



Penerapan Pembelajaran Interaktif Berbasis *Wordwall* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SDN 16 Ampenan

Mutmainnah^{1*}, Nurhasanah¹, Nurhasanah²

¹ PPG PGSD, Universitas Mataram, Indonesia

² SDN 16 Ampenan, Indonesia

DOI: <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v6i4.1524>

Article Info:

Received : 28 September 2025
Revised : 16 Oktober 2025
Accepted : 29 Oktober 2025
Published : 22 November 2025

Correspondence:

Mutmainnah

Phone: +6285337644339

Abstract: This classroom action research aims to determine the implementation of Wordwall-Based Interactive Learning to improve student learning outcomes in Pancasila Education for Grade IV students at SDN 16 Ampenan. The study was conducted at SDN 16 Ampenan with the research subjects consisting of all 24 fourth-grade students. The research was carried out in two cycles, each consisting of the following stages: (1) planning, (2) implementation, (3) observation, and (4) reflection. Data were collected through evaluation tests and documentation, and then analyzed descriptively using classical completeness percentages. The results of this classroom action research show that the students' average score increased from 71.25% in Cycle I to 80.41% in Cycle II. Students who met the minimum mastery criteria (KKM) increased significantly from 62.5% in Cycle I to 83.33% in Cycle II. Based on the findings, it can be concluded that the implementation of Wordwall-Based Interactive Learning effectively improved student learning outcomes in Pancasila Education for Grade IV students at SDN 16 Ampenan, particularly in the topic of understanding the meaning of Pancasila principles and applying them in daily life.

Keywords: Wordwall, Learning Outcomes, Pancasila Education.

Citation: Mutmainnah, Nurhasanah, & Nurhasanah. (2025). Penerapan Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SDN 16 Ampenan. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 6(4), 2175–2179. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v6i4.1524>

Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses yang dirancang dan dilaksanakan secara sengaja untuk mencapai tujuan pembelajaran, melibatkan peserta didik secara aktif dalam pengembangan diri mereka (Nurfajriani A. et al., 2025). Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya sehingga memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan serta keterampilan yang diperlukan dirinya agar dapat berguna bagi masyarakat, bangsa dan negara (Ichsan, 2021). Pendidikan merupakan proses interaksi antara guru dan juga peserta didik untuk

mencapai tujuan pendidikan yang berlangsung di dalam lingkungan tertentu (Salsabela, 2024).

Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran yang ditempuh di sekolah dasar. Pendidikan Pancasila memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk karakter dan kepribadian peserta didik di Indonesia (Widiatmaka, 2022). Sebagai mata pelajaran inti dalam kurikulum pendidikan nasional, Pendidikan Pancasila bertujuan untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan, pemahaman, serta pengalaman terhadap nilai-nilai Pancasila sebagai landasan ideologi dan falsafah negara (Rahmelia, 2023). Namun, dalam praktiknya, terdapat tantangan dalam memberikan pembelajaran yang efektif dan menarik bagi peserta didik terutama di era

Email: mutmainnah019216@gmail.com

digital seperti sekarang ini. Tantangan dalam proses pembelajaran yang sering kali muncul salah satunya adalah hasil belajar yang kurang optimal (Agrifina et al., 2024). Dengan memperhatikan permasalahan yang timbul, maka solusi untuk mengatasi hasil belajar peserta didik yang kurang optimal adalah menggunakan media pembelajaran yang menarik dan lebih interaktif. Salah satunya menggunakan media game edukasi wordwall. Menurut (Lestari, 2021) kegunaan media dalam pembelajaran adalah sebagai berikut : (1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbalis, (2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, (3) Penggunaan media secara tepat dan bervariasi dapat menimbulkan kegairahan belajar.

Era digital saat ini, guru harus mampu memfasilitasi peserta didik dalam proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Media pembelajaran dapat menjadi salah satu faktor pendukung keberhasilan proses pembelajaran yang berfungsi untuk membantu dalam penyampaian informasi baik dari guru kepada peserta didik, ataupun dari peserta didik kepada guru (Arijumiati et al., 2021). Dalam konteks pendidikan modern, integrasi teknologi dalam pembelajaran menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Salah satu media pembelajaran yang sedang populer dan dianggap efektif adalah *wordwall* (Maria, 2025). *Wordwall* merupakan platform yang memungkinkan guru untuk membuat berbagai macam permainan interaktif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Media ini dapat membantu dalam mengubah suasana kelas yang kaku menjadi dinamis dan menarik sehingga dapat mendorong partisipasi aktif peserta didik (Nita, 2024).

Wordwall memiliki beberapa kelebihan, antara lain dapat digunakan secara gratis dengan pilihan basic dan beberapa template yang dapat dipilih. Selain itu, permainan yang telah dibuat dapat langsung dimainkan menggunakan *handphone* atau laptop. Software ini menyediakan berbagai jenis permainan seperti quiz, crossword, random cards, dan lainnya. Salah satu kelebihan lainnya adalah permainan yang telah dibuat memuat beragam jenis permainan yang beragam sehingga peserta didik tidak bosan dalam satu permainan.

Game edukasi *Wordwall* adalah sebuah aplikasi pada browser yang menarik. Aplikasi ini bertujuan sebagai sumber belajar, media, dan alat penilaian yang menyenangkan bagi peserta didik. Dalam aplikasi ini terdapat gambar, audio, animasi dan permainan interaktif yang dapat membuat peserta didik tertarik. *Game* ini memungkinkan peserta didik untuk bersaing sehingga peserta didik lebih termotivasi untuk belajar yang berdampak juga pada hasil belajar peserta didik

itu sendiri. Kemudian pada penelitian yang ditulis (Launin et al., 2022) juga menyebutkan bahwa media *wordwall* dapat mempengaruhi minat belajar peserta didik dengan dibuktikan melalui peningkatan nilai peserta didik dari *pretest* ke *posttest*. Penelitian ini bertujuan untuk mengulas penerapan pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* serta bagaimana penggunaannya dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dengan memahami penerapan ini, diharapkan guru dapat mengintegrasikan teknologi secara efektif untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna. SDN 16 Ampenan, sebagai salah satu institusi pendidikan dasar di Kota Mataram, juga menghadapi permasalahan serupa. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas 4, saya dapatkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi masih tergolong minim. Hal ini membuka peluang untuk mengintegrasikan *Wordwall* ke dalam proses pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penerapan media *Wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas 4 pada materi pendidikan Pancasila di SDN 16 Ampenan. Melalui pendekatan yang inovatif dan berbasis teknologi, diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami materi, meningkatkan motivasi belajar, dan mencapai hasil belajar yang lebih baik. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk memberikan alternatif solusi bagi guru dalam menyusun strategi pembelajaran yang lebih menarik dan relevan dengan kebutuhan generasi digital saat ini. Melalui kajian ini, diharapkan dapat diperoleh gambaran yang jelas mengenai dampak positif penggunaan *Wordwall* terhadap proses pembelajaran dan memberikan kontribusi nyata bagi peningkatan kualitas pendidikan di tingkat sekolah dasar.

Metode

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang merupakan sebuah penelitian berupa rangkaian siklus kegiatan secara sistematis dan refleksi untuk mengatasi persoalan guna memperbaiki atau meningkatkan kualitas proses pembelajaran di kelas (Salim, dkk, 2019 : 8-13). Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN 16 Ampenan, Kecamatan Ampenan, Kabupaten Kota Mataram, Nusa Tenggara Barat Tahun Ajaran 2023/2024. Jumlah siswa kelas IV sebanyak 24 siswa yaitu 12 siswa perempuan dan 12 siswa laki-laki.

Pengambilan data pada penelitian ini dilakukan melalui tes evaluasi dan dokumentasi. Selanjutnya, Dalam penelitian ini terdapat dua siklus yang terdiri empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi (Salim, dkk, 2019 : 24). Pada tahapan refleksi dimaksudkan bagi peneliti untuk

mengkaji tindakan yang telah dilakukan, data yang telah terkumpul dan terakhir evaluasi untuk menyempurnakan tindakan kelas berikutnya (Salim, 2019 : 35).

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini, melalui tes hasil belajar dalam bentuk pilihan ganda. Hal ini bertujuan untuk memperoleh data hasil belajar peserta didik. Tes tersebut dilaksanakan diakhir setiap siklus. Teknik analisis data secara deskriptif kuantitatif yang diperoleh dari hasil tes pemahaman konsep Pendidikan Pancasila pada materi makna sila-sila pancasila dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari dengan membandingkan hasil belajar setiap siklus. Perhitungan rata-rata nilai pemahaman siswa terkait konsep Pendidikan Pancasila menggunakan rumus sebagai berikut :

$$X = \frac{\sum x}{\sum N}$$

Keterangan :

- X : Rata-rata
- $\sum x$: Jumlah nilai siswa
- $\sum N$: Jumlah siswa seharusnya

Kriteria keberhasilan hasil belajar secara klasikal minimal 75% dari jumlah siswa di kelas tersebut (Arikunto, 2019 : 26). Persentase ketuntasan klasikal hasil belajar siswa dihitung menggunakan rumus yang dikemukakan oleh Aqib, dkk (dalam Hendawati & Kurniati, 2017) berikut ini :

$$P = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas belajar}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

Hasil dan Pembahasan

Penelitian Tindakan kelas ini, dilakukan dengan 2 siklus dengan menggunakan pendekatan CTL dengan bantuan media *Wordwall*, dimana setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Berikut ini data hasil tes pemahaman konsep Pendidikan Pancasila pada materi makna sila-sila pada siklus I dan siklus II.

Siklus I

Berikut merupakan data perolehan nilai kriteria keberhasilan tujuan pembelajaran siswa pada siklus I dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada materi makna sila- pancasila dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari:

Tabel 1. Rekapitulasi hasil belajar siklus I

Rata-rata Nilai Siswa	Ketuntasan Individu (%)		Ketuntasan Klasikal
	Tuntas	Tidak Tuntas	
71,25	15 (62,5%)	9 (37,5%)	Belum Tuntas

Siklus I dilaksanakan pada 8 Agustus 2024. Pada siklus I, peneliti melaksanakan proses pembelajaran dengan bantuan media *Wordwall* yang dapat menampilkan makna sila- pancasila dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari yang dapat ditampilkan melalui proyektor LCD. Dengan bantuan media game edukatif *wordwall* ini, siswa antusias dalam mengikuti pembelajaran. Siswa lebih memahami bagaimana penerapan sila-sila pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Pada saat proses pembelajaran, siswa terlihat tertarik dengan media *Wordwall* karena merupakan hal baru bagi siswa.

Pada akhir pembelajaran siklus I, peneliti melakukan evaluasi. Hasil pembelajaran siklus I didapatkan nilai rata-rata siswa adalah 71,25. Dari 24 siswa terdapat 15 siswa yang telah tuntas memenuhi KKM (75) dan 9 siswa belum tuntas. Hasil pembelajaran pada siklus I tidak dapat dikatakan maksimal dikarenakan belum memenuhi kriteria ketuntasan klasikal yaitu 75%. Selain itu, kekurangan pada siklus I adalah hanya menggunakan satu template interaktif kuis saja. Alhasil selama proses pembelajaran, beberapa siswa terlihat bosan karena monoton menggunakan satu template interaktif saja. Oleh karena itu, penelitian dilanjutkan pada siklus II untuk mengatasi kekurangan pada pembelajaran siklus I.

Siklus II

Tahap siklus II dilakukan karena masih terdapat beberapa peserta didik yang masih belum mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan. Siklus II dilaksanakan pada 28, Agustus 2024. Peneliti memperbaiki kekurangan yang ditemukan pada siklus I. Pada pembelajaran siklus II yang dilakukan yaitu peneliti menggunakan template interaktif yang bervariasi dalam bentuk kuis, memutar roda (Spin) dan tebak kata.

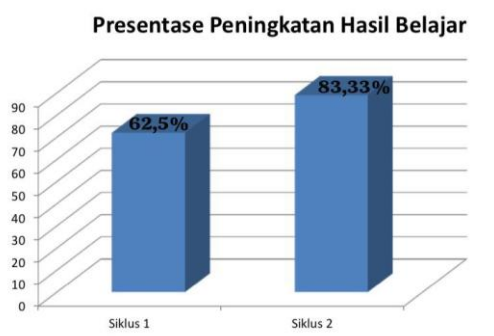
Tabel 1. Rekapitulasi hasil belajar siklus II

Rata-rata Nilai Siswa	Ketuntasan Individu (%)		Ketuntasan Klasikal
	Tuntas	Tidak Tuntas	
80,41	20 (83,3%)	4 (16,6%)	Tuntas

Proses pembelajaran siklus II berjalan dengan lancar, lebih menyenangkan, menarik dan menghibur sehingga merangsang motivasi peserta didik untuk belajar. Setelah menggunakan aplikasi *wordwall*, seluruh peserta didik terlibat aktif dan sangat antusias mengikuti proses pembelajaran. peserta didik bahkan saling bersaing untuk menyelesaikan soal dalam aplikasi tersebut, sehingga terkadang mereka merasa kurang dan ketagihan karena terlalu asyik dalam mengerjakan soal tersebut. Hasil tes evaluasi pada pembelajaran siklus II menunjukkan peningkatan hasil

belajar siswa. Nilai rata-rata dari pembelajaran siklus II yaitu 80,41 dengan persentase ketuntasan yang memenuhi KKM yaitu 83,3% yang terdiri dari 24 siswa terdapat 20 siswa yang telah tuntas memenuhi KKM (75) dan 4 siswa belum tuntas.

Hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas IV SD Negeri 16 Ampenan pada pembelajaran dengan menerapkan media *wordwall* pada siklus I ke II menunjukkan peningkatan yang signifikan. Hal tersebut dapat terlihat dari jumlah siswa yang memenuhi KKM yang diinterpretasikan dalam persentase ketuntasan klasikal yang telah meningkat. Hasil perbandingan penelitian tindakan kelas dari siklus I dan siklus II dapat dilihat dari diagram berikut:



Gambar 1. Persentase Peningkatan Hasil Belajar

Berdasarkan data diagram tersebut, didapatkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar pada penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan yaitu pada siklus I siswa yang tuntas hanya mencapai 62,5% dan pada siklus II meningkat secara signifikan mencapai 83,3%. Penerapan Pembelajaran Interaktif Berbasis *Wordwall* nyatanya dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pada awal sebelum penelitian tindakan kelas, guru kelas cenderung melaksanakan pembelajaran dengan metode ceramah dan buku cetak yang tersedia di sekolah sehingga siswa kurang dapat memahami materi serta siswa cenderung pasif. Namun, setelah penerapan media interaktif berbasis *wordwall* dan telah melakukan perbaikan pada siklus I dan II siswa dapat memahami materi makna sila-sila pancasila dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari serta dapat mempengaruhi peningkatan hasil belajar siswa.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka diperoleh kesimpulan bahwa penerapan pembelajaran Interaktif Berbasis *Wordwall* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SDN 16 Ampenan mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran. Kelebihan penggunaan media aplikasi *wordwall* dalam penelitian ini yaitu

penggunaan game yang dipilih pada aplikasi *wordwall* beragam variasi tidak hanya satu jenis saja sehingga peserta didik tidak mudah bosan dan malah menjadi lebih semangat dan aktif untuk mengerjakan soal dengan baik dan menggugah keinginan mereka untuk belajar memecahkan masalah terkait materi yang sedang dipelajari baik dalam diskusi maupun secara mandiri. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan dari siklus I yang mencapai ketuntasan sebanyak 62,5% meningkat signifikan menjadi 83,33% pada siklus II.

Ucapan Terimakasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Nurhasanah, S.Pd., M.Pd. sebagai dosen pembimbing lapangan atas bimbingan yang telah diberikan. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Ibu Baiq Karni Apriani, S.Pd. selaku Kepala Sekolah SDN 16 Ampenan yang memberikan kesempatan pada kami mahasiswa PPL untuk melakukan penelitian Tindakan kelas. Penulis juga mengucapkan kepada segenap guru SDN 16 Ampenan terkhusus Ibu Nurhasanah, S.Pd. sebagai guru pamong yang senantiasa memberikan arahan selama melaksanakan penelitian Tindakan kelas dan seluruh siswa kelas IV SDN 16 Ampenan. Tak lupa mengucapkan terima kasih kepada PPG Prajabatan Universitas Mataram Prodi PGSD sebagai wadah bagi peneliti untuk dapat melakukan penelitian.

Daftar Pustaka

- Arikunto, S., Suhardjono & Supardi. (2019). Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta : Bumi Aksara.
- Hendawati, Y., & Kurniati, C. (2017). Penerapan Metode Eksperimen terhadap Pemahaman Konsep Siswa Kelas V Pada Materi Gaya dan Pemanfaatannya. *Metodik Didaktik*, 13(1) : 15-25. <https://doi.org/10.17509/md.v13i1.7689>
- Salim, H., Karo, I. R., & Haidir. (2019). Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Aplikasi bagi Mahasiswa, Guru Mata Pelajaran Umum dan Pendidikan Agama Islam di Indonesia. Medan : Perdana Publishing.
- Agrifina, V. F., Vrisilia, V., Agustina, L. N., Supriyadi, S., & Izzatika, A. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *PEDAGOGIKA: Jurnal Pedagogik Dan Dinamika Pendidikan*, 12(2), 414-431.
- Arijumiati, R., Istiningsih, S., & Setiawan, H. (2021). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran oleh Guru pada Masa Pandemi di SDN 1 Lajut Lombok Tengah. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(4), 698-704.
- Ichsan, F. N. (2021). Implementasi perencanaan pendidikan dalam meningkatkan karakter bangsa melalui penguatan pelaksanaan kurikulum. *Al-Riwayah: Jurnal Kependidikan*, 13(2), 281-300.
- Lestari, R. D. (2021). Upaya meningkatkan motivasi

- belajar peserta didik dalam pembelajaran daring melalui media game edukasi wordwall di kelas IV sdn 01 Tanahbaya Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru (JIPG)*, 2(2), 111–116.
- Maria, Q. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Kegiatan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Iv Di Sd/Mi. Uin Raden Intan Lampung.
- Nita, D. (2024). Pengaruh Model Dimension Of Learning Berbantuan Wordwall Terhadap Penguasaan Konsep Dan Habits Of Mind Kelas Xi Pada Mata Pelajaran Biologi Di Sma. Uin Raden Intan Lampung.
- Launin, S., Nugroho, W., & Setiawan, A. (2022). Pengaruh Media Game Online Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3), 216–223.
- Rahmelia, S. (2023). Pemahaman Peserta Mata Kuliah Pancasila Terhadap Nilai-Nilai Pancasila Selama Pembelajaran Daring di IAKN Palangka Raya: *Jurnal Keindonesiaan*, 3(1), 33–46.
- Salsabela, S. (2024). Universitas PGRI S Semarang Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 1 SD N Panggung Lor Semarang. 191–200.
- Widiatmaka, P. (2022). Perkembangan Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di Dalam Membangun Karakter Bangsa Peserta Didik. *Civic Edu: Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 5(1), 1–10.