

Implementasi pengembangan media digital untuk meningkatkan kompetensi Pelajar Pancasila di Sekolah Dasar

Donna Boedi Maritasari, M. Syahrudin Amin, Hadiatul Rodiyah, Baiq Rizki Hidayati, Nunung Alya Ayu Lastari, Rizka Elvira Amanillah

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Hamzanwadi, Indonesia

Penulis korespondensi : Donna Boedi Maritasari
E-mail : boediselong@gmail.com

Diterima: 18 April 2025 | Direvisi 24 April 2025 | Disetujui: 24 April 2025 | Online: 06 Mei 2025
© Penulis 2025

Abstrak

Program Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan untuk memaksimalkan penggunaan teknologi dalam memperkuat Profil Pelajar Pancasila, dengan menerapkan aplikasi *Wordwall* sebagai media pembelajaran inovatif. Kompetensi Pelajar Pancasila merupakan faktor penting untuk membentuk siswa yang berkarakter kuat dan siap menghadapi tantangan di era digital. Dalam hal ini, pemanfaatan teknologi digital seperti *Wordwall* berperan strategis dalam mendukung pencapaian tujuan tersebut. Metode yang diterapkan dalam PKM ini mencakup pelatihan intensif bagi peserta, khususnya siswa sebagai tempat uji coba media dan pelatihan kepada para guru, untuk memanfaatkan aplikasi *Wordwall* dalam menciptakan konten pembelajaran interaktif dan mendukung pembelajaran berbasis digital. Peserta pelatihan terdiri dari 12 guru SD Negeri 4 Selong, yang dilatih untuk membuat permainan edukatif, merancang kuis interaktif, dan menghasilkan materi pembelajaran menarik menggunakan aplikasi ini. Hasil dari kegiatan ini mencakup peningkatan keterampilan berpikir kritis, kemandirian, dan kreativitas peserta, serta peningkatan kemampuan kolaborasi melalui teknologi dan minat dalam eksplorasi pembelajaran digital. PKM ini memberikan dampak positif dalam mengembangkan kompetensi Pelajar Pancasila, memfasilitasi pembelajaran yang lebih interaktif dan berbasis teknologi, serta membuka peluang bagi peserta untuk menjadi pengguna teknologi yang lebih mahir dan bertanggung jawab. Dengan mengintegrasikan alat digital seperti *Wordwall* ke dalam sistem pendidikan, para pendidik dapat lebih efektif mempersiapkan siswa menghadapi tantangan di era digital sambil menanamkan nilai-nilai Pancasila.

Kata kunci: teknologi; *wordwall*; pelajar pancasila.

Abstract

This Community Service Program (PKM) aims to maximize the use of technology in strengthening the Pancasila Student Profile by implementing the *Wordwall* application as an innovative learning medium. The competencies of Pancasila Students are essential in shaping students who possess strong character and are ready to face challenges in the digital era. In this context, the utilization of digital technology like *Wordwall* plays a strategic role in supporting the achievement of these goals. The methods employed in this PKM include intensive training for participants, particularly students as testing grounds for the media, and training for teachers to utilize the *Wordwall* application in creating interactive learning content and supporting digital-based learning. The training participants consist of 12 teachers from SD Negeri 4 Selong, who are trained to create educational games, design interactive quizzes, and produce engaging learning materials using this application. The outcomes of this activity include improvements in critical thinking skills, independence, and creativity among participants, as well as enhanced collaboration skills through technology and increased interest in exploring digital learning. This PKM has a positive impact on developing the competencies of

Pancasila Students, facilitating more interactive and technology-based learning, and opening opportunities for participants to become more skilled and responsible technology users. By integrating digital tools like Wordwall into the education system, educators can more effectively prepare students to face challenges in the digital era while instilling Pancasila values.

Keywords: technology; wordwall; pancasila students.

PENDAHULUAN

Digitalisasi yang semakin meluas di berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan, mendukung pengembangan kompetensi Pelajar Pancasila. Pemanfaatan alat dan aplikasi digital seperti *Wordwall* memungkinkan siswa untuk berkolaborasi dan berinovasi dalam pembelajaran. Dengan fitur-fitur interaktif yang ditawarkan, *Wordwall* memfasilitasi siswa dalam menciptakan dan membagikan konten pembelajaran yang menarik, serta meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif mereka. Melalui pengalaman ini, siswa diajak untuk aktif berpartisipasi dan bekerja sama, menciptakan lingkungan belajar yang mendukung nilai-nilai Pancasila, di mana mereka dapat tumbuh sebagai individu yang bertanggung jawab dan berkontribusi bagi masyarakat.

Pendidikan adalah suatu kebutuhan yang harus dilalui atau dipenuhi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Menurut Ki Hajar Dewantara, bapak pendidikan Indonesia, pendidikan merupakan segala upaya yang dilakukan orang tua untuk anak-anak, dengan tujuan mendukung kemajuan kehidupan mereka di masa depan (Marwah, S. S., Syafe'i, M., & Sumarna, 2018). Maka dari itu pendidikan dapat membawa masyarakat dalam memahami dan mengetahui tentang ilmu pada kehidupan sehari-hari, dapat berfikir kritis dan inovatif. Adapun kemajuan dari suatu bangsa dapat dilihat atau ditentukan oleh pendidikan bangsa itu sendiri. Pendidikan nasional memiliki tujuan mulia, yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan potensi peserta didik secara optimal. Hal ini tercermin dalam visi pendidikan dan kebudayaan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan merumuskan visi 2025 yang bertujuan mencetak individu yang cerdas dan berdaya saing. Untuk mendukung tujuan dan visi pendidikan nasional Indonesia, diperlukan penerapan kurikulum yang sesuai dan selaras dengan perkembangan dan kondisi era pendidikan saat ini. Kurikulum Merdeka menjadi salah satu alternatif yang mendukung agenda tersebut. Kurikulum merdeka hadir menjadi sebuah alternatif dalam Pendidikan, mengapa demikian dikarenakan Kurikulum Merdeka adalah kurikulum yang dirancang untuk memberikan kebebasan belajar yang luas terhadap peserta didik serta berfokus pada pengembangan karakter dan kesiapan peserta didik dalam menghadapi masa yang akan datang.

Kurikulum Merdeka bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dengan mencetak siswa yang cerdas dan berkarakter Pancasila melalui pengembangan enam dimensi profil Pelajar Pancasila, yaitu: a) Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, b) Kebhinekaan Global, c) Bergotong royong, d) Kreatif, e) Mandiri, dan Bernalar kritis (Kemendikbud, 2022). Pentingnya pendidikan Pancasila dalam membentuk karakter dan kompetensi warga negara Indonesia tidak dapat diabaikan, karena pendidikan ini menjadi pedoman bagi setiap warga negara untuk mempelajari, menganalisis, dan memecahkan masalah yang dihadapi dalam masyarakat (Kusdarini et al, 2020). Dalam lingkup sekolah dasar dapat memilih 6 tema utama proyek penguatan profil pelajar pancasila sebagai panduan pelaksanaannya yaitu: gaya hidup berkelanjutan, kearifan lokal, rekayasa dan teknologi, bhineka Tunggal ika, kewirausahaan dan bangunlah jiwa dan raganya. Melalui proyek-proyek menarik dan pembelajaran aktif yang menyenangkan, siswa diajak untuk berkreasi dan berkolaborasi dengan teman-teman, sehingga mereka dapat mengasah kemampuan, mengenali potensi diri, serta meningkatkan kepercayaan diri. Dengan pendekatan ini, diharapkan siswa dapat tumbuh sebagai individu utuh yang siap menghadapi tantangan masa depan.

Pendidikan karakter dipandang menjadi semakin penting untuk membekali peserta didik dengan nilai-nilai moral dan budi pekerti luhur agar mereka dapat menggunakan teknologi dengan bijak dan bertanggung jawab. Pendidikan karakter juga penting untuk membangun generasi muda

Implementasi pengembangan media digital untuk meningkatkan kompetensi Pelajar Pancasila di Sekolah Dasar

yang berakhlak mulia dan berjiwa Pancasila. Kesadaran dan pemahaman terhadap nilai-nilai Pancasila perlu ditingkatkan, terutama dalam konteks modern yang sering kali mengabaikan nilai-nilai tersebut (Sari R.A., 2024).

Hasil observasi awal yang dilakukan di SD Negeri 4 Selong menunjukkan bahwa banyak siswa di sekolah dasar yang kurang memahami konsep dasar Pancasila dan bagaimana penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini terlihat dari rendahnya pemahaman mereka terhadap nilai-nilai fundamental seperti toleransi, keadilan, dan gotong royong, yang seharusnya menjadi landasan dalam interaksi sosial. Misalnya, dalam situasi kelompok, siswa sering kali menunjukkan kurangnya toleransi terhadap perbedaan pendapat dan kebiasaan teman-teman mereka, serta enggan bekerja sama dalam kegiatan kelompok. Sikap ini mencerminkan bahwa mereka belum sepenuhnya menginternalisasi nilai-nilai Pancasila yang mengajarkan pentingnya menghargai perbedaan dan berkolaborasi demi kebaikan bersama.

Selain itu, fenomena modern yang semakin mengakar, seperti ketertarikan yang tinggi terhadap konten digital yang bersifat hiburan, menjadi tantangan tersendiri. Banyak siswa lebih fokus pada aktivitas bermain game online yang ada di handphone mereka, yang sering kali tidak memberikan nilai pendidikan atau karakter. Ketertarikan ini mengalihkan perhatian mereka dari pembelajaran yang seharusnya mengedepankan pengembangan karakter dan pemahaman nilai-nilai Pancasila. Akibatnya, siswa cenderung mengabaikan kesempatan untuk belajar tentang pentingnya nilai-nilai tersebut dalam konteks kehidupan sehari-hari mereka. Dengan demikian, kondisi ini menunjukkan perlunya pendekatan yang lebih inovatif dalam pendidikan, agar siswa dapat lebih mudah mengaitkan nilai-nilai Pancasila dengan pengalaman dan perilaku mereka sehari-hari.

Dalam lanskap pendidikan Indonesia saat ini, integrasi media digital menghadirkan tantangan sekaligus peluang untuk mengembangkan kompetensi Pelajar Pancasila di kalangan siswa sekolah dasar (Ainsiyah & Ginting, 2020; Subroto et al., 2023). Urgensi ini muncul dari pengakuan bahwa kualitas pendidikan di Indonesia tertinggal dari standar global, sehingga memerlukan rekonstruksi kurikulum yang tidak hanya mendorong kemampuan intelektual, tetapi juga pemahaman yang mendalam dan penghayatan nilai-nilai Pancasila (Jayadiputra et al., 2023). Rekonstruksi ini sangat penting dalam Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, di mana tujuannya adalah mengembangkan warga negara Indonesia yang memiliki keyakinan yang kuat kepada Tuhan Yang Maha Esa, pengetahuan, keterampilan, kesehatan fisik dan spiritual, kepribadian yang mantap, kemandirian, rasa kebersamaan dan tanggung jawab nasional, serta keterampilan teknologi. Pengembangan media digital untuk pendidikan berfungsi sebagai alat penting dalam mencapai tujuan ini, menawarkan cara inovatif untuk melibatkan siswa dengan prinsip-prinsip Pancasila dan menanamkan rasa identitas nasional, solidaritas, dan nasionalisme (Ramdani et al., 2024). Dengan memanfaatkan platform digital, pendidik dapat menciptakan pengalaman belajar yang imersif dan interaktif yang sesuai dengan generasi digital saat ini, sehingga memperdalam hubungan dengan nilai-nilai dan cita-cita yang terkandung dalam Pancasila (Silalahi & Yuwono, 2018).

Maka dari itu, pentingnya dalam pengembangan media digital dalam meningkatkan kompetensi Pelajar Pancasila yang berlandaskan pada keenam elemen utama dalam profil pelajar Pancasila. Media digital yang dikembangkan haruslah dapat membantu peserta didik dalam memahami dan mengamalkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Media digital telah terbukti efektif dalam membantu proses pembelajaran. Media digital dapat membuat pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan berpusat pada peserta didik. Media digital juga dapat membantu peserta didik untuk belajar secara mandiri dan sesuai dengan gaya belajar masing-masing. Media pembelajaran yang akan digunakan untuk meningkatkan kompetensi pelajar Pancasila adalah media pembelajaran digital, seperti media aplikasi *wordwall*.

Menurut penelitian Purnamasari dkk. (2022:72), *Wordwall* adalah sebuah alat yang sangat berguna dalam pembelajaran. Aplikasi ini menyediakan berbagai macam permainan yang menarik dan dapat diakses melalui perangkat digital seperti ponsel atau laptop, sehingga membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan. *Wordwall* adalah sebuah *platform online* yang menawarkan berbagai permainan edukatif untuk membuat belajar lebih menyenangkan. Aplikasi ini menyediakan banyak

contoh karya guru yang bisa dijadikan inspirasi untuk membuat materi pembelajaran yang interaktif (Putri, 2020). Sebagai kesimpulan, digitalisasi pembelajaran dengan memanfaatkan *Wordwall* memiliki kemampuan untuk secara signifikan meningkatkan kompetensi Profil Pelajar Pancasila di kalangan siswa. Dengan mengintegrasikan aplikasi ini dalam proses pembelajaran, pendidik dapat menghasilkan konten yang interaktif dan menarik, yang tidak hanya meningkatkan pemahaman dan daya ingat siswa terhadap materi, tetapi juga mendorong kreativitas, kolaborasi, serta keterampilan berpikir kritis yang sangat dibutuhkan di era digital saat ini. Seiring dengan kemajuan teknologi, sangat penting bagi pendidik untuk memanfaatkan alat dan aplikasi digital seperti *Wordwall* dalam mempersiapkan siswa menghadapi tantangan dan peluang di dunia digital.

Tujuan dari pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk meningkatkan pemahaman dan kesadaran siswa di SD Negeri 4 Selong mengenai implementasi pengembangan media digital dalam meningkatkan kompetensi pelajar Pancasila serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Ini mencakup pelatihan kepada guru dan pemberian pemahaman mendalam tentang konsep dasar Pancasila agar siswa mengerti arti dan pentingnya nilai-nilai tersebut, serta mendorong internalisasi nilai-nilai inti seperti toleransi, keadilan, dan gotong royong dalam interaksi sosial mereka. Selain itu, program ini bertujuan untuk mengalihkan perhatian siswa dari konten digital yang bersifat hiburan, seperti *game online*, menuju konten edukatif yang memperkuat karakter dan nilai-nilai Pancasila. Dengan menggunakan media digital, seperti aplikasi *Wordwall*, diharapkan tercipta pembelajaran yang menarik dan interaktif, mendorong siswa untuk bekerja sama dan berkolaborasi, serta mempersiapkan mereka menjadi generasi yang tidak hanya cerdas secara akademis, tetapi juga memiliki karakter yang kuat. Dengan pencapaian tujuan-tujuan ini, diharapkan siswa dapat menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan mereka dan berkontribusi positif bagi masyarakat.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) ini dilaksanakan di SD Negeri 4 Selong, yang merupakan salah satu sekolah yang berhasil lulus dalam program Pendidikan Sekolah Penggerak yang diselenggarakan oleh Kemendikbudristek. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada komitmen sekolah terhadap peningkatan kualitas pendidikan dan implementasi nilai-nilai Pancasila dalam proses pembelajaran. Metode yang diterapkan dalam kegiatan ini terdiri dari pelatihan dan praktik. Pelatihan ini akan memberikan pemahaman teoritis mengenai konsep Pelajar Pancasila serta pemanfaatan aplikasi *Wordwall*. Sesi praktik bertujuan untuk menerapkan pengetahuan tersebut secara langsung dalam pembelajaran, sehingga guru dapat melihat manfaat dan cara kerja media digital dalam konteks pendidikan. Mitra sasaran dalam kegiatan ini adalah 12 guru yang mengajar di SD Negeri 4 Selong. Adapun Langkah-langkah pelaksanaan pengabdian ini diantaranya:

Tahap Persiapan

Pada tahap ini, dilakukan identifikasi kebutuhan guru terkait pemahaman nilai-nilai Pancasila dan penggunaan media digital dalam pembelajaran.

Tahap Pelaksanaa Pelatihan Media Digital

Tahap kedua adalah tahap pelaksanaan, di mana sesi pelatihan diadakan untuk memperkenalkan nilai-nilai Pancasila, strategi pembelajaran, dan tutorial penggunaan aplikasi *Wordwall*.

Tahap Uji Coba

Pelaksanaan uji coba penggunaan *Wordwall* dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 4 Selong dimulai dengan pembagian siswa ke dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 orang untuk mendorong kolaborasi.

Tahap Evaluasi

Teknik evaluasi dilakukan menggunakan kombinasi angket dan observasi. Angket diberikan

kepada peserta setelah pelatihan untuk mengukur pemahaman dan kepuasan terhadap materi yang diberikan. Sementara itu, observasi dilakukan selama praktik untuk menilai kemampuan guru dalam menggunakan aplikasi *Wordwall* dan penerapan nilai-nilai Pancasila dalam pembelajaran. Hasil evaluasi akan dianalisis untuk mengetahui efektivitas program dan mengidentifikasi area yang perlu ditingkatkan di masa depan. Dengan langkah-langkah ini, diharapkan kegiatan ini dapat memberikan dampak positif dalam penguatan profil Pelajar Pancasila di SD Negeri 4 Selong melalui pemanfaatan media digital.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Hamzanwadi secara konsisten melaksanakan Tri Dharma Perguruan Tinggi sesuai dengan ketentuan yang tercantum dalam undang-undang pendidikan tinggi. Tri Dharma Perguruan Tinggi merupakan tujuan yang harus diwujudkan oleh setiap perguruan tinggi dan terdiri dari tiga aspek utama, yaitu: a) pendidikan dan pengajaran, b) penelitian dan pengembangan, serta c) pengabdian kepada masyarakat. Salah satu hasil dari kegiatan "Implementasi Pengembangan Media Digital untuk Meningkatkan Kompetensi Pelajar Pancasila di Sekolah Dasar" adalah pengembangan media evaluasi pembelajaran interaktif yang dapat diakses secara daring untuk mendukung proses pembelajaran tatap muka bagi para guru. Dalam pelatihan ini, sebanyak 12 guru ditugaskan untuk berpartisipasi dalam pelatihan pengembangan media, dan 14 siswa di kelas IV berperan sebagai objek uji coba aplikasi *Wordwall*.

Pengembangan Media

Pada tahap awal kegiatan PKM, tim pelaksana fokus pada pembuatan media pembelajaran interaktif dan modul yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Setelah media dan modul tersebut selesai dikembangkan, dilakukan proses validasi oleh para ahli di bidang pendidikan dan teknologi. Validasi media dilakukan oleh ahli di bidang media (tes kognitif) dan materi. Sebelum media divalidasi oleh validator, instrumen yang digunakan untuk validasi media terlebih dahulu divalidasi. Instrumen yang valid akan menghasilkan data yang sesuai dengan kenyataan dan relevan dengan tujuan penelitian (Sugiyono, 2018). Berikut rekap hasil validasi instrumen dapat dilihat pada Table 1 di bawah ini.

Tabel 1. Rekapitulasi Data Validitas Instrumen

Instrumen	Skor	Kategori
Ahli Media (Tes Kognitif)	81,3%	Sangat Layak
Ahli Materi	89,3%	Sangat Layak

Hasil validasi menunjukkan bahwa media *wordwall* tersebut mendapatkan kategori sangat layak, dengan indikator kuat pada aspek keterpakaian, interaktivitas, dan relevansi terhadap penguatan kompetensi Pelajar Pancasila. Validasi ini memastikan bahwa media yang dihasilkan siap digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.

Pelatihan Tentang Penggunaan *Wordwall* dalam Penguatan Profil Pelajar Pancasila

Pelatihan dilanjutkan kepada para guru di SD Negeri 4 Selong. Pelaksanaan pelatihan dilakukan dengan metode ceramah, di mana narasumber memaparkan materi melalui presentasi PowerPoint yang telah dipersiapkan sebelumnya. Metode ceramah ini dipilih untuk efisiensi penyampaian materi secara lisan, dan para guru diberikan kesempatan untuk bertanya jika ada hal yang belum dipahami. Tahap awal pelatihan melibatkan pembuatan akun menggunakan *Google*, dan setelah melalui beberapa tahapan, guru-guru siap menggunakan aplikasi *Wordwall* sebagai media pembelajaran interaktif yang mendukung pengembangan kompetensi Pelajar Pancasila di kelas. Pelatihan pengembangan media dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar.1 Pelatihan Media *Wordwall*.

Pada akhir sesi pelatihan, beberapa peserta diminta untuk mempraktikkan materi yang telah dipelajari. Praktik ini tidak hanya terbatas pada pembuatan soal kuis sebagai evaluasi pembelajaran, tetapi juga mencakup pemanfaatan berbagai fitur yang tersedia dalam aplikasi. Tujuan dari praktik ini adalah untuk mengukur ketercapaian dan tingkat pemahaman para peserta terhadap materi pelatihan.

Melakukan Ujicoba

Pelaksanaan uji coba penggunaan *Wordwall* dilaksanakan di kelas IV SD dimulai dengan pembagian siswa ke dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 orang untuk mendorong kolaborasi. Setelah itu, guru memperkenalkan aplikasi *Wordwall* dan cara kerjanya, serta mengajarkan siswa cara mengaksesnya melalui perangkat yang tersedia. Selanjutnya, guru mengadakan kuis menggunakan *Wordwall* berdasarkan materi yang telah diajarkan sebelumnya untuk menguji pemahaman siswa. Setelah kuis, dilakukan refleksi dan diskusi mengenai pengalaman siswa dalam menggunakan *Wordwall*, di mana mereka dapat berbagi aspek yang disukai, tantangan yang dihadapi, serta manfaat yang dirasakan. Kegiatan diakhiri dengan umpan balik dari guru dan penekanan pada pentingnya kolaborasi, kreativitas, dan kemandirian sebagai bagian dari Profil Pelajar Pancasila, serta penugasan tambahan yang dapat dilakukan siswa di rumah menggunakan *Wordwall*. Proses Uji coba dapat di lihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Ujicoba Media *Wordwall* di Kelas IV SD.

Evaluasi

Kegiatan evaluasi dilakukan untuk menilai efektivitas dan efisiensi pelaksanaan program, serta mengidentifikasi area yang memerlukan perbaikan guna meningkatkan kualitas dan hasil di masa mendatang. Dalam konteks Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini, evaluasi bertujuan untuk meningkatkan kompetensi Pelajar Pancasila melalui penggunaan media pembelajaran interaktif *Wordwall* di sekolah dasar. Media ini dipilih karena kemampuan interaktifnya yang memungkinkan siswa belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan dinamis.

Kegiatan evaluasi dilakukan dengan mengedarkan angket kepada peserta pelatihan (guru) setelah pelaksanaan program untuk mengukur pemahaman, kepuasan, dan efektivitas penggunaan *Wordwall*. Angket ini dirancang untuk mendapatkan umpan balik mengenai pengalaman mereka dalam menggunakan media tersebut di kelas. Selain itu, observasi dilakukan selama uji coba media di kelas untuk menilai interaksi siswa, tingkat keterlibatan, dan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Observasi ini memberikan data kualitatif yang berharga untuk menilai dampak penggunaan media interaktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil angket yang diedarkan kepada peserta pelatihan (guru) setelah pelaksanaan program menunjukkan bahwa sebagian besar guru mengalami peningkatan pemahaman mengenai nilai-nilai Pancasila dan merasa lebih percaya diri dalam mengintegrasikannya ke dalam pembelajaran menggunakan media interaktif *Wordwall*. Mayoritas peserta merasa puas dengan pelatihan yang diberikan, menghargai pendekatan praktis yang digunakan dan mengamati bahwa sekitar 80% siswa menjadi lebih antusias dan aktif selama proses pembelajaran. Guru melaporkan bahwa siswa lebih mudah memahami materi ketika menggunakan media interaktif dibandingkan dengan metode tradisional. Selain itu, banyak guru yang berencana untuk terus menggunakan *Wordwall* dalam pembelajaran sehari-hari, meskipun ada saran untuk menyediakan lebih banyak pelatihan mengenai teknik penggunaan media digital bagi guru yang kurang berpengalaman. Secara keseluruhan, hasil angket menunjukkan bahwa kegiatan ini berhasil meningkatkan kompetensi Pelajar Pancasila dan kualitas pembelajaran di kelas.

Berdasarkan hasil observasi, terlihat bahwa siswa menjadi lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran, terutama terkait materi nilai-nilai Pancasila yang sebelumnya dianggap kurang menarik. Hal ini sejalan dengan temuan Santrock (2020:215) yang menyebutkan bahwa teknologi interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat memberikan rangsangan positif bagi siswa, sehingga proses belajar mengajar dapat berlangsung dengan lebih baik (Kurniasari Dwi et al., 2024).

Pada aspek motivasi, penggunaan *Wordwall* memungkinkan siswa terlibat lebih aktif dalam proses pembelajaran. Penggunaan kuis interaktif dan permainan di media ini menciptakan suasana yang kompetitif dan kolaboratif di antara siswa, membuat mereka lebih antusias dalam menyelesaikan tantangan yang diberikan oleh guru. Seperti yang disebutkan oleh Arsyad (2019), media pembelajaran yang interaktif dapat menjadikan konsep-konsep abstrak lebih konkret dan mudah dipahami oleh siswa.

Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan kompetensi siswa pada beberapa aspek Pelajar Pancasila, seperti berpikir kritis, gotong royong, dan kreativitas. Dalam aspek berpikir kritis, media *Wordwall* membantu siswa menganalisis masalah yang diberikan dalam bentuk kuis atau permainan. Siswa diajak untuk berpikir logis dan menemukan solusi terbaik dari situasi yang disimulasikan dalam permainan. Teknologi berbasis aktivitas kreatif mampu mendorong siswa untuk berpikir secara inovatif dan memecahkan masalah dengan cara yang tidak konvensional (Nugroho, 2021).

Aspek gotong royong juga mengalami peningkatan melalui permainan kolaboratif di *Wordwall*. Siswa harus bekerja sama untuk menyelesaikan tantangan, yang secara tidak langsung menanamkan nilai kerja sama dan kebersamaan di antara mereka. Media ini membantu siswa memahami bahwa keberhasilan dapat dicapai melalui kolaborasi, bukan hanya usaha individu. Ini sesuai dengan nilai-nilai Pelajar Pancasila yang mengedepankan gotong royong dan kebersamaan.

Pada aspek kreativitas, implementasi *Wordwall* memungkinkan siswa untuk berkreasi dalam menyelesaikan tantangan yang ada. Guru juga dapat mendesain permainan yang menantang, sehingga

siswa terdorong untuk berpikir di luar kebiasaan dan menemukan solusi baru. Beberapa siswa bahkan menunjukkan inisiatif untuk membuat permainan sendiri, yang merupakan indikasi bahwa media ini mampu merangsang kreativitas siswa lebih lanjut.

Namun, dalam pelaksanaan program ini, tantangan infrastruktur menjadi kendala utama. Beberapa sekolah dasar yang berpartisipasi masih memiliki keterbatasan dalam hal akses terhadap perangkat digital dan internet yang stabil. Kondisi ini membuat implementasi *Wordwall* tidak bisa berjalan optimal di semua sekolah. Hidayat (2018) menyoroti bahwa keterbatasan infrastruktur teknologi sering kali menjadi hambatan dalam penerapan teknologi pendidikan di sekolah, terutama di wilayah dengan sumber daya terbatas.

Selain kendala infrastruktur, keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi juga menjadi faktor yang perlu diperhatikan. Tidak semua guru familiar dengan penggunaan teknologi digital seperti *Wordwall*, sehingga pelatihan dan pendampingan bagi guru menjadi langkah penting dalam memastikan efektivitas media ini dalam pembelajaran Wardani, (2020), menekankan pentingnya pelatihan guru dalam penggunaan teknologi pendidikan agar dapat memaksimalkan potensi media digital dalam proses pembelajaran.

Meskipun terdapat tantangan, hasil yang diperoleh dari kegiatan PKM ini sangat positif. Siswa merasa lebih termotivasi, terlibat aktif, dan mengalami peningkatan pemahaman mengenai nilai-nilai Pancasila. Selain itu, siswa dapat mengakses *Wordwall* di luar jam pelajaran, yang memungkinkan mereka memperdalam materi secara mandiri. Hal ini mendukung pandangan bahwa teknologi pendidikan dapat memperluas akses belajar di luar ruang kelas tradisional dan meningkatkan keterlibatan siswa secara berkelanjutan (Arsyad, 2019).

Secara keseluruhan, kegiatan PKM ini berhasil meningkatkan kompetensi Pelajar Pancasila di sekolah dasar melalui implementasi media *Wordwall*. Ke depan, agar manfaat dari media ini bisa lebih luas dan merata, dibutuhkan dukungan dari pihak sekolah dan pemerintah untuk meningkatkan infrastruktur teknologi di sekolah-sekolah dasar. Pelatihan lebih lanjut bagi guru juga diperlukan agar mereka lebih percaya diri dan kompeten dalam memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Dengan langkah-langkah ini, diharapkan penggunaan media interaktif seperti *Wordwall* dapat mendukung penguatan nilai-nilai Pancasila dan meningkatkan kualitas pembelajaran di seluruh sekolah dasar.

SIMPULAN DAN SARAN

Pelaksanaan PKM telah berhasil meningkatkan kompetensi guru dalam merancang dan menerapkan evaluasi berbasis teknologi menggunakan platform *Wordwall*. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sebelum program, sebagian besar guru belum pernah memanfaatkan *Wordwall*. Namun, setelah mengikuti program, guru-guru mampu menciptakan berbagai jenis soal yang inovatif dan menarik. Selain itu, program ini juga berkontribusi pada penguatan profil pelajar Pancasila melalui pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Platform ini dinilai sangat membantu dalam mengelola proses evaluasi, sehingga guru dapat lebih fokus pada aspek pedagogis.

Berdasarkan hasil evaluasi, disarankan beberapa langkah tindak lanjut, yaitu: penyelenggaraan pelatihan berkelanjutan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam pemanfaatan *Wordwall*, pengembangan modul pembelajaran yang terintegrasi dengan platform tersebut, serta mendorong kolaborasi antar guru untuk berbagi praktik terbaik. Selain itu, penting untuk melibatkan siswa dalam memberikan umpan balik dan melakukan evaluasi secara berkala untuk mengukur dampak jangka panjang program terhadap peningkatan kompetensi guru dan penguatan profil pelajar Pancasila.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Universitas Hamzanwadi, LPPM, Pemerintah Kabupaten Lombok Timur, dan khususnya kepala sekolah SDN 4 Selong atas dukungan dan fasilitas yang telah diberikan dalam pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Ainsiyah, E. D., & M. Ginting, A. (2020). Pancasila and Civic Education Learning by Non Pancasila and Civic Education Program Graduate. Budapest International Research and Critics Institute (BIRCI-Journal): Humanities and Social Sciences, 3(3), 1650–1659. <https://doi.org/10.33258/birci.v3i3.1097>
- Arsyad, A. (2019). Media Pembelajaran. Media Pembelajaran.
- Dwi, K., Cindya, A., & Mohammad, F. (2024). Pengembangan E-Booklet berbasis Wordwall materi perubahan wujud benda untuk meningkatkan Self- Confidence kelas IV SDN Kalitengah 1. Jurnal Cerdas Proklamator, 13(1), 97–98.
- Hidayat, M. (2018). Tantangan Teknologi Pendidikan di Sekolah Dasar. Alfabeta.
- Hikmah, S. N. A. (2024). NILAI DAN MAKNA DALAM PENDIDIKAN MULTIKULTUR BERBASIS KEARIFAN LOKAL BANYUWANGI. 2(1), 97–113.
- Jayadiputra, E., Karim, A. A., Sapriya, S., & Rahmat, R. (2023). The Pancasila and Civic Education curriculum model at 21st century. Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan, 20(1), 65–74. <https://doi.org/10.21831/jc.v20i1.49455>
- Kemendikbud. (2022). Kurikulum Merdeka Jadi Jawaban Untuk Atasi Krisis Pembelajaran. <https://kemendikbud.go.id>
- Kusdarini, E., Sunarso, S., & Arpanudin, I. (2020). The implementation of pancasila education through field work learning model. Cakrawala Pendidikan, 39(2), 359–369. <https://doi.org/10.21831/cp.v39i2.31412>
- Marwah, S. S., Syafe'i, M., & Sumarna, E. (2018). Relevansi Konsep Pendidikan Menurut Ki Hadjar Dewantara Dengan Pendidikan Islam. Journal of Islamic Education, 5(1), 14–26.
- Nugroho, D. (2021). Kreativitas dan Inovasi dalam Pembelajaran Berbasis Teknologi. Pustaka Pelajar. Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Wordwall. Abdi Laksana : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 3(1), Art. 1. <https://doi.org/10.32493/aljpkm.v3i1.17052>
- Purnamasari, S., Rahmanita, F., Sofiatun, S., Kurniawan, W., & Afriliani, F. (2022). Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik
- Putri, F. M. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Daeing (Online) Matematika pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 di MIN 2 Kota Tangerang Selatan. Jurnal Pendidikan Dasar. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspa>
- Ramdani, F., Muhammad, ;, Ulwan, N., Larasati, ;, Arief, A., Muhamad, ;, Al-Farisi, F., Rochiman, R., Muhammad, ; R, Nuryaddin, N., Kogoya, A., Yayang, ;, & Furnamasari, F. (2021). Pentingnya Pendidikan Pancasila Dalam Membangun Kesadaran Identitas Nasional Dan Semangat Cinta Tanah Air Pada Mahasiswa. Bahasa Dan Ilmu Sosial, 2(3), 282–296. <https://doi.org/10.61132/nakula.v2i3.858>
- Santrock, J. W. (2020). Educational Psychology. New York: McGraw- Hill.
- Sari, R.A. (2024). Implementasi Nilai Pancasila Melalui Budaya Sekolah Sebagai Identitas Manusia Indonesia di Sekolah Dasar. Jurnal Cerdas Proklamator, 12(1), 49–50.
- Silalahi, R. M., & Yuwono, U. (2018). The Sustainability of Pancasila in Indonesian Education System. Research in Social Sciences and Technology, 3(2), 58–78. <https://doi.org/10.46303/ressat.03.02.4>
- Subroto, D. E., Supriandi, Wirawan, R., & Rukmana, A. Y. (2023). Implementasi Teknologi dalam Pembelajaran di Era Digital: Tantangan dan Peluang bagi Dunia Pendidikan di Indonesia. Jurnal Pendidikan West Science, 1(07), 473–480. <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i07.542>
- Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Alfabeta.
- Wardani, S. (2020). Peran Guru dalam Era Teknologi Pendidikan. Universitas Negeri Malang Press.