

Upaya Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Kelas II SD Melalui Media Interaktif *WordWall*

**Ainur Rofida¹, Aftin Nazakia², Ikhhsanty Novita Kurniawati³, Istiqomah^{4*},
Mahilda Dea Komalasari⁵**

Universitas PGRI Yogyakarta, Indonesia

¹ aidarfdaa@gmail.com

² aftinazakiaaa@gmail.com

³ ikhhsanty1929@gmail.com

⁴ istii7811@gmail.com

⁵ mahilda@upy.ac.id

Kata-kata kunci:

Kata kunci 1; media
interaktif

Kata kunci 2; *WordWall*

Kata kunci 3; prestasi
belajar

ABSTRAK

Pembelajaran di era digital menuntut inovasi media yang tidak hanya informatif, tetapi juga mampu membangkitkan antusiasme siswa. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa kelas II SD melalui pemanfaatan media interaktif *WordWall* pada materi Pendidikan Pancasila. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan satu siklus yang mencakup perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Temuan penelitian mengindikasikan adanya peningkatan yang signifikan pada rata-rata nilai siswa, dari 58 saat *pretest* menjadi 96 saat *posttest*, di mana seluruh siswa (100%) berhasil memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Selain itu, suasana kelas menjadi lebih aktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Media *WordWall* terbukti efektif tidak hanya dalam aspek kognitif, tetapi juga meningkatkan keaktifan, fokus, dan partisipasi siswa secara keseluruhan. Penelitian ini mempertegas bahwa integrasi media digital interaktif dapat menjadi solusi konkret dalam menjawab tantangan pembelajaran konvensional dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna, terutama dalam pendidikan nilai-nilai kebangsaan.

Keywords:

*Keyword 1; interactive
media*

Keyword 2; WordWall

*Keyword 3; learning
achievement*

ABSTRACT

Learning in the digital era demands media innovation that is not only informative, but also able to generate student enthusiasm. This study aims to improve the learning achievement of second grade elementary school students through the use of WordWall interactive media on Pancasila Education material. The method used is Classroom Action Research (PTK) with one cycle that includes planning, implementation, observation, and reflection. The research findings indicated a significant increase in the average student score, from 58 during the pretest to 96 during the posttest, where all students (100%) managed to meet the Minimum Completion Criteria (KKM). In addition, the classroom atmosphere became more active, collaborative, and fun. WordWall media proved to be effective not only in cognitive aspects, but also in increasing students overall activeness, focus, and participation. This research emphasizes that the integration of interactive digital media can be a concrete solution in answering the challenges of conventional learning and creating a more meaningful learning experience, especially in national values education.

Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan seseorang, karena menjadi dasar utama dalam membentuk individu yang cerdas dan mampu bersaing. Melalui pendidikan, baik yang bersifat formal seperti sekolah dan perguruan tinggi maupun yang bersifat informal seperti pelatihan dan pengalaman hidup, seseorang dapat memperluas wawasan serta meningkatkan kualitas diri. Pendidikan juga berperan dalam mengembangkan kecerdasan, potensi, serta karakter individu yang kelak akan membentuk jati diri bangsa. Kualitas pendidikan yang diterima saat ini akan sangat berpengaruh terhadap masa depan suatu negara, baik dari segi pembangunan, moral, maupun daya saing global. Oleh karena itu, perhatian serius terhadap peningkatan mutu pendidikan menjadi kunci utama dalam menciptakan generasi yang unggul dan berintegritas (Assa et al., 2022).

Generasi penerus bangsa akan berkembang pesat dalam kehidupan bermasyarakat melalui pendidikan yang berkualitas dan merata. Pendidikan tidak hanya berperan dalam mentransfer ilmu pengetahuan, tetapi juga dalam membentuk pola pikir, sikap, dan nilai-nilai moral yang menjadi dasar kehidupan sosial. Dengan demikian, pendidikan menjadi elemen krusial dalam kehidupan manusia sekaligus berperan dalam mewujudkan tujuan pembangunan nasional. Tanpa pendidikan yang memadai, pembangunan sumber daya manusia akan terhambat, dan kemajuan bangsa sulit untuk dicapai secara optimal. Keberadaan manusia dan pendidikan memiliki hubungan yang erat dan saling memengaruhi, karena pendidikan memberikan kemampuan bagi seseorang untuk berpikir kritis, mengambil keputusan yang bijak, serta beradaptasi dengan perubahan zaman. Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan bukan sekadar proses belajar-mengajar, melainkan juga sarana untuk memberdayakan individu agar dapat mengubah hidup mereka menjadi lebih baik (Febri Yanto, 2022).

Dalam proses pembelajaran di kelas, sangat dibutuhkan sebuah media yang mendukung dan membantu pelaksanaan kegiatan belajar mengajar agar berjalan lebih efektif dan menarik. Media pembelajaran berperan penting dalam menyampaikan materi dengan cara yang lebih mudah dipahami oleh siswa, terutama di jenjang sekolah dasar yang masih berada dalam tahap perkembangan kognitif dan motorik. Oleh karena itu, media yang dipilih harus sesuai dengan karakteristik materi pelajaran yang diajarkan, serta mampu menyesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa. Selain itu, media pembelajaran juga harus relevan dengan kondisi dan situasi sekolah, baik dari segi sarana, prasarana, maupun kompetensi guru dalam mengoperasikannya. Aplikasi *WordWall* merupakan salah satu sarana yang bisa dimanfaatkan untuk mendukung proses pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Aplikasi ini menyediakan berbagai macam jenis kuis, permainan edukatif, dan aktivitas interaktif yang dapat disesuaikan dengan materi pelajaran. Dengan penggunaan *WordWall*, diharapkan siswa menjadi lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran serta mampu memahami materi dengan lebih baik melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna (Sitohang et al., 2024).

Wordwall merupakan salah satu media pembelajaran yang dinilai tepat dan efektif untuk diterapkan di era digital saat ini. Platform ini menyediakan fasilitas bagi guru untuk membuat berbagai aktivitas pembelajaran yang berbasis permainan atau dikenal dengan *game-based learning*. *WordWall* menawarkan sejumlah keunggulan, antara lain kemudahan dalam pengoperasian, ragam bentuk aktivitas yang fleksibel sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, serta kemampuannya dalam menarik minat siswa. Media ini dianggap menarik karena menyuguhkan beragam jenis permainan edukatif, seperti kuis, aktivitas mencocokkan kata, mencari kata, mengacak huruf, dan bentuk interaktif lainnya yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa selama proses belajar berlangsung (Utami et al., 2019).

Salah satu bukti efektivitas penggunaan media digital dalam pembelajaran ditunjukkan melalui penelitian yang dilakukan oleh Sari & Yarza (2021). Dalam penelitian tersebut, aplikasi *Wordwall* terbukti menjadi media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. Keunggulan aplikasi ini tidak hanya terletak pada tampilan dan variasi aktivitasnya, tetapi juga pada kemudahan dalam membagikan hasil atau tautan permainan dan kuis secara langsung melalui berbagai platform digital seperti *WhatsApp*, *Google Classroom*, dan media

lainnya. Kemudahan ini tentu sangat membantu guru dalam menjangkau siswa, baik dalam pembelajaran tatap muka maupun pembelajaran jarak jauh. Dengan demikian, *WordWall* dapat dijadikan sebagai solusi alternatif untuk mendukung pembelajaran yang berlangsung secara lebih fleksibel dan interaktif (Ratnasari et al., 2022).

Berdasarkan paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa pendidikan memiliki peran yang sangat vital dalam membentuk karakter, kecerdasan, dan masa depan generasi muda. Oleh karena itu, dibutuhkan berbagai inovasi guna meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah, terutama untuk mendorong pencapaian hasil belajar siswa. Salah satu kendala yang sering muncul dalam pembelajaran di jenjang sekolah dasar adalah minimnya ragam media pembelajaran yang menarik serta sesuai dengan karakteristik siswa. Media yang kurang interaktif dapat menyebabkan siswa cepat merasa bosan, kurang fokus, dan pada akhirnya memengaruhi hasil belajar mereka. Melihat pentingnya peran media pembelajaran dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan efektif, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “Upaya Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Kelas II SD Melalui Media Interaktif *WordWall*”. Penelitian ini diharapkan mampu berkontribusi dalam merancang metode pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan partisipasi serta pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan dalam satu siklus. Siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas II SD di Dusun Patuk, Tirtorahayu, Kulon Progo, Yogyakarta. Data dikumpulkan melalui observasi dan dokumentasi, serta dianalisis secara kuantitatif menggunakan persentase untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan.

Hasil dan pembahasan

Hasil

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan dalam satu siklus yang meliputi empat tahapan utama. Empat tahapan tersebut yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti menyiapkan berbagai kebutuhan pembelajaran yang menunjang penggunaan media interaktif *WordWall* dalam menyampaikan materi tentang Pancasila. Kegiatan pada tahap ini mencakup penentuan topik pembelajaran, penyusunan modul ajar, perancangan media *WordWall* yang berisi kata-kata kunci setiap sila Pancasila, serta penyusunan instrumen evaluasi seperti soal pretest dan posttest serta lembar observasi.

Pada tahap pelaksanaan tindakan, proses pembelajaran difokuskan pada penguatan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila melalui pendekatan kelompok kecil. Sebelum kegiatan dimulai, siswa terlebih dahulu mengikuti pretest untuk mengukur pemahaman awal mereka. Setelah itu, guru memberikan pengantar materi secara ringkas sekaligus menjelaskan prosedur pembelajaran yang akan digunakan dengan bantuan media *WordWall*. Siswa kemudian dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil, dan secara kolaboratif mereka mengerjakan tugas yang berkaitan dengan pemahaman sila-sila Pancasila dengan bantuan media *WordWall*. Setelah kegiatan inti, siswa diberikan posttest guna mengetahui peningkatan hasil belajar yang terjadi.

Data hasil analisis mengindikasikan adanya kenaikan rata-rata nilai siswa setelah proses pembelajaran dilakukan, yang terlihat dari perbandingan skor pretest dan posttest. Observasi juga menunjukkan meningkatnya fokus, keberanian bertanya, dan keterlibatan siswa dalam diskusi kelompok, terutama saat menggunakan *WordWall* sebagai media visual dan kolaboratif. Hal ini membuktikan bahwa media interaktif tersebut efektif meningkatkan prestasi belajar dan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif. Untuk memperjelas dampaknya, perbandingan skor pretest dan posttest disajikan pada tabel berikut sebagai bukti kuantitatif efektivitas strategi pembelajaran:

Tabel 1. Data Hasil Belajar Pretest dan Posttest

Asek yang Diamati	Siklus	
	Pretest	Posttest
Nilai tertinggi	80	100
Nilai terendah	30	90
Nilai rata-rata	58	96
Peserta didik yang belum mencapai KKM	60%	0%
Peserta didik yang sudah mencapai KKM	40%	100%

Pada awal pelaksanaan penelitian, diberikan pretest guna mengetahui tingkat pemahaman awal siswa kelas II terhadap materi Pancasila. Berdasarkan hasil pretest, mayoritas siswa belum berhasil mencapai batas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan. Tercatat sebanyak 60% siswa memperoleh nilai di bawah standar ketuntasan, sedangkan 40% siswa yang berhasil mencapai nilai tuntas. Capaian ini mengindikasikan bahwa pemahaman siswa terhadap materi masih rendah dan tujuan pembelajaran belum tercapai. Oleh karena itu, dilakukan perlakuan berupa penerapan media interaktif *WordWall* dalam proses pembelajaran.

Media *WordWall* dirancang sebagai alat bantu visual yang mampu menampilkan kata-kata kunci dari tiap sila Pancasila secara menarik dan mudah dikenali oleh siswa. Media ini dirancang dengan menampilkan kata-kata kunci dari setiap sila Pancasila yang disusun secara menarik di *WordWall*. Tujuannya adalah untuk membantu siswa mengenali, mengingat, dan memahami nilai-nilai Pancasila secara visual dan kontekstual. Pembelajaran dilaksanakan secara berkelompok agar siswa dapat berdiskusi, saling bertukar pendapat, serta aktif berinteraksi dengan media yang disediakan.

Selama proses pembelajaran berlangsung, guru memberikan penjelasan singkat mengenai makna setiap sila, kemudian meminta siswa untuk mencocokkan kata-kata kunci yang ada di *WordWall* dengan sila yang sesuai. Kegiatan ini dilakukan dengan pendekatan kolaboratif dan eksploratif, sehingga siswa tidak terbatas pada menerima penjelasan guru saja, tetapi juga terlibat langsung pada proses membangun pemahaman. Media *WordWall* juga memungkinkan guru memberikan pertanyaan pemandik, permainan sederhana, atau aktivitas pengelompokan sebagai variasi kegiatan yang menarik.

Dengan adanya media yang bersifat visual dan interaktif seperti *WordWall*, kelas terasa lebih interaktif dan penuh semangat. Siswa terlihat lebih fokus, antusias, serta terlibat aktif dalam pembelajaran, bahkan peserta didik yang sebelumnya enggan terlibat, kini tampil lebih antusias dan berani menjawab pertanyaan dan mengemukakan pendapat. Penerapan *WordWall* juga memudahkan guru dalam mengelola kelas serta menekankan poin-poin penting dalam materi Pancasila. Selain meningkatkan hasil belajar secara kognitif, media ini turut membentuk suasana belajar yang kondusif melalui pendekatan yang menarik dan kontekstual. Inovasi pembelajaran ini menjadi solusi efektif dalam mengatasi kejemuhan pembelajaran konvensional dan mendorong pemahaman siswa terhadap nilai-nilai kebangsaan secara lebih bermakna.

Setelah proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media *WordWall*, peneliti melaksanakan posttest untuk mengevaluasi hasil belajar siswa. Hasil posttest menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan dan mencerminkan keberhasilan penuh dalam pembelajaran, ditandai dengan seluruh siswa (100%) mencapai nilai tuntas, sementara tidak ada satu pun siswa (0%) yang berada di bawah standar ketuntasan. Peningkatan ini menjadi indikator keberhasilan pembelajaran dan mengindikasikan bahwa penggunaan *WordWall* berhasil memfasilitasi pemahaman siswa dengan baik dalam membantu siswa memahami materi Pancasila. Tujuan pembelajaran yang sebelumnya belum tercapai, kini telah terpenuhi melalui penerapan strategi pembelajaran yang lebih interaktif sehingga hanya dicukupkan pada satu siklus saja.

Selama pelaksanaan tindakan, peneliti juga melakukan observasi terhadap aktivitas dan keterlibatan siswa. Dari hasil pengamatan, terlihat adanya perubahan positif dalam perilaku belajar

siswa. Mereka menjadi lebih aktif dalam berdiskusi, antusias dalam mengikuti kegiatan, dan menunjukkan ketertarikan terhadap media pembelajaran yang digunakan. Suasana kelas pun menjadi lebih kondusif, dengan interaksi yang lebih hidup antara guru dan siswa. Dengan demikian, penerapan media interaktif *WordWall* tidak hanya berdampak pada peningkatan hasil belajar, tetapi juga mendorong terciptanya lingkungan belajar yang lebih dinamis dan bermakna.

Berdasarkan temuan selama proses pembelajaran, dapat ditarik kesimpulan bahwa *WordWall* mampu memfasilitasi peningkatan pemahaman dan prestasi siswa terhadap materi Pancasila secara signifikan. Peningkatan nilai rata-rata, bertambahnya jumlah siswa yang tuntas, serta meningkatnya keterlibatan siswa menjadi bukti bahwa inovasi media dalam proses pembelajaran sangat krusial untuk mencapai tujuan belajar secara optimal. Situasi ini menjadi bukti bahwa pendekatan yang digunakan dalam pembelajaran yang memadukan unsur visual, interaktif, dan kolaboratif mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih berkesan dan bernilai. Dengan demikian, *WordWall* tidak hanya memperkuat strategi mengajar guru, tetapi juga memperkuat pencapaian kompetensi siswa secara menyeluruh.

Pembahasan

Temuan penelitian ini mengindikasikan bahwa penggunaan media interaktif *WordWall* dalam proses pembelajaran Pancasila di kelas II SD mampu memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan capaian prestasi belajar siswa. Bukti dari hal ini terlihat pada melalui perbandingan nilai pretest dan posttest, di mana capaian siswa terhadap KKM menunjukkan lonjakan signifikan, dari sebelumnya 40% menjadi seluruhnya 100%. Temuan ini memperkuat hasil penelitian (Rahma et al., 2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan media *WordWall* mampu meningkatkan persentase ketuntasan belajar siswa secara drastis, bahkan hingga mencapai 100%. Penelitian tersebut menyoroti pentingnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan kontekstual dalam menjembatani kesenjangan pemahaman siswa terhadap materi abstrak seperti nilai-nilai Pancasila.

Keterkaitan antara hasil-hasil tersebut juga diperkuat oleh penelitian (Emalia & Lukitoaji, 2025), yang menunjukkan pola peningkatan prestasi belajar serupa pada siswa kelas IV SD Negeri Bibis. Nilai rata-rata siswa kelas II SD Negeri Bibis mengalami kenaikan pada siklus I, dari semula 56 menjadi 69,6 dengan tingkat ketuntasan 68%, kemudian peningkatan kembali terjadi pada siklus II dengan nilai mencapai 82 dengan ketuntasan 95%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa *WordWall* efektif tidak hanya dalam aspek motivasional, tetapi juga berdampak langsung pada pencapaian akademik siswa. Tak hanya dari sisi hasil belajar, dampak positif *WordWall* juga tercermin dari perubahan suasana kelas dan perilaku siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Selain itu, media *WordWall* menjadikan proses pembelajaran terasa lebih dinamis dan menggugah antusiasme belajar siswa. Hasil pengamatan selama pembelajaran mengindikasikan peningkatan fokus siswa dalam mengikuti kegiatan, berani bertanya, dan aktif dalam berdiskusi saat menggunakan media ini. Temuan ini diperkuat oleh penelitian (Fahsa et al., 2025) yang mengungkapkan bahwa *WordWall* dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa secara aktif selama kegiatan pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran yang berkaitan dengan nilai kebangsaan sehingga dapat memberikan pengaruh ke perkembangan kognitif siswa. Dalam studinya, *WordWall* tidak hanya meningkatkan kognitif siswa, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan karena keterlibatan visual dan kolaboratif siswa.

Selain membangun lingkungan pembelajaran yang dinamis dan menggembirakan, pemanfaatan media *WordWall* turut mendorong peningkatan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila. Observasi selama pembelajaran menunjukkan perkembangan yang jelas dalam konsentrasi belajar dan keberanian mengemukakan pertanyaan, serta keterlibatan dalam diskusi kelompok saat mereka menggunakan *WordWall* sebagai alat bantu visual dan kolaboratif. Penelitian oleh (Fahsa et al., 2025) di SDN Tlogosari Wetan 01 Semarang mendukung temuan ini, di mana

penggunaan *WordWall* berhasil meningkatkan keaktifan belajar siswa sebesar 55,56% dibandingkan dengan metode konvensional. Hasil ini menunjukkan bahwa media interaktif seperti *WordWall* tidak hanya menunjang perkembangan kognitif siswa, tetapi juga mampu merangsang aspek afektif dan sosial dalam proses belajar.

Selaras dengan temuan tersebut, pendekatan pembelajaran yang melibatkan *WordWall* selaras dengan prinsip-prinsip konstruktivisme dan kolaboratif, yang memperlihatkan urgensi interaksi antarindividu dalam membangun pemahaman. Dalam praktiknya, siswa menjadi lebih aktif dalam mencocokkan kata-kata kunci, mendiskusikan makna sila-sila Pancasila, dan menjawab pertanyaan pemandik secara reflektif. *WordWall* tidak hanya berperan sebagai media visual, tetapi juga menjadi jembatan untuk membangun makna secara bersama, menghidupkan diskusi kelas, serta meningkatkan daya nalar siswa terhadap gagasan-gagasan abstrak dalam pendidikan kewarganegaraan. Dengan demikian, *WordWall* membantu menggeser pembelajaran dari sekadar menghafal ke arah pembelajaran yang lebih bermakna dan kontekstual.

Lebih lanjut, efektivitas *WordWall* dalam meningkatkan pemahaman siswa juga dibuktikan melalui peningkatan hasil belajar yang signifikan. Penelitian oleh (Haliza et al., 2024) mencatat bahwa *WordWall* interaktif memperdalam pemahaman konsep Pancasila pada siswa kelas IV, yang ditunjukkan melalui peningkatan keaktifan mereka dalam bertanya dan berdiskusi. Temuan serupa juga diperoleh dalam studi (Wulandari et al., 2024) di SD Labschool Unesa 1 Surabaya, yang melaporkan kenaikan nilai rata-rata PPKn dari 78,4 menjadi 84,2, serta peningkatan ketuntasan belajar dari 73,7% menjadi 89,5% setelah penerapan *WordWall* dalam pembelajaran. Melalui interaksi visual dan kolaboratif, *WordWall* memfasilitasi aktivitas pembelajaran seperti mencocokkan kata dengan sila, menjelaskan makna simbol, dan menyusun contoh nyata dalam kehidupan sehari-hari sehingga secara langsung mendorong prestasi akademik siswa dalam pembelajaran PPKn.

Hasil penelitian secara keseluruhan menunjukkan bahwa *WordWall* sebagai media interaktif mampu memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan prestasi belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Tidak hanya berdampak pada aspek kognitif berupa peningkatan nilai dan ketuntasan belajar, *WordWall* juga memberikan kontribusi terhadap keterlibatan afektif dan sosial siswa melalui pembelajaran yang menyenangkan, partisipatif, dan kontekstual. Keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan seperti mencocokkan kata kunci dengan sila, menjelaskan makna simbol, hingga berdiskusi dan menjawab pertanyaan pemandik mencerminkan pendekatan konstruktivis yang membangun pemahaman secara kolaboratif. Konsistensi temuan dari berbagai penelitian menunjukkan bahwa *WordWall* tidak hanya sekadar media bantu, tetapi juga mampu mengubah dinamika pembelajaran PPKn menjadi lebih hidup, bermakna, dan berdampak pada peningkatan capaian akademik siswa secara menyeluruh.

Simpulan

Penggunaan media interaktif *WordWall* dalam pelajaran Pendidikan Pancasila bagi siswa kelas II SD terbukti dapat meningkatkan hasil belajar secara efektif. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada nilai rata-rata siswa dari 58 (pretest) menjadi 96 (posttest), dengan seluruh siswa (100%) mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Tidak hanya meningkatkan pemahaman konseptual siswa, penggunaan *WordWall* juga terbukti memperkuat keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Media ini berhasil mendorong siswa untuk lebih aktif, fokus, dan bersemangat berpartisipasi selama kegiatan belajar. Dengan adanya media interaktif *WordWall* siswa dapat belajar dengan cara yang efektif serta menyenangkan. Oleh karena itu, *WordWall* dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran inovatif untuk mendukung keberhasilan pembelajaran, khususnya dalam membentuk pemahaman siswa terhadap nilai-nilai kebangsaan.

Referensi

- Assa, R., Kawung, E. J. R., & Lumintang, J. (2022). Faktor Penyebab Anak Putus Sekolah Di Desa Sonuo Kecamatan Bolangitang Barat Kabupaten Bolaang Mongondow Utara. *Jurnal Ilmiah Society*, 2(1), 1–12.
- Emalia, F. N., & Lukitoaji, B. D. (2025). Penggunaan Media Interaktif WordWall untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa dalam Mata Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SD Negeri Bibis Bantul DIY. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 11(2), 473–485.
- Fahsa, A., Suntari, Y., & Yudha, C. B. (2025). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran WordWall terhadap Minat Belajar Siswa Kelas Tinggi pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 11(2), 224–236.
- Febri Yanto, I. N. C. (2022). Peran Orang Tua Siswa Kelas IV SD Negeri Sumuranja 2 dalam Membantu Belajar di Rumah. *Jurnal Persada*, 5(3), 185–191.
- Haliza, V. N., Dewi, D. A., & Mulyana, A. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall terhadap Pemahaman Konsep Siswa dalam Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 16195–16221.
- Rahma, L., Widyaningrum, H. K., & Suryani, L. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV A SDN Patihan Kota Madiun. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(3), 1533–1541. <https://doi.org/10.60126/maras.v2i3.427>
- Ratnasari, D., Dhiya, H. R., & Susanti, A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris yang Menyenangkan. Seminar Nasional Hasil Pelaksanaan Program Pengenalan Lapangan Persekolahan, 1243–1250. <http://seminar.uad.ac.id/index.php/semhasmengajar/article/view/10848>
- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan Wordwall Pada Pembelajaran Ipa Bagi Guru-Guru Sdit Al-Kahfi. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2), 195–199. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i2.4112>
- Sitohang, T., Simanjuntak, E. D. Y., Samosir, S. E., Panggabean, M. F., & Simanjuntak, S. E. (2024). Penggunaan Website Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMK Bima Utomo. *Kegiatan Positif; Jurnal Hasil Karya Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 11–24. <https://journal.arimbi.or.id/index.php/Kegiatanpositif/article/view/790%0Ahttps://journal.arimb i.or.id/index.php/Kegiatanpositif/article/download/790/756>
- Utami, S. V. S., Mansur, H., & Qomario. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SD. *Journal of Education Research*, 5(4), 6081–6089.
- Wulandari, A., Istianah, F., & Ismawatin. (2024). Penggunaan Media WordWall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 5 dalam Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di SD Labschool UNESA 1 Surabaya. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(4), 208–218. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i4.18563>