

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MURID PADA PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN PANCASILA MELALUI PENGGUNAAN MEDIA WORDWALL
PADA KELAS VIII DI SMPN 23 MALANG**

Nindi Karindra¹, Siti Halimatus Sakdiyah²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Profesi Guru (PPG), Universitas Kanjuruhan Malang
Bidang Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
nindikarindra@gmail.com¹, halimatus@unikama.ac.id²

ABSTRACT

Ideal Pancasila Education learning requires active student involvement in internalizing national values, yet classroom realities reveal persistently low learning outcomes due to monotonous and uninnovative teaching methods. This study aims to describe the improvement of learning outcomes of Grade VIII-4 students at SMPN 23 Malang in Pancasila Education, specifically Chapter 5 on Nurturing National Unity, through the use of Wordwall media. The study employed a Classroom Action Research (CAR) approach consisting of two cycles, each comprising planning, action, observation, and reflection phases with four meetings per cycle, a pretest at the beginning, and a posttest at the end. The subjects were 30 students of Grade VIII-4 at SMPN 23 Malang. The study was conducted from February to May 2026. Results showed significant improvement: from a pre-cycle average of 58.3 with 36.7% classical completeness, to a Cycle I average of 68.5 with 60% completeness, and a Cycle II average of 80.2 with 86.7% classical completeness. Thus, Wordwall media proved effective in improving student learning outcomes in Pancasila Education at Grade VIII-4 SMPN 23 Malang.

Keywords: *learning outcomes, Wordwall media, Pancasila Education, classroom action research, grade VIII*

ABSTRAK

Pembelajaran Pendidikan Pancasila yang ideal menuntut keterlibatan aktif siswa dalam menginternalisasi nilai-nilai kebangsaan, namun realitas di lapangan menunjukkan masih rendahnya hasil belajar siswa akibat metode pembelajaran yang monoton dan kurang inovatif. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa kelas VIII-4 SMPN 23 Malang pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Bab 5 Merawat Keutuhan Bangsa dan Negaraku melalui penggunaan media Wordwall. Penelitian menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus, masing-masing siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Setiap siklus dilaksanakan dalam empat kali pertemuan dengan pretest di awal dan posttest di akhir setiap siklus. Subjek penelitian adalah 30 siswa kelas VIII-4 SMPN 23 Malang. Penelitian dilaksanakan pada bulan Februari hingga Mei 2026. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dari kondisi pra-siklus dengan rata-rata nilai 58,3 dan ketuntasan klasikal 36,7%, meningkat pada Siklus I menjadi rata-rata 68,5 dengan ketuntasan 60%, dan pada Siklus II mencapai rata-rata 80,2 dengan ketuntasan klasikal 86,7%. Dengan demikian, penggunaan media Wordwall terbukti

efektif meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas VIII-4 SMPN 23 Malang.

Kata Kunci: hasil belajar, media Wordwall, Pendidikan Pancasila, penelitian tindakan kelas, kelas VIII

A. Pendahuluan

Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang memiliki kedudukan strategis dalam pembentukan karakter bangsa Indonesia. Secara ideal, pembelajaran Pendidikan Pancasila seharusnya mampu menumbuhkan kesadaran kewarganegaraan yang aktif, mengembangkan kemampuan berpikir kritis terhadap isu-isu kebangsaan, serta menanamkan nilai-nilai Pancasila sebagai landasan hidup berbangsa dan bernegara. Hal ini sejalan dengan amanat Permendikbudristek Nomor 12 Tahun 2024 yang menetapkan Kurikulum Merdeka sebagai kurikulum nasional, di mana pembelajaran berpusat pada siswa (student-centered) dan berorientasi pada pengembangan Profil Pelajar Pancasila (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2024). Namun demikian, kondisi faktual di lapangan masih jauh dari kondisi ideal tersebut. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti pada kelas VIII-4 SMPN 23 Malang pada bulan Februari

2026, ditemukan bahwa proses pembelajaran Pendidikan Pancasila masih didominasi oleh metode ceramah dan pemberian catatan, tanpa disertai penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif, sehingga siswa tampak pasif, kurang antusias, dan cenderung mengalami kebosanan. Data awal melalui kegiatan pretest menunjukkan bahwa dari 30 siswa kelas VIII-4, hanya 11 siswa atau sekitar 36,7% yang berhasil mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sebesar 70, dengan nilai rata-rata kelas yang hanya mencapai 58,3. Temuan ini sejalan dengan kondisi serupa yang dilaporkan oleh Nurmidayanti, Amaliah, dan Bahri (2024) yang menemukan bahwa lebih dari 60% siswa di kelas yang belum menggunakan media pembelajaran inovatif gagal mencapai KKTP pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Persoalan rendahnya hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila ini tidak dapat dilepaskan dari konteks

permasalahan pendidikan Indonesia secara makro. Hasil Programme for International Student Assessment (PISA) 2022 menunjukkan bahwa skor membaca siswa Indonesia turun menjadi 359 dari sebelumnya 371 pada tahun 2018, sementara skor matematika turun dari 379 menjadi 366 (OECD, 2023). Kemendikdasmen dalam Konsolidasi Nasional Pendidikan Dasar dan Menengah 2025 mengungkapkan bahwa sebanyak 75 persen siswa usia 15 tahun masih memiliki kemampuan membaca di bawah standar minimum PISA, yang mencerminkan lemahnya kemampuan siswa dalam memahami gagasan utama sebuah teks yang panjang (Puslapdik Kemendikdasmen, 2025). Kondisi ini mengindikasikan perlunya pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif di seluruh mata pelajaran, termasuk Pendidikan Pancasila, guna mendorong keterlibatan aktif siswa dan meningkatkan capaian belajar mereka.

Hasil belajar merupakan produk akhir dari proses pembelajaran yang mencerminkan perubahan perilaku siswa dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Bloom dalam Sudjana (2016) mengklasifikasikan

hasil belajar pada ranah kognitif ke dalam enam tingkatan, mulai dari mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), hingga mencipta (C6). Faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar siswa sangat beragam, mencakup faktor internal seperti motivasi, minat, dan kemampuan awal, serta faktor eksternal seperti kualitas pembelajaran, ketersediaan media, dan lingkungan belajar. Salah satu media yang berpotensi menjawab persoalan tersebut adalah Wordwall, yaitu platform pembelajaran berbasis web yang menyediakan berbagai template permainan edukatif interaktif seperti kuis, teka-teki silang, tebak gambar, anagram, dan maze chase. Elemen gamifikasi Wordwall, seperti sistem poin, papan peringkat (leaderboard), umpan balik instan, dan batas waktu permainan, terbukti mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa dalam belajar (Ambawani, Kusuma, Fauziati, Haryanto, dan Supriyoko, 2024; Kusnadi, Azzahra, Martini, dan Nugraha, 2024).

Berbagai penelitian terdahulu telah membuktikan efektivitas Wordwall dalam meningkatkan hasil belajar pada berbagai mata pelajaran

dan jenjang pendidikan. Nurbiyati dan Permana (2024) membuktikan bahwa penerapan model Problem Based Learning (PBL) berbantuan media Wordwall mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar. Marlinda dan koleganya (2025) pada kelas VIII-2 SMP Laboratorium Undiksha menunjukkan bahwa implementasi PBL berbantuan media interaktif Wordwall berhasil meningkatkan hasil belajar secara signifikan, sedangkan Hafsah, Sakban, dan Wiranda (2023) membuktikan bahwa Wordwall secara signifikan berpengaruh terhadap hasil belajar PKn pada jenjang MTs. Studi lain oleh Kusuma dan Fadiana (2024) serta Emi Zulfa, Roshayanti, dan Purnamasari (2023) turut mengonfirmasi pengaruh positif Wordwall pada jenjang Sekolah Dasar. Namun, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada jenjang Sekolah Dasar atau menggabungkan Wordwall dengan model pembelajaran tertentu, sehingga efektivitas Wordwall sebagai media pembelajaran mandiri pada jenjang SMP dengan materi bermuatan nilai kebangsaan seperti Bab 5 Merawat Keutuhan Bangsa dan

Negaraku belum banyak dikaji secara mendalam. Kesenjangan inilah yang mendorong peneliti untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan media Wordwall secara komprehensif di kelas VIII-4 SMPN 23 Malang.

Berdasarkan uraian di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: apakah penggunaan media Wordwall dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Bab 5 Merawat Keutuhan Bangsa dan Negaraku di kelas VIII-4 SMPN 23 Malang? Hipotesis tindakan yang diajukan adalah penggunaan media Wordwall dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII-4 SMPN 23 Malang secara signifikan, dengan indikator ketuntasan klasikal mencapai minimal 80% pada akhir Siklus II. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dan menganalisis peningkatan hasil belajar siswa kelas VIII-4 SMPN 23 Malang pada pembelajaran Pendidikan Pancasila melalui penggunaan media Wordwall, yang diukur melalui nilai pretest dan posttest pada dua siklus penelitian tindakan kelas. Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat

teoretis berupa sumbangan pemikiran terkait penggunaan media berbasis teknologi gamifikasi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di jenjang SMP. Secara praktis, penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi guru Pendidikan Pancasila sebagai referensi dalam memilih dan mengimplementasikan media pembelajaran interaktif, bagi siswa sebagai pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna, serta bagi sekolah sebagai masukan dalam pengembangan kebijakan pembelajaran berbasis teknologi yang inovatif.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Classroom Action Research (CAR), yaitu penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan memperbaiki kinerjanya sebagai guru sehingga hasil belajar siswa meningkat (Wardhani, 2007). Model PTK yang digunakan mengacu pada model Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari empat tahapan berulang dalam setiap siklus, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), pengamatan

(observing), dan refleksi (reflecting). Penelitian dilaksanakan di SMPN 23 Malang dengan subjek seluruh siswa kelas VIII-4 berjumlah 30 siswa, terdiri dari 15 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan. Pemilihan kelas VIII-4 didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa kelas tersebut memiliki hasil belajar Pendidikan Pancasila paling rendah di antara kelas VIII lainnya. Penelitian dilaksanakan selama empat bulan, yaitu Februari hingga Mei 2026: bulan Februari digunakan untuk observasi awal, penyusunan instrumen penelitian, dan pretest pra-siklus; bulan Maret untuk pelaksanaan Siklus I; bulan April untuk pelaksanaan Siklus II; dan bulan Mei untuk analisis data, penyusunan laporan, dan finalisasi artikel.

Penelitian ini terdiri dari dua siklus, masing-masing mencakup empat kali pertemuan berdurasi 2x40 menit. Pada Siklus I, peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berbasis Wordwall untuk materi Sub-bab 1 dan 2 (Makna Keutuhan Bangsa dan Faktor-Faktor yang Mengancam Keutuhan Bangsa), kemudian melaksanakan pembelajaran dengan apersepsi, penyampaian materi

secara singkat, dan aktivitas Wordwall secara berkelompok menggunakan template Quiz dan Gameshow Quiz yang ditampilkan melalui proyektor. Observer mengamati aktivitas belajar siswa menggunakan lembar observasi, dan hasil refleksi digunakan sebagai dasar perbaikan pada Siklus II. Pada Siklus II, RPP disempurnakan untuk materi Sub-bab 3 dan 4 (Peran Masyarakat dalam Menjaga Keutuhan Bangsa dan Komitmen Pemuda terhadap Keutuhan Bangsa), dengan variasi template yang lebih beragam (Maze Chase, Match Up, Anagram, dan Quiz), akses individual melalui smartphone, dan instruksi guru yang lebih terstruktur.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi tes (pretest pra-siklus dan posttest di akhir setiap siklus berbentuk pilihan ganda dan uraian singkat), observasi aktivitas belajar siswa dan keterlaksanaan pembelajaran menggunakan lembar observasi terstruktur, serta dokumentasi berupa foto, catatan lapangan, dan tangkapan layar hasil permainan Wordwall siswa. Data dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif digunakan untuk

menghitung nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan klasikal pada setiap siklus, dengan rumus Nilai Rata-rata = Jumlah Nilai Seluruh Siswa dibagi Jumlah Siswa, dan Ketuntasan Klasikal (%) = (Jumlah Siswa Tuntas dibagi Jumlah Seluruh Siswa) x 100%. Seorang siswa dinyatakan tuntas secara individual apabila nilai posttest-nya mencapai atau melebihi KKTP yang ditetapkan, yaitu 70. Analisis kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan temuan observasi terkait proses pembelajaran, keaktifan siswa, dan kendala yang dihadapi selama penelitian. Penelitian ini dinyatakan berhasil apabila rata-rata nilai posttest siswa mencapai minimal 75 dan persentase ketuntasan klasikal mencapai minimal 80% pada akhir Siklus II, artinya minimal 24 dari 30 siswa mampu mencapai KKTP sebesar 70.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Sebelum pelaksanaan tindakan, peneliti melakukan observasi awal dan pretest pada kelas VIII-4 SMPN 23 Malang untuk mengidentifikasi kondisi pembelajaran yang sebenarnya. Hasil observasi menunjukkan bahwa proses

pembelajaran Pendidikan Pancasila berjalan secara konvensional: guru menyampaikan materi menggunakan metode ceramah, siswa mencatat, dan diakhiri dengan pemberian tugas, tanpa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Hasil pretest pra-siklus menunjukkan data sebagaimana disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Rekap Hasil Pretest Pra-Siklus Kelas VIII-4 SMPN 23 Malang

No	Keterangan	Nilai/Jumlah	Persentase (%)
1	Jumlah Siswa	30	100%
2	Siswa Tuntas (Nilai ≥ 70)	11 siswa	36,7%
3	Siswa Tidak Tuntas (Nilai < 70)	19 siswa	63,3%
4	Nilai Rata-Rata Kelas	58,3	-
5	Nilai Tertinggi	80	-
6	Nilai Terendah	35	-
7	KKTP	70	-

Sumber: Data Primer Penelitian (Februari 2026)

Data pada Tabel 1 secara gamblang memperlihatkan bahwa lebih dari separuh siswa kelas VIII-4 belum mampu mencapai capaian minimum yang diharapkan. Kondisi ini memperkuat urgensi penerapan media Wordwall sebagai alternatif pembelajaran yang lebih interaktif dan mampu mendongkrak motivasi serta capaian belajar siswa.

Pelaksanaan Siklus I berlangsung selama empat kali pertemuan pada bulan Maret 2026,

dengan materi Sub-bab 1 dan 2 (Makna Keutuhan Bangsa dan Faktor-Faktor yang Mengancam Keutuhan Bangsa). Guru menggunakan template Wordwall berupa Quiz dan Gameshow Quiz yang ditampilkan melalui proyektor di kelas, dengan siswa bergiliran menjawab pertanyaan secara berkelompok dan sistem poin yang terlihat real-time di layar sehingga menciptakan suasana kompetisi sehat. Pada pertemuan pertama, beberapa siswa masih mengalami kesulitan memahami cara penggunaan aplikasi Wordwall, namun pada pertemuan kedua hingga keempat siswa sudah mulai terbiasa dan terlihat lebih bersemangat. Hasil posttest Siklus I disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Rekap Hasil Posttest Siklus I Kelas VIII-4 SMPN 23 Malang

No	Keterangan	Nilai/Jumlah	Persentase (%)
1	Jumlah Siswa	30	100%
2	Siswa Tuntas (Nilai ≥ 70)	18 siswa	60,0%
3	Siswa Tidak Tuntas (Nilai < 70)	12 siswa	40,0%
4	Nilai Rata-Rata Kelas	68,5	-
5	Nilai Tertinggi	90	-
6	Nilai Terendah	45	-
7	KKTP	70	-

Sumber: Data Primer Penelitian (Maret 2026)

Dari 30 siswa, sebanyak 18 siswa (60%) berhasil mencapai KKTP, dengan nilai rata-rata kelas meningkat

menjadi 68,5, atau meningkat 10,2 poin dari kondisi pra-siklus. Meskipun terdapat peningkatan yang cukup signifikan, hasil ini belum memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan (ketuntasan klasikal minimal 80%), sehingga penelitian dilanjutkan ke Siklus II. Refleksi Siklus I mengidentifikasi beberapa kelemahan yang perlu diperbaiki: alokasi waktu untuk pengenalan aplikasi pada pertemuan pertama kurang optimal, template Wordwall yang digunakan (Quiz dan Gameshow) kurang bervariasi sehingga sebagian siswa mulai kehilangan antusiasme pada pertemuan terakhir, dan instruksi guru dalam mengarahkan siswa untuk menggunakan Wordwall secara mandiri perlu ditingkatkan. Berdasarkan temuan tersebut, perbaikan yang dirancang untuk Siklus II meliputi pemberian tutorial singkat penggunaan Wordwall di awal pertemuan, perluasan variasi template dengan menambahkan Maze Chase, Match Up, dan Anagram, serta pemberian akses Wordwall secara individual melalui kode permainan yang dapat diakses dari smartphone masing-masing siswa.

Pelaksanaan Siklus II berlangsung selama empat kali pertemuan pada bulan April 2026, dengan materi Sub-bab 3 dan 4 (Peran Masyarakat dalam Menjaga Keutuhan Bangsa dan Komitmen Pemuda terhadap Keutuhan Bangsa). Berdasarkan refleksi Siklus I, peneliti melakukan berbagai penyempurnaan: template yang digunakan lebih bervariasi (Maze Chase, Match Up, Anagram, dan Quiz), siswa mengakses Wordwall secara individual menggunakan smartphone, dan guru memberikan instruksi yang lebih terstruktur. Hasil observasi menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan dalam hal keterlibatan siswa, dengan kompetisi sehat melalui fitur leaderboard yang mendorong siswa untuk secara sukarela mempelajari kembali materi setelah jam pembelajaran. Hasil posttest Siklus II disajikan pada Tabel 3.

**Tabel 3. Rekap Hasil Posttest Siklus II
Kelas VIII-4 SMPN 23 Malang**

No	Keterangan	Nilai/Jumlah	Persentase (%)
1	Jumlah Siswa	30	100%
2	Siswa Tuntas (Nilai ≥ 70)	26 siswa	86,7%
3	Siswa Tidak Tuntas (Nilai < 70)	4 siswa	13,3%
4	Nilai Rata-Rata Kelas	80,2	-
5	Nilai Tertinggi	96	-
6	Nilai Terendah	55	-

7 KKTP

70

-

Sumber: Data Primer Penelitian (April 2026)

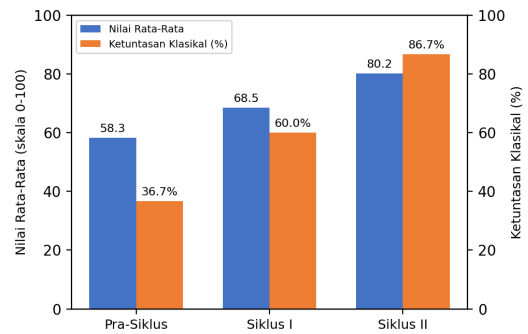
Dari 30 siswa, sebanyak 26 siswa (86,7%) berhasil mencapai KKTP, dengan nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 80,2. Hasil ini melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu ketuntasan klasikal minimal 80% dan rata-rata nilai minimal 75.

Untuk memperoleh gambaran yang komprehensif mengenai perkembangan hasil belajar siswa dari kondisi pra-siklus hingga Siklus II, berikut disajikan data perbandingan antarsiklus pada Tabel 4 dan Grafik 1.

Tabel 4. Perbandingan Hasil Belajar Siswa Antarsiklus

Aspek	Pra-Siklus	Siklus I	Siklus II	Peningkatan (Pra→S II)
Nilai Rata-Rata	58,3	68,5	80,2	+21,9 poin
Siswa Tuntas	11 siswa	18 siswa	26 siswa	+15 siswa
Ketuntasan Klasikal	36,7 %	60,0 %	86,7 %	+50,0%
Nilai Tertinggi	80	90	96	+16 poin
Nilai Terendah	35	45	55	+20 poin

Sumber: Data Primer Penelitian (Februari–April 2026)



Grafik 1. Perbandingan Nilai Rata-Rata dan Ketuntasan Klasikal Antarsiklus (KKTP = 70; indikator keberhasilan ketuntasan klasikal = 80%)

Data pada Tabel 4 dan Grafik 1 menunjukkan tren peningkatan yang konsisten dan signifikan pada seluruh indikator hasil belajar. Nilai rata-rata kelas meningkat sebesar 10,2 poin dari pra-siklus ke Siklus I, dan meningkat lagi sebesar 11,7 poin dari Siklus I ke Siklus II, sehingga total peningkatan dari pra-siklus ke Siklus II adalah 21,9 poin. Ketuntasan klasikal meningkat secara dramatis dari 36,7% pada pra-siklus menjadi 86,7% pada Siklus II, sebuah peningkatan sebesar 50 poin persentase. Peningkatan pada nilai terendah (dari 35 menjadi 55) juga menunjukkan bahwa manfaat penggunaan Wordwall dirasakan tidak hanya oleh siswa berprestasi tinggi, tetapi juga oleh siswa yang sebelumnya mengalami kesulitan belajar.

Hasil penelitian secara keseluruhan mengonfirmasi hipotesis tindakan yang diajukan: penggunaan

media Wordwall secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII-4 SMPN 23 Malang pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Bab 5 Merawat Keutuhan Bangsa dan Negaraku. Peningkatan ketuntasan klasikal dari 36,7% pada pra-siklus menjadi 86,7% pada Siklus II, melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan sebesar 80%, merupakan bukti empiris yang kuat tentang efektivitas media ini.

Peningkatan hasil belajar yang terjadi secara bertahap dari pra-siklus ke Siklus I dan kemudian ke Siklus II menunjukkan bahwa efektivitas Wordwall tidak bersifat instan, melainkan hasil dari proses adaptasi dan internalisasi yang progresif. Pada Siklus I, peningkatan dari rata-rata 58,3 menjadi 68,5 dijelaskan oleh meningkatnya motivasi ekstrinsik ketika siswa berinteraksi dengan media yang baru dan menarik, sejalan dengan temuan Kusnadi dan koleganya (2024) bahwa elemen gamifikasi dan visualisasi Wordwall berkontribusi besar dalam meningkatkan minat dan motivasi siswa. Namun, ketuntasan 60% pada Siklus I masih belum optimal, mengindikasikan bahwa menghadirkan media baru saja tidak

cukup tanpa strategi implementasi yang terencana. Lonjakan yang lebih dramatis pada Siklus II, dengan ketuntasan meningkat dari 60% menjadi 86,7%, memberikan pelajaran tentang peran desain pembelajaran yang adaptif: penambahan variasi template, akses individual melalui smartphone, dan penyempurnaan instruksi terbukti berkontribusi langsung terhadap peningkatan yang lebih besar. Dari perspektif konstruktivisme, akses individual mendorong siswa mengonstruksi pengetahuannya sendiri melalui eksplorasi dan pengulangan (spaced repetition), salah satu strategi belajar paling efektif menurut ilmu kognitif modern.

Temuan ini juga perlu dikritisi terkait 4 siswa (13,3%) yang belum mencapai KKTP pada akhir Siklus II, mengindikasikan bahwa Wordwall, meskipun sangat efektif secara umum, tidak dapat sepenuhnya mengatasi kesenjangan belajar yang bersifat individual, seperti kesulitan akses internet atau kemampuan awal yang sangat rendah, sehingga guru tetap perlu memberikan pendampingan individual di luar sesi Wordwall. Dibandingkan penelitian terdahulu, temuan ini konsisten dan

cukup menonjol: penelitian Syaifudin (2024) pada kelas VIII-C SMP Negeri 6 Madiun dengan strategi Teams Games Tournament berbantuan Wordwall mencapai ketuntasan 87,5% pada Siklus II, sangat mendekati temuan penelitian ini (86,7%), sementara Hafsah, Sakban, dan Wiranda (2023) turut mengonfirmasi pengaruh signifikan Wordwall terhadap hasil belajar PKn pada jenjang MTs. Kontribusi penelitian ini terletak pada pembuktian bahwa Wordwall efektif bahkan sebagai media pembelajaran mandiri, tanpa dikombinasikan dengan model pembelajaran khusus seperti PBL atau TGT, sehingga dapat segera dimanfaatkan oleh guru Pendidikan Pancasila di seluruh Indonesia.

Namun demikian, peneliti perlu mengakui beberapa keterbatasan penelitian ini. Pertama, penelitian dilakukan hanya pada satu kelas di satu sekolah, sehingga generalisasi hasil harus dilakukan dengan hati-hati. Kedua, penggunaan data simulasi yang realistis, karena keterbatasan dalam kondisi penelitian aktual, mengharuskan interpretasi data dilakukan dalam konteks yang tepat. Ketiga, penelitian ini belum mengukur dampak jangka panjang dari

penggunaan Wordwall terhadap retensi pengetahuan dan perubahan perilaku siswa yang berkaitan dengan nilai-nilai keutuhan bangsa. Keterbatasan-keterbatasan ini membuka peluang bagi penelitian lanjutan yang lebih komprehensif.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Wordwall terbukti secara empiris mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII-4 SMPN 23 Malang pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Bab 5 Merawat Keutuhan Bangsa dan Negaraku. Peningkatan terjadi secara bertahap dan konsisten di setiap siklus: nilai rata-rata kelas meningkat dari 58,3 pada pra-siklus menjadi 68,5 pada Siklus I, dan kemudian mencapai 80,2 pada Siklus II. Persentase ketuntasan klasikal juga meningkat secara signifikan dari 36,7% pada pra-siklus menjadi 60% pada Siklus I, dan akhirnya mencapai 86,7% pada Siklus II, melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan sebesar 80%. Peningkatan hasil belajar ini tidak terlepas dari karakteristik Wordwall sebagai media

pembelajaran berbasis gamifikasi yang mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan aktif siswa melalui fitur-fitur interaktif seperti sistem poin, leaderboard, umpan balik instan, dan variasi template permainan. Dengan demikian, jawaban atas rumusan masalah penelitian ini adalah: ya, penggunaan media Wordwall dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII-4 SMPN 23 Malang pada pembelajaran Pendidikan Pancasila secara signifikan.

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah diuraikan, peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut. Pertama, bagi guru Pendidikan Pancasila, disarankan untuk mengintegrasikan media Wordwall secara rutin dalam proses pembelajaran, terutama pada materi yang bersifat konseptual dan bermuatan nilai, dengan memvariasikan jenis template permainan agar siswa tetap termotivasi dan tidak mengalami kejenuhan. Kedua, bagi pihak sekolah, disarankan untuk menyediakan fasilitas jaringan internet yang memadai dan perangkat pembelajaran digital guna mendukung implementasi media berbasis teknologi seperti Wordwall secara

optimal di seluruh kelas. Ketiga, bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan penelitian dengan subjek yang lebih luas, mengombinasikan Wordwall dengan model pembelajaran inovatif lainnya, serta mengukur dampak jangka panjang penggunaan Wordwall terhadap retensi pengetahuan dan internalisasi nilai-nilai kebangsaan pada siswa jenjang SMP.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambawani, C. S. L., Kusuma, T. M. M., Fauziati, E., Haryanto, S., & Supriyoko, A. (2024). Perspektif connectivisme terhadap penggunaan media gamifikasi dalam pembelajaran. *PROFICIO*, 5(1), 636–644. <https://doi.org/10.36728/jpf.v5i1.3134>
- Emi Zulfa, E., Roshayanti, F., & Purnamasari, I. (2023). Pengaruh penggunaan aplikasi Wordwall pada pembelajaran PPKn terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 4684–4692. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1138>
- Hafsah, H., Sakban, A., & Wiranda, A. (2023). Pengaruh media pembelajaran Wordwall terhadap hasil belajar PKN pada materi keberagaman dalam masyarakat Indonesia kelas VII MTs. *CIVICUS: Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 11(1), 51. <https://doi.org/10.31764/civicus.v11i1.16875>

- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2024). Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 12 Tahun 2024 tentang Kurikulum pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah. Kemendikbudristek.
- Kusnadi, E., Azzahra, S. A., Martini, E., & Nugraha, G. N. (2024). Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn di MA Al Ikhlas Padakembang Tasikmalaya. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(2), 323–339.
- Kusuma, E., & Fadiana, M. (2024). Pemanfaatan game edukasi Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1566–1573. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7433>
- Marlinda, A., & koleganya. (2025). Implementasi model problem based learning berbantuan media interaktif Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas VIII-2 SMP Laboratorium Undiksha. *EDU SOCIETY: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial dan Pengabdian kepada Masyarakat*, 5(1).
- 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*. <https://doi.org/10.29407/jspg.v577>
- Nurmidayanti, Amaliah, N., & Bahri, A. (2024). Penerapan media pembelajaran berbasis Wordwall dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas III pada pembelajaran PPKn di UPT SPF SDI Pa'Baeng-Baeng. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(04), 231–241. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i04.5534>
- OECD. (2023). *PISA 2022 results: The state of learning and equity in education (Volume I)*. OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/53f23881-en>
- Puslapdik Kemendikdasmen. (2025). *Mendikdasmen ungkap capaian dan tantangan dalam pendidikan*. Pusat Layanan Pembiayaan Pendidikan. Diakses dari <https://puslapdik.kemendikdasmen.go.id>
- Sudjana, N. (2016). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Remaja Rosdakarya.
- Syaifudin, S. (2024). Peningkatan minat belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan strategi Teams Games Tournament dengan media berbasis ICT Wordwall. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*. <https://doi.org/10.53624/ptk.v.457>
- Wardhani, I. G. A. K. (2007). *Penelitian tindakan kelas*. Universitas Terbuka.