

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA WEB WORDWALL DALAM
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA
SISWA KELAS V SDN 31 KALUPPANG**

Ulfa Angraeni¹, Irman Syarif², Fuad Danindra³

^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Enrekang

ulfaangraeni47@gmail.com, irmanstkip@gmail.com, fuadgarege@gmail.com

ABSTRACT

This study is motivated by the low student learning outcomes in Pancasila Education, particularly on the topic of Indonesian Cultural Diversity, thus requiring the use of innovative learning media. This study aims to determine the effectiveness of using Wordwall web-based media in improving student learning outcomes and to measure the extent of the improvement among fifth-grade students at SDN 31 Kaluppang. This study employed a quantitative approach with a pre-experimental method using a one-group pretest-posttest design, involving 18 students as the research subjects. The data analysis techniques included descriptive analysis, paired sample t-test, and N-Gain test. The results showed an improvement in student learning outcomes, indicated by an increase in the average score from 65.47 in the pretest to 89.12 in the posttest. The N-Gain score was 0.696, which falls into the moderate category, indicating a fairly effective improvement. In addition, the paired sample t-test showed a significance value of $0.000 < 0.05$, indicating a significant difference between the pretest and posttest results. Therefore, the use of Wordwall web-based learning media is effective in improving student learning outcomes in Pancasila Education for fifth-grade students at SDN 31 Kaluppang.

Keywords: Wordwall media, cultural diversity, Pancasila Education.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Keberagaman Budaya Indonesia sehingga diperlukan penggunaan media pembelajaran yang inovatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media web Wordwall dalam meningkatkan hasil belajar siswa serta besarnya peningkatan hasil belajar pada siswa kelas V SDN 31 Kaluppang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis pre-eksperimen melalui desain one group pretest-posttest dengan subjek sebanyak 18 siswa. Teknik analisis data meliputi analisis deskriptif, uji paired sample t-test, dan uji N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa, ditandai dengan kenaikan rata-rata nilai dari 65,47 pada pretest menjadi 89,12 pada posttest. Nilai N-Gain sebesar 0,696 berada pada kategori sedang, yang menunjukkan peningkatan cukup efektif. Selain itu, hasil uji paired sample t-test menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara pretest dan posttest. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran berbasis *web wordwall* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SDN 31 Kaluppang.

Kata Kunci: Media Wordwall, Keberagaman Budaya, Pendidikan Pancasila

A. Pendahuluan

Keberhasilan proses pembelajaran dipengaruhi oleh berbagai komponen, salah satunya adalah media pembelajaran. Media pembelajaran berperan sebagai sarana untuk membantu guru dalam menyampaikan materi sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa serta mampu meningkatkan kualitas interaksi dalam pembelajaran (Rahayuningsih et al., 2022). Oleh karena itu, penggunaan media yang tepat menjadi faktor penting dalam menciptakan pembelajaran yang efektif, inovatif, dan bermakna (Supriyono:2018).

Sejalan dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, guru dituntut untuk mampu menciptakan suasana pembelajaran yang kreatif, dinamis, dan dialogis. Hal ini menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran (Muslim, 2020).

Namun, pada kenyataannya, pembelajaran di sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, masih cenderung berpusat pada guru dengan penggunaan media yang terbatas pada buku teks dan papan

tulis. Kondisi tersebut menyebabkan siswa kurang aktif dan pembelajaran menjadi monoton, sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar.

Hasil observasi yang telah dilakukan di SDN 31 Kalupang menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila masih belum optimal. Dari 18 siswa, sebanyak 28% belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), 39% belum konsisten mencapai KKTP, dan hanya 33% yang telah mencapai KKTP. Selain itu, penyampaian materi keberagaman budaya di Indonesia masih kurang kontekstual karena media yang digunakan belum mampu menampilkan visualisasi budaya secara nyata, seperti tarian daerah, pakaian adat, dan rumah tradisional. Hal ini menyebabkan siswa kesulitan dalam memahami materi secara mendalam.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Salah satu media yang dapat digunakan adalah *web wordwall*. Pemanfaatan media berbasis *web wordwall* selaras

dengan perkembangan sistem *e-learning* yang memanfaatkan teknologi digital dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan interaksi dan keterlibatan siswa (Syarif et al., 2021). *Wordwall* yaitu media pembelajaran berbasis web yang menyediakan berbagai permainan edukatif interaktif *quiz*, *match up*, *find the match* dan lain-lain (Arni, 2021). Media ini memungkinkan siswa untuk belajar secara aktif melalui pengalaman langsung, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Nuraeni et al., 2023). Media *web wordwall* dapat menjadi solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan berbagai konsep permainan interaktif yang berada dalam website (Fidya & Oktaviana, 2021).

Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *web wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Fauziyah et al., 2023), serta menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan (Agustina et al., 2025). Namun demikian, penelitian terkait penggunaan *web wordwall* dalam

pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi Keberagaman budaya di Indonesia masih relatif terbatas. Selain itu, sebagian besar penelitian lebih menekankan pada aspek motivasi atau mata pelajaran lain, sehingga kajian mengenai efektivitas *web wordwall* dalam konteks pembelajaran berbasis karakter masih perlu dikembangkan.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini memiliki kebaruan pada penggunaan media *web wordwall* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi Keberagaman budaya di Indonesia. Penelitian ini tidak hanya berfokus pada peningkatan hasil belajar, tetapi juga pada upaya menghadirkan pembelajaran yang lebih kontekstual dan interaktif sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan media *web wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar siswa serta mengetahui besarnya peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SDN 31 Kaluppang. Penelitian ini diharapkan dapat

memberikan kontribusi bagi pengembangan media pembelajaran yang inovatif serta menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian pre-eksperimen melalui desain *One Group Pretest-Posttest Design*, yaitu desain penelitian yang hanya menggunakan satu kelas sebagai subjek penelitian tanpa melibatkan kelompok kontrol, sehingga pengukuran dilakukan dengan membandingkan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan.

Populasi penelitian ini melibatkan seluruh siswa kelas V SDN 31 Kalupang yang berjumlah 18 orang. Sampel ditentukan menggunakan teknik *sampling jenuh*, sehingga seluruh populasi dijadikan sampel. Hal ini dilakukan karena jumlah populasi ≤ 30 yang termasuk dalam kategori yang relatif kecil, sehingga seluruh subjek yang ada dianggap mampu mewakili karakteristik populasi secara menyeluruh tanpa perlu melakukan pemilihan sebagian.

Penelitian ini dilaksanakan melalui tiga tahapan, yaitu pemberian

pretest untuk mengukur kemampuan awal siswa, pemberian perlakuan menggunakan media web wordwall, dan pemberian posttest untuk mengetahui peningkatan hasil belajar setelah diberikan perlakuan. Instrumen penelitian berupa soal tes objektif pilihan ganda sebanyak 22 butir soal yang telah melalui uji validitas ahli dan validitas empiris. Pada pelaksanaan penelitian, dari 18 siswa yang mengerjakan pretest serta posttest ada 17 siswa.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan media pembelajaran berbasis web Wordwall. Berdasarkan analisis statistik deskriptif, nilai rata-rata pretest sebesar 65,47 (SD = 4,797) meningkat menjadi 89,12 (SD = 8,054) pada posttest. Nilai minimum juga mengalami peningkatan dari 54 menjadi 77, sedangkan nilai maksimum meningkat dari 73 menjadi 100. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan siswa setelah diberikan perlakuan. Data lengkap disajikan pada Tabel 1 berikut:

Tabel 1.
Deskriptif Statistik Hasil Pretest dan Posttest

Tes	N	Min	Max	Mean	Median	Std. Deviasi
Pretest	17	54	73	65,47	68	4,797
Posttest	17	77	100	89,12	90	8,054

Hasil uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk terhadap data selisih skor *pretest* dan *posttest* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,491 ($> 0,05$), sehingga data berdistribusi normal.

Tabel 2
Hasil analisis uji normalitas *Shapiro Wilk*
Tests of Normality

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Distribusi_Selisih	,952	17	,491
a. Lilliefors Significance Correction			

Hasil uji Paired Sample t-test menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 ($< 0,05$), yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest. Dengan demikian, penggunaan media Wordwall terbukti memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Tabel 2.
Hasil analisis uji *Paired Sample T-Test*

Variabel	Mean	t	df	Sig. (2-tailed)
Pretest-Posttest	-23,647	-11,422	16	,000

Selain itu, hasil uji N-Gain menunjukkan nilai rata-rata sebesar 0,696 (69,61%) yang termasuk dalam kategori sedang. Hal ini mengindikasikan bahwa peningkatan hasil belajar siswa berada pada tingkat yang cukup efektif. Secara rinci, sebanyak 9 siswa berada pada kategori sedang dan 8 siswa pada kategori tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami peningkatan hasil belajar setelah penggunaan media *web wordwall*. Hasil perhitungan N-Gain disajikan pada Tabel 2 berikut.

Tabel 3
Deskriptif statistik hasil uji N-Gain

Descriptive Statistics					
	N	Min	Max	Mean	Std. Dev
NGain_Skor	17	,38	1,00	,6961	,20834
NGain_Persen	17	37,84	100,00	69,6148	20,83446
Valid N (listwise)	17				

Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh bukti bahwa penggunaan media *web wordwall* secara signifikan meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V SDN 31 Kaluppang. Peningkatan ini ditunjukkan oleh kenaikan nilai rata-rata dari 65,47 pada pretest menjadi 89,12 pada posttest. Hasil uji Paired

Sample t-test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($< 0,05$), yang mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah perlakuan. Selain itu, hasil uji N-Gain dengan rata-rata sebesar 0,696 yang berada pada kategori sedang menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar berada pada tingkat yang cukup efektif.

Peningkatan hasil belajar tersebut dapat dijelaskan melalui teori media pembelajaran. Menurut Nurfadhillah (2021), media pembelajaran yang bersifat interaktif mampu meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa dalam proses belajar, sehingga membantu siswa memahami materi dengan lebih baik (Wahid, 2022). Media *web wordwall* sebagai media interaktif berperan dalam mendukung pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan (Meysandi et al., 2024). Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh peserta didik melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan lingkungannya (Wahyuddin et al., 2024). Melalui fitur permainan edukatif, Wordwall memfasilitasi

siswa untuk membangun pengetahuan secara mandiri dan aktif.

Selama proses pembelajaran, siswa terlibat aktif dalam menjawab pertanyaan, berdiskusi, serta berpartisipasi dalam permainan edukatif melalui media *web wordwall*. Keterlibatan aktif ini menunjukkan bahwa pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru, melainkan pada siswa (*student-centered learning*), yang berkontribusi terhadap peningkatan pemahaman konsep yang pada akhirnya meningkatkan hasil belajar.

Kondisi tersebut menciptakan suasana pembelajaran yang lebih hidup dan menyenangkan (Sukma & Handayani, 2022). Tampilan yang menarik serta variasi aktivitas interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, sehingga berdampak pada penguatan pemahaman konsep. Temuan ini didukung oleh Rahmat et al. (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan Wordwall membantu siswa dalam memahami materi secara lebih efektif melalui pembelajaran yang interaktif dan kontekstual.

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Fauziyah et al. (2023) yang menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall berdampak signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Selain itu, Agustina et al. (2025) juga mengungkapkan bahwa media pembelajaran berbasis Wordwall efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar melalui pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Dengan demikian, temuan penelitian ini memperkuat bukti empiris bahwa media pembelajaran berbasis digital, khususnya web Wordwall, memiliki peran penting dalam mengoptimalkan hasil belajar siswa sekolah dasar.

Penelitian ini memiliki keterbatasan pada penggunaan desain one group pretest-posttest tanpa kelompok kontrol, sehingga hasil penelitian belum dapat digunakan untuk membandingkan efektivitas media *web wordwall* dengan metode pembelajaran lainnya secara lebih luas. Meskipun demikian, penelitian ini tetap memberikan kontribusi empiris mengenai efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis digital dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Temuan penelitian ini menunjukkan adanya kebaruan pada penerapan media *web wordwall* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar, yang secara empiris terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa melalui pendekatan pembelajaran interaktif berbasis permainan.

Namun demikian, hasil penelitian ini perlu ditafsirkan secara hati-hati. Efektivitas media *web wordwall* yang diperoleh dalam penelitian ini masih berada dalam konteks terbatas, mengingat penelitian tidak melibatkan kelompok kontrol dan hanya dilakukan pada satu kelas. Oleh karena itu, meskipun hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan, generalisasi temuan ini ke konteks yang lebih luas masih memerlukan penelitian lanjutan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *web wordwall* efektif dalam konteks terbatas meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V SDN 31 Kalupang. Hal ini ditunjukkan oleh adanya perbedaan

signifikan antara nilai sebelum dan sesudah perlakuan serta peningkatan rata-rata hasil belajar siswa dengan kategori sedang. Oleh karena itu, media *web wordwall* dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran yang interaktif dan menarik.

Adapun saran yang dapat diberikan yaitu guru disarankan memanfaatkan media ini secara optimal dalam proses pembelajaran, sementara peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian dengan melibatkan kelompok kontrol serta mengombinasikan media *web wordwall* dengan metode atau materi lain agar diperoleh hasil yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, L., Fitriani, S., & Fatayan, A. (2025). Empowering Gen Z Learning: Wordwall-Based Educational Game Development in Differentiated Instruction for Elementary Students. *Mimbar Sekolah Dasar*, 12(2), 241–268. <https://doi.org/10.53400/mimbar-sd.v12i2.86746>
- Arni, R. (2021). Penggunaan Games Edukasi Dengan Wordwall Solusi Pjj Yang Menyenangkan. *Minasan*, 978-623-92393-2-9, 12–13. <https://proceedingsminasan.fbs.unp.ac.id/index.php/minasan/article/view/12>
- Fauziyah, A., Fitriyani, Y., Manan, N. A., Hadiana, O., & Mong-alee, S. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar. *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 7(01), 59–71. <https://doi.org/10.30738/tc.v7i01.14788>
- Fidya, I., & Oktaviana, E. (2021). Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Media Game Interaktif Wordwall. *Prosiding seminar Nasional Pendidikan*, 219–227.
- Heru Muslim, A. (2020). *Media Pembelajaran di SD*. CV. PENA PERSADA.
- Indra, A. D., Aziz, A., & Dewi, L. G. M. W. (2023). *Pendidikan pancasila*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah. (2025). Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Nomor 046/H/KR/2025 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah. In *Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan*. <http://bskap.kemdikbud.go.id>
- Meysandi, S. I., Zumrotun, E., & Widiyono, A. (2024). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Word Wall Terhadap Hasil Belajar IPAS di Kelas IV SD. *Kappa Journal*, 8(2), 225–229. <https://doi.org/10.29408/kpj.v8i2.27265>
- Nuraeni, F., Rahayu, P., Hasyim, B., Septiani, D., Khuluqiyah, dan

- ajeng, & Nurinsani, dhias adria. (2023). Pengaplikasian Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar. *Sejahtera: Jurnal Inspirasi Mengabdikan Untuk Negeri*, 2(1), 60–68. <https://journal.unimar-amni.ac.id/index.php/sejahtera>
- Nurfadillah, S. (2021). *Media pembelajaran*. CV Jejak.
- Rahayuningsih, P., Hidayah, W., & Primar, C. N. (2022). Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Education*, 1(1), 1–11.
- Rahmat, R., Ismail, I., & Nursin, N. (2024). *Word-Wall Education Game To Enhance Literacy Skills In Elementary Schools* (Nomor Icstee 2023). Atlantis Press SARL. <https://doi.org/10.2991/978-2-38476-210-1>
- Arni, R. (2021). Penggunaan Games Edukasi Dengan Wordwall Solusi Pjj Yang Menyenangkan. *Minasan*, 978-623-92393-2–9, 12–13. <https://proceedingsminasan.fbs.unp.ac.id/index.php/minasan/article/view/12>
- Fidya, I., & Oktaviana, E. (2021). Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Media Game Interaktif Wordwall. *Prosiding seminar Nasional Pendidikan*, 219–227.
- Meysandi, S. I., Zumrotun, E., & Widiyono, A. (2024). Efektifitas Media Pembelajaran Berbasis Word Wall Terhadap Hasil Belajar IPAS di Kelas IV SD. *Kappa Journal*, 8(2), 225–229. <https://doi.org/10.29408/kpj.v8i2.27265>
- Sukma, K. I., & Handayani, T. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall Quiz Terhadap Hasil Belajar Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1020–1028. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.2767>
- Syarif, I., Mahyuddin, M. J., Sura, H., Elihami, & Baharuddin. (2021). Using Moodle Learning Management System in Teaching from Distance Learning to the E-learning Using Moodle Learning Management System in Teaching from Distance Learning to the E-learning 5 . 0 of New Technology. *Jornal of Physics: Conference Series*, 1933(1), 0–5. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1933/1/012124>
- Wahid, A. (2022). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Early Childhood Islamic Education Journal*, 3(01), 73–85. <https://doi.org/10.58176/eciejournal.v3i01.679>
- Wahyuddin, Ernawati, Wahyudi, A. A., Hadaming, H., & Maharida. (2024). *Teori Belajar dan Aplikasinya: Panduan Pembelajaran yang Efektif dan Inovatif*. IKIP BJN Press.