



Implementasi Media *Wordwall* dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila pada Peserta Didik Kelas VI Sekolah Dasar Negeri Bakalan 02 Polokarto Sukoharjo

**Dia Ayu Pipit Perpitassari¹, Niken Nur'aini², Alfia Nur Fadhilla³, Sri Mulyati⁴,
Dwi Catur Wulandari⁵**

^{1,2,3,4}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,
Universitas Veteran Bangun Nusantara

⁵SD Negeri Bakalan 02

Surel: diaayup4@gmail.com

Abstract

This study aims to provide an in-depth description of the implementation of the *Wordwall* media in Pancasila Education learning for sixth-grade students at SD Negeri Bakalan 02 Polokarto, Sukoharjo, and to analyze its impact on students' learning motivation. The research adopts a qualitative approach with a descriptive method, focusing on sixth-grade students as the subjects. The findings indicate that using *Wordwall* media is effective in creating an interactive and engaging learning environment while enhancing students' understanding of consensus values. Despite facing technical and pedagogical challenges, teachers' innovation in designing technology-based learning with a relevant gamification approach successfully motivates students and supports the development of 21st-century skills.

Keyword: *Wordwall*, Pancasila Education, Elementary School

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan secara mendalam penerapan media *Wordwall* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada siswa kelas VI di SD Negeri Bakalan 02 Polokarto, Sukoharjo, serta mengevaluasi pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa. Pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif digunakan dalam penelitian ini, dengan subjek penelitian adalah siswa kelas VI di sekolah tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *Wordwall* efektif dalam menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, sekaligus meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai musyawarah. Meskipun terdapat tantangan teknis dan pedagogis, inovasi guru dalam merancang pembelajaran berbasis teknologi dengan pendekatan gamifikasi yang sesuai berhasil memotivasi siswa dan mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21.

Kata Kunci: *Wordwall*, Pendidikan Pancasila, Sekolah Dasar

PENDAHULUAN

Pendidikan memainkan peran yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Melalui pendidikan, individu tidak hanya memperoleh ilmu pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga membentuk karakter dan nilai-nilai esensial yang diperlukan untuk menjalani kehidupan secara bermakna. Pendidikan dianggap sebagai pondasi dasar yang menopang keberhasilan seseorang dalam berbagai aspek kehidupan. Sebagaimana dikemukakan oleh Purwananti (2016), pendidikan adalah fondasi untuk mencapai kehidupan yang lebih baik. Tanpa pendidikan yang memadai, individu akan menghadapi berbagai tantangan dalam mencapai keberhasilan dan kesejahteraan. Oleh sebab itu, pendidikan menjadi aspek yang tidak dapat diabaikan dalam proses pembangunan individu maupun masyarakat secara keseluruhan (Sari et al., 2023; Sopian, 2016).

Di era abad ke-21, pendidikan dirancang untuk membekali peserta didik dengan kemampuan yang relevan untuk menghadapi tantangan zaman yang terus berubah. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi menjadi salah satu ciri utama era ini. Hal ini sejalan dengan pendapat Daryanto dan Karim yang dikutip oleh Astutik dan Hariyati (2021), bahwa abad ke-21 ditandai oleh perubahan signifikan di berbagai sektor kehidupan, termasuk pendidikan, akibat pesatnya perkembangan teknologi. Pendidikan abad ke-21 berfokus pada pengembangan keterampilan abad ke-21, seperti keterampilan digital, literasi informasi, dan kemampuan kolaborasi, yang semuanya mendukung peserta didik untuk beradaptasi dan bersaing di dunia global yang serba terhubung (Rozi et al., 2024; Zubaidah, 2016).

Meskipun pentingnya pendidikan diakui secara luas, banyak guru masih menghadapi tantangan dalam membuat proses pembelajaran menjadi menarik bagi peserta didik. Metode pembelajaran konvensional yang monoton sering kali menyebabkan peserta didik kehilangan minat belajar. Akibatnya, pembelajaran menjadi kurang efektif karena siswa kurang terlibat aktif (Novianingsih, 2016; Samosir et al., 2024). Guru diharapkan mampu mengubah metode pembelajaran agar lebih relevan dengan karakteristik peserta didik saat ini, seperti yang dikemukakan oleh Nurindah et al (2024). Hal ini membutuhkan kemampuan guru untuk mengikuti perkembangan zaman dan memanfaatkan teknologi sebagai bagian dari proses pembelajaran.

Seiring dengan perkembangan teknologi, media pembelajaran berbasis digital menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik. Salah satu platform digital yang dapat digunakan adalah *Wordwall*, yang memungkinkan guru menciptakan aktivitas pembelajaran interaktif (Putra et al., 2024). *Wordwall* menawarkan berbagai fitur, seperti kuis, teka-teki, pencocokan, dan roda keberuntungan, yang dapat diakses melalui web atau perangkat mobile Nurindah et al (2024). Media ini dirancang untuk memadukan elemen permainan ke dalam pembelajaran, sehingga menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan. Dengan pendekatan gamifikasi, peserta didik dapat terlibat langsung dalam proses belajar sambil bermain, yang berdampak positif pada motivasi dan pemahaman mereka (Ansyia & Salsabilla, 2024b; Valentinna et al., 2024).

Pendidikan Pancasila sebagai mata pelajaran wajib memiliki peran

penting dalam membentuk karakter dan menanamkan nilai-nilai kebangsaan pada peserta didik, namun pendekatan pengajaran yang konvensional sering kali kurang menarik bagi siswa. Hal ini terlihat dari hasil observasi di SD Negeri Bakalan 02, khususnya di kelas VI, di mana metode pembelajaran yang cenderung monoton menyebabkan rendahnya antusiasme siswa. Sebagian besar peserta didik terlihat pasif dan kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran, yang mengindikasikan perlunya inovasi dalam pendekatan pengajaran untuk meningkatkan partisipasi dan semangat belajar mereka.

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut, penggunaan *Wordwall* muncul sebagai solusi inovatif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekaligus menciptakan pembelajaran yang lebih dinamis dan tidak monoton. Sebagai platform berbasis teknologi, *Wordwall* menawarkan berbagai fitur interaktif, seperti kuis, roda keberuntungan, dan permainan edukatif, yang dirancang untuk memacu keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran (Kailuhu & Kempa, 2024). Dengan pendekatan berbasis gamifikasi, *Wordwall* mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih menyenangkan, menarik, dan relevan dengan minat serta kebutuhan siswa di era digital. Aktivitas yang dirancang melalui *Wordwall* tidak hanya memberikan variasi dalam metode pengajaran tetapi juga membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam melalui pengalaman belajar yang partisipatif (Kustati & Amelia, 2024). Dengan demikian, penggunaan *Wordwall* tidak hanya mengatasi kelemahan metode konvensional yang sering kali membosankan, tetapi juga membuka peluang untuk mengintegrasikan

teknologi dalam pembelajaran, menciptakan suasana kelas yang lebih hidup, interaktif, dan mendukung pencapaian tujuan pendidikan secara optimal.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa *Wordwall* memiliki pengaruh signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Salsabila et al (2023) menyimpulkan bahwa *Wordwall* meningkatkan motivasi belajar siswa, yang dibuktikan melalui hasil angket, wawancara, dan uji hipotesis. Temuan ini didukung oleh Oliesna et al. yang menunjukkan bahwa *Wordwall* mampu menarik minat siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Selain itu, Saputri et al (2023) menyatakan bahwa *Wordwall* mempermudah pemahaman materi dan dapat digunakan sebagai alat evaluasi yang efektif. Kesimpulan dari penelitian-penelitian ini adalah bahwa *Wordwall* memiliki dampak positif tidak hanya pada motivasi tetapi juga pada pemahaman dan hasil belajar siswa.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan secara rinci implementasi media *Wordwall* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada peserta didik kelas VI di SD Negeri Bakalan 02 Polokarto, Sukoharjo, serta menganalisis dampaknya terhadap motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana media *Wordwall*, sebagai salah satu platform pembelajaran berbasis teknologi interaktif, dapat digunakan secara efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila dan relevansinya dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi tantangan yang dihadapi dalam proses penerapan media *Wordwall*, serta strategi

yang dapat digunakan untuk mengatasi kendala tersebut. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan bagi pengembangan metode pembelajaran berbasis teknologi yang inovatif dan relevan, khususnya dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini berfokus pada penggambaran mendalam tentang implementasi media *Wordwall* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas VI SD Negeri Bakalan 02 Polokarto, Sukoharjo. Menurut Sugiyono (2013), penelitian metode deskriptif kualitatif adalah pendekatan yang bertujuan untuk menggambarkan, memahami, dan menganalisis fenomena secara mendalam berdasarkan data non-numerik melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk memahami fenomena yang terjadi secara alami dalam konteks pembelajaran serta menggali data yang bersifat naratif dan mendalam. Metode deskriptif digunakan untuk memberikan gambaran yang terperinci mengenai proses penerapan media *Wordwall*, respon peserta didik, serta dampaknya terhadap motivasi dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Bakalan 02, yang berlokasi di Kecamatan Polokarto, Kabupaten Sukoharjo. Sekolah ini dipilih sebagai lokasi penelitian karena beberapa alasan, salah satunya adalah adanya kebutuhan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui penggunaan media

pembelajaran berbasis teknologi. Selain itu, sekolah ini memiliki fasilitas yang mendukung penggunaan teknologi dalam pembelajaran, seperti akses internet dan perangkat komputer yang dapat dimanfaatkan untuk implementasi media *Wordwall*. Lokasi penelitian juga memungkinkan peneliti untuk melakukan observasi langsung terhadap proses pembelajaran yang relevan dengan topik penelitian.

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VI SD Negeri Bakalan 02. Pemilihan kelas VI didasarkan pada pertimbangan bahwa pada jenjang ini, peserta didik sudah memiliki tingkat pemahaman yang cukup untuk mengikuti pembelajaran berbasis teknologi dan media interaktif seperti *Wordwall*. Selain peserta didik, subjek penelitian juga mencakup guru yang mengajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas tersebut. Guru menjadi informan kunci yang memberikan data mengenai proses pembelajaran, implementasi media *Wordwall*, serta tantangan yang dihadapi dalam penggunaannya.

Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui berbagai teknik untuk mendapatkan gambaran yang komprehensif. Teknik pengumpulan data meliputi observasi langsung terhadap proses pembelajaran, wawancara dengan guru, serta dokumentasi terkait kegiatan pembelajaran menggunakan media *Wordwall*. Observasi dilakukan untuk mencatat interaksi antara guru dan peserta didik selama pembelajaran, khususnya terkait respons peserta didik terhadap penggunaan media *Wordwall*. Wawancara dilakukan secara mendalam dengan guru untuk menggali informasi mengenai perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran berbasis media *Wordwall*. Dokumentasi mencakup catatan kegiatan pembelajaran, hasil

kerja siswa, serta materi pembelajaran yang digunakan.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif. Proses analisis meliputi tiga tahap utama, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pada tahap reduksi data, peneliti menyaring dan merangkum data yang relevan untuk memfokuskan pada informasi yang berkaitan langsung dengan tujuan penelitian. Tahap penyajian data dilakukan dengan menyusun data dalam bentuk narasi yang terstruktur, sehingga memudahkan untuk mengidentifikasi pola, hubungan, atau tema utama. Penarikan kesimpulan dilakukan dengan menginterpretasikan data secara mendalam untuk menjawab pertanyaan penelitian serta memberikan rekomendasi praktis terkait penggunaan media *Wordwall* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Untuk menjamin keabsahan data, penelitian ini menerapkan teknik triangulasi sumber dan metode. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan data yang diperoleh dari observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk memastikan konsistensi informasi. Triangulasi metode diterapkan dengan menggunakan berbagai teknik pengumpulan data yang saling melengkapi, sehingga memberikan gambaran yang lebih kaya dan mendalam tentang fenomena yang diteliti. Dengan pendekatan ini, diharapkan hasil penelitian dapat memberikan kontribusi yang valid dan dapat diandalkan bagi pengembangan pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Perencanaan Pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan Media *Wordwall*

Perencanaan pembelajaran merupakan langkah awal yang sangat penting dalam mendukung keberhasilan proses pendidikan. Pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SD Negeri Bakalan 02, kelas VI, materi tentang musyawarah untuk mufakat dirancang secara inovatif dengan menggunakan media *Wordwall Games*. Proses perencanaan dimulai dengan menentukan tujuan pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum dan mengalokasikan waktu selama 2 x 35 menit dalam satu pertemuan. Guru memastikan kesiapan sarana pendukung, termasuk laptop, proyektor, dan akses internet, yang menjadi kebutuhan utama dalam pembelajaran berbasis teknologi. Selain itu, bahan tayang dan lembar kerja peserta didik (LKPD) disusun untuk memberikan panduan dan memperkaya kegiatan belajar.

Langkah pembelajaran yang dirancang terbagi menjadi tiga bagian utama: kegiatan pembuka, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Pada kegiatan pembuka, guru menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan penuh semangat dengan mengawali kegiatan dengan doa bersama dan menyanyikan lagu kebangsaan "Dari Sabang Sampai Merauke." Kemudian, guru menampilkan video singkat untuk memperkenalkan konsep musyawarah untuk mufakat, diikuti dengan apersepsi melalui diskusi ringan yang menghubungkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dibahas. Proses ini tidak hanya bertujuan mengaktifkan pengetahuan awal peserta didik, tetapi juga meningkatkan motivasi belajar mereka.

Pada kegiatan inti, guru mengajak peserta didik memahami pentingnya musyawarah melalui pendekatan diskusi kelompok. Peserta didik dibagi menjadi kelompok kecil untuk membahas studi kasus tentang konflik sederhana yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Guru memberikan panduan selama diskusi agar peserta didik mampu mengidentifikasi solusi bersama melalui musyawarah. Selanjutnya, guru menjelaskan konsep-konsep utama musyawarah dengan tayangan slide yang menarik. Setelah pemaparan materi, peserta didik mengerjakan LKPD yang dirancang untuk menggali pemahaman mereka secara mendalam. Kegiatan ini diakhiri dengan presentasi kelompok, di mana masing-masing kelompok memaparkan hasil diskusi mereka, sementara kelompok lain memberikan tanggapan untuk melatih kemampuan berbicara dan berpikir kritis.

Sebagai penutup dari kegiatan inti, guru memanfaatkan media *Wordwall Games* untuk mengadakan kuis interaktif. Permainan ini dirancang sebagai asesmen formatif untuk mengevaluasi pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah disampaikan. Dengan pendekatan ini, pembelajaran menjadi lebih menarik, sehingga peserta didik termotivasi untuk aktif berpartisipasi. Selain itu, *Wordwall Games* memungkinkan guru memberikan umpan balik secara langsung atas jawaban yang diberikan oleh peserta didik.

Pada kegiatan penutup, guru mengajak peserta didik untuk bersama-sama merangkum poin-poin penting yang telah dipelajari. Guru kemudian memberikan asesmen formatif tambahan berupa soal refleksi singkat untuk mengukur pemahaman individu setiap

peserta didik. Sebagai langkah persiapan untuk pertemuan berikutnya, guru menyampaikan informasi mengenai materi yang akan dibahas serta tugas-tugas yang perlu diselesaikan oleh peserta didik di rumah. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan doa bersama sebagai penutup.

Dengan perencanaan yang matang, termasuk pemanfaatan teknologi seperti *Wordwall Games*, proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD Negeri Bakalan 02 menjadi lebih efektif dan menyenangkan. Strategi ini tidak hanya membantu peserta didik memahami konsep musyawarah untuk mufakat, tetapi juga melatih keterampilan kerja sama, berpikir kritis, dan komunikasi mereka. Perencanaan ini mencerminkan komitmen guru dalam menciptakan pengalaman belajar yang relevan dan bermakna bagi peserta didik.

Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan Media *Wordwall*

Guru di SD Negeri Bakalan 02 menunjukkan kompetensi tinggi dalam mengintegrasikan media digital seperti *Wordwall* ke dalam pembelajaran. Penggunaan *Wordwall* dalam proses pembelajaran tidak hanya memperkaya metode pengajaran tetapi juga menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis dan interaktif. Salah satu fitur yang sering digunakan adalah roda keberuntungan, yang menambahkan elemen kejutan dan daya tarik dalam pembelajaran. Fitur ini memungkinkan guru mengacak pertanyaan atau tantangan untuk peserta didik, sehingga suasana kelas menjadi lebih hidup. Agar kegiatan pembelajaran berjalan dengan optimal, guru mempersiapkan kebutuhan teknis dengan cermat, seperti menyediakan laptop, proyektor, serta

memastikan akses internet stabil. Persiapan ini memastikan *Wordwall* dapat digunakan secara maksimal tanpa kendala teknis.

Penggunaan *Wordwall* membawa pendekatan baru dalam pembelajaran yang memanfaatkan teknologi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik. Guru dapat menyesuaikan desain kuis dan aktivitas interaktif di *Wordwall* sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik kelas. Contohnya, untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila, guru menggunakan *Wordwall* untuk menyampaikan materi tentang musyawarah dengan pendekatan yang lebih menarik melalui permainan interaktif. Hal ini memungkinkan peserta didik tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga berpartisipasi aktif dalam memahami konsep-konsep nilai yang relevan dengan kehidupan sehari-hari.



Gambar 1. Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan *Wordwall*

Respons peserta didik terhadap penggunaan *Wordwall* sangat positif. Fitur-fitur interaktif yang disediakan platform ini, seperti kuis dengan skor otomatis dan tampilan peringkat langsung, mendorong peserta didik untuk lebih aktif dan bersemangat mengikuti pembelajaran. Proses belajar yang sebelumnya cenderung monoton menjadi lebih hidup karena peserta didik terlibat langsung dalam aktivitas yang dirancang

menyerupai permainan. Aktivitas ini tidak hanya meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi tetapi juga melatih kerja sama dan keterampilan komunikasi ketika mereka menyelesaikan tantangan secara kelompok.

Wordwall juga menghadirkan elemen gamifikasi yang mampu memotivasi peserta didik secara efektif. Dengan adanya fitur seperti reward instan berupa skor dan peringkat, peserta didik terdorong untuk bersaing secara sehat dalam mencapai hasil terbaik. Sistem ini mengajarkan mereka pentingnya kerja keras dan strategi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, fitur ini juga memupuk rasa percaya diri peserta didik saat mereka melihat hasil kerja keras mereka diapresiasi secara langsung. Dalam pembelajaran berbasis nilai seperti Pendidikan Pancasila, pendekatan ini menjadi alat yang sangat efektif untuk menanamkan semangat kerja sama dan penghargaan terhadap usaha individu maupun kelompok.

Selain itu, *Wordwall* memungkinkan guru untuk menyampaikan materi dengan cara yang lebih relevan dan mudah dipahami. Visualisasi yang menarik dan aktivitas interaktif menjadikan materi abstrak lebih konkret dan menarik bagi peserta didik. Misalnya, konsep musyawarah untuk mufakat yang sering kali sulit dipahami oleh anak-anak menjadi lebih jelas melalui simulasi dan permainan yang dihadirkan *Wordwall*. Dengan cara ini, peserta didik dapat menghubungkan pembelajaran dengan situasi nyata di lingkungan mereka, sehingga pengalaman belajar menjadi lebih bermakna.

Melalui integrasi teknologi seperti *Wordwall*, guru SD Negeri

Bakalan 02 tidak hanya mengadopsi pendekatan modern dalam pembelajaran tetapi juga menunjukkan komitmen untuk menghadirkan pendidikan yang relevan dengan kebutuhan era digital. Inovasi ini tidak hanya meningkatkan kualitas pembelajaran tetapi juga membuka peluang bagi peserta didik untuk mengembangkan keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis, kolaborasi, dan literasi digital. Langkah ini menjadi bukti bahwa teknologi dapat dimanfaatkan secara optimal untuk menciptakan pembelajaran yang tidak hanya efektif tetapi juga menyenangkan bagi peserta didik.

Hambatan dalam Implementasi

Meskipun *Wordwall* terbukti efektif dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, implementasinya tidak luput dari sejumlah hambatan yang perlu diatasi. Salah satu tantangan utama adalah memastikan keseimbangan antara penggunaan teknologi modern dan metode konvensional agar dapat memenuhi kebutuhan semua peserta didik. Sebagian peserta didik terkadang terlalu fokus pada elemen gamifikasi, seperti peringkat dan reward, sehingga perhatian mereka terhadap inti materi yang sedang dipelajari menjadi berkurang. Guru perlu berperan aktif dalam mengarahkan perhatian peserta didik agar tetap seimbang antara menikmati permainan dan memahami konsep yang diajarkan.

Kendala teknis juga menjadi hambatan yang sering dihadapi. Koneksi internet yang tidak stabil menjadi salah satu masalah utama, terutama di daerah yang belum memiliki akses internet yang memadai. Selain itu, keterbatasan perangkat keras di sekolah, seperti jumlah laptop atau proyektor yang tidak

mencukupi, dapat menghambat kelancaran pembelajaran berbasis teknologi ini. Ketergantungan terhadap perangkat pribadi guru, seperti laptop, juga menambah beban, terutama jika perangkat tersebut mengalami masalah teknis, seperti baterai habis atau spesifikasi yang kurang mendukung untuk menjalankan aplikasi *Wordwall* secara optimal.

Guru di SD Negeri Bakalan 02 sering kali harus mencari solusi kreatif untuk mengatasi hambatan teknis ini. Salah satu langkah mitigasi yang dilakukan adalah menggunakan hotspot pribadi sebagai alternatif jika koneksi internet sekolah mengalami gangguan. Guru juga memastikan perangkatnya selalu dalam kondisi siap pakai dengan membawa charger atau menyediakan sumber daya cadangan. Di sisi lain, guru mempersiapkan bahan ajar alternatif berbasis non-digital, seperti lembar kerja manual atau papan tulis, sebagai langkah antisipasi jika kendala teknis tidak dapat segera diatasi.

Selain kendala teknis, tantangan pedagogis juga muncul dalam penggunaan *Wordwall*. Guru harus memastikan bahwa elemen gamifikasi yang digunakan tetap relevan dengan tujuan pembelajaran dan tidak hanya sekadar hiburan. Upaya ini membutuhkan perencanaan yang matang, termasuk memilih jenis aktivitas *Wordwall* yang dapat mengarahkan peserta didik untuk berpikir kritis dan memahami materi secara mendalam. Guru juga perlu memberikan penguatan terhadap materi yang diajarkan melalui diskusi, refleksi, atau penugasan tambahan di luar media digital.

Meskipun menghadapi hambatan, dengan perencanaan yang matang dan pelaksanaan yang kreatif, guru di SD Negeri Bakalan 02 mampu

memanfaatkan *Wordwall* untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Kreativitas guru dalam mengatasi masalah teknis dan pedagogis menjadi kunci keberhasilan implementasi media digital ini. Selain itu, kolaborasi antara guru, peserta didik, dan pihak sekolah diperlukan untuk menciptakan kondisi yang mendukung keberlanjutan penggunaan teknologi dalam pembelajaran.

Dengan langkah-langkah mitigasi yang tepat, *Wordwall* tetap dapat digunakan sebagai alat yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Implementasi *Wordwall* tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang menarik bagi peserta didik, tetapi juga menjadi sarana untuk mengembangkan keterampilan abad ke-21, seperti literasi digital, komunikasi, dan kerja sama. Hambatan yang muncul dalam proses ini justru menjadi peluang untuk terus mengembangkan inovasi pembelajaran yang relevan dan berkelanjutan.

Pembahasan

Perencanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan media *Wordwall* di SD Negeri Bakalan 02 menunjukkan pendekatan yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan pendidikan modern. Perencanaan ini dimulai dengan penentuan tujuan pembelajaran yang mengacu pada kurikulum, yaitu memahami konsep musyawarah untuk mufakat. Alokasi waktu 2 x 35 menit dalam satu pertemuan dirancang secara cermat untuk mencakup kegiatan pembuka, inti, dan penutup. Guru juga memastikan kesiapan sarana pendukung seperti laptop, proyektor, dan internet, serta menyusun bahan tayang dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) untuk memperkaya proses belajar. Pendekatan ini menekankan pentingnya

persiapan yang matang dalam menciptakan pembelajaran yang efektif (Rizkiyah et al., 2024).

Pada tahap kegiatan pembuka, suasana belajar dibangun dengan semangat kebersamaan melalui doa bersama dan menyanyikan lagu kebangsaan "Dari Sabang Sampai Merauke." Video singkat tentang musyawarah untuk mufakat digunakan sebagai apersepsi yang menghubungkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dibahas. Diskusi ringan dilakukan untuk mengaktifkan pengetahuan awal peserta didik dan meningkatkan motivasi belajar. Pendekatan ini tidak hanya menciptakan suasana kelas yang menyenangkan tetapi juga membantu peserta didik memahami konteks pembelajaran secara menyeluruh (Ansyah & Salsabilla, 2024c; Pohan, 2020).

Pada kegiatan inti, guru mengoptimalkan proses pembelajaran dengan diskusi kelompok berbasis studi kasus. Peserta didik dibagi menjadi kelompok kecil untuk membahas konflik sederhana yang sering terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Dengan bimbingan guru, mereka belajar mengidentifikasi solusi melalui musyawarah. Penjelasan konsep dilakukan melalui tayangan slide menarik, dilanjutkan dengan pengerjaan LKPD untuk menggali pemahaman peserta didik. Proses ini diakhiri dengan presentasi kelompok untuk melatih keterampilan berbicara dan berpikir kritis. Pendekatan ini tidak hanya membangun pemahaman konseptual tetapi juga mengasah keterampilan kerja sama peserta didik (Ansyah & Salsabilla, 2024a; Ramadhan & Hindun, 2023).

Media *Wordwall* menjadi sorotan dalam kegiatan inti melalui permainan interaktif yang dirancang sebagai asesmen formatif. Fitur

gamifikasi, seperti kuis dengan skor otomatis dan roda keberuntungan, menciptakan suasana kelas yang dinamis dan menyenangkan. Permainan ini membantu guru mengevaluasi pemahaman peserta didik secara langsung dan memberikan umpan balik yang konstruktif. Integrasi *Wordwall* dalam pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang menarik dan memotivasi peserta didik untuk lebih aktif terlibat (Laili et al., 2024).

Pada kegiatan penutup, guru merangkum poin-poin utama pembelajaran bersama peserta didik. Asesmen formatif tambahan berupa soal refleksi digunakan untuk mengukur pemahaman individu. Guru juga menyampaikan informasi tentang materi berikutnya dan tugas rumah sebagai persiapan lanjutan. Pembelajaran diakhiri dengan doa bersama, menciptakan akhir yang bermakna sekaligus mempersiapkan peserta didik untuk pertemuan selanjutnya. Penutup yang terstruktur ini memastikan kesinambungan proses pembelajaran (Efendi & Sholeh, 2023).

Respons peserta didik terhadap penggunaan *Wordwall* sangat positif. Mereka lebih termotivasi dan antusias berpartisipasi dalam kegiatan kelas. Fitur gamifikasi yang interaktif mendorong peserta didik untuk bersaing secara sehat, sementara tampilan visual yang menarik memudahkan mereka memahami konsep abstrak seperti musyawarah untuk mufakat. *Wordwall* juga membantu peserta didik mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari, menjadikannya lebih relevan dan bermakna (Elvistoni & Ardiansyah, 2024).

Namun, implementasi *Wordwall* tidak luput dari tantangan. Kendala teknis seperti koneksi internet yang tidak stabil

dan keterbatasan perangkat keras sering menjadi hambatan. Guru di SD Negeri Bakalan 02 mengatasi masalah ini dengan solusi kreatif, seperti menggunakan hotspot pribadi dan mempersiapkan bahan ajar alternatif non-digital. Pendekatan ini menunjukkan pentingnya fleksibilitas dan inovasi dalam menghadapi kendala pembelajaran berbasis teknologi (Muhtar & Rahayu, 2024).

Keseluruhan, penggunaan *Wordwall* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila menunjukkan bahwa teknologi dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan perencanaan dan pelaksanaan yang matang, hambatan teknis dan pedagogis dapat diatasi. Pendekatan ini tidak hanya menciptakan pembelajaran yang menyenangkan tetapi juga mengembangkan keterampilan abad ke-21 peserta didik, seperti berpikir kritis, kolaborasi, dan literasi digital, menjadikannya relevan dengan kebutuhan pendidikan masa kini.

KESIMPULAN

Penggunaan media *Wordwall* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD Negeri Bakalan 02 terbukti efektif dalam menciptakan suasana kelas yang interaktif dan menyenangkan, sekaligus meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap nilai musyawarah untuk mufakat. Meskipun menghadapi hambatan teknis dan pedagogis, kreativitas guru dalam merancang pembelajaran berbasis teknologi, dengan pendekatan gamifikasi yang relevan, mampu memotivasi peserta didik dan mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21. Inovasi ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi seperti *Wordwall* tidak hanya

memperkaya metode pengajaran tetapi juga menjadi solusi strategis dalam meningkatkan kualitas pendidikan di era digital.

DAFTAR RUJUKAN

- Ansyah, Y. A., & Salsabilla, T. (2024a). Implementasi P5 melalui Kolaborasi Musik Angklung dan Tari Tor-tor di Kelas IV Sekolah Dasar. *FONDATIA*, 8(4), 790–806.
- Ansyah, Y. A., & Salsabilla, T. (2024b). *Model Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Cahya Ghani Recovery.
- Ansyah, Y. A., & Salsabilla, T. (2024c). THE APPLICATION OF THE PROBLEM BASED LEARNING MODEL TO IMPROVE THE CRITICAL THINKING SKILLS OF ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS. *JGK (Jurnal Guru Kita)*, 9(1), 170–177.
- Astutik, P., & Hariyati, N. (2021). Peran guru dan strategi pembelajaran dalam penerapan keterampilan abad 21 pada pendidikan dasar dan menengah. *Jurnal Inspirasi Manajemen Pendidikan*, 9(3), 619–638.
- Efendi, N., & Sholeh, M. I. (2023). Manajemen pendidikan dalam meningkatkan mutu pembelajaran. *Academicus: Journal of Teaching and Learning*, 2(2), 68–85.
- Elvostoni, M. A., & Ardiansyah, A. S. (2024). Upaya Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis melalui E-Modul Interaktif Terintegrasi CBL-STEM Context Berbantuan Wordwall. *SANTIKA: Seminar Nasional Tadris Matematika*, 4, 127–143.
- Kailuhu, J. S., & Kempa, T. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Sejarah Pergerakan Nasional Indonesia. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 9(4), 742–748.
- Kustati, M., & Amelia, R. (2024). Implementasi Media Pembelajaran Wordwall Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SD Islam Al Muttaqin Sawahlunto. *At-Tarbiyah: Jurnal Penelitian Dan Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 428–433.
- Laili, N., Aini, N., & Jaenullah, J. (2024). Integrasi Wordwall Dalam Pembelajaran PAI: Membangun Antusiasme Belajar Pada Peserta Didik Sekolah Dasar. *Berkala Ilmiah Pendidikan*, 4(3), 669–676.
- Muhtar, T. A. M., & Rahayu, S. D. (2024). Urgensi Fleksibilitas dan Aksesibilitas Artificial Intelligence dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Siswa SMK Muhammadiyah 3 Singosari. *Prosiding National Seminar on Accounting, Finance, and Economics (NSAFE)*, 4(1).
- Novianingsih, H. (2016). Pendekatan pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan dalam pembelajaran matematika sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 1–11.
- Nurindah, N., Wibawa, S., & Magfiroh, Z. A. (2024). IMPLEMENTASI

- MEDIA WORDWALL GAMES DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN PADA SISWA KELAS V SDN 2 PAGEREJO. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 2635–2644.
- Pohan, A. E. (2020). *KONSEP PEMBELAJARAN DARING BERBASIS PENDEKATAN ILMIAH*. CV. Sarnu Untung.
- Purwananti, Y. S. (2016). Peningkatan kualitas pendidikan sebagai pencetak sumber daya manusia handal. *Proceedings International Seminar FoE (Faculty of Education)*, 220–229.
- Putra, L. D., Arlinsyah, N. D., Ridho, F. R., Syafiqa, A. N., & Annisa, K. (2024). Pemanfaatan Wordwall pada Model Game Based Learning terhadap Digitalisasi Pendidikan Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(1), 81–95.
- Ramadhan, E. H., & Hindun, H. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Membantu Siswa Berpikir Kreatif. *Protasis: Jurnal Bahasa, Sastra, Budaya, Dan Pengajarannya*, 2(2), 43–54.
- Rizkiyah, M., Nurjannah, S., & Santosa, S. (2024). PENERAPAN METODE INSERSI DALAM MENANAMKAN NILAI MODERASI PADA SISWA SEKOLAH DASAR. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(2), 1431–1439.
- Rozi, F., Ansya, Y. A., & Salsabilla, T. (2024). *Strategi Pendidikan Karakter Untuk Siswa Sekolah Dasar Dalam Mewujudkan Tujuan SDG 4: Pendidikan Berkualitas*. PT. Penerbit Naga Pustaka.
- Salsabila, A., Mulyana, D., & Cahyono, C. (2023). Pengaruh Media Wordwall terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Pelita: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia*, 3(2), 42–51.
- Samosir, E. D., Ansya, Y. A., Ade, N. F., Naibaho, Y., Rahmadani, R., & Sitorus, I. (2024). ANALISIS KESULITAN SISWA DALAM MEMPELAJARI MATERI PENGOLAHAN DATA DI SEKOLAH DASAR. *JGK (Jurnal Guru Kita)*, 9(1), 108–115.
- Saputri, A. I. D., Pangestu, E. W. P., Widodo, S. T., Wahyuni, N. I., & Andayani, T. W. (2023). Penerapan Media Inovatif Berbasis Problem Based Learning sebagai Upaya Mengatasi Kesulitan Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3548–3558.
- Sari, Y., Ansya, Y. A., Alfianita, A., & Putri, P. A. (2023). STUDI LITERATUR: UPAYA DAN STRATEGI MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR DALAM PEMBELAJARAN BAHASA DAN SAstra INDONESIA. *Jurnal Guru Kita PGSD*, 8(1), 9–26. <https://doi.org/10.24114/jgk.v8i1.5>



3931

Sopian, A. (2016). Tugas, peran, dan fungsi guru dalam pendidikan. *Raudhah Proud To Be Professionals: Jurnal Tarbiyah Islamiyah*, 1(1), 88–97.

Sugiyono, D. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Valentinna, C. R., Kurnianti, E. M., & Hasanah, U. (2024). Media Belajar Gamifikasi terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(3), 1722–1732.

Zubaidah, S. (2016). Keterampilan abad ke-21: Keterampilan yang diajarkan melalui pembelajaran. *Seminar Nasional Pendidikan*, 2(2), 1–17.