

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TALKING STICK BERBANTUAN
MEDIA WORDWALL PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN
PANCASILA KELAS III SD NEGERI 1 TERUSAN**

Ayu Intan Safitri¹, Nur Fitriyana², Tio Gusti Satria³

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas PGRI Silampari

1ayui89766@gmail.com, 2nurfi3ana@gmail.com, 3satriagustio@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the completeness of Pancasila Education learning outcomes of third-grade students at SD Negeri 1 Terusan after the implementation of the Talking Stick learning model assisted by Wordwall media. The background of this study is the low completeness of student learning outcomes, as learning has largely been dominated by the lecture method and has not utilized interactive digital media. This study employed a quantitative approach using a pre-experimental design with a one-group pretest-posttest design. The research sample was determined using a simple random sampling technique, resulting in 22 students from class III A. Data were collected through a multiple-choice test consisting of 12 valid and reliable items. Data were analyzed using the chi-square normality test and the t-test hypothesis test. The results showed that the average pretest score of 60.36 with a completeness percentage of 31.82% increased to 83.68 with a completeness percentage of 86.36% on the posttest, an increase of 38.64%. The hypothesis test results showed a calculated t-value of 5.191, greater than the t-table value of 1.721 at a significance level of 0.05, so H₀ was rejected and H_a was accepted. It can therefore be concluded that the implementation of the Talking Stick learning model assisted by Wordwall media significantly improved the completeness of Pancasila Education learning outcomes among third-grade students at SD Negeri 1 Terusan.

Keywords: Talking Stick, Wordwall, Learning Outcomes , Pancasila Education.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas III SD Negeri 1 Terusan setelah diterapkan model pembelajaran *Talking Stick* berbantuan media *Wordwall*. Latar belakang penelitian ini didasari oleh rendahnya ketuntasan hasil belajar peserta didik yang selama ini pembelajarannya masih didominasi oleh metode ceramah dan belum memanfaatkan media digital interaktif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *pre-experimental* design melalui desain *one-group pretest-posttest*. Sampel penelitian ditentukan menggunakan teknik simple random sampling dan diperoleh peserta didik kelas III A yang berjumlah 22 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan tes berupa soal pilihan ganda sebanyak 12 butir yang telah dinyatakan valid dan reliabel. Data dianalisis menggunakan uji normalitas *chi-kuadrat* dan uji hipotesis t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pretest* sebesar 60,36 dengan persentase ketuntasan 31,82% meningkat menjadi 83,68 dengan persentase ketuntasan 86,36% pada *posttest*, atau meningkat sebesar 38,64%. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai t hitung sebesar

5,191 lebih besar daripada t tabel sebesar 1,721 pada taraf signifikan 0,05, sehingga H₀ ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Talking Stick* berbantuan media *Wordwall* secara signifikan dapat menuntaskan hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas III SD Negeri 1 Terusan.

Kata Kunci: *Talking Stick*, *Wordwall*, hasil belajar, Pendidikan Pancasila.

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah sebuah kegiatan belajar yang dilakukan dengan sengaja dan memiliki rencana yang jelas. Tujuan pendidikan adalah untuk meningkatkan kemampuan, pengetahuan, keterampilan, sikap, dan karakter seseorang, agar mereka bisa hidup dengan baik dan bertanggung jawab. Dalam bidang pendidikan, hasil belajar berarti sejauh mana siswa berhasil mencapai tujuan belajarnya setelah mengikuti proses belajar. Selain itu, hasil belajar juga digunakan sebagai tanda untuk mengetahui perubahan dalam sikap, tindakan, dan pemahaman siswa (Meida et al., 2026).

Pendidikan memegang peranan penting dalam usaha mencerdaskan kehidupan bangsa, hal ini dilihat dari membimbing dan mendidik agar anak didiknya mempunyai bekal dalam menghadapi persaingan kehidupan ini (Khairunnisa & Khairina, 2020). Pendidikan merupakan suatu proses yang membantu individu mewujudkan seluruh potensi dan kemampuannya

agar dapat mengubah dirinya dan menjadi anggota masyarakat yang lebih cakap. (T. P. Sari et al., 2024). Proses Pendidikan ini tiada henti demi mengembangkan kemampuan serta perilaku yang dimiliki individu agar dalam kehidupannya dapat bermanfaat (Mawardi & Fitriyana, 2024).

Begitu pula dengan Pendidikan Pancasila, yang menjadi landasan moral dan etika dalam membentuk karakter bangsa, memastikan bahwa tujuan pendidikan dapat tercapai dengan menghargai nilai-nilai kemanusiaan dan kebhinekaan. Pendidikan pancasila merupakan subjek pembelajaran yang tidak lepas dari dunia pendidikan. Dengan adanya pendidikan pancasila sebagai pembelajaran dasar utama yang harus dipahami dan dipelajari oleh setiap siswa untuk membangun generasi yang berpendidikan serta cinta tanah air (Ilmiah et al., 2025). Sedangkan Menurut (Hanafiah et al., 2023) Pendidikan Pancasila adalah

suatu hal yang mendasar untuk setiap kehidupan warga negara yang dijadikan sebagai pedoman dalam menjalani kehidupan sebagai warga negara yang baik dan sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.

Sekolah Dasar (SD) adalah sekolah pertama yang ditempuh setiap pelajar, walau tidak bisa dipungkiri ada yang bersekolah dari pendidikan anak usia dini, kemudian taman kanak-kanak, lalu baru lanjut ke SD. Pada usia inilah anak-anak memerlukan banyak waktu untuk bermain, baik di lingkungan sekolah ataupun rumah. Bermain bersama dengan teman temannya dilingkungan sekitar anak-anak bisa mengeksplorasi minat dan bakatnya serta dapat mengekspresikan emosinya (Marleni et al., 2021). Pendidikan di tingkat sekolah dasar saat ini memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk fondasi awal bagi perkembangan anak. Di sekolah dasar, anak-anak tidak hanya belajar materi akademik, tetapi juga mulai mengembangkan keterampilan sosial, emosional, dan karakter mereka. (Niza Efrilia Agatha, Tio Gusti Satria, Candres Abadi, 2025)

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara bersama wali kelas III serta pengamatan pembelajaran di kelas III SD Negeri 1 Terusan pada semester ganjil tahun pelajaran 2025, ditemukan bahwa pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dengan bahan ajar berupa buku paket, sesekali menggunakan model *Problem Based Learning*, dan media pembelajaran berupa *stick es*, namun belum pernah mengintegrasikan media digital. Kondisi ini berdampak pada rendahnya ketuntasan hasil belajar peserta didik terhadap Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 70. Dari 39 peserta didik kelas III, kelas III A yang berjumlah 22 orang hanya separuhnya yang tuntas (50%), sedangkan kelas III B yang berjumlah 17 orang hanya 47,06% yang tuntas. Permasalahan ini disebabkan oleh kesulitan peserta didik dalam memahami materi, kurangnya perhatian terhadap penjelasan guru, keterbatasan alat peraga, serta pembelajaran yang monoton sehingga peserta didik mudah bosan dan kurang aktif.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan penerapan model

dan media pembelajaran yang menarik dan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik, salah satunya adalah model pembelajaran *Talking Stick* berbantuan media *Word wall*. Model pembelajaran *Talking Stick* mengajak peserta didik untuk belajar sekaligus bermain melalui bantuan alat berupa tongkat, dimana peserta didik yang memegang tongkat pada saat lagu atau musik berhenti harus berani menjawab pertanyaan guru dan mengemukakan pendapatnya (Saviera & Sumardi, 2022) Proses pembelajaran tidak terlepas dari kemampuan berbicara. Salah satu dari empat komponen berbahasa adalah berbicara. Kemampuan berbicara sama pentingnya dengan bagian pembelajaran lainnya karena memiliki potensi untuk membuat atau menghancurkan karir akademik siswa. Hal ini terbukti ketika siswa dengan tepat menyampaikan konten yang telah mereka pelajari. Ketika siswa mengungkapkan materi yang telah dipelajarinya, jelas bahwa pembelajaran tersebut efektif sejak siswa mampu melakukannya. (Firdaus Ridwan Sutarta¹, Asri Widiatsih², 2021).

Pendidik di era modern mengarah pada kompetensi akademik yang memberikan suasana belajar yang baik yang bertujuan untuk mampu memecahkan masalah (Satria et al., 2025). Saat ini, teknologi berkembang dengan sangat cepat, terutama di bidang permainan. Banyak anak muda, bahkan anak-anak SD, memainkan permainan tersebut. Semakin modern teknologinya, semakin mudah permainannya untuk dimainkan. Dalam permainan, fitur-fitur bisa didesain ulang sesuai keinginan, mulai dari tampilan sampai gaya permainannya. Hal ini menjadi daya tarik bagi anak-anak. Teknologi informasi dan komunikasi untuk pendidikan berkembang begitu cepat sehingga menciptakan banyak hal baru yang kolaborasikan oleh para guru, termasuk industri permainan yang dirancang untuk pembelajaran (Y. Sari et al., 2025)

Media *Wordwall* memungkinkan peserta didik berinteraksi langsung dengan materi melalui tampilan visual yang menarik serta adanya umpan balik otomatis terhadap jawaban yang diberikan. Media *wordwall* memungkinkan peserta didik berinteraksi langsung dengan materi melalui

tampilan visual yang menarik serta adanya umpan balik terhadap jawaban yang diberikan. Peserta didik tidak hanya membaca atau mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga aktif terlibat dalam proses belajar. Hal ini sejalan dengan (Erita, 2017) dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran *Talking Stick* Berbasis *Wordwall* terhadap Hasil Belajar Peserta didik pada Pelajaran Ipa Kelas V SD Negeri 004 Balam Sempurna." Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan penerapan model *Talking Stick* berbasis *Wordwall* meningkatkan hasil belajar peserta didik. Nilai rata-rata pretest 69,56 meningkat menjadi 87,39 pada posttest sehingga model ini efektif meningkatkan keaktifan dan pemahaman peserta didik.

Berdasarkan latar belakang di atas penulis melakukan penelitian yang berjudul "Penerapan Model *Talking Stick* Berbantuan Media *Wordwall* Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas III SD Negeri 1 Terusan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *pre-experimental design*, yaitu

rancangan penelitian yang melibatkan satu kelompok yang diberikan perlakuan tanpa adanya kelompok kontrol atau pembanding (Sugiyono, 2022). Desain yang digunakan adalah *one-group pretest-posttest design*, yaitu desain penelitian yang memberikan tes awal (*pretest*) sebelum perlakuan (*treatment*) dan tes akhir (*posttest*) setelah perlakuan diberikan pada kelompok yang sama.

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 1 Terusan, Desa Terusan, Kecamatan Karang Jaya, Kabupaten Musi Rawas Utara pada semester genap tahun pelajaran 2025/2026, tepatnya pada tanggal 25 April sampai dengan 25 Mei 2026. Populasi penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas III SD Negeri 1 Terusan tahun ajaran 2025/2026 yang berjumlah 39 peserta didik, terdiri atas kelas III A sebanyak 22 peserta didik dan kelas III B sebanyak 17 peserta didik. Penentuan sampel dilakukan dengan teknik *simple random sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi karena populasi dianggap homogen (Sugiyono, 2022)

Berdasarkan hasil pengundian, terpilih kelas III A yang berjumlah 22 peserta didik sebagai sampel penelitian yang mendapatkan perlakuan pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model *Talking Stick* berbantuan media *Wordwall*.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik tes dan dokumentasi. Tes digunakan untuk mengukur pengetahuan dan kemampuan peserta didik yang diberikan dalam bentuk soal pilihan ganda sebanyak dua kali, yaitu pada awal penelitian (*pretest*) dan akhir penelitian (*posttest*). Sebelum digunakan, melakukan instrumen tes terlebih dahulu diuji cobakan kepada 27 peserta didik kelas IV pada tanggal 4 Mei 2026. Dari 20 butir soal yang diuji cobakan, diperoleh 12 butir soal yang dinyatakan valid dan reliabel sehingga digunakan sebagai instrumen *pretest* dan *posttest*. Teknik yang digunakan adalah tes dan dokumentasi.

Teknik analisis data yang digunakan meliputi penghitungan nilai rata-rata dan simpangan baku, uji normalitas, serta uji hipotesis. Nilai rata-rata dan simpangan baku dihitung untuk mengetahui gambaran

umum data *pretest* dan *posttest* (Sugiyono, 2021). Uji normalitas data menggunakan rumus chi-kuadrat untuk mengetahui apakah data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal, dengan kriteria data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai chi-kuadrat hitung lebih kecil daripada chi-kuadrat tabel (Sugiyono, 2017). Selanjutnya, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji-t satu pihak untuk menguji apakah hasil belajar peserta didik setelah diterapkan model *Talking Stick* berbantuan media *Wordwall* signifikan tuntas dengan kriteria ketuntasan minimal 70, dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ (Sugiyono, 2021)

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Belajar menurut (Sariani et al., 2021) adalah proses perubahan tingkah laku dan ilmu pengetahuan. Pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik dan peserta didik dengan sumber belajar. Interaksi yang dilakukan dapat dilakukan dengan tatap muka atau jarak jauh (Jannah et al., 2024).

Model pembelajaran adalah metode yang digunakan selama proses pembelajaran yang dijelaskan dari awal sampai akhir dan

biasanya disajikan oleh guru (Yuliana et al., 2022). Menurut Iswandari (2017:32) dalam (Agustiari et al., 2021) mengatakan bahwa model *Talking Stick* adalah model pembelajaran yang dibantu dengan tongkat, dimana peserta didik yang terakhir memegang tongkat harus menjawab pertanyaan guru. Teknik tongkat bicara ini adalah metode yang awalnya digunakan oleh penduduk asli Amerika untuk mengajak semua orang berbicara atau mengungkapkan pemikirannya dalam forum atau pertemuan suku.

Media pembelajaran mencakup manusia, materi atau kajian yang membangun suatu kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap (Ariyanti et al., 2021). Sedangkan (Ansya & Salsabilla, 2025) Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan pembelajar peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Media pembelajaran *Wordwall* adalah sebuah media pembelajaran yang harus digunakan bukan hanya

ditampilkan atau dilihat (Mujahidin & Kurniasih, 2019)

Penelitian yang dilakukan ini adalah dimana menerapkan model *Talking Stick* Berbantuan media *Wordwall*. Sampel penelitian ini adalah peserta didik kelas III A SD Negeri 1 Terusan yang berjumlah 22 peserta didik, terdiri atas 13 peserta didik laki-laki dan 9 peserta didik perempuan. Sebelum diberikan perlakuan, peserta didik terlebih dahulu diberikan *pretest* pada tanggal 18 Mei 2026 untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik terhadap materi Pendidikan Pancasila. Hasil rekapitulasi *pretest* disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil *Pretest*

Rentang Nilai	Predikat	Jumlah Peserta Didik
≥70	Tuntas	7
<70	Tidak Tuntas	15
Jumlah		22
Rata-rata		60,36
Nilai Tertinggi		83
Nilai Terendah		41
Simpangan Baku		13

Berdasarkan Tabel 1, diketahui bahwa hanya 7 dari 22 peserta didik (31,82%) yang mencapai nilai ketuntasan minimal 70, dengan nilai rata-rata *pretest* sebesar 60,36. Data

ini menunjukkan bahwa hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik sebelum diterapkan model *Talking Stick* berbantuan media *Wordwall* masih tergolong belum tuntas.

Setelah *pretest* dilaksanakan, peserta didik diberikan dua kali *treatment* menggunakan model *Talking Stick* berbantuan media *Wordwall*. Pada *treatment* pertama, peneliti menjelaskan materi Pancasila dan lambangnya menggunakan *wordwall open the box*, kemudian dilanjutkan dengan permainan tongkat sambil bernyanyi “Garuda Pancasila”, di mana peserta didik yang memegang tongkat saat lagu berhenti diminta menjawab pertanyaan pada *permainan spin the wheel*. Pada pertemuan ini peserta didik mulai terlihat antusias, meskipun sebagian masih ragu dan kurang berani menjawab pertanyaan. Pada *treatment* kedua, peneliti menjelaskan materi makna nilai-nilai Pancasila menggunakan permainan *open the box*, dilanjutkan dengan permainan tongkat dan permainan *airplane*, disertai pemberian *reward* bagi peserta didik yang berhasil menjawab pertanyaan. Pada pertemuan ini peserta didik terlihat jauh lebih

antusias dan berani dibandingkan pertemuan sebelumnya

Setelah pemberian *treatment*, peserta didik diberikan *posttest* untuk mengetahui hasil belajar Pendidikan Pancasila setelah diterapkan model *Talking Stick* berbantuan media *Wordwall*. Hasil rekapitulasi *posttest* disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil *Posttest*

Rentang Nilai	Predikat	Jumlah Peserta Didik
≥70	Tuntas	19
<70	Tidak Tuntas	3
Jumlah		22
Rata-rata		83,68
Nilai Tertinggi		100
Nilai Terendah		58
Simpangan Baku		12,36

Berdasarkan Tabel 2, diketahui bahwa setelah diterapkan model *Talking Stick* berbantuan media *Wordwall*, sebanyak 19 dari 22 peserta didik (86,36%) telah mencapai nilai ketuntasan, dengan nilai rata-rata *posttest* meningkat menjadi 83,68. Perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* secara ringkas disajikan pada Tabel 3.

**Tabel 3. Perbandingan Hasil
Pretest dan Posttest**

Data	Rata-rata	Jumlah Tuntas	Persentase Ketuntasan
Pretest	60,36	7/22	31,82%
Posttest	83,68	19/22	86,36%
Peningkatan	23,32		38,64%

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas data menggunakan rumus chi-kuadrat untuk mengetahui apakah data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal. Hasil uji normalitas disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas Data

Data	χ^2 hitung	χ^2 tabel	Kesimpulan
<i>Pretest</i>	7,7974	11,070	Normal
<i>Posttest</i>	3,0538	11,070	Normal

Berdasarkan Tabel 4, diperoleh nilai chi-kuadrat hitung untuk data *pretest* dan *posttest* lebih kecil daripada chi-kuadrat tabel pada taraf signifikansi 5%, sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua data tersebut berdistribusi normal. Selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis menggunakan uji-t satu pihak terhadap data *posttest* untuk

menguji apakah hasil belajar peserta didik setelah diterapkan model *Talking Stick* berbantuan media *Wordwall* signifikan tuntas atau tidak. Hasil pengujian hipotesis disajikan pada Tabel 5.

**Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis Data
Posttest**

Data	t hitung	t tabel	Keterangan
<i>Posttest</i>	5,191	1,721	t hitung > t tabel; H_0 diterima

Berdasarkan Tabel 5, diperoleh nilai t hitung sebesar 5,191 yang lebih besar daripada nilai t tabel sebesar 1,721 pada taraf signifikansi 0,05 dengan derajat kebebasan (dk) = $n - 1$ = 21. Dengan demikian, H_0 yang menyatakan rata-rata hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik belum tuntas ditolak, dan H_a yang menyatakan rata-rata hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik signifikan tuntas diterima. Hal ini membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran *Talking Stick* berbantuan media *Wordwall* secara signifikan dapat menuntaskan hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas III SD Negeri 1 Terusan.

Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas III SD Negeri 1 Terusan setelah diterapkan model pembelajaran *Talking Stick* berbantuan media *Wordwall*, yaitu dari rata-rata 60,36 pada *pretest* menjadi 83,68 pada *posttest*, dengan persentase ketuntasan meningkat dari 31,82% menjadi 86,36%. Peningkatan ini sejalan dengan pendapat bahwa model pembelajaran *Talking Stick* mengajak peserta didik untuk belajar sekaligus bermain dan mendorong keberanian peserta didik dalam mengemukakan pendapat (Saviera & Suryana, 2022). Penggunaan tongkat yang diiringi nyanyian dalam penelitian ini terbukti mampu menumbuhkan antusiasme dan melatih keberanian peserta didik untuk tampil dan menjawab pertanyaan, sebagaimana ditemukan pula pada penelitian sebelumnya bahwa model *Talking Stick* berbantuan *Wordwall* efektif meningkatkan keaktifan dan pemahaman peserta didik (Samosir et al., 2025).

Selain itu, penggunaan media *Wordwall* dalam bentuk permainan

open the box, *spin the wheel*, dan *airplane* memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif bagi peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat bahwa penggunaan *Wordwall* sebagai media pembelajaran dapat membantu peserta didik memahami materi secara lebih menyenangkan karena adanya interaksi langsung antara peserta didik dan media (Hamka, 2018). Menurut Oktari dkk. (2023), dalam ((Ariyani et al., 2025) Aplikasi *Wordwall* adalah *platform* interaktif berbasis web yang memungkinkan guru untuk membuat berbagai latihan untuk siswa. Di aplikasi ini, tersedia berbagai fitur, seperti kuis, pencarian kata, labirin kejar-kejaran, permainan benar atau salah, permainan mencocokkan, koreksi kalimat, dan masih banyak lagi. *Wordwall* sendiri adalah alat pembelajaran yang bisa digunakan dalam kegiatan belajar seperti yang sedang diterapkan saat ini (Aidah dkk., 2022).

Pada pelaksanaan *treatment* pertama, masih ditemukan peserta didik yang malu-malu dan kurang berani menjawab pertanyaan ketika mendapatkan tongkat. Namun, pada

treatment kedua, peserta didik terlihat jauh lebih antusias dan berani karena telah memiliki pengalaman sebelumnya dengan permainan *Wordwall*. Kondisi ini menunjukkan bahwa penerapan model dan media pembelajaran yang konsisten dapat membangun kepercayaan diri peserta didik secara bertahap.

Hasil uji hipotesis dalam penelitian ini, yaitu t hitung (5,191) lebih besar daripada t tabel (1,721), memperkuat simpulan bahwa penerapan model *Talking Stick* berbantuan media *Wordwall* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap ketuntasan hasil belajar Pendidikan Pancasila. Hal ini relevan dengan penelitian tentang penggunaan media *Wordwall* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila yang berhasil meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik sekolah dasar ((Hidayat & Kurniawan, 2024). Serta Dengan demikian, kombinasi model pembelajaran *Talking Stick* dan media *Wordwall* dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk mengatasi rendahnya keaktifan dan ketuntasan hasil belajar peserta didik, khususnya pada

muatan Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, diperoleh rata-rata hasil belajar peserta didik pada *pretest* sebelum diterapkan model *Talking Stick* berbantuan media *Wordwall* sebesar 60,36 dengan persentase ketuntasan 31,82% (7 dari 22 peserta didik). Setelah diterapkan model *Talking Stick* berbantuan media *Wordwall*, rata-rata hasil belajar peserta didik pada *posttest* meningkat menjadi 83,68 dengan persentase ketuntasan 86,36% (19 dari 22 peserta didik). Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai t hitung (5,191) lebih besar daripada t tabel (1,721) pada taraf signifikansi 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Talking Stick* berbantuan media *Wordwall* secara signifikan dapat menuntaskan hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas III SD Negeri 1 Terusan.

Berdasarkan simpulan tersebut, disarankan agar peserta didik dilatih untuk lebih berani dan aktif dalam menyampaikan pendapat selama

proses pembelajaran; guru dapat menerapkan model *Talking Stick* berbantuan media *Wordwall* sebagai salah satu variasi strategi pembelajaran yang menarik; pihak sekolah dapat mendukung peningkatan mutu pembelajaran melalui penyediaan sarana pembelajaran digital; dan peneliti selanjutnya dapat mengembangkan variasi permainan *Wordwall* serta menerapkannya pada muatan pembelajaran lain agar hasil belajar peserta didik dapat lebih maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustiari, N. P. S., Ganing, N. N., & Wiyasa, I. K. N. (2021). Model Pembelajaran Talking Stick Berbantuan Buku Cerita Terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 1(1), 30–37. <https://doi.org/10.23887/jmt.v1i1.35519>
- Ansyah, Y. A., & Salsabilla, T. (2025). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Canva pada Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Islamika*, 7(1), 1–14. <https://doi.org/10.36088/islamika.v7i1.5464>
- Ariyani, A., Nazurty, N., & Sukendro, S. (2025). The Implementation of a Problem-Based Learning (PBL) Model Assisted by Wordwall Media in the IPAS Subject to Enhance Students' Learning Outcomes. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 11(2), 602–606. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v11i2.9373>
- Ariyanti, R., Rosalina, E., & Satria, T. G. (2021). Pengembangan Media Smart Board Pada Pembelajaran Matematika Di Kelas III SD. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(3), 88–94. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v1i3.1147>
- Erita, E. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran. *Economica*, 6(1), 72–86. <https://doi.org/10.22202/economica.2017.v6.i1.1941>
- Firdaus Ridwan Sutarta1, Asri Widiatsih2, I. H. Z. (2021). No Title 濟無No Title No Title No Title. 167–186.
- Hamka. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Sd. *Fkip ,Sd*, 10(2018), 1–23.
- Hanafiah, D., Martati, B., & Mirnawati, L. B. (2023). Nilai Karakter Gotong Royong Dalam Pendidikan Pancasila Kelas IV di Sekolah Implementasi Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2), 539. <https://doi.org/10.35931/am.v7i2.1862>
- Hidayat, K. A., & Kurniawan, E. (2024). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PPKn Berbantuan Media Wordwall di Kelas XI IIS 3 SMAN 8 Mataram.
- Ilmiah, J., Stai, P., Gersik, A.-A., Intan, C., Fiani, A., & Maharani, T. (2025). Penerapan Media Game Snakes and Ladders Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila. *Clara Intan et Al*, 4(2), 2025. <https://ejournal.staialamin.ac.id/index.php/pgmi>
- Jannah, M. J., Nur, N. F., & ... (2024).

- Model discovery learning berbantuan media Scratch pada materi bangun ruang. *Wiyata Dharma: Jurnal ...*, 12(2), 186–194.
<https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/wd/article/view/17506%0Ahttps://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/wd/article/download/17506/7043>
- Khairunnisa, & Khairina, A. (2020). Primary Education Journal (Pej). *Ilmu Pendidikan Dasar Berbasis Local Wisdom*, 4(2), 24–30.
<https://idr.uin-antasari.ac.id/15425/1/PendekatanEtnopedagogidalamPembelajaranIPA%20SD.pdf>
- Marleni, A. J., Friansah, D., & Satria, T. G. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Math Bingo Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas Iv Sd. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 8(2), 160.
<https://doi.org/10.24252/auladuna.v8i2a4.2021>
- Mawardi, D. N., & Fitriyana, N. (2024). *JURNAL CEMERLANG : Pengabdian pada Masyarakat PELATIHAN PENYUSUNAN MODUL AJAR KREATIF UNTUK MENINGKATKAN EFEKTIVITAS PROSES* *JURNAL CEMERLANG : Pengabdian pada Masyarakat*. 6(2), 390–398.
- Meida, A. N., Damayanti, S., & Kilawati, A. (2026). *Penerapan Model Talking Stick Berbantuan Media Wordwall Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SDN 107 Lagego*. 6(3).
- Mujahidin, E., & Kurniasih, I. (2019). Penanggulangan sampah dengan pendekatan sosial di Kelurahan Kedung Halang Bogor. *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 13(2), 52–61.
<https://doi.org/10.32832/jpls.v13i2.2634>
- Niza Efrilia Agatha, Tio Gusti Satria, Candres Abadi. (2025). Penerapan Model Snowball Throwing Pada Pembelajaran IPS Kelas IV SD N 3 Megang Sakti. *Kajang: Jurnal Teknopedagogi Nusantara*, 1(1), 84–98.
<https://doi.org/10.67200/kajang.v1i1.9>
- Sari, T. P., Fitriyana, N., & Aswarliansyah, A. (2024). Penerapan Model Pembelajaran SAVI (Somatic, Auditory, Visual, Intellectual) terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas V SD Negeri Taba Tengah. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(2), 489–495.
<https://doi.org/10.53299/jppi.v4i2.485>
- Sari, Y., Marini, A., Rahmawati, Y., Dewiyani, L., & Muda, I. (2025). Emerging Technologies Of Interactive Learning Media With Wordwall For Students ' Interest As An Impact On SDGS on , including the game industry designed for learning . aim to provide knowledge , skills , and dexterity and are displayed in a unique Of the. *Journal of Lifestyle and SDG'S Review*, 5, 1–18.
- Satria, T. G., Sapriya, S., Sa'ud, U. S., & Riyana, C. (2025). Project Based Learning Terintegrasi Profil Pelajar Pancasila: Implementasi Nilai Karakter Bernalar Kritis. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 10(1), 87–96.
<https://doi.org/10.21067/jmk.v10i1.11020>
- Saviera, A., & Sumardi, S. (2022). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Talking Stick terhadap Kemampuan

Mengidentifikasi pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(2), 231–240. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v9i2.53042>

Yuliana, E., Satria, T. G., & Kusnanto, R. A. B. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Script Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia SD. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(3), 203–210. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v1i3.1356>