



Jurnal Civic Education:

Media Kajian Pancasila dan Kewarganegaraan

<https://ejurnal.unima.ac.id/index.php/civic-edu/index>

2599-1833 (print)

2621-3567 (online)

Penggunaan Game Interaktif Wordwall dalam Evaluasi Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas II Sekolah Dasar

Yuliana Intan Felany^{a,1*}, Henry Aditia Rigianti^{b,2}

^{a,b}Universitas PGRI Yogyakarta

Email: ¹yintan253@gmail.com, ²henry@upy.ac.id

*korespondensi penulis

Informasi artikel

Sejarah artikel:
Diterima : 25 Mei 2024
Revisi : 30 Mei 2024
Dipublikasikan : 30 Juni 2024

Kata kunci:

Permainan
Wordwall
Evaluasi

ABSTRAK

Artikel ini bertujuan untuk menjelaskan penggunaan game interaktif Wordwall dalam evaluasi mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk siswa Sekolah Dasar. Wordwall merupakan salah satu media interaktif yang efektif digunakan dalam rangka meningkatkan semangat dan aktivitas belajar peserta didik. Metode penelitian yang peneliti gunakan adalah metode kualitatif dengan jenis pendekatan deskriptif. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini mencakup observasi, wawancara, dan metode dokumentasi. Proses analisis data dilakukan melalui tiga tahapan yaitu, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian di SDN 1 Sribitan menunjukkan bahwa penggunaan game interaktif Wordwall dalam evaluasi mata pelajaran Pendidikan Pancasila memiliki dampak positif signifikan terhadap minat dan pemahaman siswa. Fitur “open the box” meningkatkan keterlibatan siswa, membuat proses evaluasi lebih menarik dan interaktif. Namun, beberapa kendala seperti kebutuhan akan jaringan Wi-Fi yang stabil, masalah keterbacaan pertanyaan, dan disiplin siswa mengurangi efektivitasnya.

ABSTRACT

This article aims to explain the use of Wordwall interactive games in the evaluation of Pancasila Education subjects for elementary school students. Wordwall is one of the interactive media that is effectively used in order to increase students' enthusiasm and learning activities. The research method used by the researcher is a qualitative method with a descriptive approach. The data collection techniques in this study include observation, interviews, and documentation methods. The data analysis process is carried out through three stages, namely, data reduction, data presentation, and conclusion drawn. The results of the study at SDN 1 Sribitan show that the use of Wordwall interactive games in the evaluation of Pancasila Education subjects has a significant positive impact on students' interest and understanding. The "open the box" feature increases student engagement, making the evaluation process more engaging and interactive. However, some obstacles such as the need for a stable Wi-Fi network, question readability issues, and student discipline reduce its effectiveness.

Keywords:

Game
Wordwall
Evaluation

Copyright © 2024 (Yuliana Intan Felany). All Right Reserved

Pendahuluan

Di era teknologi yang berkembang pesat ini, pembelajaran yang menyenangkan dapat diwujudkan melalui integrasi permainan dengan media audio-visual, atau yang dikenal sebagai media interaktif. Media ini tidak sekedar menyampaikan informasi, tetapi juga mampu mengolah respons peserta didik (Zalillah & Alfurqan, 2022). Khususnya dalam era Revolusi

Industri 4.0, teknologi media interaktif telah mengalami perkembangan yang signifikan dan semakin penting dalam konteks pendidikan.

Salah satu media interaktif yang efektif digunakan dalam proses belajar mengajar adalah Wordwall. Wordwall merupakan sebuah platform game edukatif yang dapat menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan kreatif, serta memperkaya pengetahuan peserta didik melalui pendekatan yang menarik (Aini & Rulviana, 2023). Diketahui bahwa secara psikologis, manusia cenderung lebih tertarik pada permainan daripada metode pembelajaran konvensional. Selain itu, proses pembelajaran yang secara konvensional dapat mengurangi minat dan motivasi siswa dalam proses belajar (Pamungkas & Koeswanti, 2022). Oleh karena itu, game edukasi seperti Wordwall memberikan pengalaman belajar yang menghibur sekaligus mendidik. Selain menjadi sumber hiburan, game edukasi ini juga memiliki dampak positif terhadap perkembangan berpikir dan perilaku peserta didik.

Media pembelajaran interaktif adalah suatu bentuk media yang bertujuan untuk menyampaikan informasi dan pesan kepada peserta didik, serta memproses tanggapan dari mereka (Zalillah & Alfurqan, 2022). Sebagai contoh, game interaktif Wordwall merupakan media berbasis web yang dapat diakses secara online. Aplikasi ini memungkinkan guru untuk mengimplementasikan pembelajaran jarak jauh tanpa perlu pertemuan tatap muka. Penggunaannya memfasilitasi kegiatan pembelajaran yang interaktif dan dapat diakses kapan saja dan di mana saja melalui perangkat teknologi seperti computer, tablet, atau smartphone dengan koneksi internet yang memadai (Fidya et al., 2021).

Wordwall adalah sebuah aplikasi yang dapat diterapkan dalam pembelajaran, baik secara konvensional maupun daring, untuk semua tingkatan pendidikan, mulai dari tingkat dasar hingga perguruan tinggi. Keistimewaan Wordwall terletak pada kemudahannya dalam digunakan, didukung dengan desain yang simple dan berbagai fitur serta template yang tersedia, seperti kuis, pencarian kata, dan anagram (Aeni et al., 2022). Terdapat prinsip-prinsip penting dalam penggunaan media game interaktif Wordwall. Pertama, aplikasi ini dapat diakses di mana saja dan efektif tanpa memerlukan perangkat tambahan. Kedua, Wordwall dapat digunakan secara fleksibel tanpa terikat waktu dan tempat. Ketiga, penggunaannya tidak memerlukan pengunduhan aplikasi karena cukup dengan login ke situs webnya (Aini & Rulviana, 2023).

Beberapa studi terdahulu menunjukkan bahwa pemanfaatan media permainan interaktif Wordwall memberikan dampak positif pada dunia pendidikan. Berdasarkan hasil penelitian (Zalillah & Alfurqan, 2022) terkait penerapan game interaktif Wordwall dalam evaluasi mata pelajaran Pendidikan Agama Islam menegaskan bahwa penggunaan fitur maze chase dalam Wordwall membantu guru untuk menarik minat dan perhatian siswa dalam kegiatan evaluasi seperti kuis. Hal ini mengindikasikan bahwa Wordwall sebagai permainan interaktif dapat menjadi sarana yang efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses evaluasi pembelajaran.

Selain itu, hasil penelitian (Triyani, 2023) menyimpulkan bahwa pemanfaatan game interaktif berbasis Wordwall sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran matematika efektif dan pantas untuk diterapkan dalam konteks pembelajaran. Inovasi game kuis interaktif ini diterima secara positif dan meraih respons yang baik dari siswa dan guru, baik sebagai pakar media maupun dalam hal materi pembelajaran. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan game interaktif Wordwall tidak hanya berkontribusi pada peningkatan hasil belajar, tetapi juga membawa nuansa pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan bagi peserta didik.

Evaluasi pembelajaran merupakan aspek yang tak terpisahkan dan sangat penting. Lebih dari sekadar mengukur hasil belajar, evaluasi ini juga mencermati perjalanan proses pembelajaran oleh guru dan murid untuk menentukan pencapaian tujuan serta efektivitas metode yang digunakan. Dalam hal evaluasi ini, diperlukan inovasi dalam penggunaan media dan instrument evaluasi guna membangkitkan minat dan keterlibatan peserta didik dalam proses

pembelajaran. Guru dihadapkan pada tugas memilih pendekatan yang tepat, merancang instrument evaluasi yang relevan, dan menggunakan data evaluasi sebagai sumber masukan untuk meningkatkan proses pembelajaran ke depannya.

Evaluasi pembelajaran berfungsi sebagai kumpulan data yang digunakan untuk menilai sejauh mana dan bagaimana tujuan pendidikan tercapai. Tujuannya adalah untuk menilai pencapaian tujuan, mengevaluasi efektivitas metode pembelajaran yang digunakan, dan menentukan tindak lanjut berdasarkan hasil penilaian, baik itu untuk memperbaiki atau mempertahankan, serta memberikan akuntabilitas (Zalillah & Alfurqan, 2022). Evaluasi ini sangat penting bagi guru karena membantu mereka dalam menggambarkan kemampuan belajar siswa, menilai keberhasilan proses belajar mengajar, menentukan langkah selanjutnya berdasarkan hasil penilaian, serta memberikan pertanggungjawaban atas proses pembelajaran (Dewi & Sedana, 2023).

Dalam rangka meningkatkan semangat dan aktivitas belajar peserta didik, penggunaan teknologi seperti media interaktif berbentuk game dapat menjadi solusi yang efektif. Wordwall sebagai alat evaluasi pembelajaran sangat bermanfaat karena memungkinkan guru untuk melihat skor dan nilai yang diperoleh peserta didik dengan mudah (Rosmana et al., 2023). Platform ini juga memudahkan guru dalam mengoreksi soal, dengan menampilkan jumlah jawaban yang benar dan salah secara otomatis. Dengan demikian, Wordwall membantu mempermudah proses evaluasi dan memastikan bahwa pembelajaran Pancasila menjadi lebih interaktif dan menyenangkan.

Pendidikan Pancasila menjadi landasan bagi pengelolaan perbedaan dan pluralisme serta sebagai fondasi pendidikan multikultural. Pentingnya memperkuat pendidikan Pancasila tidak hanya didorong oleh visi pemerintah, tetapi juga oleh meningkatnya perilaku intoleransi dan konflik antarideologi. Melalui pendidikan Pancasila, individu dibentuk menjadi warga yang paham akan nilai-nilai budaya, mempersiapkan mereka untuk menghadapi keragaman yang kompleks. Pendidikan ini memperkenalkan realitas keberagaman suku, budaya, politik, agama, dan masyarakat untuk mewujudkan cita-cita bersama (Alzana & Harmawati, 2021).

Salah satu permasalahan yang sering dialami oleh murid-murid di Sekolah Dasar yakni kesulitan dalam mempertahankan fokus selama proses pembelajaran. Usia mereka yang relatif muda membuat mereka cenderung lebih suka bermain daripada belajar secara serius. Kegiatan rutin yang berlangsung dalam waktu lama dapat menyebabkan kejenuhan, mengurangi konsentrasi, dan menurunkan motivasi belajar. Penurunan motivasi belajar dapat dilihat melalui tingkah laku anak yang enggan dan malas pada saat mengikuti pembelajaran. Pada saat proses pembelajaran berlangsung anak terlihat kurang berenergi sehingga sulit saat diajak untuk mengerjakan tugas karena malas berpikir (Gularso et al., 2021). Jika kejenuhan ini tidak segera diatasi, akan menghambat kemajuan belajar mereka dan berdampak negatif pada persiapan mereka untuk jenjang pendidikan berikutnya.

Selain masalah fokus, anak-anak SD dikenal sangat aktif dan memiliki energi yang tinggi untuk bermain. Aktivitas bermain yang berlebihan tanpa diimbangi dengan pembelajaran yang efektif dapat mempengaruhi prestasi akademik mereka. Aktivitas bermain yang tidak terkontrol dapat mengurangi waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar, sehingga menyebabkan ketertinggalan dalam pelajaran. Untuk mengatasi hal ini, penting bagi guru untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan interaktif.

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar (SDN) 1 Sribitan yang berlokasi di Jalan Sribitan, Bangunjiwo, Kecamatan Kasihan, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta. SDN 1 Sribitan merupakan salah satu sekolah dasar yang terletak di Yogyakarta dengan lingkungan yang kondusif untuk belajar. Sekolah ini memiliki fasilitas yang memadai dan didukung oleh tenaga pengajar yang kompeten. Penelitian di sekolah ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas tentang penerapan game interaktif Wordwall dalam evaluasi mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Artikel ini bertujuan untuk mengeksplorasi dan menjelaskan penggunaan game interaktif Wordwall dalam evaluasi mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk siswa Sekolah Dasar. Urgensi penelitian ini terletak pada kebutuhan untuk meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam proses evaluasi, serta mengatasi masalah fokus dan kejenuhan dalam pembelajaran. Dengan memanfaatkan teknologi interaktif, diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan efektif, sehingga mendukung pencapaian tujuan pendidikan Pancasila secara lebih optimal.

Metode

Metode penelitian yang peneliti gunakan adalah metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Menurut (Rasyid, 2022), metode kualitatif bertujuan untuk memahami dan menafsirkan makna dari interaksi perilaku manusia dalam situasi tertentu. Data yang dihasilkan dari penelitian kualitatif bersifat deskriptif, yang berarti data tersebut dilaporkan dalam bentuk kata-kata, terutama kutipan langsung dari peserta, atau dalam bentuk gambar, bukan dalam bentuk angka. Sumber data dalam penelitian ini diperoleh melalui 28 informan dari siswa kelas II di SDN 1 Sribitan. Peneliti menjadi instrumen utama dalam penelitian kualitatif ini, dengan menggunakan metode seperti pemeriksaan dokumen, observasi perilaku, dan wawancara langsung dengan subjek penelitian (Mulyatiningsih, 2023). Oleh karena itu, peneliti memerlukan instrumen bantuan yaitu pedoman wawancara dan alat rekaman yang dipergunakan apabila peneliti mengalami kesulitan untuk mencatat hasil wawancara.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini mencakup observasi, wawancara, dan metode dokumentasi. Proses analisis data dilakukan melalui tiga tahapan yaitu, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Untuk memastikan validitas data, dilakukan uji kredibilitas (validitas internal) menggunakan strategi triangulasi. Triangulasi diartikan sebagai penggunaan dua atau lebih teknik pengumpulan data untuk memverifikasi keabsahan temuan penelitian (Kaharuddin, 2021). Peneliti memverifikasi data yang diperoleh dari wawancara dengan melakukan pengecekan melalui observasi atau dokumentasi.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, penggunaan wordwall oleh peneliti SDN 1 Sribitan sebagai alat evaluasi berupa soal kuis dalam evaluasi pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila terkait materi keberagaman agama di Indonesia.

Proses Pembelajaran dengan Menggunakan Game Interaktif Wordwall

Proses pembelajaran menggunakan fitur "*Open the Box*" pada media Wordwall untuk evaluasi mata pelajaran Pendidikan Pancasila dimulai dengan perancangan kuis interaktif yang berfokus pada materi yang telah diajarkan. Menurut Sinaga & Soesanto (2022), Wordwall adalah aplikasi yang dapat digunakan sebagai media belajar, sumber belajar, serta alat evaluasi bagi guru dan siswa. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, dalam hal ini Wordwall pada evaluasi mata pelajaran Pendidikan Pancasila dilakukan di setiap akhir sesi pembelajaran untuk mengamati sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang telah diberikan.

Fitur "*Open the Box*" pada Wordwall mengarahkan siswa untuk memilih kotak yang tersedia di layar, yang masing-masing berisi pertanyaan yang harus dijawab (Anugrah *et al.*, 2022). Proses ini diawali dengan memanggil nama siswa satu per satu sesuai dengan nomor absensi mereka. Siswa yang dipanggil kemudian memilih dan membuka kotak yang telah ditentukan, di mana mereka akan menemukan pertanyaan terkait materi Pancasila yang baru saja dipelajari, seperti macam-macam agama di Indonesia, tempat ibadah, dan hari raya agama tersebut. Melalui aktivitas ini, siswa tidak hanya ditantang untuk menyampaikan pemahaman mereka secara lisan tetapi juga diajak untuk berpartisipasi dalam permainan yang menarik. Hal

ini membuat suasana kelas menjadi lebih hidup dan interaktif, serta membantu menghilangkan rasa bosan yang sering muncul akibat metode pembelajaran yang monoton.

Dampak Penggunaan Game Interaktif Wordwall Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila

Penggunaan game interaktif Wordwall dalam evaluasi mata pelajaran Pendidikan Pancasila telah menunjukkan dampak yang signifikan terhadap minat dan pemahaman siswa kelas II SDN 1 Sribitan. Selama proses belajar, sering kali siswa merasa bosan karena rutinitas yang monoton, yang mungkin disebabkan oleh pengajaran yang statis dari guru. Oleh karena itu, penting bagi media pembelajaran untuk menjadi lebih kreatif dan inovatif dalam menarik minat serta motivasi siswa. Jika semangat belajar siswa menurun, guru harus aktif dalam membangkitkan kembali semangat dan motivasi mereka. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan metode pembelajaran yang berbeda, seperti Wordwall. Menurut Sinaga & Soesanto (2022), Wordwall adalah aplikasi yang dapat digunakan sebagai media belajar, sumber belajar, serta alat evaluasi bagi guru dan siswa. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, dalam hal ini Wordwall pada evaluasi mata pelajaran Pendidikan Pancasila dilakukan di setiap akhir sesi pembelajaran untuk mengamati sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang telah diberikan. Implikasi yang didapatkan adalah siswa menjadi lebih bersemangat dan antusias mengikuti proses pembelajaran tanpa merasa jenuh dan bosan.

Melalui fitur "*Open the Box*" pada media Wordwall, siswa tidak hanya mengungkapkan pemahaman mereka secara lisan, tetapi juga diajak bermain bersama. Penggunaan fitur ini menarik perhatian siswa, membuat suasana kelas menjadi hidup, dan memberi dampak positif pada perilaku mereka. Siswa menunjukkan antusiasme tinggi untuk menjawab pertanyaan dengan mengangkat tangan secara sukarela agar diberi kesempatan membuka kotak tersebut. Fitur ini melibatkan semua siswa secara aktif, bahkan mereka yang biasanya pasif pun ikut berpartisipasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall dalam evaluasi mata pelajaran Pendidikan Pancasila tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Siswa menunjukkan peningkatan antusiasme dan keterlibatan dalam setiap sesi pembelajaran. Dengan adanya media Wordwall, siswa sangat bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, bahkan terkadang meminta untuk menambah waktu belajar akibat dari ketertarikan mereka sendiri terhadap metode ini.

Hasil Evaluasi Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila

Evaluasi belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SDN 1 Sribitan melalui penggunaan game interaktif Wordwall mencakup tiga ranah utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik.

1. Ranah Kognitif

Ranah kognitif mencakup kemampuan intelektual siswa dalam berpikir, mengetahui, dan memecahkan masalah (Zainudin & Ubabuddin, 2023). Penggunaan Wordwall dalam evaluasi kognitif terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa. Hal ini dapat dilihat dari siswa mampu mengidentifikasi tempat ibadah dari berbagai agama atau menyebutkan hari raya agama tertentu. Dalam jenjang pengetahuan, siswa diharapkan mampu menghafal dan mengenali informasi dasar seperti nama-nama agama dan tempat ibadah mereka. Penggunaan fitur "*open the box*" di Wordwall, yang menantang siswa untuk menjawab pertanyaan tersembunyi, membantu meningkatkan daya kritis dan kemampuan analitis mereka.

2. Ranah Afektif

Ranah afektif berkaitan dengan sikap dan nilai yang dimiliki siswa (Zainudin & Ubabuddin, 2023). Evaluasi menggunakan Wordwall tidak hanya menguji pemahaman kognitif tetapi juga memperhatikan bagaimana siswa menerima dan merespons informasi yang diberikan. Melalui aktivitas interaktif, siswa menunjukkan peningkatan dalam kesadaran akan

pentingnya keberagaman agama. Contoh hasil belajar afektif pada jenjang *receiving* terlihat saat siswa mulai menyadari bahwa menghormati keberagaman adalah kewajiban. Pada jenjang *responding*, siswa menunjukkan minat yang lebih besar dalam mempelajari lebih dalam tentang agama-agama lain dan menunjukkan sikap toleran dalam interaksi sehari-hari mereka.

3. Ranah Psikomotorik

Ranah psikomotorik melibatkan keterampilan atau kemampuan bertindak setelah menerima pengalaman belajar (Sahiu & Wijaya, 2017). Evaluasi psikomotorik melalui Wordwall dapat mengukur kemampuan siswa dalam meniru dan menerapkan apa yang telah mereka pelajari. Misalnya, dalam tahap imitasi, siswa dapat meniru contoh yang diberikan oleh guru, seperti menyebutkan nama-nama agama dengan tepat. Pada tahap manipulasi, siswa dapat menjelaskan konsep keberagaman agama berdasarkan petunjuk yang diberikan. Aktivitas ini juga melatih presisi dan artikulasi, di mana siswa harus menjawab pertanyaan dengan tepat dan jelas.

Kelebihan dan Kekurangan Game Interaktif Wordwall Dalam Evaluasi Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan game Wordwall melalui fitur "*open the box*" memiliki sejumlah kelebihan yang signifikan dalam meningkatkan semangat belajar siswa. Fitur ini menciptakan rasa penasaran dan antusiasme di kalangan siswa, karena mereka merasa terdorong untuk memahami materi pembelajaran dengan baik agar dapat menjawab pertanyaan yang tersembunyi di balik *box* saat evaluasi. Kegiatan ini menjadikan proses evaluasi tidak hanya sebagai alat ukur pemahaman, tetapi juga sebagai permainan yang menarik minat siswa. Guru juga merasa terbantu dengan fitur ini, karena dapat mengidentifikasi tingkat pemahaman siswa secara lebih jelas dan mengarahkan pembelajaran selanjutnya berdasarkan hasil evaluasi ini. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Zalillah & Alfurqan (2022), dimana temuannya menyatakan bahwa kelebihan penggunaan game wordwall juga sangat dirasakan oleh para siswa, karena kuis menjadi momen yang dinantikan selama proses pembelajaran. Hal ini disebabkan karena game wordwall yang sudah sering mereka temui di perangkat masing-masing. Selain itu, tampilan Wordwall yang sangat menarik terutama bagi anak-anak di tingkat sekolah dasar membuatnya semakin disukai.

Selain memiliki kelebihan, penggunaan website Wordwall juga memiliki beberapa kekurangan yang menjadi tantangan dalam kegiatan evaluasi. Salah satu kendala utama adalah kebutuhan akan jaringan Wi-Fi yang stabil. Di SDN yang menjadi lokasi penelitian, seringkali terdapat masalah dengan konektivitas internet dan ketersediaan listrik. Infrastruktur sekolah lebih difokuskan untuk persiapan kegiatan ASPD-BK, sehingga akses ke internet dan penggunaan perangkat seperti LCD terkadang terbatas. Hal ini mengakibatkan proses evaluasi menggunakan Wordwall tidak selalu dapat berjalan lancar, terutama ketika terjadi gangguan listrik atau koneksi internet yang tidak stabil. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sinaga & Soesanto (2022), dimana temuannya menyatakan bahwa alat evaluasi menggunakan platform wordwall dibutuhkan jaringan internet yang bagus.

Selain itu, beberapa siswa mengalami kesulitan dalam membaca pertanyaan yang panjang, terutama jika teksnya kecil. Hal ini menyebabkan mereka membutuhkan waktu lebih lama untuk memahami pertanyaan, yang dapat menghambat kelancaran proses evaluasi. Ketidakmampuan untuk dengan cepat dan jelas membaca pertanyaan juga dapat menurunkan efektivitas pembelajaran dan evaluasi. Kendala lain yang ditemukan adalah masalah disiplin dan keteraturan. Ada siswa yang maju ke depan kelas meskipun belum giliran mereka untuk menjawab, yang menyebabkan kekacauan dan mengganggu jalannya evaluasi. Selain itu, beberapa siswa menerima bisikan jawaban dari teman-temannya atau bahkan bertanya langsung kepada teman lain selama evaluasi berlangsung. Hal ini tentu saja mengurangi keadilan dan keakuratan dalam mengukur pemahaman individual siswa.

Simpulan

Hasil penelitian di SDN 1 Sribitan menunjukkan bahwa penggunaan game interaktif Wordwall dalam evaluasi mata pelajaran Pendidikan Pancasila memiliki dampak positif signifikan terhadap minat dan pemahaman siswa. Fitur "*open the box*" meningkatkan keterlibatan siswa, membuat proses evaluasi lebih menarik dan interaktif. Namun, beberapa kendala seperti kebutuhan akan jaringan Wi-Fi yang stabil, masalah keterbacaan pertanyaan, dan disiplin siswa mengurangi efektivitasnya. Solusi seperti peningkatan infrastruktur teknologi dan penerapan aturan ketat selama evaluasi diperlukan untuk mengatasi kendala ini.

Ucapan Terima Kasih (*optional*)

Penulis mengucapkan terimakasih kepada Ibu Henry Aditia Rigianti, M.Pd selaku dosen Mata Kuliah Penulisan dan Publikasi Karya Ilmiah yang telah membimbing penulis dalam menyelesaikan artikel penelitian ini dari awal hingga akhir. Penulis ucapkan terimakasih kepada Ibu Suraminem selaku orangtua dan Bapak Ponijan selaku paman penulis yang telah berjuang dan selalu mendukung penulis. Tidak lupa penulis mengucapkan terimakasih kepada Tiara selaku sahabat penulis yang telah bersama-sama berjuang dan saling mengingatkan untuk selalu bersemangat dalam hal apapun.

Referensi

- Aeni, A. N., Djuanda, D., Maulana, M., Nursaadah, R., & Sopian, S. B. P. (2022). Pengembangan Aplikasi Games Edukatif Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Mater Pendidikan Agama Islam Bagi Siswa Sd. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1835–1852. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v11i6.9313>
- 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*, 9(1), 1038–1048.
- Alzana, A. W., & Harmawati, Y. (2021). Pendidikan Pancasila sebagai pendidikan multikultural. *Citizenship: Jurnal Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 9(1), 51–57.
- Anugrah, A., Istiningsih, S., & Zain, M. I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis Game Edukasi Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VI SDN 48 Cakranegara. *PENDAGOGIA: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(3), 208–216.
- Dewi, P. I. A., & Sedana, I. M. (2023). Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Pada Program Moving Class Di Sman 4 Singaraja. *PINTU: Jurnal Penjaminan Mutu*, 3(2).
- Fidya, I., Romdanih, & Oktaviana, E. (2021). Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Media Game Interaktif Wordwall. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III SEMNARA*, 219–227.
- Gularso, D., Suryantari, H., & Rigianti, H. A. (2021). Dampak Pembelajaran Daring terhadap Kemampuan Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(1), 100-118.
- Kaharuddin. (2021). Kualitatif: Ciri dan Karakter Sebagai Metodologi. *Equilibrium: Jurnal Pendidikan*, 9(1), 1–8.
- Mulyatiningsih, E. (2023). *Metode Penelitian Dasar untuk Penulisan Tugas Akhir di Perguruan Tinggi*. Relasi Inti Media: Yogyakarta.
- Pamungkas, W. A. D., & Koeswanti, H. D. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(3), 346–354. <https://doi.org/10.23887/jippg.v4i3.41223>
- Rasyid, F. (2022). *Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif: Teori, Metode, Dan Praktek*. IAIN Kediri Press: Kediri.
- Rosmana, P. S., Iskandar, S., Sari, A. N., Kholida, A., Firdaus, D. N., & Trisnawati, P. (2023). Penggunaan Media Wordwall sebagai Evaluasi Pembelajaran Organ Pernapasan pada Hewan

- Kelas V di SDN 3 Nagri Kaler. *Journal on Education*, 5(2), 1965–1973. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.838>
- Sahiu, S., & Wijaya, H. (2017). Hubungan Motivasi Belajar Ekstrinsik Terhadap Hasil Belajar Psikomotorik Pada Mata Pelajaran Agama Kristen Kelas V Di SD Zion Makassar. *Jurnal Jaffray*, 15(2), 231–248. <https://doi.org/10.25278/jj71.v15i2.262>
- Sinaga, Y. M., & Soesanto, R. H. (2022). Upaya Membangun Kedisiplinan melalui Media Wordwall dalam Pembelajaran Daring pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1845–1857. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.1617>
- Triyani, R. (2023). Penggunaan Game Interaktif Berbasis Wordwall sebagai Media Pembelajaran Matematika pada Siswa SMP. *Intellectual Mathematics Education (IME)*, 1(1), 40–49. <https://doi.org/10.59108/ime.v1i1.24>
- Zainudin, & Ubabuddin. (2023). Ranah Kognitif, Afektif dan Psikomotorik Sebagai Objek Evaluasi Hasil Belajar Peserta Didik. *Islamic Learning Journal (Jurnal Pendidikan Islam)*, 1(3), 915–931.
- Zalillah, D., & Alfurqan. (2022). Penggunaan Game Interaktif Wordwall dalam Evaluasi Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 17 Gurun Laweh Padang. *Manazhim: Jurnal Manajemen Dan Ilmu Pendidikan*, 4(2), 491–504. <https://doi.org/10.36088/manazhim.v4i2.1996>