

**PENINGKATAN PEMAHAMAN MATERI MELALUI PEMBELAJARAN
INTERAKTIF *WORDWALL* PADA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA
KELAS II SEKOLAH DASAR**

Firda Dwi Luthfiyyah¹, Dini Devika Afriani², Syailin Nichla Choirin Attalina³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara

Email: 231330001387@unisnu.ac.id¹, 231330001424@unisnu.ac.id², syailin@unisnu.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Simbol Keberagaman Agama melalui penerapan media pembelajaran Wordwall. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 21 peserta didik kelas II SD Negeri 1 Mijen Demak. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes hasil belajar, wawancara, dan dokumentasi. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media Wordwall mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Nilai rata-rata kelas meningkat dari 50,25 pada siklus I menjadi 59,52 pada siklus II, dengan nilai tertinggi meningkat dari 88 menjadi 94 dan nilai terendah dari 13 menjadi 25. Selain meningkatkan hasil belajar, penggunaan Wordwall juga meningkatkan keaktifan, motivasi, partisipasi, serta kerja sama peserta didik selama proses pembelajaran. Guru berperan sebagai fasilitator yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik. Dengan demikian, media Wordwall efektif digunakan sebagai media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

Kata kunci: Wordwall, hasil belajar, Pendidikan Pancasila, media pembelajaran, penelitian tindakan kelas.

Abstract

This study aimed to improve students' learning outcomes in Pancasila Education on the topic of Religious Diversity Symbols through the implementation of the Wordwall learning media. The research employed a Classroom Action Research (CAR) design conducted in two cycles consisting of planning, action, observation, and reflection stages. The participants were 21 second-grade students of SD Negeri 1 Mijen Demak. Data were collected through observation, learning achievement tests, interviews, and documentation. The data were analyzed using descriptive quantitative and qualitative techniques. The findings revealed that the implementation of Wordwall effectively improved students' learning outcomes. The average score increased from 50.25 in Cycle I to 59.52 in Cycle II, while the highest score improved from 88 to 94 and the lowest score from 13 to 25. In addition, the use of Wordwall enhanced students' learning motivation, participation, classroom engagement, and collaborative skills.

during the learning process. The teacher's role also shifted toward becoming a facilitator who created a more interactive, enjoyable, and student-centered learning environment. Therefore, Wordwall can be considered an effective and innovative instructional medium for improving both the quality of the learning process and learning outcomes in Pancasila Education at the elementary school level.

PENDAHULUAN

Pembelajaran di sekolah dasar sangat penting untuk membentuk pemahaman siswa tentang konsep dan nilai-nilai karakter sejak awal, terutama dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Namun, selama penerapan, masih terdapat hambatan berupa kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan oleh guru. Hal ini bisa terjadi karena kurangnya beragamnya media pembelajaran yang digunakan dan metode pengajaran yang tidak menarik bagi para siswa. Menggunakan media pembelajaran digital ternyata bisa membuat siswa lebih termotivasi belajar, sehingga memengaruhi pemahaman terhadap materi yang diajarkan (Azzahra & Prasetyo, 2024).

Pada siswa kelas II SD, kemampuan berpikir masih berada pada tahap konkret, sehingga membutuhkan pembelajaran yang menarik, interaktif, dan dekat dengan kehidupan sehari-hari. Pembelajaran yang hanya dijelaskan oleh guru tanpa melibatkan siswa secara aktif biasanya membuat siswa cepat merasa bosan dan kesulitan memahami materi yang diajarkan. Oleh karena itu, guru harus menggunakan media pembelajaran yang interaktif agar dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan partisipasi mereka dalam belajar. Media interaktif bisa membantu siswa lebih mudah memahami suatu konsep dengan menggunakan gambar-gambar dan kegiatan yang menarik (Afrini et al., 2026).

Dengan berkembangnya teknologi, penggunaan media pembelajaran digital seperti *Wordwall* menjadi salah satu pilihan yang bisa dipertimbangkan dalam proses belajar. *Wordwall* adalah sebuah platform belajar yang menawarkan berbagai permainan pendidikan yang bisa membantu meningkatkan keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis, kreativitas, dan bekerja sama. Selain itu, menggunakan *Wordwall* juga bisa membuat proses belajar lebih menyenangkan dan menarik, sehingga siswa lebih antusias dan aktif dalam berpartisipasi dalam kegiatan belajar (Mumtazah et al., 2025).

Berdasarkan pengamatan di SD Negeri 1 Mijen Demak, terlihat bahwa pemahaman siswa kelas II tentang materi Pendidikan Pancasila masih tergolong rendah. Hal ini terjadi karena kurangnya penggunaan media pembelajaran interaktif serta metode pembelajaran yang belum sepenuhnya melibatkan siswa secara aktif. Oleh karena itu, perlu dilakukan peningkatan

kualitas pembelajaran dengan menerapkan metode interaktif menggunakan *Wordwall* sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Dengan demikian, penelitian tindakan kelas ini sangat penting dilakukan agar pemahaman siswa dapat meningkat melalui metode pembelajaran yang lebih menarik, sesuai dengan konteks, dan cocok dengan sifat siswa di kelas rendah.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah jenis Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman materi siswa melalui penerapan pembelajaran interaktif yang berbasis *Wordwall*. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Mijen Demak, yang dipilih sebagai lokasi penelitian berdasarkan hasil observasi awal yang menunjukkan adanya masalah dalam pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Pancasila. Subjek penelitian terdiri dari peserta didik kelas II SD Negeri 1 Mijen Demak pada tahun ajaran 2025/2026. Penelitian ini dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung di dalam kelas, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi “Sikap dan Perilaku Menjaga Lingkungan Sekitar”. Fokus utama dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan pemahaman materi dan hasil belajar siswa melalui penggunaan media pembelajaran interaktif *Wordwall*.

Latar belakang penelitian ini adalah kondisi pembelajaran yang masih didominasi oleh metode ceramah dan belum optimalnya penggunaan media pembelajaran yang menarik serta interaktif. Hal ini menyebabkan siswa cenderung kurang aktif, mudah merasa bosan, dan mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pembelajaran dengan memanfaatkan media digital yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini dilakukan secara bertahap dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Setiap siklus dilaksanakan dalam beberapa pertemuan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Penelitian ini direncanakan berlangsung pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Indikator keberhasilan penelitian ditentukan berdasarkan peningkatan pemahaman dan hasil belajar siswa. Penelitian akan dihentikan apabila pada siklus II telah terjadi peningkatan yang signifikan dan telah mencapai kriteria ketuntasan yang ditetapkan, baik dari aspek kognitif maupun keaktifan siswa dalam pembelajaran.

HASIL PENELITIAN

Penerapan Media *Wordwall*

a. Pra Siklus

Kegiatan pra siklus dilaksanakan pada tanggal 18 Februari 2026. Beberapa hal yang dilakukan pada kegiatan pra siklus antara lain melakukan tanya jawab dengan Ibu Noor Azizah, selaku guru kelas II tentang pemahaman siswa akan menangkap pembelajaran dan metode yang digunakan dalam pembelajaran. Melalui observasi pembelajaran dan wawancara dengan guru kelas II. Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui siswa pada saat menerima pembelajaran sebelum di terapkannya media *Wordwall*. Berdasarkan hasil observasi, proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan penugasan. Guru menyampaikan materi dengan menggunakan buku paket dan papan tulis sehingga siswa cenderung pasif selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa beberapa siswa masih merasa kesulitan memahami materi yang diajarkan. Selain itu, semangat belajar siswa cenderung rendah, fokus mereka mudah terganggu, dan beberapa siswa tidak terlalu aktif saat berpartisipasi dalam kegiatan belajar. Kondisi itu membuat proses belajar tidak berjalan dengan baik, sehingga diperlukan metode pembelajaran baru yang bisa membuat siswa lebih aktif dan tertarik. Berdasarkan masalah yang ada, peneliti sepakat menggunakan media pembelajaran *Wordwall* sebagai cara untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

a. Siklus 1

Siklus I diadakan pada hari Rabu, 25 Februari 2026 di kelas II Semester 2 yang diadakan di SD Negeri Mijen 1 Demak dalam pelaksanaannya dilaksanakan oleh 2 peneliti. Siklus I terdiri dari 3 tahap, yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan.

1) Perencanaan

Tahap perencanaan pada siklus 1 dimulai dengan tahap Menyusun RPM (Rencana Pembelajaran Mendalam), LKPD dan soal evaluasinya. Peneliti juga membuat media pembelajaran dari canva.

2) Pelaksaaan

Siklus I dilaksanakan pada hari Rabu, 25 Februari 2026 Pukul 07.00 - 08.45 di kelas II semester 2 yang bertempat di SD Negeri Mijen 1 Demak yang dalam pelaksanaannya dilaksanakan oleh dua peneliti.

a) Kegiatan Pembuka

Pada tahap ini, guru membuka pembelajaran dengan memberi salam dilanjutkan dengan berdoa bersama yang di pimpin oleh ketua kelas. Guru mengecek kehadiran peserat didik dan dilanjutkan dengan memberikan pertanyaan pemantik kepada peserta didik. Peserat didik diminta untuk menyiapkan diri untuk mengikuti pembelajaran dengan menyiapkan buku dan alat tulis. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran tentang materi Simbol Keberagaman Agama.

b) Kegiatan Inti

Fase 1 Stimulation (Pemberian Rangsangan), Guru menampilkan gambar simbol-simbol agama di Indonesia melalui PPT Canva dan mengajak peserta didik mengamati serta menyampaikan pendapat mengenai perbedaan simbol agama.

Fase 2 Problem Statement (Identifikasi Masalah), Peserta didik mengidentifikasi dan merumuskan permasalahan mengenai simbol agama di Indonesia serta pentingnya menghormati perbedaan agama.

Fase 3 Data Collection (Pengumpulan Data), Guru membentuk kelompok, membagikan LKM, dan menjelaskan langkah kerja. Peserta didik mengumpulkan informasi dengan mengamati gambar dan mengerjakan LKM secara berkelompok.

Fase 4 Data Processing (Pengolahan Data), Peserta didik mengelompokkan simbol-simbol agama sesuai jenisnya dan mengisi tabel pada LKM secara kolaboratif dengan bimbingan guru.

Fase 5 Verification (Pembuktian), Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi. Guru memberikan umpan balik, melakukan penilaian, dan memberikan apresiasi terhadap hasil kerja peserta didik.

Fase 6 Generalization (Menarik Kesimpulan), Guru dan peserta didik bersama-sama menyimpulkan materi simbol keberagaman agama di Indonesia serta melakukan refleksi pembelajaran.

c) Penutup

Tahap ini kegiatan refleksi dan evaluasi. Peneliti memberikan lembaran soal evaluasi kepada siswa untuk di kerjakan secara mandiri tentang materi Simbol Keberagaman Agama. Setelah mengerjakan soal evaluasi peneliti melakukan refleksi pembelajaran dengan bertanya langsung kepada siswa yang berisi pertanyaan pertanyaan mengenai pembelajaran yang baru dilakukan dan materi Simbol Keberagaman Agama.

b. Siklus 2

Siklus 2 diadakan pada hari , Sabtu 23 Mei 2026 di kelas II Semester 2 yang diadakan di SD Negeri Mijen 1 Demak dalam pelaksanaannya dilaksanakan oleh 2 peneliti. Siklus 2 terdiri dari 3 tahap, yaitu kegiatan pembuka, kegiatan inti dan penutup

a) Kegiatan Pembuka

Pada tahap ini, guru membuka pembelajaran dengan memberi salam dilanjutkan dengan berdoa bersama yang di pimpin oleh ketua kelas. Guru mengecek kehadiran peserat didik dan dilanjutkan dengan memberikan pertanyaan pemantik kepada peserta didik. Peserat didik diminta untuk menyiapkan diri untuk mengikuti pembelajaran dengan menyiapkan buku dan alat tulis. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran tentang materi Simbol Keberagaman Agama.

b) Kegiatan Inti

Fase 1 Stimulation (Pemberian Rangsangan), Pada fase memberikan rangsangan, guru memulai pembelajaran dengan menunjukkan gambar simbol-simbol agama yang ada di Indonesia menggunakan media PPT Canva. Guru meminta siswa untuk melihat gambar yang ditunjukkan dan bertanya tentang simbol-simbol agama yang mereka tahu. Selanjutnya, guru memberikan pertanyaan untuk memicu pemikiran, seperti "Apakah simbol agama itu sama?" dan "Mengapa simbol agama di Indonesia berbeda-beda?" Melalui kegiatan tersebut, para siswa mulai tertarik dan aktif menyampaikan pendapat tentang simbol-simbol agama yang mereka ketahui.

Fase 2 Problem Statement (Identifikasi Masalah), Pada tahap mengenali masalah, guru memandu siswa untuk menyusun pertanyaan tentang simbol-simbol keberagaman agama di Indonesia. Guru memberi pertanyaan seperti,

"Apa saja simbol agama yang ada di Indonesia?" dan "Mengapa kita harus menghormati simbol agama yang berbeda?" Siswa menyampaikan pendapat secara lisan, kemudian guru menjelaskan tujuan belajar yang akan dicapai dan memperkenalkan permainan dengan menggunakan media Wordwall.

Fase 3 Data Collection (Pengumpulan Data), Tahap mengumpulkan data, guru membagi siswa menjadi dua kelompok yang besar. Setiap kelompok diperintahkan untuk membentuk satu barisan di depan kelas. Murid-murid yang berada di barisan depan setiap kelompok melakukan gerakan suit untuk menentukan kelompok mana yang berhak memilih soal terlebih dahulu menggunakan media Wordwall. Kelompok yang menang dalam suit diberi kesempatan untuk memilih soal yang akan dikerjakan. Selanjutnya, para siswa menjawab pertanyaan secara bergiliran sesuai dengan urutan barisannya. Kegiatan permainan berjalan dengan suasana yang menyenangkan, sehingga para peserta didik tampak antusias dan aktif saat belajar.

Fase 4 Data Processing (Pengolahan Data), Setelah permainan Wordwall selesai, guru memberikan Lembar Kerja Murid (LKM) kepada setiap kelompok. Siswa bekerja sama dalam kelompok untuk memperhatikan gambar simbol agama dan membaginya ke dalam kelompok sesuai dengan jenis agama yang tepat. Selama kegiatan berlangsung, guru berkeliling untuk membimbing kelompok yang mengalami kesulitan. Setiap anggota kelompok ikut berpartisipasi aktif dalam diskusi dan proses pengerjaan LKM, sehingga terbangun kerja sama yang baik di antara peserta didik.

Fase 5 Verification (Pembuktian) Di tahap pemeriksaan, guru meminta setiap kelompok menunjukkan hasil diskusi dan tugas LKM yang telah dikerjakan di depan kelas. Kelompok lain diberi kesempatan untuk memberikan tanggapan atau menambahkan jawaban mereka. Guru kemudian memperkuat jawaban yang benar dan memperbaiki jika ada kesalahan dalam konsep. Setelah presentasi selesai, guru membagikan kertas soal evaluasi kepada siswa agar mereka mengerjakannya sendiri. Hal ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi tentang simbol keberagaman agama.

Fase 6 Generalization (Menarik Kesimpulan) Pada saat membuat kesimpulan, guru dan siswa bersama-sama merangkum materi tentang simbol-

simbol yang mewakili keberagaman agama di Indonesia. Siswa diminta untuk mengulang kembali simbol-simbol agama yang sudah dipelajari dan menjelaskan pentingnya sikap saling menghormati terhadap perbedaan agama. Guru kemudian memberi penjelasan tentang pelajaran yang sudah dilakukan dan memberi pujian kepada siswa atas partisipasi dan kerja sama yang telah mereka tunjukkan selama kegiatan belajar berlangsung.

c) Penutup

Tahap ini kegiatan refleksi dan evaluasi. Peneliti memberikan lembar soal evaluasi kepada siswa untuk dikerjakan secara mandiri tentang materi Simbol Keberagaman Agama. Setelah mengerjakan soal evaluasi peneliti melakukan refleksi pembelajaran dengan bertanya langsung kepada siswa yang berisi pertanyaan-pertanyaan mengenai pembelajaran yang baru dilakukan dan materi Simbol Keberagaman Agama.

Aktivitas dan Keterampilan Peneliti Dalam Pembelajaran

Aktivitas dan keterampilan peneliti selama proses belajar mengajar diamati menggunakan lembar observasi. Tujuannya adalah untuk mengetahui sejauh mana proses pembelajaran berjalan dengan baik, terutama dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila, pada materi Simbol Keberagaman Agama, dengan menggunakan media *Wordwall*. Aspek yang diamati mencakup kemampuan peneliti dalam memulai pembelajaran, menjelaskan tujuan pembelajaran, menguasai materi, menggunakan media pembelajaran, membimbing siswa selama kegiatan berlangsung, mengelola kelas, memberikan penguatan, serta menutup pembelajaran.

a) Aktivitas dan Keterampilan Peneliti pada Siklus 1

Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus pertama, peneliti sudah melakukan sebagian besar langkah pembelajaran sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah dibuat. Peneliti memulai pembelajaran dengan memberi salam, membaca doa, memeriksa kehadiran siswa, memberikan pengantar, dan menjelaskan tujuan pembelajaran secara jelas. Dalam acara utama, peneliti menggunakan *Wordwall* untuk membahas materi dan membantu siswa berpartisipasi dalam diskusi kelompok.

Menggunakan media *Wordwall* bisa membuat peserta didik lebih tertarik, sehingga suasana belajar menjadi lebih menarik dibandingkan metode pembelajaran sebelumnya. Peneliti juga terus memberikan bimbingan kepada siswa

saat mereka mengerjakan LKM dan membiarkan setiap kelompok menyampaikan hasil diskusinya. Namun, hasil pengamatan menunjukkan bahwa masih ada beberapa hal yang perlu diperbaiki. Peneliti belum bisa mengatur waktu belajar dengan baik karena siswa masih butuh waktu lama untuk memahami aturan permainan pada media Wordwall. Selain itu, peneliti belum memberikan kesempatan yang sama kepada semua siswa untuk berpartisipasi aktif dalam menjawab pertanyaan, sehingga masih ada beberapa siswa yang cenderung tidak aktif. Pemberian penguatan dan motivasi kepada siswa belum dilakukan dengan baik di setiap tahap proses belajar. Secara umum, kemampuan guru dalam siklus pertama sudah cukup baik, tetapi masih perlu ada beberapa perbaikan agar proses belajar mengajar menjadi lebih efektif pada siklus berikutnya.

b) Aktivitas dan Keterampilan Peneliti pada Siklus 2

Pada siklus II, proses pembelajaran menunjukkan kemajuan yang lebih baik dibandingkan dengan siklus I. Perbaikan yang dilakukan berdasarkan hasil refleksi, di antaranya menjelaskan aturan permainan Wordwall dengan lebih terstruktur, mengatur waktu setiap kegiatan belajar secara lebih baik, serta memberi kesempatan kepada semua siswa untuk berpartisipasi aktif dalam permainan dan diskusi kelompok. Guru terlihat lebih yakin dalam mengajar dan bisa membuat suasana kelas yang nyaman serta aman. Penggunaan media Wordwall menjadi lebih mudah karena peserta didik sudah mengerti cara-cara menggunakannya. Guru lebih sering memberikan bimbingan kepada kelompok yang kesulitan, memberi pertanyaan untuk memicu berpikir, serta memberikan penguatan dengan cara memberi pujian dan penghargaan terhadap jawaban atau hasil kerja siswa.

Selain itu, guru juga bisa mengatur hubungan antar siswa selama kegiatan berlangsung, sehingga proses belajar menjadi lebih aktif dan menarik. Peserta didik tampak lebih semangat dalam berpartisipasi pada permainan Wordwall, terlibat aktif dalam berdiskusi, serta berani menyampaikan pendapat saat kegiatan presentasi berlangsung. Pada akhir proses belajar, peneliti dan siswa bersama-sama melakukan pemikiran kembali serta menyimpulkan materi yang sudah dipelajari, sebagai cara untuk memperkuat pemahaman terhadap konsep yang telah dibahas. Berdasarkan hasil pengamatan, kemampuan guru pada siklus kedua meningkat dan telah mencapai indikator keberhasilan penelitian. Guru dapat melaksanakan semua langkah

pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah yang telah direncanakan, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif, menarik, dan berpusat pada siswa.

Peningkatan Hasil Belajar Melalui Media *Wordwall*

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua tahap untuk mengetahui dampak penggunaan media pembelajaran *Wordwall* terhadap kemajuan belajar siswa dalam materi Simbol Keberagaman Agama di kelas dua sekolah dasar. Sebelum melakukan tindakan, peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan guru kelas untuk memahami kondisi awal proses pembelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan, pembelajaran masih utamanya menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan mengerjakan tugas dengan mengandalkan buku paket sebagai sumber belajar utama. Selama proses belajar berlangsung, guru menjadi pusat pembelajaran, sehingga siswa lebih sering hanya mendengarkan penjelasan yang diberikan oleh guru. Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa beberapa siswa masih kesulitan dalam mengenali simbol-simbol agama yang ada di Indonesia. Selain itu, peserta didik terlihat kurang berani menyampaikan pendapat, kurang semangat dalam mengikuti pembelajaran, serta mudah teralihkan perhatiannya ketika guru sedang menjelaskan materi.

a) Pada Siklus 1

Pembelajaran tetap dilakukan dengan cara yang sama seperti yang biasa digunakan oleh guru sebelumnya, sebelum media *Wordwall* digunakan. Guru menjelaskan materi dengan cara memberi penjelasan, bertanya dan menjawab, serta memberikan latihan. Selama proses belajar berlangsung, beberapa siswa mulai menunjukkan minat terhadap materi, tetapi kegiatan belajar belum sama rata di antara mereka. Beberapa siswa masih tampak tidak aktif saat menjawab pertanyaan atau berdiskusi dengan teman-temannya. Dari penilaian pada siklus pertama, diperoleh rata-rata nilai kelas sebesar 50,25, dengan nilai tertinggi adalah 88 dan nilai terendah adalah 13. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi simbol keberagaman agama masih belum cukup dan perlu ditingkatkan. Maka dari itu, peneliti memperbaiki proses belajar pada siklus kedua dengan menerapkan media pembelajaran *Wordwall*.

b) Pada Siklus 2

Pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media *Wordwall* yang digabungkan dengan pendekatan *Discovery Learning*. Guru membagi siswa menjadi dua kelompok besar, lalu setiap kelompok membentuk barisan untuk berpartisipasi dalam permainan *Wordwall*. Siswa yang berada di depan melakukan gerakan tangan untuk menentukan

kelompok yang akan mendapat kesempatan pertama memilih soal di media Wordwall. Permainan dilakukan secara bergiliran agar semua siswa mendapatkan kesempatan untuk terlibat aktif dalam menjawab pertanyaan. Setelah permainan selesai, siswa melanjutkan kegiatan belajar dengan mengerjakan Lembar Kerja Murid (LKM) secara berkelompok. Selama diskusi berlangsung, siswa tampak lebih semangat berbicara dan berbagi pendapat, bekerja sama untuk menyelesaikan tugas, serta saling membantu dalam memahami materi yang diajarkan. Guru bertindak sebagai fasilitator dengan memberikan bimbingan kepada kelompok yang mengalami kesulitan. Di akhir proses belajar, siswa mengerjakan soal penilaian sendiri-sendiri agar bisa mengetahui sejauh mana pemahaman mereka terhadap materi yang sudah dipelajari.

Hasil penilaian pada siklus kedua menunjukkan bahwa terjadi peningkatan dibandingkan dengan siklus pertama. Nilai rata-rata kelas naik dari 50,25 menjadi 59,52, nilai tertinggi meningkat dari 88 menjadi 94, dan nilai terendah naik dari 13 menjadi 25. Peningkatan itu menunjukkan bahwa menggunakan media Wordwall memberikan dampak positif pada hasil belajar siswa.

Tabel 1. Hasil Belajar Peserta Didik Nilai Siklus 1 dan Siklus 2

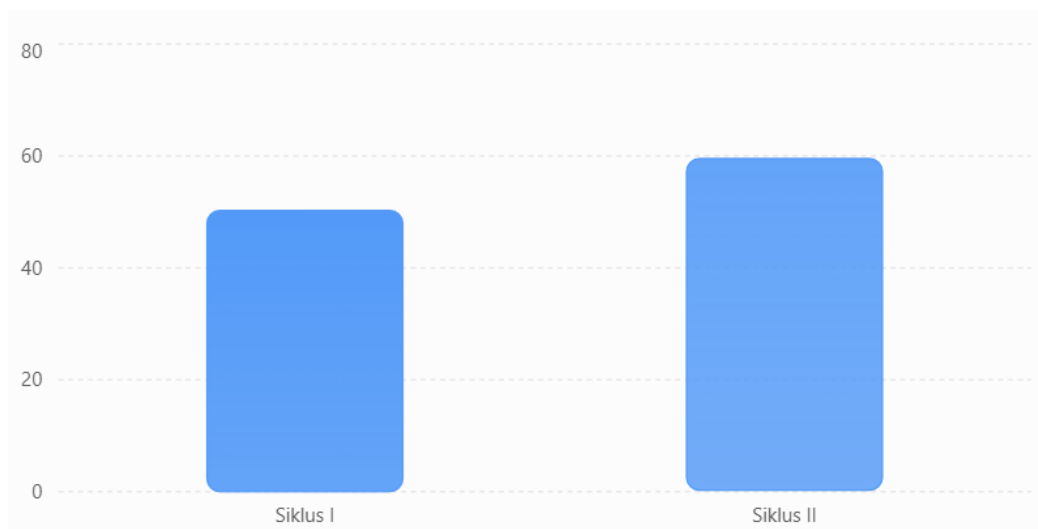
No	Tahap penelitian	Jumlah Peserta Didik	Nilai Rata-rata	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah
1.	Siklus 1	21	50,25	88	13
2.	Siklus 2	21	59,52	94	25

Berdasarkan tabel terlihat adanya perbedaan hasil belajar siswa antara kegiatan pembelajaran pada siklus I dan siklus II. Dalam siklus pertama, pembelajaran masih menggunakan metode tradisional yang utamanya melibatkan kegiatan ceramah, tanya jawab, dan pemberian tugas. Kondisi itu membuat siswa belum bisa terlibat secara maksimal dalam proses belajar. Nilai rata-rata hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik mencapai 50,25, dengan nilai tertinggi sebesar 88 dan nilai terendah 13.

Setelah dilakukan perbaikan dalam proses belajar pada siklus II dengan menerapkan media Wordwall, terjadi peningkatan hasil belajar siswa. Pembelajaran yang disajikan dalam bentuk permainan edukatif memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam menjawab soal, berdiskusi dengan teman, serta

memperdalam pemahaman tentang materi yang diajarkan. Kondisi tersebut menyebabkan peningkatan rata-rata nilai hasil belajar menjadi 59,52, dengan nilai tertinggi sebesar 94 dan nilai terendah 25.

Tabel 2. Rata-rata Hasil Belajar Peserta Didik



Dari tabel dapat dilihat bahwa prestasi belajar siswa meningkat setelah media *Wordwall* diterapkan. Nilai rata-rata kelas naik sebanyak 9,27 poin, yaitu dari 50,25 pada siklus pertama menjadi 59,52 pada siklus kedua. Selain itu, terjadi peningkatan juga pada nilai tertinggi dan nilai terendah dari peserta didik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa dengan menggunakan media *Wordwall*, suasana pembelajaran menjadi lebih interaktif, sehingga siswa lebih aktif, tertarik, dan termotivasi saat mengikuti proses belajar.

PEMBAHASAN

1. Penerapan Media *Wordwall* dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Penerapan media pembelajaran *Wordwall* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dilakukan sebagai upaya untuk mengatasi rendahnya pemahaman peserta didik terhadap materi Simbol Keberagaman Agama. Berdasarkan hasil observasi pada tahap pra siklus, proses pembelajaran masih berpusat pada guru dengan metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan sehingga peserta didik cenderung pasif, kurang antusias, serta mengalami kesulitan dalam memahami materi. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran belum mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna karena peserta didik belum dilibatkan secara aktif dalam proses memperoleh pengetahuan. Oleh sebab itu,

diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan interaksi peserta didik dengan materi maupun dengan guru melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi. Hasil penelitian terdahulu juga menjelaskan bahwa penggunaan media digital interaktif dapat meningkatkan kualitas pembelajaran karena mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, kreatif, dan berpusat pada peserta didik (Utami et al., 2024).

Pelaksanaan tindakan pada siklus I menunjukkan bahwa penggunaan *Wordwall* mulai memberikan perubahan terhadap proses pembelajaran. Guru tidak lagi hanya menyampaikan materi secara verbal, tetapi memadukan penyampaian materi dengan permainan edukatif yang melibatkan peserta didik secara langsung. Melalui kegiatan tersebut, peserta didik mulai menunjukkan rasa ingin tahu, lebih berani menjawab pertanyaan, serta aktif mengikuti diskusi kelompok. Meskipun demikian, pelaksanaan siklus I masih menghadapi beberapa kendala, seperti peserta didik yang belum memahami aturan permainan, pengelolaan waktu yang belum optimal, dan keterlibatan peserta didik yang belum merata. Kondisi tersebut merupakan hal yang wajar karena peserta didik masih berada pada tahap adaptasi terhadap penggunaan media pembelajaran baru

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I, peneliti melakukan berbagai perbaikan pada siklus II, antara lain memberikan penjelasan yang lebih sistematis mengenai mekanisme permainan, mengatur alokasi waktu secara lebih efektif, serta memberikan kesempatan kepada seluruh peserta didik untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Perbaikan tersebut berdampak positif terhadap jalannya proses pembelajaran. Peserta didik terlihat lebih percaya diri, lebih aktif bertanya maupun menjawab pertanyaan, serta mampu bekerja sama dengan anggota kelompok dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Pembelajaran juga berlangsung lebih hidup karena peserta didik memperoleh pengalaman belajar melalui aktivitas bermain sambil belajar (*learning by playing*), sehingga materi yang dipelajari menjadi lebih mudah dipahami. Temuan ini menunjukkan bahwa media *Wordwall* mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan.

Peningkatan kualitas proses pembelajaran tersebut sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan akan lebih mudah dipahami apabila peserta didik terlibat secara aktif dalam membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman belajar. Penggunaan *Wordwall* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengamati, berdiskusi, menjawab pertanyaan, dan memperoleh umpan balik secara langsung. Aktivitas tersebut membantu peserta didik menghubungkan konsep yang

dipelajari dengan pengalaman belajar yang mereka alami selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, pembelajaran tidak lagi berorientasi pada kegiatan menghafal, melainkan mendorong peserta didik untuk memahami konsep melalui pengalaman yang bermakna.

Selain meningkatkan aktivitas belajar peserta didik, penggunaan Wordwall juga mampu mengubah peran guru menjadi fasilitator pembelajaran. Guru tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga membimbing peserta didik dalam menyelesaikan permainan, memberikan penguatan, memotivasi peserta didik, serta mengarahkan diskusi kelompok. Perubahan peran tersebut menciptakan interaksi pembelajaran yang lebih baik sehingga peserta didik merasa lebih nyaman untuk menyampaikan pendapat maupun bertanya ketika mengalami kesulitan. Kondisi ini sesuai dengan karakteristik pembelajaran abad ke-21 yang menempatkan guru sebagai fasilitator sekaligus pendamping dalam proses belajar peserta didik (Utami et al., 2024).

Hasil penelitian ini memperkuat penelitian yang dilakukan oleh Maulana, Heru, dan Irmade (2024) yang menyimpulkan bahwa penggunaan media Wordwall memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn. Penelitian tersebut menunjukkan adanya peningkatan rata-rata nilai setelah penggunaan Wordwall sehingga media tersebut dinilai efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Temuan tersebut juga didukung oleh penelitian Utami, Mansur, dan Qomario (2024) yang menyatakan bahwa Wordwall mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik, menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, serta memberikan peningkatan hasil belajar dengan kategori tinggi. Dengan demikian, hasil penelitian ini semakin memperkuat bahwa media Wordwall merupakan salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk diterapkan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar

Secara keseluruhan, penerapan media Wordwall mampu memperbaiki kualitas proses pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi Simbol Keberagaman Agama. Perubahan tersebut terlihat dari meningkatnya partisipasi peserta didik selama pembelajaran, suasana kelas yang lebih aktif dan menyenangkan, meningkatnya interaksi antara guru dan peserta didik, serta tumbuhnya motivasi belajar peserta didik. Oleh karena itu, penggunaan Wordwall layak dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran inovatif yang dapat

mendukung implementasi pembelajaran aktif di sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila (Utami et al., 2024).

2. Aktivitas dan Keterampilan Peneliti dalam Pembelajaran

Aktivitas dan keterampilan peneliti dalam mengelola pembelajaran merupakan salah satu faktor yang menentukan keberhasilan penerapan media pembelajaran di kelas. Berdasarkan hasil observasi pada penelitian ini, kemampuan peneliti dalam melaksanakan pembelajaran mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Peningkatan tersebut terlihat pada kemampuan membuka pembelajaran, menyampaikan tujuan pembelajaran, mengelola kelas, memanfaatkan media Wordwall, membimbing peserta didik selama kegiatan berlangsung, memberikan penguatan, serta menutup pembelajaran sesuai dengan tahapan yang telah direncanakan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa refleksi pada setiap siklus memberikan kontribusi terhadap peningkatan kompetensi peneliti dalam mengelola proses pembelajaran secara lebih efektif. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran merupakan faktor penting dalam menciptakan suasana belajar yang aktif, kondusif, dan berorientasi pada peserta didik.

Pada siklus I, peneliti telah melaksanakan sebagian besar tahapan pembelajaran sesuai dengan Rencana Pembelajaran Mendalam (RPM). Kegiatan pembelajaran diawali dengan apersepsi, penyampaian tujuan pembelajaran, serta pemberian motivasi kepada peserta didik. Selanjutnya, peneliti memanfaatkan media Wordwall sebagai sarana pembelajaran interaktif yang dipadukan dengan kegiatan diskusi kelompok dan pengerjaan Lembar Kerja Murid (LKM). Penggunaan media tersebut mampu menarik perhatian peserta didik sehingga mereka mulai menunjukkan minat untuk mengikuti pembelajaran. Meskipun demikian, hasil observasi menunjukkan bahwa peneliti masih mengalami beberapa kendala, antara lain pengelolaan waktu yang belum optimal, pemberian kesempatan kepada peserta didik yang belum merata, serta kurang maksimalnya pemberian penguatan kepada seluruh peserta didik. Kondisi tersebut terjadi karena peserta didik masih beradaptasi dengan penggunaan media Wordwall sehingga membutuhkan waktu lebih lama untuk memahami mekanisme permainan.

Hasil refleksi pada siklus I menjadi dasar bagi peneliti untuk melakukan berbagai perbaikan pada siklus II. Perbaikan tersebut meliputi penyampaian aturan permainan secara lebih sistematis, pengaturan waktu pembelajaran yang lebih efektif, peningkatan

intensitas bimbingan kepada kelompok yang mengalami kesulitan, serta pemberian kesempatan yang sama kepada seluruh peserta didik untuk berpartisipasi dalam permainan maupun diskusi. Selain itu, peneliti juga lebih sering memberikan penguatan berupa pujian, apresiasi, dan umpan balik terhadap jawaban peserta didik sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih kondusif dan memotivasi peserta didik untuk terlibat secara aktif. Perbaikan tersebut menunjukkan bahwa proses refleksi dalam penelitian tindakan kelas berperan penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran pada siklus berikutnya.

Peningkatan keterampilan peneliti pada siklus II terlihat dari kemampuannya dalam mengelola interaksi pembelajaran yang lebih berpusat pada peserta didik. Peneliti tidak lagi mendominasi proses pembelajaran, tetapi berperan sebagai fasilitator yang membimbing peserta didik untuk menemukan konsep melalui permainan edukatif, diskusi kelompok, presentasi hasil kerja, dan kegiatan refleksi. Perubahan tersebut menjadikan peserta didik lebih aktif bertanya, menjawab pertanyaan, mengemukakan pendapat, serta bekerja sama dalam menyelesaikan tugas kelompok. Dengan demikian, proses pembelajaran berlangsung secara lebih interaktif sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Kondisi ini sejalan dengan pendapat bahwa guru pada pembelajaran abad ke-21 berperan sebagai fasilitator yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang aktif, kolaboratif, dan bermakna.

Selain meningkatkan kualitas interaksi pembelajaran, kemampuan peneliti dalam memanfaatkan media Wordwall juga mengalami perkembangan yang signifikan. Pada siklus II, peneliti mampu mengintegrasikan media Wordwall dengan model Discovery Learning secara lebih terstruktur sehingga kegiatan pembelajaran berlangsung sesuai dengan sintaks yang telah direncanakan. Penggunaan media tersebut tidak hanya berfungsi sebagai sarana evaluasi, tetapi juga sebagai alat untuk membangun motivasi belajar, meningkatkan partisipasi peserta didik, serta memperkuat pemahaman konsep melalui aktivitas bermain sambil belajar. Hal tersebut menunjukkan bahwa keterampilan guru dalam memanfaatkan media digital menjadi salah satu kompetensi yang harus dimiliki untuk menghadirkan pembelajaran yang inovatif sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan.

Temuan penelitian ini mendukung hasil penelitian Harianja et al. (2024) yang menyatakan bahwa pemanfaatan Wordwall mampu meningkatkan keterampilan guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran berbasis literasi digital. Penelitian

tersebut menjelaskan bahwa guru menjadi lebih kreatif dalam menyusun aktivitas pembelajaran serta lebih percaya diri dalam menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Yusuf et al. (2024) yang menyimpulkan bahwa pelatihan penggunaan Wordwall dapat meningkatkan kemampuan guru dalam mengelola kelas sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik di era digital.

Secara keseluruhan, aktivitas dan keterampilan peneliti mengalami peningkatan pada setiap siklus penelitian. Perbaikan yang dilakukan melalui tahap refleksi mampu meningkatkan kemampuan peneliti dalam mengelola kelas, memanfaatkan media pembelajaran, membimbing peserta didik, memberikan penguatan, serta menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Dengan demikian, peningkatan keterampilan peneliti turut memberikan kontribusi terhadap meningkatnya kualitas proses pembelajaran Pendidikan Pancasila serta mendukung tercapainya tujuan penelitian, yaitu meningkatkan pemahaman peserta didik melalui penerapan media pembelajaran Wordwall.

3. Peningkatan Hasil Belajar Melalui Media *Wordwall*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran Wordwall memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Simbol Keberagaman Agama. Berdasarkan hasil penelitian, nilai rata-rata peserta didik mengalami peningkatan dari 50,25 pada siklus I menjadi 59,52 pada siklus II. Selain itu, nilai tertinggi meningkat dari 88 menjadi 94, sedangkan nilai terendah meningkat dari 13 menjadi 25. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media Wordwall mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi yang dipelajari. Dengan demikian, media Wordwall dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik di sekolah dasar (Utami et al., 2024).

Peningkatan hasil belajar tersebut tidak terlepas dari karakteristik Wordwall yang menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk permainan edukatif. Aktivitas pembelajaran yang dikemas melalui permainan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara aktif, berpikir kritis, bekerja sama dengan teman, serta memperoleh umpan balik secara langsung terhadap jawaban yang diberikan. Kondisi

tersebut mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dibandingkan pembelajaran konvensional yang didominasi metode ceramah. Akibatnya, peserta didik menjadi lebih fokus selama mengikuti pembelajaran sehingga pemahaman terhadap materi meningkat secara bertahap (Fikri et al., 2025).

Hasil penelitian juga memperlihatkan bahwa peningkatan hasil belajar tidak hanya dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran, tetapi juga oleh perubahan aktivitas belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Pada siklus II, peserta didik tampak lebih aktif mengikuti permainan Wordwall, berani mengemukakan pendapat, terlibat dalam diskusi kelompok, serta mampu bekerja sama untuk menyelesaikan tugas yang diberikan. Aktivitas belajar yang meningkat tersebut memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membangun pemahamannya sendiri melalui pengalaman belajar secara langsung. Hal ini sesuai dengan teori konstruktivisme yang menjelaskan bahwa pengetahuan akan lebih mudah dipahami apabila peserta didik berperan aktif dalam proses pembelajaran daripada hanya menerima informasi dari guru (Azzahra & Prasetyo, 2024).

Selain meningkatkan keaktifan belajar, media Wordwall juga mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Tampilan permainan yang menarik, penggunaan gambar berwarna, pemberian skor secara otomatis, serta adanya tantangan dalam menjawab soal membuat peserta didik merasa antusias mengikuti pembelajaran. Motivasi belajar yang tinggi mendorong peserta didik untuk lebih berkonsentrasi dalam memahami materi sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa suasana belajar yang menyenangkan memiliki hubungan yang erat dengan keberhasilan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran (Mumtazah et al., 2025).

Peningkatan hasil belajar yang diperoleh pada penelitian ini juga dipengaruhi oleh penerapan model Discovery Learning yang dipadukan dengan media Wordwall. Selama proses pembelajaran, peserta didik tidak hanya menjawab soal melalui permainan, tetapi juga melakukan pengamatan, berdiskusi, mengumpulkan informasi, mempresentasikan hasil diskusi, serta menarik kesimpulan bersama guru. Melalui tahapan tersebut, peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna karena mereka secara aktif menemukan konsep yang dipelajari. Pengalaman belajar yang diperoleh secara langsung akan lebih mudah diingat dibandingkan pembelajaran yang hanya mengandalkan penjelasan guru.

Apabila dibandingkan dengan kondisi awal sebelum tindakan dilakukan, pembelajaran pada siklus II menunjukkan perubahan yang cukup signifikan. Sebelum menggunakan media Wordwall, pembelajaran lebih berpusat pada guru sehingga peserta didik cenderung menjadi pendengar pasif. Setelah media Wordwall diterapkan, pembelajaran berubah menjadi lebih interaktif karena peserta didik memperoleh kesempatan yang sama untuk berpartisipasi dalam permainan, berdiskusi, dan menyampaikan pendapat. Perubahan pola pembelajaran tersebut berdampak terhadap meningkatnya keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran sehingga hasil belajar juga mengalami peningkatan. Temuan ini menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran dipengaruhi oleh strategi pembelajaran yang mampu mengaktifkan peserta didik selama proses belajar berlangsung (Wijayanthi et al., 2025).

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Maulana, Heru, dan Irmade (2024) yang menyimpulkan bahwa penggunaan media Wordwall berpengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa peserta didik yang belajar menggunakan Wordwall memperoleh hasil belajar lebih tinggi dibandingkan pembelajaran tanpa media interaktif. Penelitian lain yang dilakukan oleh Utami, Mansur, dan Qomario (2024) juga menjelaskan bahwa media Wordwall mampu meningkatkan hasil belajar karena memberikan pengalaman belajar yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Selain itu, penelitian Fikri et al. (2025) menyatakan bahwa penggunaan Wordwall dapat meningkatkan motivasi belajar, keaktifan peserta didik, serta pemahaman konsep melalui aktivitas belajar yang menyenangkan.

Berdasarkan seluruh hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran Wordwall berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas II SD Negeri 1 Mijen Demak pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Simbol Keberagaman Agama. Peningkatan tersebut terlihat dari bertambahnya rata-rata nilai peserta didik pada setiap siklus, meningkatnya partisipasi aktif selama pembelajaran, serta berkembangnya motivasi belajar peserta didik. Dengan demikian, penggunaan media Wordwall dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran inovatif yang efektif untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran sekaligus hasil belajar peserta didik di sekolah dasar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus pada peserta didik kelas II SD Negeri 1 Mijen Demak, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif Wordwall mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi Simbol Keberagaman Agama. Sebelum tindakan dilakukan, pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah sehingga peserta didik cenderung pasif, kurang antusias, dan mengalami kesulitan dalam memahami materi. Setelah media Wordwall diterapkan, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik sehingga keterlibatan mereka dalam kegiatan belajar meningkat.

Penerapan media Wordwall juga meningkatkan aktivitas dan keterampilan peneliti dalam mengelola pembelajaran. Perbaikan yang dilakukan melalui tahapan refleksi pada setiap siklus membuat peneliti semakin mampu mengelola kelas, memanfaatkan media pembelajaran secara optimal, memberikan bimbingan kepada peserta didik, serta menciptakan suasana belajar yang kondusif dan kolaboratif. Peningkatan kualitas pengelolaan pembelajaran tersebut berdampak positif terhadap keaktifan dan motivasi belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Selain itu, penggunaan media Wordwall terbukti mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Rata-rata hasil belajar meningkat dari 50,25 pada siklus I menjadi 59,52 pada siklus II, dengan nilai tertinggi meningkat dari 88 menjadi 94 dan nilai terendah meningkat dari 13 menjadi 25. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa media Wordwall efektif membantu peserta didik memahami materi melalui aktivitas belajar yang interaktif, menarik, dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif. Dengan demikian, tujuan penelitian telah tercapai dan hipotesis tindakan yang menyatakan bahwa penerapan media Wordwall dapat meningkatkan pemahaman materi dan hasil belajar peserta didik dapat diterima.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, beberapa saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut.

1. Bagi Guru

Guru disarankan untuk memanfaatkan media pembelajaran interaktif seperti Wordwall sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila maupun mata

pelajaran lainnya. Penggunaan media digital yang dipadukan dengan model pembelajaran yang sesuai dapat meningkatkan keaktifan, motivasi, serta hasil belajar peserta didik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna.

2. Bagi Peserta Didik

Peserta didik diharapkan lebih aktif mengikuti setiap kegiatan pembelajaran, berani mengemukakan pendapat, bekerja sama dalam kelompok, serta memanfaatkan media pembelajaran yang digunakan guru sebagai sarana untuk meningkatkan pemahaman materi dan hasil belajar.

3. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan berupa penyediaan sarana dan prasarana teknologi yang memadai serta mendorong guru untuk mengembangkan pembelajaran berbasis media digital. Dukungan tersebut akan membantu terciptanya pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini masih memiliki keterbatasan karena dilaksanakan pada satu kelas dengan materi pembelajaran tertentu. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian pada mata pelajaran, jenjang pendidikan, atau media pembelajaran yang berbeda, serta menggunakan cakupan subjek yang lebih luas agar diperoleh hasil penelitian yang lebih komprehensif dan dapat dijadikan bahan perbandingan.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrini, Y. A. Y., Wahyuni, S., Fadila, C., Nurhidayah, D., Ramadhani, U., Setiawan, F., Putri, D. A., Putri, D. A., Meris, S. R., & Fitri, R. O. (2026). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah Pgsd Stkip Subang*, 12(01), 184–197.
- Azizah, N. (2025). *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Website Wordwall Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas Vii Smp Pgri 1 Bumi Agung Way Kanan Lampung*. Uin Raden Intan Lampung.
- Azzahra, S., & Prasetyo, T. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Digital Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Berdasarkan Perspektif Guru. *Jipsd: Jurnal Inovasi Pendidikan Sekolah Dasar*, 1(1), 40–55.
- Djam'an, N., Ashari, N. W., Saputra, A. A. S., Putri, F., Huriyah, A., & Ombi, N. D. (2025). Efektivitas Penerapan Model Inquiri Dengan Pendekatan Steam Dan Dukungan Media Wordwall Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Proximal: Jurnal*

Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika, 8(2), 638–652.

- Fikri, A., Indrawati, H., & Sari, F. A. (2025). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. 8(November), 13076–13082.
- Kamswara, C. V., Chasanatun, F., & Sumeni, M. (2024). Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Wordwall Pada Pelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas Ii Sdn 02 Tawangrejo Madiun Tahun Ajaran 2023/2024. *Maras: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(3), 1495–1502.
- Maulana, A. R., Heru, H., & Irmade, O. (2024). *Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ppkn Kelas Iii Sd Negeri Madyotaman Tahun. 8*.
- Mumtazah, S., Syam, S. S., & Alwi, N. A. (2025). Penggunaan Wordwall Sebagai Game Edukasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Abad 21 Di Sekolah Dasar. *Dinamika Pembelajaran: Jurnal Pendidikan Dan Bahasa*, 2(3), 159–169.
- Novia, R. A. (2026). *Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match Berbantuan Media Flashcard Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Iii Di Min 2 Bandar Lampung*. Uin Raden Intan Lampung.
- Pratiwi, V. U., & Antana, A. S. (2024). *Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantu Media Wordwall Pada Mata Pelajaran Ipas Kelas Iv Sd Negeri Pengkol 01. 8*, 35986–35989.
- Qonita, A. G., & Handayani, S. L. (2023). Pengaruh Model Project Based Learning Berbantuan Wordwall Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Materi Gaya Gravitasi Pada Kelas Iv Sdn Ciracas 10 Pagi. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 9(3), 867–874.
- Ristanti, M. D., Puspitoningrum, E., & Karimatussalamah, S. (1907). *Implementasi Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iii Sd Negeri Banjaran 1 Kota Kediri*. 73–83.
- Simamora, J. (2025). *Jurnal Pendidikan Bahasa*. 15, 53–58.
- Sintia, A. (2025). *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar Ipas Peserta Didik Kelas Vi Sd*.
- Utami, S. V. S., Mansur, H., & Qomario, Q. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sd. *Journal Of Education Research*, 5(4), 6081–6089.
- Wijyanthi, T., Fatria, F., Ningsih, A. M., Elfrida, I., & Siregar, A. (2025). *Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Game Interaktif Wordwall Untuk Meningkatkan Partisipasi Dan Keaktifan Siswa Kelas Vi Sd Negeri 101771 Tembung Dalam Pembelajaran. 9*, 1827–1835.
- Utami, S. V. S., Mansur, H., & Qomario, Q. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SD. *Journal of Education Research*, 5(4), 6081–6089.
- Kartika, A., Alam, A. S. S., & Razak, F. (2024). PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS WORDWALL TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA. *Pentrysc: Jurnal Pendidikan Guru SD*, 3(2), 158–167.

- Febriyanti, N. A., Kifani, A. P., Herani, C., & Rahmawati, I. D. (2026). PENGARUH MEDIA WORDWALL TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA KELAS V SDN LAWANGAN DAYA 3 PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 4(6).
- Wulandari, N. D., & Inganah, S. (2025). PENGARUH MEDIA WORDWALL DALAM PEMBELAJARAN TABEL PENYAJIAN DATA TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS III. *ELIPS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 25-31.
- Dzuriansyah, D., & Zainuddin, A. (2024). Teacher skills in classroom management at MI Muhammadiyah Gonilan. *Inovasi Kurikulum*, 21(2), 681-698.
- Utami, S. V. S., Mansur, H., & Qomario, Q. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SD. *Journal of Education Research*, 5(4), 6081-6089.
- Harianja, S. I., Hasni, U., Amanda, R. S., Utami, W. S., & Rosyadi, A. F. (2024). Peningkatan Keterampilan Guru PAUD Melalui Pemanfaatan Wordwall Pada Literasi Digital Sebagai Upaya Pengoptimalan Proses Pembelajaran. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 4(5), 766-773.
- Destiana, R., Purwanto, P., & Nurma, A. (2024). Penerapan media interaktif Wordwall pada pembelajaran ilmu pengetahuan sosial. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 2(2), 1.
- Yusuf, Y., Sari, N. W., Merakati, I., Pertiwi, T. P., Amahoru, A., & Vandika, A. Y. (2024). Manajemen Kelas Bagi Guru Sekolah Dasar Dalam Pelatihan Media Pembelajaran Wordwall. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 4(3), 89-93.
- Fikri, A., Indrawati, H., & Sari, F. A. (2025). Pemanfaatan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(11), 13076-13082.
- Azzahra, S., & Prasetyo, T. (2024). Penggunaan media pembelajaran digital dalam meningkatkan motivasi belajar siswa berdasarkan perspektif guru. *JIPSD: Jurnal Inovasi Pendidikan Sekolah Dasar*, 1(1), 40-55.
- Mumtazah, S., Syam, S. S., & Alwi, N. A. (2025). Penggunaan Wordwall sebagai game edukasi untuk meningkatkan keterampilan abad 21 di sekolah dasar. *Dinamika Pembelajaran: Jurnal Pendidikan dan bahasa*, 2(3), 159-169.
- Ardha, A. A. (2025). *PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIS MELALUI MODEL PROBLEM BASED LEARNING DENGAN PENDEKATAN TEACHING At RIGHT LEVEL BERBANTUAN MEDIA KAHOOT* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Sultan Agung Semarang).
- Wijayanthi, D., Fatria, F., Ningsih, A. M., Elfrida, I., & Siregar, A. (2025). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Game Interaktif Wordwall untuk Meningkatkan Partisipasi dan Keaktifan Siswa Kelas VI SD Negeri 101771 Tembung dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(1), 1827-1835.