

## Implementasi Media Wordwall dan Quiziz terhadap Minat Belajar dan Bernalar Kritis Pendidikan Pancasila pada Peserta didik Kelas VB SDN Gisikdrono 02

Laily Ainun Lathifah<sup>1</sup>, Septiana Fara Fadlilah<sup>2</sup>, Susilo Tri Widodo<sup>3</sup>, Rina Nuraeni<sup>4</sup>,  
Rani Dwi Safitri<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Semarang  
<sup>5</sup> SD Negeri Gisikdrono 02

e-mail: [lailyainun1@gmail.com](mailto:lailyainun1@gmail.com)<sup>1</sup>, [faraahhy468@gmail.com](mailto:faraahhy468@gmail.com)<sup>2</sup>,  
[susilotriwidodo@mail.unnes.ac.id](mailto:susilotriwidodo@mail.unnes.ac.id)<sup>3</sup>, [rinanuraeni@mail.unnes.ac.id](mailto:rinanuraeni@mail.unnes.ac.id)<sup>4</sup>,  
[ranienaysilla01@gmail.com](mailto:ranienaysilla01@gmail.com)<sup>5</sup>

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media evaluasi belajar quiziz dan wordwall terhadap peningkatan minat belajar dan bernalar kritis peserta didik kelas 5B pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Metode penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan teknik pengumpulan data yaitu wawancara, observasi, dan pengajaran. Hasil penelitian mengenai peningkatan minat belajar menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran wordwall dengan fitur flip card dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dibandingkan dengan quiziz papermode, karena media pembelajaran wordwall di desain menarik yaitu flip card bergambar yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Sedangkan hasil penelitian mengenai daya bernalar kritis menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran wordwall dengan fitur flip card dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dibandingkan dengan quiziz papermode, karena dengan adanya flip card bergambar peserta didik dapat menganalisis gambar tersebut dan menganalisis jenis norma yang terdapat pada gambar dan sanksi yang diperoleh jika melanggar norma tersebut.

**Kata kunci:** *Bernalar Kritis, Minat Belajar, Wordwall, Quiziz*

### Abstract

This research aims to determine the use of quiziz and wordwall learning evaluation media to increase learning interest and critical reasoning in class 5B students in the Pancasila Education subject. This research method uses qualitative methods with data collection techniques, namely interviews, observation and teaching. The results of research regarding increasing interest in learning show that the use of wordwall learning media with the flip card feature can increase students' interest in learning compared to paper mode quizzes, because the wordwall learning media has an attractive design, namely picture flip cards which can increase students' interest in learning. Meanwhile, the results of research on critical reasoning power show that the use of wordwall learning media with the flip card feature can increase students' interest in learning compared to paper mode quizzes, because with flip cards with pictures students can analyze the picture and analyze the types of norms contained in the picture and sanctions. obtained if you violate these norms.

**Keywords :** *Critical Reasoning, Interest In Learning, Wordwall, Quiziz*

### PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan satu dari banyaknya faktor yang menentukan sebuah kesuksesan masa depan sebuah bangsa (Angelina et al., 2023). Peran Pendidikan sangatlah vital, hal ini disebabkan Pendidikan merupakan cerminan dari sebuah bangsa, sehingga sebuah Pendidikan sangatlah penting bagi tiap individu yang terlibat secara aktif dalam sebuah instansi Pendidikan

untuk membantu meningkatkan kualitas Pendidikan. Pendidikan juga diartikan sebagai suatu proses yang terjadi pada tiap individu yang direalisasikan lewat pelatihan, pembelajaran, penugasan, dan pembentukan karakter bahkan hingga pemberian hukuman, hal ini dapat dimaknai bahwa Pendidikan mempersiapkan dan menciptakan peserta didik menjadi pribadi yang memiliki kualitas dalam berkehidupan, bernalar kritis, kreatif, dan memiliki sopan santun serta berkarakter. (Sari1 & Rosidah2, 2023). Disamping itu perkembangan teknologi juga sangat pesat, teknologi juga berperan aktif dalam dunia Pendidikan khususnya pada pembelajaran interaktif yang berbasis pada teknologi. Salah satu bentuk teknologi dalam Pendidikan yang membantu pada pembelajaran yang interaktif adalah media pembelajaran berbasis TIK. Media yang mulai banyak diterapkan dalam pembelajaran interaktif di kelas adalah media Quizizz dan media Wordwall. Kedua media pembelajaran tersebut disebutkan sesuai dalam membantu proses pembelajaran yang sedang berlangsung, sebuah media pembelajaran memiliki tujuan untuk mengoptimalkan pemahaman peserta didik dalam memahami informasi yang akan disampaikan, menciptakan dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga pada akhirnya media tersebut dapat membantu guru dalam mencapai sebuah tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Angelina et al., 2023)

Media interaktif Quizizz dan Wordwall merupakan sebuah media berbasis teknologi yang dapat dimanfaatkan dalam proses belajar agar pembelajaran yang berlangsung lebih aktif. Interaktif memiliki arti komunikasi dua arah. Kemudian media interaktif dikategorikan sebagai media yang konstruktivistik (media yang memiliki prinsip melibatkan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran) yang memiliki struktur media pembelajaran, proses pembelajaran dan peserta didik. Media interaktif dideskripsikan sebagai media yang mengintegrasikan beberapa unsur di dalamnya seperti teks, gambar, grafis, video, audio, dan animasi. Adanya media pembelajaran yang interaktif akan membantu guru dalam berinovasi dalam mendesain sebuah pembelajaran yang agar lebih menarik dan interaktif bagi peserta didik (Indra Sukma et al., 2022). Media interaktif Quizizz adalah sebuah web tool yang menyediakan pada author dalam membuat sebuah permainan kuis interaktif yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Quizizz berbasis online, yang artinya aplikasi Quizizz dapat diakses jika terdapat akses internet yang memadai. Media interaktif Quizizz juga mudah untuk dibuat dan dimainkan sehingga peserta didik tidak kesulitan dalam menggunakannya. Sebelum digunakan untuk pembelajaran guru perlu untuk menyeting soal-soal pada aplikasi Quizizz, soal tersebut dapat disesuaikan dengan materi dan kebutuhan peserta didik. Namun jika guru tidak sempat menyeting soal, Quizizz juga memiliki banyak pilihan soal tergantung pada mata Pelajaran yang diinginkan, sehingga guru dapat menggunakan soal tersebut untuk pembelajaran peserta didiknya. Sejalan dengan pendapat Kinanti dalam Mutia menyebutkan bahwa Quizizz mempunyai tampilan yang sangat menarik bagi peserta didik, tampilan Quizizz yang menggunakan animasi dan latar belakang music menjadikan poin plus bagi yang menggunakan, selain itu saat peserta didik memainkan sebuah kuis bersama-sama terdapat sebuah fitur yang akan menampilkan dalam layar guru siapa yang memenangkan nilai paling tinggi, hal ini tentu saja membuat peserta didik menjadi terpacu.(Indra Sukma et al., 2022). Sedangkan pada tampilan peserta didik saat mengerjakan soal terdapat animasi yang menarik saat peserta didik menjawab dengan benar maupun salah.(Wihartanti et al., n.d.).

Kemudian Wordwall adalah aplikasi yang dapat diaplikasikan oleh guru sebagai media pembelajaran yang interaktif selain Quizizz. Sama seperti aplikasi Quizizz pada aplikasi Wordwall guru juga dapat menyeting soal sesuai dengan kebutuhan materi peserta didik. Kelebihan dari aplikasi wordwall sendiri, aplikasi ini memiliki berbagai template yang dapat diperoleh saat guru membuat soal bagi siswa. Aplikasi wordwall juga tidak berbayar dengan catatan hanya 5 template yang basic saja. 5 template diantaranya yaitu : Game Show, Kuis, Open the box, spin the wheel, dan anagram. Kuis yang telah diseting dapat langsung dibagikan tautannya melalui berbagai platform komunikasi seperti Whatsapp, ataupun platform belajar seperti Google Classroom. (Wihartanti et al., n.d.). Mengutip dari pendapat Puspaardini, 2019 (Savira & Gunawan, 2022) berpendapat aplikasi wordwall adalah aplikasi game edukasi yang khusus didesain untuk proses pembelajaran, tetapi dapat diartikan juga proses pembelajaran yang belajar dan bermain karena di dalam aplikasi wordwall terdapat berbagai pilihan template yang terkesan seperti permainan, namun tidak melupakan esensinya sebagai aplikasi pembelajaran yang bertujuan untuk

memper memudahkan proses belajar peserta didik. Dengan menerapkan template yang terkesan seperti bermain, peserta didik tidak akan mudah jenuh dan bosan Ketika mereka mengerjakan soal pada aplikasi wordwall. (Savira & Gunawan, 2022)

Dengan banyaknya aplikasi media interaktif yang dapat menunjang pembelajaran yang interaktif, dewasa ini para guru dan penggiat Pendidikan telah banyak menerapkan kedua aplikasi Quizizz dan Wordwall dalam pembelajaran. Penggunaan aplikasi Quizizz dan wordwall sangat cocok diterapkan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, berdasar pada observasi yang telah penulis lakukan pada beberapa sekolah dasar, peserta didik cenderung bosan pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila apabila guru hanya menggunakan metode ceramah dan hanya melihat video materi dari Youtube. Hal ini sejalan dengan pendapat (Tiwow et al., 2022) bahwa dalam proses belajar dibutuhkan sebuah minat belajar peserta didik untuk dapat memahami suatu materi yang sedang dijelaskan, perasaan minat atau tertarik sangat besar pengaruhnya pada hasil belajar peserta didik, oleh karena itu guru perlu mengaplikasikan sebuah media pembelajaran yang menarik, yang tentunya dapat meningkatkan rasa bernalar kritis peserta didik dan meningkatkan rasa ketertarikannya pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila yang cenderung berisi penjelasan-penjelasan yang panjang. Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila pun secara tidak langsung menuntut peserta didik untuk belajar dalam bernalar kritis, peserta didik dituntut agar dapat mengaitkan materi pembelajaran pada kehidupan nyata.

Pendidikan Pancasila adalah mata Pelajaran yang baru dihadirkan pada kurikulum Merdeka, namun sejatinya Pendidikan Pancasila sama dengan mata Pelajaran Pendidikan kewarganegaraan (PKN). Pembelajaran pendidikan Pancasila di sekolah dasar merupakan sebuah pondasi keberhasilan mata Pelajaran Pendidikan Pancasila pada jenjang yang lebih tinggi. Hal ini sejalan dengan pendapat Angelina yang menyatakan bahwa dibutuhkan sebuah pembelajaran yang dapat bermakna bagi tiap peserta didik agar materi Pendidikan Pancasila dapat diterima dengan baik oleh peserta didik (Angelina et al., 2023). Dihadirkannya Pendidikan Pancasila di instansi Pendidikan diharapkan dapat membentuk para peserta didik menjadi seorang warga negara republic Indonesia yang baik, yaitu yang dapat konsisten secara terus menerus mendalami, menelaah dan dapat mengambil tindakan secara bijak dalam menghadapi permasalahan yang muncul di Masyarakat berdasar pada cita-cita dan tujuan bangsa Indonesia. Demi tercapainya penerus bangsa yang memiliki karakter yang diharapkan, dibutuhkan peran lingkungan sekolah untuk membantu peserta didik membiasakan penanaman karakter dan akhlak serta budi pekerti yang baik dan bernalar kritis. Berdasar pada Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Nomor 031/H/Kr/2024 Tentang Kompetensi Dan Tema Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila, peserta didik diharapkan memiliki karakter dan kompetensi yang diharapkan, yang memiliki enam dimensi, yaitu: Beriman, bertakwa kepada Tuhan Maha Esa, dan berakhlak mulia, Mandiri, Bergotong royong, Berkebhinekaan Global, Bernalar Kritis, Kreatif. Dimensi pelajar Pancasila yang tidak kalah penting yaitu dimensi bernalar kritis, pelajar yang mempunyai pemikiran kritis ditandai dengan dapat mencerna dan merespons informasi baik kuantitatif maupun kualitatif, mengkorelasikan keterkaitan berbagai informasi, menyelidiki, menilai, dan menyimpulkan informasi yang dihadapinya. Dengan hadirnya dimensi bernalar kritis guru dapat mengukur dan menciptakan dimensi tersebut pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

Permasalahan yang dihadapi dalam penelitian ini memiliki kaitan dengan mata pelajaran Pendidikan Pancasila yaitu pada materi norma-norma yang ada di kehidupanku. Pada penelitian kali ini kami ingin memvaliditaskan seberapa besar pengaruh media evaluasi interaktif Quizizz dan Wordwall terhadap minat belajar peserta didik serta bernalar kritis dalam pembelajaran. Dengan itu kami melakukan beberapa kali percobaan tentang pengimplementasian media evaluasi Quizizz dan Wordwall terhadap minat belajar dan bernalar kritis peserta didik kelas VB SD Negeri Gisikdrono 02 pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila. Dengan dipadukannya media evaluasi interaktif Quizizz dan Wordwall terhadap minat belajar dan bernalar kritis peserta didik. nantinya diharapkan dapat mendapatkan hasil dan respons yang baik bagi guru dan peserta didik, yaitu memperoleh hasil peningkatan minat belajar dan bernalar kritis pada peserta didik kelas VB SD Negeri Gisikdrono 02. Dipilihnya media Quizizz dan wordwall dalam penelitian karena kedua media tersebut cenderung mudah digunakan dan dapat diakses secara gratis bagi guru dan

peserta didik. Serta dianggap dapat menjembatani proses belajar mengajar dan menumbuhkan minat belajar serta meningkatkan bernalar kritis pada peserta didik seperti yang diharapkan pada profil pelajar Pancasila.

Perlu adanya sebuah penelitian untuk meneliti riset yang terdahulu. Dengan tujuan untuk mengetahui celah atau *research gap* penelitian agar menciptakan variabel yang baru pada penelitian berikutnya. Penelitian yang membahas mengenai efektivitas media pada paper mode Quizizz dalam pembelajaran Pancasila di kelas V SDN Tambakaji 02 (Angelina et al., 2023). Penelitian tersebut meneliti tentang penggunaan media paper mode pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila materi Pancasila yaitu simbol-simbol dan contoh penerapannya di kehidupan sehari-hari. Kemudian penelitian yang kedua mengkaji mengenai pengembangan penggunaan aplikasi wordwall pada pembelajaran PPKn pada kelas VI di SD Negeri Klaci, Seyegan, Sleman (Dina Kurniastuti & Sutrisna Wibawa, 2024). Tujuan dari penelitian tersebut adalah untuk mengembangkan media pembelajaran PPKn berbasis wordwall yang dapat digunakan oleh guru untuk mempermudah pembelajaran. Namun belum ada penelitian yang mengkaji mengenai pengimplementasian media evaluasi interaktif Quizizz dan Wordwall terhadap minat belajar dan bernalar kritis peserta didik dalam mata Pelajaran Pendidikan Pancasila pada kelas V di SD Negeri Gisikrono 02.

Harapannya dengan dikajinya pengimplementasian media evaluasi Quizizz dan Wordwall terhadap minat belajar dan bernalar kritis pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila kelas VB di SD Negeri Gisikrono 02 dapat membuktikan bahwa dengan diintegrasikannya media interaktif Quizizz dan Wordwall peserta didik dapat meningkatkan minat belajar dan bernalar kritis peserta didik terhadap mata Pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi norma yang ada disekitar kita.

## **METODE**

Penulis menggunakan penelitian kualitatif dalam menganalisis data. Penelitian kualitatif adalah sebuah penelitian yang berfokus dalam menganalisa suatu fenomena yang terjadi pada subjek penelitian contohnya tindak laku seseorang, motivasi, dan tindakan pada suatu konteks khusus dan alamiah dengan menerapkan kaidah ilmiah. Terdapat teknik pengumpulan data pada penelitian kualitatif yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi pada penelitian diimplementasikan dengan tujuan untuk menelaah perilaku ataupun kegiatan partisipan di tempat penelitian berlangsung, peneliti dapat melakukan aktivitas pencatatan hal yang perlu diamati secara langsung. Hasil yang diperoleh dapat dicatat secara terstruktur atau tidak terstruktur. Wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi lebih lanjut mengenai permasalahan penelitian, proses wawancara dapat dilakukan secara langsung antara peneliti dan partisipan serta dapat juga dilaksanakan secara tidak langsung seperti melalui gawai. Dokumentasi dilakukan untuk mengumpulkan informasi melalui bukti yang akurat dan sesuai fokus permasalahan pada penelitian. Dokumentasi pada penelitian kualitatif dapat berupa seperti jurnal, buku, foto, dan rekaman.

Terdapat 3 teknik analisis data menurut (Ahmad & Muslimah, 2021) yaitu: Reduksi Data, merupakan proses memilah, menyederhanakan, dan membuat dari sesuatu yang abstrak menjadi tampak dan menganalisis data awal dari hal yang dicatat di lapangan. Penyajian Data, dalam menyajikan data, data dapat dijelaskan dengan teratur yaitu memproyeksikan korelasi data kemudian digambarkan dengan kejadian yang sebenarnya. Hal ini akan membantu peneliti merangkum sebuah kesimpulan yang tepat dalam penelitian. Pemaparan data penelitian umumnya disajikan dengan uraian yang berbentuk teks narasi. Penarikan Simpulan, dalam proses penarikan simpulan peneliti perlu melakukan resensi dan harus dilakukan secara berkesinambungan selama dilapangan. Dalam pembuatam simpulan dikerjakan secara tidak sempit, terbuka, dan tidak ragu.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Implementasi media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz dan Wordwall terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada kelas V SD Negeri Gisikrono 02 yang dilaksanakan selama 2 minggu, dengan pelaksanaan proses pembelajaran 1

hari per minggu. Materi yang penulis ajarkan adalah materi norma-norma yang ada di sekitarku. Pada minggu pertama penulis mengimplementasikan media Wordwall pada subjek penelitian peserta didik kelas 5B penulis menggunakan template dalam aplikasi wordwall yaitu template flip card. Pada template flip card menggunakan media interaktif wordwall, peserta didik dibagi menjadi 5 kelompok yang terdiri dari 6-7 peserta didik. Pada fase ini peserta didik diberikan kesempatan menjawab pertanyaan secara berkelompok sesuai pada pertanyaan yang muncul pada kartu yang telah dipilihkan oleh wordwall. Peserta didik cenderung aktif saat menjawab pertanyaan yang diberikan dan secara bergiliran menjawab pertanyaan, bahkan peserta didik terlihat antusias saat memainkan fitur flip card dalam pembelajaran. Dibanding saat guru secara langsung memberikan sebuah pertanyaan secara lisan peserta didik hanya diam dan saling menunjuk. Sejalan dengan penelitian (Pradani, 2022) bahwa minat belajar peserta didik meningkat dengan bantuan media wordwall. Hal ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan bantuan media interaktif wordwall dengan fitur flip card dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dibanding pembelajaran yang tidak memakai fitur flip card. Fitur flip card pada wordwall juga menarik perhatian peserta didik, pembelajaran menggunakan fitur flip card terasa seperti bermain games sehingga pembelajaran terasa menyenangkan dan meningkatkan minat belajar peserta didik.

Selanjutnya pada minggu kedua penulis mengimplementasikan quiziz papermode, peserta didik diberikan satu barcode yang berisi pilihan ganda yaitu A, B, C, dan D untuk menjawab soal, soal hanya dapat ditayangkan di layar laptop, lalu peserta didik mengangkat barcode yang berisi pilihan ganda tersebut yang sebelumnya sudah dijawab oleh peserta didik, dan guru dapat mengscan barcode yang ada sudah dijawab oleh peserta didik. Pada proses pengerjaan berlangsung peserta didik cukup memiliki minat dalam menjawab soal, karena setiap selesai mengerjakan soal akan ditampilkan papan hasil jawaban yang mana itu akan memacu minat peserta didik untuk menjawab soal selanjutnya.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat ditarik simpulan implementasi media wordwall dengan fitur flip card berbasis tim dapat memberikan minat belajar peserta didik yang meningkat pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila dibandingkan dengan media interaktif Quizizz dengan fitur Papermode, karena dengan menggunakan Wordwall dengan fitur flip card tim peserta didik merasa bahwa sedang melakukan kompetisi berupa games. Sedangkan pada Quizizz fitur Papermode dikerjakan secara individu sehingga kurang memacu minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan penelitian yang dikaji oleh Ririn Oktavia, bahwa pembelajaran yang berbasis pada game akan meningkatkan minat belajar pada peserta didik (Oktavia, n.d. 2020).

Hal ini diperkuat oleh teori *Self Determination* oleh Richard Ryan dan Edward Deci pada tahun 1985. *Self Determination* (SDT) merupakan teori komprehensif dari motivasi manusia yang memfokuskan pada proses perkembangan dan perilaku dalam hal sosial. *Self Determination* (SDT) mengemukakan dua tipe motivasi yaitu motivasi dari luar (ekstrinsik) dan motivasi dari dalam diri (intrinsik). Terdapat enam teori mini SDT salah satunya adalah *Cognitive Evaluation Theory* (CET) atau Teori Evaluasi Kognitif yang membahas tentang motivasi instrinsik. Motivasi instrinsik terjadi ketika peserta didik merasa senang dan tertarik dengan aktivitas belajarnya bukan karena peserta didik dipaksa maupun diberikan sebuah hadiah, melainkan pada saat melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan media interaktif wordwall dengan fitur flip card yang didesain menyerupai games. Aktivitas wordwall dengan fitur flip card dapat menjadikan adanya kerja sama yang menciptakan pengalaman sosial yang positif. Hal ini menciptakan keterlibatan aktif peserta didik karena mereka merasa dihargai dalam kelompoknya. Ketika peserta didik dapat menyelesaikan tantangan yang ada pada wordwall, muncul perasaan pencapaian tersebut yang memperkuat minat mereka untuk terus belajar. Hubungan antara wordwall dan teori CET ini terletak pada kemampuannya untuk menciptakan lingkungan belajar yang dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik tanpa tekanan eksternal. Dengan demikian, implementasi media pembelajaran wordwall dalam pembelajaran dapat mendukung prinsip CET dengan menciptakan pengalaman belajar yang instrinsik dan memuaskan

Implementasi media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz dan Wordwall terhadap tingkat bernalar kritis peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada kelas V SD Negeri Gisikdrono 02 yang dilaksanakan selama 2 minggu, dengan pelaksanaan proses

pembelajaran 1 hari per minggu. Materi yang penulis ajarkan adalah materi norma-norma yang ada di sekitarku. Pada minggu pertama penulis mengimplementasikan media Wordwall dengan fitur flip card Pada fase ini peserta didik diberikan kesempatan menjawab pertanyaan secara berkelompok sesuai pada pertanyaan yang muncul pada kartu yang telah dipilihkan oleh wordwall, soal yang disajikan berupa gambar yang nantinya peserta didik dapat berdiskusi secara berkelompok untuk menjelaskan apa makna gambar tersebut, apa norma yang terdapat pada gambar tersebut, dan apa sanksi yang diperoleh jika melanggar norma tersebut. Dengan kegiatan berdiskusi meningkatkan daya bernalar kritis yaitu dalam menganalisis soal yang tertera pada flip card yang dipilih tersebut.

Selanjutnya pada minggu kedua penulis mengimplementasikan media quiziz dengan fitur papermode, jenis soal yang disajikan adalah hanya berupa pilihan ganda. Cara pengerjaan quiziz papermode adalah dengan peserta didik menerima lembar jawaban dengan barcode khusus, selanjutnya guru akan menampilkan soal di layar, dan peserta didik dapat menjawab menggunakan mengangkat barcode tersebut sesuai dengan jawaban yang dipilihnya yaitu A, B, C atau D. Setelah selesai, lembar jawaban peserta didik bisa dipindai atau discan menggunakan aplikasi quiziz melalui HP dengan mengangkat barcode. Barcode tersebut dapat membantu sistem untuk mengenali peserta didik dan jawabannya, lalu quiziz akan langsung menganalisis dan memberikan skor otomatis. Proses ini mempermudah guru untuk menilai hasil dengan cepat tanpa perlu memeriksa satu per satu secara manual. Namun, pada saat pengimplementasian quiziz papermode pada pembelajaran kurang menunjukkan sikap bernalar kritis pada masing-masing peserta didik, karena lembar kertas barcode pada masing-masing peserta didik sudah tertulis pilihan ganda A, B, C dan D dan peserta didik perlu mengangkat barcode tersebut saat sudah selesai menjawab nya. Hal ini dapat membuat teman satu bangku atau teman sebelahnya dapat dengan mudah melihat jawaban teman yang lainnya dan mereka akan mengganti jawabannya Apabila jawaban mereka berbeda dengan temannya. Selain itu peserta didik juga dapat langsung mencontoh temannya saat terdapat peserta didik yang telah mengangkat barcode, sehingga mereka tidak memikirkan jawabannya terlebih dahulu.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat ditarik simpulan bahwa implementasi Wordwall dengan fitur flip card berbasis tim cenderung meningkatkan bernalar kritis peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dibandingkan dengan media interaktif Quizizz dengan fitur Papermode, karena dengan media wordwall dengan fitur flip card yang hanya berisi ilustrasi gambar peserta didik dapat menganalisis sendiri gambar tersebut dan mencari permasalahan sekaligus solusi yang berkaitan dengan norma. Berdasarkan penelitian (Fajriani, et al. 2023) menjelaskan bahwa penggunaan media evaluasi wordwall dapat meningkatkan keefektifan terhadap kemampuan bernalar kritis pada peserta didik.

Hal ini diperkuat oleh Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asemen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 031/H/KR/2024 Tentang Kompetensi dan Tema Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila. Terdapat enam dimensi Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila, diantaranya yaitu bernalar kritis. Bernalar kritis adalah kegiatan mendapatkan dan menguraikan data atau informasi dan gagasan, serta menganalisis dan mengevaluasi nalar, refleksi pemikiran dan proses berpikir dalam pengambilan keputusan. Pada dimensi bernalar kritis juga terdapat elemen yang relevan dengan media pembelajaran wordwall yang telah penulis terapkan, yaitu subelemen mengenai mengidentifikasi, mengklarifikasi dan mengolah informasi dan gagasan serta subelemen menganalisis dan mengevaluasi penalaran. Disebut relevan karena peserta didik dapat menganalisis, mengidentifikasi, mengolah informasi, dan mengklarifikasikan flip card yang berisi gambar contoh norma dengan benar.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan implementasi media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall dan Quizizz terhadap minat belajar peserta didik kelas V SD Negeri Gisikdrono 02 pada materi "Norma-Norma yang Ada di Sekitarku," dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Wordwall dengan fitur flip card lebih efektif dalam meningkatkan minat belajar dibandingkan dengan Quizizz Papermode. Fitur flip card pada Wordwall, yang menyerupai aktivitas permainan, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memotivasi peserta didik untuk terlibat aktif secara kelompok. Hal ini

sejalan dengan teori *Self Determination* (SDT) dan salah satu teori mini dari *Self Determination* (SDT) yaitu *Cognitive Evaluation Theory* (CET) yang menekankan pentingnya motivasi intrinsik dalam pembelajaran, di mana peserta didik merasa antusias tanpa tekanan eksternal. Dengan demikian, implementasi Wordwall lebih relevan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik karena mendukung prinsip-prinsip motivasi intrinsik yang mendorong keterlibatan aktif dan rasa pencapaian dalam proses pembelajaran. Media ini secara signifikan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus memperkuat minat belajar peserta didik pada materi yang diajarkan.

Berdasarkan implementasi media pembelajaran interaktif Wordwall dan Quizizz pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi "Norma-Norma yang Ada di Sekitarku," dapat disimpulkan bahwa media Wordwall dengan fitur flip card lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan bernalar kritis peserta didik dibandingkan dengan Quizizz menggunakan fitur papermode. Penggunaan Wordwall yang berfokus pada analisis gambar secara berkelompok mendorong peserta didik untuk mengidentifikasi, mengklarifikasi, dan mengolah informasi secara mandiri, sesuai dengan subelemen bernalar kritis dalam Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila. Dengan demikian, media Wordwall lebih relevan untuk mendukung dimensi bernalar kritis sesuai dengan Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Nomor 031/H/KR/2024, terutama dalam konteks pembelajaran berbasis norma. Hal ini menunjukkan pentingnya pemilihan media pembelajaran yang tepat untuk mencapai kompetensi bernalar kritis yang diharapkan dalam Profil Pelajar Pancasila.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Angelina, T., Herliana, Y., Widodo, S. T., & Arum, U. K. (2023). Efektivitas Media Paper Mode dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3731–3742. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6382>
- Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan. (2024). *Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Nomor 031/H/KR/2024 tentang Kompetensi dan Tema Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Dina Kurniastuti, & Sutrisna Wibawa. (2024). Pengembangan Multimedia Pembelajaran PPKn Berbasis Wordwall Untuk Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar. *Semantik: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 2(1), 142–152. <https://doi.org/10.61132/semantik.v2i1.230>
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior*. New York: Springer Science & Business Media.
- Fajriani, G., Surani, D., & Fricticarani, A. (2023). Evaluasi berbasis game edukasi Wordwall untuk meningkatkan berpikir kritis siswa generasi Z kelas X di SMK Pasundan 1 Kota Serang. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 2023.
- Indra Sukma, K., Handayani, T., & Muhammadiyah Hamka, U. (2022). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS WORDWALL QUIZ TERHADAP HASIL BELAJAR IPA DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4). <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i2.2767>
- Pradani, T. G. (2022). Penggunaan media pembelajaran Wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Tatsa Galuh Pradani Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(5), Mei 2022.
- Sari1, M., & Rosidah2, A. (2023). Implementasi Model Problem Based Learning (PBL) Terhadap Hasil Belajar IPS SD. In *Jurnal Ilmiah Pendidik Indonesia* (Vol. 2, Issue 1).
- Savira, A., & Gunawan, R. (2022). Pengaruh Media Aplikasi Wordwall dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(4), 5453–5460. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3332>
- Tiwow, D., Wongkar, V., Mangelep, N. O., & Lomban, E. A. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Powtoon Terhadap Hasil Belajar Ditinjau dari Minat Belajar Peserta Didik. *Journal Focus Action of Research Mathematic (Factor M)*, 4(2), 107–122. [https://doi.org/10.30762/factor\\_m.v4i2.4219](https://doi.org/10.30762/factor_m.v4i2.4219)

Wihartanti, L. V., Prasetya Wibawa, R., Astuti, R. I., Pangestu, B. A., Kunci :, K., Quizizz, A., Komputer, A., & Kritis, B. (n.d.). *“Reorientasi Profesionalisme Pendidik dalam Menghadapi Tantangan Revolusi Industri 4.0”* PENGGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ BERBASIS SMARTPHONE DALAM MEMBANGUN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS MAHASISWA.