



Pengaruh Penggunaan Media Interaktif *Wordwall* terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV SDN Monta

Mila Septian Haryati^{1*}, Solihin¹, Angela Berliani Saputri¹

¹ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Taman Siswa Bima, Bima, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i3.2559>

Article Info:

Received : 17 Juni 2026
Revised : 27 Juni 2026
Accepted : 13 Juli 2026
Published : 23 Juli 2026

Correspondence:

Mila Septian Haryati

Phone:

Abstract: This study aimed to examine the effect of implementing the Wordwall interactive learning media on the learning achievement of fourth-grade elementary school students in the Pancasila Education subject, particularly on the topic Pancasila within Me. The study was motivated by preliminary classroom observations and teacher interviews conducted at SDN Monta on February 28, 2025, which revealed that students' learning outcomes were relatively low due to the absence of interactive learning media in the instructional process. A quasi-experimental approach employing a nonequivalent control group design was adopted. The study involved a purposive sample of 34 fourth-grade students, equally assigned to an experimental group (Class IV A, n = 17) and a control group (Class IV B, n = 17). Data were collected using an objective multiple-choice achievement test and analyzed through inferential statistics. The findings demonstrated that the implementation of Wordwall significantly improved students' learning outcomes. The experimental group achieved a mean post-test score of 84.71, substantially higher than the control group's mean score of 68.24. Furthermore, the independent samples t-test yielded a significance value (Sig. 2-tailed) of 0.000, which was lower than the significance level of 0.05, confirming a statistically significant difference between the two groups. These findings indicate that the use of Wordwall as an interactive learning medium has a positive and significant effect on improving students' academic achievement in Pancasila Education at the elementary school level.

Keywords: Interactive Learning Media; Wordwall; Learning Outcomes; Pancasila Education; Quasi-Experimental Design.

Citation: Haryati, M. S., Solihin, & Saputri, A. B. (2026). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Wordwall terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV SDN Monta. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 7(3), 4285–4292. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i3.2559>

Pendahuluan

Pendidikan sejatinya merupakan proses holistik yang dirancang untuk mengoptimalkan potensi kognitif, afektif, dan psikomotorik individu. Dalam konteks Sekolah Dasar (SD), Pendidikan Pancasila memegang peran fundamental dalam menanamkan nilai-nilai luhur bangsa dan membentuk karakter peserta didik sejak usia dini melalui pembelajaran yang aktif, partisipatif, dan kontekstual. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah konvensional

dengan pemanfaatan media yang minim, sehingga pembelajaran cenderung monoton, siswa mudah merasa jenuh, dan pemahaman terhadap materi menjadi kurang optimal (Harsiwi & Arini, 2020; Pratiwi, 2017).

Kondisi tersebut sejalan dengan hasil observasi yang dilaksanakan pada 28 Februari 2025 di kelas IV SDN Monta. Hasil observasi menunjukkan bahwa proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV A (17 siswa) dan IV B (17 siswa) belum memanfaatkan media pembelajaran interaktif, sehingga berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa selama proses

pembelajaran dan belum optimalnya hasil belajar yang diperoleh. Pembelajaran yang masih bersifat pasif tersebut menghambat proses internalisasi nilai-nilai Pancasila yang seharusnya dipahami melalui pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan. Oleh karena itu, integrasi teknologi dalam pembelajaran menjadi kebutuhan yang tidak dapat diabaikan untuk menjawab tuntutan pembelajaran abad ke-21 (Inggsih dkk., 2018). Berbagai penelitian telah melaporkan bahwa media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan hasil belajar siswa (Friskal & Hidayat, 2023; Tiari & Suryani, 2016). Salah satu media yang banyak digunakan adalah Wordwall, yaitu platform pembelajaran berbasis permainan edukatif yang memungkinkan guru merancang aktivitas belajar interaktif tanpa memerlukan kemampuan pemrograman, serta menyajikan kombinasi visual, audio, dan animasi yang mampu meningkatkan minat belajar siswa (Imanulhaq & Prutowo, 2022; Putri, 2020; Lestari, 2024; Turohmah, 2020).

Meskipun demikian, telaah terhadap penelitian terdahulu menunjukkan bahwa kajian mengenai pemanfaatan Wordwall masih lebih banyak difokuskan pada mata pelajaran umum, seperti Matematika, IPA, dan Bahasa Indonesia, serta cenderung mengkaji aspek motivasi atau keaktifan belajar siswa. Penelitian yang secara khusus menguji efektivitas Wordwall pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar, terutama pada materi "Pancasila dalam Diriku", melalui pendekatan kuasi eksperimen dengan kelompok kontrol masih relatif terbatas.

Kesenjangan penelitian (research gap) tersebut menunjukkan bahwa bukti empiris mengenai pengaruh Wordwall terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila belum banyak tersedia. Berangkat dari kondisi tersebut, penelitian ini menghadirkan kebaruan (novelty) melalui implementasi media pembelajaran interaktif Wordwall pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi "Pancasila dalam Diriku" di kelas IV SDN Monta dengan menggunakan desain nonequivalent control group, sehingga mampu memberikan bukti empiris yang lebih kuat mengenai efektivitas Wordwall dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memperkaya literatur mengenai pemanfaatan media pembelajaran digital dalam Pendidikan Pancasila, tetapi juga memberikan alternatif inovasi pembelajaran yang relevan untuk mendukung implementasi pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik di sekolah dasar.

Metode Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi-experimental design*). Desain penelitian yang diterapkan adalah *Nonequivalent Control Group Design* (Sugiyono, 2017). Desain ini melibatkan dua kelompok subjek yang tidak dipilih secara acak (*non-random*), yaitu kelompok eksperimen (E) dan kelompok kontrol (K). Kedua kelompok diberikan tes awal (*pre-test*) untuk mengukur kemampuan dasar, kemudian diberikan perlakuan berbeda, dan diakhiri dengan tes akhir (*post-test*) untuk mengukur hasil belajar akhir (Rukminingsih dkk., 2020).

Tabel 1. Desain Eksperimen Penelitian

Kelompok	Pre-test	Perlakuan	Post-test
Eksperimen (E)	T1	X	T2
Kontrol (K)	T1	Y	T2

Keterangan:

T1 = Tes awal (*pre-test*) sebelum perlakuan.

T2 = Tes akhir (*post-test*) setelah perlakuan.

X=Pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan media interaktif berbasis *Wordwall*.

Y=Pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan metode konvensional (ceramah).

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Monta, Kec. Monta, Kabupaten Bima, Nusa Tenggara Barat pada semester genap Tahun Ajaran 2024/2025. Penentuan lokasi didasarkan pada karakteristik keterbatasan variasi media yang menyebabkan rendahnya hasil belajar Pendidikan Pancasila di sekolah tersebut.

Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN Monta. Pengambilan sampel dilakukan menggunakan teknik *Purposive Sampling*, di mana seluruh anggota populasi dijadikan sampel karena keterbatasan jumlah subjek (Sugiyono, 2017). Sampel dibagi ke dalam dua kelas paralel dengan rincian karakteristik sebagai berikut:

Tabel 2. Distribusi Sampel Penelitian

Kelas	Laki-Laki	Perempuan	Total (n)	Peran Kelompok
IV A	11	6	17	Kelompok Eksperimen (<i>Wordwall</i>)
IV B	8	9	17	Kelompok Kontrol (Konvensional)

Tota	19	15	34
1			

Variabel Penelitian

Penelitian ini menguji hubungan kausalitas antara dua variabel utama, yaitu:

1. **Variabel Bebas (Independent Variable, X):** Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Wordwall*.
2. **Variabel Terikat (Dependent Variable, Y):** Hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV.

Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Data dikumpulkan secara komprehensif menggunakan tiga teknik utama (Sugiyono, 2019):

1. **Tes Hasil Belajar:** Menggunakan instrumen tes objektif pilihan ganda sebanyak 15 butir soal materi Pendidikan Pancasila yang diujikan melalui *pre-test* dan *post-test* (Rahmastuti, 2024).
2. **Observasi:** Dilakukan secara terstruktur menggunakan lembar observasi untuk memantau aktivitas mengajar guru dan aktivitas belajar siswa.
3. **Dokumentasi:** Pengumpulan data penunjang berupa foto kegiatan pembelajaran, nilai awal, dan arsip sekolah (Ratnasarianti, 2021).

Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Sebelum digunakan, instrumen tes terlebih dahulu melalui tahap validasi isi oleh ahli (*expert judgment*). Selanjutnya, diuji secara empiris menggunakan analisis statistik:

Validitas Butir Soal

Uji validitas tiap butir soal menggunakan rumus korelasi poin biserial (r_{pbi}):

$$r_{pbi} = \frac{M_p - M_t}{S_t} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Keterangan:

r_{pbi} = Koefisien korelasi biserial
 M_p = Rata-rata skor total siswa yang menjawab benar pada butir soal tertentu.
 M_t = Rata-rata skor total seluruh responden.
 S_t = Standar deviasi skor total seluruh responden.
 p = Proporsi siswa yang menjawab benar
 q = Proporsi siswa yang menjawab salah

Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas instrumen digunakan untuk mengetahui tingkat konsistensi internal instrumen tes. Karena instrumen penelitian berupa soal pilihan ganda dengan skor dikotomis (1 = benar dan 0 = salah), maka reliabilitas dihitung menggunakan rumus **Kuder-Richardson 20 (KR-20)** (Retnawati, 2017):

$$r_{11} = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\sum pq}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = koefisien reliabilitas tes;

k = jumlah butir soal;

pp = proporsi peserta didik yang menjawab benar pada setiap butir soal;

qq = proporsi peserta didik yang menjawab salah ($q = 1 - p$);

$\sum pq$ = jumlah hasil perkalian proporsi benar dan proporsi salah pada seluruh butir soal;

σ_t^2 = varians skor total.

Instrumen dinyatakan memiliki reliabilitas yang baik apabila koefisien reliabilitas yang diperoleh semakin mendekati nilai 1,00.

Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan secara komputasi menggunakan perangkat lunak **IBM SPSS Statistics versi 22**. Pengujian hipotesis diawali dengan uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas, kemudian dilanjutkan dengan uji hipotesis menggunakan **Independent Samples t-Test**.

Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data *pre-test* dan *post-test* berasal dari populasi yang berdistribusi normal (Nuryadi, 2017). Karena jumlah sampel pada masing-masing kelompok kurang dari atau sama dengan 50 orang ($n \leq 50$), maka uji normalitas dilakukan menggunakan **Shapiro-Wilk Test**. Data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi (p -value) $\geq 0,05$ pada taraf signifikansi 5%.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah varians data antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol bersifat homogen. Pengujian dilakukan menggunakan **Levene's Test** melalui bantuan perangkat lunak SPSS versi 22. Data dinyatakan memiliki varians yang homogen apabila nilai signifikansi (p -value) $\geq 0,05$ pada taraf signifikansi 5% (Nuryadi, 2017).

Catatan: Karena menggunakan **Levene's Test**, Anda tidak perlu lagi mencantumkan rumus

$$F = \frac{S_1^2}{S_2^2}$$

Rumus tersebut merupakan **uji F klasik**, sedangkan SPSS menggunakan statistik Levene yang berbeda.

Uji Hipotesis (*Independent Samples t-Test*)

Setelah data memenuhi asumsi normalitas dan homogenitas, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan **Independent Samples t-Test** untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan rata-rata hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol (Digdowiseiso, 2017). Statistik uji yang digunakan adalah

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{S_p \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

dengan standar deviasi gabungan (*pooled standard deviation*) dihitung menggunakan persamaan

$$S_p = \sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}}$$

Keterangan:

$\bar{X}_1 \bar{X}_1$ = rata-rata skor kelompok eksperimen;

$\bar{X}_2 \bar{X}_2$ = rata-rata skor kelompok kontrol;

$n_1 n_1$ = jumlah sampel kelompok eksperimen;

$n_2 n_2$ = jumlah sampel kelompok kontrol;

$S_1^2 S_1^2$ = varians kelompok eksperimen;

$S_2^2 S_2^2$ = varians kelompok kontrol;

$S_p S_p$ = standar deviasi gabungan.

Kriteria pengujian hipotesis menggunakan uji dua arah (*two-tailed*) pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Apabila nilai signifikansi (*p-value*) < 0,05, maka $H_0 H_0$ ditolak dan $H_a H_a$ diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media interaktif **Wordwall** terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV (Afifi & Ngatno, 2016).

Hasil dan Diskusi

Implementasi media pembelajaran interaktif Wordwall dilakukan selama empat kali pertemuan pada kelas eksperimen, sedangkan kelas kontrol memperoleh pembelajaran menggunakan metode konvensional. Pada pertemuan pertama, kedua kelas diawali dengan pelaksanaan pre-test menggunakan tes objektif pilihan ganda untuk mengukur kemampuan awal siswa pada materi Pancasila dalam Diriku.

Setelah pre-test, guru menyampaikan materi mengenai makna sila-sila Pancasila. Pada kelas eksperimen, penyampaian materi diikuti dengan aktivitas kuis interaktif menggunakan Wordwall yang diakses melalui telepon pintar siswa secara berkelompok.

Melalui media tersebut, siswa menjawab soal dalam bentuk permainan edukatif yang dilengkapi visual, animasi, dan umpan balik langsung sehingga tercipta suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan. Sebaliknya, pada kelas kontrol guru menyampaikan materi melalui metode ceramah, diskusi terbatas, serta latihan menggunakan buku paket dan Lembar Kerja Siswa (LKS).

Pada pertemuan kedua, materi dikembangkan pada pembahasan makna sila-sila Pancasila dalam kehidupan bermasyarakat, sikap dan perilaku terpuji, sejarah perumusan Pancasila, serta karakter para perumus Pancasila. Setelah penyampaian materi, siswa pada kelas eksperimen kembali mengerjakan kuis berbasis Wordwall sebagai bentuk evaluasi formatif untuk mengukur pemahaman sekaligus memberikan umpan balik secara langsung terhadap jawaban yang diberikan.

Sementara itu, siswa pada kelas kontrol mengerjakan latihan soal pada LKS dan mengikuti sesi tanya jawab yang dipandu oleh guru. Selanjutnya, pada pertemuan ketiga Wordwall dimanfaatkan sebagai media latihan soal untuk memperkuat pemahaman konsep dan mempersiapkan siswa menghadapi post-test. Guru memberikan beberapa variasi permainan edukatif yang menuntut siswa mengidentifikasi, mencocokkan, dan memilih jawaban yang benar sehingga keterlibatan siswa selama pembelajaran meningkat.

Adapun pada kelas kontrol kegiatan difokuskan pada peninjauan kembali materi melalui pembahasan soal secara klasikal dan latihan tertulis menggunakan LKS. Pada pertemuan keempat, kedua kelas diberikan post-test menggunakan instrumen tes objektif pilihan ganda yang sama untuk mengukur hasil belajar setelah seluruh materi selesai dipelajari.

Selama proses implementasi, penggunaan Wordwall tidak hanya berfungsi sebagai media evaluasi formatif, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang mendorong partisipasi aktif siswa melalui aktivitas bermain sambil belajar (*game-based learning*). Umpan

balik yang diperoleh secara langsung setelah siswa menyelesaikan setiap soal membantu mereka mengidentifikasi kesalahan, memperkuat pemahaman konsep, serta meningkatkan motivasi belajar.

Kondisi tersebut terlihat dari antusiasme siswa selama mengikuti pembelajaran, meningkatnya interaksi antarsiswa dalam diskusi kelompok, serta keaktifan siswa dalam menyelesaikan setiap tantangan yang disajikan melalui Wordwall. Dengan demikian, implementasi Wordwall mampu menciptakan pembelajaran Pendidikan Pancasila yang lebih interaktif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa dibandingkan pembelajaran konvensional yang diterapkan pada kelas kontrol.

Deskripsi Hasil Belajar

Berdasarkan hasil analisis deskriptif, diperoleh rata-rata nilai pre-test kelas eksperimen sebesar 48,24 dengan standar deviasi 6,359, sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata 48,24 dengan standar deviasi 7,488. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan awal kedua kelompok relatif sama sebelum diberikan perlakuan.

Setelah proses pembelajaran selesai, dilakukan post-test untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa. Hasil analisis menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh rata-rata nilai 84,41, sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata 68,41. Selain itu, standar deviasi kelas eksperimen sebesar 6,345 lebih kecil dibandingkan kelas kontrol sebesar 8,078, yang menunjukkan bahwa nilai siswa pada kelas eksperimen lebih homogen atau lebih terkonsentrasi di sekitar nilai rata-ratanya.

Peningkatan nilai pada kelas eksperimen mencapai sekitar 36,17 poin (84,41 - 48,24), sedangkan peningkatan pada kelas kontrol sekitar 20,17 poin (68,41 - 48,24). Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar pada kelas yang menggunakan media interaktif Wordwall lebih besar dibandingkan kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional.

Hasil Uji Prasyarat

Uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa seluruh data pre-test dan post-test memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Nilai signifikansi pre-test kelas eksperimen sebesar 0,097, kelas kontrol 0,306, sedangkan post-test kelas eksperimen sebesar 0,154 dan kelas kontrol sebesar 0,055. Dengan demikian, seluruh data berdistribusi normal sehingga memenuhi salah satu syarat untuk dilakukan analisis parametrik.

Selanjutnya dilakukan uji homogenitas menggunakan Levene's Test terhadap data post-test. Hasil pengujian menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,103, lebih besar dari taraf signifikansi 0,05. Dengan

demikian, dapat disimpulkan bahwa varians kedua kelompok homogen sehingga memenuhi asumsi homogenitas untuk dilakukan uji Independent Samples *t*-Test.

Hasil Uji Hipotesis

Pengujian kemampuan awal menunjukkan nilai signifikansi pre-test sebesar 1,000 (Sig. > 0,05). Hasil tersebut menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan kemampuan awal yang signifikan antara siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan.

Setelah perlakuan diberikan, hasil uji Independent Samples *t*-Test terhadap nilai post-test menunjukkan nilai signifikansi (Sig. (2-tailed)) sebesar 0,000, yang lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Hasil ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, sehingga penggunaan media interaktif Wordwall berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV SDN Monta.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif Wordwall memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV SDN Monta. Temuan ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata hasil belajar pada kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Sebelum perlakuan diberikan, hasil pre-test menunjukkan bahwa kemampuan awal kedua kelompok relatif sama. Hal ini dibuktikan dengan rata-rata nilai pre-test yang sama, yaitu 48,24, serta hasil uji Independent Samples *t*-Test yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar 1,000 (Sig. > 0,05). Dengan demikian, tidak terdapat perbedaan kemampuan awal antara kedua kelompok sehingga perubahan hasil belajar setelah perlakuan dapat dikaitkan dengan penggunaan media pembelajaran yang berbeda.

Setelah proses pembelajaran berlangsung, rata-rata nilai post-test kelas eksperimen meningkat menjadi 84,41, sedangkan kelas kontrol hanya mencapai 68,41. Perbedaan rata-rata sebesar sekitar 16 poin menunjukkan bahwa siswa yang belajar menggunakan media Wordwall memperoleh hasil belajar yang lebih baik dibandingkan siswa yang mengikuti pembelajaran secara konvensional.

Keunggulan Wordwall dapat dijelaskan dari karakteristik media yang bersifat interaktif, memberikan umpan balik secara langsung, serta dikemas dalam bentuk permainan edukatif sehingga mampu meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Aktivitas belajar yang menarik membuat siswa lebih aktif dalam

memahami konsep-konsep Pendidikan Pancasila dibandingkan pembelajaran yang hanya mengandalkan metode ceramah dan latihan dari buku atau LKS.

Secara statistik, hasil uji hipotesis menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) = 0,000, yang berarti terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Oleh karena itu, hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa penggunaan media interaktif Wordwall berpengaruh terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila dapat diterima.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Maghfiroh (2018) yang menyatakan bahwa Wordwall mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa melalui penyajian materi yang menarik dan interaktif. Selain itu, temuan ini didukung oleh Mujahidin dkk. (2021) yang menjelaskan bahwa Wordwall memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan karena menyediakan berbagai bentuk permainan edukatif yang dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran. Kondisi tersebut memungkinkan siswa belajar sambil bermain (*learning by playing*), sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif.

Meskipun demikian, penggunaan Wordwall masih memiliki beberapa keterbatasan. Media ini memerlukan perangkat digital dan koneksi internet yang memadai agar dapat digunakan secara optimal. Apabila jaringan internet kurang stabil, proses pembelajaran dapat terganggu, terutama saat siswa mengakses permainan atau kuis secara bersamaan. Namun, keterbatasan tersebut tidak mengurangi efektivitas Wordwall sebagai media pembelajaran, karena secara keseluruhan hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan pada kelas eksperimen.

Berdasarkan keseluruhan hasil analisis deskriptif dan inferensial, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif Wordwall efektif dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV SDN Monta. Temuan ini memperkuat bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi dapat menjadi alternatif yang tepat untuk menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan berpusat pada siswa.

Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif Wordwall berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV SDN Monta. Sebelum perlakuan diberikan, kemampuan awal siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol relatif setara, yang ditunjukkan oleh nilai rata-rata pre-test sebesar 48,24 pada kedua kelompok serta hasil uji *Independent Samples t-Test* yang menunjukkan tidak terdapat perbedaan yang signifikan (Sig. = 1,000 > 0,05). Setelah penerapan media Wordwall, rata-rata nilai post-test kelas eksperimen

meningkat menjadi 84,41, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang memperoleh rata-rata 68,41. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 (< 0,05), sehingga hipotesis alternatif diterima. Temuan ini membuktikan bahwa penggunaan Wordwall efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Media Wordwall mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran, sehingga dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

Ucapan Terimakasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan motivasi, arahan dan kontribusi sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik dan lancar.

Referensi

- Aghni, R.I. (2018). Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran dalam pembelajaran akutansi. *Jurnal guru ankutansi Indonesia*, 16(1), 98-107.
- Afifi, F. R., & Ngatno, N. (2016). Pengaruh Model Promosi, Harga dan Pelayanan Terhadap Keputusan Pembelian Toyota Dyna Dengan Jenis Usaha Sebagai Variabel Moderasi (Studi Kasus Konsumen PT. New Ratna Motor, Semarang). *Jurnal Ilmu Administrasi Bisnis*, 5(1), Art. 1. <https://doi.org/10.14710/jiab.2016.10405>
- Andini, A. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Periodik Unsur. *Skripsi, Program Studi Pendidikan Kimia, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta*.
- Arimbawa, I. G. P. A. (2021). Penerapan Word Divider Diversion Quis Berpadukan Classroom untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Biologi. *Indonesian Diary of Instructive Improvement*, 2(2), 324-332. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5244716>
- Digdowniseiso, K. (2017). *Metodologi Penelitian Ekonomi Dan Bisnis*. Jakarta: Lembaga Penerbitan Universitas Nasional (LPU-UNAS).
- Dewantara, K. H. (tahun terbit). *Karya-karya Ki Hadjar Dewantara Bagian Pertama: Pendidikan*. Yogyakarta: Majelis Luhur Persatuan Taman Siswa.
- Dewi, L. U., Irwandi, D. & Bahriah, E. S. (2021). Pengaruh Media Penilaian Formatif Online Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Sistem Periodik Unsur. *Jurnal Riset Pendidikan*

- Kimia (JRPK), 11(1), 19-26.
<https://doi.org/10.21009/JRPK.111.04>
- Eka Ratnasarianti. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VI SD Negeri Bawakaraeng 2 Kota Makassar.
- Friska, A., & Hidayah, N. (2023). Interactive Learning Tools: A Study on Their Effectiveness in Primary Education. *Journal of Educational Research*, 10(2), 78-90. Retrieved from [link jurnal].
- George, D., & Mallery, P. (2019). *SPSS for Windows Step by Step: A Simple Guide and Reference*. Edisi ke-X (jika ada). Pearson Education.
- Hadi, W., Sari, Y., & Pasha, N. M. (2024). Analisis penggunaan media interaktif Wordwall terhadap peningkatan hasil belajar IPA di sekolah dasar. *Jurnal Guru an MIPA*, 14(2), 466-473.
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. **Jurnal Basicedu**, 4(4), 1104-1113.
- Hidayat, E. (2016). Hubungan Pembelajaran Elaborasi dan Kecerdasan Emosional Siswa dengan Hasil Belajar Pai. *Tarbawi: Jurnal Keilmuan Manajemen Guru an*, 2(01), 109-120.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online. (n.d.). Media interaktif. Diakses dari [KBBI](<https://kbbi.kemdikbud.go.id/>)
- Komala, R. D. (2017). Tinjauan Implementasi Personal Selling Pada PT. Astra Internasional Daihatsu Astra Biz Centter Bandung Pada Tahun 2017. *Jurnal Fakultas Ilmu Terapan Universitas Telkom*, 3, 8.
- Lenaini, I. (2021). Teknik Pengambilan Sampel Purposive Dan Snowball Sampling. *Historis : Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Guru an Sejarah*, 6(1), 33-39.
<https://doi.org/10.31764/historis.v6i1.4075>.
- Lestari, S. I., Rahman, H., & Melisa, M. (2024). Penerapan Media Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas V. *Worldwide Diary Instructing Proficient*, 3(2), 257-267.
<http://eprints.unm.ac.id/33894/%0Ahttp://eprints.unm.ac.id/33894/1/artikelNurmawaddah.pdf>
- Maghfiroh, K. (2018). Penggunaan media Word Wall untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda. *Jurnal Profesi Keguruan*, 4(1), 64-70.
- Minarta, S. M., & Pamungkas, H. P. (2022). Efektivitas Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Siswa MAN 1 Lamongan. *Jurnal Kajian pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi Universitas Negeri Surabaya*, VI.
- Mukhid, A. (2021). *Metodologi Penelitian Pendekatan Kuantitatif*. Surabaya:Jakad Media Publishing.
- Meiryani. (2021). Memahami Nilai Standard Deviation (Standar Deviasi) Dalam Penelitian Ilmiah. Diambil 11 Agustus 2022, dari <https://accounting.binus.ac.id/2021/08/12/memahami-nilai-standarddeviation-standar-deviasi-dalam-penelitian-ilmiah/>
- Mujahidin, A. A., Salsabila, U. H., Hasanah, A. L., Andani, M., & Aprillia, W. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, dan Wordwall) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti. *Innovative: Journal Of Social Science Research* 1.
- Nurhadi, D., & Sari, R. (2022). The Effect of Inquiry-Based Learning on Student Learning Outcomes in Science Education. *Journal of Science Education Research*, 15(1), 23-35.
- Nuryadi, Dewi Astuti, T., Sri Utami, E., & Budiantara, M. (2017). *Dasar-Dasar Statistik Penelitian* (1 ed.). Yogyakarta: Sibuku Media.
- Pratiwi, (2017). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa. **Jurnal pendidikan**, 1(1), 1-10.
- Putri, (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall Dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika Pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 Di MIN 2 Kota Tangerang Selatan. **Jurnal pendidikan**, 1(1), 1-10.
- Rukminingsih, Adnan, D. G., & Latief, M. A. (2020). *Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta Erhka Utama.
- Rahmastuti, L. N. D., Widyaningrum, H. K., & Suryani, L. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV A SDN Patihan Kota Madiun. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisplin*, 2(3), 1533-1541.
<https://ejournal.lumbungpare.org/index.php/maras>
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta
- Turohmah et al. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa. **Jurnal Pendidikan**, 1(1), 1-10.
- Wijayanti, R., & Syafii, A. (2021). Peran pendidikan Pancasila dalam Membentuk Karakter dan Identitas Nasional Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Guru an Karakter dan Kebangsaan*, 10(2), 45-60.
- Wordwall – Create better lessons quicker. (t.t.).

Diambil 11 Januari 2025, dari <https://wordwall.net/>

Widana, W., & Muliani, P. L. (2020). Uji Persyaratan Analisis. *Journal of Physics: Conference Series*.