



Peran Aplikasi *Wordwall* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Elwin Dermawan Samosir¹, Yusron Abda'u Ansyah²

1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Medan

1; elwinds@gmail.com

2 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Medan

2; yusronabda@gmail.com

Korespondensi Penulis:

Elwin Dermawan Samosir: elwinds@gmail.com

Abstract

This research aims to improve the learning outcomes of Pancasila Education for fifth-grade students thru the implementation of the Wordwall application in teaching. The research uses the Classroom Action Research approach, which is conducted in two cycles, each including the stages of planning, action implementation, observation, and reflection. The research subjects consisted of 30 fifth-grade students for the 2024/2025 academic year at UPT SDN 060809 Medan Kota. Data collection techniques include learning outcome tests to measure students' cognitive achievements and observations to assess students' activities and participation during the learning process. Data were analyzed using quantitative descriptive techniques to calculate the average scores and the percentage of classical completeness, as well as qualitative descriptive analysis to interpret the observation results. The research results show a significant improvement in all indicators. The average student score increased from 64.3 in the pre-action phase to 71.8 in Cycle I and 84.6 in Cycle II. The classical completeness improved from 43.3% to 63.3% in Cycle I and reached 90.0% in Cycle II. Student activity also increased from 40.0% to 86.7%. It is concluded that the use of Wordwall based on game-based learning effectively enhances learning outcomes and student engagement. This study recommends the systematic and reflective use of interactive digital media to support Pancasila Education learning in elementary schools.

Keywords: Wordwall, Pancasila Education, Learning Outcomes, Classroom Action Research, Game-Based Learning

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V melalui implementasi aplikasi *Wordwall* dalam pembelajaran. Penelitian menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan,

observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 30 siswa kelas V Tahun Ajaran 2024/2025 di UPT SDN 060809 Medan Kota. Teknik pengumpulan data meliputi tes hasil belajar untuk mengukur capaian kognitif siswa serta observasi untuk menilai aktivitas dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Data dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif untuk menghitung rata-rata nilai dan persentase ketuntasan klasikal, serta analisis deskriptif kualitatif untuk menginterpretasikan hasil observasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada seluruh indikator. Rata-rata nilai siswa meningkat dari 64,3 pada pra-tindakan menjadi 71,8 pada Siklus I dan 84,6 pada Siklus II. Ketuntasan klasikal meningkat dari 43,3% menjadi 63,3% pada Siklus I dan mencapai 90,0% pada Siklus II. Aktivitas siswa juga meningkat dari 40,0% menjadi 86,7%. Disimpulkan bahwa penggunaan *Wordwall* berbasis *game-based learning* efektif meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa. Penelitian ini merekomendasikan pemanfaatan media digital interaktif secara sistematis dan reflektif untuk mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

Kata Kunci: *Wordwall, Pendidikan Pancasila, Hasil Belajar, Penelitian Tindakan Kelas, Game-Based Learning*

Ini adalah artikel akses terbuka di bawah lisensi CC BY-SA 4.0.



1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam praktik pembelajaran di sekolah dasar (García-Marigómez et al., 2026; Labuem et al., 2025; Regli et al., 2026; Subakti et al., 2025). Integrasi teknologi dalam pembelajaran tidak lagi dipandang sebagai pelengkap, melainkan sebagai kebutuhan untuk menjawab tantangan abad ke-21. Pembelajaran yang sebelumnya bersifat konvensional dan berpusat pada guru (*teacher-centered learning*) kini bertransformasi menuju pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*) (Ansyah, 2023; Meng et al., 2025; Wu et al., 2025). Dalam konteks ini, pemanfaatan aplikasi pembelajaran interaktif menjadi salah satu strategi inovatif untuk meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa, termasuk dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

Secara teoretis, penggunaan media pembelajaran digital didasarkan pada teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh peserta didik melalui pengalaman belajar yang bermakna (Liu et al., 2025; Rahmadani et al., 2025; Sitompul et al., 2025). Teori ini sejalan dengan konsep *active learning* yang mendorong siswa untuk terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran melalui aktivitas interaktif, diskusi, dan refleksi (Simarmata et al., 2025; Siregar et al., 2025). Aplikasi *Wordwall* sebagai media berbasis *game-based learning* memungkinkan siswa belajar melalui permainan edukatif, kuis interaktif, dan tantangan berbasis soal yang dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran (Cucu Mardiana et al., 2025; Harirah & Khairi, 2025). Dengan demikian, proses pembelajaran tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga partisipatif dan menyenangkan.

Selain itu, teori motivasi belajar seperti yang dikemukakan dalam konsep *intrinsic motivation* dan *extrinsic motivation* menjelaskan bahwa penggunaan media interaktif dapat meningkatkan minat dan antusiasme siswa (Ansyah & Salsabilla, 2025; Ningsi & Hartono, 2025; Xie et al., 2025). Elemen permainan seperti skor, waktu, dan peringkat dalam *Wordwall* menghadirkan unsur kompetisi yang sehat dan memberikan umpan balik langsung (*immediate feedback*) (Anjani et al., 2025; Ansyah et al., 2025; Damayanti et al., 2025). Hal ini dapat memperkuat pemahaman konsep sekaligus meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam menjawab soal. Dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, media yang menarik sangat penting untuk menanamkan nilai-nilai kebangsaan secara kontekstual dan tidak bersifat hafalan semata.

Namun demikian, berdasarkan hasil observasi awal di SD Negeri 060809 Medan Kota, ditemukan bahwa hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V masih tergolong rendah. Sebagian besar siswa menunjukkan kurangnya minat dan partisipasi aktif selama pembelajaran berlangsung. Proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan

penggunaan buku teks, sehingga siswa cenderung pasif dan kurang memahami materi secara mendalam. Kondisi ini berdampak pada rendahnya nilai ulangan harian serta kurang optimalnya pencapaian kompetensi yang diharapkan.

Permasalahan rendahnya hasil belajar tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara harapan kurikulum dan praktik pembelajaran di kelas. Pendidikan Pancasila sebagai mata pelajaran yang menanamkan nilai karakter, moral, dan kebangsaan memerlukan pendekatan yang kontekstual dan aplikatif. Apabila proses pembelajaran tidak dikemas secara menarik dan interaktif, maka siswa akan mengalami kejenuhan dan kesulitan dalam menginternalisasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus memperbaiki hasil belajar secara signifikan.

Penelitian terdahulu, Apriyani et al. (2025); Dewi et al. (2025) dan Maulana et al. (2025) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis digital, khususnya aplikasi *Wordwall*, efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Studi Agustin et al. (2025); Annisa et al. (2025) dan Panis et al. (2025) melaporkan adanya peningkatan nilai rata-rata kelas, peningkatan keaktifan siswa, serta perbaikan motivasi belajar setelah penerapan *Wordwall* dalam pembelajaran. Penelitian-penelitian tersebut umumnya menggunakan pendekatan eksperimen maupun *classroom action research* yang menunjukkan bahwa integrasi media interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif dan menyenangkan.

Meskipun demikian, penelitian terkait penggunaan *Wordwall* dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V sekolah dasar, khususnya di SD Negeri 060809 Medan Kota, masih terbatas. Setiap konteks sekolah memiliki karakteristik peserta didik dan kondisi pembelajaran yang berbeda, sehingga diperlukan penelitian yang bersifat kontekstual. Oleh sebab itu, penelitian ini dirancang dalam bentuk penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) untuk mengimplementasikan penggunaan aplikasi *Wordwall* secara sistematis melalui beberapa siklus tindakan, observasi, dan refleksi guna memperbaiki proses pembelajaran secara berkelanjutan.

Berdasarkan uraian tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas implementasi penggunaan aplikasi *Wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V SD Negeri 060809 Medan Kota melalui penelitian tindakan kelas. Penelitian ini diharapkan tidak hanya memberikan kontribusi terhadap peningkatan nilai akademik siswa, tetapi juga memberikan model inovasi pembelajaran yang dapat diterapkan secara berkelanjutan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

2. METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research*. Secara konseptual, PTK merupakan suatu bentuk penelitian reflektif yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri dengan tujuan untuk memperbaiki kualitas proses dan hasil pembelajaran secara berkelanjutan (Adnan & Latief, 2020; Amarulloh & Irvani, 2025; Susanto et al., 2025). Landasan metode ini berpijak pada prinsip perbaikan praktik pembelajaran melalui siklus tindakan yang sistematis, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pendekatan ini relevan digunakan karena permasalahan yang diteliti bersifat kontekstual dan terjadi secara langsung dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V.

Penelitian ini dirancang menggunakan dua siklus tindakan. Setiap siklus terdiri atas empat tahap utama, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*) (Amarulloh & Irvani, 2025; Sudrajat, 2025). Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun perangkat pembelajaran yang mengintegrasikan penggunaan aplikasi *Wordwall*, termasuk Modul Ajar, instrumen observasi, dan tes hasil belajar. Tahap pelaksanaan tindakan dilakukan dengan menerapkan pembelajaran Pendidikan Pancasila berbasis *Wordwall* di kelas. Selanjutnya, tahap observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas siswa dan guru selama proses pembelajaran berlangsung. Tahap refleksi digunakan untuk menganalisis kelebihan dan kekurangan pada siklus berjalan guna menentukan perbaikan pada siklus berikutnya.

Subjek penelitian ini adalah 30 orang siswa kelas V Tahun Ajaran 2024/2025 di UPT SDN 060809 Medan Kota. Pemilihan subjek didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan masih rendahnya hasil belajar Pendidikan Pancasila di kelas tersebut. Karakteristik siswa yang beragam dalam hal kemampuan akademik, motivasi belajar, dan partisipasi kelas menjadi pertimbangan penting dalam pelaksanaan tindakan. Dengan jumlah 30 siswa, penelitian ini memungkinkan analisis yang komprehensif terhadap peningkatan hasil belajar secara klasikal maupun individual.

Lokasi penelitian dilaksanakan di UPT SDN 060809 Medan Kota. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada pertimbangan bahwa sekolah tersebut memiliki fasilitas pendukung pembelajaran berbasis teknologi yang memadai, seperti ketersediaan perangkat proyektor dan akses internet. Selain itu, sekolah memberikan dukungan terhadap inovasi pembelajaran berbasis digital. Lingkungan sekolah yang kondusif menjadi faktor pendukung dalam pelaksanaan tindakan yang berfokus pada penggunaan aplikasi *Wordwall* sebagai media pembelajaran interaktif dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi tes dan non-tes. Teknik tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa melalui soal evaluasi pada setiap akhir

siklus (Susilawati et al., 2025). Tes disusun berdasarkan indikator kompetensi yang telah ditetapkan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Sementara itu, teknik non-tes meliputi observasi dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas belajar siswa, keterlibatan dalam penggunaan *Wordwall*, serta kinerja guru selama pembelajaran. Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data pendukung berupa daftar nilai, foto kegiatan, dan catatan lapangan yang relevan dengan pelaksanaan tindakan.

Teknik analisis data dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif digunakan untuk menghitung rata-rata nilai hasil belajar siswa dan persentase ketuntasan belajar secara klasikal. Data dibandingkan antara pra-tindakan, siklus I, dan siklus II untuk melihat peningkatan yang terjadi. Sementara itu, analisis kualitatif dilakukan terhadap data hasil observasi dengan menggunakan pendekatan deskriptif untuk menggambarkan perubahan aktivitas dan motivasi belajar siswa selama penerapan *Wordwall*. Hasil analisis pada setiap siklus menjadi dasar refleksi dalam menentukan keberhasilan tindakan dan perbaikan pembelajaran pada siklus berikutnya.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Tahap Pra-Tindakan

Pada tahap pra-tindakan, dilakukan tes diagnostik untuk memetakan kemampuan awal siswa. Hasil tes menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa kelas V adalah 64,3, berada di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sebesar 75. Dari 30 siswa, hanya 13 siswa (43,3%) yang mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 17 siswa (56,7%) belum tuntas. Secara konseptual, siswa cenderung memahami materi Pendidikan Pancasila secara parsial dan belum mampu mengaitkan nilai-nilai Pancasila dengan konteks kehidupan sehari-hari. Temuan ini diperkuat oleh hasil observasi yang menunjukkan bahwa hanya 40,0% siswa yang aktif bertanya, menjawab, atau terlibat dalam diskusi kelas. Rendahnya partisipasi ini mengindikasikan bahwa strategi pembelajaran sebelumnya belum sepenuhnya mendorong *active engagement* dan konstruksi pengetahuan secara bermakna.

3.2. Tahap Siklus I

Pelaksanaan Siklus I dilakukan dengan mengintegrasikan *Wordwall* sebagai media kuis interaktif berbasis *game-based learning*. Guru merancang aktivitas berupa permainan mencocokkan konsep, pilihan ganda berbatas waktu, dan kuis kompetitif yang ditampilkan melalui proyektor kelas. Hasil evaluasi pada akhir Siklus I menunjukkan adanya peningkatan rata-rata nilai menjadi 71,8, atau meningkat 7,5 poin dibandingkan pra-tindakan. Persentase ketuntasan klasikal naik menjadi 63,3% (19 siswa tuntas), menunjukkan peningkatan sebesar 20,0%. Aktivitas siswa yang tergolong aktif berdasarkan

lembar observasi juga meningkat menjadi 66,7%. Meskipun terjadi perbaikan yang cukup berarti, capaian tersebut belum memenuhi indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan, yaitu ketuntasan klasikal minimal 85%. Hal ini menunjukkan bahwa intervensi pada Siklus I belum memberikan dampak optimal.

Secara rinci, perbandingan capaian pra-tindakan dan Siklus I dapat dilihat pada Tabel 1 berikut:

Tabel 1. Hasil Belajar dan Aktivitas Siswa pada Pra-Tindakan dan Siklus I

Indikator	Pra-Tindakan	Siklus I
Rata-rata Nilai	64,3	71,8
Ketuntasan Klasikal (%)	43,3%	63,3%
Aktivitas Siswa Aktif (%)	40,0%	66,7%

Hasil refleksi pada akhir Siklus I mengidentifikasi beberapa faktor penghambat. Pertama, sebagian siswa masih membutuhkan adaptasi dalam menggunakan perangkat digital secara mandiri. Kedua, pengelolaan waktu pada sesi kuis belum sepenuhnya efektif sehingga diskusi reflektif kurang mendalam. Ketiga, fitur umpan balik langsung (*immediate feedback*) belum dimaksimalkan untuk memperkuat pemahaman konseptual. Berdasarkan refleksi tersebut, dilakukan perbaikan pada Siklus II dengan memberikan panduan teknis yang lebih sistematis, mengoptimalkan manajemen waktu, serta memperluas sesi klarifikasi konsep setelah permainan selesai.

3.3. Tahap Siklus II

Pada Siklus II, implementasi *Wordwall* dilakukan dengan strategi yang lebih terstruktur dan kontekstual. Guru menambahkan variasi template berbasis studi kasus dan skenario kehidupan nyata yang mencerminkan pengamalan nilai-nilai Pancasila. Proses pembelajaran juga dilengkapi dengan diskusi kelompok kecil untuk memperdalam analisis sebelum siswa mengikuti kuis interaktif. Hasil evaluasi akhir menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan dibandingkan Siklus I. Rata-rata nilai siswa meningkat menjadi 84,6, atau naik 12,8 poin dari Siklus I dan 20,3 poin dari pra-tindakan. Ketuntasan klasikal mencapai 90,0% (27 siswa tuntas), melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan. Aktivitas siswa aktif meningkat menjadi 86,7%, menunjukkan partisipasi yang lebih merata dan intensif.

Perbandingan capaian Siklus I dan Siklus II disajikan pada Tabel 2 berikut:

Tabel 2. Perbandingan Hasil Siklus I dan Siklus II

Indikator	Siklus I	Siklus II
Rata-rata Nilai	71,8	84,6
Ketuntasan Klasikal (%)	63,3%	90,0%

Aktivitas Siswa Aktif (%)	66,7%	86,7%
---------------------------	-------	-------

Secara statistik deskriptif, peningkatan rata-rata nilai dari pra-tindakan ke Siklus II mencapai 31,6%, sedangkan peningkatan ketuntasan klasikal mencapai 46,7%. Data ini menunjukkan bahwa intervensi berbasis *Wordwall* memiliki dampak yang kuat terhadap peningkatan hasil belajar. Selain itu, peningkatan aktivitas siswa sebesar 46,7% dari kondisi awal mengindikasikan bahwa pembelajaran menjadi lebih partisipatif dan kolaboratif. Observasi kelas menunjukkan siswa lebih antusias, percaya diri dalam menjawab pertanyaan, serta mampu memberikan argumentasi yang lebih rasional terkait nilai-nilai Pancasila.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian, implementasi aplikasi *Wordwall* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila terbukti memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa melalui dua siklus Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Peningkatan tersebut tercermin dari rata-rata nilai siswa yang semula 64,3 pada tahap pra-tindakan meningkat menjadi 71,8 pada Siklus I dan mengalami peningkatan signifikan menjadi 84,6 pada Siklus II, dengan persentase kenaikan berturut-turut sebesar 11,7% dan 17,8%, serta peningkatan kumulatif mencapai 31,6%. Sejalan dengan hal tersebut, ketuntasan belajar secara klasikal juga menunjukkan perkembangan yang substansial, yaitu dari 43,3% pada pra-tindakan menjadi 63,3% pada Siklus I dan mencapai 90,0% pada Siklus II. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan *Wordwall* mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa melalui pendekatan pembelajaran berbasis *gamification*, sehingga berdampak langsung pada capaian kognitif. Hasil penelitian ini selaras dengan temuan Lai & Hu (2025) dan Szilágyi et al. (2025) yang menyatakan bahwa integrasi unsur permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan performa akademik siswa secara signifikan dibandingkan dengan metode konvensional.

Peningkatan tersebut dapat dijelaskan melalui perspektif teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh peserta didik melalui pengalaman belajar yang bermakna (Gannar & Kilani, 2025; Taufiq et al., 2025). Penggunaan *Wordwall* yang berbasis *game-based learning* mendorong siswa untuk terlibat dalam proses belajar secara interaktif dan reflektif. Elemen permainan seperti skor, batas waktu, dan peringkat menciptakan suasana kompetitif yang sehat serta meningkatkan *engagement* siswa. Mposula & Oyetade (2025) dan Rye et al. (2025) menegaskan bahwa desain pembelajaran berbasis permainan memiliki potensi kuat dalam meningkatkan keterlibatan kognitif dan afektif siswa. Hal ini tercermin dari peningkatan aktivitas belajar siswa yang

awalnya hanya 40,0% pada pra-tindakan, meningkat menjadi 66,7% pada Siklus I, dan mencapai 86,7% pada Siklus II. Dengan demikian, peningkatan hasil belajar tidak hanya dipengaruhi oleh penyampaian materi, tetapi juga oleh kualitas interaksi dan keterlibatan aktif siswa.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh temuan Ljubojević et al. (2025) dan Sun & Nembhard (2025) dalam teori *multimedia learning*, yang menyatakan bahwa kombinasi elemen visual dan interaktif dapat memperkuat pemrosesan informasi dalam memori kerja dan memori jangka panjang. Dalam konteks penelitian ini, *Wordwall* menyediakan stimulus visual dan interaktif yang membantu siswa memahami konsep nilai-nilai Pancasila secara lebih konkret. Penelitian empiris lain menunjukkan bahwa penggunaan platform kuis digital seperti *Wordwall* dapat meningkatkan rata-rata hasil belajar sebesar 15%–25% dibandingkan pembelajaran berbasis ceramah (Asriyanti & Afnita, 2025; Selvi Dwi Hartiyani & Landung Sudarmana, 2025). Peningkatan sebesar 31,6% dalam penelitian ini bahkan melampaui rata-rata temuan tersebut, yang kemungkinan dipengaruhi oleh desain tindakan reflektif melalui dua siklus yang sistematis.

Secara pedagogis, peningkatan ketuntasan klasikal dari 43,3% menjadi 90,0% menunjukkan bahwa hampir seluruh siswa mampu mencapai standar kompetensi yang ditetapkan. Lonjakan sebesar 46,7% ini menandakan bahwa intervensi tidak hanya berdampak pada siswa berkemampuan tinggi, tetapi juga membantu siswa dengan kemampuan awal rendah untuk mencapai ketuntasan. Fenomena ini dapat dijelaskan melalui konsep *learning equity effect*, yaitu kondisi ketika strategi pembelajaran mampu memperkecil kesenjangan capaian antar siswa. Chen et al. (2025) dan Khazanchi et al. (2025) menegaskan bahwa pemberian umpan balik langsung (*immediate feedback*) merupakan salah satu faktor dengan pengaruh tinggi terhadap peningkatan prestasi belajar. Optimalisasi fitur umpan balik pada Siklus II berkontribusi dalam memperbaiki miskonsepsi secara cepat dan memperkuat pemahaman konseptual siswa.

Dari aspek motivasional, peningkatan aktivitas siswa sebesar 46,7% dari pra-tindakan ke Siklus II mengindikasikan perubahan perilaku belajar yang signifikan. Siswa menjadi lebih antusias, responsif, dan kolaboratif selama pembelajaran berlangsung. Hal ini sesuai dengan teori motivasi yang menekankan pentingnya *intrinsic motivation* dan *extrinsic reinforcement* dalam proses belajar (Chiang, 2025; Taufikin et al., 2025). Elemen skor, tantangan, dan penghargaan dalam *Wordwall* berfungsi sebagai penguat eksternal yang secara bertahap memunculkan motivasi intrinsik untuk memahami materi. Dengan demikian, integrasi unsur permainan dalam pembelajaran tidak sekadar meningkatkan kesenangan belajar, tetapi juga memperkuat regulasi diri siswa dalam mencapai tujuan akademik.

Dengan demikian, menunjukkan bahwa implementasi *Wordwall* melalui pendekatan *Classroom Action Research* efektif dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V. Peningkatan rata-rata nilai sebesar 31,6%, ketuntasan klasikal sebesar 46,7%, serta aktivitas siswa sebesar 46,7% menunjukkan dampak intervensi yang konsisten dan signifikan. Temuan ini mengonfirmasi efektivitas pembelajaran berbasis *game-based learning* sebagaimana dilaporkan dalam berbagai studi terdahulu (Cai et al., 2025; Hsiao et al., 2025; Sharma et al., 2025). Oleh karena itu, penelitian ini tidak hanya memperkuat bukti empiris tentang efektivitas media digital interaktif, tetapi juga memberikan kontribusi praktis bagi pengembangan strategi pembelajaran inovatif yang reflektif, adaptif, dan berorientasi pada peningkatan kualitas pendidikan secara berkelanjutan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan melalui dua siklus Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*), dapat disimpulkan bahwa implementasi aplikasi *Wordwall* secara sistematis dan reflektif terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V. Peningkatan rata-rata nilai dari 64,3 pada pra-tindakan menjadi 84,6 pada Siklus II, disertai kenaikan ketuntasan klasikal dari 43,3% menjadi 90,0%, serta peningkatan aktivitas belajar siswa dari 40,0% menjadi 86,7%, menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis *game-based learning* mampu memberikan dampak signifikan baik pada aspek kognitif maupun partisipatif. Integrasi fitur interaktif dan *immediate feedback* dalam *Wordwall* tidak hanya meningkatkan pemahaman konseptual siswa terhadap nilai-nilai Pancasila, tetapi juga memperkuat motivasi dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, *Wordwall* dapat direkomendasikan sebagai alternatif media pembelajaran inovatif yang efektif, adaptif, dan relevan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kepada Kepala UPT SDN 060809 Medan Kota, guru kelas V, serta seluruh siswa yang telah berpartisipasi aktif dalam pelaksanaan penelitian ini. Apresiasi juga disampaikan kepada rekan sejawat dan pihak-pihak yang telah memberikan dukungan, masukan, dan motivasi sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik dan menghasilkan temuan yang bermanfaat bagi pengembangan pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

Pernyataan Konflik Kepentingan

Penulis menyatakan tidak ada konflik kepentingan

REFERENSI

- Adnan, G., & Latief, M. A. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas*. Erhaka Utama.
- Agustin, S. M., Muhammadi, Amsal, M. F., & Syofian, S. (2025). The Effect of the Problem Based Learning Model Using Wordwall on the Motivation and Learning Outcomes of Sciences in Grade V Elementary School. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 11(9), 161–169. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v11i9.12351>
- Amarulloh, R. R., & Irvani, A. I. (2025). *Metode Penelitian Kuantitatif dalam Pendidikan: Sebuah Panduan Praktis*. Sigufi Artha Nusantara.
- Anjani, N. M., Karim, S. A., Radjaban, R. ., Matas, G., & Winarna, W. (2025). Enhancing EFL Vocabulary Mastery via Wordwall.net: A Mixed-Methods Study on Achievement and Student Challenges. *Jurnal Pendidikan Progresif*, 15(4), 2310–2327. <https://doi.org/10.23960/jpp.v15i4.pp2310-2327>
- Annisa, U. F., Krismanto, W., Tuken, R., & Pasinggi, Y. S. (2025). Wordwall Integration in Learning: Is it Effective in Encouraging Student Activity? *International Journal of Research in Education*, 5(1), 59–69. <https://doi.org/10.26877/ijre.v5i1.1210>
- Ansyah, Y. A. (2023). Upaya Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar pada Pembelajaran IPA Menggunakan Strategi PjBL (Project-Based Learning). *Jurnal Ilmu Manajemen Dan Pendidikan (JIMPIAN)*, 3(1), 43–52. <https://doi.org/10.30872/jimpian.v3i1.2225>
- Ansyah, Y. A., & Salsabilla, T. (2025). Pembelajaran IPA berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 5(5), 1858–1877.
- Ansyah, Y. A., Salsabilla, T., & Rozi, F. (2025). *Strategi Inovatif dalam Pengembangan Media Pembelajaran Sekolah Dasar di Era Society 5.0*. Cahya Ghani Recovery.
- Apriyani, H. N., Nisa, A. F., Al Masjid, A., Zulfiati, H. M., & Bariyyah, I. Q. (2025). Implementation of Digital Word Wall Media Based on Local Culture in Improving Reading Literacy of Elementary School Students. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 17(1), 447–458. <https://doi.org/10.37680/qalamuna.v17i1.6369>
- Asriyanti, A., & Afrita, A. (2025). Interactive Problem-Based Learning with Wordwall: Effects on Reading Comprehension and Student Motivation. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 17(3). <https://doi.org/10.35445/alishlah.v17i3.7737>
- Cai, Z., Zhang, X., Liu, C., & Zhan, J. (2025). Effects of Digital Game-Based Learning on

Student's Problem-Solving Ability: A Three-Level Meta-Analysis. *Journal of Computer Assisted Learning*, 41(2). <https://doi.org/10.1111/jcal.70002>

Chen, J., Mokmin, N. A. M., & Su, H. (2025). Integrating generative artificial intelligence into design and art course: Effects on student achievement, motivation, and self-efficacy. *Innovations in Education and Teaching International*, 62(5), 1431–1446. <https://doi.org/10.1080/14703297.2025.2503857>

Chiang, J. (2025). A conceptual eighteen crucial factors development of self-determination theory in practice of online learning environment. *Education and Information Technologies*, 30(8), 10023–10038. <https://doi.org/10.1007/s10639-024-13227-4>

Cucu Mardiana, Hamdu, G., & Aprilia, S. (2025). THE NEED ANALYSIS FOR INTERACTIVE MULTIMEDIA BASED ON SCIENTIFIC LITERACY IN PRIMARY SCHOOL. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 11(3), 568–584. <https://doi.org/10.31949/jcp.v11i3.13452>

Damayanti, D. A., Utami, P. D., Sutanto, A. B., Ishartono, N., & Lestari, D. N. (2025). Gamifying Cooperative Learning: The Impact of Team Games Tournament and Wordwall Media on Student Engagement in Elementary Science Education. *Jurnal VARIDIKA*, 113–130. <https://doi.org/10.23917/varidika.v37i2.8986>

Dewi, M., Berta Apriza, & Karsoni Berta Dinata. (2025). The Effectiveness of Wordwall Interactive Media in Teaching Mathematics in Elementary School: A Systematic Literature Review. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 13(1), 127–137. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v13i1.92352>

Gannar, S., & Kilani, C. (2025). Contextualized Learning and Social Constructivism: Implementing a Project-Based Approach in Information Systems Development Education. *Journal of Science Learning*, 8(1), 15–24. <https://doi.org/10.17509/jsl.v8i1.72667>

García-Marigómez, C., Ortega-Quevedo, V., Santamaría-Cárdaba, N., & Gil-Puente, C. (2026). Systematised Review of Know-How in Teacher Training: Science–Technology–Society Teaching in the Primary School Classroom. *Education Sciences*, 16(1), 112. <https://doi.org/10.3390/educsci16010112>

Habib Maulana, Muhtarom, & Ngatmini. (2025). The development of a digital-based learning evaluation tool using wordwall media for persuasive text material in elementary school. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(1), 43–58. <https://doi.org/10.33578/jpkip-v14i1.p43-58>

Harirah, & Khairi, A. I. (2025). Development of Wordwall Educational Game-Based Learning Media for Social Studies Learning Materials. *Entita: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Dan Ilmu-Ilmu Sosial*, 401–420.

<https://doi.org/10.19105/ejpis.v1i.19189>

- Hsiao, W.-Y., Chen, C.-H., Chen, P.-C., & Hou, W.-H. (2025). Investigating the effects of different game-based learning on the health care knowledge and emotions for middle-aged and older adults. *Interactive Learning Environments*, 33(3), 2313–2331. <https://doi.org/10.1080/10494820.2024.2408550>
- Khazanchi, R., Di Mitri, D., & Drachsler, H. (2025). The Effect of <scp>AI</scp> -Based Systems on Mathematics Achievement in Rural Context: A Quantitative Study. *Journal of Computer Assisted Learning*, 41(1). <https://doi.org/10.1111/jcal.13098>
- Labuem, S., Awal, R., Suleman, N., Monoarfa, F., Butsiarah, B., Kunusa, W. R., Kholifah, N., Ritonga, M. W., Simarmata, J., Lubis, M., Ansya, Y. A., Alim, B., & Pasaribu, E. Z. (2025). *Inovasi Media Pembelajaran Digital*. Yayasan Kita Menulis.
- Lai, C.-H., & Hu, P.-Y. (2025). The Gaming Revolution in History Education: The Practice and Challenges of Integrating Game-Based Learning into Formal Education. *Information*, 16(6), 490. <https://doi.org/10.3390/info16060490>
- Liu, Z., Zhang, X., Liu, W., Chen, W., Li, Y., & Zhou, Y. (2025). Application and optimization of digital situated teaching in university finance courses from a constructivist perspective: An analysis based on machine learning algorithms. *Education and Information Technologies*, 30(13), 18059–18088. <https://doi.org/10.1007/s10639-025-13496-7>
- Ljubojević, M., Savić, M., Mijić, D., & Vico, G. (2025). Improving the Efficiency of Multimedia Learning and the Quality of Experience by Reducing Cognitive Load. *Applied Sciences*, 15(3), 1054. <https://doi.org/10.3390/app15031054>
- Meng, X., Yang, B., Yang, L., Zhang, J., & Liu, Y. (2025). A Novel AI-Empowered, Student-Centered Teaching Strategy for Large Classes in Higher Education. *International Journal of Science and Mathematics Education*, 23(7), 3093–3121. <https://doi.org/10.1007/s10763-025-10573-8>
- Mposula, F., & Oyetade, K. (2025). Enhancing Programming Education through Game-Based Learning for Improved Engagement and Learning Outcomes. *Educational Process International Journal*, 19(1). <https://doi.org/10.22521/edupij.2025.19.558>
- Ningsi, N., & Hartono, H. (2025). Developing Interactive Learning Media to Enhance Elementary School Students' Learning Motivation. *EDUCARE: Journal of Primary Education*, 6(1), 81–96. <https://doi.org/10.35719/educare.v6i1.291>
- Panis, I. C., Ki'i, O. A., Juan, F. A., & Freitas, M. L. F. (2025). Gamification-Based Learning Design with Wordwall to Improve Learning Activities and Learning Outcomes. *Journal*

of Education Technology, 9(2), 271–279. <https://doi.org/10.23887/jet.v9i2.96543>

Rahmadani, E., Umurohmi, U., Brata, D. P. N., Ansya, Y. A., Kania, G., Bahsuan, R., Hutagaol, K., Nur, J., Ismail, R. P., & Utami, S. (2025). *Manajemen Kelas yang Kreatif*. Yayasan Kita Menulis.

Regli, A., Antonopoulou, H., Beligiannis, G. N., Asimakopoulos, G., & Halkiopoulou, C. (2026). Beyond Digital Natives: A System-Level Analysis of Institutional Barriers and Teacher Experience in Secondary School ICT Integration. *Sustainability*, 18(2), 1108. <https://doi.org/10.3390/su18021108>

Rye, S., Sousa, M., & Sousa, C. (2025). Introduction to Game-Based Learning. In *Transformative Learning Through Play* (pp. 29–68). Springer Nature Switzerland. https://doi.org/10.1007/978-3-031-78523-8_2

Selvi Dwi Hartiyani, & Landung Sudarmana. (2025). Active Learning to Improve Teachers' Competence in Developing Learning Media. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 5(4), 780–787. <https://doi.org/10.23887/jmt.v5i4.102973>

Sharma, R., Tan, C., Gomez, D., Xu, C., & Dubé, A. K. (2025). Guiding teachers' game-based learning: How user experience of a digital curriculum guide impacts teachers' self-efficacy and acceptance of educational games. *Teaching and Teacher Education*, 155, 104915. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2024.104915>

Simarmata, J., Nggilu, A., Fatimah, A. A. B., Karwanto, K., Lestari, N., Rahmattullah, R., Ansya, Y. A., Amiruddin, A., Sitorus, P. S. P., & Sumanik, N. B. (2025). *Pendidikan di Era Digital: Tantangan bagi Generasi Z*. Yayasan Kita Menulis.

Siregar, T., Fauzan, A., Yerizon, Y., & Syafriandi, S. (2025). Designing Mathematics Teaching through Deep Learning Pedagogy: Toward Meaningful, Mindful, and Joyful Learning. *Journal of Deep Learning*, 188–202. <https://doi.org/10.23917/jdl.v1i2.11969>

Sitompul, R. S., Gianistika, C., Tambunan, B. H. R., Ansya, Y. A., Zainuri, H., Sihotang, D. O., Istiarsono, Z., Mukmin, M., Simarmata, J., & Sari, I. M. (2025). *Revolusi Manajemen Pendidikan: Dari Konvensional ke Transformasional*. Yayasan Kita Menulis.

Subakti, H., Nasir, M., & Salehudin, M. (2025). Implementation of Digital Textbooks in Islamic Religious Education to Develop Critical Thinking Skills of University Students. *Tafkir: Interdisciplinary Journal of Islamic Education*, 7(1), 155–173. <https://doi.org/10.31538/tijie.v7i1.2479>

Sudrajat, A. K. (2025). *Buku ajar metode penelitian pendidikan: Sebuah pendekatan praktis*. Penerbit KBM Indonesia.

Sun, Y., & Nembhard, D. A. (2025). The Effect of Highlighting on Cognitive Load and Visual

Attention in Multimedia Learning. *International Journal of Human–Computer Interaction*, 41(22), 13940–13951. <https://doi.org/10.1080/10447318.2025.2478274>

Susanto, D. A., Lestari, A., Husnita, L., Nursifa, N., Huan, E., Amay, S., Siska, F., Pratama, L., Muzeliati, M., & Firdaus, M. (2025). *Metode penelitian pendidikan*. CV. Gita Lentera.

Susilawati, A., Nugroho, A. Y., Wongkar, V. Y., Isti'adah, F. N., Sariwardani, A., Imranah, I., Irwan, I., Sinulingga, E., & Zulfa, Z. (2025). *Metode Penelitian Pendidikan*. Yayasan Tri Edukasi Ilmiah.

Szilágyi, S., Palencsár, E., Körei, A., & Török, Z. (2025). Examining the Effectiveness of Non-Digital Game-Based Learning Among University Computer Science Students on the Topic of Improper Integrals. *Education Sciences*, 15(2), 132. <https://doi.org/10.3390/educsci15020132>

Taufikin, T., Nurhayati, S., Majeed, J., Afzal, M., Al-Badawi, H., Chibani Mansouri, M., & Fatma, G. (2025). Parental Emotional Reinforcement-Demands, and the Intrinsic Motivation of Santri in Qur'anic Memorization: A Study in Indonesian Islamic Boarding Schools. *Indonesian Journal on Learning and Advanced Education (IJOLAE)*, 427–444. <https://doi.org/10.23917/ijolae.v7i3.11193>

Taufiq, A., Arrum Wijaya, Ahmad Ubaedi Fathuddin, & Mujeeb Khan Saqafi. (2025). Characteristics of Teaching Material Development Based on Constructivism Learning Theory in Arabic Language Learning. *Jurnal Al Bayan: Jurnal Jurusan Pendidikan Bahasa Arab*, 17(2), 349–366. <https://doi.org/10.24042/prz2s203>

Wu, J.-H., Chen, P.-F., & Zhang, N. (2025). Applying transformative learning theory to Chinese college English listening and speaking education programs. *Language Teaching Research*. <https://doi.org/10.1177/13621688251352272>

Xie, L., Friedrich, M. C. G., Semmler, L., & Thies, B. (2025). What drives enthusiasm for teaching with digital media? A study of the relative importance of intrinsic value, utility value and self-efficacy using the model averaging approach. *Frontiers in Education*, 10. <https://doi.org/10.3389/feduc.2025.1668870>