

**PENERAPAN APLIKASI WORDWALL PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN
PANCASILA KELAS IV MATERI PERSATUAN DAN KESATUAN DI
LINGKUNGAN KECAMATAN, KELURAHAN, DAN DESA**

Rizqiatul Mukallalah¹, Apri Irianto. S.H.,M.Pd²
^{1,2}PGSD FIP Universitas PGRI Adi Buana Surabaya
Alamat e-mail : 1mukallalahrizqiatul@gmail.com, Alamat e-mail :
2apri@unipasby.ac.id

ABSTRACT

This study aims to analyze the results of the application of the Wordwall application as an interactive learning media in improving the learning outcomes of fourth grade students in Elementary School. The Wordwall application allows learning to be carried out in an interesting way through various educational game-based activities, such as quizzes, puzzles, which are designed to increase student motivation and engagement. This study uses a qualitative approach. The subjects of the study were fourth grade students and a subject teacher. Data were collected through in-depth interviews, classroom observations, and documentation. The results showed that the application of the Wordwall application significantly improved student learning outcomes. The average student score was 75, while during the implementation students got scores of 80-90. In addition, 90% of students gave a positive response to the use of Wordwall, stating that this media makes learning more fun and easier to understand. Teachers also find it easy to design more varied and interactive learning.

Keywords: Wordwall Application 1, Learning Media 2, learning outcomes 3

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hasil dari penerapan aplikasi *Wordwall* sebagai media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di Sekolah Dasar. Aplikasi *Wordwall* memungkinkan pembelajaran dilakukan secara menarik melalui berbagai aktivitas berbasis permainan edukatif, seperti kuis, teka-teki, yang dirancang untuk meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV dan seorang guru mata pelajaran. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam, observasi kelas, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan aplikasi *Wordwall* meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Rata-rata nilai siswa adalah 75, sementara

saat pelaksanaan siswa mendapatkan nilai 80-90. Selain itu, 90% siswa memberikan respon positif terhadap penggunaan *Wordwall*, dengan menyatakan bahwa media ini membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan mudah dipahami. Guru juga merasakan kemudahan dalam merancang pembelajaran yang lebih variatif dan interaktif.

Aplikasi *Wordwall* 1, Media Pembelajaran 2, hasil belajar 3

A. Pendahuluan

Pendidikan Pancasila dalam Kurikulum Merdeka bertujuan membentuk peserta didik yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, berkebhinnekaan global, bergotong royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif. Pembelajaran Pendidikan Pancasila di satuan pendidikan diaplikasikan melalui praktik belajar kewarganegaraan yang berdasarkan Pancasila, Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, semangat Bhinneka Tunggal Ika, dan komitmen Negara Kesatuan Republik Indonesia (Rahmawati, 2022).

Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan pada setiap jenjang pendidikan sesuai Kurikulum Merdeka. Pendidikan Pancasila bertujuan mengembangkan sikap, karakter, dan kompetensi agar tercipta Profil Pelajar Pancasila

sehingga pada akhirnya dapat menjadi warga negara yang baik dan bertanggung jawab. Menurut buku teks resmi Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) dalam (Widianita, 2023) menyatakan bahwa pendidikan Pancasila dalam Kurikulum Merdeka bertujuan membentuk peserta didik yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, berkebinekaan global, bergotong royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif.

Wordwall adalah sebuah aplikasi atau platform berbasis web yang digunakan untuk membuat berbagai jenis aktivitas interaktif seperti kuis, permainan, teka-teki, atau latihan pembelajaran lainnya. Aplikasi ini sangat populer di kalangan pendidik karena menyediakan berbagai template yang dapat disesuaikan untuk mendukung proses pembelajaran yang menarik, baik

secara daring maupun luring. Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Sari, 2020) menyatakan bahwa *Wordwall* adalah alat yang efektif untuk menciptakan media pembelajaran interaktif di Sekolah Dasar. Dengan manfaatnya dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik, mempermudah penyesuaian materi, mendukung pembelajaran mandiri, dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis, *Wordwall* dapat menjadi bagian penting dari strategi pengajaran yang modern.

Wordwall membantu mempermudah pendidik dalam menciptakan materi pembelajaran yang interaktif, kreatif, dan mudah diakses oleh siswa. *Wordwall* dapat digunakan sebagai landasan untuk membahas inovasi teknologi dalam pendidikan, terutama terkait dengan pengembangan media pembelajaran interaktif. *Wordwall* merupakan salah satu aplikasi yang mencerminkan pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan. Hal ini sejalan dengan kebutuhan akan metode pembelajaran yang lebih menarik dan efektif.

Wordwall memiliki antarmuka yang sederhana, sehingga guru maupun siswa dapat dengan mudah

menggunakannya tanpa memerlukan keterampilan teknis yang mendalam. Dengan fitur interaktif seperti kuis dan permainan, *Wordwall* mampu meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar, yang sering menjadi tantangan dalam pembelajaran konvensional. *Wordwall* dapat digunakan untuk berbagai mata pelajaran dan tingkat pendidikan, sehingga memungkinkan pendidik untuk menyesuaikan materi dengan kebutuhan siswa.

Perkembangan zaman modern yang serba canggih telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pembelajaran. Secara umum, perkembangan zaman modern merujuk pada era di mana teknologi dan inovasi menjadi faktor utama dalam kehidupan manusia. Dalam konteks pembelajaran, perubahan ini memengaruhi cara belajar, metode pengajaran, dan akses terhadap ilmu pengetahuan. Pengenalan persatuan dan kesatuan di lingkup kecamatan kelurahan dan desa dalam proses Pembelajaran di Sekolah dapat menggunakan Media Pembelajaran yang menarik, yang membantu siswa semakin semangat dalam belajar. Contoh salah satunya yaitu

menggunakan Aplikasi *Wordwall* , Pengenalan persatuan dan kesatuan di lingkup kecamatan kelurahan dan desa yang terkandung dalam materi akan berupa bentuk Visual (Gambar). Gambar yang tampil pasti mudah dipahami dan dimengerti oleh siswa, karena setiap Gambar yang ada pasti dengan penjelasannya.

Dari uraian diatas, Aplikasi *Wordwall* merupakan salah satu cara lain untuk melaksanakan pembelajaran yang lebih asik dan menarik dari berbagai media pembelajaran lainnya. Dalam penelitian kali ini, penulis mencoba meneliti terkait sejauh mana manfaat Penerapan Aplikasi *Wordwall* dalam Pemahaman dan Keaktifan siswa pada proses pembelajaran Pendidikan Pancasila. Berdasarkan latar belakang tersebut, Peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian dengan judul “Penerapan Aplikasi *Wordwall* pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SD Materi Persatuan dan Kesatuan di Lingkup Kecamatan, Kelurahan, dan Desa”.

B. Metode Penelitian

Pada penelitian ini penulis menggunakan pendekatan kualitatif

dengan jenis metode deskriptif. Sumber Data yang saya ambil adalah dari SDN Torjun 1 pada kelas IV. Pada Mata Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Persatuan dan kesatuan di Lingkup Kecamatan, Kelurahan dan Desa. Teknik pengumpulan data yang dilakukan yang dilakukan menggunakan Metode Observasi, Wawancara, Tes, dan Dokumentasi.

- Metode Observasi

Metode observasi ini merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang penting di dalam proses berjalannya penelitian. Sehingga peneliti dapat memperoleh data yang valid, sesuai dengan fakta di lapangan, dan juga akurat (Yusuf, 2022). Metode observasi merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan untuk mengamati dan meninjau secara cermat dan langsung di lokasi penelitian untuk mengetahui kondisi yang terjadi kemudian digunakan untuk membuktikan kebenaran dari desain penelitian yang sedang dilakukan.

- Metode Wawancara

Metode wawancara merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian kualitatif. Metode ini

melibatkan interaksi antara peneliti dan responden melalui pertanyaan-pertanyaan terstruktur atau tidak terstruktur yang bertujuan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

- Metode Tes

Tes adalah penilaian yang dimaksudkan untuk mengukur pengetahuan, keterampilan, bakat, kebugaran fisik, atau klasifikasi peserta tes dalam banyak topik lain. Misalnya pengukuran tingkat kepercayaan. Sehingga atas dasar inilah tes dapat dilakukan secara verbal, di atas kertas, di komputer, atau di area yang telah ditentukan yang mengharuskan siswa untuk menunjukkan atau melakukan serangkaian keterampilan. Dalam penelitian yang dilakukan oleh (Budiman, 2024) di SD Negeri Dukuh Kupang 1/488 Surabaya, penggunaan media *Wordwall* terbukti meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pengamalan sila Pancasila. Tes digunakan sebagai alat evaluasi untuk mengukur pemahaman siswa sebelum dan sesudah penggunaan aplikasi tersebut. Dalam penelitian ini, metode tes digunakan peneliti untuk mengetahui sejauh mana

pemahaman siswa saat menggunakan Aplikasi *Wordwall* pada proses pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, Materi Persatuan dan kesatuan di Lingkup Kecamatan, Kelurahan dan Desa.

- Metode Dokumentasi

Dalam penelitian kualitatif, metode dokumentasi menjadi salah satu alat terkemuka yang digunakan untuk menggali jeratan ide dan jejak cerita yang terhampar di permukaan kertas. Lebih dari sekadar mencatat apa yang terucap, metode ini memungkinkan peneliti menggapai makna di balik kata-kata dan memahami sorotan sejati dalam suatu konteks. Metode dokumentasi, pada dasarnya, melibatkan pencatatan berbagai sumber seperti wawancara, observasi, dan bahan-bahan yang relevan dengan penelitian.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa wawancara dengan guru mengungkapkan bahwa penerapan aplikasi *Wordwall* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV memberikan dampak positif,

terutama dalam meningkatkan interaktivitas dan keterlibatan siswa saat mempelajari materi persatuan dan kesatuan di lingkup kecamatan, kelurahan, dan desa. Wawancara dengan siswa juga mengindikasikan bahwa penggunaan *Wordwall* membantu mereka memahami konsep secara lebih menyenangkan dan konkret, meskipun beberapa siswa merasa perlu penyesuaian dalam waktu pengerjaan permainan tertentu. Selain itu, hasil tes yang dilakukan untuk mengukur pemahaman siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan setelah penggunaan aplikasi ini, dengan siswa lebih mampu menjelaskan dan mengaplikasikan nilai-nilai persatuan dan kesatuan dalam kehidupan sehari-hari.

Aktivitas siswa dalam pembelajaran yang menggunakan teknologi seperti Aplikasi *Wordwall* menunjukkan perubahan yang signifikan. Aplikasi ini menyediakan berbagai aktivitas menarik, seperti kuis dan permainan interaktif, yang membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar.

Secara keseluruhan, penggunaan aplikasi *Wordwall* memberikan manfaat yang signifikan

dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Guru dapat memanfaatkan aplikasi ini untuk menjelaskan konsep-konsep penting dengan cara yang lebih menarik, dan guru sangat terbantu dengan adanya aplikasi *Wordwall*, sementara siswa merasa lebih antusias dan terlibat aktif dalam proses belajar. Aplikasi ini tidak hanya memudahkan guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga mendorong siswa untuk belajar dengan cara yang lebih menyenangkan, yang pada akhirnya berkontribusi pada pemahaman yang lebih baik terhadap materi yang diajarkan.

Tes pilihan ganda yang diberikan kepada siswa menunjukkan pemahaman mereka terhadap materi persatuan dan kesatuan, terutama yang berkaitan dengan lingkup kecamatan, kelurahan, dan desa.

No	Nama	Nilai
1	.Sofi	90
2	.Naura	.90
3	Nurin	80
4	.Falah	80
5	.Putri	.80

Tabel 4. 1. 1 nilai siswa setelah pembelajaran

Hasil tes menunjukkan bahwa semua siswa yang terdaftar memperoleh nilai yang lebih tinggi dari Capaian Pembelajaran(CP) yang ditetapkan, yaitu 75. Sofi, Naura, dan Falah meraih nilai sempurna 90, yang menunjukkan pemahaman yang sangat baik terhadap materi yang diajarkan. Sementara itu, Nurin dan Putri masing-masing mendapatkan nilai 80, yang juga tergolong memadai dan menunjukkan bahwa keduanya memahami materi dengan baik meskipun sedikit di bawah nilai tertinggi. Secara keseluruhan, hasil tes ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa berhasil mencapai atau melebihi standar yang ditentukan dalam pembelajaran.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan mengenai penerapan aplikasi *Wordwall* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi "Persatuan dan Kesatuan di Lingkup Kecamatan, Kelurahan, dan Desa", dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi ini memberikan dampak positif terhadap proses dan hasil belajar siswa. Adapun poin-poin utama yang menjadi temuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Guru sangat terbantu dengan adanya aplikasi *Wordwall*, karena fiturnya yang sangat banyak, bisa menampilkan gambar sesuai dengan materi pembelajaran, diberi keterangan di setiap gambar, dan disertai dengan audionya.
2. Aktivitas siswa saat pembelajaran bertambah menyenangkan, karena bisa belajar sambil bermain, yang menambah semangat siswa untuk belajar dan aktif.
3. Siswa sangat senang belajar menggunakan aplikasi *Wordwall*, karena belajar dengan cara baru, dan membuat siswa senang.
4. Siswa lebih paham dan tahu tentang materinya, karena bisa lebih banyak contoh gambar dan lainnya dari materi yang sedang dipelajari.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan aplikasi *Wordwall* merupakan alternatif media pembelajaran yang inovatif dan relevan di era digital. Meski demikian, efektivitas penggunaannya tetap bergantung pada peran guru dalam merancang,

memfasilitasi, serta mengintegrasikan aplikasi ini secara optimal sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

Sekolah Mitra Ppg Universitas Wijaya Kusuma Surabaya. *Jurnal Pengabdian Mandiri*, 1(11), 2215–2222.

DAFTAR PUSTAKA

- ANIS, W. (2023). *PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN WORDWALL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PPKn KELAS VII DI MTs AL-ITTIHADIYAH NW GOLONG NARMADA KABUPATEN LOMBOK BARAT TAHUN AJARAN 2022/2023*. Universitas Muhammadiyah Mataram.
- Budiman, T. J., Damayanti, R., & Romlah, S. (2024). Penggunaan Media *Wordwall* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Pengamalan Sila Pancasila Kelas III Sekolah Dasar. *Edutama : Jurnal Ilmiah Penelitian Tindakan Kelas*, 1(1), 84–93.
- Dr. Umar Sidiq, M.Ag Dr. Moh. Miftachul Choiri, M. (2019). Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Nomor 9).
- Kirana, A., Harjanti, F. D., Anam, F., & Suhartono, S. (2022). Pengembangan Kompetensi Menyusun Instrumen Penilaian Berbasis Teknologi Dan Komunikasi (Tik) Bagi Guru Pamong Sekolah Mitra Ppg Universitas Wijaya Kusuma Surabaya. *Jurnal Pengabdian Mandiri*, 1(11), 2215–2222.
- Lubis, A. P., & Nuriadin, I. (2022). Efektivitas aplikasi *Wordwall* untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6884–6892.
- Mahruf, R., Aqdam Fidayah, N., & Fajria Dakila, N. (2022). Peran media digital dalam meningkatkan komunikasi dan partisipasi politik masyarakat. *Youth Communication Day*, 165(01), 165–172. <https://doi.org/10.12928/ycd.v1i1.12248>
- Nadia, A. I., Afiani, K. D. A., & Naila, I. (2022). Penggunaan aplikasi *Wordwall* untuk meningkatkan hasil belajar matematika selama pandemi covid-19. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 12(1), 33–43.
- Nisfatun Nuroifah. (2010). *Pengembangan Media Pelajaran Berbasis Aplikasi Android Materi Sistem Ekskresi siswa kelas XI SMA Negeri Dawarblandong Mojokerto*. 1–10.
- Pandawangi.S. (2021). Metodologi Penelitian. *Journal information*, 4, 1–5.
- Pratiwi, nuning. (2017). Penggunaan Media Video Call dalam Teknologi Komunikasi.

- Basicedu*, 6(2), 1845–1857.
- Putri, M. F. J. L., Putriani, F., Santika, H., Mudhoffar, K. N., & Putri, N. G. A. (2023). Peran pendidikan Pancasila dalam membentuk karakter peserta didik di sekolah. *Jurnal Kewarganegaraan*, 7(2), 1983–1988.
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Rika Widianita, D. (2023). Pendidikan pancasila. In *AT-TAWASSUTH: Jurnal Ekonomi Islam: Vol. VIII* (Nomor I).
- Santoso, M., Cahyani, A., & Baihaqi, M. I. (2024). Implementasi Pembelajaran Pendidikan Pancasila dalam Kurikulum Merdeka SMP di Kota Blitar. *Jurnal Pendidikan: Riset dan Konseptual*, 8(1), 43.
- Sari, W. F., Sari, Y. P., Hazari, S. A., Keguruan, F., & Palembang, U. S. (2020). *Pemanfaatan Wordwall sebagai Media Pembelajaran Interaktif di SD Negeri 27 Palembang*.
- Sinaga, Y. M., & Soesanto, R. H. (2022). Upaya Membangun Kedisiplinan melalui Media *Wordwall* dalam Pembelajaran Daring pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal*