

PENINGKATAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA MELALUI MEDIA WORDWALL PADA MURID KELAS III SEKOLAH DASAR

Hamdani¹, Hastya Ratna Ningayu², Tria Ambarwati³, Ruri Novia Setiani⁴,
Nurul Hidayatul Jannah⁵, Eka Sariana⁶, Ricka Tesi Muskania⁷

^{1,2,3,4,5,6,7}PGSD FKIP Universitas Tanjungpura

hamdani99@student.untan.ac.id; hastyaratnaningayu@gmail.com;

triaambarwati921@gmail.com; rurinvstn@gmail.com;

nurulhidayatul1011@gmail.com; ekasariana95@gmail.com;

ricka.tesi.muskania@fkip.untan.ac.id

ABSTRACT

This study was motivated by the low academic achievement of students in the Pancasila Education subject in Class IIIB at SD Negeri 34 in Pontianak City District. This low achievement is attributed to instruction that remains dominated by lecture-based methods and the limited variety of instructional media used, resulting in suboptimal student engagement in the learning process. This study aims to improve learning outcomes in Pancasila Education through the use of Wordwall media for third-grade students in Class IIIB at SD Negeri 34 in Pontianak City District. The method used is Classroom Action Research (CAR) based on Kurt Lewin's model, which consists of four stages: planning, action, observation, and reflection. The study was conducted in two cycles with 31 students as research subjects. Data collection techniques included observation and achievement tests. Data were analyzed using quantitative and qualitative descriptive methods. The results indicate that the use of the Wordwall medium was effective in improving learning outcomes in Pancasila Education. The percentage of students achieving mastery increased from 45.36% in the pre-cycle to 58.06% in Cycle I and further increased to 80.64% in Cycle II. Additionally, the use of Wordwall also improved student motivation, participation, and active engagement during the learning process. Thus, the Wordwall platform can serve as an effective alternative learning tool to enhance learning outcomes in Pancasila Education at the school.

Keywords: *Learning Outcomes, Pancasila Education, Wordwall, Elementary School.*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar murid pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IIIB SD Negeri 34 Kecamatan Pontianak Kota. Rendahnya hasil belajar tersebut disebabkan oleh pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah dan penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif sehingga keterlibatan murid dalam proses pembelajaran belum optimal. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila melalui penggunaan media Wordwall pada murid kelas IIIB SD Negeri 34

Kecamatan Pontianak Kota. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kurt Lewin yang terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus dengan subjek penelitian sebanyak 31 murid. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan tes hasil belajar. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Wordwall mampu meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila. Persentase ketuntasan belajar murid meningkat dari 45,36% pada prasiklus menjadi 58,06% pada Siklus I dan meningkat menjadi 80,64% pada Siklus II. Selain itu, penggunaan Wordwall juga meningkatkan motivasi, partisipasi, dan keterlibatan aktif murid selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, media Wordwall dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Pendidikan Pancasila, Wordwall, Sekolah Dasar

A. Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk karakter (Kulsum & Muhid, 2022; Rahman et al., 2024; Yunizar & Karina, 2024), pengetahuan (Kusumawati et al., 2023; Pusparani, Ampuno, & Siitay, 2025), dan keterampilan (Andayani & Madani, 2023; Saputra, 2024) murid sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Melalui pendidikan, murid tidak hanya dibekali kemampuan akademik, tetapi juga diarahkan untuk menjadi individu yang beriman, berakhlak mulia (Fauzan & Suniarti, 2025; Febrian, Pramudiansyah, Making, & Maimunah, 2026; Ramadhani, 2024), bertanggung jawab, serta mampu berpartisipasi secara aktif dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan

bernegara. Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran strategis dalam mewujudkan tujuan tersebut adalah Pendidikan Pancasila. Mata pelajaran ini bertujuan menanamkan nilai-nilai Pancasila (Putri, Putriani, Santika, Mudhoffar, & Putri, 2023; Septiani, Apriani, & Izzah, 2022; Zuriah, 2021), membangun karakter kebangsaan (Maulida & Oktavia, 2025), serta mengembangkan sikap demokratis dan toleran (Armianti, Sembiring, Apriyanti, Saiyrah, & Safitri, 2026; Rijal, Bakhtiar, & Damayanti, 2025) pada diri murid sejak usia dini. Oleh karena itu, penting bagi guru sekolah dasar untuk menghadirkan pembelajaran Pendidikan Pancasila yang relevan, bermakna, dan menyenangkan agar materi yang disampaikan dapat diterima dengan

baik oleh murid (Wulandini, Agustiana, & Jayanta, 2022).

Hasil belajar merupakan salah satu indikator keberhasilan proses pembelajaran (Rahman, 2022) yang mencerminkan tingkat penguasaan kompetensi murid terhadap materi yang dipelajari. Dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila, hasil belajar tidak hanya berkaitan dengan aspek pengetahuan, tetapi juga mencakup pembentukan karakter (Azizah, Nashir, & Subando, 2025), sikap (Yandi, Putri, & Putri, 2023), dan keterampilan sosial yang menjadi bagian penting dari profil pelajar Pancasila (Lumbantobing & Maryani, 2024; Mawaddah, Sarifah, & Yunus, 2025). Tingginya hasil belajar menunjukkan bahwa murid mampu memahami, menghayati, dan menerapkan nilai-nilai yang dipelajari dalam kehidupan sehari-hari (Eriyansari & Bektiningsih, 2026). Oleh karena itu, guru perlu menciptakan pembelajaran yang mampu mendorong keterlibatan aktif murid, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal dan memberikan dampak positif terhadap perkembangan karakter maupun kompetensi murid.

Namun, pada kenyataannya, pembelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat SD sering kali masih dilaksanakan secara konvensional (Dewi, Winangun, & Ardiawan, 2026; Nurgiansah, 2022; Ramadhan, Meisya, Jannah, & Putro, 2023; Tiningrum, Suciptaningsih, & Pristiani, 2025) yakni hanya berfokus pada hafalan materi saja. Selain itu, penelitian terdahulu menunjukkan bahwa hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan di sekolah dasar masih tergolong rendah karena peserta didik cenderung kurang aktif dalam proses pembelajaran (Mandolang & Supit, 2026; Nurhalisa, Nisaa, Amalia, & Rahayu, 2025) dan pembelajaran masih berpusat pada guru (Fauziah, 2025), sehingga pemahaman siswa terhadap materi belum optimal. Hal ini menyebabkan murid menjadi pasif dalam belajar sehingga hasil belajarnya menjadi rendah.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IIIB SD Negeri 34 Kecamatan Pontianak Kota, diketahui bahwa hasil belajar murid masih tergolong rendah. Hal tersebut terlihat dari masih banyak murid yang belum mencapai Kriteria

Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Persentase ketuntasan belajar hanya mencapai 45,36% dengan nilai rata-rata kelas sebesar 62,86. Nilai tertinggi yang diperoleh murid adalah 80, sedangkan nilai terendah mencapai 30. Dari 31 murid, hanya 14 murid yang mencapai KKM, sedangkan 17 murid lainnya belum mencapai ketuntasan belajar. Selain itu, selama proses pembelajaran berlangsung, murid cenderung pasif, kurang berani menyampaikan pendapat, serta kurang antusias mengikuti kegiatan pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung belum mampu mengoptimalkan keterlibatan murid dalam belajar sehingga diperlukan upaya perbaikan untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila.

Kondisi tersebut diduga disebabkan oleh proses pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah (Mutia, Sismia, Ramadhani, & Suryapuspita, 2025; Taabudillah, Nuraeni, & Dewi, 2025) dan penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi (Lia, Atikah, & Nulhakim, 2023; Tulung & Christianty, 2022). Pembelajaran yang berpusat

pada guru cenderung membuat murid berperan sebagai penerima informasi secara pasif sehingga kesempatan untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran menjadi terbatas (Rahmi, 2019). Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik dan kurang interaktif menyebabkan keterlibatan murid dalam pembelajaran belum optimal (Ali, Venica, Aini, & Hidayat, 2025; Kusnadi & Azzahra, 2024). Akibatnya, motivasi dan partisipasi murid dalam mengikuti pembelajaran menjadi rendah yang berdampak pada kurang optimalnya hasil belajar Pendidikan Pancasila. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menarik, dan berpusat pada murid sehingga dapat meningkatkan keterlibatan serta hasil belajar mereka.

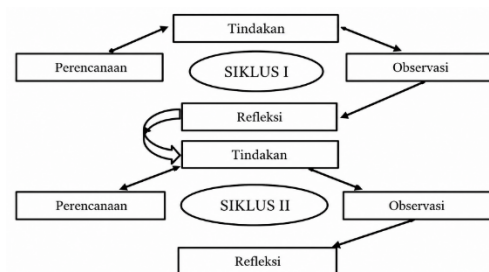
Salah satu inovasi pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar murid adalah media Wordwall. Wordwall merupakan media pembelajaran interaktif berbasis digital yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran maupun evaluasi melalui berbagai aktivitas permainan edukatif yang menarik (Larasati,

Putrayasa, & Martha, 2023). Penggunaan Wordwall mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan keterlibatan murid dalam proses pembelajaran (Nurbiyati & Permana, 2024; Salsabila, Mulyana, & Cahyono, 2023). Selain itu, Wordwall juga terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik karena menyediakan pengalaman belajar yang interaktif serta memberikan umpan balik secara langsung terhadap hasil pekerjaan murid (Khoiriyatin, Juhaeni, Muhayarotun, Chasanah, & Safaruddin, 2025; Mutmainnah & Nurhasanah, 2025). Oleh karena itu, diperlukan penelitian lebih lanjut untuk mengetahui bagaimana penggunaan media Wordwall dapat meningkatkan hasil belajar murid pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas III sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila melalui penggunaan media Wordwall pada murid kelas IIIB SD Negeri 34 Kecamatan Pontianak Kota.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk

memperbaiki proses dan hasil pembelajaran Pendidikan Pancasila melalui penggunaan media Wordwall. Penelitian dilaksanakan di kelas IIIB SD Negeri 34 Kecamatan Pontianak Kota dengan jumlah murid sebanyak 31 orang. Model PTK yang digunakan mengacu pada model Kurt Lewin yang terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi (Iqbal & Rahmadhani, 2024; Machali, 2022; Muawanah, Yunus, & Djumriah, 2024). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus dilakukan secara berulang hingga mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.



Gambar 1 Desain PTK Kurt Lewin

Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun perangkat pembelajaran berupa modul ajar, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, media Wordwall, lembar observasi, dan instrumen evaluasi hasil belajar. Tahap tindakan dilakukan dengan melaksanakan pembelajaran Pendidikan Pancasila

menggunakan media Wordwall sesuai dengan perangkat pembelajaran yang telah disusun. Selanjutnya, pada tahap observasi, peneliti melakukan pengamatan terhadap aktivitas guru dan murid selama proses pembelajaran berlangsung. Tahap refleksi dilakukan dengan menganalisis hasil observasi dan hasil belajar murid sebagai dasar perbaikan pada siklus berikutnya.

Data penelitian dikumpulkan melalui teknik observasi dan tes hasil belajar. Observasi digunakan untuk memperoleh informasi mengenai aktivitas guru dan keterlibatan murid selama proses pembelajaran berlangsung. Sementara itu, tes digunakan untuk mengukur hasil belajar murid pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada setiap akhir siklus.

Data hasil belajar dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan menghitung nilai rata-rata, persentase ketuntasan belajar, nilai tertinggi, dan nilai terendah pada setiap siklus. Adapun data hasil observasi dianalisis secara deskriptif kualitatif untuk menggambarkan aktivitas guru dan murid selama proses pembelajaran. Penelitian ini dinyatakan berhasil

apabila minimal 75% murid mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan, yaitu 75. Selain itu, keberhasilan penelitian juga ditunjukkan oleh meningkatnya keaktifan dan keterlibatan murid selama proses pembelajaran berlangsung.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada murid kelas IIIB SD Negeri 34 Kecamatan Pontianak Kota dengan menerapkan media game interaktif *Wordwall* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian dilaksanakan menggunakan model Kurt Lewin yang terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus yang diawali dengan tahap prasiklus untuk mengetahui kondisi awal hasil belajar murid.

Pra Siklus

Pada tahap prasiklus, peneliti melakukan observasi awal terhadap proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IIIB SD Negeri 34 Kecamatan Pontianak Kota. Berdasarkan hasil pengamatan,

proses pembelajaran masih berpusat pada guru dan penggunaan media pembelajaran belum optimal sehingga menyebabkan murid kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, sebagian besar murid terlihat kurang antusias dan mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran.

Tabel 1. Hasil Belajar Murid Pra Siklus

Aspek	Hasil
Ketuntasan	45,36
Rata-Rata	62,86
Nilai Tertinggi	80
Nilai Terendah	30

Hasil tes pada prasiklus menunjukkan bahwa hasil belajar murid masih tergolong rendah. Persentase ketuntasan belajar hanya mencapai 45,36% dengan nilai rata-rata sebesar 62,86. Nilai tertinggi yang diperoleh murid adalah 80, sedangkan nilai terendah adalah 30. Dari 31 murid, hanya 14 murid yang mencapai KKM, sedangkan 17 murid lainnya belum mencapai ketuntasan belajar. Oleh karena itu, diperlukan tindakan perbaikan melalui pelaksanaan Siklus I dengan menerapkan media game interaktif *Wordwall* untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar murid.

Siklus I

Perencanaan

Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun modul ajar, menyiapkan materi pembelajaran Pendidikan Pancasila, menyusun langkah-langkah pembelajaran, serta menyiapkan media game interaktif *Wordwall* yang akan digunakan selama proses pembelajaran. Selain itu, peneliti juga menyiapkan lembar observasi aktivitas guru dan murid serta soal evaluasi untuk mengukur hasil belajar murid pada akhir siklus.

Pelaksanaan/Tindakan

Pada tahap pelaksanaan, guru melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan media game interaktif *Wordwall* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Guru menjelaskan materi pembelajaran, memberikan arahan penggunaan media *Wordwall*, kemudian mengajak murid mengikuti kegiatan pembelajaran berbasis permainan interaktif. Murid terlihat mulai tertarik dan lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Observasi

Pada tahap observasi, peneliti melakukan pengamatan terhadap aktivitas guru dan murid selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi, sebagian murid sudah mulai aktif dan antusias mengikuti pembelajaran menggunakan media *Wordwall*. Namun, masih terdapat beberapa murid yang kurang fokus dan belum terbiasa menggunakan media tersebut. Hasil belajar murid pada Siklus I dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Hasil Belajar Murid Siklus I

Aspek	Hasil
Ketuntasan	58,06
Rata-Rata	71,93
Nilai Tertinggi	90
Nilai Terendah	40

Hasil tes pada Siklus I menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dibandingkan prasiklus. Persentase ketuntasan belajar meningkat menjadi 58,06% dengan nilai rata-rata sebesar 71,93. Nilai tertinggi yang diperoleh murid adalah 90, sedangkan nilai terendah adalah 40. Sebanyak 18 dari 31 murid telah mencapai KKM, sedangkan 13 murid lainnya belum mencapai ketuntasan belajar.

Refleksi

Berdasarkan hasil refleksi pada Siklus I, diketahui bahwa penggunaan media *Wordwall* mulai memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar murid. Akan tetapi, indikator

keberhasilan penelitian belum tercapai karena persentase ketuntasan masih berada di bawah target yang telah ditentukan, yaitu 75%. Beberapa kendala yang ditemukan antara lain murid belum terbiasa menggunakan media *Wordwall*, kurang fokus saat kegiatan berlangsung, dan masih terdapat murid yang pasif dalam pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian dilanjutkan ke Siklus II dengan melakukan beberapa perbaikan dalam proses pembelajaran.

Siklus II

Perencanaan

Pada tahap perencanaan Siklus II, peneliti melakukan perbaikan berdasarkan hasil refleksi pada Siklus I. Peneliti memperbaiki langkah-langkah pembelajaran, memberikan arahan penggunaan media *Wordwall* yang lebih jelas, meningkatkan pendampingan kepada murid selama kegiatan berlangsung, serta menyiapkan materi dan instrumen evaluasi yang lebih sesuai dengan kebutuhan murid.

Pelaksanaan/Tindakan

Pada tahap pelaksanaan tindakan, guru kembali menerapkan media game interaktif *Wordwall* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila

dengan perbaikan strategi pembelajaran. Guru memberikan penjelasan yang lebih terarah, membimbing murid saat menggunakan media *Wordwall*, serta menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan interaktif sehingga murid menjadi lebih percaya diri dan antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Observasi

Pada tahap observasi, peneliti mengamati bahwa aktivitas dan keterlibatan murid dalam pembelajaran mengalami peningkatan. Murid terlihat lebih aktif bertanya, menjawab pertanyaan, dan mengikuti permainan edukatif menggunakan media *Wordwall*. Suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan kondusif. Hasil belajar murid pada Siklus II dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Hasil Belajar Murid Siklus II

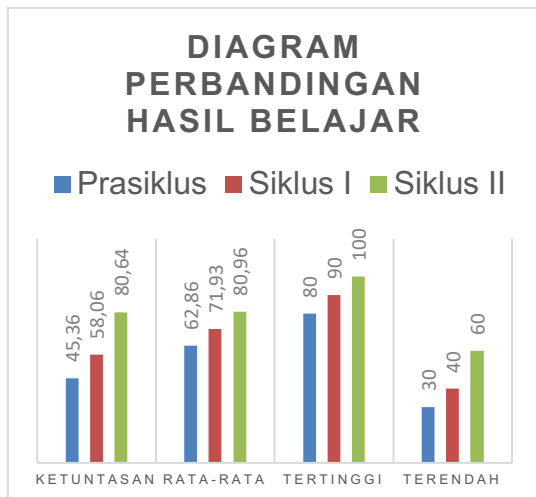
Aspek	Hasil
Ketuntasan	80,64
Rata-Rata	80,96
Nilai Tertinggi	100
Nilai Terendah	60

Hasil tes pada Siklus II menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dibandingkan Siklus I. Persentase ketuntasan belajar meningkat menjadi 80,64% dengan

nilai rata-rata sebesar 80,96. Nilai tertinggi yang diperoleh murid mencapai 100, sedangkan nilai terendah adalah 60. Sebanyak 25 dari 31 murid telah mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 6 murid lainnya belum mencapai ketuntasan belajar.

Refleksi

Berdasarkan hasil refleksi pada Siklus II, pelaksanaan pembelajaran menggunakan media game interaktif *Wordwall* telah berjalan dengan baik dan indikator keberhasilan penelitian telah tercapai. Persentase ketuntasan belajar murid telah melampaui target yang ditentukan, yaitu 75%. Selain itu, murid terlihat lebih aktif, antusias, dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila. Dengan demikian, penggunaan media game interaktif *Wordwall* terbukti berhasil meningkatkan hasil belajar murid kelas IIIB SD Negeri 34 Kecamatan Pontianak Kota pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Peningkatan hasil belajar murid pada setiap siklus dapat dilihat pada gambar sebagai berikut.



Gambar 2 Diagram Perbandingan Hasil Belajar Murid

Berdasarkan hasil penelitian dari prasiklus, Siklus I, dan Siklus II, dapat diketahui bahwa hasil belajar murid mengalami peningkatan pada setiap siklus. Persentase ketuntasan belajar meningkat dari 45,36% pada prasiklus menjadi 58,06% pada Siklus I dan meningkat kembali menjadi 80,64% pada Siklus II. Nilai rata-rata murid juga meningkat dari 62,86 pada prasiklus menjadi 71,93 pada Siklus I dan 80,96 pada Siklus II. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media game interaktif *Wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar murid pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media game interaktif *Wordwall* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila

mampu meningkatkan hasil belajar murid kelas IIIB SD Negeri 34 Kecamatan Pontianak Kota. Peningkatan tersebut terlihat dari hasil belajar murid pada setiap siklus penelitian. Pada kondisi awal (prasiklus), persentase ketuntasan belajar murid masih tergolong rendah. Setelah diterapkan media *Wordwall* pada Siklus I, hasil belajar murid mulai mengalami peningkatan, meskipun belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Pada Siklus II, persentase ketuntasan belajar meningkat secara signifikan sehingga mencapai indikator keberhasilan penelitian.

Pada Siklus I, penerapan media *Wordwall* mulai menunjukkan adanya peningkatan kualitas proses pembelajaran dengan terciptanya suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif dibandingkan pembelajaran sebelumnya. Murid terlihat lebih antusias mengikuti kegiatan pembelajaran karena materi disajikan dalam bentuk permainan edukatif yang memungkinkan mereka terlibat secara langsung dalam proses belajar. Namun demikian, hasil belajar murid pada Siklus I belum mencapai target yang ditetapkan. Kondisi tersebut disebabkan karena sebagian

murid masih belum terbiasa menggunakan media Wordwall sehingga perhatian dan fokus murid selama pembelajaran belum optimal. Selain itu, masih terdapat murid yang pasif dan belum berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil refleksi pada Siklus I, dilakukan beberapa perbaikan pada Siklus II, antara lain memberikan petunjuk penggunaan media yang lebih jelas, meningkatkan pengelolaan kelas, serta memberikan pendampingan yang lebih intensif kepada murid selama proses pembelajaran berlangsung. Perbaikan tersebut memberikan dampak positif terhadap keterlibatan murid dalam pembelajaran. Pada Siklus II, murid terlihat lebih aktif, fokus, dan percaya diri saat mengikuti pembelajaran menggunakan Wordwall. Murid tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga terlibat secara langsung dalam aktivitas pembelajaran melalui berbagai permainan edukatif yang tersedia pada media Wordwall.

Peningkatan hasil belajar pada penelitian ini tidak hanya disebabkan oleh penggunaan media digital semata, tetapi juga karena karakteristik Wordwall yang

mengintegrasikan unsur gamifikasi dalam pembelajaran (Ekaputra, 2025; Fitriana & Indriyani, 2024; Muslimin & Werdiningsih, 2025; Norayni & Faznur, 2025; Rachmawati, Suyitno, & Nurhadi, 2025; Suseno, Vebrianto, & Anwar, 2025). Gamifikasi merupakan penerapan unsur-unsur permainan dalam kegiatan belajar untuk meningkatkan motivasi (Fauziyah, Fatah, & Mahmuda, 2025; Khoiruddin & Iskandar, 2024; Mahbubi & Homaidi, 2025; Tyaningsih, Hayati, Sarjana, Sridana, & Prayitno, 2022), keterlibatan (Purba, Nasution, Parapat, Jannah, & Ulkhaira, 2024; Srimuliyani, 2023; Wahyudi, Fauzi, & Kumara, 2025; Zebua et al., 2024) dan pengalaman belajar murid (Elisyah, Fatwa, Hutabarat, & Humaira, 2024; Mislia et al., 2025; Srimuliyani, 2023). Melalui fitur permainan, pemberian skor, tantangan, serta umpan balik langsung terhadap jawaban yang diberikan, Wordwall mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan menantang (Hadi, Sari, & Pasha, 2024; Mandi, Kurniawati, Ilyas, & Sarniaty, 2023; Melvi, Kustati, Amelia, & Gusmirawati, 2024; Nafian, Widayanti, & Rahmawati, 2024; Shobirin, Rahayu, & Ajibi, 2025). Kondisi tersebut

mendorong murid untuk lebih fokus, aktif, dan termotivasi dalam memahami materi Pendidikan Pancasila.

Selain itu, Wordwall juga mendukung terciptanya keterlibatan belajar (student engagement) yang lebih tinggi. Selama pembelajaran berlangsung, murid terlibat secara aktif dalam menjawab pertanyaan, menyelesaikan tantangan, serta berinteraksi dengan materi yang disajikan. Keterlibatan aktif tersebut memberikan kesempatan kepada murid untuk membangun pemahaman secara mandiri (Nurdiniah, Prasetsyo, & Maryani, 2024) sehingga materi yang dipelajari menjadi lebih mudah dipahami dan diingat. Dengan demikian, peningkatan hasil belajar yang terjadi tidak hanya disebabkan oleh penyampaian materi yang lebih menarik, tetapi juga karena meningkatnya partisipasi aktif murid selama proses pembelajaran.

Dari perspektif media pembelajaran, Wordwall juga memiliki keunggulan dalam menyajikan materi secara visual dan interaktif (Mubaroq, Sriwijayanti, & Laily, 2025; Sari, Fitria, & Tarisa, 2023). Tampilan gambar, warna, animasi, serta aktivitas permainan yang tersedia mampu

menarik perhatian murid (Edlin, Reni, Hermita, & Barokah, 2025) dan membantu mereka memusatkan perhatian pada materi yang dipelajari. Media pembelajaran yang menarik dapat membantu memperjelas penyajian materi (Firmadani, 2020; Shabrina, Putri, & Khairi, 2025), memperkuat daya ingat (Pratiwi & Rohmah, 2026; N. H. Rahman, Mayasari, Arifudin, & Ningsih, 2021), serta meningkatkan pemahaman murid terhadap konsep (Ardiansyah & Nugraha, 2022; Suhaemi, Asih, & Handayani, 2020) yang dipelajari. Oleh karena itu, penggunaan Wordwall mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna (Puspitasari, Fadliyah, & Ratnawati, 2024) dibandingkan pembelajaran yang hanya mengandalkan metode ceramah.

Temuan penelitian ini sejalan dengan berbagai penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa Wordwall efektif dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar murid. Penelitian (Mutmainnah & Nurhasanah, 2025; Nurbiyati & Permana, 2024; Salsabila et al., 2023) menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif

sehingga berdampak positif terhadap hasil belajar murid. Hasil penelitian ini juga memperkuat temuan (Dotutinggi, Zees, & Rahmat, 2023; Pomalingo & Chairunnisa, 2024) yang menunjukkan bahwa media Wordwall dapat meningkatkan minat, motivasi, serta keaktifan murid selama proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian dan berbagai temuan terdahulu tersebut, dapat dipahami bahwa efektivitas Wordwall tidak hanya terletak pada penggunaan teknologi digital, tetapi juga pada kemampuannya mengintegrasikan unsur permainan edukatif yang mampu meningkatkan keterlibatan belajar murid. Melalui peningkatan motivasi, partisipasi aktif, dan fokus belajar, murid memperoleh pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila. Dengan demikian, media Wordwall dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan pada murid kelas IIIB SD Negeri 34 Kecamatan Pontianak Kota, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Wordwall mampu meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila. Peningkatan tersebut terlihat dari meningkatnya persentase ketuntasan belajar murid pada setiap siklus pembelajaran hingga mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Selain meningkatkan hasil belajar, penggunaan Wordwall juga mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan partisipasi aktif murid selama proses pembelajaran berlangsung.

Peningkatan hasil belajar tersebut terjadi karena Wordwall mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan melalui penerapan unsur permainan edukatif yang mendorong murid untuk lebih fokus dan aktif dalam belajar. Dengan demikian, media Wordwall dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, A., Venica, S. D., Aini, W., & Hidayat, A. F. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Information System and Education Development*, 3(1), 1–6. <https://doi.org/10.62386/jised.v3i1.115>
- Andayani, T., & Madani, F. (2023). Peran Penilaian Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Siswa di Pendidikan Dasar. *Jurnal Educatio*, 9(2), 924–930. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4402>
- Ardiansyah, M., & Nugraha, M. L. (2022). Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran YouTube Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Peserta Didik. *Semnastek (Seminar Nasional Riset Dan Inovasi Teknologi)*, 6(1). <https://doi.org/10.30998/semnastek.v6i1.5828>
- Armianti, R., Sembiring, S. B. B., Apriyanti, I., Saiyrah, R., & Safitri, R. L. (2026). Penanaman Nilai Toleransi Melalui Mata Pelajaran Pancasila di Sekolah Dasar. *Jurnal Sintaksis*, 8(1), 26–34. <https://doi.org/10.55263/sintaksis.v8i1.802>
- Azizah, S. N., Nashir, M. J., & Subando, J. (2025). Pengaruh Mentoring Rohani Islam dan Karakter Religius Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Al-Abshor: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 229–240. <https://doi.org/10.71242/vbqesa98>
- Dewi, N. N. C. W. K., Winangun, I. M. A., & Ardiawan, I. K. N. (2026). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Walada: Journal of Primary Education*, 5(1), 1027–1035. <https://doi.org/10.61798/wjpe.v5i1.617>
- Dotutinggi, M., Zees, A., & Rahmat, A. (2023). Pengaruh Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall Pada Hasil Belajar Siswa Terhadap Pembelajaran Siswa di Sekolah. *Dikmas: Jurnal Pendidikan Masyarakat Dan Pengabdian*, 3(2), 363–368. <https://doi.org/10.37905/dikmas.3.2.363-368.2023>
- Edlin, Z., Reni, Hermita, N., & Barokah, R. G. S. (2025). Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Dalam Pembelajaran IPA: Studi Kualitatif di Sekolah Dasar. *Edukasi Tematik: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 6(2), 109–118. <https://doi.org/10.59632/edukasitematik.v6i2.545>
- Ekaputra, F. (2025). Peningkatan Keterampilan Mahasiswa melalui Pelatihan Penggunaan Aplikasi Wordwall untuk Menciptakan Pembelajaran Berbasis Gamifikasi. *Estungkara: Jurnal Pengabdian Pendidikan Sejarah*, 4(1), 10–15. Retrieved from <https://online-journal.unja.ac.id/estungkara/article/view/43617>
- Elisyah, N., Fatwa, I., Hutabarat, D. A., & Humaira, Z. (2024). Pelatihan Gamifikasi: Implementasi Permainan Edukatif Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Di SD Swasta Srikandi Lhokseumawe. *Pusaka: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 29–37.

- <https://doi.org/10.62945/pusaka.v1i2.164>
- Eriyansari, M., & Bektiningsih, K. (2026). Pengembangan Media E-Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila. *Paedagogie*, 21(1), 1815–1822. <https://doi.org/10.31603/paedagogie.v21i1.16264>
- Fauzan, A. L., & Suniarti, N. (2025). Pendekatan Integratif Pendidikan Agama Islam Dalam Mewujudkan Peserta Didik Beriman dan Berakhlak. *Edusiana: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 687–698. <https://doi.org/10.70437/edusiana.v3i2.1719>
- Fauziah, S. A. (2025). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Melalui Penerapan Model Problem Based Learning Pada Siswa Kelas V SD. *Jurnal Ilmiah Pembelajaran Sekolah Dasar*, 7(2), 120–126. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i04.9893>
- Fauziyah, N. R., Fatah, M. F., & Mahmuda, R. (2025). Transformasi Pembelajaran Dengan Gamifikasi Strategi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Dar El-Ilmi: Jurnal Studi Keagamaan, Pendidikan Dan Humaniora*, 12(1), 15–25. <https://doi.org/10.52166/darelilmi.v12i1.9367>
- Febrian, M. F., Pramudiansyah, G. I. B., Making, I. N., & Maimunah, K. (2026). Pengembangan Potensi Manusia Melalui Pendidikan Islam Dalam Membentuk Generasi Berilmu dan Berakhlak: Human Potential Development Through Islamic Education in Forming a Knowledgeable and Moral Generation. *TARBIYAH: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(2), 56–70. Retrieved from <https://litera-academica.com/ojs/tarbiyah/article/view/358>
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97. Retrieved from https://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084
- Fitriana, A., & Indriyani, D. (2024). PBL Berbantuan Gamifikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik. *Proceeding Seminar Nasional IPA*, 407–418. Retrieved from <https://proceedings.unnes.ac.id/snipa/article/view/3713>
- Hadi, W., Sari, Y., & Pasha, N. M. (2024). Analisis Penggunaan Media Interaktif Wordwall Terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 14(2), 466–473. <https://doi.org/10.37630/jpm.v14i2.1570>
- Iqbal, Y., & Rahmadhani. (2024). Penerapan Media Ajar Worksheet Guna Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Sosiologi. *Charta Educa: Jurnal Kajian Pendidikan*, 1(1), 1–7. Retrieved from <https://garuda.kemdiktisaintek.go.id/journal/view/39852>
- Khoiriyatin, V. Z., Juhaeni, J., Muhayarotun, S., Chasanah, U., & Safaruddin, S. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Gamifikasi Berbasis Wordwall Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 3 Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Madrasah Ibtidaiyah. *Journal of*

- Instructional and Development Researches*, 5(5), 518–532.
<https://doi.org/10.53621/jider.v5i5.616>
- Khoiruddin, M. A., & Iskandar, R. (2024). Pengembangan Gamifikasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Materi Sistem AC. *Jurnal Pendidikan Vokasi Otomotif*, 7(1), 194–214.
<https://doi.org/0.21831/jpvo.v7i1.78689>
- Kulsum, U., & Muhid, A. (2022). Pendidikan Karakter Melalui Pendidikan Agama Islam di Era Revolusi Digital. *Intelektual: Jurnal Pendidikan Dan Studi Keislaman*, 12(2), 157–170.
<https://doi.org/10.33367/ji.v12i2.2287>
- Kusnadi, E., & Azzahra, S. A. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PPKn di MA Al Ikhlash Padakembang Tasikmalaya. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(2), 323–339.
<https://doi.org/10.24269/dpp.v12i2.9526>
- Kusumawati, I., Lestari, N. C., Sihombing, C., Purnawanti, F., Soemarsono, D. W. P., Kamadi, L., ... Hanafi, S. (2023). *Pengantar Pendidikan*. Batam: CV. Rey Media Grafika.
- Larasati, P., Putrayasa, I. B., & Martha, I. N. (2023). Pemanfaatan Media Wordwall. Net Sebagai Media Evaluasi Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(3), 395–412.
<https://doi.org/10.14421/njpi.2023.v3i3-3>
- Lia, L. K. A., Atikah, C., & Nulhakim, L. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Animaker Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(2), 386–400.
<https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i2.1634>
- Lumbantobing, P., & Maryani, E. (2024). Melatih Keterampilan Sosial Siswa Sekolah Dasar Melalui Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5). *Jurnal Guru Kita*, 8(2), 406–418.
<https://doi.org/10.24114/jgk.v8i2.55575>
- Machali, I. (2022). Bagaimana Melakukan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru? *Indonesian Journal of Action Research*, 1(2), 315–327.
<https://doi.org/10.14421/ijar.2022.12-21>
- Mahbubi, & Homaidi. (2025). Analisis Implementasi Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Pada Peningkatan Motivasi Belajar Siswa. *Al-Abshor: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 1–9.
<https://doi.org/10.71242/wf9q5253>
- Mandi, W. L., Kurniawati, I. Y., Ilyas, M., & Sarniaty. (2023). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Pada Pembelajaran IPA. *Prosiding Seminar Nasional PPG Universitas Mulawarman*, 4, 34–41.
<https://doi.org/10.30872/semnasppg.v4.3044>
- Mandolang, E., & Supit, P. H. (2026). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together (NHT) Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila

- Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD UNIGA*, 5(1), 219–232. <https://doi.org/10.52434/jpgsd.v5i1.43746>
- Maulida, M., & Oktavia, N. (2025). Pendidikan Pancasila Sebagai Landasan Pembentukan Karakter Bangsa Yang Berintegritas. *Menulis: Jurnal Penelitian Nusantara*, 1(6), 83–87. <https://doi.org/10.59435/menulis.v1i6.322>
- Mawaddah, S. S., Sarifah, I., & Yunus, M. (2025). Analisis Peran Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Dalam Membangun Keterampilan Sosial Siswa Kelas V SD. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(3), 2524–2531. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i3.3432>
- Melvi, Kustati, M., Amelia, R., & Gusmirawati. (2024). Implementasi Media Pembelajaran Wordwall Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Islam Al Muttaqin Sawahlunto. *At-Tarbiyah: Jurnal Penelitian Dan Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 428–433. Retrieved from <https://www.journal.staittd.ac.id/index.php/at/article/view/162>
- Mislia, Riatmaja, D. S., Rukhmana, T., Ikhlas, A., Widoyo, H., & Nurcahyo, N. (2025). Implementasi Gamifikasi Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa. *Edu Research*, 6(1), 461–470. <https://doi.org/10.47827/jer.v6i1.547>
- Muawanah, N., Yunus, S. R., & Djumriah. (2024). Penggunaan Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas VII UPT SPF SMP Negeri 27 Makassar. *Global Journal Education and Learning (GJEL)*, 1(4), 367–372. Retrieved from <https://jurnal.sainsglobal.com/index.php/gjel/article/view/2345>
- Mubaroq, H., Sriwijayanti, R. P., & Laily, R. N. (2025). Pelatihan dan Pendampingan Guru Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis PowerPoint, Wordwall, dan Canva di SD Negeri Mentor 2. *Bima Abdi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(3), 950–960. <https://doi.org/10.53299/bajpm.v5i3.2511>
- Muslimin, & Werdiningsih, D. (2025). Optimalisasi Penyusunan Pembelajaran Inovatif dan Interaktif Berbasis Gamifikasi di SMP PGRI 01 Kota Batu. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 3(5), 2417–2423. <https://doi.org/10.59837/jpmba.v3i5.2738>
- Mutia, N., Sismia, T. N. Z., Ramadhani, K. R., & Suryapuspita, A. (2025). Perbandingan Motivasi Belajar Siswa Melalui Metode Ceramah dan Digital. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(02). Retrieved from <https://ojs.smkmerahputih.com/index.php/juperan/article/view/1800>
- Mutmainnah, & Nurhasanah. (2025). Penerapan Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SDN 16 Ampenan. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 6(4), 2175–2179. <https://doi.org/10.29303/goescience.v6i4.1524>

- Nafian, R. K., Widayanti, U. A., & Rahmawati, I. (2024). Penggunaan Media Wordwall Sebagai Evaluasi Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 1 Gumul. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran* | E-ISSN: 3026-6629, 1(4), 747–750. Retrieved from <https://jurnal.kopusingdo.com/index.php/jtpp/article/view/177>
- Norayni, G., & Faznur, L. S. (2025). Penerapan Gamifikasi WordWall Untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *SEMNASFIP*, 2(2), 1560–1565. Retrieved from <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SEMNASFIP/article/view/28184>
- Nurbiyati, A., & Permana, E. P. (2024). Penerapan Model Problem Based Learning Dengan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Keragaman Budaya Indonesia. *Jurnal Simki Postgraduate*, 3(1), 15–26. <https://doi.org/10.29407/jspg.v3i1.577>
- Nurdiniah, S., Prasetsyo, T., & Maryani, N. (2024). Langkah-Langkah Partisipasi Guru Dalam Pendekatan Pembelajaran Aktif di Muslimeen Suksa. *Al-Kaff: Jurnal Sosial HumaniorA*, 2(6), 596–610. <https://doi.org/10.30997/alkaff.v2i6.14781>
- Nurgiansah, T. H. (2022). Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dengan Media Pembelajaran Konvensional Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 1529–1534. Retrieved from <https://media.neliti.com/media/publications/446857-none-35739e7c.pdf>
- Nurhalisa, S., Nisaa, R., Amalia, R., & Rahayu, F. S. (2025). Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13(2). <https://doi.org/10.20961/jkc.v13i2.102109>
- Pomalingo, F. P., & Chairunnisa, D. M. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Wordwall Terhadap Keaktifan dan Minat Belajar Siswa Kelas V SD Inpres Hartaco Indah. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 707–714. Retrieved from <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/issue/archive>
- Pratiwi, R. A., & Rohmah, A. M. (2026). Eksplorasi Preferensi Media Pembelajaran Fikih Berbasis Daya Ingat Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih Kelas VIII Di MTS Manbail Futuh. *Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Agama Islam*, 4(1), 169–180. <https://doi.org/10.61132/jmpai.v4i1.1749>
- Purba, A. Z., Nasution, F. H., Parapat, K. M., Jannah, M., & Ulkhaira, N. (2024). Gamifikasi Dalam Pendidikan: Meningkatkan Motivasi dan Keterlibatan Siswa. *Maximal Journal: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya Dan Pendidikan*, 1(5), 299–305. Retrieved from <https://malaqbiipublisher.com/index.php/MAKSI/article/view/222>
- Pusparani, C., Ampuno, S., & Siitay, T. (2025). Menelisik Peran Kurikulum dalam Pendidikan: Menciptakan Agen Pengetahuan atau Menciptakan Subjek Pekerja. *Wathan: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 2(1), 14–

30.
<https://doi.org/10.71153/wathan.v2i1.181>
- Puspitasari, E. W., Fadliyah, N., & Ratnawati, E. (2024). Word Wall Sebagai Media Interaktif Dalam Mengajarkan Materi Tentang Perlawanan Terhadap Kolonialisme dan Imperialisme di Indonesia. *JSPH: Jurnal Sosial Politik Humaniora*, 1(2), 9–20. <https://doi.org/10.59966/jsph.v1i2.1268>
- Putri, M. F. J. L., Putriani, F., Santika, H., Mudhoffar, K. N., & Putri, N. G. A. (2023). Peran Pendidikan Pancasila Dalam Membentuk Karakter Peserta Didik di Sekolah. *Jurnal Kewarganegaraan*, 7(2), 1983–1988. Retrieved from <https://journal.upy.ac.id/index.php/pkn/login?source>
- Rachmawati, A. C., Suyitno, I., & Nurhadi. (2025). Pemanfaatan Media Pembelajaran Gameshow Quiz Wordwall Dalam Pemahaman Teks Deskripsi. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 11(2), 2256–2267. <https://doi.org/10.30605/onoma.v11i2.5654>
- Rahman, N. H., Mayasari, A., Arifudin, O., & Ningsih, I. W. (2021). Pengaruh Media Flashcard Dalam Meningkatkan Daya Ingat Siswa Pada Materi Mufrodat Bahasa Arab. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 99–106. <https://doi.org/10.57171/jt.v2i2.296>
- Rahman, R. H., Rukajad, A., & Ramdhani, K. (2024). Peran Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter: Kajian Literatur Pembentukan Karakter Siswa di Sekolah. *Al-Ulum Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Keislaman*, 11(3), 309–320. <https://doi.org/10.31102/alulum.11.3.2024.309-320>
- Rahman, S. (2022). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*. Retrieved from <https://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/PSNPD/article/view/1076/773>
- Rahmi, A. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Model Problem Based Learning di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(4). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i4.242>
- Ramadhan, W., Meisya, R., Jannah, R., & Putro, K. Z. (2023). E-Modul Pendidikan Pancasila Berbasis Canva Berbantuan Flip PDF Profesional untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 11(2), 178–195. <https://doi.org/https://doi.org/10.22219/jp2sd.v11i2.27262>
- Ramadhani, N. (2024). Tujuan Pendidikan Islam Dalam Membentuk Generasi Berakhlak Mulia. *Jurnal Pendidikan Nusantara*, 3(2), 78–91. <https://doi.org/10.55080/jpn.v2i2.88>
- Rijal, M. S., Bakhtiar, M. A., & Damayanti, A. M. (2025). Internalisasi Nilai Demokrasi Pancasila Melalui Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah. *Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah*, 10(4), 2819–2835. <https://doi.org/10.34125/jkps.v10i4.1523>
- Salsabila, A., Mulyana, D., & Cahyono, C. (2023). Pengaruh Media Wordwall Terhadap

- Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Pelita: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia*, 3(2), 42–51.
<https://doi.org/10.56393/pelita.v3i2.1716>
- Saputra, E. E. (2024). Pengembangan Keterampilan Sosial Siswa Sekolah Dasar dalam Konteks Pendidikan Multikultural Pada Mata Pelajaran IPS. *Semesta: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(3), 158–164.
<https://doi.org/10.70115/semesta.v2i3.175>
- Sari, R. A., Fitria, L., & Tarisa, V. (2023). Studi Literatur: Penggunaan Media Web Wordwall Sebagai Sarana Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 37–49.
<https://doi.org/10.70294/juperan.v2i1.250>
- Septiani, I., Apriani, A.-N., & Izzah, L. (2022). Implementasi Pendidikan Pancasila di SDNegeri Bakulan. *Indonesian Journal of Elementary Education and Teaching Innovation*, 1(2), 33–42.
[https://doi.org/10.21927/ijeeti.2022.1\(2\).33-42](https://doi.org/10.21927/ijeeti.2022.1(2).33-42)
- Shabrina, A., Putri, R., & Khairi, A. (2025). Pentingnya Pemilihan Media Pembelajaran Yang Tepat Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Zaheen: Jurnal Pendidikan, Agama Dan Budaya*, 1(2), 120–131. Retrieved from <https://jurnalinspirasimodern.com/index.php/Zaheen/article/view/108>
- Shobirin, S., Rahayu, F. S., & Ajibi, M. (2025). Inovasi Pembelajaran Dengan Teknologi Interaktif Wordwall Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Educational Journal of Bhayangkara*, 5(1), 21–25.
<https://doi.org/10.31599/z9ygya23>
- Srimuliyani. (2023). Menggunakan Teknik Gamifikasi Untuk Meningkatkan Pembelajaran dan Keterlibatan Siswa di Kelas. *Educare: Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan*, 1(1), 29–35.
<https://doi.org/10.70437/jedu.v1i1.2>
- Suhaemi, A., Asih, E. T., & Handayani, F. (2020). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Belajar IPS SD. *Jurnal Holistika*, 4(1), 36–45.
<https://doi.org/10.24853/holistika.4.1.36-45>
- Suseno, Vebrianto, R., & Anwar, A. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Menggunakan Platform Wordwall Dalam Pembelajaran SKI: Systematic Literatur Rivew. *EDU SOCIETY: JURNAL PENDIDIKAN, ILMU SOSIAL DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT*, 5(2), 723–738.
<https://doi.org/10.56832/edu.v5i2.1332>
- Taabudillah, M. H., Nuraeni, A. Z., & Dewi, H. G. (2025). Implementasi Metode Ceramah Interaktif Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti. *Ulu muddin: Journal of Islamics Study*, 1(2), 69–80.
<https://doi.org/10.62824/9b338996>
- Tiningrum, A., Suciptaningsih, O. A., & Pristiani, R. (2025). Microsite s. id Sebagai Media Inovatif Dalam Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Pancasila Dengan Model ADDIE. *JlIP-Jurnal Ilmiah*

- Ilmu Pendidikan*, 8(5), 5081–5087.
<https://doi.org/10.54371/jiip.v8i5.7910>
- Tulung, J., & Christianty, O. (2022). Penggunaan Media Bervariasi Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(6), 179–183. Retrieved from <https://www.jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/2597>
- Tyaningsih, R. Y., Hayati, L., Sarjana, K., Sridana, N., & Prayitno, S. (2022). Penerapan Metode Gamifikasi Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Geometri Analitik Bidang Melalui Aplikasi Kahoot. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 2(2), 317–326. Retrieved from <https://mathjournal.unram.ac.id/index.php/Griya/index>
- Wahyudi, A. A., Fauzi, I. J., & Kumara, A. (2025). Implementasi Gamifikasi Sebagai Strategi Pembelajaran Sejarah Untuk Meningkatkan Keterlibatan Sosial dan Pemahaman Siswa Dalam Konteks Zone of Proximal Development. *Jurnal Wahana Pendidikan*, 12(1), 109–122. <https://doi.org/10.25157/jwp.v12i1.17159>
- Wulandini, N. P. W., Agustiana, I. G. A. T., & Jayanta, I. N. L. (2022). Model Pembelajaran Aktif Berbantuan Fun Thinkers Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Tema Cuaca. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 5(3), 446–454. <https://doi.org/10.23887/jp2.v5i3.49456>
- Yandi, A., Putri, A. N. K., & Putri, Y. S. K. (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, 1(1), 13–24. <https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1.14>
- Yunizar, H. V., & Karina, S. (2024). Membangun Karakter Bangsa: Peran Pendidikan Dalam Membentuk Generasi Unggul. *Jurnal Ilmu Manajemen Dan Pendidikan* | E-ISSN: 3062-7788, 1(3), 18–20. Retrieved from <https://jurnal.kopusindo.com/index.php/jimp/article/view/389>
- Zebua, N., Malik, P. F. P., Al-Hilmiyah, N. A.-A., Zebua, E. N. K., Pebrianti, P. E., Sari, M. S., & Rudiyanto. (2024). Analisis Penggunaan Metode Gamifikasi Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA-Biologi. *Jurnal Cakrawala Pendidikan Dan Biologi*, 1(4), 183–188. <https://doi.org/10.61132/jucapenbi.v1i4.80>
- Zuriah, N. (2021). Penanaman Nilai-Nilai Karakter Pancasila Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Polysynchronous di Era New Normal. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 6(1), 12–25. <https://doi.org/10.21067/jmk.v6i1.5086>