

Strategi Penggunaan Papan Pancasila dan Game Wordwall dalam Meningkatkan Pemahaman Penerapan Pancasila Kelas II SDN Wonopolembon 02

Candrian Prima Mulia¹, Feranika Putri Pradana², Susilo Tri Widodo³, Rina Nuraeni⁴,
Ngatini⁵

^{1,2,3,4} Pendidikan Dasar, Universitas Negeri Semarang
⁵ SDN Wonopolembon 02

e-mail: primamulia3@gmail.com¹, feranikaputrippradana@gmail.com²,
susilotriwidodo@mail.unnes.ac.id³, rinanuraeni@mail.unnes.ac.id⁴,
ngatini321@guru.sd.belajar.id⁵

Abstrak

Artikel ini bertujuan untuk mengetahui permasalahan yang terjadi pada pembelajaran pendidikan pancasila dan strategi mengatasinya di kelas II SDN Wonopolembon 02. Permasalahannya yakni peserta didik kesulitan untuk memahami materi penerapan sila-sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Dalam hal ini peneliti membuat media digital dan juga media konkret untuk membantu peserta didik lebih mudah memahami materi pembelajaran yang disampaikan. Pemahaman akan pentingnya memahami penerapan nilai-nilai Pancasila harus ditanamkan sejak dini dimulai pada usia sekolah dasar. Hal ini dilakukan untuk mencegah hilangnya nilai-nilai dasar Pancasila dari kehidupan manusia. Anak-anak usia sekolah dasar harus tahu betapa pentingnya Pancasila itu dalam kehidupan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dan teknik yang dilakukan dalam penyusunan artikel ini adalah dengan pengumpulan data melalui observasi dan juga wawancara dengan wali kelas II SDN Wonopolembon 02. Praktikum yang peneliti lakukan dimulai dengan observasi dan wawancara dengan guru untuk mengetahui permasalahan apa yang terjadi kemudian peneliti melakukan praktik mengajar dengan menghadirkan sebuah solusi dari permasalahan yang terjadi. Pada akhir pembelajaran peserta didik mulai dapat membedakan nilai-nilai Pancasila satu dengan yang lain. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Papan Pancasila dan Game Wordwall dapat digunakan atau dikombinasikan dalam pembelajaran dan dapat mendorong pemahaman peserta didik kelas II dalam membedakan nilai-nilai setiap sila Pancasila.

Kata kunci: *Media Pembelajaran, Papan Pancasila, Wordwall, Nilai-Nilai Pancasila*

Abstract

This article aims to find out the problems that occur in Pancasila education learning and strategies for overcoming them in class II at SDN Wonopolembon 02. The problem is that students have difficulty understanding the application of Pancasila principles in everyday life. In this case, researchers create digital media and also concrete media to help students more easily understand the learning material presented. An understanding of the importance of understanding the application of Pancasila values must be instilled from an early age, which can start at elementary school age. This is done to prevent the loss of the basic values of Pancasila from human life. Elementary school age children must know how important Pancasila is in life. The method used is qualitative and the technique used in preparing this article is by collecting data through observation and also interviews with the class II teacher at SDN Wonopolembon 02. The practicum that the researcher carried out began with observations and interviews with the teacher to find out what problems occurred, then the researcher carried out teaching practice by presenting a solution to the problems that occur. At the end of the lesson, students begin to be able to differentiate the values of Pancasila from one another. This shows that the Pancasila Board and Wordwall Game

learning media can be used or combined in learning and can encourage class II students' understanding in differentiating the values of each Pancasila principle.

Keywords: *Learning Media, Pancasila Board, Wordwall, Pancasila Values*

PENDAHULUAN

Pengertian Pancasila berdasarkan Undang-Undang yang terdapat pada Alinea ke IV Undang-Undang Dasar Republik Indonesia menyatakan bahwa Pancasila adalah norma dasar atau fundamental negara kesatuan republik Indonesia. Pancasila sebagai dasar negara digunakan sebagai pedoman dalam mengatur seluruh tatanan kehidupan di Indonesia, artinya segala sesuatu yang berkaitan dengan ketatanegaraan negara Republik Indonesia harus sesuai dengan nilai Pancasila. Selain sebagai dasar negara Pancasila merupakan ideologi negara, yang didalamnya terkandung arti penting, seperti nilai religius, persatuan, kemanusiaan, kerakyatan, dan keadilan. Kelima nilai tersebut merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan.

Pada era globalisasi saat ini penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan mulai mengalami penurunan. Padahal nilai-nilai dari Pancasila akan selalu relevan dengan berkembangnya zaman, sebagai contoh sila pertama "Ketuhanan Yang Maha Esa" sila pertama tersebut akan selalu relevan dengan masyarakat selama masih memegang teguh pada Ketuhanan. Pancasila mengandung nilai yang krusial dalam kehidupan terutama bagi generasi muda yang akan menjadi penerus bangsa.

Pemahaman akan pentingnya memahami penerapan nilai-nilai Pancasila harus ditanamkan sejak dini, yakni dapat dimulai pada usia sekolah dasar. Hal ini dilakukan untuk mencegah hilangnya nilai-nilai dasar Pancasila dari kehidupan manusia. Anak-anak usia sekolah dasar harus tahu betapa pentingnya Pancasila itu. Oleh karena itu, salah satu solusi yang dapat dilakukan sebagai calon pendidik untuk menanamkan nilai-nilai Pancasila adalah dengan pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang dimulai pada tingkat sekolah dasar. Pendidikan Pancasila ini sangat penting untuk diajarkan, melalui pengajaran pendidikan pancasila akan membantu anak-anak untuk memahami hak dan kewajiban, menumbuhkan rasa cinta tanah air, serta berjiwa nasionalisme. Melalui pendidikan dapat memberikan landasan kepdas peserta didik mengenai nilai-nilai dan juga etika yang sejalan dengan Pancasila.

Penelitian ini dilakukan karena peneliti menemukan permasalahan pada peserta didik di SD Wonopolembon 02, permasalahan tersebut adalah peserta didik sulit memahami materi khususnya mata pelajaran pendidikan pancasila pada materi penerapan sila-sila Pancasila. Peserta didik kesulitan dalam membedakan contoh penerapan pada sila ke-2 dan sila ke-5. Berdasarkan hasil observasi bersama wali kelas II Ibu Ngatini dapat diketahui bahwa dalam pengajarannya belum menerapkan pembelajaran yang inovatif. Hal itu menyebabkan peserta didik menjadi kesulitan dalam memahami materi dan merasa cepat bosan sehingga penyampaian materi dari guru tidak tersampaikan dengan baik. Banyak guru di era sekarang yang masih terfokus menggunakan metode ceramah dalam proses penyampaian materi. Cara tersebut akan menimbulkan rasa bosan pada peserta didik sehingga peserta didik kurang dalam memahami materi yang disampaikan. Seperti yang sudah diketahui bahwa sekarang sudah diterapkan kurikulum merdeka, yang mana pembelajaran tidak terpusat pada guru melainkan terpusat pada peserta didik. Hal ini berbeda dengan metode ceramah, dalam hal ini peserta didik akan ikut terlibat dalam proses pembelajaran tidak hanya terfokus pada guru.

Penggunaan teknologi di era sekarang sudah berkembang sangat pesat, hal ini dapat membantu guru dalam mencari berbagai sumber referensi yang dapat membantu dalam proses pembelajaran, supaya pembelajaran yang akan berlangsung nantinya akan lebih bervariasi tidak monoton. Selain itu, dengan menerapkan pembelajaran yang bervariasi akan dapat menumbuhkan semangat dan minat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran yang diharapkan dapat memahami materi pembelajaran dengan lebih baik. Oleh karena itu, tugas guru sebagai calon pendidik harus membuat peserta didik tertarik dan mudah memahami materi terhadap pembelajaran.

Permasalahan-permasalahan diatas menjadi salah satu fokus bagi peneliti untuk menemukan sebuah solusi yang tepat dan efektif. Salah satu solusi yang peneliti lakukan adalah dengan

menggunakan game media interaktif berupa Wordwall dan media berupa papan Pancasila. Dalam penggunaan media Papan Pancasila juga akan melibatkan peserta didik secara langsung dalam proses pembelajaran. Kedua media tersebut akan membantu peserta didik untuk lebih mudah mengingat materi yang disampaikan. Selain itu memberikan nuansa pembelajaran yang baru sehingga dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang baru dan menyenangkan bagi peserta didik yang diharapkan dapat meningkatnya pemahaman terhadap materi nilai-nilai Pancasila.

METODE

Artikel ini peneliti menggunakan metode kualitatif. Metode ini digunakan guna mengetahui fenomena yang terjadi di sebuah Sekolah Dasar khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila melalui informasi lisan, gambar, maupun data lainnya. Pengumpulan data dilakukan dengan beberapa serangkaian kegiatan dimulai dari wawancara, observasi, dan praktik pengajaran. Kegiatan penelitian berlangsung di SDN Wonoplimbon 02, Kecamatan Mijen, Semarang. Pengumpulan data dibantu oleh wali kelas dan seluruh peserta didik kelas II SDN Wonoplimbon 02.

Pengumpulan data melalui wawancara dilakukan dengan menghadirkan tanya jawab secara langsung kepada wali kelas II SDN Wonoplimbon 02 yaitu Ibu Ngatini, S.Pd. Terdapat beberapa poin pembahasan yang dipaparkan Ibu Ngatini, S.Pd. berdasarkan pertanyaan yang peneliti tanyakan. Diantaranya mengenai tantangan dalam mengajarkan Pendidikan Pancasila di kelas, permasalahan pembelajaran Pendidikan Pancasila pada kelas II di SD Negeri Wonoplimbon 02, hingga ketersediaan sumber belajar dan solusinya dalam mengatasi kekurangan dan permasalahan yang hadir tersebut. Setelah dilakukannya wawancara dengan wali kelas, peneliti menemukan titik permasalahan yang akan diangkat menjadi sebuah topik bahasan dalam praktik mengajar nantinya, yaitu materi Pendidikan Pancasila mengenai Penerapan Nilai-Nilai Pancasila. Peserta didik kelas II ini kesulitan membedakan antar penerapan nilai Pancasila satu dengan sila Pancasila yang lain. Selain pengumpulan data dengan dialog langsung mengajukan pertanyaan-pertanyaan bersama Wali Kelas II sebagai narasumber tersebut, peneliti juga melengkapi dengan teori-teori melalui kegiatan literature terhadap artikel atau penelitian terdahulu.

Setelah dilakukannya wawancara berupa dialog tanya jawab dengan wali kelas II, peneliti menemukan titik permasalahan dan menyempurnakannya dengan penelitian terdahulu, maka langkah selanjutnya peneliti melakukan observasi. Observasi dilakukan dengan mengamati perilaku dan kinerja setiap peserta didik di dalam kelas selama kegiatan praktik mengajar dilakukan. Praktik pengajaran dilakukan sebanyak dua kali guna mengetahui lebih lanjut mengenai seberapa jauh peserta didik kelas II dapat memahami dan membedakan setiap penerapan sila Pancasila. Praktik mengajar yang peneliti lakukan menyertakan media pembelajaran yang bertujuan dapat menunjang dan menambah minat serta pemahaman peserta didik kelas II pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Peneliti memanfaatkan media pembelajaran digital yang interaktif bernama Wordwall dan mengembangkan sebuah media pembelajaran dengan alat yang konkret yaitu bernama Papan Pancasila.

Serangkaian kegiatan yang peneliti lakukan selama satu hari wawancara dan dua kali pengajaran tersebut kemudian dikumpulkan datanya dan disajikan menjadi sebuah artikel yang diharapkan dalam proses praktik pembelajaran dapat membantu peserta didik kelas II secara langsung serta diharapkan dalam bentuk artikel dapat membantu peneliti selanjutnya dalam menangani permasalahan dan solusi yang serupa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kelas II SD merupakan salah satu kelas awalan atau kelas rendah dalam tingkat sekolah dasar. Dalam hal ini peserta didik kelas II masih dipermasalahkan dengan kesulitan membaca. Hal ini terjadi juga pada peserta didik di SD Negeri Wonoplimbon 02 kelas II. Masih terdapat beberapa anak yang masih kesulitan membaca atau belum lancar membaca, sehingga guru kelas harus memiliki strategi khusus dalam mengajarkan pembelajaran terlebih pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Guru kelas II, Ibu Ngatini, S.Pd. menuturkan bahwa diharapkan guru dalam

hal ini memiliki cara seperti menyederhanakan tujuan pembelajaran sehingga mempermudah peserta didik dalam menjangkau kemampuan awal mereka.

Selain permasalahan pada tahap tersebut, peserta didik juga terkendala dari segi materi. Ibu Ngatini S.Pd. menyebutkan bahwa terdapat materi dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang peserta didiknya masih kesulitan dalam proses pembelajaran di kelas. Materi tersebut yaitu mengenai Penerapan Nilai-Nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik cenderung kesulitan membedakan nilai sila Pancasila khususnya sila Pancasila kedua dan sila kelima. Ibu Ngatini, S.Pd. selaku Guru kelas II selain menggunakan acuan bahan ajar juga sering memanfaatkan media pembelajaran digital demi mendorong ketertarikan dan pemahaman peserta didiknya. Ibu Ngatini, S.Pd. juga menambahkan bahwa diperlukannya komunikasi antar guru satu dengan guru lain, terlebih guru yang pernah mengampu kelas II tersebut untuk berkoordinasi dan membahas serta menemukan solusi untuk mengatasi peserta didik yang kesulitan tersebut.

Ditambah lagi sumber ajar pada SD Negeri Wonopolembon 02 yang kurang memadai, maka Ibu Ngatini S.Pd. juga menambahkan sumber lain secara digital seperti dari website terpercaya dan juga video dalam Youtube guna melengkapi kekurangan-kekurangan bahan ajar. Tidak lupa juga Ibu Ngatini, S.Pd. memanfaatkan media powerpoint untuk menampilkan materi ajar untuk peserta didik. Selain itu Ibu Ngatini, S.Pd. juga mengajak peserta didik untuk belajar di luar ruangan. Jadi peserta didik tidak hanya belajar dari buku saja namun dikembangkan melalui media digital seperti powerpoint, bahan ajar yang diciptakan sendiri yang sesuai dengan materi yang ada.

Berangkat dari permasalahan peserta didik kelas II SD Negeri Wonopolembon 02 yang masih kesulitan membedakan penerapan sila Pancasila dan sumber ajar yang kurang memadai ini, maka peneliti memanfaatkan dua media pembelajaran dengan tujuan memudahkan pemahaman mereka dalam membedakan setiap nilai Pancasila dari setiap sila. Media pembelajaran konkret berupa Papan Pancasila dalam pembelajaran yang pertama dan media pembelajaran digital berupa game Wordwall yang diterapkan pada pembelajaran kedua.

Peneliti dalam hal ini membuat dua perangkat pembelajaran namun masih mengangkat permasalahan pemahaman peserta didik kemudian disesuaikan dengan Capaian Pembelajaran mengenai Penerapan Nilai-Nilai Pancasila di Lingkungan Rumah. Peneliti memanfaatkan media konkret dan digital seperti yang telah dijelaskan di atas. Setelah melaksanakan praktik pembelajaran dan pengamatan langsung terhadap jalannya proses belajar peserta didik, maka peneliti menjabarkan strategi penggunaan Papan Pancasila sebagai media konkret dan Game Wordwall sebagai media digital.

Pembelajaran yang pertama, peneliti memanfaatkan media konkret bernama Papan Pancasila. Papan Pancasila merupakan alat bantu visual yang menampilkan sila-sila Pancasila beserta penerapannya secara jelas. Biasanya, papan ini dilengkapi dengan gambar, simbol, dan teks yang mudah dipahami oleh anak-anak. Media Papan Pancasila menyajikan lima sila dalam Pancasila beserta gambar penerapan nilai-nilai Pancasila. Peserta didik dapat maju ke depan kelas dan memasangkan dengan tepat penerapannya sesuai dengan sila Pancasila.

Pembelajaran yang kedua, peneliti menggunakan media pembelajaran digital berupa game bernama Wordwall. Wordwall tersebut merupakan kumpulan pertanyaan-pertanyaan yang dapat menguji pemahaman peserta didik mengenai penerapan nilai-nilai Pancasila serta dikemas secara menarik dan interaktif. Wordwall yang digunakan oleh peneliti ini berjudul Penerapan Sila Pancasila dalam Kehidupan Sehari-hari. Peserta didik menjawab setiap pertanyaan yang ditampilkan.

Berdasarkan observasi dan penelitian yang telah dilakukan mengenai permasalahan yang ada pada kelas II SD 02 Wonopolembon terhadap kurangnya pemahaman terhadap materi penerapan sila-sila Pancasila peneliti memberikan solusi yakni dengan menggunakan media digital serta media konkret. Media pembelajaran yang digunakan terdapat media digital berupa Wordwall dan media konkret berupa Papan Pancasila. Dua media pembelajaran tersebut menjadi suatu hal yang baru bagi peserta didik. Wordwall ini berisi kumpulan soal yang dikemas dalam bentuk game sehingga anak-anak merasa antusias ketika mengerjakan soal pada Wordwall ini. Dengan adanya media pembelajaran ini peserta didik cukup antusias dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu dengan bantuan media peserta didik akan lebih mudah mengingat materi yang disampaikan. Pada

akhir pembelajaran peneliti memberikan soal evaluasi mengenai materi penerapan sila-sila Pancasila, sebagian besar peserta didik mengerjakan dengan benar. Hal ini membuktikan penggunaan media konkret dan digital cukup membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.

Media yang pertama kali digunakan dalam praktik mengajar adalah Papan Pancasila. Media Papan Pancasila berisikan lima sila dalam Pancasila beserta gambar penerapan nilai-nilai Pancasila. Peserta didik dapat maju ke depan kelas dan memasangkan dengan tepat penerapannya sesuai dengan sila Pancasila. Berdasarkan praktik dan hasil pengamatan, peneliti dapat menuliskan beberapa keunggulan dan kelemahan terhadap respon peserta didik selama pembelajaran berlangsung.

Keunggulan Media Papan Pancasila berdasarkan praktik pembelajaran yang telah dilakukan:

- a. Papan Pancasila digunakan untuk menampilkan simbol dan sila-sila Pancasila secara besar dan jelas. Melalui ini peserta didik dimudahkan mengingat dan memahami nilai dari setiap sila yang ditampilkan secara visual (gambar penerapan).
- b. Penggunaan papan yang tetap di ruang kelas dapat membuat peserta didik lebih sering melihat dan mengingat nilai-nilai Pancasila sepanjang waktu sehingga membangun penguatan kontekstual yang berkesinambungan.
- c. Papan Pancasila dapat digunakan untuk mendiskusikan nilai-nilai dalam kelas. Pada proses praktik pembelajaran yang telah dilakukan, peneliti mengajak peserta didik untuk memadukan antara gambar penerapan dengan kolom sila Pancasila, dan peserta didik antusias untuk maju. Selain itu, dapat pula untuk bertanya mengenai setiap sila sehingga dapat mendorong pemahaman yang lebih dalam bagi peserta didik.
- d. Papan Pancasila dapat digunakan sebagai media untuk kuis, diskusi kelompok, atau permainan yang melibatkan peserta didik untuk menjawab sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.

Kekurangan Media Papan Pancasila berdasarkan praktik pembelajaran yang telah dilakukan:

- a. Media bersifat visual saja sehingga peserta didik dapat merasa bosan jika hanya menggunakan papan untuk mendiskusikan materi yang sama secara berulang-ulang.
- b. Papan hanya sebagai alat bantu visual, dan peserta didik mungkin kurang merasa terlibat secara langsung dengan materi.

Media pembelajaran yang digunakan pada praktik mengajar kedua yaitu media game Wordwall. Media Wordwall ditampilkan melalui proyektor kemudian memilih model game yang akan dijalankan nantinya. Saat praktikum berlangsung, peneliti menggunakan model Open the Box dimana peserta didik dapat memilih kotak secara random dan menjawab sesuai dengan soal yang ditampilkan. Sebagian peserta didik dapat menebak soal dengan benar namun ada juga yang tidak bisa menjawab dengan benar. Berdasarkan praktik dan pengamatan maka media Game Wordwall memiliki beberapa keunggulan dan juga kelemahan yang akan diuraikan sebagai berikut.

Keunggulan Media Game Wordwall berdasarkan praktik pembelajaran yang telah dilakukan:

- a. Peserta didik cenderung lebih tertarik pada game karena menggunakan elemen permainan yang membuat proses belajar lebih menyenangkan.
- b. Game memungkinkan siswa berinteraksi dengan materi secara aktif. Mereka bisa bermain sambil belajar, yang membantu mereka mengingat dan memahami nilai-nilai Pancasila dengan cara yang lebih menyenangkan.
- c. Terdapat variasi dalam metode pembelajaran seperti Open the Box dan lainnya, yang menunjang peserta didik belajar dengan cara yang berbeda-beda.
- d. Peserta didik mendapatkan umpan balik secara langsung mengenai jawaban yang mereka berikan, baik itu benar atau salah.
- e. Mereka merasa lebih tertantang dan senang dalam mengikuti kegiatan belajar.

Kelemahan Media Game Wordwall berdasarkan praktik pembelajaran yang telah dilakukan:

- a. Durasi pengerjaan soal yang sebentar membuat peserta didik tidak bisa menentukan jawaban yang tepat sesuai waktu
- b. Memerlukan akses internet dan perangkat yang mendukung sehingga tidak bisa terus digunakan jika terjadi sebuah kendala

- c. Peserta didik terpaksa untuk memenangkan permainan tanpa memahami nilai Pancasila yang sebenarnya.

Berdasarkan analisis keunggulan dan kelemahan tiap media Papan Pancasila dan Game Wordwall, dapat ditarik simpulan bahwa media Papan Pancasila dapat digunakan tidak hanya sebagai bahan diskusi, namun dapat sebagai kuis atau permainan yang melibatkan peserta didik untuk menjawab sesuai dengan nilai-nilai Pancasila sehingga peserta didik memahami setiap sila dalam konteks pembelajaran yang lebih formal dan konvensional. Namun jika digunakan secara terus-menerus akan membuat peserta didik cepat bosan karena hanya berbentuk visual (gambar diam) saja. Media Papan ini juga cocok digunakan sebagai pengingat visual yang selalu ada di ruang kelas. Sedangkan media Game Wordwall efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan partisipasi siswa. Melalui elemen permainan, peserta didik dapat belajar sambil berinteraksi dan mendapatkan umpan balik langsung. Media ini dapat menambah minat dan keaktifan mereka namun jika tanpa pengawasan lebih lanjut, mereka dapat terpaksa untuk memenangkan permainan tanpa memahami nilai Pancasila yang sebenarnya. Selain itu media Wordwall sangat tergantung pada internet dan perangkat (proyektor) sehingga jika terkendala maka tidak bisa diakses pada setiap waktu.

Jadi, media Papan Pancasila dan Game Wordwall saling menjembatani pemahaman peserta didik dalam konteks materi Penerapan Nilai-Nilai Pancasila ini. Sehingga dapat dikombinasikan dimana Papan Pancasila lebih cocok diterapkan pada awal pembelajaran dan game Wordwall diterapkan pada saat pengujian untuk mengecek pemahaman peserta didik. Dapat disimpulkan juga bahwa kegiatan pembelajaran yang peneliti lakukan mendorong pemahaman peserta didik kelas II dalam membedakan nilai-nilai setiap sila Pancasila.

SIMPULAN

Peneliti memanfaatkan dua media pembelajaran dengan tujuan memudahkan pemahaman peserta didik dalam membedakan setiap nilai Pancasila dari setiap sila. Media pembelajaran konkret berupa Papan Pancasila dalam pembelajaran yang pertama dan media pembelajaran digital berupa game Wordwall yang diterapkan pada pembelajaran kedua. Kedua media tersebut menjadi suatu hal yang baru bagi peserta didik. Dengan adanya media pembelajaran ini peserta didik cukup antusias dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu dengan bantuan media, peserta didik akan mudah mengingat materi yang disampaikan. Media Papan Pancasila dan Game Wordwall saling menjembatani pemahaman peserta didik dalam konteks materi Penerapan Nilai-Nilai Pancasila. Sehingga keduanya dapat saling dikombinasikan apabila terdapat kendala disalah satu media tersebut. Kegiatan pembelajaran yang telah peneliti lakukan mendorong pemahaman peserta didik kelas II dalam membedakan nilai-nilai setiap sila Pancasila.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada seluruh pihak yang terlibat dalam membantu proses tercapainya penelitian ini dari awal hingga akhir. Khususnya kepada dosen pembimbing atas arahan, dedikasi, dan kepercayaannya. Tidak lupa kepada Kepala Sekolah SDN Wonopolembon 02 yang telah mempersilakan kami melakukan observasi dan mengajar di dalam kelas. Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Wali Kelas II SDN Wonopolembon 02 yang telah bersedia meluangkan waktunya dalam sesi wawancara dan memberikan untuk melaksanakan praktik mengajar. Besar harapan bahwa artikel ini dapat memberikan manfaat kepada pembaca khususnya di bidang pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Budiman, T. J., Damayanti, R., & Romlah, S. 2024. Penggunaan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Pengamalan Sila Pancasila Kelas III Sekolah Dasar. *Edutama: Jurnal Ilmiah Penelitian Tindakan Kelas*, 1(1), 84-93. <https://doi.org/10.69533/tyynq962>
- Dwiputri, F. A., & Anggraeni, D. (2021). Penerapan Nilai Pancasila dalam Menumbuhkan Karakter Siswa Sekolah Dasar yang Cerdas Kreatif dan Berakhlak Mulia. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 1267-1268.

- Hilmawati, H., Safiah, I., & Fitriani, S. 2024. PENGARUH PENGGUNAAN GAME BERBASIS WORDWALL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI PANCASILA SEBAGAI NILAI KEHIDUPAN DI KELAS IV SD NEGERI 1 PAGAR AIR ACEH BESAR. *Cendikia: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 2(10), 275-287. <http://jurnal.kolibi.org/index.php/cendikia/article/view/3093>
- Haqqi, H. F., & Sari, N. W. 2023. Pembiasaan Perilaku Sila Pancasila Melalui Media Pop up Book dan Papan Pengamalan Pancasila di Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU*, 3674-3675.
- Luthfiana, L., Widodo, S. T., Wahyuni, N. I., & Khusna, D. S. 2023. Strategi Mengatasi Kesulitan Membaca pada Pelajaran Pancasila Siswa Kelas 1 Menggunakan Media Papan Pintar Pancasila. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3913-3922. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6405>
- Ma'rifah, M. Z., & Mawardi, M. 2022. Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Menggunakan Hyflex Learning Berbantuan Wordwall. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(3), 225–235. <https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i3.p225-235>
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. 2021. Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa SD Negeri Kohod III. *Pensa*, 3(2), 243-255.
- Pramitasari, I. 2021. Media Papan Pintar Pancasila sebagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas II SD Negeri 2 Payaman Nganjuk. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 2(1), 68-76. <https://doi.org/10.53624/ptk.v2i1.47>
- Salamah, S. N., Wijayanti, D., & Setiyawan, A. A. 2024. Meningkatkan Minat Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Wordwall pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SDN Sidoarum. In *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN PROFESI GURU* (Vol. 3, No. 1, pp. 1246-1253). https://seminar.ustjogja.ac.id/index.php/semnas_ppg_ust/article/view/2426
- Sudayanti, L., Arzani, M., & Sumiadi, R. 2024. Penerapan Media Kongkrit Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa. *Jurnal Rinjani Pendidikan Guru Sekolah Dasar (JR-PGSD)*, 2(02), 214-220.
- Tanthowi, I., Utami, L. W., Salsabilah, N., Iqamah, N., Azizah Awali, P. T., Suryati, . . . Palahuddin. 2023. Efektivitas Penggunaan Media Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *JUSTEK : JURNAL SAINS DAN TEKNOLOGI*, 563-565.