

Analisis Penggunaan Media *Spin The Wheel Wordwall* dalam Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar

Eva Nur Hidayah^{*1}, An Najmun Nuri Rokhim², Dian Listia³, Oktana Wahyu Perdana⁴

¹²³Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi, Universitas Negeri Semarang

⁴Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Yogyakarta

E-mail: ^{*1}evanur@mail.unnes.ac.id, ²annajmunhuri@students.unnes.ac.id,

³listiadian08@students.unnes.ac.id, ⁴oktanaperdana@upy.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan media *Spin The Wheel* pada platform *Wordwall* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV SDN Gondoriyo, khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi aturan dan norma. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar yang disebabkan oleh dominannya metode pembelajaran konvensional dan kurangnya penggunaan media pembelajaran interaktif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Subjek penelitian terdiri dari guru, siswa, dan kepala sekolah. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan model interaktif yang mencakup reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *Spin The Wheel Wordwall* secara signifikan meningkatkan partisipasi dan kemampuan berpikir kritis siswa. Siswa lebih aktif dalam berdiskusi, menyampaikan pendapat, dan memberikan solusi terhadap kasus yang disajikan. Media ini juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, mendorong kolaborasi, serta memperkuat pemahaman terhadap norma sosial secara kontekstual. Penggunaan media ini menghadapi beberapa tantangan, seperti keterbatasan infrastruktur teknologi, kurangnya kompetensi guru dalam pengoperasian media digital, serta keterbatasan waktu dalam integrasi kurikulum. Namun, tantangan-tantangan tersebut dapat diatasi melalui strategi peningkatan fasilitas, pelatihan guru secara bertahap, serta pengelolaan waktu dan metode pembelajaran yang fleksibel.

Kata kunci: berpikir kritis, pendidikan Pancasila, media interaktif, Wordwall, Spin The Wheel

Abstract

This study aims to analyze the use of Spin The Wheel media on the Wordwall platform in improving the critical thinking skills of fourth-grade students of SDN Gondoriyo, especially in learning Pancasila Education on the material of rules and norms. The background of this study is the low critical thinking skills of elementary school students caused by the dominance of conventional learning methods and the lack of use of interactive learning media. This research used a qualitative approach with a descriptive method. The research subjects consisted of teachers, students, and principals. Data collection techniques were conducted through observation, interviews, and documentation. Data analysis used an interactive model that included data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results showed that Spin The Wheel Wordwall media significantly increased students' participation and critical thinking skills. Students are more active in discussing, expressing opinions, and providing solutions to the cases presented. This media also creates a fun learning atmosphere, encourages collaboration, and contextualizes understanding of social norms. The use of this media faces several challenges, such as limited technological infrastructure, a lack of teacher competence in operating digital media, and limited time for curriculum integration. However, these challenges can be overcome through strategies to improve facilities, gradual teacher training, and flexible management of time and learning methods.

Keywords: critical thinking, Pancasila education, interactive media, Wordwall, Spin The Wheel

PENDAHULUAN

Kemampuan berpikir kritis memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran di tingkat sekolah dasar, terutama dalam menjawab tantangan pendidikan abad ke-21 yang menuntut siswa untuk mampu menganalisis informasi, memecahkan masalah, serta membuat keputusan secara logis dan reflektif. Di usia sekolah dasar, siswa perlu dibiasakan menghadapi berbagai situasi yang kompleks dan tidak terduga, agar mereka terbentuk menjadi individu yang mampu berpikir mandiri dan menyikapi masalah secara kritis. Namun, fakta di lapangan menunjukkan bahwa kemampuan ini masih

tergolong rendah, khususnya karena keterbatasan kemampuan bernalar dan berbahasa yang dimiliki oleh siswa (Hayati & Setiawan, 2022).

Berbagai strategi pengajaran telah dianjurkan untuk mengatasi masalah ini, termasuk penggunaan demonstrasi, eksperimen interaktif, dan diskusi kelompok sebagai metode yang efektif dalam merangsang kemampuan berpikir kritis siswa (Sae & Radia, 2023; Azisah et al., 2023). Dukungan dari penelitian Ritonga dan Napitupulu (2024) menegaskan bahwa pembelajaran aktif memiliki pengaruh signifikan dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa jika dibandingkan dengan pendekatan konvensional. Hal ini menggarisbawahi pentingnya inovasi dalam metode pembelajaran yang mampu memberikan ruang bagi siswa untuk berekspressi, bertanya, berdiskusi, dan mengevaluasi informasi secara mandiri.

Berpikir kritis dapat didefinisikan sebagai proses berpikir yang masuk akal dan reflektif, dengan alasan yang kuat, dan diarahkan pada penetapan keputusan mengenai apa yang dipercayai atau dilakukan (Firdaus & Nisa, 2019). Dalam konteks Pendidikan Pancasila, kemampuan ini sangat esensial karena siswa dituntut untuk memahami, menerapkan, dan mengevaluasi nilai-nilai serta norma yang berlaku dalam kehidupan bermasyarakat. Namun, beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa sekolah dasar masih kesulitan menerapkan kemampuan berpikir kritis, terutama dalam pelajaran yang berkaitan dengan aturan dan norma sosial (Widura et al., 2021; Hayati & Setiawan, 2022). Kondisi ini diperburuk oleh penggunaan metode pembelajaran konvensional yang masih dominan di sekolah, yang kurang mendukung proses berpikir analitis dan reflektif yang dibutuhkan siswa untuk memahami realitas sosial secara mendalam.

Pembelajaran konvensional, yang cenderung bersifat satu arah dan berpusat pada guru (*teacher-centered*), menjadi hambatan utama dalam pengembangan kemampuan berpikir kritis siswa. Dalam model ini, guru mendominasi proses pembelajaran, sementara siswa cenderung menjadi penerima pasif informasi. Model ini membatasi peluang siswa untuk mengeksplorasi pemikiran mereka sendiri, mempertanyakan informasi, atau membangun argumentasi berdasarkan pemahaman pribadi. Konsekuensinya, siswa menjadi kurang mampu untuk menganalisis dan memecahkan masalah secara kritis (Wulandari et al., 2024). Maka dari itu, penguatan keterampilan berpikir kritis di jenjang sekolah dasar tidak hanya penting untuk prestasi akademik, tetapi juga sebagai bekal siswa menjadi individu yang siap menghadapi kompleksitas kehidupan sosial. Kurniawan et al. (2020) dan Syafitri et al. (2021) juga menekankan pentingnya membekali siswa dengan kemampuan berpikir analitis dan kreatif sebagai bagian dari pembangunan karakter bangsa.

Dalam konteks pendidikan dasar, materi mengenai aturan dan norma memiliki fungsi strategis dalam membentuk landasan moral dan sosial siswa. Melalui materi ini, siswa diajak memahami pentingnya norma dalam menjaga harmoni sosial serta bagaimana penerapan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Namun demikian, pemahaman mendalam terhadap nilai-nilai ini tidak akan optimal tanpa pendekatan pembelajaran yang mendukung pengembangan nalar kritis. Pembelajaran yang masih mengandalkan hafalan dan ceramah, meskipun informatif, dinilai kurang efektif karena tidak memberi ruang bagi siswa untuk berpikir reflektif dan kontekstual.

Hal ini juga tercermin di SDN Gondoriyo, di mana siswa kelas IV mengalami kesulitan dalam memahami materi aturan dan norma. Kesulitan ini tidak hanya berdampak pada pemahaman konseptual, tetapi juga menurunkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan persoalan sosial secara logis. Studi yang dilakukan oleh Antara dan Dewantara (2022) menunjukkan bahwa rendahnya keterampilan berpikir kritis berkaitan erat dengan minimnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan menarik. Sementara itu, penelitian Susilowati et al. (2022) serta Sugandi dan Faizah (2023) mengungkap bahwa penggunaan media digital dan visual seperti buku cerita bergambar serta aplikasi interaktif mampu merangsang minat belajar dan mendukung perkembangan berpikir kritis siswa secara signifikan. Dengan media yang tepat, siswa dapat mengakses pembelajaran secara lebih menyenangkan, aplikatif, dan bermakna.

Salah satu media yang mulai banyak digunakan untuk menjawab tantangan tersebut adalah platform *Wordwall*. Media interaktif ini dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang menarik dan dinamis, dengan mengedepankan keterlibatan aktif siswa dalam

setiap tahap pembelajaran (Hadi et al., 2024; Sinaga & Soesanto, 2022). Berbagai fitur dalam *Wordwall*, seperti kuis, teka-teki silang, dan roda putar, dapat dimanfaatkan untuk mengasah kemampuan berpikir kritis siswa melalui latihan-latihan yang menyenangkan. Sukma dan Handayani (2022) menyatakan bahwa *Wordwall* bukan hanya alat bantu pengajaran, tetapi juga berfungsi sebagai media yang mampu meningkatkan hasil belajar secara keseluruhan.

Salah satu fitur andalan dari *Wordwall* yang dinilai efektif dalam pembelajaran adalah *Spin the Wheel*. Fitur ini memungkinkan guru untuk merancang permainan berbasis roda putar yang berisi pertanyaan atau tantangan tertentu. Kegiatan ini menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*), yang tidak hanya meningkatkan antusiasme siswa, tetapi juga melatih mereka untuk berpikir secara cepat, logis, dan kritis (Buckley & Doyle, 2016). Siswa didorong untuk terlibat dalam diskusi, membuat keputusan, dan mempertimbangkan berbagai alternatif jawaban, yang secara tidak langsung membentuk kebiasaan berpikir reflektif.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan media *Spin the Wheel* pada platform *Wordwall* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV SDN Gondoriyo, khususnya pada materi aturan dan norma dalam Pendidikan Pancasila. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan bukti secara empiris mengenai dampak positif media pembelajaran interaktif terhadap pengembangan keterampilan berpikir kritis siswa sekolah dasar. Selain itu, hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi rujukan bagi pendidik dan pengembang media untuk menciptakan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan relevan dengan kebutuhan peserta didik masa kini.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif guna menggambarkan dan memahami secara mendalam pemanfaatan media *Spin the Wheel* yang tersedia di platform *Wordwall* dalam upaya meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV di SDN Gondoriyo, khususnya dalam pembelajaran mengenai aturan dan norma. Fokus penelitian mencakup keterlibatan guru, peserta didik, dan kepala sekolah sebagai subjek utama. Untuk memperoleh data yang relevan, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data berupa wawancara mendalam, observasi langsung, serta pengumpulan dokumen terkait. Instrumen yang digunakan dalam proses ini mencakup panduan wawancara, catatan hasil pengamatan di lapangan, serta lembar observasi. Keabsahan data yang diperoleh diperkuat melalui proses triangulasi, baik dari segi sumber informasi (informan, kejadian, dokumen) maupun dari sisi teknik (wawancara, observasi, dokumentasi). Data yang telah dikumpulkan dianalisis dengan menggunakan model analisis interaktif yang terdiri dari empat tahapan utama, yaitu pengumpulan data, reduksi informasi, penyajian hasil, dan penyimpulan berdasarkan fakta yang ditemukan selama proses penelitian berlangsung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan pengumpulan data dan uji keabsahan data yang dilakukan di lapangan, berikut merupakan hasil dan pembahasan dalam penelitian ini.

Implementasi Media *Spin The Wheel Wordwall*

Media *Spin The Wheel Wordwall* dipilih karena kemampuannya menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, sekaligus efektif dalam mendorong siswa untuk menganalisis, mengevaluasi, dan mengambil keputusan secara kritis. Dalam penerapannya di kelas IV SDN Gondoriyo, roda putar digital ini dirancang dengan berbagai segmen yang berisi pertanyaan berbasis kasus, situasi nyata, atau pernyataan yang berkaitan dengan aturan dan norma. Setiap siswa yang memutar roda akan dihadapkan pada tantangan untuk menjelaskan makna, menilai relevansi, atau menawarkan solusi terhadap permasalahan yang muncul. Aktivitas ini secara langsung merangsang siswa untuk berpikir kritis, terutama dalam mengaitkan materi dengan pengalaman hidup sehari-hari.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif seperti *Spin The Wheel Wordwall* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila memberikan dampak

signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa. Di SDN Gondoriyo, media ini membantu siswa memahami konsep aturan dan norma secara lebih mendalam, tidak hanya dari sisi teoritis, tetapi juga dari sudut pandang praktis. Pembelajaran yang sebelumnya cenderung pasif berubah menjadi lebih aktif karena siswa secara langsung terlibat dalam memilih pertanyaan, menjawab tantangan, serta berdiskusi tentang solusi atas kasus yang mereka hadapi. Seperti dijelaskan oleh Ferlina dan Fratiwi (2024), penggunaan media interaktif terbukti meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, yang pada akhirnya memperkuat perhatian mereka terhadap materi dan mendorong partisipasi yang lebih tinggi dalam proses pembelajaran.

Lebih lanjut, media ini sangat cocok diintegrasikan dengan pendekatan *Problem Based Learning* (PBL). Dalam skenario ini, siswa menghadapi situasi nyata yang menuntut pemecahan masalah secara kolaboratif. Setelah memutar roda dan menerima pertanyaan, siswa berdiskusi dalam kelompok kecil untuk merumuskan jawaban atau solusi berdasarkan nilai-nilai yang diajarkan. Pendekatan ini tidak hanya memperkaya proses pembelajaran, tetapi juga mengasah keterampilan analitis dan komunikasi mereka. Adriannuh et al. (2023) menegaskan bahwa integrasi PBL dengan media pembelajaran inovatif dapat meningkatkan motivasi serta capaian belajar siswa secara keseluruhan.

Implementasi *Spin The Wheel* juga berhasil mendorong siswa untuk lebih aktif bertanya, berdiskusi, dan menyampaikan pendapat, baik dalam kelompok maupun di hadapan kelas. Aktivitas ini turut mengembangkan kemampuan kolaborasi dan komunikasi siswa, yang merupakan bagian dari kompetensi abad ke-21. Fitrianingrum dan Irianto (2024) menekankan bahwa model pembelajaran yang interaktif sangat efektif dalam membangun keterampilan sosial sekaligus kemampuan berpikir kritis siswa. Dengan demikian, media ini tidak hanya menasar pencapaian kognitif, tetapi juga berkontribusi pada perkembangan afektif dan sosial peserta didik.

Dari sisi evaluasi, *Spin The Wheel Wordwall* berfungsi sebagai alat penilaian formatif yang menyenangkan dan tidak menakutkan bagi siswa. Setiap pertanyaan yang dijawab menjadi umpan balik langsung atas pemahaman siswa terhadap materi. Hal ini memberi ruang bagi siswa untuk merefleksikan proses berpikir mereka serta memperbaiki pemahaman terhadap konsep yang belum dikuasai. Guru pun dapat memantau perkembangan siswa dengan lebih mudah dan obyektif, karena keterlibatan siswa dapat diamati secara nyata selama aktivitas berlangsung.

Kehadiran media ini di kelas juga berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang lebih hidup dan kondusif. Antusiasme siswa meningkat secara signifikan, ditandai dengan tingginya partisipasi mereka dalam menjawab pertanyaan dan berdiskusi. Banyak siswa yang sebelumnya pasif mulai menunjukkan keberanian dalam mengemukakan pendapat dan mengkritisi pandangan temannya secara sopan dan argumentatif. Dengan begitu, pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menyentuh ranah berpikir tingkat tinggi.

Berdasarkan data hasil implementasi, diketahui bahwa jumlah siswa yang aktif dan kritis meningkat secara drastis. Sebelum penggunaan media *Spin The Wheel Wordwall*, hanya 4 siswa yang mampu berargumen dan memberikan solusi terhadap pelanggaran aturan dan norma. Namun setelah penerapan media ini, jumlahnya melonjak menjadi 18 siswa. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis permainan tidak hanya menarik minat siswa, tetapi juga efektif dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis mereka secara nyata. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Destrivo et al. (2023), yang menyatakan bahwa penggunaan media *Wordwall* dapat mengubah sikap siswa terhadap pembelajaran menjadi lebih positif dan proaktif.

Media *Spin The Wheel Wordwall* juga mendukung pembelajaran berbasis pemecahan masalah sederhana dan konkret. Pertanyaan yang diberikan bervariasi dalam tingkat kesulitan, disesuaikan dengan kemampuan dan karakteristik siswa, sehingga semua siswa, dari berbagai level kemampuan, dapat ikut berpartisipasi aktif. Guru pun lebih mudah menyampaikan materi abstrak dengan pendekatan yang lebih kontekstual dan aplikatif, sehingga pemahaman siswa terhadap aturan dan norma menjadi lebih kuat. Menurut Yuniarti et al. (2023), media pembelajaran yang menarik dan kreatif secara langsung berdampak pada peningkatan pemahaman dan prestasi siswa.

Penggunaan media *Spin The Wheel Wordwall* di SDN Gondoriyo memberikan kontribusi yang sangat positif terhadap kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila. Tidak hanya meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa, media ini juga memperkuat kemampuan berpikir kritis, komunikasi, dan kerja sama mereka. Dengan desain yang adaptif dan pendekatan yang menyenangkan, media ini menjadi solusi inovatif dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna, kontekstual, dan relevan dengan tuntutan pendidikan masa kini.

Dampak Implementasi Media *Spin The Wheel Wordwall*

Implementasi media *Spin The Wheel* pada platform *Wordwall* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di SDN Gondoriyo menunjukkan hasil yang sangat positif terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa, khususnya dalam memahami materi aturan dan norma. Media ini dirancang secara interaktif untuk menciptakan suasana belajar yang menarik, dinamis, dan partisipatif, yang sangat berperan dalam mengaktifkan keterlibatan siswa secara intelektual dan emosional. Sebagaimana dijelaskan oleh Iasha et al. (2018), media pembelajaran yang bersifat interaktif berkontribusi secara signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa karena mampu mendorong mereka untuk lebih fokus, berpikir mendalam, dan memahami materi secara kontekstual.

Media *Spin The Wheel* menyediakan skenario yang menantang yang memaksa siswa untuk berpikir, menganalisis, dan mengevaluasi. Dalam kegiatan pembelajaran, siswa tidak hanya diminta untuk menghafal konsep aturan dan norma, tetapi juga ditantang untuk mengkaji penerapannya dari berbagai sudut pandang. Mereka didorong untuk menyampaikan opini, berdebat dengan argumentasi logis, dan menilai implikasi sosial dari pelanggaran terhadap norma. Proses ini secara langsung melatih kemampuan berpikir kritis, sebuah keterampilan penting dalam kurikulum abad ke-21, yang menuntut siswa mampu menyusun gagasan yang rasional, solutif, dan kontekstual terhadap persoalan sosial yang mereka hadapi.

Lebih lanjut, aktivitas pembelajaran dengan *Spin The Wheel Wordwall* memadukan unsur permainan dengan konten edukatif. Elemen permainan ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kompetitif, dan penuh tantangan. Ketika roda diputar, siswa termotivasi untuk menjawab pertanyaan dengan cepat dan tepat, yang sekaligus melatih daya nalar dan ketepatan berpikir mereka. Kegiatan ini mendorong siswa untuk belajar secara mandiri, karena mereka merasa tertantang untuk memahami materi lebih baik demi dapat memberikan jawaban yang sesuai. Dalam hal ini, guru juga berperan penting sebagai fasilitator, yang tidak hanya memandu permainan tetapi juga menggunakan media ini sebagai alat evaluasi formatif untuk mengukur pemahaman siswa terhadap konsep yang telah diajarkan.

Salah satu kekuatan media ini adalah fleksibilitasnya dalam penyesuaian materi. Guru dapat menyusun berbagai jenis soal, mulai dari pilihan ganda, isian, hingga soal berbasis kasus yang dapat disesuaikan dengan tingkat kemampuan dan karakteristik siswa. Hal ini menjadikan pembelajaran lebih personal, kontekstual, dan inklusif. Media ini juga memberikan kesempatan kepada siswa yang biasanya kurang aktif di kelas untuk ikut terlibat karena pendekatannya yang menyenangkan dan tidak menakutkan. Bahkan siswa dengan kemampuan akademik rendah pun menunjukkan peningkatan keterlibatan, karena mereka dapat belajar sambil bermain, tanpa tekanan ujian konvensional.

Selain mendukung pemahaman konseptual, media *Spin The Wheel Wordwall* juga memberikan ruang untuk pembelajaran yang berorientasi pada praktik nyata. Misalnya, siswa diajak untuk menjawab pertanyaan seperti “Apa yang kamu lakukan jika melihat teman melanggar aturan di kelas?” atau “Mengapa kita harus mengantri di tempat umum?” Pertanyaan-pertanyaan ini membawa siswa untuk merefleksikan pengalaman pribadi mereka, mengaitkan teori dengan kenyataan, serta mengevaluasi perilaku sosial berdasarkan nilai-nilai yang dipelajari. Iasha et al. (2018) menegaskan bahwa pendekatan ini tidak hanya meningkatkan pemahaman, tetapi juga memperkuat penanaman nilai karakter melalui pembelajaran bermakna.

Salah satu manfaat besar lainnya dari penggunaan *Spin The Wheel* adalah mendorong diskusi kelompok dan interaksi sosial antar siswa. Ketika digunakan dalam sesi diskusi kelompok, siswa dapat bertukar pikiran, mempertimbangkan berbagai pendapat, dan

membangun kesimpulan bersama. Situasi ini tidak hanya memperluas wawasan mereka, tetapi juga menumbuhkan sikap toleransi, empati, dan kerjasama yang merupakan nilai-nilai inti dalam Pendidikan Pancasila. Interaksi ini memicu siswa untuk berpikir secara kolektif dan mempertimbangkan berbagai perspektif, yang merupakan bagian dari proses berpikir kritis yang matang. Penelitian oleh Oktaviani et al. (2024) menegaskan bahwa pembelajaran aktif seperti ini berperan penting dalam meningkatkan keterampilan kognitif siswa sekaligus membangun karakter melalui partisipasi aktif dan komunikasi sosial.

Kemampuan untuk mengulang materi yang belum dipahami juga menjadi kelebihan dari media ini. Melalui fitur permainan yang dapat digunakan berulang kali, siswa diberi kesempatan untuk belajar dengan ritme mereka sendiri, mengulang konsep yang belum dipahami, dan memperkuat materi yang sudah dikuasai. Guru dapat menggunakan data hasil permainan sebagai bahan refleksi untuk mengidentifikasi topik mana yang perlu diulang atau diperkuat. Dengan demikian, proses evaluasi menjadi lebih akurat dan berbasis bukti, serta mendukung pendekatan pembelajaran yang diferensiatif.

Integrasi teknologi digital dalam bentuk media interaktif seperti *Spin The Wheel Wordwall* juga membekali siswa dengan keterampilan digital yang semakin relevan di era modern. Mereka tidak hanya belajar tentang materi Pendidikan Pancasila, tetapi juga terbiasa menggunakan perangkat teknologi secara produktif dan bertanggung jawab. Ini adalah bentuk literasi digital yang selaras dengan arah pendidikan nasional untuk menyiapkan generasi yang cakap dalam berpikir, bertindak, dan berinovasi dalam kehidupan digital saat ini.

Hasil implementasi media *Spin The Wheel Wordwall* di SDN Gondoriyo menunjukkan bahwa media ini tidak hanya mendukung peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa, tetapi juga memperkaya proses pembelajaran menjadi lebih aktif, inklusif, dan bermakna. Dengan strategi yang tepat dan keterlibatan guru yang optimal, media ini dapat menjadi salah satu inovasi pembelajaran yang menjawab tantangan pendidikan masa kini.

Penerapan media *Spin The Wheel* melalui platform *Wordwall* dalam pembelajaran di SDN Gondoriyo memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu belajar yang menarik, tetapi juga sebagai metode evaluasi alternatif yang inovatif. Dengan pendekatan gamifikasi yang diterapkan melalui fitur roda putar interaktif, proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, menantang, dan jauh dari kesan monoton yang sering melekat dalam evaluasi konvensional.

Keunggulan utama dari metode ini terletak pada kemampuannya untuk mereduksi ketegangan saat penilaian berlangsung. Banyak siswa yang merasa tertekan ketika menghadapi tes atau ujian tertulis tradisional. Namun, dengan *Spin The Wheel*, penilaian dilakukan secara tidak langsung melalui permainan, yang pada akhirnya mendorong partisipasi aktif tanpa menciptakan tekanan psikologis berlebih. Hasil pengamatan guru menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih berani mengungkapkan pendapat, menjawab pertanyaan, dan berdiskusi dalam suasana yang lebih rileks namun tetap fokus. Hal ini sejalan dengan temuan Sarkadi et al. (2022), yang menyatakan bahwa pendekatan berbasis permainan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses evaluasi serta mengurangi beban mental yang biasa muncul selama penilaian.

Lebih dari sekadar alat evaluasi, *Spin The Wheel* juga berperan dalam menanamkan nilai-nilai karakter secara kontekstual. Melalui skenario pertanyaan yang dirancang berdasarkan situasi nyata di masyarakat, siswa diajak untuk merefleksikan pentingnya norma dan aturan yang berlaku di lingkungan mereka. Setiap segmen roda yang berhenti pada sebuah topik, seperti tata krama di sekolah, etika dalam keluarga, atau peraturan lalu lintas, menjadi pemicu diskusi yang bermakna. Diskusi ini tidak hanya mengembangkan aspek kognitif, tetapi juga afektif, di mana siswa belajar memahami dan menghargai nilai-nilai moral yang menjadi pilar dalam kehidupan bermasyarakat.

Menurut penelitian Sarkadi et al. (2022), penggunaan media interaktif seperti ini juga efektif dalam mengintegrasikan pendidikan karakter, khususnya nilai-nilai Pancasila, ke dalam proses pembelajaran. Di dalam *Spin The Wheel*, guru dapat menyisipkan nilai-nilai seperti gotong royong, keadilan sosial, tanggung jawab, dan toleransi dalam bentuk studi kasus atau dilema sosial. Siswa kemudian diminta memberikan pendapat atau solusi dari

sudut pandang yang mencerminkan pemahaman mereka terhadap nilai-nilai tersebut. Pendekatan ini menumbuhkan kesadaran kritis siswa akan pentingnya menerapkan prinsip-prinsip Pancasila dalam kehidupan nyata, sekaligus memperkuat identitas nasional mereka sejak usia dini.

Namun demikian, efektivitas penggunaan media ini sangat bergantung pada kesiapan guru dalam mengelola pembelajaran. Guru tidak hanya berperan sebagai fasilitator yang mengatur jalannya permainan, tetapi juga sebagai pemandu diskusi yang mampu menggali pemikiran kritis dari siswa. Diperlukan pedoman pembelajaran yang jelas agar setiap pertanyaan atau skenario dalam permainan tidak sekadar dijawab secara spontan, tetapi diproses secara reflektif dan analitis oleh siswa. Seperti yang dikemukakan oleh Wasino et al. (2019), penguatan kemampuan berpikir kritis melalui pendidikan nilai harus dilakukan dengan mendorong siswa untuk menganalisis, mengevaluasi, dan mengambil keputusan berdasarkan pertimbangan etis dan rasional.

Dalam konteks pembelajaran di SDN Gondoriyo, guru telah merancang materi pada *Spin The Wheel* berdasarkan kebutuhan siswa serta konteks sosial mereka. Hal ini penting agar siswa dapat mengaitkan konsep-konsep yang diajarkan dengan pengalaman sehari-hari. Ketika siswa mampu melihat relevansi antara materi dan dunia nyata, pemahaman mereka menjadi lebih mendalam, dan proses pembelajaran pun menjadi lebih bermakna.

Tantangan dan Solusi Penggunaan Media *Spin The Wheel Wordwall*

Penggunaan media *Spin The Wheel Wordwall* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi aturan dan norma, telah memberikan dampak positif dalam meningkatkan partisipasi dan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV di SDN Gondoriyo. Namun, di balik keberhasilan tersebut, penerapan media ini juga menghadapi sejumlah tantangan nyata yang perlu diatasi agar manfaatnya dapat dirasakan secara menyeluruh dan berkelanjutan.

Salah satu tantangan utama adalah keterbatasan akses teknologi. Untuk dapat menggunakan *Spin The Wheel* yang berbasis platform digital Wordwall, sekolah perlu memiliki perangkat keras seperti komputer, laptop, atau tablet serta koneksi internet yang memadai. Kondisi ideal ini belum sepenuhnya dimiliki oleh semua sekolah dasar, termasuk SDN Gondoriyo. Banyak siswa yang belum memiliki perangkat pribadi, dan ketersediaan perangkat di sekolah pun terbatas. Selain itu, kualitas jaringan internet yang tidak stabil juga menjadi kendala yang cukup menghambat kelancaran proses pembelajaran berbasis digital. Seperti yang dijelaskan oleh Yusuf et al. (2023), tanpa dukungan infrastruktur teknologi yang memadai, pemanfaatan media pembelajaran interaktif tidak akan berjalan optimal dan justru bisa menambah beban bagi guru dan siswa.

Tantangan kedua berkaitan dengan kompetensi guru dalam teknologi. Tidak semua guru memiliki latar belakang atau pengalaman yang cukup dalam menggunakan media digital untuk pembelajaran. Beberapa guru di SDN Gondoriyo mengalami kesulitan dalam mengoperasikan aplikasi *Spin The Wheel* secara efektif karena keterbatasan pengetahuan teknis. Hal ini berimplikasi langsung terhadap kualitas penyampaian materi dan keefektifan media tersebut dalam menumbuhkan kemampuan berpikir kritis siswa. Susilo & Mustofa (2024) menyebutkan bahwa guru yang tidak dibekali dengan pelatihan yang memadai cenderung menggunakan media digital secara dangkal, hanya sebagai variasi tampilan, bukan sebagai alat pedagogis yang strategis. Padahal, jika guru memiliki keterampilan teknologi yang baik, mereka akan mampu merancang soal dan aktivitas yang lebih kompleks, yang tidak hanya menguji ingatan, tetapi juga mendorong siswa untuk menganalisis, mengevaluasi, bahkan membangun argumen logis secara mandiri.

Tantangan ketiga adalah terbatasnya waktu dalam kurikulum. Kurikulum yang padat membuat guru harus membagi waktu secara efisien untuk menyelesaikan seluruh kompetensi dasar yang telah ditetapkan. Integrasi media interaktif seperti *Spin The Wheel* membutuhkan waktu persiapan tambahan, baik dari sisi teknis maupun pedagogis. Proses pembelajaran juga dapat memakan waktu lebih lama dibandingkan metode ceramah tradisional, karena siswa memerlukan waktu untuk memahami sistem permainan, membaca soal, berdiskusi, dan menyampaikan pendapat. Tanjung & Sebayang (2023) menekankan bahwa siswa membutuhkan masa adaptasi terhadap model pembelajaran baru, dan proses ini tidak bisa dilakukan secara instan. Guru harus mampu menyeimbangkan

antara pemenuhan target kurikulum dan pencapaian keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis dan pemecahan masalah.

Meski menghadapi berbagai tantangan tersebut, terdapat sejumlah solusi strategis yang dapat diterapkan oleh sekolah untuk mengoptimalkan pemanfaatan media *Spin The Wheel Wordwall*. Solusi pertama adalah peningkatan infrastruktur teknologi di sekolah. SDN Gondoriyo dapat melakukan perencanaan dan alokasi anggaran untuk pengadaan perangkat digital seperti laptop, proyektor, dan akses internet yang stabil. Sekolah juga dapat menjalin kerja sama dengan pihak eksternal, seperti pemerintah daerah, LSM pendidikan, atau sponsor swasta, untuk mendukung pengadaan sarana dan prasarana teknologi. Menurut Yusuf et al. (2023), sinergi antara pihak sekolah dan mitra eksternal terbukti efektif dalam mempercepat transformasi digital di lingkungan pendidikan dasar.

Solusi kedua adalah peningkatan kapasitas guru melalui pelatihan teknologi. Guru sebagai kunci utama dalam pembelajaran perlu mendapatkan pelatihan intensif mengenai cara menggunakan aplikasi *Spin The Wheel*, mulai dari aspek teknis hingga pedagogis. Pelatihan dapat dilakukan dalam bentuk workshop, pendampingan langsung, atau pelatihan daring berjenjang. Dengan bekal keterampilan yang memadai, guru tidak hanya akan merasa lebih percaya diri menggunakan teknologi, tetapi juga mampu merancang pengalaman belajar yang inovatif, bermakna, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Hal ini sejalan dengan temuan Susilo & Mustofa (2024), yang menekankan bahwa pemberdayaan guru dalam literasi digital akan memperkaya variasi pembelajaran dan memperkuat proses berpikir kritis di kelas.

Solusi ketiga adalah penerapan metode bertahap. Guru disarankan untuk mengintegrasikan media *Spin The Wheel* secara bertahap dalam kegiatan belajar mengajar. Misalnya, pada tahap awal, media ini digunakan hanya untuk kegiatan pemantik atau kuis evaluasi ringan. Setelah siswa terbiasa, guru dapat memperluas penggunaan media ini ke sesi diskusi kelompok, analisis kasus, hingga simulasi sosial berbasis aturan dan norma. Dengan cara ini, baik siswa maupun guru tidak merasa terbebani dengan perubahan metode yang mendadak, serta memiliki waktu yang cukup untuk menyesuaikan diri secara alami. Nurjannah (2022) menyarankan bahwa pendekatan bertahap merupakan strategi yang tepat untuk memperkenalkan teknologi baru dalam pembelajaran di tingkat dasar.

Meskipun penggunaan media *Spin The Wheel Wordwall* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di SDN Gondoriyo menghadapi sejumlah tantangan, pendekatan yang tepat dan terencana dapat mengatasi hambatan tersebut. Dengan membangun ekosistem pembelajaran yang mendukung, terdiri dari infrastruktur memadai, guru yang terampil, dan strategi implementasi yang fleksibel, media interaktif seperti *Spin The Wheel* berpotensi besar untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa secara menyeluruh dan berkelanjutan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Spin The Wheel Wordwall* memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV SDN Gondoriyo pada materi aturan dan norma dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Media ini terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan bermakna, yang mendukung keterlibatan aktif siswa baik dalam menganalisis, mengevaluasi, maupun memecahkan permasalahan sosial yang relevan dengan kehidupan mereka sehari-hari.

Melalui pendekatan berbasis permainan (gamifikasi), *Spin The Wheel* tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pengajaran, tetapi juga sebagai instrumen evaluasi formatif yang efektif dan tidak menegangkan bagi siswa. Kemampuannya dalam menghadirkan pertanyaan berbasis kasus secara acak mampu mendorong diskusi, kolaborasi, dan pengambilan keputusan yang argumentatif, sehingga secara langsung melatih nalar kritis siswa dalam konteks yang lebih aplikatif.

Hasil implementasi menunjukkan bahwa keterlibatan siswa meningkat secara signifikan. Siswa yang sebelumnya pasif menjadi lebih aktif dalam berdiskusi dan memberikan solusi terhadap berbagai persoalan yang berkaitan dengan aturan dan norma.

Peningkatan kuantitatif ini terlihat dari bertambahnya jumlah siswa yang mampu menyampaikan pendapat secara logis dan reflektif setelah penggunaan media ini.

Meskipun demikian, penggunaan media ini juga menghadapi beberapa tantangan, seperti keterbatasan infrastruktur teknologi, kurangnya kompetensi guru dalam pengoperasian media digital, serta keterbatasan waktu dalam integrasi kurikulum. Namun, tantangan-tantangan tersebut dapat diatasi melalui strategi peningkatan fasilitas, pelatihan guru secara bertahap, serta pengelolaan waktu dan metode pembelajaran yang fleksibel.

Dengan demikian, media *Spin The Wheel Wordwall* layak untuk direkomendasikan sebagai alternatif inovatif dalam mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis siswa sekolah dasar, khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian ini juga membuka peluang bagi pengembangan media sejenis dengan pendekatan gamifikasi lainnya untuk diterapkan dalam berbagai materi pembelajaran. Ke depan, penelitian lanjutan dapat diarahkan untuk menguji efektivitas media ini dalam skala yang lebih luas atau dalam konteks pembelajaran lintas mata pelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Adriannuh, F., Sihombing, E. L., Widodo, S. T., & Istiyani, F. (2023). Efektivitas media papan garuda dalam penerapan nilai-nilai pancasila kelas iv sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3793-3803. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6395>
- Antara, I. G. W. S. and Dewantara, K. A. K. (2022). E-scrapbook: the needs of hots oriented digital learning media in elementary schools. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 5(1), 71-76. <https://doi.org/10.23887/jlls.v5i1.48533>
- Azisah, A., Khaeruddin, K., Ristiana, E., & S, M. I. (2023). Pengaruh model pembelajaran inkuiri terhadap kemampuan berpikir kritis pada peserta didik kelas v sekolah dasar. *JIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(3), 1439-1446. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i3.1572>
- Buckley, P., & Doyle, E. (2016). Gamification and student motivation. *Interactive Learning Environments*, 24(6), 1162-1175. <https://doi.org/10.1080/10494820.2014.964263>
- Destrivo, D., Muhnandar, T. A., & Putra, H. K. (2023). Implementasi Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Mata Pelajaran Informatika Bagi Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Jaten. *Edudikara: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(4), 152-158.
- Ferlina, L. and Fratiwi, N. J. (2024). Edugame wordwall: sebuah media untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa sekolah dasar. *Walada: Journal of Primary Education*, 3(2). <https://doi.org/10.61798/wjpe.v3i2.126>
- Firdaus, A. & Nisa, L.C. (2019). Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Materi Barisan dan Deret Berdasarkan Gaya Berpikir. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10(1), 68-77
- Fitrianingrum, L. and Irianto, A. (2024). Pengaruh model pembelajaran value clarification technique berbantuan multimedia interaktif terhadap hasil belajar pendidikan pancasila sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(3), 10. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.599>
- Hadi, W., Sari, Y., & Pasha, N. M. (2024). Analisis penggunaan media interaktif wordwall terhadap peningkatan hasil belajar ipa di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 14(2), 466-473. <https://doi.org/10.37630/jpm.v14i2.1570>
- Hayati, N. and Setiawan, D. (2022). Dampak rendahnya kemampuan berbahasa dan bernalar terhadap kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8517-8528. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3650>
- Hayati, N. and Setiawan, D. (2022). Dampak rendahnya kemampuan berbahasa dan bernalar terhadap kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8517-8528. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3650>
- Iasha, V., Sumantri, M. S., Sarkadi, S., & Rachmadtullah, R. (2018). Development media interactive learning in education pancasila and citizenship education to improve tolerance of students in elementary school. *Proceedings of the Annual Civic Education Conference (ACEC 2018)*. <https://doi.org/10.2991/acec-18.2018.71>

- Kurniawan, N. A., Saputra, R., Aiman, U., Alfaiz, A., & Sari, D. K. (2020). Urgensi pendidikan berpikir kritis era merdeka belajar bagi peserta didik. *Tarbawi : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 16(1), 104-109. <https://doi.org/10.32939/tarbawi.v16i01.576>
- Oktaviani, L., Aulia, U. Y., Murdiono, M., & Suharno, S. (2024). Strengthening the critical thinking skill through the six-hat thinking model in pancasila education. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 18(4), 1272-1278. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v18i4.21202>
- Ritonga, D. and Napitupulu, S. (2024). Implementasi metode pembelajaran aktif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa sekolah dasar. *Education & Learning*, 4(1), 38-45. <https://doi.org/10.57251/el.v4i1.1292>
- Sae, H. L. and Radia, E. H. (2023). Media video animasi dalam pembelajaran ipa untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sd. *Indonesian Journal of Education and Social Sciences*, 2(2), 65-73. <https://doi.org/10.56916/ijess.v2i2.474>
- Sarkadi., Casmana, A.R., Hisyam, C.J. and Wardatussa'idah, I. (2022). Integrating Character Education Into the RECE Learning Model Through Pancasila and Citizenship Education Subjects. *Front. Educ.* 7:841037. doi: 10.3389/feduc.2022.841037
- Sinaga, Y. M. and Soesanto, R. H. (2022). Upaya membangun kedisiplinan melalui media wordwall dalam pembelajaran daring pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1845-1857. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.1617>
- Sugandi, E. and Faizah, H. (2023). Pengaruh mathematical digital book (magic book) terhadap keterampilan berpikir kritis siswa sekolah dasar. *Pi: Mathematics Education Journal*, 6(2), 67-72. <https://doi.org/10.21067/pmej.v6i2.8243>
- Sukma, K. I. and Handayani, T. (2022). Pengaruh penggunaan media interaktif berbasis wordwall quiz terhadap hasil belajar ipa di sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1020-1028. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.2767>
- Susilo, A. C. and Mustofa, T. A. (2024). Efektivitas penerapan media audio visual dalam meningkatkan pembelajaran fiqih di smp muhammadiyah. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(2), 1797-1808. <https://doi.org/10.58230/27454312.608>
- Susilowati, A. R., Setyadi, A. B., & Haenilah, E. Y. (2022). Pengembangan buku cerita bergambar berbasis masalah untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 3174-3185. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2562>
- Syafitri, E., Armanto, D., & Rahmadani, E. (2021). Aksiologi kemampuan berpikir kritis (kajian tentang manfaat dari kemampuan berpikir kritis). *Journal of Science and Social Research*, 4(3), 320. <https://doi.org/10.54314/jssr.v4i3.682>
- Tanjung, L. A. and Sebayang, S. K. H. (2023). Pengembangan media pembelajaran pai berbasis tiktok. *All Fields of Science Journal Liaison Academia and Society*, 3(4), 129-140. <https://doi.org/10.58939/afosj-las.v3i4.697>
- Wasino, W., Kurniawan, E., & Shintasiwi, F. A. (2019). Religious radicalism prevention model through multicultural dialog in pancasila and civic education lectures. *Proceedings of the Proceedings of the 2nd International Conference on Social Sciences and Interdisciplinary Studies (Formerly I. https://doi.org/10.4108/eai.24-10-2019.2290571*
- Widura, I. D. G. S., Bayu, G. W., & Aspini, N. N. A. (2021). Penerapan model pembelajaran problem based learning untuk meningkatkan hasil belajar ipa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(2), 190-199. <https://doi.org/10.23887/jipppg.v4i2.35695>
- Wulandari, M. A. et al. (2024). Critical thinking skill: Primary school teachers' knowledge and its learning strategy. *Proceedings of the International Conference on Teaching, Learning and Technology (ICTLT 2023), Advances in Social Science, Education and Humanities Research* 825, https://doi.org/10.2991/978-2-38476-206-4_3
- Yuniarti, A., Shalihah, A. P., Amanda, D., Ramadhani, I. L., Tanjungpura, U., & Artikel, I. (2023). Memahami media untuk efektifitas pembelajaran. 4, 111-123.
- Yusuf, M., Julianingsih, D., & Ramadhani, T. (2023). Transformasi pendidikan digital 5.0 melalui integrasi inovasi ilmu pengetahuan dan teknologi. *Jurnal MENTARI:*

Eva Nur Hidayah, An Najmun Nuri Rokhim, Dian Listia, Oktana Wahyu Perdana.
Analisis Penggunaan Media Spin The Wheel Wordwall dalam Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar

Manajemen, Pendidikan Dan Teknologi Informasi, 2(1), 11-19.
<https://doi.org/10.33050/mentari.v2i1.328>