

**MEDIA WORDWALL SEBAGAI SOLUSI KEAKTIFAN SISWA PADA
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA**

Khoirunnisa¹, Emy Yunita Rahma Pratiwi²

^{1,2}PGSD FKIP Universitas Hasyim Asy'ari

¹Khoirunnisa@mhs.unhasy.ac.id. ²emypratiwi@unhasy.ac.id

ABSTRACT

Interactive and innovative learning is essential to enhance students' learning engagement in Pancasila education. One supporting media is the Wordwall application. This study aims to describe the implementation of Wordwall in Pancasila education on the topic "Practicing Pancasila Values" and to analyze the supporting and inhibiting factors affecting students' learning engagement in grade IV at SDN Talun Kidul. This research employed a descriptive qualitative approach, with data collected through observation, interviews, and documentation. The results indicate that the implementation of Wordwall involves three stages: planning, execution, and evaluation. The application creates an enjoyable, interactive learning environment that encourages students to be more active and facilitates understanding of the material. Supporting factors include high learning interest, adequate facilities, teacher creativity, and experience-oriented learning, while inhibiting factors consist of unstable internet access, differences in students' understanding, and limited learning time. Overall, the use of Wordwall proves effective in enhancing students' engagement with Pancasila values, making the learning process more meaningful and attractive

Keywords: Wordwall, Learning Engagement, Pancasila

ABSTRAK

Penerapan pembelajaran yang interaktif dan inovatif dibutuhkan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran Pancasila. Salah satu media yang dapat digunakan yaitu aplikasi Wordwall. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses penerapan media Wordwall dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi "Pengamalan Nilai-Nilai Pancasila" serta menganalisis faktor pendukung dan penghambat keaktifan belajar siswa di kelas IV SDN Talun Kidul. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses penerapan media Wordwall terdiri dari tiga tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Penggunaan Wordwall mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan mendorong siswa untuk lebih aktif serta mudah memahami materi. Faktor pendukung keaktifan belajar siswa meliputi minat belajar yang tinggi, fasilitas yang memadai, kreativitas guru, dan pembelajaran yang berorientasi pada pengalaman. Adapun faktor penghambatnya adalah akses internet yang kurang stabil, perbedaan

pemahaman siswa, dan keterbatasan waktu pembelajaran. Secara keseluruhan, penerapan media Wordwall terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa terhadap nilai-nilai Pancasila sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menarik.

Kata Kunci: Wordwall, Keaktifan Belajar, Pancasila

A. Pendahuluan

Penerapan nilai-nilai Pancasila memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Tujuannya bukan sekadar agar siswa menguasai materi, tetapi lebih pada bagaimana menanamkan nilai-nilai Pancasila dalam diri mereka sehingga terbentuk karakter dan perilaku yang baik. Penanaman nilai-nilai tersebut dapat dilakukan melalui pembelajaran yang memberikan pemahaman sekaligus contoh nyata atau keteladanan dalam kehidupan sehari-hari, baik di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah (Dewantara & Nurgiansah, 2021).

Penerapan nilai-nilai Pancasila memiliki peranan penting dalam kegiatan pembelajaran, karena tujuannya tidak hanya sebatas membuat siswa menguasai materi, tetapi juga menanamkan nilai-nilai Pancasila dalam diri mereka agar terbentuk karakter dan perilaku yang baik. Upaya penanaman nilai tersebut dapat dilakukan melalui pemberian pemahaman yang mendalam serta

keteladanan nyata dalam kehidupan sehari-hari, baik di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah.

Pendidikan Pancasila berperan strategis dalam membentuk karakter peserta didik yang berlandaskan nilai-nilai luhur bangsa Indonesia. Namun, dalam pelaksanaannya di kelas IV SDN Talun Kidul, khususnya pada materi Pengamalan Nilai-Nilai Pancasila, masih ditemukan permasalahan berupa rendahnya keaktifan siswa yang disebabkan oleh dominasi metode ceramah serta keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang variatif.

Kondisi tersebut menuntut adanya inovasi dalam pemanfaatan media pembelajaran yang dapat menarik minat siswa sekaligus meningkatkan partisipasi aktif mereka selama proses belajar. Salah satu media yang dapat digunakan adalah Wordwall, yakni media interaktif yang menampilkan berbagai kosakata, konsep, atau materi pelajaran secara visual. Penggunaan media ini tidak hanya membantu siswa dalam

mengingat dan memahami materi, tetapi juga mendorong mereka untuk lebih aktif melalui kegiatan membaca, mengamati, berdiskusi, serta menerapkan kata-kata tersebut dalam konteks pembelajaran. (Utami dkk., 2024). Media Wordwall sebagai media visual interaktif berbasis tampilan kelas telah terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan serta motivasi belajar siswa, sebagaimana ditunjukkan oleh berbagai hasil penelitian sebelumnya.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan proses penerapan media Wordwall, mengetahui peningkatan keaktifan belajar siswa terhadap penggunaan media Wordwall serta mengidentifikasi faktor – faktor pendukung dan penghambat keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran Pancasila materi Pengamalan Nilai – Nilai Pancasila di kelas IV SDN Talun Kidul.

Temuan penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pembelajaran Pancasila, terutama dalam pemanfaatan media visual Wordwall untuk meningkatkan keaktifan siswa. Melalui penelitian ini, peneliti memperoleh pemahaman

mengenai peran teknologi dalam mendorong partisipasi aktif peserta didik. Selain itu, hasil penelitian ini juga menambah referensi terkait strategi pembelajaran berbasis teknologi yang selaras dengan perkembangan pendidikan di era digital.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang berfokus pada pemahaman mendalam terhadap proses penerapan media Wordwall serta pengaruhnya dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya materi Pengamalan Nilai-Nilai Pancasila di kelas IV SDN Talun Kidul. Jenis penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan pendekatan studi naratif, yang bertujuan menggali kisah dan pengalaman guru maupun siswa terkait penggunaan media Wordwall dalam pembelajaran Pancasila di kelas tersebut.

Lokasi penelitian ini adalah SD Negeri TalunKidul, yang terletak di Jl. Kedungwesi, Desa Talun Kidul, Kecamatan Sumobito, Kabupaten Jombang, Provinsi Jawa Timur,

dengan kode pos 61483. Dalam penelitian ini, subjek yang digunakan adalah siswa kelas IV SDN Talun Kidul berjumlah 20 siswa serta guru Pancasila.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini mencakup observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan secara langsung di kelas selama proses pembelajaran untuk mengamati secara sistematis perilaku serta keaktifan siswa dalam menggunakan media Wordwall. Melalui kegiatan ini, peneliti dapat mencatat interaksi siswa dengan media, tingkat partisipasi dalam diskusi, serta tanggapan mereka terhadap materi Pengamalan Nilai-Nilai Pancasila. Sementara itu, wawancara dilakukan dengan guru dan siswa guna menggali pengalaman mereka selama proses pembelajaran. Adapun dokumentasi digunakan sebagai pelengkap untuk memperkuat hasil observasi dan wawancara, sekaligus meningkatkan validitas data penelitian.

Sedangkan analisis data menggunakan tahapan sebagai berikut:

Reduksi data merupakan proses penyederhanaan data mentah melalui tahapan seleksi, pemfokusan, dan

pengorganisasian sehingga menghasilkan informasi yang bermakna dan memudahkan peneliti dalam menarik kesimpulan.

Penyajian data dalam penelitian kualitatif umumnya dilakukan dalam bentuk naratif, yaitu penyusunan informasi secara sistematis dan terstruktur agar mudah dipahami.

Penarikan kesimpulan merupakan tahap akhir analisis data yang dilakukan dengan meninjau hasil reduksi data berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian. Data yang telah diolah kemudian dibandingkan dan dianalisis untuk memperoleh kesimpulan sebagai jawaban atas permasalahan yang diteliti (Sugiyono, 2020).

Untuk menjaga keabsahan data dalam penelitian ini, digunakan beberapa teknik, yaitu triangulasi sumber, triangulasi metode, dan member check.

1. Triangulasi Sumber

Dalam penelitian ini, data diperoleh dari guru kelas IV, siswa, kepala sekolah sebagai informan pendukung, serta dokumen resmi seperti RPP dan catatan hasil belajar. Melalui triangulasi sumber, peneliti dapat memverifikasi keakuratan informasi terkait pengaruh

penggunaan media Wordwall terhadap peningkatan keaktifan belajar siswa.

2. Triangulasi Metode

Peneliti menerapkan berbagai metode pengumpulan data untuk memperoleh informasi yang lebih akurat dan dapat dipercaya. Jika hasil observasi menunjukkan peningkatan keaktifan siswa, dan temuan dari wawancara serta dokumentasi mendukung hal tersebut, maka tingkat kredibilitas data penelitian akan semakin tinggi dan hasilnya dapat dipertanggungjawabkan.

3. Triangulasi Check

Dalam penelitian yang menggunakan media Wordwall, proses member check dilakukan dengan cara mengonfirmasi kembali hasil wawancara guru, siswa, serta data observasi kepada narasumber, sehingga informasi yang diperoleh dapat dipastikan kevalidannya.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Proses penerapan media Wordwall dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi “Pengamalan Nilai-Nilai Pancasila” di kelas IV SDN Talun Kidul terdiri dari tiga tahapan yaitu perencanaan,

pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran.

1. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini, guru melakukan persiapan menyeluruh sebelum pembelajaran dimulai. Guru menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), media Wordwall, serta bahan ajar yang relevan dengan materi “*Pengamalan Nilai-Nilai Pancasila*.” Selain itu, guru membuat dan menyesuaikan akun Wordwall agar tampilan permainan mudah diakses melalui LCD proyektor, sehingga seluruh siswa dapat berpartisipasi dengan nyaman.

Guru juga merancang aktivitas pembelajaran yang mendorong keterlibatan aktif siswa, bukan hanya dalam menjawab soal atau bermain, tetapi juga dalam mengaitkan materi dengan situasi kehidupan nyata. Melalui pernyataan dan contoh berbasis pengalaman sehari-hari, siswa diajak memahami bagaimana nilai-nilai Pancasila dapat diterapkan dalam perilaku nyata, seperti

gotong royong, kejujuran, dan saling menghargai.

2. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan dilakukan guru dengan memulai kegiatan dengan apersepsi dan motivasi, menjelaskan tujuan pembelajaran, serta mengenalkan media Wordwall kepada siswa. Selanjutnya, guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok kecil agar dapat mengikuti permainan Wordwall secara bergiliran.

Pada pertemuan pertama, siswa terlihat antusias saat memainkan kuis Wordwall bertema “Perilaku yang Mencerminkan Sila Pancasila.” Aktivitas ini membuat siswa lebih aktif menjawab pertanyaan dan berdiskusi dalam kelompok. Guru bertindak sebagai fasilitator dengan memberikan umpan balik langsung terhadap setiap jawaban yang muncul di layar. Siswa tampak bersemangat dan menunjukkan sikap kompetitif yang sehat. Suasana kelas menjadi lebih hidup, dan partisipasi meningkat dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Hasil observasi menunjukkan bahwa Wordwall berhasil menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Siswa tidak hanya menjawab soal, tetapi juga mendiskusikan makna dari setiap contoh perilaku yang mencerminkan nilai-nilai Pancasila.

3. Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan dengan dua cara: melalui hasil permainan Wordwall (skor akhir) dan penilaian sikap serta partisipasi selama kegiatan berlangsung. guru memanfaatkan fitur hasil (score result) pada platform Wordwall untuk melihat skor akhir siswa. Data ini membantu guru menilai tingkat pemahaman siswa terhadap materi, baik secara individual maupun kelompok. Dengan demikian, guru dapat mengidentifikasi siapa saja yang sudah memahami konsep nilai-nilai Pancasila dan siapa yang masih memerlukan bimbingan tambahan.

Selain itu, guru melakukan penilaian sikap dan partisipasi, yang mencakup aspek keaktifan,

kerja sama, serta tanggung jawab siswa selama mengikuti pembelajaran. Sebagai penutup, guru mengadakan kegiatan refleksi bersama di mana siswa diajak untuk menyebutkan contoh perilaku yang mencerminkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, baik di sekolah maupun di rumah. Refleksi ini bertujuan untuk memperkuat pemahaman dan mendorong penerapan nilai-nilai Pancasila secara nyata dalam keseharian siswa.

Dari hasil wawancara dengan siswa, sebagian besar menyatakan bahwa pembelajaran dengan Wordwall membuat mereka lebih mudah memahami isi pelajaran dan tidak cepat bosan. Siswa juga merasa lebih semangat mengikuti kegiatan pembelajaran karena menggunakan metode pembelajaran yang baru bagi mereka.

Beberapa siswa juga menyampaikan bahwa tampilan visual dan fitur interaktif dari Wordwall membuat mereka lebih fokus dan mudah mengingat isi pelajaran. Dengan adanya poin atau skor yang langsung muncul setelah permainan,

siswa bisa langsung mengetahui hasil belajar mereka dan berusaha memperbaikinya.

Guru juga mengamati respon siswa selama proses pembelajaran. Guru melihat adanya peningkatan keaktifan siswa karena sebagian besar siswa berani bertanya dan berpendapat. Siswa terlihat lebih antusias mengikuti pembelajaran. Kegiatan menggunakan Wordwall juga menumbuhkan rasa kompetitif yang sehat antar siswa. Mereka berlomba-lomba untuk menjawab pertanyaan dengan cepat dan benar. Hal ini berdampak pada meningkatnya motivasi belajar dan keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain itu, pemahaman siswa terhadap pengamalan nilai-nilai Pancasila meningkat seiring dengan meningkatnya skor akhir dari permainan Wordwall.

Antusiasme belajar siswa menggunakan media Wordwall sangat tinggi sehingga siswa lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran. Siswa merasa belajar sambil bermain sehingga suasana kelas menjadi menyenangkan dan tidak monoton. Penggunaan fasilitas dari sekolah seperti LCD juga memudahkan siswa memahami bagaimana alur

pembelajaran. Selain itu, kreatifitas guru dalam merancang permainan dengan media Wordwall agar siswa lebih aktif juga menjadi salah satu faktor pendukung dalam pembelajaran. Dukungan dan dorongan guru membantu siswa lebih berani mengemukakan pendapat dan menjawab pertanyaan. Materi pengamalan nilai-nilai Pancasila mudah dipahami karena berkaitan langsung dengan pengalaman siswa di rumah dan sekolah.

Meskipun begitu, keterbatasan akses internet menjadi salah satu penghambat dalam pembelajaran Pancasila dengan media Wordwall. Akses internet yang kurang stabil mempengaruhi jalannya permainan Wordwall. Pemahaman beberapa siswa yang kurang terhadap materi juga menghambat pembelajaran karena guru harus menjelaskan ulang materi pembelajaran. Selain itu, persiapan yang lama menjadikan durasi pembelajaran yang terbatas dan guru belum sempat menuntaskan semua kegiatan dalam Wordwall sehingga perlu dilakukan dalam beberapa pertemuan.

Pembahasan

Proses Penerapan Media Wordwall dalam Pembelajaran Pancasila

Tujuan Pendidikan Pancasila ialah mengembangkan peserta didik agar tumbuh menjadi individu yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat jasmani dan rohani, berpengetahuan luas, terampil, kreatif, mandiri, demokratis, serta memiliki rasa tanggung jawab yang tinggi (Sartika & Ndonga, 2024). Tujuan pembelajaran Pancasila pada materi “Pengamalan Nilai-Nilai Pancasila” adalah agar siswa mampu memahami makna setiap sila Pancasila serta menerapkannya dalam perilaku dan kegiatan sehari-hari (Kurniawan dkk., 2021).

Pada tahap perencanaan, guru menyiapkan bahan ajar serta metode yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Penggunaan media Wordwall dalam pembelajaran Pancasila dipilih karena dianggap sesuai dengan karakteristik siswa yang sebelumnya kurang aktif dan untuk mengatasi metode pengajaran yang cenderung monoton dengan ceramah. Media ini dinilai efektif sebagai sarana pendukung untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa

sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih optimal. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Kristanto (2016) bahwa pencapaian tujuan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kesesuaian antara media yang digunakan dengan materi, metode, strategi pembelajaran, serta karakteristik siswa. Dengan demikian, pemilihan media harus didasarkan pada pertimbangan bahwa media tersebut mampu membantu memenuhi kebutuhan belajar dan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.

Pada tahap pelaksanaan, proses pembelajaran diarahkan untuk menumbuhkan keaktifan siswa, sementara guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing dan mendukung jalannya kegiatan belajar. Hal ini sejalan dengan pandangan konstruktivisme yang memposisikan siswa bukan sebagai penerima informasi secara pasif, tetapi sebagai individu yang secara aktif membangun pengetahuannya melalui proses eksplorasi, penemuan, dan interaksi dengan lingkungan sekitarnya (Rochaendi dkk., 2024). Dalam hal ini, guru berperan sebagai pendamping dan fasilitator bagi peserta didik agar tercapainya tujuan pembelajaran.

Dalam kegiatan pembelajaran, siswa berpartisipasi secara aktif, baik dari segi fisik maupun emosional. Menurut Nurhayani & Salistina (2022) keterlibatan siswa dalam proses belajar tidak hanya terbatas pada aktivitas fisik, tetapi juga mencakup keterlibatan mental dan emosional. Hal ini meliputi partisipasi dalam kegiatan kognitif untuk memperoleh pengetahuan, penghayatan serta internalisasi nilai-nilai dalam pembentukan sikap, dan pelibatan dalam berbagai latihan yang mendukung pengembangan keterampilan.

Pada tahap evaluasi, guru menilai sejauh mana penggunaan media Wordwall berhasil mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Evaluasi dilakukan secara formatif, dengan memperhatikan skor yang diperoleh siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan media tersebut. Menurut Rochaendi dkk. (2024) melalui evaluasi formatif yang mencakup penilaian berkelanjutan seperti tes singkat, kuis, diskusi kelas, maupun penilaian informal lainnya, guru dapat memantau perkembangan belajar siswa, memastikan efektivitas media pembelajaran dalam

mendukung pemahaman materi, serta melakukan penyesuaian strategi pembelajaran secara tepat apabila diperlukan.

Selain itu, guru turut melakukan pengamatan langsung terhadap interaksi siswa dengan media Wordwall. Melalui observasi ini, guru dapat menilai tingkat keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Menurut Arsyad (2019) observasi memberikan kesempatan bagi guru untuk melihat secara langsung bagaimana siswa berinteraksi dengan media yang digunakan selama pembelajaran. Melalui kegiatan ini, guru dapat menilai berbagai aspek penting seperti tingkat keterlibatan siswa, cara mereka berinteraksi dengan media, serta pengaruh media tersebut terhadap motivasi dan partisipasi mereka di kelas.

Respon Siswa terhadap Penggunaan media Wordwall dalam Pembelajaran Pancasila

Dalam proses pembelajaran, media berperan penting dalam meningkatkan efektivitas serta kualitas kegiatan belajar mengajar (Nasution dkk., 2022). Penerapan model pembelajaran yang

menyenangkan, kreatif, dan menarik sangat dianjurkan karena dapat menumbuhkan minat, mengembangkan bakat, serta meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami materi yang dipelajari (Mardlatillah & Sa'adah, 2022).

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, diperoleh bahwa respon siswa terhadap penggunaan media Wordwall dalam pembelajaran Pancasila sangat positif. Sebagian besar siswa menunjukkan antusiasme dan keterlibatan yang tinggi selama proses pembelajaran berlangsung. Pembelajaran dengan media Wordwall terbukti meningkatkan keaktifan siswa, di mana mereka merasa lebih bersemangat dan tertarik belajar dibandingkan dengan metode konvensional. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Tjaolo dkk. (2025) Penggunaan media Wordwall memiliki potensi untuk menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif, kreatif, dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Nurlaila (2024) juga mengemukakan bahwa penggunaan media Wordwall

mampu meningkatkan minat serta keaktifan siswa sekolah dasar dalam pembelajaran PKn.

Siswa tampak lebih bersemangat karena penggunaan media Wordwall mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Melalui permainan edukatif yang ditampilkan, siswa merasa tertantang sekaligus termotivasi untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran.. Kusuma dkk. (2023) menjelaskan bahwa pembelajaran dapat dikategorikan menyenangkan apabila berlangsung dalam suasana yang santai, bebas dari tekanan, aman, dan menarik. Selain itu, pembelajaran yang menyenangkan juga mampu membangkitkan minat belajar, mendorong interaksi aktif yang melibatkan siswa secara penuh, menjaga fokus perhatian, serta menciptakan lingkungan belajar yang bersemangat, gembira, dan memiliki tingkat konsentrasi tinggi.

Selain itu, siswa menjadi lebih fokus karena perhatian mereka tertuju pada tampilan visual serta aktivitas menarik yang disajikan melalui Wordwall. Unsur permainan seperti skor, batas waktu, dan kompetisi yang sehat turut membantu

mempertahankan konsentrasi selama pembelajaran berlangsung. Melalui penyajian konsep secara konkret dan interaktif, Wordwall memudahkan siswa dalam memahami materi. Pendekatan belajar berbasis pengalaman dan interaksi ini membuat siswa tidak hanya menghafal, tetapi juga mampu memahami isi materi Pancasila secara lebih mendalam. Hal ini selaras dengan hasil penelitian Ulhaq dkk. (2025) yang menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan bantuan media Wordwall mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Respon positif yang ditunjukkan siswa mencerminkan bahwa penggunaan media Wordwall memberikan dampak yang signifikan dalam meningkatkan kualitas belajar mereka. Hal ini sekaligus menunjukkan bahwa guru telah berhasil berperan sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran Pancasila. Wahab & Rosnawati (2021) menjelaskan bahwa pembelajaran merupakan upaya sadar yang dilakukan oleh pendidik untuk membantu peserta didik belajar sesuai dengan kebutuhan dan minat

mereka. Dalam hal ini, pendidik berperan sebagai fasilitator yang menyediakan sarana serta menciptakan suasana belajar yang mendukung pengembangan kemampuan peserta didik.

Faktor Pendukung dan Penghambat Keaktifan Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pncasila

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, faktor pendukung keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran Pncasila melalui media Wordwall adalah sebagai berikut

1. Minat belajar yang tinggi

Siswa yang memiliki minat belajar tinggi umumnya lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Media Wordwall yang bersifat interaktif mampu menarik perhatian mereka dan menimbulkan rasa tertantang untuk ikut berpartisipasi aktif. Ketertarikan ini memicu motivasi intrinsik, sehingga siswa menjadi lebih bersemangat dalam menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan berkompetisi secara sehat. Menurut Damiati dkk. (2024) motivasi mempunyai kaitan yang erat deangan minat.

Peserta didik yang memiliki minat pada suatu bidang studi tertentu cenderung lebih memperhatikan materi tersebut dan termotivasi untuk mempelajarinya lebih mendalam.

2. Fasilitas yang memadai

Ketersediaan fasilitas seperti proyektor serta perangkat pendukung (laptop atau HP) merupakan faktor penting untuk kelancaran pembelajaran menggunakan Wordwall. Fasilitas yang memadai memungkinkan guru dan siswa melaksanakan proses belajar secara efektif tanpa gangguan teknis, sehingga keaktifan siswa tetap terjaga. Menurut Mu'awanah (2011) alat-alat pembelajaran memiliki kaitan erat dengan metode belajar siswa, karena peralatan yang digunakan guru dalam mengajar juga dimanfaatkan oleh siswa untuk belajar. Ketersediaan alat yang lengkap dapat mempermudah proses belajar mengajar, sehingga siswa lebih mudah memahami materi dan menjadi lebih giat dalam belajar.

3. Kreativitas guru

Guru memiliki peran krusial dalam menciptakan lingkungan belajar

yang menarik. Kreativitas guru dalam merancang kuis, permainan, dan aktivitas menggunakan Wordwall membuat siswa tetap tertarik dan tidak mudah bosan. Selain itu, guru yang mampu menyesuaikan materi dengan kemampuan siswa dapat meningkatkan rasa percaya diri mereka serta mendorong partisipasi aktif dalam pembelajaran. Menurut Hasta dkk. (2024) lingkungan belajar yang kondusif memegang peranan penting dalam tercapainya pembelajaran yang efektif. Guru harus memperhatikan pengelolaan ruang kelas, siswa, kegiatan pembelajaran, materi pelajaran, serta media dan sumber belajar agar proses pembelajaran berjalan secara optimal.

4. Berorientasi pada pengalaman
Materi tentang pengamalan nilai-nilai Pancasila sangat terkait dengan lingkungan sekitar siswa. Dengan pendekatan yang berbasis pengalaman, siswa menjadi lebih mudah dalam memahami materi yang diajarkan. Kusuma dkk. (2023) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis

pengalaman menjadikan pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki siswa saling terkait dan lebih realistis.

Sedangkan faktor penghambat keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran Pancasila melalui media Wordwall adalah sebagai berikut:

1. Akses internet yang kurang memadai

Salah satu hambatan utama dalam pemanfaatan media digital seperti Wordwall adalah keterbatasan jaringan internet. Ketika koneksi internet lambat atau tidak stabil, proses pembelajaran dapat terganggu, misalnya saat memuat permainan atau ketika siswa menjawab soal secara daring. Situasi ini berpotensi menurunkan antusiasme dan mengurangi keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Menurut Harefa dkk. (2024) di era modern ini, teknologi memiliki peran yang semakin signifikan dalam dunia pembelajaran. Pemanfaatan teknologi tidak hanya meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses belajar mengajar, tetapi juga

mempersiapkan siswa untuk berhasil di masyarakat yang semakin terhubung dan bergantung pada teknologi.

2. Perbedaan pemahaman siswa

Setiap siswa memiliki kemampuan dan kecepatan belajar yang berbeda-beda. Dalam pembelajaran menggunakan Wordwall, siswa yang kurang memahami materi atau kurang terbiasa dengan teknologi mungkin mengalami kesulitan mengikuti kegiatan. Hal ini dapat menyebabkan mereka bersikap pasif dan kurang berpartisipasi dibandingkan dengan teman-teman yang lebih cepat menangkap instruksi atau materi pelajaran. Nurhayani & Salistina (2022) menyatakan bahwa setiap siswa adalah individu yang unik, artinya tidak ada dua siswa yang sama persis. Setiap siswa memiliki perbedaan dalam karakter psikis, kepribadian, dan sifat-sifatnya. Perbedaan individual ini memengaruhi cara dan hasil belajar mereka, sehingga guru perlu memperhatikan keberagaman tersebut dalam

merancang dan melaksanakan pembelajaran.

3. Waktu yang terbatas

Penggunaan Wordwall memerlukan waktu yang cukup untuk persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Namun, keterbatasan waktu belajar di kelas sering kali membuat guru kesulitan mengoptimalkan pemanfaatan media ini secara menyeluruh. Akibatnya, siswa yang belum sempat berpartisipasi atau menyelesaikan permainan menjadi kurang aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, persiapan yang matang sangat diperlukan untuk mengatasi kendala tersebut. Maemunawati & Alif (2020) menyatakan bahwa guru memiliki tanggung jawab untuk menyampaikan pengetahuan kepada peserta didik. Guru perlu menyampaikan materi secara jelas dan lengkap agar siswa dapat memahaminya dengan baik. Karena guru dianggap sebagai sumber utama pengetahuan oleh siswa, maka guru harus menyiapkan materi yang akan disampaikan dengan matang sebelum mengajar..

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penerapan media Wordwall dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi “Pengamalan Nilai-Nilai Pancasila” di kelas IV SDN Talun Kidul, dapat disimpulkan bahwa proses penerapan pembelajaran terdiri atas tiga tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Pada tahap perencanaan, guru mempersiapkan perangkat pembelajaran, media Wordwall, dan bahan ajar yang relevan dengan materi. Pada tahap pelaksanaan, guru berperan sebagai fasilitator dengan melibatkan siswa secara aktif dalam permainan edukatif Wordwall. Kegiatan ini membuat suasana kelas menjadi interaktif, menyenangkan, dan mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif. Pada tahap evaluasi, guru menilai hasil belajar siswa melalui skor Wordwall, observasi partisipasi, serta refleksi terhadap pemahaman nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Respon siswa terhadap penggunaan media Wordwall sangat positif. Siswa terlihat lebih semangat, fokus, dan mudah memahami materi karena pembelajaran dikemas secara

menarik dan menyenangkan. Unsur permainan, visualisasi, serta kompetisi sehat yang ada pada Wordwall mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran Pancasila.

Faktor pendukung keaktifan belajar siswa menggunakan media Wordwall pada pembelajaran Pancasila yaitu minat belajar yang tinggi, fasilitas yang memadai, kreativitas guru, dan pembelajaran yang berorientasi pada pengalaman. Sedangkan faktor penghambatnya meliputi akses internet yang kurang stabil, perbedaan pemahaman siswa dan waktu pembelajaran yang terbatas.

Saran

Guru disarankan memanfaatkan media interaktif seperti Wordwall untuk meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa dalam pembelajaran Pancasila. Sekolah perlu mendukung dengan penyediaan fasilitas dan jaringan internet yang memadai agar pembelajaran digital berjalan optimal. Sementara itu, peneliti selanjutnya dapat mengembangkan kajian ini dengan meneliti efektivitas Wordwall pada

materi atau jenjang pendidikan yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Arni, R. (2021). PENGGUNAAN GAMES EDUKASI DENGAN WORDWALL SOLUSI PJJ YANG MENYENANGKAN. *Prosiding Seminar Nasional Bahasa Jepang III| MINASAN III*.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Damiati, M., Junaedi, N., & Asbari, M. (2024). Prinsip Pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka. *JISMA: JOURNAL OF INFORMATION SYSTEMS AND MANAGEMENT*, 3(2).
- Dewantara, J. A., & Nurgiansah, T. H. (2021). Urgensi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di Perguruan Tinggi Pada Era Society 5.0. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), 831–838.
- Ghozali, S. A., & Irawan, L. Y. (2024). IMPLEMENTASI PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN WORDWALL SEBAGAI MEDIA INTERAKTIF DAN MENARIK PADA MATA PELAJARAN IPS DI SMPN 16 MALANG. *Jurnal Integrasi dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 4(4), 4. <https://doi.org/10.17977/um063v4i4p4>
- Harefa, E., Afendi, A. R., Karuru, P., Sulaeman, Wote, A. Y. V., Patalatu, J. S., Azizah, N., Sanulita, H., Yusufi, A., Husnita, L., Masturoh, I., Warif, M., Fauzi, M., Nurjanah, Santika, T., & Sulaiman. (2024). *BUKU AJAR TEORI BELAJAR DAN PEMBELAJARAN*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Hasta, M., Rama, B., & Usman, S. (2024). *Strategi Pembelajaran PAKEM*. 2(3).
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Penerbit Bintang Surabaya.
- Kurniawan, D., Priharto, D. N., & Lubis, Y. (2021). *PENDIDIKAN PANCASILA*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Kusuma, J. W., Arifin, Abimanto, D., Hamidah, Haryanti, Y. D., Khoiri, A., Susanti, E., Khoir, Q., Alhabsyi, N. M., & Solong, N. P. (2023). *Strategi Pembelajaran*. Yayasan Cendikia Mulia Mandiri.
- Lestari, S. O., & Kurnia, H. (2022). Peran Pendidikan Pancasila dalam pembentukan karakter. *Jurnal Citizenship: Media Publikasi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 5(1), 25. <https://doi.org/10.12928/citizenship.v5i2.23179>
- Maemunawati, S., & Alif, M. (2020). *Peran Guru, Orang Tua, Metode dan Media Pembelajaran: Strategi KBM di Masa Pandemi Covid-19*. Penerbit 3M Media Karya Serang.
- Mardlatillah, S. D., & Sa'adah, N. (2022). MODEL PEMBELAJARAN YANG MENYENANGKAN BERBASIS GAYA BELAJAR PADA PESERTA DIDIK. *Edu Consilium: Jurnal Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam*, 3(2), 45–55. <https://doi.org/10.19105/ec.v3i2.6433>
- Mu'awanah. (2011). *STRATEGI PEMBELAJARAN PEDOMAN UNTUK GURU DAN CALON GURU*. STAIN Kediri Press.
- Nasution, I., Yahya, M., Wahyuni, T., Djanah, M., Azis, P. A., Kholilurrahim, Udin, T., Hayati, S., & Hidayani, Li. (2022).

- Desain Pembelajaran Aktif. Hamjah Diha Foundation.
- Nurhayani, & Salistina, D. (2022). *TEORI BELAJAR DAN PEMBELAJARAN*. CV Gerbang Media Aksara.
- Nurlaila, E. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Wordwall pada Pembelajaran PKn SD untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa. *Jurnal Pendidikan Karakter JAWARA (Jujur, Adil, Wibawa, Amanah, Religius, Akuntabel)*, 10(1).
<https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/JAWARA/article/view/25759>
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit UNM.
- Rizki, D., Rahmawati, N., Widodo, S. T., Wahyuni, N. I., & Rifqi, A. (2023). PEMANFAATAN WORDWALL DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS IV SD NEGERI GISIKDRONO 02. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(5), 1812–1825.
<https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i5.2135>
- Rochaendi, E., Fuadi, A., & Sholihah, D. A. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Institut Teknologi Sumatera (ITERA).
- Sartika, R., & Ndonga, J. (2024). PERAN PENDIDIKAN PANCASILA DALAM IMPLEMENTASI PENDIDIKAN KARAKTER DI ERA 4.0. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 121–134.
<https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.19326>
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Tjaolo, N. A., Sabang, S. M., & Manitu, A. (2025). PENGGUNAAN MEDIA WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA PADA PESERTA DIDIK KELAS VI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Genta Mulia*, 16(1), 132–140.
- Ulhaq, J. D. '., Rondli, W. S., & Setiawaty, R. (2025). PENINGKATAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN TGT BERBANTUAN MEDIA WORDWALL PADA SISWA KELAS V. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 5(2), 1439–1451.
<https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i2.2871>
- Utami, S. V. S., Mansur, H., & Qomario, Q. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SD. *Journal of Education Research*, 5(4), 6081–6089.
<https://doi.org/10.37985/jer.v5i4.1939>
- Wahab, G., & Rosnawati. (2021). *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. CV. Adanu Abimata.
- Wahyuni. (2025). *HUBUNGAN MINAT BACA DAN KEAKTIFAN BELAJAR DENGAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS IV SD GUGUS II KECAMATAN SIBULUE KABUPATEN BONE* [Tesis]. Universitas Negeri Makassar.