

UPAYA MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS 4 SDN 1 BABADAN MELALUI METODE *ROLE PLAYING* BERBANTUAN GAME WORDWALL PADA PEMBELAJARAN PANCASILA

Siti Ummaroh ¹⁾ Al Amin ²⁾

¹⁾Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Terbuka

²⁾ Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Terbuka
e-mail : sitiummaroh16@gmail.com¹, Daffapramuda7@gmail.com²

Abstract

This study aims to determine whether the implementation of the Role Playing learning method assisted by the Wordwall game can increase the engagement and learning motivation of fourth-grade elementary school students in Pancasila education lessons. This study was conducted at SDN 1 Babadan. The research method used was descriptive qualitative, with 21 students as research subjects, consisting of 11 boys and 10 girls. Data collection techniques included observation, interviews, and documentation. Data analysis was conducted using qualitative descriptive methods. The results indicate an increase in student engagement and motivation following the implementation of the Role-Playing learning method supported by the Wordwall game in Pancasila education. This is evidenced by an increase in the number of students who dared to ask questions, answer questions, and actively participate in the games and role-playing activities. Based on these findings, it can be concluded that the Role-Playing learning method supported by the Wordwall game is proven effective in enhancing students' engagement and learning motivation. The implications of this study highlight the importance of using innovative, technology-based learning methods to boost student engagement, create a more engaging learning environment, and motivate students to learn more actively and effectively.

Keywords: *Role-playing, Wordwall game, engagement, learning motivation, Pancasila.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penerapan metode pembelajaran *Role Playing* berbantuan game Wordwall dapat meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar peserta didik kelas 4 SD pada pembelajaran pendidikan Pancasila. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 1 Babadan. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif, dengan subjek penelitian sebanyak 21 peserta didik terdiri dari 11 laki-laki dan 10 perempuan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data yaitu deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan pada keaktifan dan motivasi belajar peserta didik setelah penerapan metode pembelajaran *Role Playing* berbantuan game Wordwall pada pembelajaran Pancasila. Hal ini ditunjukkan oleh bertambahnya jumlah peserta didik yang berani bertanya, menjawab pertanyaan, serta keterlibatannya secara aktif dalam permainan dan bermain peran. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *Role-Playing* berbantuan game Wordwall terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar peserta didik. Implikasi dari penelitian ini adalah pentingnya penggunaan metode pembelajaran yang inovatif dan berbasis teknologi dalam meningkatkan keaktifan peserta didik, menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik, dan memotivasi peserta didik untuk belajar secara lebih aktif dan efektif.

Kata Kunci : *Role playing, game wordwall, keaktifan, motivasi belajar, Pancasila.*

1. Pendahuluan

Pendidikan dasar sangat penting untuk mengembangkan individu berkualitas tinggi dengan karakter yang kuat dan rasa tanggung jawab kewarganegaraan yang kuat. Menurut Hartono & Chotimah (2026) Pendidikan merupakan suatu upaya nyata yang dilakukan dengan kesadaran penuh dan terencana dalam menciptakan proses pembelajaran yang kondusif sehingga mampu membuat peserta didik mengaktualisasikan seluruh potensinya secara optimal. Pendidikan Pancasila memainkan peran vital dalam keberhasilan akademik khususnya dalam pengembangan karakter peserta didik. Mata pelajaran ini mencerminkan nilai-nilai luhur bangsa Indonesia serta berfungsi sebagai landasan moral dan etika bagi kehidupan sosial.

Peserta didik diharapkan memahami dan menghayati nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan nyata melalui Pendidikan Pancasila. Oleh karena itu proses pembelajaran harus bermakna dan kontekstual sehingga peserta didik tidak hanya memahami nilai-nilai tersebut secara teoritis tetapi juga menerapkannya dalam kehidupan nyata. (Ma'rufah & Aeni, 2026).

Aktivitas peserta didik sangat berpengaruh terhadap keberhasilan proses pembelajaran. Menurut Wahyuningsih (2020) aktivitas pembelajaran mengacu pada upaya yang dilakukan peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Motivasi belajar juga sangat penting bagi keberhasilan peserta didik dalam belajar. Menurut Ramadhani et al (2025) motivasi belajar tinggi menunjukkan antusiasme dan ketekunan ketika menghadapi berbagai tantangan selama proses pembelajaran. Menurut Uno (2016) motivasi belajar adalah motivasi intrinsik dan ekstrinsik bagi peserta didik untuk belajar dengan sungguh-sungguh guna mencapai tujuan pembelajaran. dalam melaksanakan kegiatan belajar yang fokus dan sistematis diperlukan motivasi belajar yang tinggi.

Berdasarkan pengamatan terhadap peserta didik kelas IV, pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila masih menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Guru menjelaskan materi tanpa memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk aktif berpartisipasi yang menyebabkan motivasi belajar menurun. Akibatnya beberapa peserta didik mengalami penurunan konsentrasi selama pelajaran yang teridentifikasi dari perilaku mengantuk, mengobrol dengan teman sejawat diluar topik pembelajaran, dan tidak menjawab pertanyaan guru terkait materi pelajaran. Kurangnya keaktifan dan motivasi belajar dapat menyebabkan pembelajaran Pendidikan Pancasila yang menuntut pemahaman dan penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan nyata menjadi kurang maksimal dalam pelaksanaannya maupun hasilnya.

Upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar peserta didik adalah dengan menerapkan metode pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan seperti metode *Role playing*. Menurut Adini (2021) metode *Role Playing* merupakan metode belajar dimana peserta didik memainkan peran tokoh dalam situasi tertentu dan menunjukkan respon yang relevan dengan materi pelajaran. Metode ini berpotensi meningkatkan keterampilan komunikasi serta kerja sama dan kepercayaan diri peserta didik. Peserta didik dapat memerankan suatu peristiwa dalam kehidupan secara nyata sesuai dengan nilai-nilai Pancasila yang telah ditentukan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Dengan demikian peserta didik diharapkan mampu mempunyai sikap kejujuran, tanggung jawab, kemandirin, dan komunikasi sesuai dengan nilai-nilai luhur bangsa.

Optimalisasi metode bermain peran akan lebih efektif bila dipadukan dengan media pembelajaran interaktif. Salah satu media interaktif yang dapat digunakan yaitu game wordwall. Wordwall merupakan aplikasi digital berbasis game edukatif yang memudahkan guru untuk membuat berbagai jenis permainan seperti kuis, mencocokkan pasangan, pencarian kata, kartu flash, dan teka teki silang. Media wordwall mempunyai berbagai template untuk memvariasi mode soal sehingga tampilannya menarik dan tidak membosankan. Media game wordwall memungkinkan peserta didik memperoleh pengalaman berharga dengan belajar dan bermain secara bersamaan (Setiawan et al., 2025). Pemanfaatan game wordwall dapat menjadikan lingkungan belajar lebih responsive dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan semangat serta motivasi belajar peserta didik (Aprinastuti, 2023).

Dalam pembelajaran Pancasila kombinasi metode *Role playing* dengan media wordwall sangat relevan di tingkat sekolah dasar. Makna nilai-nilai Pancasila dapat dipahami secara langsung melalui bermain peran. Game wordwall berfungsi untuk memperkuat pemahaman materi pembelajaran dengan cara memberikan kesempatan mengulang materi dalam bentuk permainan yang menarik dan menyenangkan (Yudiono et al., 2025). Dengan menggabungkan metode *Role playing* dengan media game wordwall diharapkan mampu menjadikan proses pembelajaran lebih interaktif menyenangkan dan komunikatif, sehingga dapat meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran Pancasila.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah pertama, apakah penerapan metode *Role Playing* berbantuan Game Wordwall dapat meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar Peserta Didik kelas 4 SDN 1 Babadan pada pembelajaran Pancasila. kedua bagaimana proses penerapan metode *Role Playing* berbantuan Game Wordwall pada pembelajaran Pancasila kelas 4 SD. Penelitian ini secara khusus menerapkan metode *role playing* dipadukan dengan media game wordwall pada materi pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian ini diharapkan menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar peserta didik, khususnya pada pembelajaran Pancasila. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis dalam pengembangan metode pembelajaran berbasis teknologi dalam menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, komunikatif, dan menyenangkan

Penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu bahwa media permainan interaktif berbasis teknologi wordwall memberikan dampak positif dalam peningkatan motivasi belajar peserta didik. Selain itu, penerapan metode *role playing* dalam Pendidikan Pancasila dapat meningkatkan keterlibatan dan keaktifan peserta didik melalui bermain peran dalam konteks nyata. Dalam penelitian Ramadhani et al (2025) terbukti bahwa permainan edukasi Wordwall mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Dalam penelitian lain, penerapan model pembelajaran *Role-Playing* berbantuan game edukasi Wordwall meningkatkan motivasi belajar peserta didik secara signifikan dalam pembelajaran IPAS (Yesayas et al., 2025).

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif yang bertujuan untuk mendeskripsikan kondisi nyata penerapan metode *Role Playing* berbantuan

game wordwall dalam meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar peserta didik kelas 4 SDN 1 Babadan pada pembelajaran Pancasila. Proses pembelajaran aktual pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV SDN 1 Babadan dideskripsikan menggunakan metode deskriptif.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 1 Babadan pada semester dua tahun ajaran 2025/2026 dan melibatkan 21 peserta didik kelas IV. Partisipan dipilih berdasarkan kriteria motivasi belajar dan keterlibatan yang rendah dalam pendidikan Pancasila. Metode pengumpulan data meliputi observasi serta wawancara dan dokumentasi. Observasi bertujuan untuk mengamati secara langsung partisipasi dan keaktifan peserta didik saat bermain peran serta mengerjakan soal pada game wordwall materi pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Dokumentasi mencakup foto selama proses pembelajaran berlangsung, nilai pada game wordwall, serta catatan observasi yang mendukung penelitian. Sedangkan wawancara digunakan untuk mengetahui efektivitas pelaksanaan metode *Role playing* berbantuan game wordwall dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Penelitian ini menggunakan lembar observasi aktif serta panduan wawancara dan buku catatan observasi. Lembar observasi digunakan untuk mencatat aktivitas siswa selama kelas. Panduan wawancara membantu mengetahui motivasi dan ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Proses analisis data melibatkan reduksi data serta penyajian data dan penarikan kesimpulan. Reduksi data melibatkan pemilihan data yang sesuai dengan tujuan penelitian. Data kemudian dideskripsikan dalam format yang mudah dipahami. Berdasarkan data yang telah diolah peneliti menarik kesimpulan untuk menentukan apakah penerapan metode *Role Playing* berbantuan game wordwall dapat meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran Pancasila.

Penelitian ini dilaksanakan melalui 4 tahapan yaitu : 1) Tahap persiapan melalui identifikasi permasalahan rendahnya keaktifan dan motivasi belajar peserta didik pada Pembelajaran Pancasila; 2) Tahap pelaksanaan melalui penerapan metode Roleplaying yang dipadukan dengan game wordwall pada pembelajaran Pancasila; 3) Tahap Analisis dengan mengolah data hasil observasi dan wawancara; 4) Tahap pelaporan yaitu penyusunan artikel berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Pengamatan awal terhadap peserta didik kelas IV di SDN 1 Babadan sebelum menerapkan metode bermain peran dan wordwall dalam pembelajaran Pancasila yaitu peserta didik cenderung pasif hanya mendengarkan penjelasan guru. Beberapa peserta didik bahkan menundukkan kepala di meja karena mengantuk. Lebih jauh lagi beberapa peserta didik tampak bosan dan lebih suka mengobrol dengan teman daripada berkonsentrasi pada pelajaran. Hanya satu atau dua peserta didik yang dapat menjawab pertanyaan guru tentang materi tersebut sementara yang lain tetap diam meskipun mengaku memahami isinya. Peserta didik kurang termotivasi dan tidak aktif berpartisipasi dalam diskusi kelompok atau pembelajaran.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah menerapkan metode bermain peran dan game wordwall peserta didik terlibat dalam pembelajaran Pancasila dengan lebih aktif dan antusias daripada sebelumnya. Peserta didik dalam kelompok aktif berdiskusi untuk mempersiapkan diri dalam bermain peran sesuai dengan ketentuan yang ditetapkan guru. Selama permainan peran peserta didik tampak senang, percaya diri dan bertanggung jawab dalam memainkan peran masing-masing. Peserta didik lain fokus mengamati simulasi bermain peran teman-teman dan mereka mempelajari aspek positif dari peristiwa yang diperankan. Pada saat bermain game wordwall seluruh peserta didik sangat antusias dan saling berebut maju menjawab pertanyaan agar kelompoknya mendapatkan nilai tertinggi.

Penerapan metode *Role Playing* berbantuan game wordwall dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Peningkatan motivasi belajar dapat diamati dari semangat dan antusias peserta didik selama bermain peran dan menjawab pertanyaan dari guru yang dikemas dalam game interaktif wordwall. Peserta didik juga menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi ketika guru menampilkan game wordwall. Hasil wawancara dengan peserta didik menunjukkan bahwa pengaplikasian metode *Role playing* dengan game wordwall menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Tampilan game interaktif wordwall sangat menarik, penuh warna, dan dilengkapi dengan template yang variatif membuat peserta didik semangat menjawab pertanyaan. Hasil wawancara dengan guru mengungkapkan bahwa metode *Role playing* efektif meningkatkan partisipasi dan keaktifan peserta didik. Kegiatan bermain peran juga memudahkan peserta didik dalam memahami materi pengamalan nilai-nilai Pancasila sehingga dapat mengintegrasikannya dalam kehidupan nyata. Adanya game wordwall menjadikan lingkungan belajar lebih interaktif dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan.

Hasil belajar peserta didik juga mengalami peningkatan setelah pengaplikasian metode *Role playing* dengan game wordwall. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya nilai rata-rata kelas pada materi pengamalan nilai-nilai Pancasila.

Metode Pembelajaran	Nilai rata-rata kelas	Jumlah tuntas
Metode Konvensional	69,76	10
Metode <i>Role Playing</i> berbantuan game wordwall	81,71	17

Tabel 1. Peningkatan nilai rata-rata kelas 4 SD mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *Role Playing* berbantuan game wordwall dalam pembelajaran Pancasila dapat meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar peserta didik. Pengamalan nilai-nilai Pancasila merupakan materi yang bersifat abstrak sehingga peserta didik merasa kesulitan untuk memahaminya. Melalui aktivitas bermain peran peserta didik dapat merealisasikan nilai-nilai Pancasila yang mencakup nilai ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, gotong royong, dan keadilan dalam kondisi nyata di dalam kelas. Dalam penelitian ini masing-masing kelompok memerankan peristiwa pengamalan nilai-nilai Pancasila meliputi pengamalan sila pertama toleransi antar umat beragama, sila kedua saling

tolong menolong antar teman, sila ketiga sikap persatuan membersihkan kelas, sila keempat melaksanakan musyawarah pemilihan ketua kelas, dan sila kelima sikap adil berbagi makanan dengan teman.

Melalui aktivitas bermain peran pembelajaran Pancasila menjadi lebih bermakna karena peserta didik tidak hanya mendengarkan penjelasan materi oleh guru tetapi juga mengalami langsung peristiwa pengalaman nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Kebosanan dan kejenuhan peserta didik dapat direduksi dengan bermain peran karena kegiatan ini memadukan aktivitas fisik dan proses berfikir memerankan suatu karakter. Peserta didik menjadi lebih fokus dan lebih bertanggung jawab dalam belajar ketika diberikan tugas bermain peran (Yesayas et al., 2025). Hal ini sesuai dengan teori peaget bahwa peserta didik di tingkat dasar berada pada tahap perkembangan operasional konkret yang membutuhkan visualisasi nyata dalam memahami konsep materi pembelajaran dan meningkatkan keaktifan belajar.

Bermain peran memberikan pengalaman nyata kepada peserta didik dan memperdalam pemahaman mereka tentang nilai-nilai Pancasila dalam konteks sosial. Melalui bermain peran di kelas peserta didik dapat memahami karakter sosial yang mencerminkan pengamalan nilai-nilai Pancasila. Menurut Hasna et al (2024).aktivitas ini membantu peserta didik memahami bagaimana nilai-nilai Pancasila berhubungan dengan kehidupan sehari-hari sehingga memungkinkan mereka untuk mengintegrasikan nilai-nilai yang dipelajari ke dalam kehidupan nyata.

Aktivitas bermain peran mendorong interaksi aktif dan ekspresi diri sesuai dengan karakter yang diperankan peserta didik. Peserta didik yang awalnya pasif berkembang menjadi individu yang lebih aktif dan bertanggung jawab sepanjang proses pembelajaran (Bussa et al., 2024). Bermain peran telah terbukti mengurangi kebosanan peserta didik dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Menurut Laelaem & Johannes(2023). Melalui bermain peran peserta didik menjadi lebih aktif terlibat dalam pembelajaran Pancasila.

Setelah kegiatan bermain peran guru menggunakan proyektor untuk menampilkan game wordwall untuk memperdalam pemahaman peserta didik tentang pengamalan nilai-nilai Pancasila. Wordwall adalah media interaktif yang menyajikan pertanyaan dalam bentuk permainan visual menarik dan beragam (Paling et al., 2024). Peserta didik menunjukkan rasa ingin tahu dan ketertarikan ketika permainan wordwall ditampilkan dalam layar proyektor. Peserta didik menjadi tambah semangat untuk bekerjasama mengerjakan soal pada game wordwall karena adanya fitur skor hasil dan batas waktu saat bermain. Peserta didik juga menunjukkan kepuasan tersendiri saat berhasil menjawab pertanyaan dengan benar ketika bermain game wordwall. Peserta didik yang biasanya tidak aktif menjadi sangat antusias dan saling berebut menjawab pertanyaan kuis game wordwall supaya kelompoknya mendapat nilai tertinggi. Adanya game wordwall menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak membosankan karena peserta didik dapat belajar sekaligus bermain. Kegiatan ini dapat mengurangi tingkat kecemasan dan meningkatkan semangat belajar sehingga peserta didik lebih termotivasi untuk belajar secara efektif (Yesayas et al., 2025).

Kombinasi metode Role playing dengan media game wordwall efektif dalam meningkatkan keaktifan dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran dibandingkan dengan metode konvensional. Aktivitas bermain peran secara langsung diiringi dengan

kegiatan bermain game interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Kegiatan ini menjadikan peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran dan lebih mudah memahami pengamalan nilai-nilai Pancasila. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya hasil belajar peserta didik dari nilai rata-rata kelas 69,76 menjadi 81,71 pada materi pengamalan nilai-nilai Pancasila setelah pengaplikasian metode Role playing dengan game wordwall.

Keaktifan peserta didik ditunjukkan dengan bertambahnya jumlah peserta didik yang berani bertanya, menjawab pertanyaan dan keterlibatannya secara aktif dalam bermain peran maupun bermain game wordwall. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dapat meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar peserta didik khususnya pada pembelajaran pengamalan nilai-nilai Pancasila. Keberhasilan peningkatan keaktifan dan motivasi belajar ini dikarenakan adanya kombinasi metode pembelajaran *Role playing* dengan media wordwall yang menjadikan pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan (Laelaem & Johannes, 2023).

Hasil penelitian ini didukung penelitian terdahulu yaitu penelitian Paramita & Rijal (2024) bahwa pembelajaran PPKn dengan menggunakan metode role playing berbantuan wordwall quiz dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 04 Lubuklinggau. Pembelajaran PPKn dengan metode *role playing* berbantuan wordwall quiz merupakan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, sehingga dapat mengembangkan afektif dan psikomotor peserta didik. Media pembelajaran wordwall PPKn quiz membantu memperkuat pemahaman materi pembelajaran PPKn.

Lebih lanjut lagi penelitian ini juga didukung penelitian Yesayas et al (2025) bahwa penerapan model pembelajaran *Role-Playing* berbantuan game edukasi Wordwall dapat secara signifikan meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IV A SDN 1 Lateri. Pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi digital dan melibatkan partisipasi aktif peserta didik dapat menciptakan lingkungan belajar yang menarik sehingga meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

. Namun terdapat beberapa tantangan dalam menerapkan metode bermain peran berbantuan game wordwall. Pertama peserta didik sangat antusias bermain peran dan game wordwall menyebabkan suasana kelas kurang kondusif bahkan sulit dikondisikan. Kedua metode ini membutuhkan waktu lebih lama daripada metode konvensional karena peserta didik perlu mendiskusikan proses bermain peran terlebih dahulu. Beberapa peserta didik tampak belum siap untuk memainkan peran mereka sehingga sesi bermain peran menjadi lebih lama. Ketiga penerapan metode ini membutuhkan fasilitas teknologi pendukung yang perlu dipersiapkan terlebih dahulu untuk mencapai proses pembelajaran yang lebih efektif.

4. Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan data, hasil penelitian, dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Role Playing* berbantuan game wordwall pada pembelajaran Pancasila dapat meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar peserta didik kelas 4 SDN 1 Babadan. Metode bermain peran meningkatkan keterlibatan dan keaktifan peserta didik dalam memerankan peristiwa pengamalan nilai-nilai Pancasila. Media interaktif game wordwall dapat memperkuat pemahaman dan motivasi belajar peserta didik. Kombinasi metode Role playing

berbantuan game wordwall terbukti membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan sehingga meningkatkan keaktifan serta motivasi belajar peserta didik.

Penulis memberikan saran untuk melakukan perencanaan dan manajemen waktu sebelum guru melaksanakan metode role playing dengan berbantuan game wordwall. Guru harus mampu mengelola kelas dengan baik karena metode ini menjadikan peserta didik sangat antusias hingga membuat kegaduhan dalam kelas. Guru juga harus menyiapkan fasilitas pendukung seperti *Interactive Flat Panel* agar pelaksanaannya lebih efektif dan maksimal.

Daftar Pustaka

- Adini, N. A. S. (2021). *Metode Bermain Peran*. Dotplus Publisher.
- Aprinastuti, C. (2023). *Special book for media tutorial ICT- Based Learning*. Stiletto Book.
- Bussa, M. P., Clemente, B., Colandrea, C., & Fontana, R. (2024). Teaching efficacy of role playing in optometrist education. *IL NUOVO CIMENTO*, 1–6. <https://doi.org/10.1393/ncc/i2024-24326-2>
- Hartono, S. Y., & Chotimah, U. (2026). *Video pembelajaran bermain peran berbasis karakter profil pelajar Pancasila pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk siswa SMP*. Bening Media Publishing.
- Hasna, A., Syifa, N., Aeni, K., Alfazuri, N., & Septiarini, N. A. (2024). *Analisis Keefektifan Integrasi Role Playing dan Wordwall untuk Meningkatkan Pemahaman Nilai-Nilai Pancasila : Studi Kepustakaan*. 8.
- Laelaem, Y. A., & Johannes, N. Y. (2023). Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi PKN Kelas V SD Kristen Kalar-Kalar Kecamatan Aru Selatan. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(2), 87–94.
- Ma'rufah, A. K., & Aeni, K. (2026). Keefektifan Model PBL Berbantuan Media Wordwall Ditinjau dari Joyful Learning dan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 9(3), 2974–2979.
- Paling, S., Fatqurhohman, Makmur, A., Yati, & Albar, M. (2024). *Media Pembelajaran Digital*. CV Tohar Media.
- Paramita, M. D., & Rijal, A. (2024). Penerapan metode Role Playing Berbantuan Wordwall Quiz Terhadap Hasil Belajar PPKN Pada Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(04), 339–350.
- Rahmadhani, A., Rahmi, L., Riau, U. I., & Pekanbaru, K. (2025). *Influence of Wordwall educational games on learning motivation in elementary Pancasila education*. 22(4), 2103–2114.
- Setiawan, W. A., Andriani, R. P., & Hidayati, Yulia Maftuhah Supardi, A. (2025). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui TGT Berbantuan Wordwall Pada Pembelajaran Pancasila. *Elementary School*, 12(2), 646–653.
- Uno, H. B. (2016). *Teori Motivasi dan pengukurannya*. PT Bumi Aksara.
- Wahyuningsih, E. S. (2020). *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*. Deepublish Publisher.
- Yesayas, D., Johannes, N. Y., & Mahananingtyas, E. (2025). Enhancing Learning Motivation with the Role-Playing Learning Model Assisted by Wordwall Meningkatkan Motivasi Belajar dengan Model Pembelajaran Role- Playing Berbantuan Wordwall. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Fisika*, 05(01), 136–148.
- Yudiono, U., Patmawati, D., & Pratiwi, W. (2025). *Application of Wordwall-Assisted Game Based Learning to Improve Science Learning Outcomes in Elementary Schools*. 5(1), 45–54.