

**PENGUNAAN MEDIA WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS 5 DALAM MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN PANCASILA DI SD LABSCHOOL UNESA 1 SURABAYA**

Alfiah Wulandari¹, Farida Istianah², Ismawatin³

¹PPG Prajabatan Universitas Negeri Surabaya, ²Universitas Negeri Surabaya

³SD Labschool Unesa 1 Surabaya

¹alfiahwulandari11@gmail.com, ²faridaistianah@unesa.ac.id,

³ismawatin55@guru.sd.belajar.id

ABSTRACT

This study aims to improve student learning outcomes in the Pancasila education subject in class VC of SD Labschool Unesa 1 Surabaya. The strategy in this consider is Classroom Activity Inquire about which is isolated into two cycles, with stages of arranging, execution of activities, perception, assessment, and reflection. The subjects of the consider were 19 understudies, with subtle elements of 8 male understudies and 11 female understudies. The inquire about rebellious were taken from test information, perception and documentation. Through information preparing, the learning results of understudies in cycle I gotten an normal esteem of 78.4 with learning completeness of 73.68%. The normal esteem in cycle II was 84.2 with learning completeness of 89.47%. The comes about of the gaint test in both cycles appeared an increment in learning results with the "direct" category. So that the application of wordwall media is compelling in making strides understudy learning results.

Keywords: wordwall, learning outcomes, pancasila education

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas VC SD Labschool Unesa 1 Surabaya. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas yang terbagi dalam dua siklus yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, evaluasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 19 siswa, dan informasi yang diperoleh adalah 8 laki-laki dan 11 perempuan. Data uji, observasi, dan dokumentasi merupakan fondasi alat penelitian. Melalui pengolahan data, hasil belajar siswa Siklus I mencapai nilai rata-rata sebesar 78,4, dan tingkat ketuntasan belajar sebesar 73,68%. Nilai rata-rata Siklus II sebesar 84,2 dan tingkat ketuntasan belajar sebesar 89,47%. Hasil uji Gaint pada kedua siklus menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dengan kategori "sedang". Sehingga penerapan media wordwall efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Kata Kunci: wordwall, hasil belajar, pendidikan pancasila

A. Pendahuluan

Pendidikan diartikan sebagai suatu usaha terencana dan terorganisir untuk memajukan generasi. Pendidikan di era sekarang berkembang sangat pesat. Pendidikan merupakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan untuk mencapai tujuan tertentu. Saat ini pendidikan berfokus pada perbaikan SDM yang ada, untuk bersaing dalam ketatnya persaingan global. Sehingga dalam pembelajaran perlu ditekankan pada pengembangan pengetahuan dan ketrampilan peserta didik dalam berpikir kritis, serta kreatif .

Pembelajaran yakni, kegiatan yang dilakukan pendidik untuk memberikan ilmu dengan upaya bantuan dalam pengembangan pengetahuan, ketrampilan maupun sikap (Yestiani and Zahwa 2020). Peran guru dalam pembelajaran sebagai demonstran, fasilitator, menguasai bahan ajar, menguasai media ajar, membantu perkembangan siswanya agar mampu menerima, memahami dan menguasai ilmu pengetahuan, olehakarenaaitu guru harus melakukannya dengan selalu memberikanaaaaamotivasi untuk menghadirkan pembelajaran yang

mendalam dalam setiap pelajaran. Pembelajaran dengan dorongan meningkatkan hasrat belajar, keaktifan dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran sehingga akan menjadikan pembelajaran berfokus pada peserta didik (Septiyana et al. 2023).

Guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran perlu merancang perangkat ajar yang sesuai. Menurut ki Hadjar dewantara pendidikan perlu memperhatikan kodrat alam dan kodrat zaman, artinya karakteristik peserta didik yang beragam perlu difasilitasi dan guru perlu menyesuaikan pembelajaran dengan perkembangan zaman yang berlangsung. Di era sekarang, yang dikenal dengan era 4.0 dan mulai memasuki era 5.0 karena perkembangan teknologi yang semakin pesat perlu melaksanakan pembelajaran dengan bantuan media berbasis digital. Menurut Soedarnadi et al., (2022) media pembelajaran harus disusun sesuai dengan perkembangan zaman untuk membantu proses pembelajaran. Pembelajaran yang dilakukan dengan bantuan media berbasis digital akan meningkatkan aktifitas peserta didik, yang sangat berdampak pada

pengembangan keterampilan dan kemampuan peserta didik (Sari et al. 2024). Dengan hal tersebut media digital memiliki dampak untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Namun pada kenyataannya media digital belum diterapkan dengan baik dalam pembelajaran. Hal ini dapat dilihat berdasarkan hasil observasi prasiklus di kelas VC SD Labschool Uneda 1 Surabaya, diketahui jika pembelajaran belum menerapkan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik maupun media yang sesuai dengan perkembangan teknologi. Melihat hal tersebut, tidak memungkiri jika nilai siswa rendah. Dari hasil tes prasiklus diketahui jika sebanyak 10 peserta didik yang tuntas dalam pembelajaran. Artinya ketuntasan klasikal peserta didik hanya mencapai 52% dengan kategori rendah. Sehingga guru perlu mempertimbangkan untuk menyusun perencanaan pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Sehubungan dengan hal tersebut, Nur & Zakiyah, (2023) pernah melaksanakan penelitian

dengan implementasi media digital dalam pembelajaran yang bertujuan mempengaruhi Hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn dengan rata-rata nilai hasil belajar pada siklus I sebesar 76 dan rata-rata nilai pada siklus II adalah 85. Sehingga guru perlu menyusun dan mempertimbangkan penggunaan media pembelajaran digital yang sesuai.

Media pembelajaran berbasis digital sangat beragam dan mudah diakses oleh tenaga pendidik. Salah satu media pembelajaran yang tengah populer di era sekarang adalah media *Wordwall*. Media *Wordwall* merupakan media yang dapat diakses guru melalui web, tanpa memerlukan coding, dengan tampilan media interaktif yang mudah digunakan (Muhajir et al., 2024). Media pembelajaran interaktif yang mampu digunakan adalah *Wordwall*. *Wordwall* adalah merupakan aplikasi pengembangan media yang bisa digunakan secara gratis dengan fasilitas akun Basic memperoleh 5 template. Aplikasi ini dapat digunakan dalam pembelajaran yang menyenangkan karena bisa ditampilkan dalam bentuk game permainan, sehingga meningkatkan

aktivitas pembelajaran peserta didik(Safrudin et al., 2024). Dengan model pembelajaran berbasis masalah, *Wordwall* ialah media pembelajaran yang efektif. Aplikasi ini mudah digunakan baik dari segi pencipta media yaitu guru atau pengguna media yaitu peserta didik (Minarta & Pamungkas, 2022). *Wordwall* menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang perlu diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar pendidikan pancasila.

Media pembelajaran berbasis *Wordwall* dapat dikreasikan dalam bentuk game, atau Quiz. Sehingga peserta didik dapat fokus mengikuti pembelajaran. Selain itu media ini dapat memudahkan siswa untuk mengingat materi yang diajarkan melalui fitur yang disajikan, dengan warna yang menarik dan visual yang memudahkan peserta didik mengingat materi pembelajaran. *Wordwall* dapat diterapkan dalam pembelajaran bersifat abstrak tentang pemahaman suatu hal seperti pembelajaran pancasila.

Pendidikan Pancasila memiliki tujuan membentuk generasi muda dengan pemahaman berbangsa dan bernegara yang kuat(Pratama, Yayuk, and Arima 2023). Pendidikan

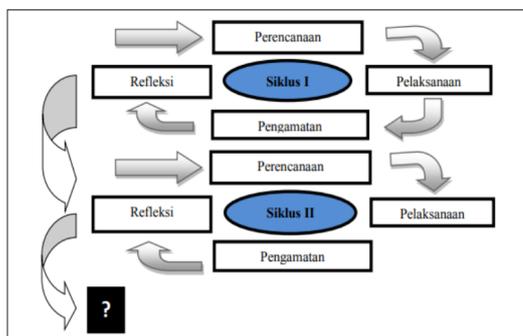
pancasila mampu menerus, memahami, menganalisis dan menyikapi permasalahan yang dihadapi di indonesia (Angelina et al. 2023). Sehingga dengan bantuan media *wordwall* diharapkan mampu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam pendidikan pancasila yang akan berdampak pada hasil belajar pancasila peserta didik.

Ulasan di atas menjelaskan bagaimana permasalahan yang ada untuk diteliti lebih lanjut, sehingga peneliti tertarik untuk membahas “Penggunaan Media *WordWall* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 5 dalam Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di SD Labschool Unesa 1 Surabaya”

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan subjek penelitian kelas VC SD Labschool Unesa 1 Surabaya yang berjumlah 19 peserta didik, dengan rincian peserta didik laki-laki berjumlah 8, dan peserta didik perempuan berjumlah 11. Objek penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar pendidikan pancasila melalui penerapan *Wordwall*. Setiap siklus penelitian dilaksanakan dalam

empat tahap alur PTK (Fahmi et al. 2021).



Gambar Desain PTK Model Kemmis dan Taggart

Pengumpulan data dilakukan melalui data hasil tes yang terdiri dari post test dan pretets, data observasi dan data dokumentasi. Kemudian data yang telah diperoleh dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif. Ketuntasan belajar peserta didik dalam penelitian ini adalah dengan mencapai KKM >70. Berikut langkah mengolah data yang diperoleh selama penelitian

- 1) Menentukan skor berdasar proporsi

$$\frac{B}{St} \times 100 \text{ (skala nilai 100)}$$

Keterangan:

B = Jumlah skor jawaban benar)

St = Skor teoritis

- 2) Menghitung rata rata kelas:

$$Me = \bar{X} = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Keterangan :

\bar{X} = Total Rata Rata nilai

$\sum X$ = Jumlah Total Nilai Peserta

Didik

$\sum N$ = banyaknya Peserta Didik

- 3) Menghitung presentase ketuntasan belajar klasikal:

$$\% \text{ ketuntasan belajar} = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

- 4) Menentukan batas minimal nilai ketuntasan

Ketuntasan belajar secara klasikal dihitung dari peresentase peserta didik yang tuntas dalam pembelajaran. Hal ini bisa di lihat dari berapa banyak peserta didik yang mendapat nilai >70. Kriteria ketuntasan klasikal dalam penelitian ini adalah minimal 80%

Tabel 1 ketegori hasil belajar

Interval	Kategori
86-100	Sangat baika
71-85a	Baika
56-70a	Cukupa
41-55a	Kuranga
≤40a	aSangat Kuranga

- 5) Uji Gain (peningkatan)

Uji gain berguna untuk mengetahui besarnya peningkatanaayang terjadi dari

hasilaaapretest danaaaposttest.

Berikut adalah rumus uji gain:

$$g = \frac{\text{Nilai Posttest} - \text{Nilai Pretest}}{\text{Maksimum} - \text{Nilai Pretest}}$$

Kategori gain ternormalisasi (g) menurut sundayana (2020) jika $0,3 \leq g < 0,7$, maka terjadi peningkatan sedang, jika diatas nilai tersebut maka peningkatan tinggi.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Prasiklus

Pelaksanaan prasiklus dilakukan pada tanggal 6 Agustus 2024, dari hasil penelitian prasiklus sebelum penggunaan media word wall dalam pembelajaran diketahui jika hasil belajar peserta didik rendah, hanya ada 10 peserta didik yang tuntas, dengan rincian nilai sebagai berikut:

Tabel 2 Hasil belajar prasiklus

Rentang Nilai	Pre-Test	
	F	%
86-100	0	0
71-85	10	53
56-70	4	21
41-55	5	26
≤40	0	0

Total	19	100

Dari data pre-test diketahui hasil belajar peserta didik rendah dengan nilai peserta didik yang lulus $KKMa > 70$ hanya 10 peserta didik artinya ketuntasan klasikal hanya 53%

Hasil Siklus I

Siklus I dilaksanakan pada tanggal 13 Agustus 2024. Siklus satu dilaksanakan dengan pembelajaran pendidikan pancasila materi sikap dan perilaku baik sesuai nilai pancasila. Pelaksanaan siklus I merupakan langkah tindak lanjut dari kegiatan prasiklus pembelajaran yang telah dilakukan. Pada siklus I ini diterapkan media wordwall dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, dengan rincian hasil sebagai berikut:

Tabel 3 Hasil belajar siklus I

Rentan g Nilai	Pre-Test		Post-Test	
	F	%	F	%
86-100a	0	0	4	21,0 5
71-85a	8	42,1 1	10	52,6 3
56-70a	9	47,3 7	5	26,3 2

41-55a	2	10,5	0	0
		3	0	
≤40a	0	0	5	0
Totala	19	100	19	100

Dari tabel diatas, diketahui jika kegiatan post tes yang dilakukan diperoleh nilai peserta didik yang tuntas sebanyak 8 atau sekitar 42,11% dan meningkat menjadi 14 peserta didik dengan ketuntasan klasikal 73,68%. Berdasarkan refleksi pembelajaran, hasil penelitian siklus I belum mencapai ketuntasan penelitian yaitu minimal 80% peserta didik tuntas dalam pembelajaran.

Hasil Siklus II

Siklus II dilaksanakan pada tanggal 20 Agustus 2024. Dengan materi pembelajaran nilai gotong royong. Pelaksanaan siklus II dilakukan dengan berdasarkan hasil refleksi pembelajaran yang telah dilakukan pada siklus sebelumnya. Dengan penerapan media wordwall di siklus II diketahui frekuensi nilai peserta didik sebagai berikut:

Tabel 3 Hasil belajar siklus II

Rentan g Nilai	Pre-Test		Post-Test	
	F	%	F	%
86-100	0	0	7	36,8

				4
71-85	12	63,1	10	52,6
		6		3
56-70	7	36,8	2	10,5
		4		3
41-55	0	00	0	0,00
≤40	0	0	0	0
Total	19	100	19	100

Dari tabel diatas, diketahui jika kegiatan pretes yang dilakukan diperoleh nilai peserta didik yang tuntas sebanyak 12 atau sekitar 63,16% dan meningkat menjadi 17 peserta didik dengan ketuntasan klasikal 89,47%. Melihat ketuntasan belajar peserta didik yang telah mencapai lebih dari 80% , maka penelitian dicukupkan pada siklus II dengan hasil akhir ketuntasan peserta didik sebanyak 89%

Pembahasan

Media wordwall merupakan media pembelajaran berbasis digital, dengan penerapan menjadi game atau kuis. Media ini dapat melatih fokus peserta didik, meningkatkan aktifitas pembelajaran dan hubungan timbal balik antar peserta didik atau dengan guru. Melalui pembelajaran di siklus I dan Siklus II dengan menerapkan media Wordwall pada

pembelajaran Pendidikan pancasila diperoleh peningkatan hasil belajar yang cukup signifikan. Berikut adalah peningkatan hasil belajar peserta didik di siklus I dan II melalui penerapan wordwall:

Tabel 5 Hasil belajar siklus I dan II

Aspek	Siklus 1		Siklus 2	
	Pre testa	Post testa	Pre testa	Post testa
Total N	1300	1490	1350	1600
Rata rata	68,4	78,4	71,0	84,2
ketuntasan	42,1	73,6	63,1	89,4
klasikal	0%	8%	5%	7%

Dari data di atas diketahui jika melalui penerapan wordwall dalam pembelajaran pendidikan pancasila mampu meningkatkan hasil belajar di setiap siklus pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari aspek total nilai, rata rata dan ketuntasan klasikal yang mengalami peningkatan di setiap siklusnya. Secara sederhana peningkatan hasil belajar peserta didik dapat dilihat pada grafik berikut



Grafik 1 Peningkatan hasil belajar peserta didik

Dari grafik di atas diketahui jika terjadi peningkatan hasil belajar yang cukup signifikan yaitu pada siklus I rentan nilai rata-rata peserta didik adalah 78,4. Kemudian meningkat menjadi 84,2 di siklus II. Hal ini menandakan penggunaan media wordwall efektif dalam meningkatkan hasil belajar pendidikan pancasila. Untuk mengetahui besaran peningkatan yang terjadi, dapat dilihat tabel uji gain berikut.,

Tabel 5 Hasil uji Gain (Peningkatan) hasil belajar siklus I dan II

Aspek	uji gain	Kategori
siklus 1	0,31	Sedang
siklus 2	0,45	Sedang

Dari data di atas, diketahui jika setiap siklus pembelajaran terjadi peningkatan sedang dengan hasil uji

gain di siklus I sebesar 0,31 dan pada siklus I sebesar 0,45. Melalui uji gain ini diketahui jika penggunaan media pembelajaran wordwall mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini juga sesuai dengan penelitian yang pernah dilakukan oleh (Nur et al. 2024) dengan menerapkan media wordwall pada pembelajaran pendidikan pancasila di kelas IV A SDN Patihan Madiun, dimana peserta didik mengalami peningkatan belajar yang signifikan disetiap 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 hasil belajar siswa juga terlihat pada siklus II, di mana ketuntasan klasikal hasil belajar siswa meningkat menjadi 100%. Sehingga media wordwall efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Media wordwall menjadi media digital berbasis game yang efektif meningkatkan hasil pembelajaran (Fotkiani, Fitriyanto, and Mudrikah 2023). Penggunaan media digital dalam pembelajaran pancasila memang diakui efektif meningkatkan

hasil belajar peserta didik. Penerapan media inovatif ada pembelajaran pancasila mampu mengurangi beban belajar sehingga tidak ada kesulitan dalam pembelajaran (Indira et al. 2023). Dengan pembelajaran yang sesuai perkembangan zaman ini, melalui penerapan media digital, maka peserta didik akan mampu memahami materi lebih baik lagi dan capaian pembelajaran dapat terlaksana dengan sebaik mungkin.

E. Kesimpulan

Melalui penerapan media wordwall pada pembelajaran pendidikan pancasila di kelas V mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. siklus I rentan nilai rata-rata peserta didik sebesar 78,4 dengan ketuntasan belajar sebesar 73,68%. Rata rata nilai pada siklus II sebesar 84,2 dengan ketuntasan belajar 89,47%. Adapun hasil uji gain di kedua siklus menunjukkan peningkatan hasil belajar dengan kategori “sedang”. Sehingga penerapan media wordwall efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pancasila kelas V di SD Labschool Unesa 1 Surabaya.

DAFTAR PUSTAKA

- Angelina, Tia, Yunika Herliana, Susilo Tri Widodo, and Utami Kusuma Arum. 2023. "Efektivitas Media Paper Mode Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 7(6):3731–42.
- Fahmi, Dina Chamidah, Suryandi Hasyda, and Muhammadog. 2021. *Penelitian Tindakan Kelas Panduan Lengan Dan Praktis*. pertama. Adanu Abimata.
- Fotkiani, Vena, Fitriyanto, and Siti Mudrikah. 2023. "UPAYA PENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN WORDWALL MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA." *Seminar Nasional Pendidikan* 24–34.
- Indira, Anis, Dwi Saputri, Ervitaviyan Wahyu, Putri Pangestu, Susilo Tri Widodo, Indah Wahyuni, and Tri Wahyu Andayani. 2023. "Penerapan Media Inovatif Berbasis Problem Based Learning Sebagai Upaya Mengatasi Kesulitan Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 7(6):3548–58.
- Muhajir, Fitrianti, Nurwahidah, and Ermawati. 2024. "Pengaruh Media Pembelajaran Literasi Dengan Menggunakan Wordwall Terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas VI SDN 7 Pulau Karanrang." *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran* 6(2):1888–97.
- Nur, Ahmaddah, and Alfiatuz Zakiyah. 2023. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Pada Muatan Mata Pelajaran PPKn Tema 1 Subtema 1 Pada Materi Nilai-Nilai Pancasila Dalam Kehidupan Sehari-Hari Menggunakan Media Gambar Berbasis Powerpoint Pada Kelas V SDN 3 Socah." 5(1):97–111.
- Nur, Laila, Dena Rahmastuti, Heny Kusuma Widyaningrum, and Lilik Suryani. 2024. "Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV A SDN Patihan." (20):1541–49.
- Pratama, Vinia, Erna Yayuk, and Nur Arima. 2023. "PENGARUH MODEL PROBLEM BASED LEARNING PADA PENINGKATAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS IV SDN CANGGU 2 MELALUI MEDIA PETA KEBERAGAMAN BANGSAKU." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 08.
- Safrudin, Ramses Hutagaol, Detri Amelia Chandra, Hasrijal, and Aidil Fahmi Saragih. 2024. "Penerapan Media Word Wall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Di Kelas Va SD S Tiga Hati Kepenuhan Hulu." *Jurnal MediaTIK: Jurnal Media Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer* 7(2):74–77.
- Sari, Mawar, Dwi Nandita Elvira, Natasya Aprilia, Salsabil Felicia Dwi R, and Nadia Aurelita M. 2024. "MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL UNTUK PELAJARAN BAHASA INDONESIA." 18:205–18.
- Septyana, Elsa, Nika Dewi Indriati, Intan Indriati, and Lilik Ariyanto. 2023. "Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar

- Peserta Didik Kelas X Boga 1 SMK Di Semarang Pada Materi Program Linear.” *Jurnal Sains Dan Edukasi Sains* 6(2):85–94.
- Soedarnadi, Etyk Widjajanti, Dwi Sulisworo, Daerah Istimewa Yogyakarta, Universitas Ahmad Dahlan, and Daerah Istimewa Yogyakarta. 2022. “Pengembangan Media Pembelajaran Audiovisual Berbasis Masalah Berbantuan Google Classroom Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa.” *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru* 7(3):267–73. doi: <https://doi.org/10.51169/ideguru.v7i3.386>.
- Yestiani, Dea Kiki, and Nabila Zahwa. 2020. “Peran Guru Dalam Pembelajaran Pada Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan Dasar* 4:41–47. doi: [10.36088/fondatia.v4i1.515](https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.515).