

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAMIFIKASI BERBASIS WORDWALL PADA MATERI PANCASILA KELAS V DI SD 106161 LAUT DENDANG

Indah Christine¹, Nur Hidayah M²

indahchristinee@gmail.com¹, nh.manjani@unimed.ac.id²

Universitas Negeri Medan

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi media pembelajaran berbasis Wordwall dalam meningkatkan motivasi, antusias, dan semangat belajar siswa pada materi Pancasila SD 106161 Laut Dendang pada kelas V. Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif menawarkan berbagai bentuk kuis, permainan, dan aktivitas pembelajaran yang menarik dan mudah diakses oleh siswa, sehingga diharapkan dapat meningkatkan minat dan semangat mereka dalam belajar. Metode penelitian yang digunakan Metode Research and Development (R&D) pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket dan hasil pretest dan posttest, yang melibatkan siswa dan guru kelas sebagai subjek penelitian. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif untuk memahami dampak implementasi media Wordwall terhadap motivasi belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall secara signifikan meningkatkan motivasi, antusias, dan semangat belajar siswa. Siswa terlihat lebih antusias dan terlibat aktif dalam pembelajaran, serta menunjukkan peningkatan pemahaman materi Pancasila melalui hasil dari 47,2% pada pretest menjadi 87,2% pada posttest. Penggunaan Wordwall juga memudahkan guru dalam menyampaikan materi secara variatif dan interaktif, menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan efektif. Temuan ini mengindikasikan bahwa Wordwall dapat menjadi salah satu solusi inovatif dalam pembelajaran Pancasila di tingkat sekolah dasar, khususnya dalam menarik minat belajar siswa. Kesimpulannya, implementasi Wordwall sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dan memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman materi Pancasila di SD 106161 Laut Dendang pada kelas V.

Kata Kunci: Wordwall, Gamifikasi, Pancasila.

ABSTRACT

This study aims to analyze the implementation of Wordwall-based learning media in increasing students' motivation, enthusiasm, and enthusiasm for learning on Pancasila material at SD 106161 Laut Dendang in class V. Wordwall as an interactive learning media offers various forms of quizzes, games, and learning activities that are interesting and easily accessible to students, so it is expected to increase their interest and enthusiasm in learning. The research method used Research and Development (R&D) method with qualitative and quantitative approaches. Data collection was carried out through observation, interviews, questionnaires and pretest and posttest results, involving students and classroom teachers as research subjects. The data obtained were analyzed using qualitative and quantitative descriptive analysis techniques to understand the impact of Wordwall media implementation on student learning motivation. The results showed that the use of Wordwall significantly increased students' motivation, enthusiasm, and passion for learning. Students were more enthusiastic and actively involved in learning, and showed an increase in understanding of Pancasila material through results from 47.2% in the pretest to 87.2% in the posttest. The use of Wordwall also makes it easier for teachers to deliver materials in a varied and interactive way, creating a fun and effective learning environment. This finding indicates that Wordwall can be one of the innovative solutions in learning Pancasila at the elementary school level, especially in attracting students' interest in learning. In conclusion, the implementation of Wordwall as a learning media is able to increase students' learning motivation and have a positive

impact on increasing understanding of Pancasila material at SD 106161 Laut Dendang in class V.
Keywords: *Wordwall, Gamifikasi, Pancasila.*

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk karakter dan kemampuan peserta didik. Ki Hajar Dewantara, Bapak Pendidikan Nasional, menyatakan bahwa pendidikan bertujuan untuk menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak agar mereka dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya, baik sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat. Konsep ini sejalan dengan sistem among yang diterapkan di Taman Siswa melalui semboyan *Ing ngarso sung tulodo, ing madyo mangun karso, tut wuri handayani*. Pendidikan yang ideal harus menyediakan lingkungan yang mendukung pengalaman belajar yang relevan dengan masa depan peserta didik, sehingga mereka dapat berkembang sesuai dengan alam dan masyarakatnya.

Dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia, sistem kurikulum terus mengalami perubahan guna menyesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, kurikulum merupakan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, bahan pelajaran, serta metode pembelajaran yang digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan. Saat ini, Kurikulum Merdeka diterapkan sebagai kerangka kurikulum yang lebih fleksibel, berpusat pada materi esensial, serta berorientasi pada pengembangan kompetensi dan karakter peserta didik melalui pembentukan Profil Pelajar Pancasila. Kurikulum ini menitikberatkan pada pembelajaran yang mendalam dan menyederhanakan capaian pembelajaran agar lebih relevan dengan kebutuhan peserta didik.

Dalam jenjang Sekolah Dasar (SD), Kurikulum Merdeka mendorong pembelajaran yang aktif dan bermakna dengan memberikan kebebasan bagi lembaga pendidikan untuk menyesuaikan metode pembelajaran sesuai dengan karakteristik peserta didik. Salah satu aspek penting dalam keberhasilan implementasi kurikulum ini adalah pemilihan media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran yang inovatif dan interaktif dapat meningkatkan motivasi serta keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Sebaliknya, penggunaan media yang kurang sesuai dapat menghambat pemahaman siswa dan mengurangi efektivitas pembelajaran.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di SD 106161 Laut Dendang pada kelas V, ditemukan bahwa salah satu permasalahan utama dalam proses pembelajaran adalah kurangnya kreativitas guru dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Dominasi metode ceramah dalam pembelajaran menyebabkan siswa menjadi pasif dan kurang termotivasi. Dalam konteks Kurikulum Merdeka yang menuntut pembelajaran inovatif dan berbasis aktivitas, diperlukan media pembelajaran yang lebih menarik dan efektif.

Salah satu solusi yang dapat diterapkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran adalah dengan memanfaatkan teknologi dalam bentuk gamifikasi. Media pembelajaran berbasis gamifikasi dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif. Salah satu platform yang dapat digunakan adalah Wordwall, yaitu aplikasi berbasis web yang menyediakan berbagai permainan edukatif seperti kuis, menjodohkan, anagram, dan pencarian kata. Dengan memanfaatkan Wordwall, pembelajaran dapat lebih menarik dan membantu siswa memahami materi dengan cara yang lebih menyenangkan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran gamifikasi berbasis Wordwall pada materi Pancasila untuk kelas V di

SD 106161 Laut Dendang. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran serta motivasi belajar siswa melalui pemanfaatan teknologi yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

METODOLOGI

Jenis Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah Metode Research and Development (R&D). Metode Penelitian dan Pengembangan atau disebut dengan R&D, dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang (Produksi dan Pengujian). telah dihasilkan. Berdasarkan pengertian tersebut, kegiatan penelitian dan pengembangan dapat disingkat menjadi 4P (Penelitian, Perancangan, Produksi dan Pengujian).

Produk yang dikembangkan dalam judul penelitian ini yaitu : Pengembangan Media Gamifikasi berbasis Aplikasi Wordwall pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas V di SD 106161 Laut Dendang. Media Gamifikasi berbasis aplikasi Wordwall inilah yang akan peneliti kembangkan.

Dalam penelitian ini, peneliti memilih menggunakan model ADDIE, model ini merupakan singkatan dari Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation. Model ini sering kali dipakai oleh para peneliti dikarenakan model ADDIE ini menggambarkan pendekatan yang sistematis untuk pengembangan instruksional. Dick and Carry menggunakan istilah ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation.), dan Development Research, yang dapat diterjemahkan menjadi penelitian dan pengembangan. Penelitian ini dilaksanakan di SD 106161 Laut Dendang pada siswa kelas V semester genap Tahun ajaran 2024/2025.

Analisis data menjadi serangkaian setelah proses kegiatan penelitian yang dilaksanakan ketika data berhasil terkumpul dari berbagai sumber yang bertujuan untuk menelaah dan memverifikasi data secara sistematis. Peneliti menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis data kualitatif dimanfaatkan untuk memproses informasi dari hasil wawancara, observasi kegiatan, angket, hasil pretest dan posttest untuk memahami perspektif dari wali kelas dan siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada kegiatan observasi selama proses pembelajaran di kelas, guru sangat sering menggunakan metode ceramah, tidak ada permainan atau terbatasnya aktivitas siswa dalam pembelajaran. Pada awal pembelajaran, mempraktekkan dengan media jam kontekstual, menjelaskan apa itu satuan waktu dan tanya jawab. Ketika proses pembelajaran, terlihat masih ada beberapa siswa yang belum terlibat sepenuhnya, belum bisa fokus terhadap pembelajaran, kurang bersemangat dan cenderung diam ketika guru memberi pertanyaan. Selain itu, peneliti wawancara mendalam dengan wali kelas terkait karakteristik siswa kelas V yang suka berkompetisi, aktif serta sebagian besar mempunyai gaya belajar audio visual. Dari hasil wawancara yang mendalam dengan guru kelas V tersebut disimpulkan bahwa masih sangat sedikit kemampuan dan motivasi Siswa dalam Belajar.

Penelitian ini menemukan bahwa penggunaan Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif memiliki pengaruh yang signifikan pada materi Pancasila kelas V SD 106161 Laut Dendang. Data yang dikumpulkan dari observasi menunjukkan bahwa siswa tampak lebih antusias dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Interaksi mereka dengan materi melalui Wordwall memicu ketertarikan dan keingintahuan yang lebih besar dibandingkan metode konvensional. Hal ini terlihat dari keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan dan

berpartisipasi dalam diskusi. Dengan demikian, Wordwall efektif dalam menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan.

Selain meningkatkan keterlibatan siswa, Wordwall juga memudahkan penyampaian materi Pancasila secara variatif. Guru dapat menyajikan materi dengan bentuk permainan kuis, yang secara tidak langsung membuat siswa lebih fokus dan bersemangat. Variasi ini meminimalkan kejenuhan yang sering muncul pada pembelajaran dengan metode ceramah tradisional. Dengan adanya elemen kompetisi, siswa terdorong untuk lebih aktif berpartisipasi dan berusaha mencapai hasil terbaik. Akibatnya, suasana kelas menjadi lebih hidup, dan perhatian siswa terhadap materi pelajaran meningkat.

Dari wawancara dengan guru kelas, terungkap bahwa penggunaan Wordwall juga membantu guru dalam menyampaikan materi dengan cara yang lebih interaktif dan mudah dipahami. Guru merasa lebih terbantu karena Wordwall memungkinkan mereka mengelola kelas dengan lebih efisien, terutama dalam mengatur kegiatan pembelajaran. Guru tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga dapat melibatkan siswa dalam proses pembelajaran dengan cara yang lebih menarik. Selain itu, guru dapat dengan mudah menyesuaikan konten Wordwall dengan topik yang sedang dipelajari. Hal ini memberikan fleksibilitas yang sangat membantu dalam menjaga relevansi materi dengan kebutuhan belajar siswa.

Hasil dari angket penilaian menunjukkan peningkatan signifikan pada berbagai aspek motivasi belajar siswa, seperti minat, antusiasme, dan keterlibatan aktif. Sebelum penggunaan Wordwall, skor rata-rata motivasi siswa berada pada kategori sedang. Namun, setelah implementasi Wordwall, terdapat peningkatan skor motivasi menjadi kategori tinggi. Peningkatan ini mencerminkan dampak positif Wordwall dalam menarik minat belajar siswa terhadap materi Pancasila. Motivasi yang tinggi ini juga berkontribusi pada peningkatan pemahaman materi yang lebih baik.

Observasi selama penelitian menunjukkan bahwa Wordwall mampu menciptakan lingkungan belajar yang kompetitif secara positif. Kompetisi ini tercipta melalui fitur permainan kuis yang mendorong siswa untuk berkompetisi secara sehat. Siswa yang sebelumnya kurang aktif menjadi lebih bersemangat dan terdorong untuk berpartisipasi dalam permainan. Kompetisi yang sehat ini meningkatkan semangat belajar dan membuat siswa lebih berani mengemukakan pendapat atau menjawab pertanyaan. Ini adalah salah satu indikasi bahwa Wordwall berhasil memotivasi siswa untuk berperan aktif dalam proses belajar. Penggunaan Wordwall juga memungkinkan siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung, yang sangat penting untuk meningkatkan pemahaman mereka. Dalam interaksi dengan media ini, siswa belajar melalui trial and error, yang membantu mereka memperkuat konsep yang telah diajarkan. Mereka dapat melihat hasil jawaban mereka langsung di layar, yang memberi feedback instan mengenai pemahaman mereka. Pengalaman langsung ini membantu siswa untuk mengidentifikasi kekurangan mereka dan berusaha memperbaikinya di kesempatan berikutnya. Sebagai hasilnya, proses belajar menjadi lebih bermakna dan efektif.

Dalam hal peningkatan pemahaman materi, hasil observasi menunjukkan bahwa siswa lebih mudah memahami konsep-konsep setiap sila dalam Pancasila ketika menggunakan Wordwall. Pembelajaran melalui permainan membuat siswa lebih fokus dan membantu mereka mengingat informasi dengan lebih baik. Selain itu, keterlibatan langsung dengan materi melalui aktivitas interaktif juga membuat pembelajaran lebih menarik dan mudah dicerna. Ini membantu siswa mengatasi kebosanan dan membuat mereka lebih terbuka terhadap konsep-konsep baru. Secara keseluruhan, Wordwall memfasilitasi proses

internalisasi materi dalam pikiran siswa. Wordwall ini juga terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, dengan peningkatan dari 47,2% pada pretest menjadi 87,2% pada posttest.

Efek positif Wordwall tidak hanya dirasakan oleh siswa, tetapi juga oleh guru yang merasa lebih mudah dalam memfasilitasi proses belajar mengajar. Guru dapat memantau perkembangan siswa secara lebih terarah dan memberikan umpan balik langsung. Selain itu, dengan adanya variasi aktivitas, guru dapat menciptakan pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*). Ini berarti siswa tidak hanya pasif menerima informasi, tetapi mereka menjadi aktor utama dalam proses belajar. Akibatnya, peran guru lebih fleksibel, yakni sebagai fasilitator yang mendukung dan mengarahkan siswa.

Dari segi waktu, Wordwall memungkinkan efisiensi dalam proses belajar mengajar karena aktivitas dapat diatur sesuai dengan kebutuhan kelas. Guru dapat mengatur durasi setiap permainan, sehingga waktu belajar lebih optimal. Aktivitas yang dirancang dalam Wordwall dapat diselesaikan dalam waktu singkat, tetapi tetap efektif dalam menyampaikan materi. Efisiensi ini juga membuat siswa tidak merasa terbebani oleh pembelajaran yang terlalu lama atau monoton. Dengan demikian, waktu pembelajaran yang ada dapat dimanfaatkan secara maksimal untuk mencapai tujuan belajar.

Penggunaan Wordwall juga memperkenalkan siswa pada pemanfaatan teknologi dalam belajar, yang relevan dengan era digital saat ini. Siswa menjadi lebih terbiasa dengan teknologi dan cara menggunakannya secara produktif. Kemampuan ini penting bagi mereka dalam menghadapi tantangan di masa depan yang akan semakin berbasis teknologi. Selain itu, Wordwall juga meningkatkan keterampilan digital siswa, seperti kemampuan navigasi dan pemahaman terhadap berbagai fitur aplikasi pendidikan. Ini memberikan keuntungan tambahan di luar aspek akademis yang dapat menunjang perkembangan kompetensi digital siswa.

Peningkatan semangat dan antusias belajar yang diamati melalui penggunaan Wordwall menunjukkan bahwa teknologi dapat menjadi alat yang efektif untuk menarik minat siswa dalam Pendidikan. Penggunaan teknologi ini membuat Pelajaran Pancasila, yang mungkin dianggap kurang menarik oleh sebagian siswa, menjadi lebih dinamis dan relevan dengan kehidupan mereka. Hasil ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran Pancasila dapat meningkatkan relevansi materi dengan minat siswa masa kini. Pembelajaran pancasila yang interaktif ini juga membantu siswa memahami pentingnya nilai-nilai setiap sila dalam kehidupan sehari-hari. Dampak positif ini menunjukkan potensi besar teknologi dalam pendidikan karakter yang lebih modern dan adaptif.

Pembahasan ini juga mengungkap bahwa elemen gamifikasi yang ditawarkan Wordwall memberikan motivasi tambahan bagi siswa dalam belajar. Gamifikasi, atau penerapan elemen permainan dalam pendidikan, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan. Siswa merasa tertantang untuk menyelesaikan permainan dengan hasil terbaik, yang secara tidak langsung meningkatkan usaha mereka dalam belajar. Gamifikasi ini mengubah cara pandang siswa terhadap pelajaran Pancasila dari yang cenderung membosankan menjadi lebih menarik dan kompetitif. Dengan demikian, Wordwall berhasil menggabungkan aspek pendidikan dan hiburan dalam satu media pembelajaran.

Sebagai penutup, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Wordwall dapat dijadikan sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran Pancasila di sekolah dasar. Penggunaannya tidak hanya efektif dalam meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga memberikan berbagai manfaat lain, seperti memperkuat interaksi sosial dan keterampilan digital siswa. Dengan

memanfaatkan teknologi ini, pembelajaran menjadi lebih efektif, efisien, dan menyenangkan. Wordwall menghadirkan paradigma baru dalam pendidikan yang berorientasi pada keterlibatan aktif siswa. Implementasi Wordwall diharapkan dapat menjadi model pembelajaran yang inspiratif dan bermanfaat dalam pengembangan pendidikan karakter yang adaptif di masa depan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah diuraikan di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Wordwall secara signifikan meningkatkan motivasi, semangat dan antusias belajar siswa pada mata pelajaran Pancasila di kelas V SD 106161 Laut Dendang. Media ini berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif, menarik, dan kompetitif, yang tidak hanya meningkatkan partisipasi siswa tetapi juga memperdalam pemahaman mereka terhadap materi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa, memotivasi mereka untuk belajar secara mandiri, dan mempermudah guru dalam menyampaikan materi secara dinamis. Selain meningkatkan motivasi, Wordwall juga berperan dalam memperkaya interaksi sosial siswa dan membiasakan mereka dengan penggunaan teknologi dalam proses belajar. Dengan demikian, Wordwall dapat menjadi alternatif yang inovatif dan relevan dalam pembelajaran Pancasila di era digital ini.

Berdasarkan hasil penelitian ini, disarankan kepada para guru agar memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti Wordwall, untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan efektif. Guru hendaknya memahami cara kerja aplikasi Wordwall agar penggunaannya dapat dioptimalkan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pihak sekolah juga diharapkan memberikan dukungan fasilitas teknologi yang memadai untuk menunjang implementasi media ini di kelas. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengeksplorasi penggunaan media teknologi lainnya dalam mata pelajaran yang berbeda guna memperkaya referensi tentang metode pembelajaran berbasis teknologi. Dengan memperluas penggunaan teknologi dalam pendidikan, diharapkan proses pembelajaran di sekolah semakin relevan, menarik, dan berdampak positif terhadap kualitas belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Melvi, G. (2024). IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN WORDWALL DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SD ISLAM AL MUTTAQIN SAWAHLUNTO. *jurnal penelitian dan pendidikan agama islam*, 429.
- Ningrum, I. S. (2023). Penerapan Gamifikasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Muatan Matematika Materi Satuan Waktu Kelas II Sdn Kaliasin VII/286 Surabaya. *national conference for ummah*, 286.
- Arini, A. D., Setiyaningtyas, A. N., Ningtyas, A., Nappa, A. S., Kokomaking, A. J., Iftitah, A. N., & Sukriono, D. (2024). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Melalui Aplikasi Wordwall Pada Kelas Vii A Smpn 8 Malang. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 4(6), 10–10.
- Azhari, S. P., & Achadi, M. W. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Pada Mata Kuliah Pai Di Universitas Sumatera Utara. *Iq (Ilmu Al-Qur'an): Jurnal Pendidikan Islam*, 6(02), 289–302.
- Kaltsum, H. U., Wulandari, A. S. M., Fadillah, R., Fauzy, I., Khotimah, N. A., Ayu, D. P., Mahya, Y. M. Z., & Qonita, F. R. (2024). Workshop Pembuatan Media Pembelajaran Lumio Dan Wordwall Bagi Guru Sdn 03 Makamhaji, Sukoharjo. *Tintamas: Jurnal Pengabdian Indonesia*

Emas, 1(1), 38–48.

Kusnadi, E., & Azzahra, S. A. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ppkn Di Ma Al Ikhlah Padakembang Tasikmalaya. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(2), 323–339.