Ibtida'isMI: Jurnal Pendidikan Dasar Islam
Vol 01, No 01, 2026 | Page (00-00)
Doi: https://doi.org/

OPEN ACCESS

Perancangan Dan Implementasi Media Interaktif Aksi (Ayo Kenali Hak Dan Kewajiban Di Sekolah) Berbasis Genially Terintegrasi Wordwall Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas Iv Sd Al Kautsar Temanggung

Dea Maula Silviyani[1]*, M. Fadloli Al Hakim[2]

[1,2] Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, INISNU Temanggung, Indonesia
Email Corresponding : correspondingauthor@gmail.com

Abstract
Pancasila Education lessons concerning rights and obligations at school are often highly conceptual, necessitating the use of interactive visual media for elementary school students. This article describes the design process, product features, and implementation of an interactive learning tool called "AKSI" (Ayo Kenali Hak dan Kewajiban di Sekolah"Let's Learn About Rights and Obligations at School"), developed using the Genially platform and integrated with a "Match Up" educational game from Wordwall. This project was carried out as an output of an educational internship program during the odd semester of the 2026/2027 academic year, involving 28 fourth-grade students and a mentor teacher at SD Al Kautsar, Temanggung. The study employs a qualitative descriptive approach, with data collected through participant observation, unstructured interviews with the mentor teacher, and documentation. The resulting digital tool serves as an all-in-one resource, featuring an introductory prompt ("Let's Observe!"), explanations of concepts with concrete examples of rights and obligations at school, the benefits of upholding them, and a "Match Up" quiz. Classroom implementation demonstrated that the AKSI tool transformed instruction—shifting the focus away from a sole reliance on textbooks by fostering greater interactivity, increasing student enthusiasm, and helping students accurately distinguish between rights and obligations within the school environment.

Article History
Received : July 2025
Revised : August 2025
Accepted : November 2025

Keywords:
Interactive media, Genially, Wordwall, rights and responsibilities, Pancasila Education.
Kata kunci: Media interaktif, Genially, Wordwall, hak dan kewajiban, Pendidikan Pancasila.

How to Cite:
Rohmah, I. S. Z., & Zuhairi, A. (2025). The Role of Automated Writing Assessment: University Students' Views on Writing Performance and Self-Regulation. *Educazione: Journal of Education and Learning, 3*(1), 12-24.

INTRODUCTION

Pendidikan Pancasila di sekolah dasar berperan penting dalam membentuk karakter, kesadaran aturan, dan tanggung jawab sosial peserta didik sejak dini. Dalam kerangka Pembelajaran Mendalam (*Deep Learning*), mata pelajaran ini menjadi pilar penguatan Delapan Dimensi Profil Lulusan, khususnya dimensi kewargaan, kolaborasi, dan kemandirian (Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan [BSKAP], 2025). Salah satu materi esensial di kelas IV Fase B adalah hak dan kewajiban sebagai warga sekolah. Peserta didik tidak cukup hanya menghafal definisi, tetapi harus memahami secara bermakna (*meaningful*) dan berkesadaran (*mindful*) keseimbangan antara hak yang diterima dan kewajiban yang harus dijalankan setiap hari di sekolah.

Pemahaman yang seimbang tersebut sangat krusial bagi peserta didik kelas IV yang mulai berinteraksi dalam lingkungan sosial lebih luas. Jika hanya menuntut hak tanpa menjalankan kewajiban, peserta didik rentan bersikap kurang disiplin dan mengabaikan tata tertib sekolah. Namun, materi hak dan kewajiban sering kali terasa abstrak apabila disampaikan tanpa contoh visual yang dekat dengan keseharian mereka.

Berdasarkan observasi awal selama magang kependidikan di kelas IV SD Al Kautsar Temanggung, pembelajaran Pendidikan Pancasila masih bertumpu pada buku paket dan metode ceramah. Guru belum memanfaatkan media digital interaktif untuk memvisualisasikan materi hak

This journal is an open-access article under a CC BY-NC-SA 4.0 license. © 2026, The Author(s)
Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

dan kewajiban. Akibatnya, pembelajaran berjalan satu arah, peserta didik mudah bosan, dan sebagian dari mereka masih sering tertukar dalam membedakan contoh hak serta kewajiban di sekolah. Kondisi tersebut perlu diatasi dengan media yang sesuai dengan tahap perkembangan kognitif peserta didik sekolah dasar. Menurut teori Jean Piaget, anak usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, sehingga mereka membutuhkan bantuan visual dan aktivitas nyata untuk memahami konsep abstrak (Ibda, 2015).

Salah satu platform digital berbasis web yang potensial untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran sekolah dasar adalah *Genially*. Pemanfaatan media interaktif berbasis *Genially* memungkinkan pendidik merancang bahan ajar visual yang dinamis, dilengkapi elemen animasi, tata letak menarik, serta tombol navigasi interaktif yang dapat menumbuhkan minat baca dan rasa ingin tahu peserta didik (Aprilia dkk., 2024). Keunggulan lain dari *Genially* adalah kemampuannya mengintegrasikan berbagai konten eksternal ke dalam satu halaman presentasi secara mulus.

Di sisi lain, proses evaluasi belajar juga perlu dirancang agar terasa menggembirakan (*joyful*). Integrasi permainan edukatif melalui *Wordwall* terbukti mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan aktif, dan pemahaman konsep peserta didik Pendidikan Pancasila lewat umpan balik skor secara langsung (Reinita & Sespen, 2024). Sejumlah penelitian juga menegaskan bahwa media interaktif berbasis permainan efektif menumbuhkan minat belajar serta kreativitas kognitif anak sekolah dasar (Novyanti & Winata, 2022).

Integrasi *Genially* sebagai wadah penyajian materi visual dan *Wordwall* sebagai sarana evaluasi berbasis permainan menghadirkan media pembelajaran satu pintu yang praktis digunakan tanpa perlu berpindah tautan. Inovasi ini selaras dengan prinsip pembelajaran mendalam yang bermakna (*meaningful*) dan menggembirakan (*joyful*) bagi peserta didik sekolah dasar. Sebagai luaran program magang kependidikan, dirancang media interaktif AKSI *(Ayo Kenali Hak dan Kewajiban di Sekolah*) untuk menjawab keterbatasan sumber belajar di kelas. Artikel ini bertujuan mendeskripsikan proses perancangan, fitur produk, serta implementasi media AKSI berbasis *Genially* terintegrasi *Wordwall* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV di SD Al Kautsar Temanggung.

RESEARCH METHOD

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif untuk mendeskripsikan proses perancangan, fitur produk, serta implementasi media interaktif AKSI (*Ayo Kenali Hak dan Kewajiban di Sekolah*) berbasis *Genially* terintegrasi *Wordwall*. Pendekatan ini dipilih karena penelitian berfokus pada pemaparan proses pengembangan media dan dinamika penerapannya secara alami di kelas selama kegiatan magang kependidikan. Penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2026/2027 di SD Al Kautsar Temanggung dengan subjek penelitian sebanyak 28 peserta didik kelas IV dan guru kelas IV sebagai guru pamong. Prosedur penyusunan dan penerapan media dilaksanakan melalui tiga tahapan, yaitu perencanaan (*planning*), perancangan (*designing*), serta implementasi dan refleksi (*implementation & reflection*). Tahap perencanaan diawali dengan observasi karakteristik peserta didik, ketersediaan fasilitas pendukung pembelajaran seperti PID (*Papan Interaktif Digital*) dan jaringan internet, serta identifikasi kebutuhan pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi hak dan kewajiban di sekolah. Selanjutnya, dirumuskan tujuan pembelajaran berdasarkan Capaian Pembelajaran Fase B dan disusun kerangka alur materi (*storyboard*).

Tahap perancangan (*designing*) dilakukan dengan menyusun materi visual, teks ringkas, ikon ilustrasi, dan navigasi interaktif menggunakan platform *Genially*. Selain itu, instrumen evaluasi dirancang dalam bentuk permainan edukatif menggunakan platform *Wordwall* dengan memilih template tipe *Match Up* (menjodohkan). Tautan penyematan (*embed code*) dari *Wordwall* kemudian diintegrasikan secara langsung ke dalam halaman evaluasi *Genially* sehingga seluruh rangkaian pembelajaran tersaji dalam satu media terpadu. Tahap berikutnya adalah implementasi dan refleksi (*implementation & reflection*), yaitu menerapkan media interaktif AKSI secara langsung dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SD Al Kautsar Temanggung selama kegiatan praktik mengajar magang. Setelah pelaksanaan pembelajaran, dilakukan refleksi kualitatif dengan

memperhatikan dinamika keaktifan dan keterlibatan peserta didik serta masukan dari guru pamong sebagai bahan evaluasi terhadap penggunaan media.

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik, yaitu observasi partisipatif, wawancara tidak terstruktur, dan dokumentasi. Observasi partisipatif dilakukan dengan menempatkan peneliti sebagai pelaksana pembelajaran sekaligus pengamat terhadap aktivitas, antusiasme, fokus perhatian, dan keterlibatan 28 peserta didik kelas IV dalam menggunakan media AKSI, mulai dari kegiatan pendahuluan hingga evaluasi. Wawancara tidak terstruktur dilaksanakan melalui diskusi reflektif dan tanya jawab terbuka dengan guru pamong setelah pembelajaran untuk memperoleh informasi mengenai kesesuaian materi dengan kurikulum, tampilan visual, kemudahan pengoperasian media, serta respons belajar peserta didik. Sementara itu, dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan bukti pendukung berupa tangkapan layar (*screenshot*) setiap halaman antarmuka media AKSI pada platform *Genially* dan *Wordwall*, modul ajar, serta foto pelaksanaan pembelajaran di kelas.

RESULT AND DISCUSSION

Result

1. Proses Perancangan Media Interaktif AKSI

Perancangan media pembelajaran AKSI (*Ayo Kenali Hak dan Kewajiban di Sekolah*) berangkat dari identifikasi permasalahan di kelas IV SD Al Kautsar Temanggung, di mana pembelajaran Pendidikan Pancasila masih bertumpu pada buku paket sehingga peserta didik kurang mendapatkan pengalaman belajar visual yang menarik. Proses perancangan dilakukan melalui beberapa langkah teknis yang terstruktur.

Langkah pertama adalah penyusunan konsep materi dan *storyboard*. Materi disederhanakan menjadi poin-poin inti yang mudah dipahami oleh peserta didik usia 9–10 tahun, dengan bahasa yang komunikatif dan contoh peristiwa yang benar-benar mereka alami di sekolah. Penamaan akronim AKSI (*Ayo Kenali Hak dan Kewajiban di Sekolah*) dipilih untuk membangun kesan positif, mengajak peserta didik berperan aktif, serta memudahkan mereka mengingat topik pembelajaran.

Langkah kedua adalah pembuatan antarmuka media menggunakan platform Genially yang dapat diakses secara daring melalui tautan https://genially.com. Pada tahap ini, perancang memilih palet warna cerah yang ramah anak, jenis huruf (*font*) yang tegas dan mudah dibaca dari jarak jauh saat diproyeksikan di depan kelas, serta elemen grafis pendukung bertema lingkungan sekolah. Setiap halaman disusun secara berurutan dengan tombol navigasi yang jelas agar alur penyajian materi berjalan sistematis.

Langkah ketiga adalah perancangan kuis interaktif dan integrasi platform. Untuk menghindari evaluasi konvensional berupa soal tertulis yang membosankan, perancang membuat permainan edukatif di platform *Wordwall* menggunakan template *Match Up* (Menjodohkan). Di dalam kuis ini disusun sejumlah pernyataan contoh perilaku sehari-hari di sekolah untuk dijodohkan dengan pasangan kategori Hak atau Kewajiban. Setelah permainan selesai dibuat di *Wordwall*, kode penyematan (HTML *embed code*) disalin dan disematkan langsung ke dalam halaman evaluasi di *Genially*. Integrasi dua platform ini menghasilkan media pembelajaran satu pintu yang praktis sehingga guru tidak perlu menutup layar presentasi atau membuka tab peramban baru saat beralih dari sesi penyampaian materi ke sesi permainan evaluasi.

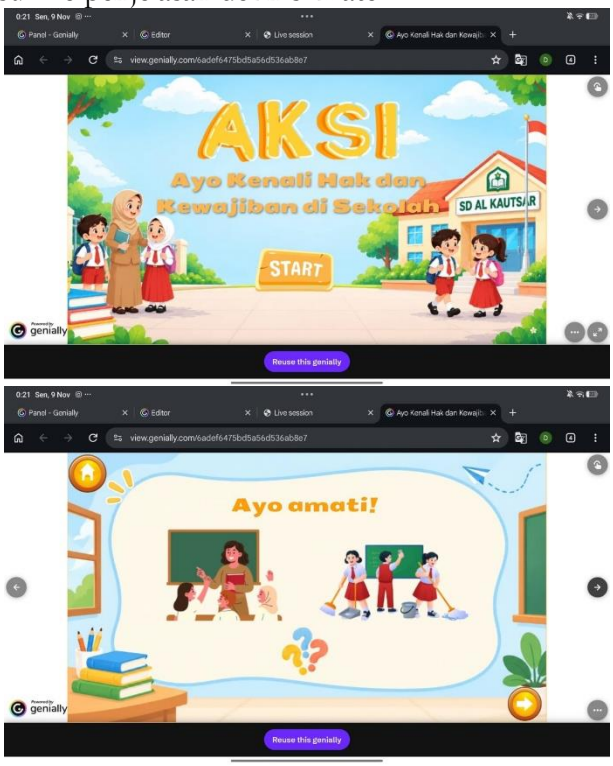
2. Deskripsi Fitur dan Tampilan Produk AKSI

Media interaktif AKSI memiliki struktur konten yang terorganisasi secara runtut dari tahap orientasi hingga penutup. Adapun rincian fitur dan tampilan setiap bagian pada media AKSI adalah sebagai berikut:

a. Halaman Sampul dan Pemantik Belajar (*Ayo Amati!*)

Halaman pertama menampilkan judul besar *"Ayo Kenali Hak dan Kewajiban di Sekolah"* dengan ilustrasi latar bernuansa edukatif. Setelah memasuki media, peserta didik langsung disambut dengan bagian pemantik bertajuk *Ayo Amati!*. Bagian ini berfungsi sebagai apersepsi untuk

memancing rasa ingin tahu peserta didik agar mengamati berbagai aktivitas dan aturan yang berlaku di lingkungan sekolah sebelum masuk ke penjelasan definisi materi.



Gambar 1. Tampilan Halaman Utama dan Pemantik *Ayo Amati!* Media AKSI

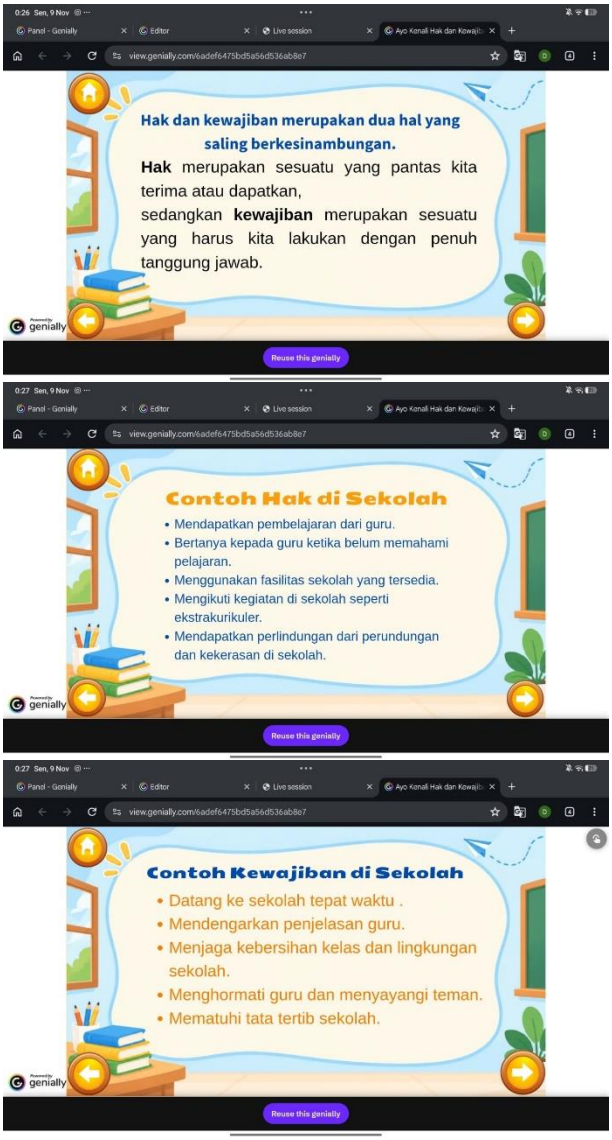
b. Halaman Konsep Dasar Hak dan Kewajiban

Pada bagian ini disajikan penjelasan konseptual mengenai pengertian hak dan kewajiban serta hubungan timbal balik di antara keduanya. Materi menekankan bahwa hak dan kewajiban merupakan dua hal yang saling berkesinambungan. Hak didefinisikan sebagai sesuatu yang pantas diterima atau didapatkan oleh setiap warga sekolah, sedangkan kewajiban didefinisikan sebagai sesuatu yang harus dilakukan dengan penuh rasa tanggung jawab. Penyajian definisi dibuat singkat agar tidak membebani memori kerja peserta didik sekolah dasar.

c. Halaman Contoh Hak dan Kewajiban di Sekolah

Untuk mengonkretkan konsep yang telah dijelaskan, media AKSI menyajikan masing-masing lima contoh nyata hak dan kewajiban peserta didik di sekolah yang ditampilkan secara terpisah dan terstruktur:

1) Contoh Hak di Sekolah: mencakup (a) mendapatkan pembelajaran dan bimbingan dari guru, (b) bertanya kepada guru ketika belum memahami materi pelajaran, (c) menggunakan fasilitas sekolah yang tersedia untuk mendukung kegiatan belajar, (d) mengikuti kegiatan pengembangan diri di sekolah seperti ekstrakurikuler, serta (e) mendapatkan perlindungan dari segala bentuk perundungan (*bullying*) dan kekerasan di sekolah.
2) Contoh Kewajiban di Sekolah: meliputi (a) datang ke sekolah tepat waktu sesuai jadwal, (b) mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru saat pembelajaran berlangsung, (c) menjaga kebersihan ruang kelas dan lingkungan sekolah, (d) menghormati guru serta menyayangi sesama teman, dan (e) mematuhi seluruh tata tertib yang berlaku di sekolah.



Gambar 2. Tampilan Penyajian Konsep dan Contoh Hak serta Kewajiban di Sekolah

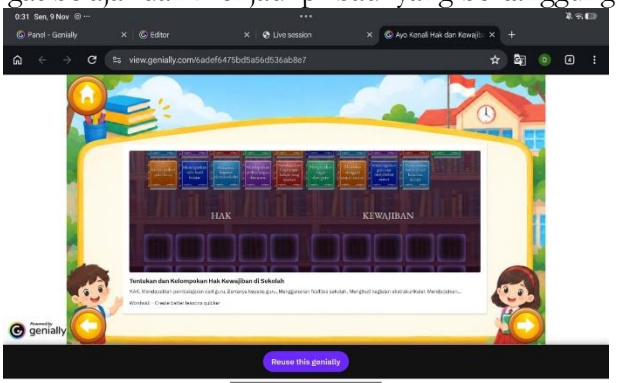
d. Halaman Manfaat Pelaksanaan Hak dan Kewajiban

Bagian ini menguraikan sepuluh manfaat positif yang akan dirasakan apabila hak dan kewajiban dijalankan secara selaras di sekolah. Manfaat tersebut meliputi: peserta didik memperoleh ilmu dan memahami materi pembelajaran dengan baik; peserta didik berani mengklarifikasi materi yang belum dipahami; terciptanya kerukunan, sikap saling menghargai, dan menyayangi antarwarga sekolah; kegiatan belajar di sekolah berjalan tertib, aman, dan kondusif; pemanfaatan fasilitas sekolah secara optimal; timbulnya rasa aman dan nyaman selama berada di sekolah; terjalinnya sikap saling menghormati antara peserta didik dan guru; berkembangnya bakat, minat, dan kemampuan peserta didik; kondisi ruang kelas yang bersih dan nyaman untuk belajar; serta terbentuknya sikap disiplin sehingga peserta didik tidak tertinggal pembelajaran.

e. Halaman Evaluasi Terintegrasi (*Wordwall Match Up*) dan Penutup

Sebagai puncak kegiatan interaktif, media AKSI menghadirkan halaman evaluasi berupa permainan menjodohkan (*Match Up)* dari *Wordwall* yang tertanam langsung di dalam *Genially*. Peserta didik diminta menarik dan mencocokkan kartu pernyataan contoh perilaku ke pasangan kotak konsep hak atau kewajiban yang sesuai. Setelah seluruh kartu dijodohkan, tombol Submit Answers akan menampilkan koreksi benar-salah secara langsung beserta skor dan waktu

pengerjaan. Pada bagian paling akhir ditutup dengan pesan motivasi yang mengajak peserta didik untuk terus bersemangat belajar dan menjadi pribadi yang bertanggung jawab.



Gambar 3. Tampilan Evaluasi Interaktif Wordwall Match Up di dalam Genially

3. Implementasi dan Refleksi Pembelajaran di Kelas IV

Implementasi media interaktif AKSI dilaksanakan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SD Al Kautsar Temanggung yang diikuti oleh 28 peserta didik. Perangkat yang digunakan meliputi PID (*Papan Interaktif Digital*) yang terhubung dengan jaringan internet di depan kelas agar tampilan visual media dapat dilihat dengan jelas oleh seluruh peserta didik dari berbagai sudut ruangan.

Pelaksanaan pembelajaran dibagi ke dalam tiga fase kegiatan utama. Pada fase pendahuluan, guru menayangkan halaman sampul media AKSI dan mengajak 28 peserta didik mencermati bagian *Ayo Amati!*. Berbeda dengan pertemuan sebelumnya yang hanya membuka buku paket, tampilan visual yang cerah langsung menarik perhatian seluruh peserta didik. Mereka tampak antusias merespons pertanyaan pemantik guru mengenai kebiasaan sehari-hari mereka saat berada di sekolah. Pada fase kegiatan inti, guru memandu peserta didik menelusuri halaman konsep dasar, contoh hak, contoh kewajiban, hingga manfaat pelaksanaannya. Poin-poin materi yang disajikan secara ringkas dengan dukungan visual membuat suasana kelas lebih komunikatif. Peserta didik tidak hanya membaca teks di layar, tetapi aktif mengaitkan setiap poin contoh dengan pengalaman nyata mereka, seperti hak menggunakan perpustakaan atau fasilitas kelas serta kewajiban melaksanakan piket kebersihan.

Puncak keterlibatan aktif peserta didik terjadi pada fase evaluasi dan penguatan saat memasuki halaman *Wordwall Match Up*. Mekanisme permainan menjodohkan (*drag-and-drop*) menciptakan suasana belajar yang kompetitif namun menyenangkan. Sebanyak 28 peserta didik berebut mengacungkan tangan untuk mendapatkan giliran maju ke depan kelas mengoperasikan PID (*Papan Interaktif Digital*) dan menjodohkan pernyataan perilaku dengan kategori hak atau kewajiban. Peserta didik lain yang duduk di bangku turut aktif berdiskusi dan memberikan dukungan kepada temannya yang sedang maju. Ringkasan perubahan perilaku belajar peserta didik berdasarkan hasil observasi partisipatif disajikan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Perbandingan Dinamika Pembelajaran Sebelum dan Sesudah Penerapan Media AKSI di Kelas IV SD Al Kautsar Temanggung

Aspek Pengamatan	Sebelum Penerapan (Berbasis Buku Paket)	Sesudah Penerapan (Media Interaktif AKSI)
Fokus Perhatian	Sebagian peserta didik cepat bosan dan kurang memperhatikan penjelasan satu arah.	Seluruh 28 peserta didik fokus memperhatikan tayangan visual di layar PID (*Papan Interaktif Digital*).
Partisipasi Aktif	Interaksi tanya jawab didominasi oleh beberapa peserta didik tertentu saja.	Peserta didik antusias berdiskusi dan berebut giliran maju mencoba kuis M*atch Up*.

Pemahaman Konsep	Peserta didik masih sering tertukar dalam membedakan contoh hak dan kewajiban.	Peserta didik mampu mengklasifikasikan contoh hak dan kewajiban dengan lebih tepat.
Suasana Evaluasi	Pengerjaan soal latihan di buku terasa monoton dan menegangkan.	Evaluasi melalui *Wordwall Match Up* berlangsung interaktif, menyenangkan, dan mendapat umpan balik instan



Gambar 4. Dokumentasi Penerapan Media Interaktif AKSI di Kelas IV SD Al Kautsar Temanggung

Temuan observasi di atas sejalan dengan penelitian Sari & Yarza (2021), Elhefni & Al Ihwanah (2023), serta Nababan dkk. (2025) yang menyatakan bahwa pemanfaatan *Wordwall* sebagai media evaluasi mampu menciptakan iklim belajar yang menyenangkan, meningkatkan motivasi, serta memperkuat pemahaman konsep peserta didik sekolah dasar. Visualisasi yang disajikan *Genially* juga terbukti mendukung karakteristik kognitif operasional konkret peserta didik kelas IV sebagaimana dikemukakan oleh Aprilia dkk. (2024).

Berdasarkan hasil wawancara tidak terstruktur dengan guru pamong kelas IV SD Al Kautsar Temanggung setelah pembelajaran selesai, diperoleh tanggapan yang sangat positif. Guru pamong menyampaikan bahwa media interaktif AKSI memberikan warna baru dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV. Menurut guru pamong, penyusunan materi sudah sangat sesuai dengan Capaian Pembelajaran Kurikulum Merdeka, bahasanya mudah dipahami anak SD, dan integrasi antara *Genially* serta *Wordwall* sangat praktis digunakan dalam satu tautan tanpa membuang waktu transisi di kelas.

Meskipun demikian, refleksi pelaksanaan pembelajaran juga mencatat beberapa kendala teknis yang perlu diperhatikan. Pertama, karena *Genially* dan *Wordwall* merupakan platform berbasis daring (*online*), kelancaran pengoperasian media sangat bergantung pada kestabilan koneksi internet di ruang kelas. Kedua, tingginya antusiasme 28 peserta didik untuk maju mencoba permainan *Wordwall Match Up* memerlukan manajemen kelas dan pengaturan giliran yang tegas dari guru agar suasana kelas tetap kondusif dan alokasi waktu pembelajaran tidak terlampaui.

CONCLUSION

Perancangan dan implementasi media pembelajaran interaktif AKSI (*Ayo Kenali Hak dan Kewajiban di Sekolah*) berbasis *Genially* yang terintegrasi dengan *Wordwall* tipe *Match Up* berhasil diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV di SD Al Kautsar Temanggung. Penyajian materi yang runtut mulai dari pemantik visual A*yo Amati!*, konsep dasar, contoh konkret hak dan kewajiban di sekolah, manfaat pelaksanaannya, hingga evaluasi permainan menjodohkan (*Match Up*) mampu mengatasi keterbatasan pembelajaran konvensional yang sebelumnya hanya bertumpu pada buku paket.

Penerapan media ini terbukti meningkatkan antusiasme, fokus perhatian, dan partisipasi aktif 28 peserta didik dalam membedakan hak dan kewajiban di lingkungan sekolah, serta mendapat apresiasi positif dari guru pamong karena kepraktisannya. Untuk implementasi selanjutnya, guru maupun mahasiswa magang disarankan menyiapkan koneksi internet cadangan (*tethering*) serta membagi peserta didik ke dalam kelompok kecil saat sesi permainan *Wordwall* agar seluruh peserta didik mendapatkan kesempatan berinteraksi secara merata dan tertib.

ACKNOWLEDGMENT

If needed, the author can add appreciation to this section.

REFERENCES

Aprilia, I. N., Sundari, F. S., & Wijaya, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Genially Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V di Sekolah Dasar Negeri Tajur 1 Bogor. Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan, 12(1).

Elhefni, E., & Al Ihwanah, A. (2023). Use of Word Wall Learning Media to Improve Learning Outcomes Indonesian Learning in Elementary Schools. AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan, 15(2), 1556–1562. DOI: 10.35445/alishlah.v15i2.1447.

Ibda, F. (2015). Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget. Intelektualita: Journal of Education Sciences and Teacher Training, 3(1), 27–38. DOI: 10.22373/ji.v3i1.197.

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Fase A–Fase F untuk SD/MI/Program Paket A. Jakarta: Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan (BSKAP).

Munawaroh, M., Sudrajat, S., Saepudin, S., Rinjani, N., & Hasanah, U. (2024). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Inovasi dan Teknologi Pendidikan, 3(2), 162–182. DOI: 10.46306/jurinotep.v3i2.93.

Nababan, K., dkk. (2025). Efektifitas Media Evaluasi Berbasis Wordwall pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila. JPLED: Jurnal Pendidikan Liberal dan Edukasi Dasar, 5(2), 409–414. DOI: 10.58737/jpled.v5i2.453.

Novyanti, D. I. H., & Winata, W. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Kreativitas Kognitif Anak. Jurnal Instruksional, 4(1), 27–33.

Reinita, R., & Sespen, A. P. (2024). Pengembangan Media Interaktif Wordwall pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Elemen NKRI Sekolah Dasar. Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru, 10(1), 534–538. DOI: 10.51169/ideguru.v10i1.1379.

Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz dan Wordwall pada Pembelajaran IPA bagi Guru-Guru SDIT Al-Kahfi. SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan, 4(2), 195–199.

Tueno, Y. R., Arifin, I. N., & Arif, R. M. (2024). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Project Based Learning Berbantuan Media Interaktif Berbasis Digital Genially Terhadap

Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA Kelas V SDN 13 Telaga Biru. Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri, 9.