

**IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
WORDWALL DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
PENDIDIKAN PANCASILA DI KELAS IV SD NEGERI 2 DANGIN
PURI DENPASAR**

I Gusti Ngurah Adung Baik Lahirya Putra¹, I Made Wirahadi Kusuma², I Kadek Widiantana³

^{1,2,3}Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Depasar

adungbaik61@gmail.com¹, wirahadikusuma200030@gmail.com²,
kadekwidiantana@uhnsugriwa.ac.id³

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi media pembelajaran interaktif Wordwall dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV di SD Negeri 2 Dangin Puri Denpasar. Penelitian ini berfokus pada tiga aspek utama: proses implementasi media Wordwall, kendala yang dihadapi selama pelaksanaannya, dan implikasinya terhadap proses pembelajaran. Metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dokumentasi, dan studi pustaka. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Wordwall mampu meningkatkan partisipasi aktif, antusiasme belajar, serta pemahaman konsep siswa terhadap nilai-nilai Pancasila. Kendala teknis dan keterbatasan sumber daya manusia menjadi hambatan dalam pelaksanaannya, namun dapat diminimalisasi melalui strategi adaptif dan pelatihan guru. Temuan ini sejalan dengan teori konstruktivisme dan behaviorisme yang menekankan pentingnya pembelajaran aktif dan penguatan dalam membentuk perilaku belajar.

Kata Kunci: Wordwall, Pendidikan Pancasila, Hasil Belajar, Media Interaktif, Pembelajaran Aktif.

Abstract: This study aims to describe the implementation of the interactive learning media Wordwall to enhance students' learning outcomes in Pancasila Education for Grade IV at SD Negeri 2 Dangin Puri Denpasar. The research focuses on three key aspects: the implementation process of Wordwall, challenges encountered during its application, and its implications for teaching and learning practices. A qualitative descriptive method was employed, utilizing observation, interviews, documentation, and literature review for data collection. The findings reveal that Wordwall effectively fosters student engagement, motivation, and conceptual understanding of Pancasila values. Although technical and human resource limitations posed challenges, these were mitigated through adaptive strategies and professional development. The study aligns with constructivist and behaviorist theories, emphasizing the role of active learning and reinforcement in shaping learning behaviors

Keywords: Wordwall, Pancasila Education, Learning Outcomes, Interactive Media, Active Learning.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses fundamental dalam membentuk manusia yang berkarakter, berpengetahuan, dan berdaya saing. Melalui pendidikan, nilai-nilai moral, sosial, dan kebangsaan diwariskan kepada generasi penerus. Pendidikan tidak hanya mengembangkan aspek kognitif, tetapi juga membina afektif dan psikomotorik peserta didik agar mampu menghadapi tantangan zaman. Mudyaharjo dalam Husamah (2019:31) menyatakan bahwa pendidikan adalah proses sistematis yang melibatkan keluarga, masyarakat, dan negara secara sinergis untuk membentuk manusia seutuhnya.

Namun, dalam praktiknya, pembelajaran di sekolah dasar masih didominasi oleh metode konvensional yang cenderung berpusat pada guru. Hal ini menyebabkan keterlibatan peserta didik menjadi minim, suasana kelas kaku, serta materi sulit dipahami secara kontekstual. Dalam konteks inilah dibutuhkan inovasi media pembelajaran yang dapat menjembatani penyampaian materi dengan cara yang menarik dan mudah dipahami, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Pendidikan Pancasila memiliki peran strategis dalam menanamkan nilai-nilai dasar kehidupan berbangsa dan bernegara sejak usia dini. Nilai-nilai seperti toleransi, gotong royong, keadilan, dan cinta tanah air perlu diajarkan secara kontekstual agar mudah diinternalisasi peserta didik. Setyadi & Aziz (2024:30) menegaskan bahwa Pancasila sebagai dasar negara harus ditanamkan melalui pendekatan yang adaptif dan menyenangkan sesuai dengan perkembangan psikologis anak.

Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi informasi menjadi salah satu alternatif solusi yang tepat untuk mengatasi kebosanan dan meningkatkan keterlibatan siswa. Media interaktif seperti Wordwall memungkinkan siswa belajar melalui permainan edukatif yang menyenangkan. Ainishifa (2023:3) menyatakan bahwa media berbasis konstruktivisme mampu merangsang siswa untuk membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung. Hal ini sangat relevan dengan karakteristik pembelajaran abad ke-21 yang menuntut kreativitas, kolaborasi, dan keterampilan digital.

Wordwall merupakan platform digital berbasis web yang menyediakan berbagai template permainan edukatif, seperti kuis, pencocokan pasangan, dan teka-teki silang. Media ini dapat digunakan untuk menyampaikan materi sekaligus mengevaluasi pemahaman siswa secara real-time. Triaswari dkk. (2023:38) menyebutkan bahwa Wordwall mampu meningkatkan minat belajar siswa dan memfasilitasi guru dalam menyajikan materi secara variatif dan interaktif.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji secara mendalam implementasi media pembelajaran interaktif Wordwall dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila di kelas IV SD Negeri 2 Dangin Puri Denpasar. Fokus penelitian diarahkan pada proses implementasi, kendala yang dihadapi, serta dampaknya terhadap keterlibatan siswa dan efektivitas pembelajaran. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi terhadap pengembangan praktik pembelajaran berbasis teknologi yang adaptif dan kontekstual di sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk memahami dan mendeskripsikan secara mendalam implementasi media pembelajaran interaktif Wordwall dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD Negeri 2 Dangin Puri Denpasar. Subjek dalam penelitian ini meliputi guru kelas IV, kepala sekolah, dan peserta didik kelas IV sebagai informan kunci. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif, wawancara semi-terstruktur, studi dokumentasi, dan studi pustaka. Instrumen utama dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri yang dibantu dengan pedoman observasi dan wawancara. Teknik analisis data mengikuti tahapan Miles dan Huberman, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan secara sistematis untuk memperoleh temuan yang valid dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Validitas data dijaga melalui triangulasi sumber dan teknik, serta diskusi antar peneliti (peer debriefing) untuk meningkatkan kredibilitas hasil penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Wordwall dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD Negeri 2 Dangin Puri Denpasar

Media pembelajaran interaktif Wordwall merupakan salah satu inovasi teknologi yang diterapkan oleh guru kelas IV di SD Negeri 2 Dangin Puri Denpasar dalam rangka meningkatkan mutu pembelajaran Pendidikan Pancasila. Wordwall memungkinkan guru menyajikan materi dalam bentuk permainan interaktif yang dapat diakses melalui perangkat digital, baik secara daring maupun luring. Penggunaan Wordwall ini bertujuan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, menarik, dan mampu menumbuhkan minat belajar siswa terhadap materi nilai-nilai Pancasila.

Dalam proses penerapannya, Wordwall tidak hanya digunakan sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai media utama dalam menyampaikan materi ajar. Hal ini membedakannya dari media pembelajaran konvensional yang bersifat satu arah. Wordwall memungkinkan guru untuk lebih kreatif dalam menyusun soal dan aktivitas yang menantang, yang memacu partisipasi aktif siswa. Dengan format kuis, acak kartu, dan cocokkan pasangan, Wordwall memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara mandiri maupun kolaboratif dalam kelompok.

Selain itu, penggunaan Wordwall juga menjadi solusi bagi keterbatasan media pembelajaran cetak. Dalam era digital seperti sekarang, peserta didik lebih tertarik pada pembelajaran yang berbasis teknologi visual dan audio. Kehadiran Wordwall menjawab kebutuhan ini dengan menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif dan multimodal. Guru dapat mengintegrasikan media ini dengan perangkat pembelajaran lainnya seperti LCD proyektor dan speaker untuk memaksimalkan penerapan di kelas.

Secara keseluruhan, gambaran implementasi Wordwall menunjukkan bahwa media ini menjadi alat bantu yang efektif dalam menciptakan suasana belajar yang positif. Hal ini sesuai dengan pandangan Triaswari dkk. (2023) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis digital mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, terutama jika digunakan secara tepat dan sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik peserta didik.

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

Tahapan implementasi media Wordwall diawali dari tahap perencanaan. Pada tahap ini, guru memetakan materi yang akan diajarkan berdasarkan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran. Guru memilih jenis permainan yang paling sesuai, misalnya "Kartu Acak" untuk pengenalan nilai-nilai Pancasila dan "Quiz" untuk evaluasi pemahaman siswa. Dalam menyusun konten Wordwall, guru juga memperhatikan tingkat perkembangan kognitif siswa serta mempersiapkan skenario pembelajaran berbasis kolaborasi.

Tahap pelaksanaan dimulai dengan guru memberikan pengarahan mengenai penggunaan Wordwall dan tujuan dari aktivitas yang dilakukan. Siswa kemudian diarahkan untuk berinteraksi dengan media melalui perangkat digital. Interaksi dilakukan secara bergantian atau berkelompok, tergantung ketersediaan perangkat dan skenario pembelajaran yang disusun. Guru memandu siswa dalam menjawab pertanyaan, memberi umpan balik langsung, serta memfasilitasi diskusi berdasarkan jawaban yang muncul dalam permainan.

Selama pelaksanaan, terjadi dinamika belajar yang sangat positif. Siswa menunjukkan

antusiasme dalam mengikuti permainan yang disajikan. Wordwall menjembatani kesenjangan antara pembelajaran abstrak nilai-nilai Pancasila dengan pengalaman nyata melalui visualisasi, animasi, dan suara. Pengalaman belajar menjadi lebih konkret dan mudah dipahami, bahkan oleh siswa dengan kemampuan belajar yang berbeda-beda.

Tahap evaluasi dilakukan dengan merefleksikan kembali kegiatan pembelajaran yang telah berlangsung. Guru mengajak siswa berdiskusi mengenai jawaban yang diberikan, mengklarifikasi pemahaman yang keliru, dan mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari. Evaluasi yang dilakukan tidak hanya berfokus pada kognitif, tetapi juga aspek afektif dan psikomotorik, seperti partisipasi aktif dan kemampuan bekerja sama selama kegiatan berlangsung.

2. Respons dan Keterlibatan Siswa

Respons siswa terhadap implementasi media Wordwall dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila sangat positif. Sebagian besar siswa merasa senang karena pembelajaran dilakukan dengan cara yang berbeda dari biasanya. Suasana kelas menjadi lebih hidup dan dinamis. Suara tawa, sorakan, dan antusiasme terlihat jelas ketika siswa berhasil menjawab soal dalam permainan Wordwall. Hal ini menunjukkan bahwa media ini mampu membangun motivasi intrinsik siswa dalam belajar.

Keterlibatan siswa meningkat signifikan selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa yang biasanya pasif mulai menunjukkan keberanian untuk terlibat dalam kegiatan, baik secara individu maupun kelompok. Kegiatan seperti menjawab pertanyaan, memberikan alasan atas jawaban yang dipilih, hingga berdiskusi dengan teman menjadi bagian dari pembelajaran yang aktif. Proses ini sejalan dengan pandangan Vygotsky bahwa interaksi sosial merupakan fondasi dalam membentuk pemahaman kognitif.

Selain itu, Wordwall memberikan ruang kepada siswa untuk belajar melalui cara yang menyenangkan dan tidak membosankan. Kombinasi antara tantangan dalam permainan dan visualisasi animasi memudahkan siswa untuk memahami materi yang bersifat abstrak seperti nilai-nilai Pancasila. Hal ini juga menciptakan kompetisi sehat antarsiswa dalam menjawab soal dan memperoleh skor tertinggi, yang secara tidak langsung mendorong semangat belajar mereka.

Respons positif dari siswa juga menunjukkan bahwa mereka merasa dihargai sebagai subjek pembelajaran. Mereka terlibat aktif, merasa memiliki peran dalam pembelajaran, dan mampu mengevaluasi dirinya sendiri. Hasil ini sejalan dengan hasil penelitian Fidya dkk.

(2021) bahwa media game interaktif Wordwall meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sekaligus memperkuat pemahaman konsep.

B. Kendala yang Dihadapi dalam Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Wordwall

1. Kendala Teknis

Kendala teknis merupakan hambatan utama dalam implementasi Wordwall di SD Negeri 2 Dangin Puri. Salah satu kendala yang paling menonjol adalah keterbatasan perangkat digital, seperti laptop dan proyektor, yang belum merata di setiap kelas. Guru harus bergantian menggunakan alat, sehingga pembelajaran dengan Wordwall tidak bisa dilaksanakan secara optimal setiap saat. Hal ini menyebabkan jadwal pelaksanaan menjadi terbatas dan tidak rutin.

Selain perangkat keras, koneksi internet yang tidak stabil juga menjadi kendala besar. Wordwall merupakan aplikasi berbasis daring, sehingga kelancaran aksesnya sangat tergantung pada jaringan internet. Ketika jaringan lemah atau terputus, permainan yang dirancang menjadi tidak bisa dijalankan, yang berdampak pada keefektifan pembelajaran. Situasi ini menghambat kelangsungan aktivitas belajar yang interaktif.

Dari sisi guru, masih terdapat kesulitan dalam mengoperasikan fitur-fitur Wordwall secara maksimal. Beberapa guru belum memiliki pengalaman atau pelatihan khusus dalam penggunaan media berbasis TIK. Hal ini membuat guru membutuhkan waktu lebih untuk mempelajari cara membuat permainan dan mengelola Wordwall. Akibatnya, proses perencanaan menjadi lebih lama dan membebani tugas guru yang lain.

Permasalahan teknis ini menunjukkan pentingnya dukungan infrastruktur dan pelatihan yang memadai bagi guru. Tanpa kesiapan teknis, media sebaik apa pun tidak akan dapat memberikan hasil maksimal. Sejalan dengan Nissa & Renoningtyas (2021), kesiapan teknis guru menjadi kunci utama dalam efektivitas penerapan media pembelajaran berbasis digital di sekolah.

2. Kendala Sumber Daya

Selain kendala teknis, keterbatasan sumber daya manusia dan waktu menjadi tantangan dalam pelaksanaan media Wordwall. Guru dituntut tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga merancang permainan digital yang relevan dan menarik. Proses ini memerlukan kreativitas, pemahaman teknologi, serta waktu yang tidak sedikit, sementara guru juga harus menyelesaikan tugas administrasi lainnya.

Beban kerja guru yang tinggi menyebabkan Wordwall hanya dapat digunakan secara

terbatas dalam seminggu. Hal ini berdampak pada kontinuitas pembelajaran interaktif dan mengurangi potensi maksimal dari media tersebut. Oleh karena itu, manajemen waktu dan kolaborasi antar guru sangat diperlukan untuk mengatasi kendala ini.

Di sisi lain, tidak semua siswa memiliki latar belakang yang sama dalam menggunakan perangkat digital. Beberapa siswa merasa kesulitan ketika pertama kali menggunakan media Wordwall. Guru harus membimbing mereka secara langsung agar tidak tertinggal dalam pembelajaran. Waktu yang dibutuhkan untuk penyesuaian ini juga mengurangi durasi efektif pembelajaran.

Kendala sumber daya ini mengindikasikan bahwa implementasi media digital membutuhkan pendekatan holistik, yang mencakup pelatihan berkelanjutan, perencanaan yang matang, serta sistem pendukung dari sekolah dan orang tua. Tanpa kolaborasi tersebut, media pembelajaran interaktif tidak dapat dimanfaatkan secara optimal.

3. Saran Mengatasi Kendala

Untuk mengatasi kendala teknis, sekolah perlu memperkuat infrastruktur teknologi, seperti pengadaan perangkat komputer, proyektor, dan jaringan internet yang stabil. Langkah ini dapat dilakukan melalui pengajuan bantuan ke dinas pendidikan atau bekerja sama dengan lembaga mitra swasta. Sekolah juga dapat membuat jadwal bergiliran pemakaian perangkat secara adil antar kelas.

Penting juga bagi sekolah untuk mengadakan pelatihan TIK secara berkala kepada guru. Pelatihan ini dapat mencakup pengoperasian Wordwall, integrasi dengan RPP, serta strategi mengelola kelas berbasis teknologi. Dengan adanya pelatihan, guru akan lebih percaya diri dan mahir dalam memanfaatkan media pembelajaran digital.

Guru juga dapat bekerja sama dalam tim untuk merancang konten Wordwall secara bersama-sama, sehingga beban kerja tidak hanya ditanggung satu orang. Kolaborasi ini akan memperkaya variasi permainan dan mempermudah pelaksanaan pembelajaran. Selain itu, guru dapat saling bertukar pengalaman mengenai teknik mengatasi kendala teknis di lapangan.

Bagi siswa yang kesulitan mengakses media digital, guru dapat menyediakan alternatif seperti permainan Wordwall versi cetak (printable) atau menggunakan proyektor untuk permainan klasikal. Hal ini memungkinkan semua siswa tetap mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan tanpa tergantung penuh pada perangkat pribadi.

C. Implikasi Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall

1. Implikasi bagi 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.

Penggunaan media digital seperti Wordwall juga mendorong guru untuk terus belajar dan meningkatkan literasi teknologi. Hal ini relevan dengan tuntutan guru abad ke-21 yang tidak hanya sebagai pengajar, tetapi juga sebagai fasilitator dan desainer pembelajaran. Guru menjadi lebih terbuka dalam mengeksplorasi metode-metode pembelajaran inovatif.

Dari sisi pedagogik, Wordwall membantu guru dalam menerapkan pembelajaran berdiferensiasi. Guru dapat menyesuaikan tingkat kesulitan permainan dengan kemampuan siswa, memberikan tantangan kepada siswa berkemampuan tinggi, dan memberikan penguatan kepada siswa yang masih kesulitan. Hal ini memungkinkan pembelajaran yang lebih inklusif dan adil.

Secara keseluruhan, Wordwall memberikan peluang bagi guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Media ini menjadi jembatan antara teori pembelajaran dengan praktik di kelas yang menyenangkan dan bermakna. Hal ini sejalan dengan pandangan Marlita dkk. (2024) bahwa media pembelajaran berbasis teknologi memperkuat peran guru sebagai fasilitator belajar aktif.

2. Implikasi bagi Peserta Didik

Bagi peserta didik, penggunaan Wordwall memberikan pengalaman belajar yang baru dan menyenangkan. Media ini menyajikan materi dalam bentuk visual dan interaktif yang mudah dipahami, sehingga mempercepat proses pemahaman konsep, terutama pada materi Pendidikan Pancasila yang bersifat abstrak.

Wordwall juga mendorong siswa untuk lebih aktif dan mandiri dalam belajar. Mereka tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat dalam menjawab, memilih, dan berdiskusi. Hal ini mengembangkan kemampuan berpikir kritis, keterampilan komunikasi, serta rasa tanggung jawab terhadap proses belajar.

Selain aspek kognitif, Wordwall juga mendukung pengembangan aspek afektif dan psikomotorik siswa. Misalnya, ketika bermain dalam kelompok, siswa belajar bekerja sama, menghargai pendapat orang lain, dan menyelesaikan konflik. Ini merupakan bagian penting dari pendidikan karakter yang menjadi tujuan utama Pendidikan Pancasila.

Dengan demikian, Wordwall tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pengajaran, tetapi

juga sebagai media pembentukan karakter siswa. Pengalaman belajar yang menyenangkan, partisipatif, dan bermakna akan memperkuat internalisasi nilai-nilai Pancasila serta meningkatkan hasil belajar siswa secara menyeluruh.

KESIMPULAN

Implementasi media pembelajaran interaktif Wordwall dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SD Negeri 2 Dangin Puri Denpasar menunjukkan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar dan keterlibatan siswa. Media ini mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, memperkuat pemahaman terhadap nilai-nilai Pancasila, serta meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswa. 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 penguasaan teknologi, namun dapat diatasi melalui pelatihan TIK, kolaborasi guru, dan pengadaan infrastruktur. Wordwall memberikan implikasi positif bagi guru dalam meningkatkan profesionalisme dan kreativitas, serta bagi peserta didik dalam membentuk karakter, keterampilan abad ke-21, dan hasil belajar yang lebih baik. Oleh karena itu, disarankan kepada guru untuk terus berinovasi dalam menyusun konten digital yang sesuai dengan karakteristik siswa, kepada sekolah untuk mendukung infrastruktur dan pelatihan berkelanjutan, kepada peneliti selanjutnya untuk mengembangkan kajian lebih lanjut terkait efektivitas Wordwall pada mata pelajaran lain, dan kepada siswa untuk memanfaatkan media ini secara aktif sebagai sarana penguatan karakter dan literasi digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, A. N., & Rulviana, V. (2023). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar dan Pemahaman Konsep IPS Siswa Melalui Media Game Interaktif Wordwall. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(1), 1038–1049.
<https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/7984>
- Ainishifa, H. (2023). Pengaruh Media Interaktif Berbasis Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Sejarah Di Kelas Xi Ips Sma Negeri I Kabun. 8(September), 321–331. <https://journal.stkip singkawang.ac.id/index.php/JurnalPIPSI/article/view/4913/pdf>
- Andi Asrafiani Arafah, Sukriadi, S., & Auliaul Fitrah Samsuddin. (2023). Implikasi Teori

- Belajar Konstruktivisme pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 13(2), 358–366. <https://doi.org/10.37630/jpm.v13i2.946>
- Apriani, A.-N., Septiani, I., & Izzah, L. (2022). Implementasi Pendidikan Pancasila di SDNegeri Bakulan. *Indonesian Journal of Elementary Education and Teaching Innovation*, 1(2), 33. [https://doi.org/10.21927/ijeeti.2022.1\(2\).33-42](https://doi.org/10.21927/ijeeti.2022.1(2).33-42)
- Arrosyad, M. I., Antika, D., Dzulqa, E. T., Balqis, M., Muhammadiyah, U., & Belitung, B. (2023). Analisis Penggunaan Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Terpadu untuk Meningkatkan Daya Tarik Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *IJM: Indonesian Journal of Multidisciplinary*, 1, 414–423. <https://journal.csspublishing/index.php/ijm>
- Direktorat jenderal. (2022). Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Fase A - Fase F. Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan Riset Dan Teknologi Republik Indonesia, 6. <https://kurikulum.kemdikbud.go.id/file/cp/dasmen/7. CP Pendidikan Pancasila.pdf>
- Djuita. (2023). Analisis Pemahaman Kognitif Matematika Siswa Mi Ihyauddin Lombok Barat. *Walada: Journal of Primary Education*, 1(2), 14–18. <https://doi.org/10.61798/wjpe.v1i2.8>
- Dr. Chairul Anwar, M. P. (2017). Buku Terlengkap Teori-Teori Pendidikan Klasik Hingga Kontemporer (Yanuar Arifin (ed.); cetakan pe). IRCiSoD. https://books.google.co.id/books?id=2nhWEAAAQBAJ&printsec=frontcover&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false
- Dr. Drs. Thobby Wakarmamu, S. M. S. (2022). Metode Penelitian Kualitatif (pertama).<https://repository.penerbiteureka.com/media/publications/408805-metode-penelitian-kualitatif-e2f73677.pdf>
- Fidya, I., Romdanih, R., & Oktaviana, E. (2021). Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Media Game Interaktif Wordwall. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III, 219–227. <https://jurnal.stkipkusumanegara.ac.id/index.php/semnara2020/article/view/1301>
- Ghozal, S. A., & Irawan, L. Y. (2024). Wordwall Sebagai Media Interaktif Dan Menarik. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 4(4), 3. <https://doi.org/10.17977/um063.v4.i4.2024.4>
- Herdayati, S.Pd., M.Pd1 dan Syahrial, S. T. I. (2020). Desain Penelitian Dan Teknik Pengumpulan Data Dalam Penelitian. 1–

23. https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=Desain+Penelitian+Dandan+Teknik+Pengumpulan+Data+Dalam+Penelitian&btnG=
- Karunia, H., & Wenty Septria, D. S. (2023). Penerapan Teori Behaviorisme Thorndike Dalam Teknologi Pendidikan Dan Implikasinya Terhadap Pembelajaran IPS Di MTsN Gowa. Risalah: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam, 9(4), 1478–1486. https://jurnal.faiunwir.ac.id/index.php/Jurnal_Risalah/article/view/596
- KBP (Purn.) Dr. H. Yusuf Setyadi, SH., SStMk, MM, M. Hum , Dr. Abdul Aziz, M. A. (2024). Pendidikan Pancasila.
- Lenaini, I. (2021). Teknik Pengambilan Sampel Purposive Dan Snowball Sampling. HISTORIS: Jurnal Kajian, Penelitian & Pengembangan Pendidikan Sejarah, 6(1), 33–39. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/historis>
- Nirmaisi Sinaga, M., Siringo Ringo, S., & Ceria Netrallia, M. (2024). Teori Belajar Sebagai Landasan Bagi Pengembangan Teknologi Pendidikan. Jurnal Pendidikan Indonesia, 4(1), 9–19. <https://doi.org/10.59818/jpi.v4i2.646>
- Nissa, S. F., & Renoningtyas, N. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan, 3(5), 2854–2860. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.880>
- Nurul Marlita, I., Patonah, S., Ariestanti, E., & Miyono, N. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Game dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran, 7(2), 725–735. <https://doi.org/10.30605/jsgp.7.2.2024.4229>
- Rohmah, T. I., Safitri, N., Rahmawati, E., Wava, A. Z., Taqwa, K., Fakhriyah, F., Fajrie, N., Kudus, U. M., & Belajar, M. (2022). Analisis Peran Teknologi Berbasis Game (Wordwall) Dalam Membangun Minat Belajar. 114–123. <https://ccg-edu.org/index.php/wjpe/article/view/147>
- Rosdiana, L. S., Gusti, R., Wangi, A., Febyanti, R., & Firmansyah, H. (2022). Analisis Pengaruh Bimbingan Karir terhadap Siswa SMK : Studi Kepustakaan. Jurnal Ilmu Kependidikan, 11(1), 35–42. <https://www.ejournal.um-sorong.ac.id/index.php/jq/article/view/1595/1154>
- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan penggunaan aplikasi Quizizz dan Wordwall pada pembelajaran IPA bagi guru-guru SDIT Al-Kahfi. Selaparang: Jurnal Pengabdian

- Masyarakat Berkemajuan, 4(2), 195–199.
https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=Pelatihan+penggunaan+aplikasi+Quizizz+dan+Wordwall+pada+pembelajaran+IPA+bagi+guru-guru+SDIT+Al-Kahfi&btnG=
- Suardi, M. (2018). Belajar & pembelajaran. Deepublish.
- Suarmini, N. K. (2023). Pemanfaatan Media Wordwall Dalam Pembelajaran Interaktif Bahasa Indonesia Kelas Viii Smp Negeri 1 Tegallalang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 6(2), 328–339.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPPG/article/view/61412/27470>
- Surokim, Rakhmawati, Y., Suratnoaji, C., Wahyudi, M., Handaka, T., Dartiningsih, B. E., Julijanti, D. M., Rachmawati, F. N., Kurniasari, N. D., Trisilowaty, D., Suryandari, N., Cholil, H. A., Quraisyin, D., Moertijoso, B., Rachmad, T. H., Arifin, S., Rozi, F., & Camelia, A. (2016). Riset Komunikasi Praktis.
- Syahputri, A. Z., Fallenia, F. Della, & Syafitri, R. (2023). Kerangkaberfikir penelitian kuantitatif. *Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(1), 161–166.
<https://jurnal.diklinko.id/index.php/tarbiyah/article/view/25>
- Triaswari, F. D., Sutrisno, S., Adiyaksa, W., & Rustiya, S. A. (2023). Aktualisasi Pendidikan Nilai Dan Moral Pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Media Pembelajaran Berbasis Permainan Wordwall. *Edupedia*, 7(1), 38–56.
<https://studentjournal.umpo.ac.id/index.php/edupedia/article/view/1897>
- Ulya, Z. (2024). Penerapan Teori Konstruktivisme Menurut Jean Piaget dan Teori Neuroscience dalam Pendidikan. *Al-Mudarris: Journal of Education*, 7(1), 12–23.
<https://doi.org/10.32478/vg1nnv56>
- V. Wiratna Sujarweni. (2020). Metodologi Penelitian. PT. Rineka Cipta, Cet.XII)an Praktek, (Jakarta : PT. Rineka Cipta, Cet.XII), 107.
<https://repository.radenfatah.ac.id/18854/3/3.pdf>
- Wafiqni, N., & Putri, F. M. (2021). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1. Elementar (Elementary of Tarbiyah): *Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 68–83.
https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=Efektivitas+Penggunaan+Aplikasi+Wordwall+dalam+Pembelajaran+Daring+%28Online%29+Matematika+pad+a+Materi+Bilangan+Cacah+Kelas+1&btnG=

Jurnal Inovasi Pendidikan Terapan

<https://edu.gerbangriset.com/index.php/jipt>

Vol. 8, No. 3, Juli 2025

Waruwu, M. (2024). Pendekatan Penelitian Kualitatif: Konsep, Prosedur, Kelebihan dan Peran di Bidang Pendidikan. Afeksi: Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan, 5(2), 198–211.
<https://doi.org/10.59698/afeksi.v5i2.236>

Wibawanto, W., & Ds, S. S. M. (2017). Desain dan pemrograman multimedia pembelajaran interaktif. Cerdas Ulet Kreatif Publisher.

Wibowo, M. Z. (2023). BELAJAR SISWA. 1(1), 3–4. <https://ejurnal.stie-trianandra.ac.id/index.php/JUBPI/article/view/952/755>

Zellatifanny, C. M., & Mudjiyanto, B. (2018). Tipe Penelitian Deskripsi Dalam Ilmu Komunikasi. Diakom : Jurnal Media Dan Komunikasi, 1(2), 83–90.
<https://doi.org/10.17933/diakom.v1i2.20>