti kuis online?
16. Menurut bapak, apakah siswa suka kegiatan yang interaktif atau berbasis game?
17. Pak, apakah sebelumnya pernah menggunakan Wordwall untuk penilaian atau latihan?
18. Boleh saya mengetahui materi atau capaian pembelajaran (CP/KD) yang digunakan di kelas V?
19. Apakah saya boleh melihat RPP atau daftar materi yang biasa diajarkan pada mapel Pendidikan Pancasila kelas V?
20. Jika produk penilaian Wordwall ini sudah selesai, apakah saya diizinkan melakukan uji coba kecil kepada siswa kelas V?

Cilacap, 15 Desember 2025

Guru kelas



Zaenul Muttaqin, Sp.d



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Maharvina Sekolastika Sunaryo

Tempat dan Tanggal Lahir : Cilacap, 15 Agustus 2004

Status : Belum Menikah

Jenis Kelamin : Perempuan

Agama : Islam

Alamat : Jln Letnan Sutrisno, Keleng, Kesugihan, Cilacap

No. HP : 088806670602

Email : maharvina2004@gmail.com

RIWAYAT PENDIDIKAN

1. TK : TK Pertiwi
2. SD : SD Negeri Keleng 02
3. SMP : SMP Negeri Kesugihan 01
4. SMA : SMA Negeri 1 Sampang
5. S1 : Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali