

PENERAPAN METODE *ROLE-PLAYING* BERBANTUAN *WORDWALL QUIZ* TERHADAP HASIL BELAJAR PPKN PADA SISWA SD

Mutiarra Dwi Paramita¹, Akmal Rijal²

^{1,2}PGSD, Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora Universitas PGRI Silampari

¹tiaragirls03@gmail.com, ²akmalrijal@unpari.ac.id

ABSTRACT

This research aims to find out whether the role playing method assisted by Wordwall Quiz can improve ppkn learning outcomes for fourth grade elementary school students. This research was carried out at SDN 4 Lubuklinggau. The type of research used was Classroom Action Research (CAR), with research subjects of class IV students at SDN 4 Lubuklinggau as many as 23 people consisting of 13 men and 10 women. The method used is the role playing method with the help of wordwall quiz. Data collection techniques using tests, observation and documentation. The data analysis technique used is quantitative descriptive. The research consists of 2 cycles and each cycle consists of four stages, namely planning, implementing action, observing and reflecting. The results of this research show that there is an increase in PPKN learning outcomes for class IV students at SDN 4 Lubuklinggau using the role playing method with the help of wordwall quiz. This is shown by the students' average scores, Pre-test with an average score of 35% while Cycle 1 with an average score of 63.48% and Cycle 2 with an average score of 82.39%. With this, it can be concluded that the role playing method assisted by wordwall quiz can improve the civics learning outcomes of class IV students at SDN 04 Lubuklinggau.

Keywords: *Learning outcomes, PPKn, Role Playing Method, Wordwall Quiz.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah metode *role playing* berbantuan *wordwall quiz* dapat meningkatkan hasil belajar ppkn siswa kelas iv sd. Penelitian ini dilaksanakan di sdn 4 lubuklinggau. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (ptk), dengan subjek penelitian siswa kelas iv sdn 4 lubuklinggau sebanyak 23 orang terdiri dari 13 laki-laki dan 10 perempuan. Metode yang digunakan adalah metode *role playing* dengan berbantu *wordwall quiz*. Teknik pengumpulan data dengan tes, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan deskriptif kuantitatif. Penelitian terdiri dari 2 siklus dan setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar ppkn pada siswa kelas iv sdn 4 lubuklinggau menggunakan metode *role playing* dengan berbantu *wordwall quiz*. Hal ini ditunjukkan oleh nilai rata-rata siswa, *pra-test* dengan nilai rata-rata 35% sedangkan siklus 1 dengan nilai rata-rata 63,48% dan siklus 2 dengan nilai rata-rata 82,39%. Dengan ini dapat disimpulkan bahwa metode *role playing*

berbantuan *wordwall quiz* dapat meningkatkan hasil belajar pkn siswa kelas iv sdn 04 lubuklinggau.

Kata Kunci: Hasil belajar, PPKn, Metode Role Playing, Wordwall Quiz.

A. Pendahuluan

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan bertujuan untuk membentuk siswa menjadi individu dengan sikap patriotisme dan nasionalisme yang tinggi terhadap Negara Kesatuan Republik Indonesia. Untuk mencapai tujuan ini, proses pembelajaran dirancang guna mengembangkan keterampilan dalam hal kejujuran, kesopanan, disiplin, tanggung jawab, kepedulian, dan rasa percaya diri. Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di sekolah dasar harus mencakup tiga ranah: kognitif, afektif, dan psikomotorik (Hafsah, Sakban, & Wiranda, 2023). Ranah kognitif berkaitan dengan pemahaman konsep dan pengetahuan tentang kewarganegaraan. Ranah afektif berfokus pada pengembangan sikap, nilai, dan moral dalam kehidupan berwarganegara. Sementara itu, ranah psikomotorik mencakup pengembangan keterampilan dan tindakan nyata dalam berpartisipasi sebagai warga Negara (Sumanto, 2018). Pendidikan Kewarganegaraan diharapkan dapat membentuk

peserta didik menjadi warga negara yang memiliki komitmen kuat dan konsisten untuk menjaga keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia (Lubis, 2020).

Berdasarkan hasil observasi pra penelitian di SD Negeri 04 Lubuklinggau mengungkapkan bahwa dari 23 siswa kelas IV.B, proses pembelajaran masih berfokus pada guru sehingga pembelajaran menjadi kurang interaktif. Penggunaan media pembelajaran dalam mata pelajaran PPKn juga belum optimal, dan beberapa siswa tampak tidak memperhatikan ketika guru menjelaskan materi, memilih untuk sibuk sendiri. Observasi pra-siklus menunjukkan bahwa banyak siswa yang belum memahami pelajaran PPKn, khususnya Pendidikan Pancasila. Hasil belajar PPKn di SD Negeri 04 Lubuklinggau menunjukkan bahwa masih ada siswa yang nilainya di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), dengan batas minimum ketuntasan sebesar 70, dan hanya beberapa siswa yang mencapai nilai di atas KKTP.

Untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan pendekatan yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu strategi yang dapat diterapkan adalah dengan menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa (Rijal & Azimi, 2020). Penelitian ini menerapkan metode *role playing* dengan dukungan media *wordwall quiz* sebagai cara untuk melibatkan siswa secara menarik dan mengarahkan respon mereka sesuai harapan guru (Pratiwi, 2021). Diharapkan, metode ini mampu menciptakan pembelajaran yang aktif dan kreatif, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Rahim & Dwiprabowo, 2020).

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah mereka mendapatkan pengalaman belajar. Hasil belajar merupakan aspek penting dalam proses pembelajaran. Pada dasarnya, hasil belajar siswa adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah proses belajar, yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Metode pembelajaran yang menarik dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, sehingga penting bagi guru untuk memilih metode

yang dapat menciptakan suasana kelas yang menyenangkan (Rijal & Satria, 2021).

Metode *role playing* atau bermain peran adalah aktivitas di mana peserta memerankan sebuah karakter dalam suatu cerita atau drama. Ini adalah cara menyampaikan materi pelajaran dengan menunjukkan atau memperagakan situasi, peristiwa, atau perilaku dalam konteks sosial (Carnicero Pérez, Moreno-Rodríguez, & Felgueras Custodio, 2023). Dengan kata lain, *role playing* melibatkan pertunjukan yang memungkinkan siswa untuk mengalami suatu keadaan atau peristiwa melalui peran tertentu, yang mencerminkan tingkah laku dalam hubungan sosial. *Role playing* termasuk jenis permainan gerak yang memiliki tujuan, aturan, dan juga unsur kesenangan. Dalam aktivitas ini, siswa ditempatkan dalam situasi seolah-olah berada di luar kelas, meskipun pembelajaran berlangsung di dalam kelas ("Role-Playing in Teacher Education with InCoLearn and Its Qualitative Usability," 2024). *Role playing* sering digunakan sebagai sarana bagi siswa untuk membayangkan diri

mereka memainkan peran orang lain dalam konteks tertentu.

Selain penggunaan metode yang menarik, media pembelajaran juga bisa menambah semangat belajar siswa. Media online seperti *wordwall quiz* adalah salah satu media yang variatif dan efektif. *Wordwall* diketahui dapat meningkatkan konsentrasi belajar siswa melalui penerapan kuis interaktif (Moorhouse & Kohnke, 2022). Di tingkat Sekolah Dasar, penggunaan media interaktif Wordwall terbukti meningkatkan konsentrasi belajar siswa. Dalam penelitian ini, fitur kuis di Wordwall digunakan sebagai sarana untuk memperkuat pemahaman materi. Kuis sendiri berfungsi sebagai bentuk evaluasi selama pembelajaran untuk mengukur seberapa jauh pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan (Hafsah et al., 2023).

Keunggulan *wordwall* meliputi berbagai fitur yang fleksibel, menarik perhatian siswa melalui unsur permainan, dapat diterapkan pada semua mata pelajaran, serta memungkinkan siswa untuk mengembangkan kreativitas dan bekerja sama dengan teman-teman mereka. Namun, kekurangan dari

wordwall antara lain durasi permainan yang cukup lama, yang dapat membuat guru kewalahan menjaga keteraturan siswa, serta kebutuhan perangkat yang tidak selalu mudah dibawa (Hafsah et al., 2023).

Di dalam kelas, *wordwall* membantu siswa mengikuti pembelajaran dengan mudah, baik di kelas rendah maupun tinggi. Selain itu, *wordwall* memungkinkan siswa untuk berkreasi dan belajar sambil bermain, baik secara individu maupun kelompok. Meskipun demikian, ada juga kelemahannya, yaitu keterbatasan media yang hanya bersifat visual dan kemungkinan memakan waktu cukup banyak selama pembelajaran (Moorhouse & Kohnke, 2022).

Beberapa penelitian telah dilakukan untuk mengeksplorasi motivasi siswa terhadap penggunaan game online interaktif seperti *wordwall* (Hafsah et al., 2023). Hasilnya menunjukkan bahwa siswa menunjukkan tingkat kepuasan, perhatian, relevansi, keyakinan, dan kemauan yang cukup. Beberapa penelitian lain menggunakan metode *role playing* dengan harapan dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Bussa et al., 2024).

Penelitian ini secara khusus berfokus pada peningkatan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PPKN melalui metode *role playing* yang didukung oleh *wordwall quiz*. Tujuannya adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar dengan memanfaatkan metode *role playing* dan media interaktif *wordwall quiz* pada mata pelajaran PPKN.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), maka prosedur penelitian ini sesuai dengan prosedur penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam proses berdaur/siklus. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi (Hasanah, Silalahi, & Utama, 2023). Tindakan yang diambil dalam penelitian ini berupa pelaksanaan peerapan metode *role playing* dan media *wordwall quiz* untuk mengatasi rendahnya hasil belajar siswa pada saat pembelajaran berlangsung. Dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas (PTK) ini terdapat tahapan setiap siklus akan dilaksanakan dengan melalui 4 tahapan yaitu, perencanaan siklus /tindakan Pada tahap ini hal-hal yang

perlu disiapkan yaitu, *pertama* menentukan tujuan, pembelajaran perencanaan Modul/RPP, pengembangan materi, menyiapkan media pembelajaran, dan menyusun instrumen penelitian. *Kedua*, pelaksanaan siklus/tindakan kegiatan yang dilakukan dalam tahapan ini adalah, menyiapkan salam dan mengecek kehadiran siswa, memberikan apresiasi terkait dengan materi pelajaran, menyampaikan tujuan pembelajaran, memberi materi pembelajaran, memberikan kesempatan kepada siswa untuk bermain peran, memberikan bimbingan kepada siswa, menguatkan materi pelajaran menggunakan media *wordwall quiz*, mengevaluasi proses dan hasil kegiatan diskusi melalui lembar observasi, bersama siswa menyimpulkan pembelajaran yang telah dilaksanakan, dan menutup pelajaran dan memberikan tindak lanjut. *Ketiga* yaitu observasi Observasi dilakukan selama tindakan berlangsung dari awal sampai akhir. Observasi bertujuan mengetahui kekurangan dan kelebihan yang terjadi selama tindakan. Kemudian hasil observasi akan dikembangkan lagi untuk mengetahui nilai siswa berdasarkan

pedoman kriteria penilaian. *Keempat* yaitu refleksi. Refleksi ini dilakukan untuk merenungkan dan mengkaji hasil tindakan pada siklus mengenai hasil belajar PPKn penerapan metode *role playing* berbantuan *wordwall quiz*. Selanjutnya untuk dicari dan ditetapkan beberapa alternatif tindakan yang baru dan lebih efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa (Sentia, Octavanny, & Rijal, 2024).

Pada penelitian kelas ini yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas IV.B SD Negeri 04 Lubuklinggau sebanyak 23 orang. Penelitian ini dilakukan di siswa kelas IV.B SD Negeri 04 Lubuklinggau yang beralamat di Jl. Cendana, Tanjung Aman, Kec. Lubuklinggau Barat I, Kota Lubuklinggau Provinsi Sumatera Selatan. Sedangkan waktu pelaksanaan dalam penelitian ini pada 21 Agustus sampai dengan 28 Agustus. Sumber data dalam penelitian ini diperoleh dari guru dan siswa. Dari siswa peneliti memperoleh data berupa hasil tes dan hasil observasi aktifitas siswa, dan hasil wawancara, sedangkan dari guru peneliti memperoleh data berupa hasil wawancara dan data hasil dokumen nilai. Dokumen

adalah data-data lapangan berupa kondisi profil sekolah, dokumentasi, dokumen nilai, dokumen lain sebagai pendukung yang sejalan dengan penelitian. Teknik analisis data yang digunakan deskriptif kuantitatif. Data dianalisis dan disajikan dengan rata-rata dan persentase hasil belajar (Rijal & Azimi, 2020).

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil Penelitian

Metode pembelajaran *role playing* berbantuan media *wordwall quiz* dan berdasarkan hasil observasi siswa yang diberikan dalam pembelajaran yang telah diberikan, memberikan hasil yang sangat memuaskan. Peneliti menggunakan jawaban tersebut untuk mengetahui apakah pembelajaran PPKn dengan menggunakan metode pembelajaran. *Role playing* berbantuan media *wordwall quiz* tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 04 Lubuklinggau. Data berikut menunjukkan hasil belajar siswa dari pra siklus, siklus I dan siklus II.

Berdasarkan data dari hasil belajar siswa yang berjumlah 23 siswa hanya 1 siswa yang mampu mencapai KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran),

KKTP pada pelajaran PPKn adalah 70. Dari data hasil belajar siswa pada pra siklus, dapat dilihat bahwa rata-rata yang diperoleh dari pelajaran pada pra siklus adalah 46,96. Dapat dilihat hanya 1 siswa mencapai 4% yang mencapai KKTP 70, dan 13 siswa atau 65% masih dibawah KKM yang telah ditentukan.

Hasil tes pada siklus I dapat diketahui peningkatan hasil belajar siswa dengan nilai rata-rata 66,09. Nilai rata-rata tersebut menunjukkan peningkatan dibandingkan pada tahap pra siklus. Dari data hasil belajar siswa pada siklus I dapat dilihat bahwa terdapat 10 siswa atau 43% sudah mencapai KKTP 70 dan 13 siswa atau 57% belum mencapai KKTP 70.

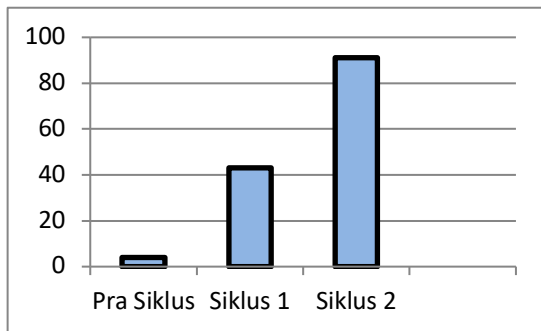
Hasil tes pada siklus II dapat diketahui peningkatan hasil belajar siswa dengan nilai rata-rata 82,39. Nilai rata-rata tersebut menunjukkan peningkatan dibandingkan pada tahap siklus I. Baik rata-rata kelas dan jumlah siswa yang mencapai KKTP telah mencapai hasil yang memuaskan yaitu dengan rata-rata hasil belajar kelas siswa adalah 82,39. Siswa yang tuntas mencapai 21 siswa atau 91% dari jumlah keseluruhan siswa.

Hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Hal ini jika dilihat dari pra siklus dan siklus I. Peningkatan tersebut juga telah memenuhi kriteria keberhasilan proses pada penelitian ini. Pada siklus II persentase siswa yang memenuhi KKTP adalah sebesar 91%. Hasil tersebut juga sudah memenuhi salah satu indikator keberhasilan. Maka dari itu, penelitian ini berhenti pada siklus II dan tidak dilanjutkan pada siklus berikutnya. Rekapitulasin hasil belajar siswa pra siklus, siklus 1 dan siklus 2 disajikan pada tabel 1 berikut ini.

**Tabel 1 Rekapitulasin hasil belajar siswa
pra siklus, siklus 1 dan siklus 2**

Pelaksanaan Tindakan	Jumlah Siswa	Tuntas		Tidak Tuntas		Nilai Rata-rata
		%	Jumlah Siswa	%	Jumlah Siswa	
Pra Siklus	23	4%	1	96%	22	46,96
Siklus 1	23	43%	10	57%	13	66,09
Siklus 2	23	91%	21	9%	2	82,39

Penelitian ini berlangsung selama 2 siklus dimana setiap siklusnya menerapkan metode *role playing* berbantu *wordwall quiz*. Pada bagian ini akan membahas terkait data yang telah dipaparkan sebelumnya. Agar mempermudah memahami dan memperjelas perbandingan hasil setiap siklusnya, berikut disajikan gambar rekapitulasi persentase ketuntasan.



Gambar 1 Rekapitulasi Persentase Ketuntasan Hasil Belajar PPKn

Pada gambar 1 dapat terlihat jelas selama dua siklus pembelajaran terjadi peningkatan hasil belajar PPKn siswa kelas IV SD Negeri 62 Lubuklinggau, pada pra siklus hanya mendapat 4%. Siswa yang berhasil mencapai tingkat ketuntasan pada siklus 1 yaitu 43% dan pada siklus siswa yang tuntas sebesar 91%.

Pembahasan

Penelitian ini berlangsung selama 2 siklus dimana setiap siklusnya menerapkan metode *role playing* berbantu *wordwall quiz*. Pada bagian ini akan membahas terkait data yang telah dipaparkan sebelumnya. Agar mempermudah memahami dan memperjelas perbandingan hasil setiap siklusnya, berikut disajikan diagram batang rekapitulasi persentase ketuntasan.

Selama dua siklus pembelajaran terjadi peningkatan hasil belajar PPKn siswa kelas IV SD Negeri 62 Lubuklinggau, pada pra

siklus hanya mendapat 4% siswa yang berhasil mencapai tingkat ketuntasan. Hal ini mengindikasikan bahwa sebagian siswa masih memiliki hambatan dalam memahami materi dan menerapkannya dengan optimal. Ini menjadi catatan refleksi bagi peneliti guna memperbaiki proses pembelajaran, siswa membutuhkan dorongan motivasi guna menumbuhkan partisipasi siswa dalam setiap diskusi pemecahan masalah yang dihadapinya. Sementara pada siklus pertama terjadi peningkatan yang signifikan positif. Persentase ketuntasan PPKn siswa meningkat mencapai 43%. Hal ini menunjukkan efektifitas dari media kartu bergambar. Perlakuan ini berhasil membantu siswa dalam memahami pembelajaran PPKn dengan lebih baik serta mampu mengatasi hambatan yang mereka alami. Pada siklus berikutnya. Peningkatan tertinggi diperoleh pada siklus kedua, dari 21 siswa yang tuntas sebesar 91%. Pada pemberian tindakan menggunakan metode *role playing* berbantu aplikasi *wordwall quiz*, siswa memainkan perannya langsung sekaligus diperkuat materinya oleh kuis, sehingga siswa mampu memahami tokoh setiap

peran yang dimainkan (Pratiwi, 2021). Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan dan didukung dengan penelitian relevan maka dapat diartikan melalui implementasi metode *role palying* berbantu aplikasi *wordwall quiz* menyajikan peningkatan hasil belajar PPKn siswa kelas IV SD Negeri 4 Lubuklinggau.

Pelaksanaan pembelajaran melalui *role playing* berbantuan *wordwall quiz* berjalan dengan lancar, penerapan pembelajaran *role playing* berbantuan *wordwall quiz* membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, bervariasi dan aktif. Siswa menjadi lebih termotivasi dan aktif mendengarkan, motivasi merupakan pendorong dari diri seseorang untuk mencapai atau meraih tujuan yang diinginkan, selain itu para siswa mampu menyampaikan pendapat, dan melakukan penyanggahan pada kelompok yang menyajikan materi. Data peningkatan keaktifan belajar siswa diperoleh dari hasil pengamatan melalui lembar observasi yang dilakukan oleh guru pendamping. Pengamatan tersebut dilakukan selama pembelajaran berlangsung, observer mengamati kegiatan siswa selama pembelajaran

dan merangkumnya dalam sebuah instrumen yang telah disediakan (Putri & Rofiq, 2023).

Nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan karena metode *role playing* berbantuan *wordwall quiz* merupakan salah satu metode dan media yang dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Adanya peningkatan dari hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa bertambah sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut sudah mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan. Nilai siswa secara individu mengalami peningkatan yang cukup baik. Hal ini menjadikan nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan secara klasikal juga meningkat. Dengan adanya peningkatan tersebut, maka terbukti bahwa penerapan metode pembelajaran *role playing* berbantuan *wordwall quiz* mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini mendukung hasil penelitian yang menunjukkan bahwa penerapan metode *role playing* telah berhasil meningkatkan hasil belajar siswa (Widhiatama & Brameswari, 2024). Selain itu, hasil penelitian ini

juga mendukung hasil penelitian yang dilakukan oleh (Rahim & Dwiprabowo, 2020) yang menunjukkan bahwa penerapan aplikasi *game wordwall* dalam pembelajaran untuk menumbuhkan karakter disiplin siswa sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Berdasarkan data, hasil penelitian, dan pembahasan tentang upaya yang dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar PPKn siswa dengan menggunakan metode *role playing* berbantuan *wordwall quiz* dapat disimpulkan yaitu bentuk rencana dilakukan berdasarkan studi lapangan/ refleksi awal dan sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran metode *role playing* berbantuan *wordwall quiz*, pembelajaran PPKn dengan metode *role playing* berbantuan *wordwall quiz* adalah pembelajaran yang berpusat pada siswa, sehingga dapat mengembangkan afektif dan psikomotor siswa dan dikuatkan materi pembelajaran menggunakan media web *wordwall quiz*, pembelajaran PPKn dengan menggunakan metode *role playing* berbantuan *wordwall quiz* dapat meningkatkan hasil belajar siswa

kelas IV SDN 04 Lubuklinggau. Meskipun masih terdapat beberapa siswa yang belum memahami konsep bermain tetapi memahami isi penjelasan yang dibawakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Bussa, M. P., Clemente, B., Colandrea, C., Fontana, R., Serio, M., & Tudorachi, V. (2024). Teaching efficacy of role playing in optometrist education. *Nuovo Cimento Della Societa Italiana Di Fisica C*, 47(5), 1–6. <https://doi.org/10.1393/ncc/i2024-24326-2>
- Carnicero Pérez, J. D., Moreno-Rodríguez, R., & Felgueras Custodio, N. (2023). Development of empathy and ethical values through role-playing games as innovation for education in values. *IJERI: International Journal of Educational Research and Innovation*, (19 SE-), 109–122. <https://doi.org/10.46661/ijeri.7273>
- Hafsah, H., Sakban, A., & Wiranda, A. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar PKN pada Materi Keberagaman dalam Masyarakat Indonesia Kelas VII MTs. *CIVICUS: Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 11(1), 51.

- <https://doi.org/10.31764/civicus.v11i1.16875>
- Hasanah, L. W., Silalahi, H., & Utama, N. B. P. (2023). Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi pada Pembelajaran Matematika Materi Keliling Bangun Datar Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 7(1 SE-), 237–258. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v7i1.1064>
- Lubis, M. A. (2020). *Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan:(PPKN) DI SD/MI: Peluang Dan Tantangan Di Era Industri 4.0*. Prenada Media.
- Moorhouse, B. L., & Kohnke, L. (2022). Creating the Conditions for Vocabulary Learning with Wordwall. *RELC Journal*, 55(1), 234–239. <https://doi.org/10.1177/00336882221092796>
- Pratiwi, I. (2021). Application of Role Playing Methods in Improving Student Speaking Skills in Class V Indonesian Language Subjects SDN 526 Buntu Kamiri, Luwu Regency. *International Journal of Elementary School Teacher*, 1(1), 13. <https://doi.org/10.26858/ijest.v1i1.20304>
- Putri, F. N., & Rofiq, M. (2023). The Effectiveness of the Team Quiz Learning Model Incorporating Wordwall in PKn Learning in Islamic Elementary Schools. *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme*, 5(1), 627–646.
- Rahim, A., & Dwiprabowo, R. (2020). Penerapan Metode Role Playing Pada Mata Pelajaran Ppkn Di Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(2), 210–217. <https://doi.org/10.37478/jpm.v1i2.651>
- Rijal, A., & Azimi, A. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Digital Matematika SD Menggunakan Whiteboard Animation Untuk Mahasiswa PGSD STKIP PGRI Lubuklinggau. *Jurnal Basicedu*, 5(1 SE-Articles), 206–217. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.640>
- Rijal, A., & Satria, T. G. (2021). Pelatihan Pengembangan Soal Model Asesmen High Order Thinking Skills (HOTS) Untuk Guru Gugus 8 KKG SD Lubuklinggau Timur II Kota Lubuklinggau. *JURNAL CEMERLANG: Pengabdian Pada Masyarakat*, 3(2), 114–123.
- Role-Playing in Teacher Education with InCoLearn and its Qualitative Usability. (2024). *International Journal of Serious Games*, 11(1 SE-Articles), 25–44. <https://doi.org/10.17083/ijsg.v11i1.681>
- Sentia, A., Octavanny, M. A. D., & Rijal, A. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penggunaan Media Gambar pada Materi Kenampakan Alam di Kelas IV SDN Teluk Timbau. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 8(2 SE-Articles), 493–

508.

<https://doi.org/10.26811/didaktika.v8i2.1407>

- Sumanto, I. (2018). Peran Guru Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Membentuk Karakter Disiplin Siswa di Sekolah. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 2(2), 20–30.
- Widhiatama, D. A., & Brameswari, C. (2024). The Effectiveness of Wordwall in Enhancing Students' Engagement and Motivation in Literature Classes. *International Journal of Linguistics, Literature and Translation*, 7(4), 15–24.