

## Implementasi Model Pembelajaran Literasi Digital Berbasis Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila pada Siswa Kelas IV MI Swasta Al-Amanah Jeneponto

Susanto

*Institut Agama Islam Al Amanah Jeneponto, Indonesia*

Corresponding Author  [uchank538@gmail.com](mailto:uchank538@gmail.com)

### ABSTRACT

#### Article Info

Article history:

Received

September 25,

2025 Revised

Oktober 30, 2025

Accepted

November 11,

2025

This study aims to describe the implementation of a Wordwall-based digital literacy learning model to improve student learning outcomes in Pancasila Education in fourth-grade students at MI Swasta Al-Amanah Jeneponto. The research focuses on three main aspects: the process of implementing the Wordwall-based learning model, the obstacles encountered during its implementation, and its impact on student learning outcomes. This study used a descriptive qualitative approach with data collection techniques through observation, interviews, documentation, and literature review. The results indicate that the use of Wordwall in learning can increase student motivation, activeness, and understanding of Pancasila values. The obstacles that arose were related to limited equipment and teachers' abilities in operating digital media; however, these were overcome through guidance and learning adjustment strategies. The findings of this study align with constructivism and behaviorism theories, which emphasize the importance of direct experience and positive reinforcement in shaping student learning behavior.

**Keywords:** Learning Model, Digital Literacy, Wordwall, Learning Outcomes

Journal Homepage <http://ojs.staialfurqan.ac.id/alqiyam>

This is an open access article under the CC BY SA license

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Published by Sekolah Tinggi Agama Islam (STAI) Al-Furqan Makassar

## PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk manusia yang berkarakter, berilmu, dan mampu bersaing di era modern. Melalui proses pendidikan, nilai-nilai moral, sosial, dan kebangsaan ditanamkan serta diwariskan kepada generasi penerus bangsa. Pendidikan tidak hanya berorientasi pada pengembangan kemampuan intelektual, tetapi juga mencakup pembinaan sikap dan keterampilan agar peserta didik siap menghadapi berbagai tantangan kehidupan. Menurut (Mudyaharjo dalam Husamah, 2019), pendidikan merupakan suatu proses yang berlangsung secara sistematis dengan melibatkan keluarga, masyarakat, dan pemerintah secara terpadu dalam rangka membentuk pribadi manusia yang utuh.

Meskipun pendidikan memiliki peran strategis dalam mengembangkan potensi peserta didik, kenyataannya proses pembelajaran di sekolah dasar masih banyak menggunakan metode konvensional yang berpusat pada guru. Pola pembelajaran seperti ini membuat siswa kurang aktif, suasana kelas menjadi monoton, serta materi pelajaran sulit dipahami secara mendalam dan kontekstual. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu mengubah suasana belajar menjadi lebih interaktif dan menyenangkan, terutama pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang menuntut pemahaman nilai-nilai dan penerapan dalam kehidupan sehari-hari.

Pendidikan Pancasila memiliki peran yang sangat penting dalam menanamkan nilai-nilai dasar kehidupan berbangsa dan bernegara sejak dini. Nilai-nilai seperti toleransi, gotong royong, keadilan, serta cinta tanah air perlu disampaikan secara kontekstual agar mudah dipahami dan dihayati oleh peserta didik. Menurut (Setyadi dan Aziz, 2024), Pancasila sebagai dasar negara harus diajarkan melalui pendekatan yang kreatif, adaptif, dan menyenangkan agar sesuai dengan tahap perkembangan psikologis anak di jenjang sekolah dasar.

Pemanfaatan media pembelajaran yang berbasis teknologi informasi menjadi alternatif yang efektif untuk mengatasi kejenuhan belajar serta meningkatkan partisipasi aktif siswa di kelas. Media interaktif seperti *Wordwall* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar melalui permainan edukatif yang menarik dan menyenangkan. Menurut (Ainishifa, 2023), media pembelajaran yang berlandaskan pendekatan konstruktivisme dapat mendorong siswa membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman belajar langsung. Hal ini sejalan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pentingnya kreativitas, kolaborasi, dan penguasaan keterampilan digital dalam proses pendidikan.

*Wordwall* merupakan platform digital berbasis web yang menyediakan beragam template permainan edukatif, seperti kuis, mencocokkan pasangan, maupun teka-teki silang. Melalui media ini, guru dapat menyampaikan materi sekaligus melakukan evaluasi pemahaman siswa secara langsung dan menarik. Menurut (Triaswari dkk.2023), penggunaan *Wordwall* terbukti mampu meningkatkan minat belajar peserta didik serta membantu guru dalam menyajikan materi pembelajaran secara lebih bervariasi, interaktif, dan kontekstual.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi model pembelajaran literasi digital berbasis *Wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada siswa kelas IV MI Swasta Al-Amanah Jeneponto. Fokus penelitian ini mencakup proses pelaksanaan model pembelajaran, kendala yang muncul selama penerapan, serta pengaruhnya terhadap motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan strategi pembelajaran berbasis teknologi yang inovatif, adaptif, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah dasar.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan tujuan untuk memahami dan menggambarkan secara mendalam implementasi model pembelajaran literasi digital berbasis *Wordwall* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV MI Swasta Al-Amanah Jeneponto. Subjek penelitian terdiri atas guru kelas IV, kepala madrasah, serta peserta didik sebagai informan kunci. Data dikumpulkan melalui observasi partisipatif, wawancara semi-terstruktur, dokumentasi, dan studi pustaka. Instrumen utama dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri dengan dukungan pedoman observasi dan wawancara. Analisis data dilakukan melalui tahapan menurut Miles dan Huberman, meliputi reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan yang dilakukan secara sistematis untuk memperoleh temuan yang valid dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Keabsahan data dijaga melalui triangulasi sumber dan teknik, serta diskusi sejawat (*peer debriefing*) guna meningkatkan kredibilitas hasil penelitian.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### **Implementasi Model Pembelajaran Literasi Digital Berbasis Wordwall dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila di MI Swasta Al-Amanah Jenepono**

Media pembelajaran interaktif *Wordwall* merupakan salah satu inovasi digital yang diterapkan oleh guru kelas IV di MI Swasta Al-Amanah Jenepono untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila. Melalui *Wordwall*, guru dapat menyajikan materi pelajaran dalam bentuk permainan edukatif yang interaktif dan mudah diakses melalui perangkat digital, baik secara daring maupun luring. Penggunaan media ini bertujuan menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, serta mampu menumbuhkan motivasi dan minat belajar siswa terhadap materi nilai-nilai Pancasila.

Dalam proses penerapannya, *Wordwall* tidak hanya dimanfaatkan sebagai alat evaluasi hasil belajar, tetapi juga berfungsi sebagai media utama dalam penyampaian materi ajar. Peran ganda ini menjadi pembeda antara *Wordwall* dan media pembelajaran konvensional yang umumnya bersifat satu arah. Melalui *Wordwall*, guru dapat berkreasi dalam merancang berbagai bentuk aktivitas pembelajaran yang menarik dan menantang, sehingga mendorong partisipasi aktif peserta didik. Fitur-fitur seperti kuis interaktif, permainan acak kartu, dan kegiatan mencocokkan pasangan memberikan peluang bagi siswa untuk belajar secara mandiri maupun bekerja sama dalam kelompok, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih dinamis dan bermakna.

Selain itu, penerapan *Wordwall* juga menjadi alternatif solusi terhadap keterbatasan penggunaan media pembelajaran berbasis cetak yang selama ini dominan di sekolah dasar. Di era digital saat ini, peserta didik cenderung lebih tertarik pada pembelajaran yang menampilkan unsur visual dan audio interaktif. Kehadiran *Wordwall* mampu menjawab kebutuhan tersebut dengan menghadirkan pengalaman belajar yang bersifat multimodal dan menarik. Guru dapat mengombinasikan media ini dengan perangkat pembelajaran lain, seperti LCD proyektor dan speaker, sehingga pelaksanaan kegiatan belajar di kelas menjadi lebih optimal dan interaktif.

Secara keseluruhan, hasil implementasi *Wordwall* menunjukkan bahwa media ini berperan efektif dalam menciptakan suasana pembelajaran yang positif dan interaktif di kelas. Penggunaan *Wordwall* membantu guru dalam memotivasi siswa serta meningkatkan keterlibatan mereka selama proses belajar berlangsung. Temuan ini sejalan dengan pendapat Triaswari dkk. (2023) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis digital dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik, terutama apabila diterapkan secara tepat sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.

#### **1. Tahapan Implementasi Wordwall dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV**

Tahapan implementasi media *Wordwall* dimulai dari tahap **perencanaan**. Pada tahap ini, guru terlebih dahulu melakukan analisis terhadap kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Berdasarkan hasil analisis tersebut, guru kemudian menentukan jenis permainan *Wordwall* yang sesuai dengan karakteristik materi, seperti permainan “Kartu Acak” untuk mengenalkan nilai-nilai Pancasila dan “Kuis” untuk mengukur tingkat pemahaman siswa. Dalam proses perancangannya, guru juga menyesuaikan konten dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik, serta menyusun skenario pembelajaran yang mendorong kolaborasi dan partisipasi aktif antar siswa di kelas.

Tahap pelaksanaan diawali dengan kegiatan pengantar dari guru yang menjelaskan tujuan pembelajaran serta cara menggunakan media *Wordwall*. Setelah mendapatkan arahan, peserta didik mulai berinteraksi dengan media melalui perangkat digital yang tersedia. Kegiatan dilakukan secara bergantian atau berkelompok sesuai dengan jumlah perangkat dan rancangan pembelajaran yang telah disusun. Selama proses berlangsung, guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa dalam menjawab setiap pertanyaan, memberikan umpan balik secara langsung, serta mengarahkan diskusi kelas berdasarkan hasil permainan yang muncul dari aktivitas *Wordwall*.

Selama proses pelaksanaan, tampak adanya dinamika belajar yang positif di dalam kelas. Siswa menunjukkan antusiasme tinggi dalam mengikuti berbagai permainan yang disajikan melalui media *Wordwall*. Kehadiran media ini mampu menjembatani kesenjangan antara konsep nilai-nilai Pancasila yang bersifat abstrak dengan pengalaman belajar yang lebih konkret melalui tampilan visual, animasi, dan efek suara yang menarik. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami, tidak hanya oleh siswa yang memiliki kemampuan akademik tinggi, tetapi juga oleh peserta didik dengan tingkat pemahaman yang beragam.

Tahap evaluasi dilaksanakan melalui kegiatan refleksi terhadap proses pembelajaran yang telah berlangsung. Guru memfasilitasi diskusi bersama siswa untuk meninjau kembali jawaban yang diberikan, meluruskan pemahaman yang kurang tepat, serta mengaitkan materi yang dipelajari dengan situasi kehidupan nyata. Penilaian yang dilakukan tidak terbatas pada aspek pengetahuan (kognitif) saja, tetapi juga mencakup ranah sikap (afektif) dan keterampilan (psikomotorik), seperti keaktifan siswa dalam berpartisipasi dan kemampuan bekerja sama selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

## **2. Tingkat Partisipasi dan Antusiasme Siswa**

Tanggapan siswa terhadap penerapan media *Wordwall* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila menunjukkan hasil yang sangat positif. Mayoritas siswa mengaku lebih bersemangat karena kegiatan belajar berlangsung dengan cara yang baru dan menyenangkan. Suasana kelas menjadi lebih interaktif dan penuh energi. Kegembiraan terlihat dari ekspresi siswa yang antusias, tertawa, dan bersorak ketika berhasil menjawab pertanyaan dalam permainan *Wordwall*. Kondisi ini mencerminkan bahwa penggunaan media tersebut mampu menumbuhkan motivasi belajar yang berasal dari dalam diri siswa.

Tingkat partisipasi siswa mengalami peningkatan yang signifikan selama pembelajaran berlangsung. Siswa yang sebelumnya cenderung pasif mulai menunjukkan keberanian untuk berpartisipasi aktif, baik secara individu maupun dalam kerja kelompok. Mereka terlibat dalam berbagai aktivitas seperti menjawab pertanyaan, memberikan penjelasan atas pilihan jawaban, serta berdiskusi untuk menemukan solusi bersama. Proses pembelajaran yang interaktif ini mencerminkan teori Vygotsky yang menegaskan bahwa interaksi sosial berperan penting dalam membentuk dan mengembangkan kemampuan kognitif peserta didik.

Selain itu, penggunaan *Wordwall* memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan. Unsur permainan yang dipadukan dengan tampilan visual dan animasi membuat materi yang bersifat abstrak, seperti nilai-nilai Pancasila, menjadi lebih mudah dipahami. Media ini juga menumbuhkan semangat kompetitif yang positif di antara siswa melalui tantangan untuk memperoleh skor tertinggi, sehingga secara tidak langsung meningkatkan motivasi dan antusiasme mereka dalam belajar.

Respons positif yang ditunjukkan siswa mencerminkan bahwa mereka merasa diakui sebagai bagian penting dalam proses pembelajaran. Keterlibatan aktif siswa menunjukkan adanya rasa tanggung jawab dan kepemilikan terhadap kegiatan belajar. Mereka tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga mampu melakukan refleksi dan penilaian terhadap pemahamannya sendiri. Temuan ini sejalan dengan penelitian Fidya dkk. (2021) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif seperti Wordwall dapat meningkatkan motivasi, minat belajar, serta memperkuat pemahaman konsep siswa.

## **Hambatan yang Muncul Selama Penggunaan Media Wordwall dalam Pembelajaran**

### **1. Kendala Teknis**

Kendala teknis menjadi salah satu tantangan utama dalam penerapan model pembelajaran literasi digital berbasis Wordwall di MI Swasta Al-Amanah Jeneponto. Hambatan yang paling sering muncul berkaitan dengan keterbatasan sarana teknologi, seperti jumlah laptop, proyektor, dan akses internet yang belum mencukupi di setiap kelas. Kondisi ini mengharuskan guru mengatur penggunaan perangkat secara bergantian, sehingga pembelajaran berbasis Wordwall belum dapat dilaksanakan secara konsisten pada setiap pertemuan. Akibatnya, efektivitas kegiatan belajar mengajar yang memanfaatkan media digital masih bergantung pada ketersediaan fasilitas yang ada di sekolah.

Selain keterbatasan perangkat, kendala lain yang cukup sering dihadapi adalah ketidakstabilan koneksi internet. Karena Wordwall berbasis jaringan daring, kelancaran aktivitas belajar sangat bergantung pada kualitas sinyal yang tersedia. Ketika koneksi melemah atau terputus, aktivitas permainan edukatif tidak dapat berjalan sebagaimana mestinya, sehingga proses pembelajaran menjadi terhenti sementara. Kondisi ini mengurangi efektivitas penerapan model literasi digital berbasis Wordwall dan mengganggu kesinambungan interaksi belajar di kelas.

Dari aspek kompetensi guru, masih ditemukan kendala dalam pemanfaatan fitur-fitur Wordwall secara optimal. Sebagian guru belum terbiasa menggunakan media berbasis teknologi informasi dan belum pernah mengikuti pelatihan khusus terkait penggunaannya. Kondisi ini menyebabkan guru memerlukan waktu tambahan untuk mempelajari cara merancang permainan, mengatur tampilan, serta menyesuaikan aktivitas dengan tujuan pembelajaran. Akibatnya, tahap perencanaan menjadi lebih memakan waktu dan dapat menambah beban kerja guru di luar kegiatan mengajar rutin.

Permasalahan teknis yang muncul menegaskan pentingnya dukungan sarana prasarana serta peningkatan kompetensi guru dalam pemanfaatan media digital. Tanpa kesiapan infrastruktur dan kemampuan teknis yang memadai, penggunaan Wordwall tidak akan berjalan secara optimal. Hal ini sejalan dengan pandangan Nissa & Renoningtyas (2021) yang menegaskan bahwa kesiapan teknologi dan literasi digital guru merupakan faktor penentu keberhasilan dalam penerapan media pembelajaran berbasis teknologi di lingkungan sekolah.

### **2. Keterbatasan Dukungan Sumber Daya**

Selain kendala teknis, keterbatasan sumber daya manusia dan waktu juga menjadi tantangan dalam penerapan model pembelajaran literasi digital berbasis Wordwall di MI Swasta Al-Amanah Jeneponto. Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai perancang kegiatan belajar yang menarik melalui permainan digital. Proses pembuatan dan penyesuaian konten Wordwall memerlukan kreativitas, kemampuan teknologi, serta waktu yang cukup lama. Sementara itu, guru juga memiliki tanggung jawab

administratif dan kegiatan pembelajaran lain yang harus diselesaikan, sehingga waktu untuk mengembangkan media digital menjadi terbatas.

Tingginya beban kerja guru juga menjadi faktor penghambat dalam penerapan Wordwall secara berkelanjutan. Media ini hanya dapat digunakan pada waktu-waktu tertentu karena padatnya jadwal mengajar dan tanggung jawab administratif yang harus diselesaikan. Kondisi tersebut berpengaruh terhadap kesinambungan pembelajaran interaktif dan membatasi potensi optimal dari penggunaan Wordwall dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh sebab itu, diperlukan pengelolaan waktu yang efektif serta kerja sama antar guru untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran berbasis literasi digital secara konsisten.

Dari sisi peserta didik, perbedaan kemampuan dalam mengoperasikan perangkat digital juga menjadi kendala tersendiri. Tidak semua siswa memiliki pengalaman yang sama dalam menggunakan media berbasis teknologi, sehingga pada awal penerapan Wordwall masih ditemukan beberapa siswa yang mengalami kesulitan. Guru perlu memberikan pendampingan intensif agar seluruh siswa dapat berpartisipasi secara merata. Proses adaptasi ini memerlukan waktu tambahan dan secara tidak langsung mengurangi durasi efektif pembelajaran di kelas.

Keterbatasan sumber daya ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran digital seperti Wordwall memerlukan dukungan yang bersifat menyeluruh. Diperlukan pelatihan berkelanjutan bagi guru, perencanaan yang terstruktur, serta dukungan aktif dari pihak sekolah dan orang tua agar proses pembelajaran dapat berjalan efektif. Tanpa adanya kerja sama lintas pihak tersebut, pemanfaatan media interaktif berpotensi tidak mencapai hasil yang maksimal dalam meningkatkan kualitas dan hasil belajar siswa.

### **3. Upaya Strategis Mengatasi Tantangan**

Untuk mengatasi kendala teknis, sekolah perlu memperkuat dukungan infrastruktur teknologi, termasuk penyediaan perangkat komputer, proyektor, serta koneksi internet yang handal. Upaya ini dapat diwujudkan melalui pengajuan bantuan kepada dinas pendidikan, atau melalui kerja sama dengan pihak swasta dan lembaga mitra. Selain itu, sekolah dapat menyusun jadwal penggunaan perangkat secara bergiliran yang adil antar kelas, sehingga seluruh siswa memperoleh kesempatan yang sama untuk mengikuti pembelajaran berbasis Wordwall.

Selain itu, sekolah perlu menyelenggarakan pelatihan teknologi informasi secara rutin bagi guru. Materi pelatihan dapat mencakup pengoperasian Wordwall, integrasi media digital ke dalam RPP, serta strategi pengelolaan kelas berbasis teknologi. Dengan pelatihan yang terencana, guru akan memiliki kompetensi dan rasa percaya diri yang lebih tinggi dalam memanfaatkan media pembelajaran digital secara efektif.

Guru juga dapat melakukan kerja sama tim dalam merancang konten Wordwall, sehingga beban pengembangan media tidak hanya menjadi tanggung jawab satu individu. Kolaborasi ini tidak hanya memperkaya variasi permainan, tetapi juga mempermudah pelaksanaan pembelajaran di kelas. Selain itu, guru dapat saling bertukar pengalaman dan strategi dalam mengatasi kendala teknis yang muncul selama penggunaan media, sehingga proses pembelajaran digital dapat berjalan lebih efektif dan efisien.

Untuk siswa yang mengalami kesulitan dalam mengakses media digital, guru dapat menyediakan alternatif, misalnya versi Wordwall yang dicetak atau menggunakan proyektor untuk menghadirkan permainan secara klasikal. Pendekatan ini memastikan bahwa seluruh siswa tetap dapat mengikuti kegiatan belajar dengan cara yang menyenangkan, tanpa

bergantung sepenuhnya pada perangkat pribadi.

## **Dampak Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall**

### **1. Dampak Penerapan Wordwall terhadap Peran Guru**

Implementasi Wordwall berdampak positif terhadap profesionalisme guru. Guru dituntut untuk berpikir kreatif dan berani mencoba pendekatan pembelajaran baru. Dengan merancang permainan yang sesuai dengan karakteristik siswa, guru menjadi lebih peka terhadap kebutuhan belajar peserta didik dan lebih mampu merancang pembelajaran yang menyenangkan.

Pemanfaatan media digital seperti Wordwall juga mendorong guru untuk terus meningkatkan literasi teknologi dan kemampuan profesionalnya. Hal ini sejalan dengan tuntutan guru abad ke-21, yang perannya tidak hanya sebagai pengajar, tetapi juga sebagai fasilitator dan perancang pembelajaran. Dengan pengalaman menggunakan media interaktif, guru menjadi lebih terbuka untuk mengeksplorasi berbagai metode pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar.

Dari perspektif pedagogis, penggunaan Wordwall dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila memungkinkan guru menerapkan strategi pembelajaran yang berbeda-beda sesuai kebutuhan siswa. Guru dapat menyesuaikan tingkat kesulitan permainan dengan kemampuan masing-masing siswa, memberikan tantangan bagi siswa yang lebih cepat memahami materi, serta memberikan dukungan tambahan bagi siswa yang mengalami kesulitan. Dengan demikian, proses pembelajaran menjadi lebih inklusif, adil, dan mampu meningkatkan keterlibatan serta hasil belajar siswa.

Secara keseluruhan, Wordwall menawarkan kesempatan bagi guru untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran Pendidikan Pancasila. Media ini berfungsi sebagai penghubung antara teori pembelajaran dan praktik di kelas yang interaktif serta menyenangkan. Hal ini selaras dengan pendapat Marlita dkk. (2024) yang menyatakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi dapat memperkuat peran guru sebagai fasilitator dalam mendorong siswa belajar secara aktif.

### **2. Implikasi bagi Peserta Didik**

Bagi siswa kelas IV MI Swasta Al-Amanah Jeneponto, penerapan Wordwall dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Media ini menyajikan materi secara visual dan interaktif, sehingga membantu siswa memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak dengan lebih mudah dan menyenangkan.

Selain itu, penggunaan Wordwall mendorong siswa kelas IV MI Swasta Al-Amanah Jeneponto untuk lebih aktif dan mandiri dalam proses pembelajaran. Siswa tidak sekadar menerima informasi secara pasif, melainkan terlibat langsung dalam menjawab pertanyaan, memilih jawaban, dan berdiskusi. Kegiatan ini turut mengembangkan kemampuan berpikir kritis, keterampilan komunikasi, serta tanggung jawab siswa terhadap proses belajarnya sendiri.

Selain aspek kognitif, penggunaan Wordwall juga berperan dalam pengembangan aspek afektif dan psikomotorik siswa kelas IV MI Swasta Al-Amanah Jeneponto. Misalnya, saat bermain dalam kelompok, siswa belajar bekerja sama, menghargai pendapat teman, dan menyelesaikan konflik secara konstruktif. Aktivitas ini sekaligus mendukung pembentukan karakter, yang merupakan salah satu tujuan utama dari pembelajaran Pendidikan Pancasila

Dengan demikian, Wordwall tidak hanya berperan sebagai media pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana pengembangan karakter siswa kelas IV MI Swasta Al-Amanah Jeneponto. Pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, dan partisipatif ini membantu memperkuat internalisasi nilai-nilai Pancasila serta secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa secara menyeluruh.

## KESIMPULAN

Implementasi media pembelajaran interaktif Wordwall dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV MI Swasta Al-Amanah Jeneponto menunjukkan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar dan keterlibatan siswa. Wordwall mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, memperkuat pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila, serta meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif dalam proses belajar. Tahapan implementasi, yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi, dilakukan secara sistematis oleh guru dengan peran sebagai fasilitator. Kendala yang dihadapi meliputi keterbatasan perangkat, jaringan internet, serta tingkat penguasaan teknologi, namun hal ini dapat diatasi melalui pelatihan TIK, kolaborasi antar guru, dan pengadaan infrastruktur yang memadai. Wordwall memberikan implikasi positif bagi guru dalam meningkatkan profesionalisme, kreativitas, dan kemampuan merancang pembelajaran digital, serta bagi siswa dalam membentuk karakter, mengembangkan keterampilan abad ke-21, dan meningkatkan hasil belajar secara menyeluruh. Oleh karena itu, disarankan agar guru terus berinovasi dalam menyusun konten digital yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa, sekolah mendukung penyediaan infrastruktur dan pelatihan berkelanjutan, peneliti selanjutnya dapat mengembangkan kajian terkait efektivitas Wordwall pada mata pelajaran lain, dan siswa memanfaatkan media ini secara aktif sebagai sarana penguatan karakter, literasi digital, serta penguasaan nilai-nilai Pancasila.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggulation, F. Y., Purwosaputro, S., & Hartanti, P. T. (2024). *Implementasi media Wordwall terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di SMK Negeri 2 Semarang*. *Journal on Education*, 6(3), 17642–17648. <http://jonedu.org/index.php/joe/article/download/5691/4571/>
- Anisa, B. F., Amrulloh, H., & Fadilah, L. (2025). *Pengembangan alat evaluasi berbasis Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila*. *KUTTAB: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 9(1), 257–266. <https://doi.org/10.30736/ktb.v9i1.2413>
- Aulia Fahsa, Y., Suntari, Y., & Yudha, C. B. (2025). *Analisis penggunaan media pembelajaran Wordwall terhadap minat belajar siswa kelas tinggi pada pembelajaran Pendidikan Pancasila*. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(2), 224–236. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i02.5867>
- Chotimah, U., El Faisal, E., & Camellia, C. (2024). *Pendampingan pembuatan multimedia interaktif bagi guru-guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Kabupaten Muara Enim*. *Satwika: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 4(2), 55–67. <https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/satwika/article/view/49278>
- Eliana Putri Salsabila. (2024). *Implementasi media interaktif Wordwall berbasis model Problem Based Learning pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SD Negeri Gisikdrono 02 Semarang*. *MAJIM: Jurnal...* <https://jurnal.penerbitdaarulhuda.my.id/index.php/MAJIM/article/view/1928>
- Fitriani, A., Suriansyah, A., & Purwanti, R. (2025). *Belajar Pendidikan Pancasila jadi menyenangkan dengan model BANUA dan media Wordwall*. *Jurnal Teknologi Pendidikan (JTekpend)*, 5(2), 45–54. <https://e->

- [journal.upr.ac.id/index.php/jtekipend/article/download/21297/7635/52587](https://journal.upr.ac.id/index.php/jtekipend/article/download/21297/7635/52587)
- Haliza, V. N., Dewi, D. A., & Mulyana, A. (2024). *Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif Wordwall terhadap pemahaman konsep siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV*. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 16195–16221. <https://doi.org/10.31004/jptam.v8i1.14695>
- Handayani, F. N., & Triwahyuningsih. (2025). *Penerapan model pembelajaran Discovery Learning pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan bantuan web game Wordwall guna meningkatkan hasil belajar siswa di SMA Negeri 5 Yogyakarta*. *Citizenship: Media Publikasi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 8(1), 8–15. <https://doi.org/10.12928/citizenship.v8i1.833>
- Hariadi, R. O., & Napitupulu, S. (2023). *Pengembangan media pembelajaran berbasis Wordwall terhadap minat belajar Pendidikan Pancasila pada materi Persatuan dan Kesatuan di kelas V SD*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(2), 45–56. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/16988>
- Husna, D. A., Kusumadewi, R. F., & Jupriyanto. (2025). *Pengaruh media pembelajaran Wordwall terhadap motivasi belajar Pendidikan Pancasila di kelas IV SDN Sembungharjo 01*. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2). <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.24531>
- Ichsani, A. Y., Adelia, A., Restriari, R., Hardoko, A., & Hatta, H. (2025). *Implementasi media Wordwall dan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran PKn*. *Prosiding Seminar Nasional PPG Universitas Mulawarman*, 4, 80–92. <https://doi.org/10.30872/semnasppg.v4.303>
- Khoirunnisa, I., & Dianti, P. (2025). *Penggunaan media Wordwall terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMAN 1 Indralaya Utara*. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(3), 1136–1144. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i3.1564>
- Muliani, I., Nursa'adah, E., & Murdani. (2024). *Penggunaan media pembelajaran Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V di SD Negeri 88 Kota Bengkulu*. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(3). <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/18906>
- Perpitasari, D. A. P., Nur'aini, N., Nur Fadhillah, A., Mulyati, S., & Wulandari, D. C. (2025). *Implementasi media Wordwall dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada peserta didik kelas VI Sekolah Dasar Negeri Bakalan 02 Polokarto Sukoharjo*. *JGK (Jurnal Guru Kita)*, 9(3), 741–753. <https://doi.org/10.24114/jgk.v9i3.64408>
- Pradana, Y. (2024). *Pembuatan media pembelajaran interaktif untuk mengembangkan pemahaman tentang nilai-nilai Pancasila*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(1), 30–42. <https://ejournal.uika-bogor.ac.id/index.php/TEK/article/view/5892>
- Puspitasari, N. I., & Ningsih, W. K. (2025). *Penerapan literasi digital melalui media Wordwall dalam pembelajaran IPAS kelas IV*. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*, 11(1), 12–23. <https://jurnal.umpwr.ac.id/jpse/article/view/5330>
- Reinita, R., & Pradi Sспен, A. (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>
- Safitri, Y., & Jupriyanto. (2025). *Media pembelajaran interaktif berbasis budaya dalam Pendidikan Pancasila*. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 4(2), 84–96. <https://etdci.org/journal/judikdas/article/view/2849>
- 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. <https://doi.org/10.56393/pelita.v3i2.1716>
- Sari, D., Ma'aruf, D., Ikhsan, M. J., Saputra, A., & Mustaqim, A. (2025). *Desain media pembelajaran interaktif mata pelajaran PPKn berbasis sistem informasi di SMPIT Insan Utama 2. Sibernetik: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(1), 21–35. <https://ejurnal-unisap.ac.id/index.php/sibernetik/article/view/439>
- Sironimus, K. S., Iswahyudi, D., & Yulianti. (2024). *Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Google Site pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V sekolah dasar. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 70–82. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/29413>
- Suryani, S., & Suciptaningsih, O. A. (2024). *Transformasi pembelajaran Pancasila: Keunggulan media pembelajaran interaktif “Sibola Lala” bagi siswa kelas I SD. Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 10(2), 34–46. <https://www.ejournal.unma.ac.id/index.php/educatio/article/view/8703>
- Viana, W. E., & Yustiana, S. (2024). *Pengembangan media pembelajaran Harmony Digital muatan Pendidikan Pancasila materi Pancasila untuk siswa kelas II sekolah dasar. Jurnal Ilmiah PENDAS: Primary Education Journal*, 6(1), 45–59. <https://journal.unram.ac.id/index.php/pendas/id/article/view/6640>