

ANALISIS IMPLEMENTASI PENGGUNAAN MEDIA WORDWALL DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

Nabila Rahmawati¹, Intan Rahmawati², Ryky Mandar Sari³

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Semarang
nabilarahmawati956@gmail.com¹, agoesq435@gmail.com², rykymandarsary@gmail.com³

Abstract : This study aims (1) to analyze in depth the implementation process of using wordwall media in Pancasila Education learning on the material of rights and obligations in grade IV SDN Gemah, and (2) to analyze the learning outcomes of grade IV SDN Gemah students on the material of rights and obligations after the use of wordwall media. This research approach uses a qualitative approach using descriptive methods. Data in this study were obtained through observation, interviews, documentation and tests. Data analysis techniques used include data collection, data presentation, and drawing conclusions. The results of the study show that (1) the implementation process of using wordwall media in Pancasila Education learning on the material of rights and obligations runs in a structured manner. Wordwall media creates a more active learning atmosphere with interactive features that make students more interested, able to involve student participation, student responses are very positive and students look much more enthusiastic in learning, and facilitate understanding of the material of rights and obligations. (2) After the implementation of the use of wordwall media in Pancasila Education learning on the material of rights and obligations, the learning outcome test scores obtained a percentage of 83% from 29 students which indicates that students have achieved the Learning Objective Achievement Criteria (KKTP).

Keyword : Learning Media, Wordwall, Pancasila Education, Learning Outcomes

Abstrak : Penelitian ini bertujuan (1) untuk menganalisis secara mendalam proses implementasi penggunaan media wordwall dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi hak dan kewajiban di kelas IV SDN Gemah, dan (2) untuk menganalisis hasil belajar siswa kelas IV SDN Gemah pada materi hak dan kewajiban setelah penggunaan media wordwall. Pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan menggunakan metode deskriptif. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui observasi, wawancara, dokumentasi dan tes. Teknik analisis data yang digunakan meliputi pengumpulan data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) proses implementasi penggunaan media wordwall dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi hak dan kewajiban berjalan dengan terstruktur. Media wordwall menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dengan fitur interaktif membuat siswa menjadi lebih tertarik, mampu melibatkan partisipasi siswa, respon siswa sangat positif dan siswa terlihat jauh lebih antusias dalam pembelajaran, serta mempermudah pemahaman materi hak dan kewajiban. (2) Setelah implementasi penggunaan media wordwall pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi hak dan kewajiban, nilai hasil belajar tes memperoleh persentase 83% dari 29 siswa yang menunjukkan siswa telah mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

Kata kunci : Media Pembelajaran, Wordwall, Pendidikan Pancasila, Hasil Belajar

Pendidikan di sekolah memiliki peranan penting dalam meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas, cerdas, inovatif dan kreatif. Sebagaimana yang tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 1 menyatakan “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Dalam hal ini, Pembelajaran Pendidikan Pancasila memiliki peran yang cukup penting terkait menanamkan nilai-nilai moral kebhinekaan untuk membentuk karakter siswa sejak usia dini. Melalui pembelajaran Pendidikan Pancasila, siswa tidak hanya diajarkan mengenai pengetahuan dasar tentang hak dan kewajiban sebagai warga negara, tetapi juga ditanamkan sikap toleransi, saling menghargai perbedaan, serta kesadaran akan pentingnya persatuan dalam keberagaman. Proses internalisasi nilai-nilai tersebut diharapkan mampu membentuk karakter siswa yang berakhlak

mulia, berkepribadian positif, dan mampu hidup harmonis di lingkungan masyarakat (Fahsa, Suntari, & Yudha, 2025).

Selain pembentukan karakter, proses pembelajaran Pendidikan Pancasila juga menuntut adanya suasana belajar yang aktif, partisipatif, dan bermakna. Keaktifan belajar peserta didik merupakan unsur penting dalam proses pembelajaran, karena belajar pada hakikatnya adalah aktivitas yang melibatkan kegiatan fisik dan mental (Zuliana, dkk. 2025). Dalam pembelajaran perlu dirancang secara aktif dan menyenangkan agar siswa tidak hanya memahami materi, tetapi juga mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari, sehingga pembelajaran Pendidikan Pancasila menjadi lebih bermakna, dan bermanfaat (Suntari, 2025).

Dalam konteks Pendidikan Pancasila, di perkuat dengan adanya regulasi Permendikdasmen Nomor 12 Tahun 2025 tentang Standar Isi. Ruang lingkup materi Pendidikan Pancasila jenjang pendidikan dasar salah satunya memuat “norma, aturan, hak, dan kewajiban di lingkungan keluarga dan sekolah”. Dari regulasi tersebut pemahaman materi tentang hak dan kewajiban di tingkat sekolah dasar menjadi salah satu fondasi utama dalam Pendidikan Pancasila.

Pendidikan Pancasila terus berkembang seiring zaman dan berperan membentuk warga negara yang cerdas, terampil, dan berkarakter. Nilai-nilai Pancasila perlu ditanamkan sejak dini agar siswa terbiasa mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari, terutama di tengah pengaruh gaya hidup kebarat-baratan. Oleh karena itu, peran guru dan orang tua sangat penting dalam menanamkan nilai-nilai Pancasila kepada anak (Lubis, 2020).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara guru kelas IV, pembelajaran Pendidikan Pancasila yang dilakukan di kelas IV SDN Gemah, diketahui bahwa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila guru masih sering menggunakan metode konvensional seperti ceramah, penugasan, dan demonstrasi dalam penyampaian materi. Media utama pembelajaran yang digunakan meliputi papan tulis dan.

Setelah penyampaian materi siswa diminta untuk mengerjakan tugas dan mencatat materi. Hal ini membuat pembelajaran Pendidikan Pancasila menjadi monoton siswa menjadi tidak aktif bahkan cenderung bosan dan malas. Selain itu dari beberapa jumlah siswa masih banyak yang belum memahami materi hak dan kewajiban dikarenakan siswa belum mampu membedakan antara hak dan kewajiban. Hal tersebut bisa

mempengaruhi hasil belajar siswa yang masih dibawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Dalam wawancara dengan guru kelas IV B menyatakan bahwa siswa kurang tertarik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Siswa menganggap bahwa Pembelajaran Pendidikan Pancasila sangatlah membosankan dan sering dikaitkan dengan hafalan dan teori. Selain itu hasil belajar siswa pada materi hak dan kewajiban masih rendah.

Pada abad ke-21, guru dituntut untuk kreatif, inovatif, dan mampu memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran agar suasana belajar menjadi menarik dan mendorong keaktifan siswa. Selain penguasaan pengetahuan, siswa juga perlu memiliki keterampilan abad 21 yang dikenal sebagai 4C, yaitu *Critical Thinking*, *Communication*, *Creativity*, dan *Collaboration* yang penting untuk menghadapi tantangan era digital dan globalisasi (Rochmania & Restian, 2022).

Implementasi Pembelajaran Berbasis Digital adalah proses penerapan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas, efisiensi, dan fleksibilitas dalam proses pembelajaran, mulai dari merancang materi pembelajaran, mengajar, melakukan evaluasi pembelajaran,

memainkan peran penting dalam transformasi pendidikan yang sedang berlangsung, dengan memberikan peluang dan tantangan yang harus di atasi untuk mencapai pembelajaran yang lebih inklusif, kolaboratif, dan efektif, juga harus memperhatikan faktor-faktor seperti ketersediaan infrastruktur dan teknologi, kompetensi guru dan siswa dalam menggunakan teknologi, serta kebijakan dan regulasi yang mendukung implementasi pembelajaran berbasis digital (Cahya., dkk. 2023:74).

Kristanto (2016:4), menjelaskan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membawa pesan untuk pencapaian tujuan pembelajaran. Tujuan penggunaan media pembelajaran adalah untuk mempermudah komunikasi dan meningkatkan hasil belajar.

Salah satu media pembelajaran interaktif berbasis IT yang bisa dimanfaatkan guru agar menarik minat dan antusiasme bagi siswa yaitu dengan menggunakan media *Wordwall*. (Paling., dkk 2024:200) menyatakan media wordwall adalah sebuah aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran, sumber belajar, atau alat penilaian berbasis online yang menarik bagi siswa. Aplikasi ini memiliki banyak template yang dapat digunakan oleh guru

untuk dikembangkan dalam bentuk permainan. *Wordwall* jarang digunakan dalam media pembelajaran karena belum banyak disosialisasikan dan diaplikasikan dalam proses belajar mengajar bagi para guru.

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, penelitian ini bertujuan (1) untuk menganalisis secara mendalam proses implementasi penggunaan media *Wordwall* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi hak dan (2) untuk menganalisis hasil belajar siswa kelas IV B SDN Gemah Pada materi kewajiban serta hasil belajar siswa setelah penggunaan media *wordwall*.

METODE

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Peneliti melakukan penelitian dengan menggunakan metode deskriptif. Alasan peneliti menggunakan pendekatan kualitatif karena metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara

triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi Sugiyono (2017:15).

Rancangan penelitian yang digunakan berupa tahap pra-lapangan, tahap lapangan, dan tahap analisis. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Gemah Semarang dengan sumber data penelitian terdiri dari guru kelas dan siswa kelas IV. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dokumentasi dan tes. Keabsahan data dilakukan dengan cara ketekunan teknik pengamatan dan triangulasi teknik. Analisis data dilakukan secara bertahap melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Sugiyono, 2017).

HASIL

1. Implementasi Media *Wordwall* dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Hak dan Kewajiban

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan pada tahap perencanaan, diketahui bahwa kurikulum yang digunakan di SDN Gemah adalah Kurikulum Merdeka. Guru menggunakan perangkat modul ajar lengkap pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi hak dan kewajiban dan media

pembelajaran Guru menyesuaikan isi media *wordwall* dengan materi hak dan kewajiban yang tercantum dalam tujuan pembelajaran. Selanjutnya guru mempersiapkan perangkat teknologi seperti LCD, proyektor, sound system dan jaringan internet berfungsi dengan baik sebelum pembelajaran dimulai. Pembelajaran pertama dilakukan dengan durasi waktu 2 x 35 menit (2 Jam Pelajaran).



Gambar 1 Proses Pelaksanaan Pembelajaran Implementasi Menggunakan Media *Wordwall*

Pada tahap pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *wordwall* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi hak dan kewajiban berjalan dengan baik dan terstruktur. Pada awal pembelajaran guru mengkondisikan kelas agar siswa siap untuk belajar. Guru membuka kegiatan dengan menyapa siswa, memberi salam, dan memimpin doa bersama sebagai bentuk pembiasaan sikap religius dan disiplin. Setelah itu guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang

ingin dicapai sesuai materi hak dan kewajiban pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Kemudian guru menjelaskan materi hak dan kewajiban.

Selanjutnya siswa mengerjakan LKPD yang dibagikan oleh guru. Pada tahap ini, guru berperan aktif dalam membimbing siswa saat mengerjakan LKPD, memberikan arahan kepada siswa yang masih keliru mengenai materi hak dan kewajiban agar dapat dipahami dengan benar. Guru juga memberikan penguatan materi melalui penjelasan ulang dan contoh-contoh konkret yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa, sehingga siswa lebih mudah mengaitkan materi dengan pengalaman mereka di sekolah.

Setelah itu guru mulai mengenalkan media *wordwall* kepada siswa dengan memberikan penjelasan mengenai cara penggunaan dan aturan permainan pada media *wordwall* dengan jelas. Guru memberikan intruksi serta arahan sebelum memulai aktivitas permainan kuis, sehingga siswa mengetahui langkah-langkah yang harus dilakukan. Siswa terlihat memperhatikan penjelasan guru dengan baik dan menunjukkan pemahaman terhadap instruksi yang diberikan. Guru juga membuka kesempatan kepada siswa untuk bertanya, baik terkait penggunaan media *wordwall* maupun materi hak dan

kewajiban yang akan dipelajari, sebagai bentuk penguatan pemahaman dan komunikasi dua arah.

Setelah semua materi disampaikan dan intruksi dipahami oleh siswa, selanjutnya guru menampilkan media *wordwall* melalui proyektor. Guru menggunakan fitur permainan template dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi hak dan kewajiban di kelas IV B seperti random flash, gameshow kuis, random spin the wheel, dan open the box.

Pada pertemuan pertama siswa masih agak kebingungan cara penggunaan media *wordwall* namun guru selalu mendampingi, mengarahkan, dan membimbing hingga pertemuan akhir. Siswa sudah bisa dan paham cara penggunaan media *wordwall*. Siswa akan bermain kuis baik individu maupun kelompok, permainan kuis akan dilakukan secara bergiliran. Untuk permainan secara berkelompok siswa akan berdiskusi dengan kelompok untuk menjawab pertanyaan kuis dengan secara cepat. Sedangkan permainan kuis individu setiap siswa maju ke depan ketika guru melakukan spin nama siswa, secara acak lalu siswa menjawab kuis atau pertanyaan kuis tersebut, permainan spin ini akan dilakukan secara berulang-ulang agar semua siswa dapat menjawab pertanyaan

kuis sehingga siswa dapat memahami materi hak dan kewajiban yang telah disampaikan oleh guru.

Saat pembelajaran Pendidikan Pancasila berlangsung menggunakan media *wordwall* pada materi hak dan kewajiban suasana dikelas menjadi lebih menyenangkan dan aktif yang membuat siswa menjadi semangat dalam belajar serta siswa terlihat sangat fokus yang membuat rasa ingin tahu lebih besar dan terlihat berpikir kritis saat menjawab pertanyaan kuis. Siswa menunjukkan sikap antusiasme dan partisipasi aktif dalam pembelajaran. Hal ini yang membuat pembelajaran menjadi sangat menarik, aktif dan menyenangkan bagi siswa. Selain itu siswa juga aktif mengajukan pertanyaan kepada guru berdasarkan materi pelajaran yang belum di mengerti.



Gambar 2 Siswa Menjawab Pertanyaan Soal Kuis Pada Media *Wordwall*

Pada tahap evaluasi setelah pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila materi hak dan kewajiban, siswa terlihat mampu memberikan, menyebutkan

contoh, menuliskan dan menceritakan materi hak dan kewajiban. Selanjutnya guru memberikan soal formatif/soal evaluasi dan umpan balik yang dilakukan selama proses pembelajaran untuk melihat sejauh mana siswa menguasai materi hak dan kewajiban secara bertahap. Selain itu guru memberikan umpan balik. Evaluasi yang dilakukan secara menyeluruh untuk melihat keterlibatan siswa, pemahaman materi, dan peningkatan hasil belajar siswa yang akan membantu guru dalam merancang pembelajaran yang lebih interaktif, inovatif, menyenangkan dan sesuai dengan kebutuhan siswa pada materi hak dan kewajiban. Setelah semua kegiatan pembelajaran dilakukan siswa mengerjakan soal tes yang diberikan oleh guru untuk mengetahui hasil belajar siswa.

Berdasarkan wawancara guru kelas IV B SDN Gemah menyatakan bahwa implementasi penggunaan media *wordwall* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila menjadi lebih menarik dan materi dan mudah dipahami yang disajikan melalui berbagai fitur template media *wordwall*.

Guru juga menyatakan respon siswa terhadap media sangat positif. Siswa terlihat jauh lebih antusias. Mereka aktif menjawab, saling berdiskusi, bahkan meminta permainan diulang. Hal ini yang membuat suasana kelas menjadi lebih

hidup, dan tingkat partisipasi siswa meningkat dibandingkan menggunakan metode ceramah biasa. Perubahan yang paling terlihat adalah siswa menjadi lebih aktif dan semangat dalam pembelajaran. Selain itu juga guru kelas IV B juga menyatakan penggunaan media *wordwall* sangat bermanfaat membantu proses pembelajaran, terutama untuk siswa yang kurang fokus dalam menerima pembelajaran serta memberikan dampak positif terhadap pemahaman dan hasil belajar siswa pada materi hak dan kewajiban. Mereka mampu menyebutkan serta menjelaskan hak dan kewajiban dengan lebih tepat.

2. Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Gemah Pada Materi Hak Dan Kewajiban Setelah Implementasi Penggunaan Media *Wordwall*

Tabel 1. Daftar Nilai Pendidikan Pancasila Materi Hak dan Kewajiban

Nilai	Kategori	Jumlah siswa	%
>75	Tuntas	24	83%
<75	Belum tuntas	5	17%
Jumlah		29	100%

Berdasarkan hasil tes yang diberikan kepada siswa kelas IV B setelah pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila materi hak dan kewajiban dengan implelementasi penggunaan media

wordwall, diperoleh data nilai yang menunjukkan peningkatan pemahaman siswa terhadap materi. Nilai siswa berada pada 60 hingga 100, dengan mayoritas siswa memperoleh nilai di atas Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu 75. Sebagian besar siswa menunjukkan pencapaian belajar yang sangat baik, ditandai dengan tingginya nilai seperti 80,85, 90, 95, dan 100. Hanya sebagian kecil siswa yang berada di bawah KKTP, yaitu dengan nilai 60, 65 dan 70. Dengan Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media *wordwall* dalam pembelajaran mampu meningkatkan fokus, pemahaman, partisipasi dan keterlibatan siswa dalam mempelajari materi hak dan kewajiban.

Nilai hasil belajar siswa memperoleh presentase 83% dengan ketegori tuntas dan yang belum tuntas memperoleh presentase 17%. Hal ini memperlihatkan bahwa strategi pembelajaran berbasis kuis interaktif memberikan dampak positif pada hasil belajar siswa kelas IV B SDN Gemah.

PEMBAHASAAN

1. Implementasi Media *Wordwall* dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Hak dan Kewajiban

Berdasarkan hasil observasi di SDN Gemah, implementasi penggunaan media

wordwall dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi hak dan kewajiban menunjukkan bahwa proses pembelajaran berlangsung dengan baik, terstruktur, interaktif, dan mampu melibatkan siswa secara aktif. Pada tahap perencanaan, guru telah mempersiapkan pembelajaran sesuai dengan Kurikulum Merdeka. Guru menggunakan perangkat modul ajar lengkap serta media *Wordwall* yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran materi hak dan kewajiban. Guru juga mempersiapkan perangkat teknologi seperti LCD, proyektor, *sound system*, dan jaringan internet sebelum kegiatan implementasi media pembelajaran dimulai. Sejalan dengan penelitian Indrawati, dkk (2022), yang menyatakan dalam mempersiapkan perangkat teknologi sangat menentukan kelancaran implementasi media interaktif.

Pada tahap pelaksanaan pembelajaran dengan media *Wordwall* berlangsung dengan interaktif, dan melibatkan siswa secara aktif. Guru membuka kegiatan dengan salam dan doa, menyampaikan tujuan pembelajaran, menjelaskan materi hak dan kewajiban, kemudian mengenalkan media *Wordwall* serta memberikan instruksi cara penggunaannya. Siswa terlihat antusias, fokus, dan mampu mengikuti permainan

kuis secara individu maupun kelompok.

Kegiatan kuis dengan template seperti *spin the wheel*, *quiz*, *open the box*, maupun *gameshow quiz* membuat siswa aktif bertanya, berdiskusi, dan berusaha menjawab pertanyaan dengan cepat. Hal ini menunjukkan bahwa media *Wordwall* mampu menciptakan suasana pembelajaran menjadi menyenangkan dan aktif bagi siswa seperti belajar sambil bermain. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Fahsa, Suntari, & Yudha, (2025) menyatakan bahwa template yang disajikan pada media *wordwall* sangat variatif dan memberi kemudahan bagi guru dalam menyampaikan materi. Siswa merespons dengan antusias karena media ini tergolong baru bagi siswa dan dirasa menyenangkan, apalagi saat digunakan dalam format permainan. Ia bahkan menyebut bahwa siswa menjadi aktif terhadap media ini, karena pembelajaran terasa seperti bermain sambil belajar.

Pada tahap evaluasi guru memberikan soal formatif yang dilakukan selama proses pembelajaran untuk melihat sejauh mana siswa menguasai materi hak dan kewajiban secara bertahap. Hal ini menunjukan siswa mampu menjawab pertanyaan dengan baik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV B SDN Gemah,

diperoleh informasi bahwa penggunaan media *Wordwall* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi hak dan kewajiban sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, serta kebutuhan kelas karena menyediakan tampilan yang menarik dan dapat disesuaikan langsung dengan materi hak dan kewajiban. Sejalan dengan penelitian Putera, dkk. (2025) menunjukkan bahwa penerapan *Wordwall-based evaluation media* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila *Wordwall* sesuai dengan tujuan pembelajaran, kebutuhan siswa yang menarik dan juga dilengkapi dengan gambar.

Guru juga menyatakan bahwa media *wordwall* cocok untuk siswa kelas IV yang memiliki kecenderungan belajar visual, interaktif, dan menyukai aktivitas berbasis permainan. Media *wordwall* diimplementasikan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila, karena pembelajaran Pendidikan Pancasila yang biasanya membosankan bagi siswa dengan adanya media *wordwall* siswa menjadi lebih tertarik dan materi mudah dipahami jika disajikan melalui media *wordwall* yang interaktif. Hal ini sejalan dengan penelitian Jannah & Masnawati (2024) bahwa penggunaan media *wordwall* memberikan pengaruh positif terhadap

siswa. Misalnya siswa yang awalnya malas ketika belajar di kelas dan menganggap belajar sangat membosankan, bisa jadi lebih antusias dan tertarik ketika adanya media pembelajaran.

Respons siswa sangat positif. Mereka aktif berdiskusi, menjawab, bahkan meminta permainan diulang. Guru menilai bahwa media *Wordwall* membuat suasana kelas lebih hidup dan keterlibatan siswa menjadi lebih aktif. Sejalan dengan penelitian Jannah & Masnawati (2024) yang mengatakan bahwa penerapan aplikasi *wordwall* dalam konteks pembelajaran yaitu menciptakan suasana dan lingkungan belajar yang berbeda yaitu anak-anak berpartisipasi aktif dalam pendidikannya. Dibuktikan dengan penelitian (Aryani dkk., 2021) menyatakan bahwa penerapan aplikasi *wordwall* terhadap respon siswa dalam pembelajaran memiliki pengaruh positif. Siswa puas dengan pembelajaran mereka ketika mereka menggunakan media *wordwall* dan media teknologi lainnya.

Dalam hal kemudahan penggunaan, guru menyatakan bahwa media *wordwall* mudah dioperasikan, dan sebagian besar siswa cepat memahami penggunaannya. Hanya sedikit siswa yang memerlukan bimbingan awal. Dari sisi kebermanfaatan, guru menilai media *wordwall* memberikan

dampak positif terhadap pemahaman dan hasil belajar siswa. Siswa lebih mudah mengingat contoh hak dan kewajiban, dan mampu menjelaskannya dengan benar setelah pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian (Aryani dkk., 2021) menyatakan bahwa media *wordwall* merupakan alat yang sangat bermanfaat dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Penelitian Desmita, Dwiyono, & Wahyuningsih (2025) juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *wordwall* berbasis teknologi yang bersifat interaktif mampu meningkatkan hasil belajar siswa dan dapat menjadi alternatif media yang menarik dan efisien di tingkat sekolah dasar. Adapun kelebihan media *wordwall* menurut guru adalah tampilannya menarik, mudah digunakan, dan membuat siswa merasa tertarik serta lebih aktif. Namun, kekurangannya adalah ketergantungan pada internet dan perangkat.

2. Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Gemah Pada Materi Hak Dan Kewajiban Setelah Implementasi Penggunaan Media *Wordwall*

Secara keseluruhan, data penelitian tersebut menunjukkan bahwa setelah melakukan implementasi media *wordwall* memberikan kontribusi baik terhadap hasil

belajar siswa. Media *wordwall* sebagai media digital interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan menantang sehingga siswa lebih termotivasi untuk memahami materi. Penelitian yang dilakukan oleh (Aliya,dkk. 2024) menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik secara bertahap di setiap siklusnya setelah dilakukan tindakan dengan implementasi media game edukasi *wordwall*. serupa dengan penelitian Kurnia, Permana, & Permatasari, (2023). yang menyatakan bahwa pnggunaan media pembelajaran berbasis teknologi berupa game edukasi *wordwall* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Pembelajaran yang menggunakan media tersebut dapat memudahkan siswa dalam mempelajari materi pembelajaran dengan baik.

Dengan demikian, hasil penelitian ini dengan temuan berbagai penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa media *wordwall* merupakan media pembelajaran dapat memberikan hasil belajar yang positif, khususnya pada jenjang sekolah dasar. Penggunaan media *wordwall* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi hak dan kewajiban terbukti mampu memfasilitasi siswa untuk memahami materi dengan lebih baik melalui

pengalaman belajar yang aktif, dan menyenangkan. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media *wordwall* merupakan salah satu media pembelajaran digital yang layak diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi hak dan kewajiban.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada analisis implementasi penggunaan media *Wordwall* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila terhadap hasil belajar materi hak dan kewajiban di Kelas IV SDN Gemah, dapat disimpulkan bahwa Implementasi penggunaan media *wordwall* dalam pembelajaran telah terlaksana dengan baik dan terstruktur. Media ini terbukti mampu menyajikan materi Hak dan Kewajiban serta kuis dengan cara yang interaktif, menyenangkan, dan variatif melalui fitur-fitur permainan edukatifnya (seperti *random spin the wheel*, *open the box*, *quiz*, *gameshow quiz*, dan *random flash card*). Media ini sangat membantu memfasilitasi siswa untuk memahami materi dengan baik melalui pengalaman belajar yang asik, dan menyenangkan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila ditunjukkan dengan respon yang positif, antusiasme dan partisipasi aktif mereka selama proses

pembelajaran.

Setelah implementasi penggunaan media *wordwall* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi hak dan kewajiban, rata-rata nilai hasil belajar tes menunjukkan perolehan nilai 60-100 dengan memperoleh persentase 83% dari 29 siswa yang menunjukkan siswa telah mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Namun masih ada beberapa siswa yang nilai nya dibawah KKTP.

DAFTAR RUJUKAN

- Aliya, N., Amin, S. M., Muawanah, M., Indrati, J., & Nafi'ah, U. (2024). Penerapan pendekatan TaRL berbantuan media *Wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik Kelas II-C SDN Margorejo VI. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1094-1103.
<https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2203>
- Aryani, D., Pati, S. P. S., & Putra, S. D. (2021). Pelatihan Aplikasi Game Edukasi Kahoot Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Era Pandemi Covid 19. *Terang*, 4(1), 116-124.
<https://doi.org/10.33322/terang.v4i1.1453>
- Desmita, H., Dwiyono, Y., & Wahyuningsih, T. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas Iv Sdn 004 Samarinda Ulu Tahun Ajaran 2024/2025. *Pendas: Jurnal*

- Ilmiah Pendidikan Dasar, 10(3), 210-220.
<https://doi.org/10.23969/jp.v10i3.30021>
- Cahya, U. D., Simarmata, J., Iwan, Suleman, N., Nisa, K., Nasbey, H., Muharlisiani, L. T., Karwanto, Putri, M. D., Chamidah, D., Pagiling, S. L., & Rahmadani, E. (2023). Inovasi pembelajaran berbasis digital abad 21. Medan: Yayasan Kita Menulis. ISBN : 978-623-342-833-0
- Fahsa, A., Suntari, Y., & Yudha, C. B. (2025). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas Tinggi Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila. Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 11(02), 224-236.
<https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i02.5867>
- Indrawati, P., Prasetya, K. H., Ristivani, I., & Restiawanawati, N. M. (2022). Peran guru dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran: JPPP, 3(3), 225-234.
<https://doi.org/10.30596/jppp.v3i3.12978>
- Jannah, M., & Masnawati, E. (2024). Penerapan Aplikasi Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran. Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial (Jupendis), 2(4), 173-183.
<https://doi.org/10.54066/jupendis.2i4.2241>
- Kurnia, N., Permana, E. P., & Permatasari, C. (2023). Implementasi media game edukasi Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Mojojoto 4 Kota Kediri. Jurnal Simki Pedagogia, 6(2), 589-598.
<https://doi.org/10.29407/jsp.v6i2.295>
- Kristanto, A. S.Pd.,M.Pd. (2016). Media Pembelajaran. Jawa Timur. Penerbit Bintang Sutabaya. ISBN : 978-602-6534-15-6
- Lubis, M. A. (2020). Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan:(PPKN) DI SD/MI: Peluang Dan Tantangan Di Era Industri 4.0. Jakarta: Kencana.
- Paling, S., Fatqurhohman, Makmur, A., Yati, Albar, M., Susetyo, A. M., Putra, Y. W. S., Rajiman, W., Djamilah, S., Ratnadewi, Suhendi, H. Y., & Irvani, A. I. (2024). Media pembelajaran digital. Makassar: CV Tohar Media. ISBN : 978-623-8705-14-6
- Putera, R. F., Nababan, K., Wahyuni, E., Yenti, Y., & Media, A. (2025). Effectiveness of Wordwall-based evaluation media in Pancasila education learning. Journal of Practice Learning and Educational Development, 5(2).
<https://doi.org/10.58737/jpled.v5i2.453>
- Peraturan Menteri Pendidikan Dasar Dan Menengah. (2025). Republik Indonesia Nomor 12. Tentang Standar Isi Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah.
- Rahmawati, I., Ratnaningsih, A., & Anjarini, T. (2025). Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan edukasi pada materi warisan budaya untuk kelas V di SDN Kedungkamal Grabag Purworejo. Didaktik: Jurnal Pendidikan, 11(1).
<https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i01.5668>

- Rochmania, D. D., & Restian, A. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Belajar Video Animasi Terhadap Proses Berfikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu Vol*, 6(3), 3435-3444. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2578>
- Sary, R. M., Sari, T. H. P., & Wijayanti, A. (2023). Pengembangan media pembelajaran animasi Powtoon berbasis pendekatan saintifik pada materi bangun datar di SD. *PRISMA*, 12(1).<https://doi.org/10.35194/jp.v12i1.2706>
- Sugiyono. (2017). Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta. ISBN : 979-8433-71-8
- Suntari, N. (2025). Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II SD Ganung Kidul 4 Nganjuk (Doctoral dissertation, IAIN Kediri).
- Vista, E. R. B., Chasanatun, F., & Kustini, K. (2023). Meningkatkan minat belajar siswa kelas IV melalui media game PPKn. *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 7(2), 271-279. <https://doi.org/10.36379/autentik.v7i2.357>
- Zuliana, S., Subhan, Z. R., Nawawi, E., & Haryati. (2025). Upaya meningkatkan keaktifan belajar siswa melalui media pembelajaran berbasis Wordwall di kelas IV SD Negeri 240 Palembang. *PRIMED: Primary Education Journal*, 5(1), 202.<https://doi.org/10.36636/primed.v5i1.5199>