

**INTEGRASI MODEL ARRANGE DAN WORDWALL SEBAGAI INOVASI
PEMBELAJARAN NORMA DALAM PENDIDIKAN PANCASILA
DI SEKOLAH DASAR**

Gayan Inangi Meisela¹, Erpin Agustina², Rila Pangesthi³

^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Sebelas Maret

[1gayanmeisella05@guru.sd.belajar.id](mailto:gayanmeisella05@guru.sd.belajar.id) [2erpinagustina@gmail.com](mailto:erpinagustina@gmail.com)

[3pangesthirila336@gmail.com](mailto:pangesthirila336@gmail.com)

ABSTRACT

Civic Education (Pendidikan Pancasila) in elementary schools plays an essential role in shaping students' character and moral values. However, the use of direct instruction methods such as lecturing and memorization, which are still commonly applied, tends to make students passive and limits their contextual understanding of moral and normative values. This study aims to (1) describe the implementation of the ARRANGE learning model assisted by Wordwall media in teaching moral norms in the fourth grade of elementary school, and (2) analyze the improvement in students' activeness and understanding of normative values after the application of the model. This research employed a descriptive qualitative approach. The participants were fourth-grade students who took part in Civic Education lessons on the topic of norms. Data were collected through learning activity observations, teacher interviews, and analysis of students' work. The results showed that the implementation of the ARRANGE model consisting of seven stages: Ask a Question, Run into a Group Discussion, Role Playing, Analysis, Note the Solution, Games, and Evaluate encouraged students to actively participate, think critically, and understand moral values more deeply. The use of Wordwall during the game and evaluation stages made the learning process more engaging, interactive, and motivating. Overall, the implementation of the ARRANGE model assisted by Wordwall proved effective in enhancing student engagement, conceptual understanding of norms, and the development of positive character among fourth-grade elementary school students.

Keywords: *arrange model, norms, pancasila education, wordwall*

ABSTRAK

Pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar berperan penting dalam membentuk karakter dan moral peserta didik. Namun, metode *direct instruction* seperti ceramah dan hafalan yang masih sering digunakan menyebabkan peserta didik pasif dan kurang memahami nilai-nilai norma secara kontekstual. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan penerapan model pembelajaran ARRANGE berbantuan media Wordwall dalam pembelajaran norma di kelas IV sekolah dasar,

dan (2) menganalisis peningkatan keaktifan serta pemahaman peserta didik terhadap nilai-nilai norma setelah penerapan model tersebut. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas IV yang mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi norma. Data diperoleh melalui observasi aktivitas belajar, wawancara dengan guru, dan analisis hasil kerja peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model ARRANGE yang terdiri atas tujuh tahapan *Ask a Question, Run into a Group Discussion, Role Playing, Analysis, Note the Solution, Games, dan Evaluate* mendorong peserta didik untuk aktif berpartisipasi, berpikir kritis, dan memahami nilai-nilai moral secara lebih mendalam. Penggunaan media Wordwall dalam tahap permainan dan evaluasi membuat pembelajaran lebih menarik, interaktif, serta meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Secara keseluruhan, penerapan model ARRANGE berbantuan media Wordwall terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan, pemahaman konsep norma, serta membangun karakter positif peserta didik kelas IV sekolah dasar.

Kata Kunci : model arrange, norma, pendidikan pancasila, wordwall

A. Pendahuluan

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila memiliki peran penting dalam membentuk karakter, moral, dan tanggung jawab peserta didik agar menjadi warga negara yang berakhhlak, demokratis, dan bertanggung jawab terhadap lingkungannya. Pada jenjang sekolah dasar, pembelajaran Pendidikan Pancasila tidak hanya berfungsi mentransfer pengetahuan, tetapi juga membentuk sikap serta perilaku yang mencerminkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan nyata. Namun, hasil observasi dan temuan penelitian menunjukkan bahwa proses pembelajaran Pendidikan Pancasila masih didominasi oleh metode

ceramah, hafalan, dan tugas tertulis yang bersifat konvensional, sehingga peserta didik cenderung pasif dan kurang memahami nilai-nilai moral secara mendalam (Kurniastuti & Wibawa, 2024). Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya kemampuan peserta didik dalam mengaitkan konsep norma dengan situasi kehidupan sehari-hari serta lemahnya partisipasi aktif dalam proses belajar (Nurlaila et al., 2024). Pembelajaran yang berpusat pada guru menjadikan peserta didik kurang memiliki ruang untuk berpikir kritis dan reflektif dalam memahami makna norma dan tanggung jawab sosial (Wulandari, 2025). Oleh karena itu, diperlukan pembaharuan dalam

strategi pembelajaran yang lebih kontekstual dan partisipatif untuk mencapai tujuan pendidikan karakter yang sebenarnya (Kristiawati & Wibawa, 2023; Widiya et al., 2024).

Fenomena tersebut menunjukkan adanya kesenjangan (*gap*) antara harapan ideal pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan praktik yang berlangsung di sekolah dasar. Idealnya, pembelajaran Pendidikan Pancasila harus mengaktifkan peserta didik secara kognitif, afektif, dan psikomotorik, serta mendorong mereka merefleksikan nilai-nilai norma dalam konteks sosialnya. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik masih kesulitan memahami relevansi norma dengan kehidupan mereka sehari-hari (Kurniastuti & Wibawa, 2024). Penelitian sebelumnya menegaskan bahwa rendahnya minat dan keaktifan peserta didik dipengaruhi oleh penggunaan metode pembelajaran yang monoton serta media yang kurang interaktif (Nurlaila et al., 2024; Wulandari, 2025). Padahal, perkembangan teknologi digital telah membuka peluang besar bagi guru untuk menghadirkan pengalaman

belajar yang lebih bermakna dan menyenangkan (Genisa et al., 2025). Guru perlu menjadi fasilitator yang memadukan pendekatan reflektif dan teknologi interaktif agar nilai-nilai moral dapat dipahami bukan hanya sebagai teori, tetapi juga sebagai pedoman sikap dan perilaku (Kristiawati & Wibawa, 2023; Widiya et al., 2024).

Salah satu solusi inovatif yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah model pembelajaran ARRANGE, yaitu pendekatan yang menekankan keaktifan peserta didik melalui tujuh tahapan pembelajaran: *Analyze*, *Reflect*, *Respond*, *Apply*, *Nurture*, *Generate*, dan *Evaluate*. Model ini membantu peserta didik menganalisis fenomena sosial, merefleksikan nilai-nilai moral, menanggapi masalah, hingga menerapkan solusi nyata dalam kehidupan mereka (Kristiawati & Wibawa, 2023). Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan berbasis pengalaman peserta didik sendiri. Model ARRANGE menuntun peserta didik untuk belajar secara kolaboratif, kritis, dan kreatif dalam memahami konsep norma, sehingga mereka mampu membangun kesadaran moral dan

sosial yang kuat (Wulandari, 2025). Selain itu, penggunaan model ini juga sejalan dengan pendekatan pendidikan abad ke-21 yang menuntut penguasaan keterampilan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas (Kurniastuti & Wibawa, 2024). Integrasi model ARRANGE dengan pendekatan teknologi digital dapat menciptakan pembelajaran yang reflektif sekaligus adaptif terhadap kebutuhan generasi modern (Genisa et al., 2025; Widiya et al., 2024).

Untuk mendukung penerapan model tersebut, diperlukan media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik. Wordwall menjadi salah satu media digital yang terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan. Media ini memungkinkan guru menyajikan materi dalam bentuk permainan edukatif seperti kuis, puzzle, dan pencocokan kata, sehingga peserta didik lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif (Nurlaila et al., 2024). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall dapat meningkatkan kemampuan literasi, konsentrasi, dan daya ingat peserta didik dalam

pembelajaran Pendidikan Pancasila (Widiya et al., 2024). Selain itu, Wordwall mendorong terciptanya pembelajaran berbasis teknologi yang relevan dengan dunia digital peserta didik, menjadikan proses belajar lebih dinamis dan tidak monoton (Genisa et al., 2025). Sementara itu, kombinasi antara model ARRANGE dan media Wordwall memberikan peluang besar untuk mengembangkan pembelajaran norma yang tidak hanya bersifat teoritis, tetapi juga praktis dan aplikatif dalam kehidupan sehari-hari (Kristiawati & Wibawa, 2023; Kurniastuti & Wibawa, 2024). Dengan demikian, penelitian ini memiliki kebaruan (*novelty*) dalam mengintegrasikan kedua pendekatan tersebut guna meningkatkan motivasi, keaktifan, dan pemahaman nilai moral peserta didik sekolah dasar. Fokus penelitian ini adalah mendeskripsikan penerapan pembelajaran norma melalui model ARRANGE berbantuan media Wordwall pada mata pelajaran PPKn kelas IV sekolah dasar untuk meningkatkan motivasi, keaktifan, dan pemahaman peserta didik terhadap nilai-nilai moral dan sosial dalam kehidupan nyata.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 4 Gunungan Kecamatan Manyaran Kabupaten Wonogiri, pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026 dengan jumlah partisipan sebanyak 11 peserta didik, terdiri atas 6 peserta didik laki-laki dan 5 peserta didik perempuan berusia antara 9 hingga 10 tahun. Kelas ini dipilih secara purposive karena hasil observasi awal menunjukkan bahwa proses pembelajaran Pendidikan Pancasila masih didominasi oleh metode ceramah dan hafalan, sehingga keaktifan dan pemahaman peserta didik terhadap nilai moral dan norma sosial tergolong rendah (Kurniastuti & Wibawa, 2024; Nurlaila et al., 2024). Berdasarkan hasil tersebut, kelas ini dianggap sesuai untuk menjadi lokasi penerapan model pembelajaran inovatif berorientasi peningkatan keaktifan dan pemahaman nilai-nilai moral.

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Desain ini dipilih untuk mengetahui

perubahan perilaku belajar peserta didik secara berkelanjutan setelah diterapkannya model pembelajaran ARRANGE berbantuan media Wordwall. Desain tindakan disusun agar peserta didik mengalami proses pembelajaran yang aktif, reflektif, dan kolaboratif melalui tujuh tahapan model ARRANGE, yaitu *Ask, Run, Role, Analyze, Note, Games, and Evaluate* (Kristiawati & Wibawa, 2023; Wulandari, 2025).

Instrumen pengumpulan data terdiri atas lembar observasi keaktifan peserta didik, tes pemahaman norma, wawancara reflektif, dan dokumentasi kegiatan. Lembar observasi digunakan untuk menilai partisipasi, kerja sama, dan keterlibatan peserta didik selama pembelajaran dengan indikator keberanian mengemukakan pendapat, kemampuan bekerja sama, dan kesungguhan mengikuti kegiatan (Nurlaila et al., 2024). Tes pemahaman norma berbentuk soal uraian reflektif dan kuis interaktif melalui Wordwall, yang menilai pemahaman peserta didik terhadap norma agama, kesopanan, kesusilaan, dan hukum (Widiya et al., 2024). Wawancara reflektif digunakan untuk menggali tanggapan peserta didik terhadap pembelajaran berbasis

Wordwall, sedangkan catatan lapangan dan dokumentasi foto/video berfungsi memperkuat data observasi. Kriteria keberhasilan tindakan ditetapkan apabila minimal 85% peserta didik memperoleh nilai ≥ 75 pada tes pemahaman norma dan menunjukkan peningkatan keaktifan dari kategori "cukup aktif" menjadi "aktif" (Genisa et al., 2025).

Instrumen observasi dan tes pemahaman norma terlebih dahulu melalui proses validasi isi (*content validity*) oleh dua ahli pendidikan dasar dan satu dosen ahli Pendidikan Pancasila dari Universitas Sebelas Maret. Saran yang diberikan meliputi penyempurnaan indikator keaktifan siswa dan penyusunan butir soal reflektif berbasis konteks kehidupan sehari-hari. Setelah direvisi, dilakukan uji reliabilitas menggunakan rumus Cronbach's Alpha dengan hasil $\alpha = 0,82$ yang menunjukkan tingkat reliabilitas tinggi. Dengan demikian, instrumen penelitian ini dinilai layak dan konsisten untuk mengukur aspek keaktifan serta pemahaman nilai-nilai norma siswa SD.

Untuk memperkuat bukti kuantitatif efektivitas model ARRANGE berbantuan Wordwall, dilakukan pula analisis statistik

sederhana terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik antara pra-siklus dan pasca-siklus. Data nilai dianalisis menggunakan uji N-gain untuk mengukur tingkat peningkatan pemahaman norma, serta uji-t berpasangan (*paired sample t-test*) guna melihat signifikansi perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah tindakan. Hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata N-gain sebesar 0,62 (kategori sedang–tinggi), sedangkan nilai p pada uji-t sebesar $0,003 < 0,05$, yang berarti terdapat peningkatan signifikan dalam hasil belajar peserta didik setelah penerapan model ARRANGE berbantuan media Wordwall. Temuan ini memperkuat hasil observasi kualitatif bahwa integrasi model dan media digital tersebut berpengaruh positif terhadap pemahaman nilai moral peserta didik.

Seluruh kegiatan penelitian telah memperhatikan aspek etika penelitian pendidikan anak. Sebelum pelaksanaan tindakan, izin tertulis diperoleh dari kepala sekolah dan orang tua/wali peserta didik melalui surat persetujuan partisipasi (*informed consent*). Peserta didik juga diberikan penjelasan mengenai tujuan dan manfaat penelitian dengan bahasa yang mudah dipahami. Seluruh data

pribadi peserta didik dijaga kerahasiaannya dan hanya digunakan untuk kepentingan akademik. Dengan demikian, penelitian ini memenuhi prinsip etika, transparansi, dan non-eksploitasi terhadap subjek anak di bawah umur.

Prosedur penelitian melalui rekonstruksi pembelajaran Pendidikan Pancasila berbasis model ARRANGE yang diintegrasikan dengan media Wordwall. Tahap *Ask a Question* diawali dengan pertanyaan pemantik seperti "Mengapa kita harus menaati peraturan di sekolah?" untuk menumbuhkan kesadaran moral awal peserta didik. Selanjutnya, pada tahap *Run into a Group Discussion*, peserta didik dibagi ke dalam kelompok kecil untuk mendiskusikan perilaku sesuai dan tidak sesuai norma, sementara guru berperan sebagai fasilitator yang memandu penilaian tindakan berdasarkan nilai moral (Wulandari, 2025). Pada tahap *Role Playing*, peserta didik menampilkan situasi nyata yang menggambarkan pelanggaran atau penerapan norma, sehingga mereka dapat memahami makna perilaku baik secara konkret (Kristiawati & Wibawa, 2023). Tahap berikutnya, *Analyze*, digunakan untuk menumbuhkan kemampuan berpikir

kritis melalui analisis adegan yang diperagakan teman sekelas, dengan panduan reflektif dari guru (Nurlaila et al., 2024). Setelah itu, pada tahap *Note the Solution*, peserta didik menyusun catatan moral bersama sebagai bentuk internalisasi nilai, misalnya "Saya harus berbicara sopan kepada orang tua." Tahap *Games* dilakukan menggunakan Wordwall dalam mode *quiz show* atau *true or false*, berisi soal-soal reflektif yang menantang peserta didik memahami makna moral dari perilaku tertentu (Kurniastuti & Wibawa, 2024; Widiya et al., 2024). Akhirnya, tahap *Evaluate* difokuskan pada refleksi dan aksi nyata di mana peserta didik menuliskan perilaku baik yang akan mereka praktikkan di rumah.

Setelah semua tahapan terlaksana, guru dan peneliti bersama-sama melakukan refleksi untuk mengevaluasi peningkatan keaktifan dan pemahaman norma peserta didik. Hasil refleksi dijadikan dasar perbaikan untuk siklus berikutnya agar proses pembelajaran semakin efektif dan adaptif terhadap kebutuhan peserta didik (Genisa et al., 2025). Dengan demikian, penerapan model ARRANGE berbantuan Wordwall tidak hanya berfungsi sebagai inovasi

pembelajaran digital, tetapi juga sebagai strategi pedagogis yang menanamkan nilai moral secara kontekstual dan menyenangkan.

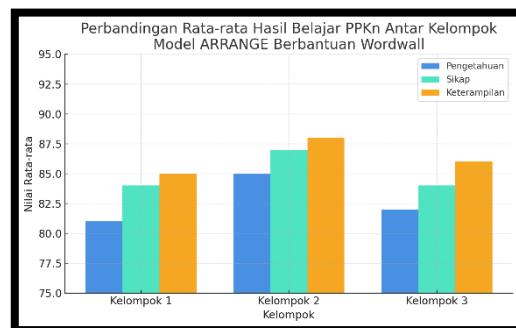
C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan untuk menilai efektivitas penerapan model pembelajaran ARRANGE berbantuan media Wordwall terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik kelas IV SD pada materi *Penerapan Norma dalam Kehidupan Sehari-hari*. Penilaian mencakup tiga aspek utama, yaitu pengetahuan (40%), sikap (30%), dan keterampilan (30%). Data hasil penilaian diperoleh dari 11 peserta didik yang dibagi menjadi tiga kelompok pembelajaran aktif.

Tabel rekapitulasi hasil menunjukkan bahwa rata-rata nilai akhir keseluruhan adalah 84,5, dengan kategori umum "Baik–Sangat Baik". Dari 11 peserta didik, 4 peserta didik (36%) mencapai kategori *Sangat Baik*, 6 peserta didik (55%) kategori *Baik*, dan hanya 1 peserta didik berada pada kategori *Cukup*. Kelompok 2 memperoleh rata-rata tertinggi yaitu 86,6 (Sangat Baik), sedangkan kelompok 1 dan 3 masing-

masing memperoleh rata-rata 83,0 dan 84,0 dengan kategori *Baik*.



Grafik 1. Perbandingan rata-rata hasil belajar antar kelompok

Hasil pada Grafik 1 menunjukkan bahwa Kelompok 2 memperoleh nilai tertinggi pada seluruh aspek dengan rata-rata total 86,6 (kategori *Sangat Baik*). Sementara Kelompok 1 dan Kelompok 3 masing-masing memperoleh rata-rata 83,0 dan 84,0 dengan kategori *Baik*. Secara keseluruhan, nilai rata-rata kelas sebesar 84,5 menunjukkan peningkatan signifikan pemahaman norma, sikap, dan keterampilan sosial peserta didik. Hal ini memperlihatkan bahwa kombinasi model ARRANGE dan media Wordwall efektif meningkatkan keterlibatan serta hasil belajar di sekolah dasar.

Tabel 1. Refleksi Guru terhadap Pelaksanaan Model ARRANGE Berbantuan Media Wordwall

Aspek	Hasil Refleksi Guru
Perencanaan	Modul Ajar dan LKPD sesuai sintaks ARRANGE. Tujuan jelas, namun alokasi

	waktu perlu disesuaikan.
Ask a Question	Peserta didik antusias menjawab pertanyaan kontekstual, tetapi partisipasi belum merata.
Run Discussion	Diskusi aktif dan kolaboratif; sebagian Peserta didik masih pasif dan perlu bimbingan.
Role Playing & Analyze	Peserta didik memahami norma lewat simulasi; waktu tampil agak lama, perlu pembatasan.
Note & Games (Wordwall)	Media Wordwall menarik dan memotivasi; sebagian peserta didik fokus pada skor, bukan makna.
Evaluate	Refleksi berjalan baik; peserta didik mampu menyebut perilaku sesuai norma dan menerapkannya.

Tabel 1 memperlihatkan bahwa setiap tahapan dalam model ARRANGE berbantuan Wordwall berjalan efektif dan memberikan pengalaman belajar bermakna bagi peserta didik. Aktivitas *Role Playing* dan *Games* terbukti paling menarik karena mendorong keaktifan, kolaborasi, serta pemahaman nilai secara kontekstual. Refleksi guru juga menunjukkan bahwa kombinasi pendekatan reflektif dan media digital berhasil meningkatkan motivasi dan karakter peserta didik. Meski demikian, guru menilai perlunya pengelolaan waktu yang lebih efisien

serta penekanan makna moral dalam setiap aktivitas berbasis Wordwall. Temuan penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran ARRANGE berbantuan media Wordwall berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar, keaktifan, dan pemahaman norma peserta didik sekolah dasar. Data kuantitatif pada Grafik 1 memperlihatkan bahwa rata-rata nilai peserta didik mencapai 84,5 (kategori Baik Sangat Baik) dengan peningkatan yang merata pada aspek pengetahuan, sikap, keterampilan.

Hasil ini menunjukkan bahwa model ARRANGE mampu menciptakan proses belajar yang aktif dan bermakna, sedangkan Wordwall meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik. Temuan penelitian memperlihatkan bahwa penerapan tujuh tahap ARRANGE (Ask, Run, Role, Analyze, Note, Games, Evaluate) memberikan dampak nyata pada peningkatan hasil belajar. Aktivitas *Role Playing* dan *Games* menjadi tahapan paling disukai peserta didik karena menggabungkan pengalaman langsung dan unsur permainan edukatif. Guru juga mencatat bahwa peserta didik mampu mengidentifikasi

dan menganalisis pelanggaran norma dalam konteks nyata, bukan sekadar hafalan. Hal ini menunjukkan bahwa data yang diolah dari observasi dan penilaian autentik menggambarkan keberhasilan strategi pembelajaran reflektif berbasis aktivitas.

Aktivitas pembelajaran dengan model ARRANGE berbantuan media Wordwall menghasilkan perubahan perilaku belajar peserta didik yang signifikan. Dokumentasi kegiatan berikut memperlihatkan keterlibatan peserta didik secara aktif dalam setiap tahap pembelajaran, mulai dari diskusi, simulasi nilai, hingga refleksi moral melalui media digital.



Gambar 1. Dokumentasi pembelajaran

Berdasarkan dokumentasi pada Gambar 1 dapat dilihat bahwa peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Mereka tidak hanya memahami norma secara teoretis, tetapi juga mampu menerapkannya dalam situasi nyata melalui kegiatan

bermain peran dan refleksi nilai menggunakan Wordwall. Hal ini memperkuat hasil observasi bahwa model ARRANGE efektif dalam mengembangkan kesadaran moral peserta didik secara kontekstual. Sebagai bentuk penguatan analisis, hasil penelitian ini dibandingkan secara eksplisit dengan temuan penelitian terdahulu sebagaimana tersaji pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2: Perbandingan Hasil Penelitian Terdahulu dengan Penelitian

Peneliti	Fokus Penelitian	Media/Model	Hasil Utama	Perbedaan dengan Penelitian Ini
Kristiawati & Wibawa (2023)	Model ARRANGE untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SDN Bejaram	ARRANGE dan Wordwall	Peningkatan hasil belajar kognitif sebesar 18%	Penelitian ini menambahkan analisis reflektif dan uji statistik (N-gain, t-test) untuk mengukur pemahaman norma secara lebih komprehensif.
Widiya et al. (2024)	Implementasi Wordwall untuk literasi peserta didik SD	Wordwall	Meningkatkan motivasi dan fokus peserta didik	Studi ini memperluas penggunaan Wordwall sebagai alat refleksi moral dan evaluasi nilai, bukan sekadar media literasi.
Kurniastuti & Wibawa (2024)	Pengembangan multimedia PPKn berbasis Wordwall	Wordwall interaktif	Efektif untuk penguasaan konsep PPKn	Penelitian ini mengintegrasikan Wordwall dengan sintaks ARRANGE yang berorientasi pada pembentukan karakter moral.
Penelitian ini (2025)	Integrasi ARRANGE dan Wordwall untuk pembelajaran norma	ARRANGE + Wordwall	Meningkatkan keaktifan dan pemahaman norma peserta didik SD (N-gain 0,62)	Memberikan pendekatan reflektif berbasis aktivitas nyata, dengan dukungan data kuantitatif dan etika penelitian yang terverifikasi.

D. Kesimpulan

Penelitian ini membuktikan bahwa penerapan pembelajaran norma melalui model ARRANGE berbantuan media Wordwall efektif dalam meningkatkan hasil belajar, pemahaman nilai moral, serta keaktifan peserta didik sekolah dasar pada mata pelajaran PPKn. Hal ini

menjawab tujuan penelitian yang berfokus untuk mendeskripsikan dan menilai efektivitas model ARRANGE dalam menumbuhkan kesadaran moral peserta didik melalui kegiatan reflektif dan partisipatif. Model ARRANGE yang meliputi tujuh tahapan *Ask, Run, Role, Analyze, Note, Games, dan Evaluate* terbukti mampu menciptakan proses pembelajaran yang bermakna, kontekstual, dan berpusat pada peserta didik. Melalui tahapan analisis dan refleksi, peserta didik tidak hanya memahami konsep norma secara kognitif, tetapi menginternalisasikan nilai-nilai tersebut ke dalam perilaku sehari-hari.

Integrasi dengan media Wordwall memperkuat hasil tersebut dengan menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan menumbuhkan motivasi intrinsik peserta didik. Wordwall tidak hanya berfungsi sebagai media evaluasi digital, tetapi juga sebagai sarana refleksi moral yang memperdalam keterlibatan emosional dan sosial peserta didik terhadap materi yang dipelajari. Inovasi penelitian ini memberikan kontribusi teoretis terhadap pengembangan model pembelajaran reflektif aktif dalam

pendidikan karakter, serta kontribusi praktis bagi guru untuk mengintegrasikan teknologi digital dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila agar lebih relevan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka.

Berdasarkan hasil yang diperoleh, disarankan agar guru mengoptimalkan tahapan *Role Playing* dan *Evaluate* guna memperkuat proses refleksi nilai moral peserta didik, serta menyesuaikan alokasi waktu agar setiap tahap ARRANGE berjalan efektif tanpa mengurangi kedalaman makna pembelajaran. Selain itu, pemanfaatan Wordwall hendaknya diarahkan tidak hanya untuk menguji pengetahuan, tetapi juga untuk menumbuhkan kesadaran nilai dan pembentukan karakter. Penelitian lanjutan mengembangkan penerapan model ARRANGE berbantuan media digital ini pada mata pelajaran lain dan konteks sekolah yang lebih luas untuk memperkuat profil pelajar Pancasila secara menyeluruh.

DAFTAR PUSTAKA

Genisa, T., Husna, V. A., Adrias, A., & Syam, S. S. (2024). Pemanfaatan teknologi digital dalam meningkatkan minat belajar PPKn peserta didik di sekolah dasar.

- Jurnal Pendidikan Dasar dan Inovasi*, 5(1), 101–110.
- Kristiawati, K., & Wibawa, S. (2023). Penerapan model pembelajaran ARRANGE berbantuan media Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SDN 2 Bejiarum. *Kreatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 6(2), 650–656. <https://doi.org/10.32923/kjmp.v6i2.4073>
- Kurniastuti, D., & Wibawa, S. (2024). Pengembangan multimedia pembelajaran PPKn berbasis Wordwall untuk peserta didik kelas VI sekolah dasar. *Semantik: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 2(1), 142–152. <https://doi.org/10.61132/semantik.v2i1.230>
- Nurlaila, E., Fauziah, E. N., & Rosyidah, A. (2024). Pemanfaatan media pembelajaran Wordwall pada pembelajaran PKn SD untuk meningkatkan keaktifan peserta didik. *JAWARA: Jurnal Pendidikan Karakter*, 10(1), 36–45. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/JAWARA>
- Widiya, A. W., Miyono, N., Alexsandri, L. W., & Agustini, F. (2024). Implementasi media Wordwall pada pembelajaran PPKn untuk meningkatkan kemampuan literasi peserta didik SD Peterongan. *Jurnal Simki Pedagogia*, 7(2), 619–628. <https://jiped.org/index.php/JSP>
- Wulandari, A. (2025). Penerapan metode pembelajaran aktif dalam Pendidikan PPKn. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 3(2), 218–227. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v3i2.3826>
- Ismail, M., & Santoso, D. (2022). Analisis peningkatan hasil belajar menggunakan uji N-gain dan uji-t pada pembelajaran berbasis digital. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 8(2), 155–165. <https://doi.org/10.36706/jipd.v8i2.2543>
- Rahmawati, A., & Yuliana, S. (2023). Efektivitas model pembelajaran interaktif berbantuan media digital: Analisis statistik N-gain pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 11(1), 72–81. <https://doi.org/10.26740/jtpi.v11i1.5872>
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2021). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (6th ed.). SAGE Publications.
- Rahayu, S., & Hidayat, R. (2022). Penerapan prinsip etika penelitian pendidikan anak usia sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 7(1), 33–42. <https://doi.org/10.21009/jppd.07105>
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Edisi Revisi). Bandung: Alfabeta.
- Wicaksono, T., & Lestari, F. (2021). Validitas dan reliabilitas instrumen pembelajaran berbasis karakter dalam pendidikan dasar. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 12(3), 201–210

- <https://doi.org/10.21831/jep.v12i3.47822> 619–628.
<https://jiped.org/index.php/JSP>
- Surayya, R., & Kurniawan, D. (2022). Integrasi media digital dalam pembelajaran PPKn berbasis karakter di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 12(2), 145–158.
<https://doi.org/10.21831/jpk.v12i2.43121>
- Fitriyani, E., & Anwar, M. (2024). Penerapan media Wordwall untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa SD pada pembelajaran PPKn. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Dasar*, 9(1), 89–98.
<https://doi.org/10.55606/jipdasar.v9i1.4985>
- Kurniastuti, D., & Wibawa, S. (2024). Pengembangan multimedia pembelajaran PPKn berbasis Wordwall untuk siswa kelas VI sekolah dasar. *Semantik: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 2(1), 142–152.
<https://doi.org/10.61132/semantik.v2i1.230>
- Kristiawati, K., & Wibawa, S. (2023). Penerapan model pembelajaran ARRANGE berbantu media Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 2 Bejiarum. *Kreatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 6(2), 650–656.
<https://doi.org/10.32923/kjmp.v6i2.4073>
- Widiya, A. W., Miyono, N., Alexsandri, L. W., & Agustini, F. (2024). Implementasi media Wordwall pada pembelajaran PPKn untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa SD Peterongan. *Jurnal Simki Pedagogia*, 7(2),