

# The Use of Wordwall as a HOTS-Based Evaluation Media in Pancasila Education Learning for Fifth Grade Elementary School

M. Haikal Alfarisi Nirya<sup>1</sup>, Yalvelma Miaz<sup>2</sup>, Yeni Erita<sup>3</sup>, Jefri Oktaviandi<sup>4</sup>, Aditra Zulfi<sup>5</sup>

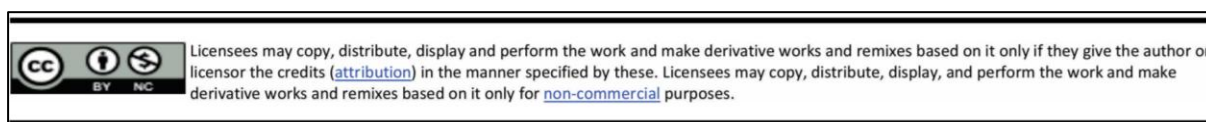
Universitas Negeri Padang<sup>1,2,3,4,5</sup>

\*E-mail: [haikalalfarisinirya@gmail.com](mailto:haikalalfarisinirya@gmail.com)

## Abstract

The background to this research arose from the fact that teachers have not yet fully utilized the information technology (IT) available in schools. The development of innovative, engaging, and technology-based learning media is still limited, requiring teachers to improve their digital media skills to make the learning process more engaging and prevent student boredom (Prasetyo & Sari, 2021; Nugraha, 2020). Based on these challenges, this study was designed to explore the use of Wordwall as a more innovative learning evaluation tool. Furthermore, the use of Wordwall as a technology-based learning tool has not been significantly implemented in schools, despite the platform offering interactive and engaging features for students. This study aims to describe how Wordwall is used, the obstacles faced by teachers, and student responses to this platform as a tool for evaluating thematic learning for fifth-grade students at SDN 17 Pasaman. This study used a qualitative approach with a case study design, with research subjects including teachers and 25 fifth-grade students at SDN 17 Pasaman, Pasaman District, West Pasaman Regency, during the 2025/2026 academic year. Data collection was conducted through observation, interviews, questionnaires, and documentation, followed by descriptive analysis. The results showed that the use of Wordwall in the evaluation of Pancasila Education learning generated a very positive response from students. Teachers reported that students became more active and enthusiastic during the evaluation process. Quantitative findings supported this observation, with 92% of students feeling motivated to study harder, 91% encouraged to achieve a top scorer, 91% excited to solve problems, 72% challenged to answer questions quickly, and 81% encouraged to compete for the highest score. Furthermore, 97% of students stated that Wordwall was practical and enjoyable to use. The platform features an automatic assessment feature that facilitates teacher correction, allows for the creation of game-based evaluations without requiring programming skills, and can be tailored to the learning material (Putra, 2022; Suryani, 2020). This indicates that Wordwall can increase student motivation while providing an interactive, creative, and enjoyable learning experience.

**Keywords:** Wordwall, Learning Evaluation, Elementary School



## Pendahuluan

Pada era Revolusi Industri 4.0 atau yang juga dikenal sebagai zaman digital, seluruh aspek kehidupan mengalami perubahan signifikan, termasuk sektor pendidikan. Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut guru serta peserta didik untuk terus berinovasi dan menunjukkan kreativitas dalam mengembangkan potensi diri. Ketika pandemi Covid-19 melanda, pemerintah menetapkan kebijakan pembelajaran jarak jauh yang mengharuskan proses belajar

mengajar dilakukan secara daring. Pembelajaran daring sendiri merupakan proses belajar yang memanfaatkan jaringan internet sebagai media utama penyampaian materi. Dalam model pembelajaran ini, siswa diharuskan lebih mandiri serta memanfaatkan teknologi sesuai tuntutan era digital. Namun, di tingkat sekolah dasar, penerapan pembelajaran daring masih menyisakan berbagai kendala. Salah satu persoalan penting baik dalam pembelajaran daring maupun pembelajaran berbasis digital adalah aspek penilaian atau evaluasi (Husna & Yulisetiani, n.d.).

Evaluasi pada dasarnya merupakan suatu proses yang digunakan untuk menilai sejauh mana keberhasilan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran setelah mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran. Penerapan evaluasi yang terintegrasi dengan teknologi, khususnya melalui penggunaan internet, sebenarnya dapat memberikan kemudahan bagi guru dalam melaksanakan penilaian secara lebih praktis dan efisien. Namun, dalam praktiknya, banyak guru masih menghadapi berbagai kendala, seperti keterbatasan variasi aplikasi daring yang digunakan dan kesulitan dalam melaksanakan evaluasi secara online. Selain itu, sebagian guru masih menggunakan metode penilaian tradisional, misalnya memberikan soal melalui lembar kertas atau menilai hasil belajar secara manual. Tidak jarang pula tugas atau evaluasi dikumpulkan dengan cara menulis di buku, kemudian difoto dan dikirimkan melalui grup WhatsApp. Metode ini menyebabkan proses penilaian menjadi kurang efektif, karena guru harus memeriksa jawaban satu per satu, yang memakan waktu dan tenaga. Permasalahan tersebut sebagian besar muncul akibat kurangnya pemahaman guru terkait teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung proses evaluasi yang lebih efisien dan interaktif (Husna & Yulisetiani, n.d.).

Pemanfaatan media evaluasi berbasis online dinilai lebih efektif karena memudahkan guru dalam membuat soal maupun memberi nilai tanpa harus memeriksa jawaban siswa secara manual. Media ini berfungsi sebagai sarana untuk melakukan evaluasi secara digital dengan menggunakan berbagai aplikasi yang tersedia di internet. Oleh sebab itu, guru perlu melakukan inovasi dengan memanfaatkan beragam aplikasi yang ada. Beberapa aplikasi yang dapat digunakan untuk evaluasi pembelajaran secara online antara lain Google Forms, Kahoot, Quizizz, Propoofs, dan Wordwall.

Wordwall merupakan salah satu media evaluasi berbasis permainan yang dapat diakses secara daring maupun luring, serta menyediakan fitur pencetakan soal. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa ketika digunakan dalam kegiatan evaluasi. Fitur gamifikasi yang ada pada Wordwall terbukti cukup efektif dalam memperkuat pemahaman siswa terhadap materi. Penyajian latihan soal melalui Wordwall juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan secara tidak langsung.

Berdasarkan informasi dari guru kelas V, Afrita S.Pd, Sd. diketahui bahwa evaluasi pembelajaran masih dilakukan menggunakan cara konvensional seperti lembar kertas atau foto tugas yang dikirim lewat WhatsApp. Padahal, pembelajaran pada era digital seharusnya sudah memanfaatkan teknologi yang tersedia. Evaluasi konvensional juga menyimpan kendala, seperti menumpuknya file yang memenuhi penyimpanan perangkat. Penelitian di SD Negeri 17 Pasaman terkait efektivitas pembelajaran daring menggunakan WhatsApp menunjukkan bahwa aplikasi tersebut kurang efektif karena guru kesulitan mengelola pembelajaran agar siswa tetap aktif dan memahami materi dengan baik. Berdasarkan persoalan tersebut, peneliti mengajukan solusi berupa pemanfaatan Wordwall sebagai platform yang lebih efisien, menarik, dan menyenangkan dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran.

Melalui penjelasan latar belakang tersebut, peneliti menyusun sebuah penelitian mengenai penggunaan media evaluasi pembelajaran yang lebih inovatif dengan memanfaatkan Wordwall. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan cara penggunaan, kendala yang dihadapi, serta respons peserta didik terhadap Wordwall sebagai media evaluasi pembelajaran pada siswa kelas V di SDN 17 Pasaman.

## **Tinjauan Teoritis**

### **a. Pembelajaran Pendidikan Pancasila**

Suryadi dan Supriyono (2020) menyatakan bahwa Pendidikan Pancasila merupakan rangkaian kegiatan pembelajaran yang disusun secara sistematis untuk menanamkan dan memperkuat nilai-nilai filosofis Pancasila pada peserta didik. Proses ini bertujuan agar siswa mampu membentuk identitas kebangsaan, mengembangkan integritas moral, serta meningkatkan keterampilan berpikir kritis yang diperlukan dalam interaksi sosial, berbangsa, dan bernegara. Selain fokus pada penguasaan pengetahuan konseptual, Pendidikan Pancasila juga menekankan pembiasaan sikap, perilaku, dan tindakan yang mencerminkan penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, sehingga pembelajaran ini bersifat menyeluruh dan berorientasi pada pembangunan karakter (Suryadi & Supriyono, 2020; Arifin, 2021).

Dapat Disimpulkan bahwa Pendidikan Pancasila pada hakikatnya merupakan proses pembelajaran yang dirancang secara sistematis untuk menanamkan dan menginternalisasikan nilai-nilai Pancasila kepada peserta didik. Melalui pendidikan ini, siswa dibentuk menjadi individu yang berkarakter kebangsaan, bermoral, dan mampu berpikir kritis dalam menghadapi tantangan kehidupan. Pembelajaran tidak hanya berfokus pada pengetahuan, tetapi juga pada pembiasaan sikap dan tindakan nyata sesuai nilai Pancasila, sehingga menghasilkan proses pendidikan yang holistik dan berorientasi pada pembentukan karakter.

### **b. Media evaluasi Berbasis Digital**

Media evaluasi digital merupakan sarana yang dimanfaatkan pendidik untuk menilai kompetensi peserta didik serta menetapkan keputusan berdasarkan informasi hasil belajar yang diperoleh sepanjang proses pembelajaran. Agar lebih menarik dan efektif, guru memanfaatkan beragam aplikasi atau platform pembelajaran interaktif sebagai penunjang kegiatan evaluasi (Rahmawati & Suryani, 2022; Pratama, 2023).

Menurut Suryani (2020), evaluasi digital dapat dipahami sebagai suatu bentuk proses penilaian pembelajaran yang memanfaatkan berbagai aplikasi berbasis internet sebagai media utama dalam pelaksanaannya. Beragam platform seperti Google Form, Kahoot, Quizizz, maupun Wordwall digunakan untuk menyajikan instrumen evaluasi secara lebih modern, mudah diakses, dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan. Penggunaan media digital tersebut tidak hanya memberikan kemudahan bagi guru dalam menghemat waktu, terutama dalam pengumpulan data dan pengolahan hasil evaluasi yang dilakukan secara otomatis, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi belajar serta tingkat keterlibatan peserta didik. Hal tersebut terjadi karena aplikasi-aplikasi tersebut dilengkapi tampilan gamifikasi yang menyerupai permainan, fitur-fitur interaktif, serta elemen visual yang menarik, sehingga membuat proses evaluasi lebih menyenangkan dan mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif.

Dapat disimpulkan bahwa proses Evaluasi yang memanfaatkan aplikasi berbasis internet untuk menyajikan instrumen evaluasi secara modern dan mudah diakses. Platform seperti Google Form, Kahoot, Quizizz, dan Wordwall tidak hanya mempermudah guru dalam pengumpulan dan pengolahan data secara otomatis, tetapi juga meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa melalui tampilan gamifikasi dan fitur interaktif yang membuat proses evaluasi lebih menarik dan menyenangkan.

### **c. Wordwall**

Wordwall adalah media pembelajaran digital yang bersifat interaktif dan dapat diakses secara online melalui berbagai perangkat. Platform ini menghadirkan tampilan visual yang menarik, beragam, dan mudah dipahami, sehingga memungkinkan siswa berperan aktif dalam menjawab pertanyaan maupun menjalankan berbagai aktivitas yang disediakan. Dengan karakteristik tersebut, penerapan Wordwall terbukti meningkatkan motivasi belajar serta menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih menyenangkan bagi peserta didik. Menurut Putra (2023), Wordwall merupakan aplikasi berbasis web yang menyediakan berbagai permainan

edukatif dan kuis, seperti "Open the Box," "Spin," serta berbagai template lain, yang dapat dimanfaatkan guru untuk menyajikan materi pelajaran secara lebih dinamis dan interaktif.

Di dalam platform Wordwall, tersedia banyak fitur yang dapat digunakan sesuai kebutuhan pembelajaran, antara lain open the box, spin, crossword, quiz, random cards, dan berbagai bentuk permainan edukatif lainnya. Pemanfaatan beragam fitur tersebut menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, karena kolaborasi antara guru dan peserta didik melalui media Wordwall mampu menghadirkan pengalaman belajar yang inovatif, kreatif, dan mendorong keterlibatan siswa secara optimal (Novita et al., 2025).

Dapat disimpulkan bahwa Wordwall merupakan media pembelajaran digital interaktif yang mudah diakses dan mampu menarik perhatian peserta didik melalui tampilan visual yang variatif. Penggunaan berbagai fitur permainan seperti Open the Box, Spin, Crossword, dan Quiz membuat proses belajar lebih dinamis, menyenangkan, dan mendorong siswa berpartisipasi aktif. Sebagai aplikasi berbasis web, Wordwall membantu guru menyampaikan materi secara lebih kreatif sehingga dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

#### **d. Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi**

Keterampilan berpikir tingkat tinggi merupakan seperangkat kemampuan penting yang wajib dikuasai oleh peserta didik dalam menghadapi berbagai tuntutan dan perubahan pada Abad ke-21. Kemampuan ini berfungsi sebagai fondasi utama yang memungkinkan siswa mampu merespons dan menyelesaikan persoalan yang semakin rumit seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, serta dinamika sosial. Tidak hanya bermanfaat untuk memenuhi kebutuhan akademik, keterampilan berpikir tingkat tinggi juga menjadi modal berharga bagi peserta didik agar dapat berkompetisi secara lebih efektif di dunia kerja yang menekankan kreativitas, analisis mendalam, fleksibilitas, dan kecakapan memecahkan masalah. Dengan demikian, lembaga pendidikan perlu memastikan bahwa proses pembelajaran yang dilaksanakan mengintegrasikan pelatihan keterampilan tersebut, sehingga siswa dapat dipersiapkan secara menyeluruh untuk beradaptasi dengan berbagai perubahan dan tantangan era modern.

Ragam kemampuan yang termasuk dalam keterampilan berpikir tingkat tinggi mencakup proses kognitif yang jauh lebih kompleks. King dkk. (2012) menyatakan bahwa kemampuan ini meliputi berpikir kritis, reflektif, logis, metakognitif, serta kreativitas dalam menghadapi berbagai persoalan baru. Sementara itu, menurut Brookhart (2010), keterampilan berpikir tingkat tinggi juga mencakup kemampuan mentransfer pengetahuan ke dalam konteks pembelajaran bermakna, termasuk kemampuan menganalisis informasi, mensintesis berbagai gagasan, dan melakukan evaluasi terhadap situasi atau data tertentu. Dengan demikian, dapat ditegaskan bahwa keterampilan berpikir tingkat tinggi merupakan proses kognitif komprehensif yang sangat dibutuhkan dalam membekali peserta didik saat menjalani tantangan kehidupan, baik sekarang ataupun di masa yang akan mendatang. (Rizki & Ilmi, 2023).

Jadi Keterampilan berpikir tingkat tinggi merupakan kemampuan penting yang harus dikembangkan peserta didik untuk menghadapi tantangan kompleks di Abad ke-21. Kemampuan ini tidak hanya mendukung keberhasilan akademik, tetapi juga menjadi bekal utama untuk bersaing dalam dunia kerja yang menuntut kreativitas, analisis, dan pemecahan masalah. Para ahli seperti King dkk. dan Brookhart menjelaskan bahwa keterampilan ini mencakup berpikir kritis, reflektif, logis, metakognitif, kreativitas, serta kemampuan menganalisis, mensintesis, dan mengevaluasi informasi. Secara keseluruhan, keterampilan berpikir tingkat tinggi adalah proses kognitif yang komprehensif dan perlu diintegrasikan dalam pembelajaran agar siswa siap menghadapi tuntutan era modern.

## **Metode**

Penelitian ini menerapkan metode deskriptif kualitatif. Subjek penelitian terdiri dari guru serta peserta didik kelas V di SDN 17 Pasaman, Kecamatan Pasaman, Kabupaten Pasaman Barat, pada Tahun Ajaran

2025/2026, dengan jumlah peserta didik sebanyak 25 orang. Pengumpulan data dilakukan menggunakan berbagai teknik, antara lain observasi, wawancara, kuesioner, dan dokumentasi. Selanjutnya, data yang terkumpul dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif untuk menggambarkan temuan penelitian secara sistematis (Sugiyono, 2019; Arikunto, 2018).

Observasi dilakukan terhadap penggunaan media Wordwall untuk mengidentifikasi kesesuaian dengan muatan pelajaran dan materi. Wawancara ditujukan kepada guru kelas V guna menggali pengalaman, pemanfaatan, serta kendala yang muncul ketika merancang maupun menggunakan media tersebut di kelas. Kuesioner diberikan kepada siswa kelas V untuk mengetahui pengalaman penggunaan, masalah yang dihadapi, serta respons mereka terhadap Wordwall. Sementara itu, dokumentasi digunakan untuk mendapatkan berbagai data atau arsip yang berasal dari sekolah (Rahmasari et al., 2024).

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa langkah, yaitu pengumpulan, reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan. Pada tahap pengumpulan, data diperoleh di lokasi penelitian melalui observasi dan wawancara untuk mendapatkan informasi yang relevan (Sugiyono, 2019; Arikunto, 2018). Selanjutnya, proses reduksi dilakukan dengan memilah dan memilih data yang penting, sementara informasi yang tidak relevan dibuang. Data yang telah direduksi kemudian diatur dan disajikan agar lebih mudah dipahami dan dianalisis. Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan berdasarkan data yang telah disajikan, sehingga hasil penelitian dapat diperoleh secara sistematis dan akurat.

## Hasil dan Pembahasan

Kegiatan yang dilakukan secara berulang dengan pola yang sama cenderung menimbulkan rasa bosan pada peserta didik di berbagai waktu dan tempat (Arrosyad & Nugroho, 2021). Oleh karena itu, guru dituntut untuk menghadirkan inovasi dalam proses pembelajaran, termasuk dalam pemilihan media pembelajaran. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan media digital Wordwall pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Platform ini menyediakan berbagai jenis aktivitas, seperti permainan labirin, kuis, pencarian kata, soal pilihan benar-salah, permainan mencocokkan, serta berbagai opsi interaktif lainnya (Oktari & Desyandri, 2023).

Berikut media yang dibuat oleh peneliti:



Gambar 1. Media Pembelajaran Wordwall

Dalam proses pembelajaran, peneliti memanfaatkan media Wordwall sebagai salah satu objek yang dianalisis, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Analisis terhadap media ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana efektivitas dan kegunaannya melalui hasil pengolahan data penelitian. Dari temuan penelitian tahap kedua, diketahui bahwa penerapan Wordwall pada pembelajaran Pendidikan Pancasila menunjukkan hasil yang sangat baik, terlihat dari banyaknya siswa yang memberikan respons positif saat media tersebut digunakan. Penggunaan Wordwall terbukti berhasil diterapkan dan mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan penelitian Permana & Kasriman (2022), yang menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall cukup efektif dalam mendorong motivasi belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SDN 17 Pasaman mengenai pemanfaatan Wordwall sebagai media evaluasi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, data yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan penyebaran kuesioner menunjukkan bahwa peserta didik memberikan respon yang sangat positif terhadap penggunaan platform tersebut di kelas V. Guru mengungkapkan bahwa selama proses evaluasi berlangsung, peserta didik tampak lebih aktif terlibat dan menunjukkan antusiasme yang tinggi ketika Wordwall digunakan sebagai sarana penilaian.

Temuan kuantitatif juga memperkuat pengamatan tersebut. Sebanyak 92% peserta didik mengaku merasa lebih termotivasi untuk belajar dengan lebih giat ketika evaluasi menggunakan Wordwall, dan 91% lainnya merasa terdorong untuk memperoleh posisi top scorer. Selain itu, 91% siswa menyatakan bahwa mereka merasa bersemangat dalam menyelesaikan soal evaluasi ketika menggunakan Wordwall, terlebih ketika mereka bisa mencapai urutan lima besar dalam perolehan nilai. Sebanyak 72% peserta didik juga merasa tertantang untuk menjawab pertanyaan dengan cepat, dan 81% menyatakan adanya motivasi untuk bersaing dengan teman-teman mereka demi mendapatkan nilai tertinggi.

Guru yang terlibat dalam penelitian ini menegaskan bahwa penggunaan Wordwall membuat kegiatan evaluasi menjadi lebih hidup. Peserta didik terlihat lebih fokus, aktif, dan antusias, terutama karena Wordwall menyediakan bentuk evaluasi yang menarik dan berbeda dari metode konvensional. Hal ini diperkuat oleh data yang menunjukkan bahwa 92% peserta didik merasa tertarik menggunakan Wordwall sebagai alat evaluasi karena beragam mode permainan yang tersedia di dalamnya.

Motivasi belajar peserta didik menunjukkan peningkatan yang signifikan. Siswa tidak hanya terdorong untuk belajar dengan lebih tekun, tetapi juga memiliki dorongan kuat untuk meraih prestasi terbaik pada setiap evaluasi. Hal ini sejalan dengan temuan para ahli yang menyatakan bahwa penggunaan Wordwall dapat menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa (Putra, 2023; Hidayat & Ramadhani, 2022). Wordwall dianggap menarik karena menyediakan pengalaman belajar yang menyenangkan serta mendukung berbagai gaya belajar, termasuk visual, auditori, dan kinestetik. Kehadiran elemen-elemen seperti gambar, animasi, audio, serta fitur permainan interaktif membuat media ini efektif dalam menarik perhatian dan meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran (Husna & Yulisetiani, n.d.).

Kelebihan Wordwall tampak melalui fitur penilaian otomatis yang membantu guru dalam proses koreksi. Platform ini memang dirancang untuk memudahkan guru membuat evaluasi berbasis permainan tanpa memerlukan kemampuan pemrograman, serta dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran. Ragam template atau jenis permainan yang tersedia juga menjadikan Wordwall cocok untuk evaluasi yang bersifat interaktif. Penggunaan Wordwall dalam evaluasi pembelajaran relatif mudah dipahami selama terdapat kemauan dan fasilitas pendukung. Kehadiran elemen visual dan audio membuat media ini lebih menarik, sehingga siswa lebih antusias saat mengerjakan evaluasi. Oleh sebab itu, guru perlu menunjukkan kreativitas dan ketekunan dalam memanfaatkan teknologi informasi, termasuk Wordwall, untuk menunjang proses evaluasi pembelajaran.

Peserta didik menunjukkan motivasi yang lebih tinggi untuk belajar secara lebih tekun dan berusaha meraih nilai terbaik. Hal ini sejalan dengan temuan yang menyatakan bahwa pemanfaatan media Wordwall dapat meningkatkan minat serta motivasi belajar siswa (Putra, 2023; Hidayat &

Ramadhani, 2022). Wordwall dianggap menarik karena mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mendukung berbagai gaya belajar, termasuk visual, auditori, dan kinestetik. Kehadiran elemen-elemen seperti gambar, animasi, audio, serta fitur permainan interaktif membuat siswa lebih tertarik dan terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Evaluasi pembelajaran berbasis permainan ini memungkinkan peserta didik untuk bersaing. Rasa ingin mendapatkan jawaban yang tepat itulah guna mencapai skor tertinggi. Ketika peserta didik telah selesai memainkan Wordwall maka peserta didik akan melihat skor yang didapatkannya. Hal itu dapat meningkatkan rasa kompetitif peserta didik dan hal tersebut dapat mengatasi kebosanan dalam pembelajaran. Tak hanya meningkatkan rasa kompetitif peserta didik, Wordwall mampu menumbuhkan semangat belajar peserta didik (Husna & Yulisetiani, n.d.).

Pemanfaatan Wordwall terbukti efektif dalam mendukung pencapaian kompetensi pembelajaran Pendidikan Pancasila. Penggunaan media ini dapat meningkatkan pemahaman konsep oleh peserta didik, mendorong partisipasi aktif, serta memperkuat keterlibatan mereka selama proses pembelajaran (Hidayat & Ramadhani, 2022; Putra, 2023).

Kelebihan Wordwall meliputi peningkatan interaksi antara guru dan peserta didik, motivasi belajar yang lebih tinggi, serta kemudahan dalam memahami materi. Di sisi lain, tantangan yang mungkin muncul antara lain perlunya waktu persiapan yang memadai dan tersedianya fasilitas teknologi yang memadai untuk mendukung penggunaan media ini.

## Simpulan

Berdasarkan hasil pada temuan penelitian yang sudah dijabarkan diatas, dapat dinyatakan bahwa penerapan platform Wordwall sebagai sarana evaluasi pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V memberikan dampak yang sangat positif, baik bagi guru maupun peserta didik di SDN 17 Pasaman pada tahun ajaran 2025/2026. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa Wordwall mampu berfungsi secara efektif sebagai media evaluasi yang bersifat interaktif serta menawarkan pendekatan yang lebih inovatif dalam proses penilaian pembelajaran.

Penggunaan Wordwall terbukti membantu guru dan peserta didik dalam melaksanakan evaluasi karena aplikasi ini menyediakan berbagai fitur yang mudah dimanfaatkan dan dapat diterapkan untuk seluruh mata pelajaran. Meskipun demikian, terdapat sejumlah kendala yang masih ditemui. Dari sisi guru, hambatan yang muncul berkaitan dengan kebutuhan akan koneksi internet yang stabil dan kemampuan teknis dalam menguasai seluruh template yang disediakan oleh Wordwall. Sementara itu, peserta didik juga menghadapi beberapa permasalahan, seperti meningkatnya kebutuhan kuota internet, rasa tegang saat mengerjakan evaluasi, konsentrasi yang menurun akibat batasan waktu, serta terganggu ketika jaringan internet melambat. Selain itu, sebagian peserta didik belum memiliki gawai pribadi sehingga harus menunggu orang tua untuk dapat mengakses Wordwall.

Secara keseluruhan, respons peserta didik terhadap pemanfaatan Wordwall sebagai media evaluasi pembelajaran Pendidikan Pancasila tergolong sangat baik. Hal ini tercermin dari meningkatnya keaktifan peserta didik, tumbuhnya motivasi belajar, serta munculnya sikap kompetitif dan antusiasme mereka dalam mengikuti kegiatan evaluasi melalui platform tersebut.

## Daftar Rujukan

- Arikunto, S. (2018). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arrosyad, A., & Nugroho, S. (2021). *Inovasi pembelajaran untuk mengatasi kejenuhan siswa*. Yogyakarta: Pustaka Edukasi.
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (4th ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Hidayat, F., & Ramadhani, A. (2022). Efektivitas Media Interaktif Wordwall dalam Pembelajaran Pancasila di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 11(2), 89–101.
- Husna, N., & Yulisetiani, Y. (n.d.). Penggunaan media Wordwall untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Diakses dari [URL jika ada]

- Husna, S. U., & Yulisetiani, S. (n.d.). Penggunaan Wordwall sebagai media evaluasi pembelajaran tematik pada peserta didik kelas IV di sekolah dasar. 449.
- Ii, B. A. B., Pancasila, A. K. P., & Pancasila, P. (2003). No Title. 13–30.
- Moleong, L. J. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Novita, A., Simanjorang, B., Adelita, A., & Hutabarat, D. F. (2025). Penerapan Wordwall dalam Mengintegrasikan Pembelajaran yang Kreatif dan Menyenangkan bagi Siswa. 2(2), 51–55.
- Nugraha, R. (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 6(2), 45–56.
- Oktari, D., & Desyandri, D. (2023). Pemanfaatan media digital Wordwall dalam pembelajaran IPA dan IPS. *Jurnal Pendidikan Digital*, 5(2), 45–57.
- Permana, F., & Kasriman, K. (2022). Efektivitas Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(1), 12–20.
- Prasetyo, H., & Sari, D. (2021). Media Pembelajaran Berbasis Digital untuk Meningkatkan Motivasi Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 8(1), 12–23.
- Pratama, R. (2023). Penggunaan Platform Interaktif untuk Meningkatkan Kualitas Evaluasi Pembelajaran. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 10(1), 45–57.
- Putra, A. (2022). Pemanfaatan Wordwall sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(3), 89–99.
- Putra, M. R. (2023). Penggunaan Media Digital Interaktif untuk Meningkatkan Partisipasi dan Pemahaman Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(1), 33–45.
- Rahmasari, A., Purnamasari, V., & Khasanah, S. K. (2024). Analisis Penggunaan Media Wordwall pada Pembelajaran IPAS dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. 5(2023), 520–528.
- Rahmawati, D., & Suryani, N. (2022). Pemanfaatan Media Digital dalam Evaluasi Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 24(3), 155–168.
- Rizki, A., & Ilmi, M. (2023). Mengajarkan keterampilan berpikir tingkat tinggi di kelas. 7(1), 1–10.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, N. (2020). Evaluasi Digital dalam Pembelajaran: Teori dan Implementasi. *Jurnal Pendidikan Modern*, 7(2), 34–44.