

Evaluasi Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya Berbasis Game Digital Anagram dalam Mengenalkan Tokoh Pandawa kepada Siswa Sekolah Dasar

Suparti*, Wahyu Lestari, Teguh Supriyanto, Hartono

Doktor Pendidikan Seni, Pascasarjana, Universitas Negeri Semarang Indonesia

*Corresponding Author: suparti@students.unnes.ac.id

Dikirim: 24-12-2025; Direvisi: 22-01-2026; Diterima: 24-01-2026

Abstrak: Evaluasi pembelajaran pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) di sekolah dasar umumnya masih berfokus pada tes tertulis dan tugas proyek sehingga kurang memberikan ruang bagi keterlibatan aktif siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan model evaluasi berbasis game digital *Wordwall* jenis anagram sebagai alternatif evaluasi yang lebih interaktif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap tokoh-tokoh Pandawa. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Pegandon Kendal dengan subjek 56 siswa kelas IV. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif untuk menggambarkan proses dan hasil evaluasi pembelajaran SBdP, dengan teknik observasi dan dokumentasi. Instrumen evaluasi berupa lima item anagram yang dikerjakan secara individu melalui perangkat digital berupa telepon pintar dengan menggunakan *platform Wordwall*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Wordwall* mampu meningkatkan motivasi belajar, memperkuat memori siswa terhadap nama tokoh Pandawa, serta menghasilkan performa pengerjaan yang cepat dan akurat pada sebagian besar siswa. Temuan ini mengindikasikan bahwa game digital berbasis anagram *Wordwall* dapat menjadi alternatif evaluasi yang efektif dalam pembelajaran SBdP, khususnya pada materi budaya dan pewayangan.

Kata Kunci: Evaluasi Pembelajaran; Seni Budaya dan Prakarya; *Wordwall* Anagram; Pandawa.

Abstract: Learning evaluation in Arts, Culture, and Crafts (SBdP) subjects in elementary schools generally still focuses on written tests and project assignments, thus providing little space for active student involvement. This study aims to apply a digital game-based evaluation model, *Wordwall*, anagrams, as a more interactive evaluation alternative to improve students' understanding of the Pandawa characters. The study was conducted at Pegandon Elementary School in Kendal with 56 fourth-grade students as subjects. This study used a descriptive method to describe the process and results of the Arts, Culture, and Crafts (SBdP) learning evaluation, using observation and documentation techniques. The evaluation instrument consisted of five anagram items that were worked on individually using a digital device, namely a smartphone, using the *Wordwall* platform. The results showed that the use of *Wordwall* was able to increase learning motivation, strengthen students' memory of the names of Pandawa characters, and produce fast and accurate work performance for the majority of students. These findings indicate that the digital game based on *Wordwall* anagrams can be an effective evaluation alternative in Arts, Culture, and Crafts learning, especially in cultural and puppetry materials.

Keywords: Learning Assessment; Arts and Crafts; *Wordwall* Anagram; Pandawa.

PENDAHULUAN

Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) di sekolah dasar memiliki peran strategis dalam membentuk apresiasi budaya, kreativitas, serta kemampuan literasi awal siswa sejak usia dini. Sejalan dengan Lestari et al, pembelajaran seni,

khususnya tari, berperan penting dalam menanamkan nilai-nilai karakter melalui pengalaman estetik dan praktik budaya yang bermakna (Lestari et al., 2024). Sebagai mata pelajaran yang mengintegrasikan aspek seni, budaya, dan keterampilan, SBdP tidak hanya menekankan penguasaan kompetensi kognitif, tetapi juga pembentukan karakter, sikap, dan kepekaan estetis terhadap keanekaragaman budaya Nusantara serta anak yang memiliki pemahaman tentang seni akan lebih produktif dan kreatif (Pravitasari et al., 2024). Dalam konteks masyarakat Indonesia yang kaya tradisi, pembelajaran budaya lokal menjadi fondasi penting bagi siswa untuk memahami identitas kebangsaan sekaligus mengembangkan kecintaan terhadap nilai-nilai warisan leluhur. Salah satu unsur budaya yang kaya nilai pendidikan adalah pewayangan, khususnya tokoh-tokoh Pandawa yang memiliki karakter simbolik seperti kebijaksanaan, keberanian, kesetiaan, dan ketekunan (Wicaksandita et al., 2024). Pengenalan terhadap tokoh-tokoh ini tidak hanya memperkaya wawasan budaya, tetapi juga berkontribusi pada pendidikan karakter sesuai tujuan pendidikan nasional.

Praktik pembelajaran di kelas menunjukkan bahwa penyampaian materi pewayangan sering kali dilakukan secara informatif dan satu arah melalui ceramah atau teks bacaan tanpa melibatkan aktivitas interaktif yang membantu siswa mengalami dan memaknai materi secara kontekstual (Sulistiawati et al., 2023). Hal ini menyebabkan siswa cenderung mengingat informasi secara dangkal dan mudah melupakannya, terutama karena nama-nama tokoh pewayangan seperti Yudhistira, Arjuna, Nakula, dan Sadewa relatif asing bagi generasi digital. Minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan sesuai gaya belajar anak masa kini yang cenderung visual, interaktif, dan berbasis teknologi sehingga meningkatkan risiko terjadinya kejenuhan belajar serta menjadikan materi budaya tampak abstrak dan jauh dari kehidupan sehari-hari siswa (Luma'ul & Adilah, 2023). Keterbatasan variasi metode pembelajaran tersebut berdampak pada rendahnya daya tarik dan efektivitas pembelajaran budaya lokal di sekolah dasar (Sani et al., 2024).

Kondisi ini menunjukkan perlunya pendekatan pembelajaran dan evaluasi yang lebih kreatif, interaktif, serta adaptif terhadap perkembangan teknologi digital. Sejalan dengan Azizah, kemampuan literasi membaca siswa yang beragam menuntut pendekatan pembelajaran dan evaluasi yang lebih adaptif dan kreatif (Aurora et al., 2024). Media digital seperti permainan edukatif (*game-based learning*) mampu menyajikan informasi budaya dalam format yang menyenangkan, mudah diingat, dan mendorong partisipasi aktif siswa. (Rona et al., 2024). Penggunaan *platform Wordwall* merupakan salah satu alternatif yang relevan karena menyediakan berbagai jenis permainan yang mendukung pembelajaran interaktif, seperti *matching*, *quiz*, *maze*, *crossword*, dan anagram (Rabiatul et al., 2025). Jenis anagram secara khusus dipilih karena secara langsung melibatkan kemampuan literasi dasar, memori kerja, kecepatan berpikir, serta kemampuan visual siswa dalam menyusun huruf acak menjadi kata bermakna. Dalam konteks materi pewayangan, anagram dapat membantu siswa mengenali dan mengingat nama-nama tokoh Pandawa secara lebih efektif melalui proses bermain sekaligus berpikir.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan mengkaji penerapan evaluasi pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) berbasis *Wordwall* anagram pada materi Pengenalan Tokoh Pandawa di sekolah dasar. Fokus penelitian diarahkan pada penggambaran implementasi evaluasi berbasis *Wordwall* anagram



sebagai alternatif penilaian yang interaktif dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, serta pada analisis hasil evaluasi belajar siswa yang ditunjukkan melalui skor dan waktu penyelesaian permainan anagram. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan mendeskripsikan respons dan tingkat keterlibatan siswa terhadap penggunaan *Wordwall* anagram sebagai media evaluasi dalam pembelajaran SBdP.

KAJIAN TEORI

Evaluasi Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya

Evaluasi pembelajaran merupakan komponen penting dalam proses pendidikan yang berfungsi untuk menilai ketercapaian tujuan pembelajaran sekaligus memahami perkembangan peserta didik secara menyeluruh. Dalam teori evaluasi pendidikan, evaluasi dipahami sebagai proses sistematis untuk mengumpulkan, menganalisis, dan menafsirkan informasi guna menentukan nilai, kualitas, dan kebermaknaan suatu program pembelajaran (Harahap et al., 2024). Evaluasi pembelajaran mencakup tiga ranah utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor, yang menjadi dasar dalam menilai hasil belajar siswa secara holistik (Fitriani et al., 2023).

Dalam konteks pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP), evaluasi tidak dapat dibatasi pada pengukuran aspek kognitif semata. Pendidikan seni berorientasi pada pengalaman estetik, ekspresi kreatif, dan proses artistik, sehingga evaluasi pembelajaran seni perlu mempertimbangkan dimensi afektif, psikomotor, dan estetis secara seimbang (Ma, 2024). Karakteristik siswa sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret juga menuntut model evaluasi yang bersifat kontekstual, interaktif, dan bermakna (Utaminingsih & Purwati, 2024).

Seiring dengan perkembangan teknologi pendidikan, evaluasi pembelajaran mengalami pergeseran menuju pemanfaatan media digital yang lebih adaptif terhadap karakteristik peserta didik. Dalam perspektif konstruktivisme, teknologi memungkinkan siswa membangun pengetahuan melalui keterlibatan aktif dan pengalaman belajar yang autentik (Gilakjani et al., 2013). Oleh karena itu, pemanfaatan evaluasi digital, termasuk permainan edukatif dan platform interaktif, menjadi relevan untuk mendukung pembelajaran SBdP yang kreatif, inovatif, dan sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21. Pendekatan evaluasi yang adaptif tersebut dapat menjadikan pembelajaran SBdP sebagai ruang yang menyenangkan untuk mengembangkan kreativitas, apresiasi budaya, dan potensi diri siswa (Herlianti et al., 2025).

Game Digital dalam Pembelajaran

Game-based learning merupakan pendekatan pembelajaran yang berakar pada teori belajar konstruktivis dan motivasional, yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang menyenangkan (Annuar et al., 2025). Serta unsur tantangan, rasa ingin tahu, kontrol, dan fantasi dalam permainan dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa dalam belajar (Prananda et al., 2024).

Dalam konteks pendidikan dasar, game digital menjadi media yang relevan karena selaras dengan karakteristik generasi digital yang akrab dengan teknologi, visual dinamis, dan interaksi cepat. Game digital tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang mampu menghadirkan

pengalaman belajar multisensorik melalui sistem tantangan bertingkat, umpan balik langsung, dan penghargaan (*reward*) yang memperkuat motivasi belajar siswa. Karakteristik interaktivitas, imersi, dan personalisasi menjadikan siswa lebih fokus, terlibat aktif, dan mampu belajar sesuai dengan kecepatan masing-masing (Inayati et al., 2025).

Dalam praktik pembelajaran, *Wordwall* merupakan salah satu *platform game-based learning* yang banyak dimanfaatkan pendidik karena kemudahan akses dan fleksibilitas penggunaannya. *Wordwall* dapat diakses melalui berbagai perangkat digital tanpa instalasi khusus, sehingga sesuai dengan kondisi pembelajaran di sekolah dasar. Beragam template permainan yang tersedia memungkinkan guru menyesuaikan bentuk evaluasi dengan kompetensi yang ingin dicapai. Dalam pembelajaran SBdP, penggunaan game digital seperti *Wordwall* mendukung terciptanya evaluasi yang kontekstual, interaktif, dan bermakna.

Anagram sebagai Alat Evaluasi

Anagram merupakan bentuk permainan bahasa yang menuntut kemampuan siswa dalam mengenali, menyusun, dan memahami struktur kata. Dalam perspektif psikologi kognitif, aktivitas ini melibatkan proses pengolahan informasi, memori kerja, dan pengenalan pola yang berkontribusi terhadap penguatan literasi dasar dan kemampuan berpikir (Ansya et al., 2025). Pada jenjang sekolah dasar, anagram membantu siswa mengembangkan kemampuan membaca awal, penalaran, serta daya ingat melalui aktivitas bermain yang bermakna.

Penggunaan anagram dalam evaluasi pembelajaran sejalan dengan teori belajar aktif yang menekankan keterlibatan langsung siswa dalam proses belajar (Fuadi, 2025). Ketika anagram dikaitkan dengan materi budaya, seperti nama tokoh Pandawa, siswa tidak hanya mengingat istilah, tetapi juga membangun asosiasi makna yang lebih kuat melalui pengalaman belajar kontekstual. Selain itu, anagram melatih kemampuan berpikir logis, pengambilan keputusan, serta ketahanan menghadapi tantangan ringan, terutama ketika disajikan dalam format digital yang dilengkapi timer dan sistem skor otomatis (Rabi'ah, 2025).

Sebagai alat evaluasi, anagram menawarkan keunggulan karena mampu mengukur pemahaman siswa secara lebih autentik, mendorong keterlibatan aktif, dan mengurangi tekanan psikologis yang sering muncul pada evaluasi konvensional (Rabi'atul et al., 2025). Dengan demikian, anagram berfungsi tidak hanya sebagai teknik penilaian, tetapi juga sebagai sarana pengembangan aspek kognitif, afektif, dan keterampilan dasar secara terpadu dalam pembelajaran SBdP.

Tokoh Pandawa dalam Budaya Jawa

Tokoh Pandawa Lima yang terdiri dari; Yudhistira, Bima, Arjuna, Nakula, dan Sadewa, merupakan figur sentral dalam tradisi pewayangan Jawa yang sarat nilai filosofis dan moral. Dalam kajian budaya dan pendidikan karakter, tokoh pewayangan dipandang sebagai media simbolik yang merepresentasikan nilai kebajikan, seperti kejujuran, keberanian, kebijaksanaan, kesetiaan, dan integritas (Abbas et al., 2024). Nilai-nilai tersebut relevan untuk dijadikan landasan pendidikan karakter, khususnya pada jenjang sekolah dasar.

Pengenalan tokoh Pandawa dalam pembelajaran bertujuan menanamkan nilai moral dan identitas budaya melalui pendekatan kearifan lokal yang kontekstual (Arifin & Hakim, 2021). Dalam perspektif pendidikan budaya, pembelajaran

berbasis budaya lokal membantu siswa memahami jati diri, memperkuat rasa kebangsaan, serta mengembangkan apresiasi terhadap warisan budaya bangsa (Sholihah, 2021). Melalui integrasi media digital dan permainan edukatif, tokoh Pandawa dapat diperkenalkan secara lebih menarik dan relevan dengan kehidupan siswa masa kini. Pendekatan ini memungkinkan internalisasi nilai karakter berlangsung secara alami dan bermakna melalui pengalaman belajar yang menyenangkan.

Keempat kajian teori dalam penelitian ini disusun dengan merujuk pada teori-teori eksisting dan mapan, baik dalam bidang evaluasi pendidikan, pendidikan seni, teori belajar, psikologi kognitif, maupun pendidikan berbasis budaya. Literatur mutakhir digunakan sebagai penguat dan konteks aktual dari teori-teori tersebut.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif (*descriptive research*) dengan pendekatan observasi dan analisis kuantitatif deskriptif terhadap hasil evaluasi berbasis *Wordwall*. Metode deskriptif dipilih karena penelitian ini tidak bertujuan mengembangkan produk baru, melainkan memotret fenomena pembelajaran yang terjadi secara nyata di kelas, termasuk respons siswa, tingkat keterlibatan, serta capaian hasil evaluasi yang diperoleh melalui permainan anagram. Platform *Wordwall* digunakan sebagai media evaluasi karena memiliki fitur interaktif, menyediakan umpan balik otomatis, serta menghasilkan laporan skor dan waktu penyelesaian secara langsung. Instrumen evaluasi berupa anagram pada *Wordwall* memudahkan guru memperoleh data kuantitatif terkait ketepatan dan kecepatan siswa dalam menyusun huruf.



Gambar 1. Aplikasi *Wordwall*

Sumber: <https://Wordwall.net/id/resource/102506358/seni-budaya-dan-prakarya/sebutkan-nama-nama-pandhawa> (2025)

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Pegandon Kendal dengan subjek penelitian sebanyak 56 siswa kelas IV. Pemilihan kelas IV didasarkan pada karakteristik perkembangan kognitif siswa yang berada pada tahap operasional konkret, sehingga pembelajaran dan evaluasi yang melibatkan aktivitas langsung, visual, serta permainan digital dinilai sesuai untuk menstimulasi kemampuan literasi, daya ingat, dan pengenalan istilah budaya (Nazilatul, 2020). Materi pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah Pengenalan Tokoh Pewayangan: Pandawa Lima, yang meliputi lima tokoh utama, yaitu Yudhistira, Bima, Arjuna, Nakula, dan Sadewa. Materi ini dipilih karena mengandung nilai historis, karakter moral, serta relevansi budaya yang penting untuk dikenalkan kepada siswa dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP). Instrumen penelitian yang

digunakan berupa permainan digital *Wordwall* jenis anagram, yang terdiri atas lima butir soal huruf acak yang terdiri dari Iuihystdar (Yudhistira), Ibam (BIMA), Rajanu (ARJUNA), Ukanal (NAKULA), dan Wsadae (SADEWA).

Link/ QR CODE *WORDWALL*

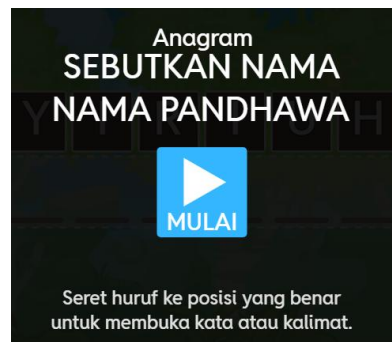
<https://Wordwall.net/id/resource/102506358>



Gambar 2. QR Code Wordwall

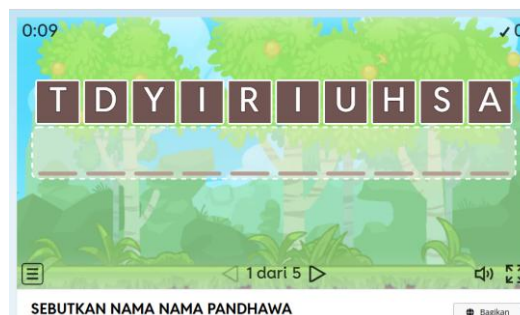
Sumber: <https://Wordwall.net/id/resource/102506358/seni-budaya-dan-prakarya/sebutkan-nama-nama-pandhawa> (2025)

Prosedur penelitian diawali dengan tahap persiapan, di mana guru menyiapkan tautan permainan *Wordwall*, mengatur gawai yang digunakan oleh siswa, serta memberikan penjelasan awal mengenai cara bermain, aturan penyusunan huruf, dan sistem penilaian yang digunakan.



Gambar 3. Perintah dan Soal sudah terlampir

Sumber: <https://Wordwall.net/id/resource/102506358/seni-budaya-dan-prakarya/sebutkan-nama-nama-pandhawa> (2025)



Gambar 4. Bentuk Pertanyaan dalam aplikasi anagram

Sumber: <https://Wordwall.net/id/resource/102506358/seni-budaya-dan-prakarya/sebutkan-nama-nama-pandhawa> (2025)



Gambar 5. Hasil Pertanyaan dalam aplikasi anagram

Sumber: <https://Wordwall.net/id/resource/102506358/seni-budaya-dan-prakarya/sebutkan-nama-nama-pandhawa> (2025)

Pada tahap pelaksanaan, siswa mengerjakan permainan secara individu menggunakan gawai sekolah dengan menyelesaikan lima soal anagram dalam waktu yang telah ditentukan. Selama proses ini berlangsung, peneliti dan guru melakukan observasi terhadap motivasi belajar, tingkat fokus, serta kesulitan yang dialami siswa.



Gambar 6. Tampilan selesai permainan

Sumber: <https://Wordwall.net/id/resource/102506358/seni-budaya-dan-prakarya/sebutkan-nama-nama-pandhawa> (2025)

Tahap selanjutnya adalah pengumpulan data, di mana sistem *Wordwall* secara otomatis merekam skor akhir, jumlah jawaban benar, waktu pengerjaan, dan peringkat siswa. Data kuantitatif tersebut kemudian dilengkapi dengan hasil observasi lapangan yang memberikan gambaran kualitatif mengenai respons dan keterlibatan siswa selama mengikuti evaluasi berbasis permainan digital.

Data penelitian dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif untuk memperoleh gambaran menyeluruh mengenai hasil evaluasi pembelajaran. Analisis dilakukan dengan menghitung persentase ketuntasan belajar, rata-rata skor yang diperoleh siswa, kategori kemampuan siswa, serta rata-rata waktu pengerjaan permainan anagram. Selain itu, analisis juga diarahkan untuk mengidentifikasi kecenderungan kesulitan siswa pada soal-soal tertentu, khususnya pada nama tokoh pewayangan yang memiliki struktur huruf lebih kompleks. Data kuantitatif tersebut kemudian diperkaya dengan hasil observasi yang dianalisis secara kualitatif guna melihat motivasi belajar siswa, tantangan yang muncul selama pelaksanaan evaluasi,

serta efektivitas penggunaan *Wordwall* sebagai media evaluasi dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil evaluasi penggunaan permainan Anagram melalui platform *Wordwall* menunjukkan bahwa seluruh 56 siswa telah mencapai tingkat pemahaman yang memadai terhadap materi tokoh-tokoh Pandawa. Rentang skor yang diperoleh, yaitu 48–64, menggambarkan distribusi pencapaian belajar yang relatif baik. Siswa dengan skor tertinggi (64) memperlihatkan kemampuan kognitif yang sangat baik, terutama dalam hal akurasi dan kecepatan pemrosesan informasi. Contohnya, S17 yang menempati peringkat pertama mampu menyelesaikan seluruh anagram dalam waktu 25,2 detik, jauh lebih cepat dibandingkan siswa lainnya pada rentang skor yang sama. Kecepatan ini menunjukkan tingginya efisiensi memori kerja, kejelian visual, serta keakraban dengan materi pembelajaran. Sementara kelompok dengan skor 60, 58, 54, dan 50 tetap menunjukkan performa memadai, tetapi dengan waktu pengerjaan yang lebih panjang antara 50 detik hingga lebih dari satu menit. Variasi tersebut dapat dipengaruhi oleh tingkat familiaritas yang berbeda-beda terhadap tokoh pewayangan, kompleksitas pola huruf yang harus dipecahkan, dan strategi individual dalam mengerjakan anagram. Tabel.1 dibawah ini menyajikan perolehan skor siswa pada evaluasi pembelajaran SBdP berbasis *game* anagram *Wordwall*, dengan kode S1–S56 digunakan sebagai identitas siswa untuk menjaga anonimitas responden.

Tabel 1. Hasil Evaluasi *Game* Anagram

| Peringkat | Nama | Skor | Waktu |
|-----------|------|------|----------|
| ke1 | S17 | 64 | 25.2 |
| ke2 | S3 | 64 | 01:57:00 |
| ke3 | S42 | 64 | 26.6 |
| ke4 | S8 | 64 | 44.6 |
| ke5 | S29 | 64 | 01:09:00 |
| ke6 | S55 | 64 | 48.0 |
| ke7 | S11 | 64 | 35.3 |
| ke8 | S36 | 64 | 01:01:00 |
| ke9 | S1 | 64 | 01:25:00 |
| ke10 | S48 | 64 | 26.0 |
| ke11 | S24 | 64 | 53.9 |
| ke12 | S6 | 64 | 01:39:00 |
| ke13 | S31 | 60 | 57.4 |
| ke14 | S14 | 60 | 01:08:00 |
| ke15 | S50 | 60 | 57.4 |
| ke16 | S9 | 60 | 01:08:00 |
| ke17 | S27 | 60 | 01:13:00 |
| ke18 | S44 | 58 | 57.7 |
| ke19 | S19 | 58 | 02:00:00 |
| ke20 | S35 | 58 | 41.0 |
| ke21 | S2 | 58 | 01:09:00 |
| ke22 | S53 | 58 | 36.3 |
| ke23 | S12 | 58 | 39.9 |
| ke24 | S46 | 54 | 48.3 |
| ke25 | S21 | 54 | 01:09:00 |
| ke26 | S39 | 54 | 59.0 |



| | | | |
|------|-----|----|----------|
| ke27 | S5 | 54 | 01:22:00 |
| ke28 | S56 | 54 | 50.6 |
| ke29 | S26 | 54 | 01:16:00 |
| ke30 | S33 | 54 | 01:50:00 |
| ke31 | S18 | 54 | 01:50:00 |
| ke32 | S41 | 54 | 45.9 |
| ke33 | S7 | 54 | 01:03:00 |
| ke34 | S56 | 54 | 37.5 |
| ke35 | S23 | 54 | 39.3 |
| ke36 | S34 | 54 | 36.7 |
| ke37 | S10 | 54 | 01:22:00 |
| ke38 | S45 | 54 | 46.7 |
| ke39 | S28 | 54 | 37.1 |
| ke40 | S52 | 50 | 55.9 |
| ke41 | S15 | 50 | 55.9 |
| ke42 | S38 | 50 | 56.2 |
| ke43 | S4 | 50 | 56.2 |
| ke44 | S47 | 48 | 51.3 |
| ke45 | S30 | 48 | 52.9 |
| ke46 | S55 | 48 | 01:57:00 |
| ke47 | S51 | 48 | 29.1 |
| ke48 | S40 | 48 | 52.9 |
| ke49 | S13 | 48 | 01:09:00 |
| ke50 | S25 | 48 | 01:09:00 |
| ke51 | S16 | 48 | 01:09:00 |
| ke52 | S37 | 48 | 51.3 |
| ke53 | S20 | 48 | 57.4 |
| ke54 | S54 | 48 | 01:08:00 |
| ke55 | S49 | 48 | 29.1 |
| ke56 | S22 | 48 | 01:09:00 |

Sumber: <https://Wordwall.net/id/resource/102506358/seni-budaya-dan-prakarya/sebutkan-nama-nama-pandhawa> (2025)

Secara kuantitatif, data *Wordwall* menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mampu menjawab anagram dengan baik. Sebanyak 46 siswa (82%) berhasil menjawab seluruh anagram dengan benar, yang menandakan aktivasi memori jangka pendek yang kuat, kemampuan mengenali pola visual (*visual discrimination*), serta pemahaman kata yang memadai. Namun, terdapat 8 siswa (14%) yang hanya mampu menjawab 3–4 anagram dengan benar, memperlihatkan tingkat kesulitan sedang terutama ketika berhadapan dengan kata-kata yang lebih panjang atau susunan huruf yang kompleks. Selain itu, 2 siswa (4%) mengalami hambatan yang lebih signifikan, khususnya pada anagram seperti “Yudhistira” dan “Sadewa,” yang memiliki struktur fonologis dan ortografis lebih rumit sehingga membutuhkan waktu pemrosesan yang lebih lama. Dengan waktu penyelesaian rata-rata 2,5 menit untuk seluruh siswa, dapat disimpulkan bahwa platform *Wordwall* cukup efektif dalam membantu siswa menyelesaikan aktivitas pembelajaran secara cepat, memahami instruksi dengan jelas, serta berinteraksi dengan media digital secara efisien.

Dari sudut pandang teoretis, keberhasilan siswa dalam permainan anagram mencerminkan peran penting berbagai fungsi kognitif yang bekerja secara simultan. Proses *memory retrieval* berperan ketika siswa harus mengingat kembali informasi tentang tokoh Pandawa yang menjadi dasar penyusunan kata. Kemampuan *pattern recognition* memungkinkan mereka mengenali pola huruf serta memprediksi

kemungkinan susunan kata yang benar. Selain itu, *cognitive flexibility* dibutuhkan ketika siswa harus mencoba berbagai alternatif susunan huruf dan mengubah strategi ketika struktur awal tidak menghasilkan jawaban yang tepat. Pada saat yang sama, *problem-solving skills* menjadi kunci utama, karena siswa dituntut menyintesis huruf-huruf acak menjadi kata bermakna secara cepat dan tepat. Aktivasi keempat fungsi kognitif tersebut menunjukkan bahwa kegiatan anagram tidak hanya berfungsi sebagai permainan bahasa, tetapi juga sebagai latihan intensif dalam pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi (Sulistianingsih et al., 2020).

Pendekatan pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) seperti anagram melalui *Wordwall* selaras dengan pandangan konstruktivistik yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui proses berpikir aktif dan pengalaman langsung (Chowdhury et al., 2024). Fitur kompetisi, batas waktu, dan umpan balik instan yang diberikan oleh *Wordwall* meningkatkan motivasi belajar, memperkuat keterlibatan siswa, serta menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan namun tetap bermakna. Temuan ini konsisten dengan studi psikologi pendidikan yang menunjukkan bahwa permainan kata mampu meningkatkan kemampuan literasi, memperkuat memori jangka pendek, serta mempercepat kecepatan pemrosesan verbal peserta didik (Gupta et al., 2023). Dengan demikian, berdasarkan data empiris dan kajian teoretis, dapat disimpulkan bahwa penggunaan anagram sebagai media pembelajaran efektif dalam mengembangkan aspek kognitif sekaligus meningkatkan pemahaman materi secara holistik pada siswa.

KESIMPULAN

Evaluasi pembelajaran SBdP berbasis *Wordwall* Anagram terbukti efektif dalam mengenalkan tokoh Pandawa kepada siswa kelas IV SD Negeri Pegandon Kendal. Model evaluasi ini meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan daya ingat siswa terhadap nama tokoh pewayangan. Selain itu, sistem penilaian otomatis dari *Wordwall* membantu guru melakukan evaluasi dengan lebih cepat dan akurat.

Media digital anagram dapat menjadi alternatif model evaluasi budaya lokal yang lebih menarik dibanding metode konvensional. Penggunaannya sejalan dengan Kurikulum Merdeka yang menekankan kreativitas, kemandirian, dan literasi digital.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Kepala SD Negeri Pegandon Kendal, guru Seni Budaya dan Prakarya, serta seluruh siswa kelas IV yang telah berpartisipasi dalam kegiatan penelitian ini. Terima kasih juga kepada pihak sekolah yang telah memberikan izin pelaksanaan kegiatan pembelajaran berbasis digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Abbas, N., Fathurrohman, M., Astoko, D. B., & Suparman, M. F. (2024). Pengembangan Pendidikan Karakter Tokoh Punakawan (Sintesis Filosofi Jawa dan Prinsip-Prinsip Islam). *Islam Universalia: International Journal of Islamic Studies and Social Sciences*, 5(3).



- Annuar, H., Etin, S., & Khaerudin, K. (2025). *Model Pembelajaran Saintifik Berbasis Game-Based Learning*. In: *Model Pembelajaran Saintifik Berbasis Game-Based Learning*. Literasi Nusantara.
- Ansyah, Y. A. U., Halimatussakdiah, E. D. S., Mandasari, N. K., Humaira, N. U., & Rahma, M. (2025). *Pendekatan Neurosains Kognitif untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Siswa Sekolah Dasar*. CV Jejak.
- Arifin, M., & Hakim, A. R. (2021). Kajian karakter tokoh pandawa dalam kisah mahabharata diselaraskan dengan pendidikan karakter bangsa Indonesia. *Jurnal Syntax Transformation*, 2(5), 613–623.
- Aurora, S. B. N. A., Trimurtini, & Supriyanto, T. (2024). Evaluasi Program Mahasiswa Kampus Mengajar 5 Dan Dampaknya Terhadap Budaya Literasi Di Sekolah Mitra. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 704–722.
- Chowdhury, M., Dixon, L. Q., Kuo, L. J., Donaldson, J. P., Eslami, Z., Viruru, R., & Luo, W. (2024). Digital game-based language learning for vocabulary development. *Computers and Education Open*, 6, 100160.
- Fitriani, R., Anatri, L., Joint, O. S., & Risnita, R. (2023). Scope of Learning Evaluation in Science Subject in Junior High School Students: A Systematic Review. *Journal Evaluation in Education*, 4(1), 8–16. <https://doi.org/10.37251/jee.v4i1.307>
- Fuadi, H. Z. (2025). *Peningkatan Mutu Kegiatan Pembelajaran Dan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Menggunakan Permainan Anagram Berbantuan Wordwall Pada Siswa Kelas III SDN 2 Tugurejo Kecamatan Slahung Kabupaten Ponorogo Tahun Pelajaran 2024/ 2025*. Universitas PGRI Madiun.
- Gilakjani, A. P., Leong, L. M., & Ismail, H. N. (2013). Teachers' Use of Technology and Constructivism. *International Journal of Modern Education and Computer Science*, 5(4), 49–63. <https://doi.org/10.5815/IJMECS.2013.04.07>
- Gupta, M., Kumar, R., Kumar, U., & Singh, A. (2023). Use of Digital Word Games as a Tool for Improving Vocabulary Skills. In *2023 International Conference on Advancement in Computation & Computer Technologies (InCACCT)*, 893–897. <https://doi.org/https://doi.org/10.1109/InCACCT57535.2023.10141718>
- Harahap, H., Zulqaidah, Z., Tanjung, R. S., Silalahi, K. A., & Iqbal, M. (2024). Model Evaluasi dalam Program Pendidikan. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(3), 3382–3391. <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i3.1364>
- Herlianti, N. Y., Istiqfaroh, N., & Rachmadyanti, P. (2025). Menggali Strategi Efektif Dan Menyiasati Tantangan Pembelajaran Sbdp Di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 281–295.
- Inayati, I. N., Herlina, L., Muslih, I., Chodijah, S., & Harahap, S. D. (2025). *Strategi Pembelajaran Di Era Digital*. Yayasan Pendidikan Hidayatun Nihayah.
- Lestari, W., Andira, A. A., & -, H. (2024). Effectiveness of Multicultural Seguyub Lasem Dance in Cultivating Education in Secondary Schools in Central Java Indonesia. *Journal of Southeast Asian Studies*, 29(2), 169–191. <https://doi.org/10.22452/jati.vol29no2.7>



- Luma'ul, & Adilah, H. (2023). Dampak Media Pembelajaran Interaktif dalam Pendidikan. *Eksponen*, 13(2), 66–76.
- Ma, W. (2024). The Quality Evaluation and Management Mechanism Optimization of Art Education under the Guidance of Student Development. *SHS Web of Conferences*, 200, 02033. <https://doi.org/10.1051/shsconf/20242000203>
- Nazilatul, M. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Implementasinya Dalam Pembelajaran di SD/MI. *Jurnal Pendidikan Tematik*, 1(3), 253–263.
- Prananda, G., Judijanto, L., Ramadhona, R., & Lestari, N. C. (2024). Evaluasi literatur terhadap pengaruh game-based learning dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 388–401.
- Pravitasari, D., Septikasari, R., Yuliantoro, A. T., & Rahmawati, D. (2024). Implementasi Profil Pelajar Pancasila dalam Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya di Sekolah Dasar. *JEMARI: Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah*, 6(1), 34–45.
- Rabi'ah. (2025). The effect of anagram on students' spelling proficiency: an experiment on elementary students of win institute pamekasan. *Mubtadi*, 7(1), 20–26. <https://doi.org/10.19105/mubtadi.v7i1.19825>
- Rabiatul, A., Muhlis, Ramli, B. M., Yudo, D., Sukriadi, & Diana, S. H. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Game Interaktif Berbasis Wordwall Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran SBDP Siswa Kelas V SD Negeri 004 Sambutan Tahun Pembelajaran 2024/2025. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 640–649.
- Rona, I. K., Komalasari Kokom, Siti, M. I., Juwita, & Adnin Ismi. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 10(3), 619–628. <https://doi.org/10.32884/ideas.v10i3.1640>
- Sani, S., Fitrah, A., Mumtazah, A. I., Wati, A. M., & Tania, A. (2024). Dampak Negatif Metode Pengajaran Monoton Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Pedagogik Jurnal Pendidikan Dan Riset*, 2(2), 86–93.
- Sholihah, D. A. (2021). Pendidikan Merdeka dalam Perspektif Ki Hadjar Dewantara dan Relevansinya Terhadap Merdeka Belajar di Indonesia. *Literasi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 12(2), 115–122.
- Sulistianingsih, E., Juliani, R. D., & Pradjarto, T. (2020). The effect of anagram games on secondary level students' reading achievement. *Journal of Applied Linguistics and Literature*, 5(1), 52–59. <https://doi.org/10.33369/JOALL.V5I1.8763>
- Sulistiawati, Tin, R., & Yona, W. (2023). Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Multikulturalisme Sosial Budaya Anak Sekolah Dasar. In *Jurnal Penelitian Bidang Pendidikan* (Vol. 29, Issue 1).
- Utaminingsih, E. S., & Purwati, P. D. (2024). Characteristics of third-grade elementary school students and the importance of student character



identification. *RDJE (Research and Development Journal of Education)*, 10(2), 1066. <https://doi.org/10.30998/rdje.v10i2.20500>

Wicaksandita, I. D. K., Nyoman, S., Adhi, G., Studi, P., Pedalangan, S., & Pertunjukan, F. S. (2024). Nilai-Nilai Estetika Hindu Wayang Kulit Bali : Studi Kasus Internalisasi Jana kertih Melalui Karakter Tokoh Pandawa , Sebagai Media Representasi Ideal Manusia Unggul. *Jurnal Damar Pedalangan*, 4(1), 63–80.

