

Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV A SDN Patihan Kota Madiun

Laila Nur Dena Rahmastuti^{1*}, Heny Kusuma Widyaningrum², Lilik Suryani³

^{1,2}Program Studi Pendidikan Profesi Guru, Universitas PGRI Madiun

³SDN Patihan

lailarahma509@gmail.com*



e-ISSN: 2987-811X

MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin

<https://ejournal.lumbungpare.org/index.php/maras>

Vol. 2 No. 3 September 2024

Page: 1533-1541

Article History:

Received: 16-08-2024

Accepted: 20-08-2024

Abstrak : Rendahnya hasil belajar siswa menjadi salah satu penyebab dilakukannya penelitian ini. Daya serap siswa pada materi yang dipelajari masih kurang karena guru masih menggunakan pembelajaran dengan metode ceramah sehingga siswa malas memperhatikan dan membaca kembali materi yang dijelaskan oleh guru. Untuk mengatasi masalah ini, peneliti mengadopsi pendekatan yang lebih menyenangkan dengan menggunakan platform media wordwall sebagai metode untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar. Penelitian ini bertujuan untuk menilai peningkatan hasil pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IVA SDN Patihan Kota Madiun, dengan memanfaatkan platform media wordwall sebagai alat bantu pembelajaran yang menarik. Metode penelitian ini yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian terdiri dari 18 siswa di IV A SDN Patihan Kota Madiun. Data dikumpulkan melalui observasi, dokumentasi, dan tes hasil belajar. Data dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada pra-siklus, persentase ketuntasan siswa adalah 38,9%. Pada siklus I, persentase ketuntasan meningkat menjadi 66,67% dengan 12 siswa mencapai ketuntasan. Di siklus II, terjadi peningkatan signifikan hingga mencapai 100 % dengan 18 siswa tuntas. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media wordwall secara efektif meningkatkan hasil pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IVA SDN Patihan Kota Madiun.

Kata Kunci : Hasil Belajar; Pendidikan Pancasila; Media Wordwall

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peranan penting dalam menentukan kualitas bagi kehidupan manusia. Menurut Undang-undang tentang Sistem Pendidikan No. 20 Tahun 2003, mengatakan bahwa pendidikan merupakan “usaha sadar dan terencana

untuk mewujudkan sarana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat” (Rama et al., 2022). Pendidikan adalah menciptakan manusia berkualitas dan berkarakter sehingga memiliki pengetahuan yang luas kedepan untuk mencapai suatu cita-cita yang diharapkan dan mampu beradaptasi secara cepat dan tepat diberbagai lingkungan karena pendidikan itu sendiri memotivasi diri kita untuk lebih baik dalam segala aspek kehidupan (Syahrul & Nurhafizah, 2021). Pendidikan seiring waktu akan selalu mengalami perubahan. Salah satu contohnya adalah perubahan paradigma pembelajaran yang berorientasi berpusat pada guru (*teacher centered*) menjadi berpusat pada peserta didik (*student centered*). Dengan berubahnya paradigma tersebut tentu akan mempengaruhi dalam kemajuan pendidikan di Indonesia. Pendidikan yang baik adalah pendidikan yang dapat dirasakan oleh seluruh elemen secara aktif dan konsisten, hal tersebut sejalan dengan pendapat Rahman (2022) bahwa pendidikan diwujudkan dengan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya. Sehingga berdasarkan beberapa konsep pendidikan tersebut, seorang guru harus mampu menjadi fasilitator serta pelaksana suatu pembelajaran dalam kelas yang melibatkan peserta didik secara aktif. Keberhasilan dalam pelaksanaan pembelajaran salah satunya ditentukan dari pemilihan pendekatan dan model pembelajaran yang digunakan. Selain itu, pembelajaran dikatakan berhasil apabila peserta didik telah tuntas dalam capaian pembelajaran, untuk tuntas dalam capaian pembelajaran tidak serta merta hanya menjelaskan materi saja namun juga menciptakan lingkungan belajar yang aman, nyaman dan menyenangkan supaya peserta didik mampu memahami materi dengan baik.

Pembelajaran dan belajar adalah dua hal yang tidak bisa dipisahkan dan saling terkait dalam dunia pendidikan. Pembelajaran dan belajar bisa diartikan sebagai proses interaksi timbal balik antara pendidik dan peserta didik, baik secara individu maupun dalam suatu lingkungan, yang bertujuan untuk memberikan bimbingan (Sumarni, 2019). Tidak ada kurikulum dan perencanaan strategi pendidikan yang berhasil tanpa guru yang berkualitas. Tidak ada habisnya diskusi dan upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Berbagai upaya telah dilakukan untuk mengubah dan meningkatkan kualitas pendidikan. Mengubah paradigma pendidikan, khususnya di sekolah dasar, adalah salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Paradigma ini beralih dari pengajaran yang berpusat pada guru (*teacher centered*) ke arah pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered*). Perubahan paradigma pendidikan ini juga menuntut guru untuk semakin inovatif dan kreatif dalam menciptakan pembelajaran kelas. Sebagai pendidik, setiap guru berharap siswanya mencapai hasil belajar terbaik. Meskipun demikian, banyak siswa merasa materi pelajaran yang disampaikan guru sulit dipahami, sehingga siswa tidak terlalu terlibat dalam pelajaran di kelas.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal yang dilakukan di SD Negeri Patihan Kota Madiun, bahwasanya hasil belajar peserta didik di kelas IV A masih

rendah. Beberapa faktor yang menyebabkan hasil belajar peserta didik di kelas IV A rendah adalah :

1. Guru tidak melakukan tes diagnostik untuk mengetahui keragaman siswa khususnya pada gaya belajar, sehingga guru belum mengetahui pembelajaran seperti apa yang menyenangkan dan sesuai dengan gaya belajar siswa.
2. Daya serap materi siswa pada materi yang dipelajari masih kurang karena guru masih menggunakan pembelajaran dengan metode ceramah sehingga siswa malas memperhatikan dan membaca kembali materi yang dijelaskan oleh guru.
3. Tidak adanya rekognisi berupa pemberian *reward* atau hukuman sehingga siswa kurang terpacu dalam melaksanakan pembelajaran. Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti terdorong untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *wordwall*.

Media pembelajaran interaktif sangat dibutuhkan sebagai solusi dalam permasalahan ini. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan, di mana penggunaan media ini memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Media pembelajaran berfungsi sebagai penghubung yang dapat berupa benda konkret, seperti pengalaman langsung, semi-abstrak, seperti gambar, dan abstrak, seperti kata-kata (Nurrita, 2018). Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan mempengaruhi hasil belajar dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran (Sumarni, 2018). Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media seperti gambar, ilustrasi, atau model konkret sangat efektif dalam membantu pembelajaran (Nurrita, 2018). Oleh karena itu, agar siswa dapat dengan mudah memahami fakta atau konsep yang dipelajari, guru sangat dianjurkan untuk menggunakan media yang benar-benar sesuai dengan konsep yang dibahas dan menarik perhatian siswa. Sebuah media pembelajaran yang dapat mudah untuk digunakan oleh siapapun, untuk itu peneliti tertarik untuk melaksanakan sebuah penelitian terkait media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan yaitu *wordwall*, seperti yang diungkapkan (Maghfiroh et al., 2018) dalam penelitiannya, bahwa media *wordwall* mampu menciptakan interaksi yang menguntungkan bagi siswa. *Wordwall* (P. M. Sari & Yarza 2021) merupakan salah satu aplikasi yang bisa digunakan sebagai media belajar maupun alat penilaian yang menarik bagi siswa dalam pembelajaran daring maupun tatap muka. Beberapa kelebihan *wordwall* yaitu *free* untuk pilihan *basic* dengan pilihan beberapa *template*. Selain itu, permainan yang telah dibuat dapat dikirimkan secara langsung melalui whatsapp, google *classroom*, maupun yang lainnya. *Software* ini menawarkan banyak jenis permainan seperti, *crossword*, *quiz*, *random cards* (kartu acak) dan masih banyak lainnya. Kelebihan lainnya yaitu, permainan yang telah dibuat bisa di cetak dalam bentuk PDF, jadi akan memudahkan bagi siswa yang mempunyai kendala pada jaringan.

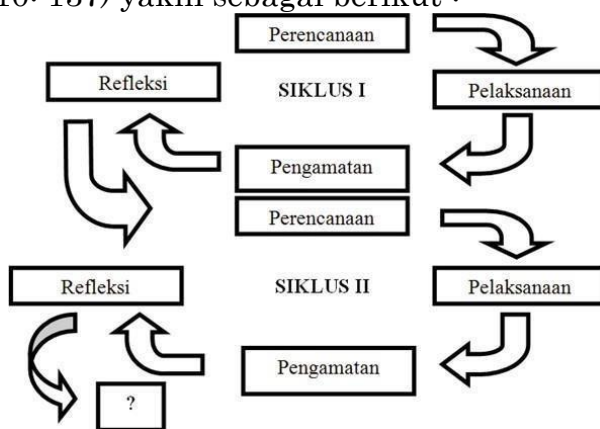
Edugame wordwall dirancang untuk mempermudah guru dalam membuat media pembelajaran berbasis *game* edukasi tanpa memerlukan keahlian *coding*, serta memungkinkan penyesuaian materi yang akan diajarkan (Imanulhaq & Pratowo, 2022). *Wordwall* adalah *platform* pembelajaran *online* berbasis *game* yang memungkinkan pembuat konten membuat berbagai aktivitas pembelajaran interaktif, seperti kuis dan permainan kata (Lestari et al., 2024). Media pembelajaran ini juga bisa

diartikan sebagai aplikasi web yang digunakan untuk membuat permainan berbasis kuis yang menyenangkan. Selain itu, *wordwall* juga dapat digunakan untuk merancang dan meninjau penilaian dalam proses pembelajaran. Siswa dapat tertarik dengan gambar, audio, animasi, dan permainan interaktif yang disediakan oleh aplikasi *wordwall*. Sejalan dengan (Putri, 2020), yang menyatakan bahwa *wordwall* dapat memudahkan siswa memahami materi pelajaran melalui daring maupun pada saat tatap muka, serta mudah digunakan guna mengetahui bagaimana prestasi belajar siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penggunaan media *wordwall* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang dilakukan pada bulan Juli 2024 di kelas IV A SDN Patihan Kota Madiun. Peserta didik dengan jumlah 18 tahun ajaran 2024/2025 sebagai objek penelitian. Penelitian tindakan kelas atau *Classroom Action Research* (CAR) dimaksudkan sebagai penelitian yang dilakukan oleh guru kelas atau di sekolah tempat mengajar, dengan penekanan pada penyempurnaan atau peningkatan praktik dan proses dalam pembelajaran (Susilo, 2007 :16).

Analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kualitas berdasarkan hasil observasi dan refleksi. Indikator yang digunakan dalam observasi partisipasi peserta didik meliputi memperhatikan, bertanya, mengeluarkan pendapat, membaca, diskusi, dan memecahkan soal. Untuk siklus penelitian tindakan kelas menurut (Arikunto 2010: 137) yakni sebagai berikut :



Gambar 1. Alur Penelitian Tindakan Kelas

Untuk menganalisis untuk aspek kognitif peserta didik, maka dilakukan dengan membandingkan hasil belajar peserta didik yang diperoleh pada pra siklus, siklus I dan siklus II dengan menghitung rata-rata setiap peserta didik pada setiap akhir siklus dan menghitung ketuntasan belajar peserta didik dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$X = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan

- X : Nilai rata-rata
- ∑x : Jumlah seluruh skor
- N : Banyaknya peserta didik

Menghitung presentase ketuntasan belajar peserta didik

$$\text{presentase} = \frac{\sum F}{N}$$

Keterangan

$\sum F$: Jumlah peserta didik yang mendapatkan nilai di atas KKM

N : Banyak peserta didik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti menemukan bahwa ada masalah dengan hasil belajar siswa di mata Pendidikan Pancasila. Banyak siswa gagal mencapai nilai KKM. Untuk mengatasi masalah ini, peneliti memilih menggunakan *wordwall* sebagai media pembelajaran. Data yang dikumpulkan peneliti menunjukkan bahwa penerapan media *wordwall* ini meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV A SDN Patihan Kota Madiun dalam pelajaran Pancasila. Hasil dari penelitian tindakan kelas yang dilakukan di kelas SDN Patihan Kota Madiun yaitu diketahui bahwa proses pembelajaran pra-siklus di kelas masih bergantung pada pendekatan tradisional, guru hanya menggunakan teknik ceramah saat menggunakan media *wordwall*. Sebelum melakukan penelitian tindakan kelas, pra siklus dilakukan dengan mengumpulkan data nilai hasil belajar tentang kegiatan belajar siswa di kelas IV A SDN Patihan Kota Madiun tentang Pendidikan Pancasila.

Kegiatan pra siklus dilakukan untuk mengetahui kondisi kelas dan metode pembelajaran yang akan diterapkan pada siklus berikutnya. Ini akan digunakan untuk membandingkan evaluasi pembelajaran sebelum dan sesudah penggunaan *wordwall* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan komunikasi dan kreativitas siswa. Hasil belajar siswa tidak mencapai Ketuntasan Kriteria Maksimum (KKM) ketika pra siklus dilaksanakan dengan metode konvensional, yang mencakup ceramah menggunakan media papan tulis, buku Pendidikan Pancasila kelas IV, dan LKS. Hasil belajar siswa SDN Patihan Kota Madiun pada kegiatan pra siklus, siswa mencapai nilai KKM 70, dengan rata-rata kelas 68, nilai tertinggi 81, dan nilai terendah 55.

Tabel 1. Hasil Belajar Prasiklus

| Interval Nilai | Kategori | Frequensi | % |
|-------------------------|---------------|-----------|-------|
| 90-100 | Sangat Baik | | |
| 80-89 | Baik | 4 | 22,2% |
| 70-79 | Cukup | 3 | 16,7% |
| 60-69 | Kurang | 7 | 38,9% |
| <59 | Sangat Kurang | 4 | 22,2% |
| Jumlah | | 18 | |
| Skor Tertinggi | | 81 | |
| Skor Terendah | | 55 | |
| Nilai Rata- Rata | | 68 | |

Ketuntasan Klasikal 38,9%

Dari 18 siswa, 7 mencapai ketuntasan, atau 38,9%, dari hasil belajar, sementara 11 siswa, atau 61,1%, masih belum tuntas. Hasil ini didasarkan pada apa yang di lihat guru selama proses pembelajaran. Dari 18 siswa pada tahap pra siklus, hanya 7 menunjukkan keberanian dan kemampuan untuk menjawab pertanyaan guru dengan benar. Untuk saat ini, 11 siswa gagal memberikan jawaban yang tepat. Hal ini menunjukkan bahwa siswa masih memiliki hasil belajar yang sangat rendah. Oleh karena itu, inovasi pembelajaran yang tepat diperlukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam siklus pertama, *wordwall* digunakan sebagai inovasi dalam kegiatan pembelajaran.

Tabel 2. Hasil Belajar Siklus I

| Interval Nilai | Kategori | Frekuensi | % |
|----------------------------|---------------|-----------|-------|
| 90-100 | Sangat Baik | 5 | 27,8% |
| 80-89 | Baik | 4 | 22,2% |
| 70-79 | Cukup | 3 | 16,7% |
| 60-69 | Kurang | 4 | 22,2% |
| <59 | Sangat Kurang | 2 | 11,1% |
| Jumlah | | 18 | |
| Skor Tertinggi | | 94 | |
| Skor Terendah | | 58 | |
| Nilai Rata- Rata | | 76 | |
| Ketuntasan Klasikal | | 66,67% | |

Pada siklus pertama, peneliti SDN Patihan Kota Madiun mulai menerapkan media *wordwall* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk siswa kelas IV A. Peneliti melihat bagaimana siswa menanggapi penggunaan media *wordwall*. Siswa kelas IV A lebih aktif mengambil bagian dalam kegiatan pembelajaran. Mereka juga lebih memahami materi pelajaran dan banyak belajar. Siswa kelas IV A lebih percaya diri dalam menyampaikan hasil belajarnya di kelas dengan menggunakan media *wordwall*. Di akhir pembelajaran, peneliti melakukan tes tambahan. Hasilnya meningkat secara signifikan setelah dilakukan tes tambahan. Dalam penelitian pembelajaran pendidikan pancasila di kelas IV A yang menggunakan media *wordwall*, hasil belajar siswa pada siklus I rata-rata adalah 76, dengan nilai terendah 58 dan nilai tertinggi 94. Dari 18 siswa, 12 peserta didik mencapai ketuntasan (dengan KKM 70), sementara 6 siswa masih belum selesai. Pada siklus pertama, persentase ketuntasan hasil belajar klasikal adalah 66,67%. Pencapaian ini menunjukkan bahwa penelitian tersebut belum berhasil karena belum melebihi ambang 80% yang ditetapkan. Akibatnya, peneliti melanjutkan penelitian ke siklus kedua untuk menguji konsistensi keberhasilan media *wordwall* dan mencapai ketuntasan hasil belajar yang lebih signifikan.

Tabel 3. Hasil Belajar Siklus II

| Interval Nilai | Kategori | Frekuensi | % |
|----------------------------|---------------|-----------|-------|
| 90-100 | Sangat Baik | 8 | 44,4% |
| 80-89 | Baik | 5 | 27,8% |
| 70-79 | Cukup | 5 | 27,8% |
| 60-69 | Kurang | | |
| <59 | Sangat Kurang | | |
| Jumlah | | 18 | |
| Skor Tertinggi | | 100 | |
| Skor Terendah | | 74 | |
| Nilai Rata- Rata | | 87 | |
| Ketuntasan Klasikal | | 100% | |

Siklus kedua penelitian menunjukkan peningkatan; nilai hasil belajar rata-rata siswa mencapai 87, nilai terendah 74, dan nilai tertinggi 100. Dari 18 siswa, semua mencapai ketuntasan (dengan KKM 70), sehingga persentase ketuntasan hasil belajar klasikal pada siklus kedua adalah 100%. Dengan ini, penelitian berakhir. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media *wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Hasil belajar siswa dapat ditingkatkan secara signifikan dengan penggunaan media pembelajaran ini.

Hasil belajar didefinisikan sebagai kemampuan siswa untuk menyelesaikan suatu tahapan pencapaian hasil belajar mereka, yang dinilai melalui ujian (Rosnah, 2017). Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah kegiatan pembelajaran. Hasil belajar ditentukan oleh partisipasi siswa dalam materi yang diajarkan oleh guru, serta berbagai upaya dan daya yang mereka gunakan. Belajar dari pengalaman langsung membantu siswa memahami dan menguasai pelajaran dengan lebih baik (Tinesia Alifa et al., 2024). Hasil belajar mencerminkan perubahan yang terjadi pada siswa, termasuk aspek afektif dan psikomotorik yang menjadi fokus metode pelatihan (Amalina & Irsan, 2024). Pembelajaran yang efektif tidak terbatas pada mengetahui apa yang dimaksud dengan konsep. Kemampuan siswa untuk mencapai kemampuan yang ditetapkan selama proses pembelajaran adalah salah satu cara untuk mengukur keberhasilan proses pembelajaran. Ini menunjukkan peningkatan dalam berbagai aspek perilaku siswa, seperti peningkatan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Media pembelajaran adalah salah satu dari banyak hal yang diperlukan untuk mendukung hasil belajar yang baik.

. Media pembelajaran ini mudah digunakan, jadi peneliti ingin melakukan penelitian tentang bagaimana media pembelajaran interaktif dapat digunakan untuk mengajarkan Pancasila. Salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan yaitu *wordwall*, seperti yang diungkapkan (Maghfiroh, 2018) dalam penelitiannya, bahwa media *wordwall* mampu menciptakan interaksi yang menguntungkan bagi siswa. Menurut (Arimbawa, 2021) mengungkapkan bahwa *wordwall* adalah game edukasi yang dirancang untuk proses pembelajaran, namun

dapat dianggap sebagai kombinasi antara belajar dan bermain karena menyertakan berbagai *template* permainan. Selain itu, tampilan *wordwall* yang sering menggunakan warna, desain, dan elemen seni yang menarik dapat menarik perhatian siswa terhadap materi yang sedang dipelajari.

Selain adanya peningkatan hasil belajar, penelitian ini juga menemukan hal lain terkait aktivitas siswa selama pembelajaran matematika di kelas IV A SDN Patihan Kota Madiun dengan menggunakan media *wordwall*, berdasarkan hasil pengamatan kolaborator. Ada lima aktivitas siswa yang diamati, yaitu:

1. Kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas.
2. Sikap siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan baik.
3. Keaktifan siswa dalam diskusi selama proses pembelajaran.
4. Interaksi siswa dengan media saat menyelesaikan tugas belajar mandiri, serta
5. Kemandirian siswa selama evaluasi pembelajaran.

Penelitian ini sejalan dengan yang dilakukan oleh (Lestari et al., 2024) hasil penelitian menunjukkan bahwa menggunakan media berbasis *wordwall* meningkatkan pembelajaran IPA siswa di kelas V UPTD SPF SDN 33 Solie Kecamatan Donri-Donri Kabupaten Soppeng. Ini dapat dibuktikan dengan peningkatan kinerja guru dan siswa saat menggunakan media berbasis *wordwall*. Selain itu penelitian ini juga didukung oleh hasil penelitian (Savira & Gunawan, 2022) yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh dari penggunaan media aplikasi *wordwall* terhadap hasil belajar IPA di kelas IV A SDN Rambutan 02. Aplikasi *wordwall* bisa digunakan sebagai media pembelajaran selama pandemi karena aplikasi ini dapat meningkatkan semangat dan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran daring. Selain itu, aplikasi ini juga dapat digunakan oleh para guru sebagai inovasi dalam pelaksanaan pembelajaran daring. *Wordwall's game* interaktif dapat membantu siswa belajar lebih baik. Penemuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nur Aidah dan Nurafni (2022), yang menemukan bahwa *wordwall's learning* media adalah alat pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Penggunaan media *wordwall* dalam pelajaran Pancasila di kelas IV A SDN Patihan Kota Madiun membawa perubahan positif pada hasil belajar siswa. Setelah dua siklus tindakan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *wordwall* berhasil meningkatkan hasil belajar siswa tentang Pancasila pada tahun ajaran 2024/2025. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan pada setiap siklus. Ketuntasan klasikal hasil belajar siswa meningkat dari 38,9% pada pra-siklus menjadi 66,67% pada siklus I, menunjukkan peningkatan sebesar 27,77% setelah penerapan media *wordwall*. Peningkatan yang signifikan juga terjadi pada rata-rata nilai, nilai tertinggi, dan nilai terendah. Peningkatan hasil belajar siswa juga terlihat pada siklus II, di mana ketuntasan klasikal hasil belajar siswa meningkat menjadi 100%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa konsisten selama pelaksanaan tindakan di kedua siklus.

Saran

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, penulis memberikan saran yaitu untuk para guru, disarankan untuk terus mengembangkan kreativitas dalam penggunaan

media pembelajaran, seperti *wordwall*, agar proses belajar menjadi lebih menarik dan interaktif. Dengan cara ini, siswa dapat lebih mudah memahami materi yang diajarkan, terutama pada pelajaran seperti Pancasila yang membutuhkan pemahaman mendalam tentang nilai-nilai moral dan kebangsaan. Sedangkan untuk siswa, diharapkan untuk lebih aktif dalam berpartisipasi selama pembelajaran yang menggunakan media seperti *wordwall*. Keterlibatan aktif ini akan membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih baik dan meningkatkan hasil belajar mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Amalina, P., & Irsan. (2024). Pengaruh model problem based learning berbantuan media powerpoint interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 060811 Medan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 1050–1062.
- [2] Arimbawa, I. G. P. A. (2021). Penerapan Word Wall Game Quis Berpadukan Classroom untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Biologi. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(2), 324–332. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5244716>
- [3] Lestari, S. I., Rahman, H., & Melisa, M. (2024). Penerapan Media Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas V. *Global Journal Teaching Professional*, 3(2), 257–267. <http://eprints.unm.ac.id/33894/%0Ahttp://eprints.unm.ac.id/33894/1/artikelNurmawaddah.pdf>
- [4] Maghfiroh, K., Roudlotul, M. I., & Semarang, H. (2018). Penggunaan Media Word Wall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda. In *JPK*, 4(1). <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.p%0Ahp/jpk>
- [5] Putri, M. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall Dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika Pada Materi Bilangan Cacah. *UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*, 1(1), 145–165.
- [6] Rama, A., Simatupang, W., Irfan, D., & Muskhir, M. (2022). Konsep Media Sosial dalam Pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 7(4), 725–729. <https://jurnal.iicet.org/index.php/jrti/article/view/2530>
- [7] Rosnah. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Sosial, sains, dan Humaniora*, 3(4), 705–714.
- [8] Savira, A., & Gunawan, R. (2022). Pengaruh Media Aplikasi Wordwall dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5453–5460. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3332>
- [9] Syahrul, S., & Nurhafizah, N. (2021). Analisis Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Terhadap Perkembangan Sosial dan Emosional Anak Usia Dini Dimasa Pandemi Corona Virus 19. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 683–696. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.792>
- [10] Tinesia Alifa, R., Safitri, D., & Info, A. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Wordwall dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII di SMP Negeri 222 Jakarta. *Jurnal Intelek dan Cendekiawan Nusantara*, 1(2), 2950–2958.