

**PENERAPAN MEDIA GAME EDUKASI BERBASIS WORDWALL
(GAULL) TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN
PANCASILA PESERTA DIDIK KELAS IV SD**

Komang Yudi Ardika¹, Dayu Rika Perdana², Siti Nuraini³, Muhammad Nurwahidin⁴
^{1,2,3,4} Universitas Lampung
yudiardika2004@gmail.com

ABSTRACT

This study focused on the poor learning results of Pancasila pupils at SDN 5 Metro Timur. This study sought to ascertain how Wordwall-based Educational Games (GAULL) affected fourth-grade elementary school pupils' learning results in Pancasila education. This study employed a non-equivalent control group design and a quasi-experimental methodology. Purposive sampling was used to choose 51 fourth-grade pupils from classes IVA and IVB for the research sample. Tests and non-tests were employed in data collection methods. Normality and homogeneity tests were employed in the required data analysis test. Simple linear regression tests were used to analyze the data. Wordwall-based Educational Game Media (GAULL) had an impact on fourth-grade elementary school students' Pancasila education learning outcomes of 61.5% with a significance value of 0.000 di bawah 0.05, according to the regression test findings. This indicates that Ha was accepted and Ho was rejected.

Keywords: learning outcomes, pancasila education, wordwall

ABSTRAK

Penelitian ini berfokus pada hasil belajar yang buruk dari siswa Pancasila di SDN 5 Metro Timur. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana Permainan Edukasi Berbasis Wordwall (GAULL) mempengaruhi hasil belajar siswa kelas empat sekolah dasar pada pendidikan Pancasila. Penelitian ini memakai desain kelompok kontrol non-ekuivalen serta metodologi kuasi-eksperimental. Pengambilan sampel bertujuan dipakai untuk memilih 51 siswa kelas empat dari kelas IVA dan IVB untuk sampel penelitian. Tes dan non-tes dipakai untuk metode pengumpulan data. Uji normalitas dan homogenitas dipakai dalam uji analisis data yang diperlukan. Uji regresi linier sederhana dipakai untuk menganalisis data. Media Permainan Edukasi Berbasis Wordwall (GAULL) memiliki dampak pada hasil belajar pendidikan Pancasila siswa kelas empat sekolah dasar yakni 61,5% pada nilai *significance* 0,000 di bawah 0,05, mengacu temuan uji regresi. Ini memperlihatkan terkait Ha diterima dan Ho ditolak.

Kata Kunci: hasil belajar, Pendidikan Pancasila, *Wordwall*

A. Pendahuluan

Di Indonesia, pendidikan sangat penting untuk menghasilkan generasi yang menjunjung tinggi nilai-nilai Pancasila serta memiliki kemampuan akademis serta akhlak yang luhur. Pendidikan Pancasila dirancang untuk menanamkan serta menginternalisasi prinsip-prinsip dasar bangsa, ideologi nasional, serta pedoman hidup sebagai bangsa dan negara. Agar para siswa tidak hanya mengerti prinsip-prinsipnya tetapi juga mampu menerapkannya pada kehidupan tiap hari, mata pelajaran ini perlu diajarkan sejak usia dini.

Peraturan Menteri Pendidikan serta kebudayaan Nomor 20 Tahun 2016 tentang Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar serta menengah menyoroti kondisi itu dengan menyatakan bahwa pendidikan harus menumbuhkan sikap yang selaras dengan nilai-nilai Pancasila, termasuk sikap religius, nasionalis, mandiri, kooperatif, serta berintegritas. Kemampuan-kemampuan ini sangat penting agar siswa bisa memperlihatkan sikap serta perilaku yang selaras dengan cita-cita Pancasila pada kehidupan tiap hari. Oleh sebab itu, pendidikan Pancasila di sekolah dasar sangat

penting untuk mengembangkan sifat-sifat karakter religius, patriotik, mandiri, kooperatif, dan moral, yang semuanya membuat meningkat kualitas hasil belajar siswa.

Meskipun demikian, hasil belajar pendidikan Pancasila di sekolah dasar masih relatif rendah. Hanya sekitar 28,6% siswa yang mengerti Pancasila dengan baik di kelas, sementara 21,7% mendengarnya melalui media sosial, mengacu jajak pendapat tahun 2022 oleh Kompas Research and Development dan Pusat Studi Nasional Indonesia (PSKI). Mengacu Wulansari dkk. (2025), mayoritas siswa tidak memiliki pemahaman yang mendalam tentang nilai-nilai Pancasila, baik dari segi teks ataupun penerapannya. Temuan ini diperkuat oleh penelitian Muhyidin dkk. (2024), Anditya dkk. (2023), dan Dheni dkk. (2024) yang mengungkapkan hasil belajar Pendidikan Pancasila masih rendah dengan mean pencapaian belum memenuhi KKTP.

Sejumlah penelitian sebelumnya juga menyoroti beragam faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar tersebut. Muhyidin dkk. (2024) menyatakan bahwa peserta didik menghadapi kendala menganalisis konsep, menguasai materi, serta

mengerti penjelasan guru. Sementara itu, Anditya dkk. (2023) menemukan bahwa metode pengajaran yang lebih menekankan pada menghafal membuat siswa kehilangan minat dalam belajar. Dominasi metode ceramah membuat siswa menjadi kurang fokus dan minim berpartisipasi secara optimal pada pembelajaran. Sejalan dengan itu, Dheni dkk. (2024) menambahkan bahwa minimnya penggunaan media yang menarik dan kurangnya keterlibatan aktif peserta didik turut menjadi faktor yang menghambat pemahaman konsep Pendidikan Pancasila.

Hasil wawancara bersama pendidik kelas IV A dan IV B di SDN 5 Metro Timur juga memperlihatkan terkait pembelajaran masih *teacher-centered*, akibatnya keterlibatan siswa belum optimal, proses pembelajaran cenderung monoton, terbatas pada penyampaian materi, pemberian contoh, serta latihan soal tanpa variasi metode yang bisa membuat meningkat minat siswa dalam belajar. Satu di antara, penggunaan media pembelajaran masih sangat terbatas serta belum mengoptimalkan teknologi digital interaktif seperti Wordwall.

Kondisi tersebut mengakibatkan rendahnya kemampuan peserta didik untuk mengerti konsep serta mengimplementasikan nilai-nilai Pancasila pada kehidupan tiap hari. Motivasi belajar yang rendah semakin memperburuk keadaan, terlihat dari mayoritas peserta didik belum memenuhi nilai selaras pada Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Permasalahan ini juga tercermin dalam hasil belajar peserta didik di SDN 5 Metro Timur. Berlandaskan temuan pra-penelitian yang dilaksanakan pada September 2025 di SDN 5 Metro Timur, peneliti memperoleh temuan bahwa hasil ulangan harian peserta didik kelas IV pada muatan pendidikan pancasila semester ganjil masih rendah. Tabel hasil ulangan harian bisa disajikan yakni:

Tabel 1. Hasil Ulangan Harian kelas IV SDN 5 Metro Timur

Kelas	Ketercapaian			
	Tercapai $\geq(70)$		Tidak Tercapai $\leq(69)$	
	Jumlah	Persen tase (%)	Jumlah	Persen tase (%)
IV A	9	36	16	64
IV B	14	54	12	46

Sumber: Dokumen Pendidik Kelas IV SDN 5 Metro Timur Tahun Pelajaran 2025/2026

Hasil ulangan harian mata pelajaran Pendidikan Pancasila

memperlihatkan terkait mayoritas peserta didik kelas IV SDN 5 Metro Timur pada tahun pelajaran 2025/2026 belum memenuhi KKTP yang ditetapkan, yakni 70. Pada kelas IV A, hanya 36% yang berhasil menggapai KKTP, sementara 64% lainnya belum memenuhi kriteria tersebut. Rendahnya pencapaian hasil belajar disebabkan oleh berbagai faktor, seperti ketidakhadiran siswa selama proses pembelajaran, minimnya minat belajar, serta kesulitan siswa mengaplikasikan pemahaman yang sudah diperoleh selama pembelajaran ketika menghadapi evaluasi.

Sementara itu, pada kelas IV B ada 54% peserta didik yang sudah menggapai KKTP dan 46% lainnya belum memenuhi kriteria. Kondisi ini dipengaruhi oleh suasana kelas yang cenderung kurang kondusif akibatnya, peserta didik kurang mampu memusatkan perhatian pada materi yang disampaikan. Tingkat pemahaman peserta didik masih relatif rendah sebab proses pembelajaran cenderung didominasi oleh metode ceramah. Kondisi ini berpengaruh pada rendahnya motivasi peserta didik, baik untuk memperhatikan penjelasan pendidik

ataupun untuk mempelajari kembali materi sesudah pembelajaran berakhir.

Capaian ulangan harian yang rendah mengindikasikan bahwa proses pembelajaran belum berjalan secara optimal. Kondisi ini semakin diperparah oleh penggunaan media pembelajaran yang masih dipakai terbatas pada pendekatan konvensional, seperti metode ceramah serta pemberian tugas tertulis. Untuk mencegah proses pembelajaran menjadi membosankan dan gagal mendorong partisipasi aktif siswa, para pendidik belum memanfaatkan sumber belajar interaktif yang bisa menarik minat siswa serta membuat meningkat keterlibatan mereka. Keadaan ini menyebabkan kesimpulan bahwa siswa kelas empat di SDN 5 Metro Timur terus menggapai hasil belajar yang relatif rendah dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Nilai tes harian yang rendah memperlihatkan adanya masalah dalam proses pembelajaran yang perlu segera diperbaiki. Penataan pembelajaran dengan media yang relevan untuk membuat meningkat hasil belajar siswa merupakan salah satu solusi potensial. Beberapa

penelitian sudah memperlihatkan terkait, khususnya pada pendidikan Pancasila, penggunaan media pembelajaran yang efektif secara *significant* membuat meningkat hasil belajar.

Media pembelajaran yang dipakai juga perlu disesuaikan pada perkembangan teknologi serta kebiasaan belajar. Seiring dengan kemudahan akses terhadap perangkat digital dan internet, peserta didik cenderung lebih tertarik belajar melalui aplikasi pendidikan serta konten digital yang bersifat interaktif dibandingkan memakai buku cetak. Situasi ini membuka peluang bagi para guru untuk berinovasi untuk merancang pengalaman belajar yang selaras pada karakteristik siswa di era digital.

Salah satu media digital yang akrab dengan kehidupan peserta didik serta berpotensi dimanfaatkan pada pembelajaran ialah game. Mengacu Afidah dan Subekti (2024), *game* memiliki sejumlah manfaat seperti merangsang kinerja otak, membuat meningkat fokus, serta melatih kemampuan memecahkan masalah. Game edukasi bisa dikembangkan melalui berbagai platform digital yang membantu pendidik untuk merancang

media pembelajaran berbasis permainan. Salah satu platform yang sering dipakai ialah Wordwall.

Wordwall bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran sekaligus alat evaluasi yang menarik, sebab menyediakan sejumlah template permainan yang mudah diakses dan dibagikan lewat platform digital. Satu di antara, *Wordwall* menonjolkan keterlibatan aktif siswa melalui aktivitas permainan yang kompetitif serta kolaboratif, maka proses belajar menjadi lebih asyik serta tidak monoton.

Beberapa penelitian terdahulu sudah dilaksanakan tentang penggunaan media *Wordwall* pada pembelajaran, diantaranya Rahma dkk (2024) dan Desmita dkk (2025) untuk membuat meningkat hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Pada penelitian oleh Hermalia dkk (2024) terkait pengembangan Media Interaktif *Game Wordwall* pada mata pelajaran PPKn untuk Membuat meningkat Nilai Etika Siswa. Penelitian Tsaniya dkk (2023) untuk membuat meningkat keaktifan belajar peserta didik mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Pada penelitian Khasanah dan Prayito (2024), terkait hasil belajar siswa pada

materi Keberagaman Budaya. Penelitian ini berbeda dari penelitian sebelumnya sebab memakai pendekatan eksperimental untuk secara spesifik menyelidiki bagaimana penggunaan GAULL memengaruhi hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas empat SDN 5 Metro Timur pada ranah kognitif C4 hingga C5. Sebaliknya, penelitian sebelumnya biasanya hanya berfokus pada kenaikan aktivitas, etika, atau hasil belajar secara umum.

Berlandaskan uraian latar belakang terkait, peneliti hendak melaksanakan penelitian pada judul “Penerapan Media Game Edukasi Berbasis Wordwall (GAULL) terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Peserta Didik Kelas IV SD.”

B. Metode Penelitian

Penelitian ini memakai desain kelompok kontrol non-ekuivalen dan teknik kuantitatif memakai desain kuasi-eksperimental. Penelitian yang melibatkan 51 siswa kelas empat ini dilaksanakan di SDN 5 Metro Timur selama semester ganjil tahun ajaran 2025–2026. Pengambilan sampel bertujuan, yakni metode pengambilan sampel non-probabilitas, dipakai dalam prosedur pengambilan sampel.

Permainan edukatif berbasis GAULL dipakai untuk mengajarkan Pendidikan Pancasila kepada 25 siswa di Kelas IV A, yang dipilih sebagai kelas eksperimen. Sementara itu, Kelas IV B, yang memiliki 26 siswa, dipilih sebagai kelompok kontrol serta menerima pengajaran tradisional tanpa permainan edukatif Wordwall.

Tes prestasi belajar dipakai sebagai alat penelitian untuk mengukur kemampuan kognitif siswa Pendidikan Pancasila. Pertanyaan deskriptif yang mengacu pada indikator hasil belajar dalam domain kognitif C4 (menganalisis) dan C5 (mengevaluasi) dipakai dalam desain tes.

Uji Validitas

Mengacu Sugiyono (2023), jika suatu instrumen bisa mengukur variabel yang diteliti secara benar serta selaras pada tujuan pengukuran, maka instrumen tersebut dibidang valid.

Tabel 2. Hasil Uji Validitas

Nomor Soal	Validitas	Jumlah Soal
2,3,5,7,8,9,10,12,13,14,16,17,18,19,21,22,23,24,25	Valid	19
1, 4,6,11,15,20	Tidak Valid	6

Sumber: Olah data peneliti (2025)

Tabel 2 memperlihatkan terkait yakni 19 butir soal dinyatakan valid, sementara 6 butir soal lainnya dinyatakan tidak valid. Maka sebabnya, 19 butir soal tersebut bisa dipakai pada penelitian. Soal dibidang tidak valid sebab r_{hitung} di bawah r_{tabel} dengan r_{tabel} yakni 0,367.

Uji Reliabilitas

Mengacu Sugiyono (2023), Instrumen dibidang reliabel jika hasil pengukuran yang diulang terhadap subjek yang sama menghasilkan konsistensi. Uji reliabilitas pada penelitian ini menerapkan rumus Alpha Cronbach mengacu Arikunto (2018).

Tabel 3. Hasil uji reliabilitas

r_{tabel}	Alpha Cronbach (r_{11})	Kategori
0,367	0,806	Sangat tinggi

Sumber : Olah Data Peneliti (2025)

Berlandaskan hasil analisis, diperoleh koefisien reliabilitas r_{11} yakni 0,806, yang lebih besar dibandingkan r_{tabel} (0,367). Maka sebabnya, bisa ditegaskan yakni r_{11} melampaui r_{tabel} , sehingga instrumen

tes yang dipakai memiliki tingkat reliabilitas sangat tinggi.

Uji Daya Pembeda Soal

Mengacu Arikunto (2018), Daya pembeda menggambarkan kemampuan item soal untuk memisahkan siswa dengan kemampuan tinggi dari yang rendah.

Tabel 4. Hasil analisis daya pembeda soal

Butir Soal	Klasifikasi	Jumlah
15	Lemah	1
2,3,7,8,9,16,18,21,23,25	Cukup	10
5,12,13,17,19,24	Baik	6
10,22	Baik Sekali	2

Sumber: Olah data peneliti (2025)

Berlandaskan analisis pada Tabel 4, ada 1 butir soal dengan kategori lemah, 10 butir soal kategori cukup, 6 butir soal kategori baik, serta 2 butir soal kategori sangat baik.

Uji Tingkat Kesukaran

Butir soal yang berkualitas baik ialah soal dengan tingkat kesulitan yang proporsional, yakni tidak terlalu mudah ataupun terlalu sulit. Pada penelitian ini, peneliti menerapkan rumus perhitungan tingkat kesulitan soal mengacu Arikunto (2018).

Tabel 5. Hasil analisis tingkat kesukaran soal

Butir Soal	Tingkat Kesukaran	Jumlah
5,12,13,15,17,18,19,21,22,23,24	Sedang	11
2,3,7,8,9,10,16,25	Mudah	8

Sumber: Olah data peneliti (2025)

Berlandaskan Tabel 5, diketahui ada 8 butir soal dalam kategori mudah dan 11 butir soal pada kategori sedang.

C. Hasil Penelitian serta pembahasan

1. Hasil Penelitian

Hasil belajar kelas eksperimen serta kelas kontrol

Berlandaskan hasil penelitian yang dilaksanakan, nilai mean posttest Pendidikan Pancasila kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol.

Tabel 6. Hasil belajar kelas eksperimen serta kelas kontrol

Kelas	Hasil belajar Pendidikan Pancasila	
	Pretest	Posttest
Kelas IVA	57,88	87,64
Kelas IVB	63,38	81,96

Sumber: Hasil Penelitian (2025)

Merujuk pada data yang disajikan dalam tabel, mean nilai kelas eksperimen menggapai 87,64 yang lebih tinggi daripada kelas kontrol yakni 81,96. Satu di antara, kenaikan

skor dari pretest ke posttest pada kelas eksperimen juga lebih *significant* dibandingkan kelas kontrol.

Observasi Aktivitas

Keterlaksanaan Penggunaan Media *Wordwall*

Kegiatan observasi ini dilaksanakan selama dua pertemuan untuk melihat pengaruh media GAULL terhadap hasil belajar peserta didik. Berikut disajikan hasil rekapitulasi aktivitas peserta didik.

Tabel 7. Rekapitulasi aktivitas peserta didik

nilai		kategori	Pertemuan			
			1		2	
			f	%	f	%
81	100	sangat aktif	0	0	7	28
61	80	aktif	7	28	16	64
41	60	cukup	17	68	2	8
21	40	kurang	1	4	0	0
1	20	sangat kurang	0	0	0	0
jumlah			25	100	25	100
mean			65			
keterangan			Aktif			

Sumber: Olah data peneliti (2025)

Aktivitas peserta didik di pertemuan pertama didominasi oleh kategori cukup, yakni 17 peserta didik (68%). Selanjutnya, kategori aktif diikuti oleh 7 peserta didik (28%), sementara kategori kurang hanya ada 1 peserta didik (4%).

Pertemuan kedua merasakan kenaikan pada aktivitas peserta didik yang *significant*. Kategori aktif menjadi

yang paling dominan dengan 16 peserta didik (64%), diikuti kategori sangat aktif yakni 7 peserta didik (28%). Sementara itu, kategori cukup merasakan penurunan menjadi 2 peserta didik (8%).

Tabel 8. Hasil observasi keterlaksanaan media *Wordwall* per-indikator

Indikator <i>Wordwall</i>	Pertemuan		mean	keterangan
	1	2		
Keterlibatan	56	77	67	Aktif
Relevansi	56	78	67	Aktif
Pilihan Konten	54	69	62	Aktif
Fleksibilitas	53	73	63	Aktif
Pemantauan Proses Belajar	54	70	62	Aktif
Penilaian Hasil Belajar	57	77	67	Aktif
Refleksi Pembelajaran	57	75	66	Aktif

Sumber: Olah data peneliti (2025)

Indikator pada nilai mean tertinggi meliputi keterlibatan, relevansi, serta penilaian hasil belajar, masing-masing yakni 67 dan termasuk dalam kategori aktif. Sementara indikator pada nilai mean paling rendah yakni pilihan konten serta pemantauan proses belajar, yang masing-masing Mendapatkan nilai mean yakni 62 tetap ada pada kategori aktif.

Klasifikasi Nilai N-Gain *Pretest* dan *Posttest*

Uji N-Gain bertujuan mengukur kenaikan kemampuan peserta didik

sesudah diberikan perlakuan disandingkan pada kondisi awal sebelum perlakuan.

Tabel 9. Hasil uji N-Gain

Hasil	Kelas eksperimen	Kelas kontrol
Mean pretes	57,88	63,38
Mean <i>Posttest</i>	87,64	81,96
Nilai N-gain	0,72	0,50

Sumber: Olah data peneliti (2025)

Hasil perhitungan N-Gain, tampak yakni hasil belajar peserta didik merasakan kenaikan pada kelas eksperimen yang menerapkan media game edukasi *Wordwall* (GAULL) dibandingkan kelas kontrol berbasis video Pembelajaran.

Hasil Uji Hipotesis Penelitian

Pengujian hipotesis dilaksanakan memakai analisis regresi linear sederhana dengan bantuan SPSS 30. Kriteria pengujian memperlihatkan terkait jika nilai *significance* (sig) di bawah 0,05, maka H_0 diterima, yang mempunyai arti ada pengaruh yang *significant*.

Gambar 1. Hasil perhitungan uji regresi linear sederhana

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	794.806	1	794.806	36.785	.000 ^b
	Residual	496.954	23	21.607		
	Total	1291.760	24			

a. Dependent Variable: hasil belajar
b. Predictors: (Constant), *Wordwall*

Sumber: Olah data peneliti (2025)

Gambar tersebut menghasilkan nilai *significance* 0,000,

artinya H_a diterima sebab 0,000 di bawah 0,05. Maka sebabnya, bisa dibayangkan bahwa hasil belajar Pendidikan Pancasila (Y) dipengaruhi oleh media Permainan Edukasi Berbasis Wordwall (X). Selanjutnya, untuk menilai bagaimana hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa (variabel Y) dipengaruhi oleh media Permainan Edukasi Berbasis Wordwall (variabel X).

Gambar 2. Hasil R Square

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.784 ^a	.615	.599	4.648
a. Predictors: (Constant), <i>Wordwall</i>				

Sumber: Olah data peneliti (2025)

Berdasarkan gambar, nilai R Kuadrat memperlihatkan terkait media Permainan Edukasi berbasis Wordwall (X) berkontribusi yakni 61,5% terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila (Y), dengan faktor-faktor lain di luar penelitian mempengaruhi sisanya yakni 38,5%. Selain itu, nilai koefisien regresi pada tabel Koefisien memperlihatkan arah hubungan antara variabel X dan Y.

Gambar 3. Hasil Coefficients

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	46.259	6.886		6.718	.000
	<i>Wordwall</i>	.639	.105	.784	6.065	.000

a. Dependent Variable: hasil belajar

Sumber: Olah data peneliti (2025)

Nilai koefisien regresi media media *Game* Edukasi Berbasis *Wordwall* (b) yakni yakni 0,639. Kondisi itu memperlihatkan terkait hasil belajar (Y) akan meningkat yakni 0,639 jika media permainan edukatif berbasis Wordwall (X) tumbuh yakni 1% pada variabel X. Koefisien regresi positif memperlihatkan terkait variabel X memiliki dampak positif pada variabel Y. H_a diterima berdasarkan hasil uji regresi linier sederhana, yang memperlihatkan terkait hasil belajar siswa Pendidikan Pancasila dipengaruhi oleh media permainan edukatif berbasis Wordwall.

2. Pembahasan

Rendahnya hasil belajar siswa Pendidikan Pancasila di SDN 5 Metro Timur merupakan isu utama pada penelitian ini. Pertanyaan pretest dan posttest dipakai pada penelitian ini untuk menguji hasil belajar Pendidikan Pancasila. Selaras penelitian Rahma dkk (2024) dan Desmita dkk (2025), penelitian tersebut sama-sama menilai hasil belajar pendidikan pancasila dengan membandingkan skor *Pretest* dan *Posttest*. Adapun penelitian Khasanah dan Prayito, (2024) penilaian dilaksanakan pada

setiap akhir siklus. Sementara, penelitian yang dilaksanakan Hermalia dkk (2024) memanfaatkan instrumen non-tes berupa angket validasi serta respons.

Pada penelitian ini, kelompok kontrol serta kelompok eksperimen berpartisipasi. Pada kelas kontrol dipakai film pembelajaran, sementara pada kelas eksperimen dipakai media Permainan Edukasi Berbasis Wordwall (GAULL). Salah satu faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar ialah media Permainan Edukasi Berbasis Wordwall (GAULL). Mengacu Qur'ani (2023), pengaruh internal dan eksternal mempengaruhi hasil belajar. Penelitian yang dilaksanakan ini menitikberatkan pada faktor eksternal, khususnya penggunaan media pembelajaran *Wordwall*. Sejalan dengan Putri (2024), lingkungan sekolah dan sumber belajar termasuk dalam faktor eksternal. Penelitian Arini dkk (2024), juga menyatakan bahwa lingkungan sekolah serta pemanfaatan sumber belajar berupa aplikasi *Wordwall* berperan untuk membuat meningkat penguasaan serta hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila peserta didik.

Media Wordwall dipakai untuk mengatasi masalah rendahnya hasil belajar pada pendidikan Pancasila di SDN 5 Metro Timur. Pendekatan ini terbukti bisa meningkatkan hasil belajar siswa, yang dibuktikan pada nilai mean yang lebih tinggi sesudah penerapannya.

Temuan ini selaras pada hasil penelitian Rahma dkk (2024), hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila meningkat dengan media wordwall. Pada penelitian Rahma, jumlah total siswa yang menyelesaikan kursus meningkat dari 12 pada siklus I menjadi 18 pada siklus II. Sementara itu, 24 dari 25 siswa pada penelitian ini menyelesaikan posttest.

Mengacu Desmita dkk (2025), penggunaan media Wordwall pada bagian Hak serta kewajiban dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila memperlihatkan kemampuannya untuk meningkatkan hasil belajar. Penggunaan media Wordwall sangat meningkatkan hasil belajar pada pendidikan Pancasila, mengacu penelitian Khasanah dan Prayito (2024). Kesimpulan ini diperkuat oleh penelitian Tsaniya dkk (2023), yang memperlihatkan terkait media interaktif bisa meningkatkan

keterlibatan dan aktivitas siswa selama kelas.

Hasil ini selaras pada temuan hasil observasi yang dianalisis berlandaskan indikator penggunaan *Wordwall*. Keterlaksanaan *Wordwall* di kelas eksperimen berjalan dengan baik serta memperlihatkan kenaikan pada setiap pertemuan. Indikator dengan capaian tertinggi ialah relevansi, keterlibatan, serta penilaian hasil belajar. Kondisi itu menandakan bahwa *Wordwall* mampu menyajikan materi sesuai tujuan pembelajaran, mendorong keaktifan peserta didik, serta mendukung proses evaluasi secara efektif. Hasil tersebut senada dengan penelitian Rahma dkk (2024) peserta didik memperlihatkan menjadi percaya diri untuk mengungkapkan pendapat serta merasakan kenaikan nilai sesudah penggunaan *Wordwall*. Hasil ini diperkuat oleh penelitian Tsaniya dkk (2023) yang melaporkan adanya kenaikan antusiasme, keaktifan untuk menjawab pertanyaan, serta pemahaman materi lebih baik daripada penggunaan media video pembelajaran. Pada media video banyak peserta didik yang kurang fokus serta kurang antusias sehingga respons terhadap pertanyaan dan partisipasi dalam

diskusi cenderung rendah. Ini memperlihatkan bagaimana penggunaan *Wordwall* bisa meningkatkan pemahaman dan hasil belajar, mendorong partisipasi aktif siswa, serta menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik.

Indikator dengan capaian mean terendah pada penggunaan *Wordwall* ialah pilihan konten serta pemantauan proses pembelajaran, meskipun keduanya tetap ada dalam kategori aktif. Pada indikator pilihan konten, aktivitas peserta didik terlihat ketika mereka memilih jenis permainan *Wordwall* yang disukai guna membantu mengerti konsep secara lebih menyenangkan. Namun, tidak semua peserta didik secara mandiri mengeksplorasi variasi permainan yang tersedia, sehingga keterlibatan dalam aspek ini belum optimal. Hasan dkk (2024), menyatakan bahwa *Wordwall* mampu menumbuhkan minat serta keterlibatan peserta didik lewat aktivitas permainan interaktif, namun efektivitasnya sangat bergantung pada bagaimana konten permainan dikaitkan dengan materi pembelajaran. Ketika konten tidak dipilih secara variatif atau tidak disesuaikan pada kebutuhan peserta didik, keterlibatan pada aspek

pemilihan konten serta pemantauan proses belajar condong lebih rendah.

Pada indikator pemantauan proses pembelajaran, aktivitas peserta didik ditunjukkan melalui perhatian terhadap arahan dan umpan balik dari pendidik saat bermain serta menjawab soal di *Wordwall*. Capaian yang relatif lebih rendah pada indikator ini menandakan yakni sebagian peserta didik masih membutuhkan bimbingan untuk membuat meningkat fokus untuk memperhatikan umpan balik serta memanfaatkan koreksi yang diberikan sebagai bagian dari proses belajar.

Berlandaskan pembahasan sebelumnya, penggunaan media *Wordwall* pada kelas eksperimen menghasilkan hasil belajar yang lebih unggul dibandingkan kelas kontrol yang memakai materi pembelajaran video. Kenaikan skor yang lebih tinggi pada kelas eksperimen dari pretest ke posttest dan nilai *N-Gain* yang lebih besar memperlihatkan kondisi itu. Temuan ini memperlihatkan terkait permainan edukatif berbasis GAULL meningkatkan hasil belajar siswa kelas 4 sekolah dasar di Pendidikan Pancasila.

E. Kesimpulan

Berlandaskan temuan penelitian, penerapan media Permainan Edukasi Berbasis *Wordwall* (GAULL) berpengaruh terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas empat SDN 5 Metro Timur pada tahun ajaran 2025–2026. Nilai mean hasil belajar siswa meningkat baik sebelum ataupun sesudah menerima perlakuan, sebagaimana ditunjukkan oleh hasil pretest dan posttest. Hipotesis alternatif (H_a) diterima sesudah analisis data memakai uji regresi linier dasar memperlihatkan nilai *significance* 0,000 di bawah 0,05. Hasil belajar Pendidikan Pancasila dipengaruhi oleh permainan edukasi berbasis *wordwall* yakni 61,5%..

DAFTAR PUSTAKA

- Afidah, N., dan Subekti, F. E. (2024). Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Digital terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Basicedu*, 8(3), 1944–1952. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7564>
- Anditya, J. S., Khasanah, U., & Wahyuningsih, S. (2023). Kenaikan hasil belajar Pendidikan Pancasila dengan memakai model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) pada peserta didik kelas IV Amanah SD Muhammadiyah Kleco 2 tahun ajaran 2022/2023. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 11(2).

- <https://doi.org/10.20961/jkc.v11i2.76532>
- Arikunto, S. (2018). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arini, A. D., Setyaningtiyas, A. N., Ningtyas, A., Nappa, A. S., Kokomaking, A. J., Iftitah, A. N., & Sukriono, D. (2024). Upaya membuat meningkat hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila melalui aplikasi Wordwall pada kelas VII A SMPN 8 Malang. *Jurnal Integrasi dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 4(6).<https://doi.org/10.17977/um063.v4.i6.2024.10>
- Desmita, H., Dwiyono, Y., Sukriadi, dan Wahyuningsih, T. (2025). Pengaruh penggunaan media pembelajaran Wordwall terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV SDN 004 Samarinda Ulu tahun ajaran 2024/2025. *Jurnal Pendidikan*, 10(3).
<https://doi.org/10.23969/jp.v10i3.30021>
- Dheni, D. R., Nawawi, E., dan Saputra, D. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Interaktif Wordwall Untuk Membuat meningkat Hasil Belajar Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas V Sd Negeri 241 Palembang. *Jurnal Pendidikan Serta pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(1), 49–59.
<https://doi.org/10.61722/jssr.v2i6.2956>
- Hasan, H., Imama, N., Latif, F., Rozaqi, A. L. L., Hamid, M. R. A., & Surur, M. (2024). Harnessing technology in education: The effectiveness of Wordwall games in enhancing students' engagement. *JRREI (Journal of Research and Review in Education and Innovation)*, 2(2), 70–77.
<https://doi.org/10.47668/jrrei.v2i2.1637>
- Hermalia, I. A., Wardana, L. A., & Jannah, F. (2024). Pengembangan media interaktif game Wordwall mata pelajaran PPKn untuk membuat meningkat nilai etika siswa kelas VI SDN Mayangan 4 Kota Probolinggo. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 6(3), 320–328.
<https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikdasar.v6i3.1857>
- Khasanah, T., & Prayito, M. (2024). Pengaruh media pembelajaran Wordwall terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar pada materi keberagaman budaya. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(2), 183–192.
<https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/2812/2285>
- Muhyidin, M., Ismaya, E. A., dan Rondli, W. S. (2024). Kenaikan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD 2 Kedungsari Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila. *Jurnal Pendidikan Serta pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(3), 1145–1153.
<https://doi.org/10.53299/jppi.v4i3.679>
- Putri, M. F. J. L., Putriani, F., Santika, H., Nadhif, K., Mudhoffar, dan Putri, N. G. A. (2024). Peranan Pendidikan Pancasila untuk membentuk Karakter Peserta Didik di Sekolah. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(9), 9956–9965.
<https://doi.org/10.54371/jiip.v7i9.5839>

Qur'ani, B. 2023. *Belajar serta pembelajaran*. Tahta Media Group, Jawa Tengah.

Rahma, L., Widyaningrum, H. K., dan Suryani, L. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Membuat 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>

Sugiyono. 2023. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan RdanD*. Alfabeta, Bandung.

Tsaniya, K. S., Nafis, O. Z., Rosaifa, F. E., Widodo, S. T., & Wahyuni, N. I. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran Wordwall untuk membuat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SDN Tlogosari Wetan 01 Semarang. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(5). <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i5.2072>

Wulansari, F., Nurdin, E. S., dan Ruyadi, Y. (2025). Penguatan Karakter Pancasila melalui Keteladanan Guru Pendidikan Kewarganegaraan. *Pancasila: Jurnal Keindonesiaan*, 5(1), 35–53. <https://doi.org/10.52738/pjk.v5i1.736>