



Buku Panduan Pembuatan Game Interaktif

Wordwall

Untuk Pembelajaran
Pendidikan Pancasila



Prof. Dr. Rahmat, M.Si | Prof. Dr. Prayoga Bestari, M.Si
Pitria Soplaningsih, M.Pd
Editor : Nisrina Nurul Insani, M.Pd

BUKU PANDUAN GAME INTERAKTIF WORDWALL UNTUK PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA

Penulis:

Prof. Dr. Rahmat. M.Si.

Prof. Dr. Prayoga Bestari, M.Si.

Pitria Sopianingsih, M.Pd.

Editor:

Nisrina Nurul Insani, M.Pd.



UU No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta

Fungsi dan Sifat Hak Cipta Pasal 4

Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 3 huruf a merupakan hak eksklusif yang terdiri atas hak moral dan hak ekonomi.

Pembatasan Pelindungan Pasal 26

Keteistuan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 23, Pasal 24, dan Pasal 25 tidak berlaku terhadap:

- i. penggunaan kutipan singkat Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait untuk pelaporan peristiwa aktual yang ditujukan hanya untuk keperluan penyediaan informasi aktual;
- ii. penggandaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait hanya untuk kepentingan penelitian ilmu pengetahuan;
- iii. penggandaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait hanya untuk keperluan pengajaran, kecuali pertunjukan dan fonogram yang telah dilakukan pengumuman sebagai bahan ajar; dan
- iv. penggunaan untuk kepentingan pendidikan dan pengembangan ilmu pengetahuan yang memungkinkan suatu Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait dapat digunakan tanpa izin Pelaku Pertunjukan, Produser Fonogram, atau Lembaga Penyiaran.

Sanksi Pelanggaran Pasal 113

1. Setiap orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf i untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp100.000.000,00 (seratus juta rupiah).
2. Setiap orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).

Buku Panduan Game Interaktif Wordwall untuk Pembelajaran Pendidikan Pancasila

**Prof. Dr. Rahmat. M.Si.
Prof. Dr. Prayoga Bestari, M.Si.
Pitria Sopianingsih, M.Pd.**

**EDITOR :
Nisrina Nurul Insani, M.Pd.**

**TATA LETAK:
Sari**

**DESAIN SAMPUL:
Adhar**

**SUMBER:
www.tdjpublisher.com**

**ISBN:
978-634-279-056-4**

**CETAKAN PERTAMA:
Februari 2026**

**UKURAN:
vii + 91 Hal; 15,5 cm x 23 cm**

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang.
Dilarang menggandakan atau memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku
ini dalam bentuk apa pun tanpa izin tertulis dari penerbit dan penulis.

**ANGGOTA IKAPI: 006/NTT/2022
TANGGUH DENARA JAYA PUBLISHER
Jl. Timor Raya No. 130 B, Kota Kupang, NTT
E-mail: tdj.denarapublisher@gmail.com**

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga Buku Panduan Pembuatan Game Interaktif *Wordwall* untuk Pembelajaran Pendidikan Pancasila ini dapat disusun dan diselesaikan dengan baik. Buku ini disusun dengan tujuan untuk meningkatkan kapasitas dan kreativitas para pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis digital, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Dalam konteks pembelajaran abad ke-21, guru dituntut mampu menyajikan materi ajar yang menarik, interaktif, dan kontekstual. *Wordwall* merupakan salah satu platform yang dapat menjawab tantangan tersebut karena menyediakan berbagai template permainan edukatif yang mudah digunakan, fleksibel, dan sangat aplikatif untuk berbagai jenjang pendidikan.

Melalui buku ini, diharapkan para pendidik tidak hanya memiliki keterampilan teknis dalam menggunakan *Wordwall*, tetapi juga mampu merancang pembelajaran Pendidikan Pancasila yang bernilai, bernalar kritis, dan menyenangkan, serta berorientasi pada penguatan karakter kebangsaan, nilai-nilai Pancasila, dan Profil Pelajar Pancasila pada peserta didik. Buku ini juga dirancang secara praktis dan sistematis agar mudah dipahami serta dapat langsung diimplementasikan dalam proses pembelajaran di kelas maupun pembelajaran berbasis daring. Dengan demikian, pendidik diharapkan dapat lebih inovatif dalam menciptakan suasana belajar yang aktif, partisipatif, dan bermakna.

Kami menyampaikan apresiasi setinggi-tingginya kepada semua pihak yang telah mendukung penyusunan buku ini. Kami juga menyadari bahwa buku ini masih memiliki keterbatasan dan memerlukan penyempurnaan. Oleh karena itu, saran dan masukan yang konstruktif sangat kami harapkan sebagai bahan evaluasi ke

depannya. Semoga buku ini dapat menjadi panduan yang bermanfaat bagi para pendidik di seluruh Indonesia dalam mengembangkan inovasi pembelajaran dan meningkatkan mutu Pendidikan Pancasila di sekolah.

Bandung, 20 Januari 2026

Tim Penyusun

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	iii
DAFTAR GAMBAR	v
DAFTAR TABEL	vii
BAB I PENGANTAR	1
1.1 Transformasi Pembelajaran di Era Digital	1
1.2 Konteks Teknologi dalam Pendidikan.....	2
1.3 Pendidikan Pancasila dan Tantangan Pembelajarannya ..	3
1.4 Landasan Yuridis dan Regulasi Nasional.....	5
1.5 Landasan Teoritis.....	7
BAB II LANDASAN TEORITIS MEDIA PEMBELAJARAN	10
2.1 Konsep Dasar Media Pembelajaran.....	10
2.2 Media Pembelajaran dalam Konteks Pendidikan Pancasila	21
BAB III <i>WORDWALL</i> SEBAGI MEDIA PEMBELAJARAN.	28
3.1 Konsep Dasar dan Urgensi <i>Wordwall</i>	28
3.2 Karakteristik <i>Wordwall</i>	29
3.3 Fungsi dan Manfaat <i>Wordwall</i> dalam Pembelajaran	30
3.4 Akun gratis vs akun berbayar	31
3.5 Mengenal Jenis-Jenis Template <i>Wordwall</i>	32
BAB IV MENDESAIN MEDIA <i>WORDWALL</i>	42
4.1 Langkah-Langkah Mendesain Media <i>Wordwall</i>	42
4.2 Praktik <i>pembuatan media Wordwall</i>	46
BAB V MENJELAJAH TEMPLATE <i>WORDWALL</i>	53

BAB VI REFLEKSI DAN PENGEMBANGAN
KEBERLANJUTAN..... 80
DAFTAR PUSTAKA 86