



PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBANTUAN WORDWALL TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA DI SD NEGERI 064036

**Juwita Fransisca Harefa^{1*}, Apiek Gandamana², Laurensia Masri Perangin Angin³,
 Waliyul Maulana Siregar⁴, Yusra Nasution⁵**

^{1*,2,3,4,5} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan
 Universitas Negeri Medan

*Email: fransiscajuwita87@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i2.4249>

Abstrak

Permasalahan yang melatarbelakangi penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa, kurangnya variasi media pembelajaran, serta minimnya pemanfaatan teknologi dalam proses belajar mengajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran interaktif berbantuan Wordwall terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SD Negeri 064036. Jenis penelitian yang digunakan adalah Pre-Experimental dengan desain One Group Pre-Test-Posttest Design. Sampel penelitian terdiri atas seluruh populasi yang berjumlah 25 siswa kelas V, ditentukan melalui teknik sampling jenuh. Data dikumpulkan menggunakan tes pilihan ganda yang diberikan sebagai pretest dan posttest. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa, dengan rata-rata pretest sebesar 48,2 meningkat menjadi 74,6 pada posttest. Hasil uji hipotesis menggunakan uji Paired Sample T-Test diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 16,554 dan t_{tabel} sebesar 2,064 pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ ($df=24$) dengan p-value sebesar $0,000 < \alpha$. Karena nilai t_{hitung} ($16,554$) $> t_{tabel}$ ($2,064$) dan nilai p-value ($0,000$) $< \alpha$ ($0,05$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbantuan wordwall berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar pendidikan pancasila di SD Negeri 064036.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, *Wordwall*, Hasil Belajar, Pendidikan Pancasila, Sekolah Dasar

1. PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam menciptakan generasi bangsa yang unggul, cerdas, kritis, berkarakter, dan kompeten dalam menghadapi tantangan zaman. Pemerintah pusat menjadikan pendidikan sebagai prioritas utama guna meningkatkan mutu sumber daya manusia di Indonesia. Astawa (2021, h. 65) menyatakan bahwa pendidikan berperan besar dalam mendorong kemajuan suatu bangsa serta menjadi sarana dalam mewujudkan nilai-nilai konstitusi dalam membentuk karakter nasional. Proses pendidikan tidak terbatas pada kegiatan di sekolah, melainkan juga terjadi dalam kehidupan sehari-hari, termasuk di lingkungan keluarga dan di lingkungan masyarakat.

Di Indonesia, kedudukan pendidikan sangatlah penting sebagaimana tertuang dalam alinea keempat Pembukaan UUD 1945, yang menyebutkan upaya “mencerdaskan kehidupan bangsa, dan ikut melaksanakan ketertiban dunia yang berdasarkan kemerdekaan, perdamaian abadi, dan keadilan sosial” (Sekretariat Jenderal dan Kepaniteraan Mahkamah Konstitusi, n.d.). Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa pendidikan tidak semata-mata menitikberatkan pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga berperan dalam membentuk karakter dan moral peserta didik agar tumbuh menjadi individu yang bertanggung jawab serta berperan aktif dalam pembangunan bangsa. Untuk mencapai tujuan tersebut, sistem pendidikan yang efektif menjadi faktor utama dalam menciptakan pembelajaran yang berkualitas.



Salah satu komponen utama dalam mencapai pendidikan yang berkualitas adalah efektivitas proses belajar mengajar. Proses ini tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga membentuk pemahaman dan keterampilan siswa melalui pendekatan sistematis. Keberhasilan proses pembelajaran dapat diukur melalui hasil belajar yang mencerminkan sejauh mana siswa memahami dan menguasai materi yang telah dipelajari. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang terjadi sebagai akibat dari proses pembelajaran, mencakup tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotor (Sartika dkk, 2022, h. 5). Dalam konteks pendidikan formal, hasil belajar diungkapkan dalam bentuk huruf, angka, atau deskripsi tertulis yang mencerminkan tingkat pencapaian siswa setelah mengikuti serangkaian tahapan pembelajaran.

Bagi guru, hasil belajar tidak hanya berfungsi sebagai alat ukur pencapaian siswa, tetapi juga refleksi terhadap efektivitas metode, strategi, serta media pembelajaran yang digunakan. Menurut Simatupang (2021, h.199), kedalaman hasil belajar yang diperoleh peserta didik dipengaruhi berbagai faktor, salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran berperan sebagai jembatan penghubung antara guru dan siswa agar materi dapat disampaikan dan dipahami dengan mudah. Harahap dan Pradana (2024, h. 17218), menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan karakteristik peserta didik dapat meningkatkan motivasi belajar sehingga mendorong peningkatan hasil belajar. Sebaliknya, media pembelajaran yang kurang inovatif dapat menurunkan minat dan pemahaman siswa dalam suatu mata pelajaran, sehingga berdampak pada kurang efektifnya proses pembelajaran dan hasil belajar siswa menjadi tidak maksimal.

Fenomena rendahnya hasil belajar akibat penggunaan media pembelajaran yang kurang tepat masih sering ditemukan di sekolah, tanpa terkecuali pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Berdasarkan PP No. 4 Tahun 2022 Perubahan Atas PP No. 57 Tahun 2021 mengenai Standar Nasional Pendidikan pasal 40 (Pemerintah Republik Indonesia, 2022), Pendidikan Kewarganegaraan wajib tercantum dalam kurikulum pendidikan dasar yang kini berganti nama menjadi Pendidikan Pancasila sesuai dengan Kemendikbudristek No. 56 Tahun 2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum dalam rangka Pemulihan Pembelajaran. Menurut Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan (2024), Pendidikan Pancasila adalah mata pelajaran yang berisi muatan pendidikan Pancasila dan pendidikan Kewarganegaraan yang bertujuan membentuk peserta didik menjadi warga negara yang cerdas, amanah, jujur, dan bertanggungjawab. Hal ini dipertegas oleh Zendrato dkk. (2024, h. 143), yang menyatakan bahwa mata pelajaran Pendidikan Pancasila tidak hanya memberikan pengetahuan kognitif, tetapi juga mengembangkan karakter siswa berdasarkan nilai-nilai luhur bangsa.

Namun, nyatanya dalam praktik pembelajaran di kelas, siswa seringkali menganggap mata pelajaran Pendidikan Pancasila sebagai mata pelajaran yang kurang penting (Gandamana dkk, 2025, h. 242) dan cenderung bersifat hafalan (Azwari dkk, 2025, h. 49). Kondisi ini membuat siswa merasa bosan dan kurang tertarik, yang pada akhirnya berdampak pada rendahnya motivasi dan hasil belajar. Berdasarkan wawancara dengan guru kelas V di SD Negeri 064036, diketahui bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih tergolong rendah. Hal ini ditunjukkan oleh data ulangan harian, di mana lebih dari separuh siswa belum memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditentukan, sebagaimana ditampilkan dalam tabel berikut:

Tabel 1. Nilai Ulangan Harian Siswa Kelas V SD Negeri 064036

No	Interval Nilai	Kategori Capaian	Jumlah Siswa	Persentase
1	≤ 65	Perlu Bimbingan	6	24%
2	66 - 75	Cukup	9	36%
3	76 - 85	Baik	6	24%
4	≥ 86	Sangat Baik	4	16%
Jumlah			25	100%

(Sumber: Nilai Ulangan Harian Siswa Kelas V)

Data pada tabel menunjukkan bahwa nilai ulangan harian siswa kelas V belum mencapai nilai maksimal atau hasil belajar yang diperoleh siswa masih belum mencapai kategori “Baik” sebanyak



60%. Hal ini bukan berarti siswa gagal atau tidak tuntas, melainkan menunjukkan bahwa mayoritas siswa belum sepenuhnya memahami materi dengan baik. Kondisi ini juga menunjukkan bahwa proses pembelajaran belum berlangsung optimal sehingga belum mampu menarik perhatian siswa secara maksimal.

Untuk mengatasi hal tersebut, diperlukan pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik, terlebih saat ini dunia telah memasuki era Revolusi Industri 4.0 yang menuntut integrasi teknologi digital dalam berbagai sektor kehidupan, termasuk pendidikan. Pemanfaatan teknologi digital menjadi kunci utama dalam mewujudkan pembelajaran yang adaptif dan relevan dengan kebutuhan zaman. Aspi dan Syahrani (2022, h. 70), menyebutkan bahwa peserta didik yang dihadapi guru saat ini merupakan generasi yang akrab dunia digital dan arus informasi teknologi yang cepat. Sejalan dengan pendapat Ki Hajar Dewantara, bahwa anak harus di didik sesuai zamannya dan bukan zaman pendidikannya (Putri dan Akhwani, 2023, h. 158).

Sebagai bentuk respons terhadap perkembangan tersebut, pemerintah menghadirkan Kurikulum Merdeka yang memberikan fleksibilitas bagi guru dan siswa dalam memilih metode, strategi, dan media pembelajaran yang relevan. Kurikulum ini menekankan pembelajaran berbasis proyek dan pemanfaatan sumber belajar digital yang dapat membantu mengembangkan literasi teknologi dan keterampilan digital peserta didik (Suwija, 2022, h. 122). Namun, implementasi di lapangan belum maksimal karena sebagian sekolah masih menggunakan media pembelajaran konvensional, dan keterampilan digital guru yang terbatas juga menjadi tantangan (Camarini dkk, 2024, h. 159). Hal ini diperkuat berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan guru kelas V SD Negeri 064036, yang mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang sering digunakan masih bersifat konvensional, seperti gambar yang dicetak atau ditampilkan melalui proyektor.

Kondisi tersebut menunjukkan perlunya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran digital yang dapat meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa. Menurut Rogahang dkk. (2024, h. 30), Media pembelajaran digital menjadi salah satu inovasi yang digunakan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar mengajar. Salah satu media yang dapat digunakan adalah *Wordwall*. *Wordwall* merupakan sebuah aplikasi interaktif berbasis daring yang dapat dimanfaatkan baik sebagai media pembelajaran, sumber belajar, maupun alat penilaian yang menarik bagi peserta didik (Sari dan Yarza, 2021, h. 196).

Berbagai penelitian mendukung efektivitas media *Wordwall* terhadap peningkatan hasil belajar. Penelitian Sitanggang dkk. (2025, h. 6469), yang menemukan bahwa media *Wordwall* berpengaruh terhadap hasil belajar matematika dan penelitian yang dilakukan Perangin-angin dan Turistiani (2024, h. 122), yang menunjukkan adanya peningkatan kemampuan menulis setelah penggunaan media yang sama. Meskipun demikian, penelitian mengenai penggunaan *Wordwall* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat sekolah dasar masih terbatas. Oleh karena itu, untuk mengukur pengaruh penggunaan media pembelajaran *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa di sekolah dasar, penelitian berjudul “**Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Siswa Di SD Negeri 064036**”.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini termasuk jenis penelitian eksperimen dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Menurut Pertiwi dkk. (2023, h. 43), penelitian eksperimen adalah penelitian yang sengaja dilakukan oleh peneliti melalui pemberian perlakuan (treatment) spesifik pada subjek penelitian untuk mengamati pengaruh perlakuan tersebut terhadap variabel yang diteliti. Desain penelitian yang diterapkan pada penelitian ini adalah *Pre-Experimental Design*. Menurut Ibrahim dkk. (2018, h. 60), desain ini disebut pre-eksperimen karena belum memenuhi semua syarat eksperimen sebenarnya, ditandai dengan tidak adanya kelompok kontrol serta pemilihan sampelnya tidak dilakukan secara acak. Rancangan yang dipilih pada penelitian ini yaitu, *One Group Pretest-Posttest Design*, rancangan ini melibatkan kelompok subjek yang terlebih dahulu diberikan *pretest*, kemudian mendapatkan perlakuan, dan diakhiri dengan pelaksanaan *posttest*. Menurut Ibrahim dkk. (2018, h. 61), rancangan ini bertujuan untuk mengetahui perubahan yang terjadi setelah perlakuan diberikan dengan



membandingkan hasil *pretest* dan *posttest* pada kelompok yang sama. Tujuan utama dari penelitian ini untuk mengkaji dampak media pembelajaran *Wordwall* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila di SD Negeri 064036. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 064036, Kelurahan Teladan Timur, Kecamatan Medan Kota, Kota Medan Provinsi Sumatera Utara, pada semester ganjil (bulan September-Oktober) Tahun Ajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas V yang berjumlah 25 orang, yang ditentukan dengan teknik *sampling jenuh* dalam kategori *nonprobability sampling*.

Adapun tabel desain penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 2. Desain Penelitian *One Group Pretest-Posttest Design*.

Tes Awal (<i>Pretest</i>)	Perlakuan/ <i>Treatment</i>	Tes Akhir (<i>Posttest</i>)
O_1	X_1	O_2

(*sumber*: Hartono, 2019, h. 67)

Keterangan:

o_1 = Nilai *Pretest* (Sebelum diberikan perlakuan)

X = Perlakuan/Treatment media pembelajaran interaktif berbantuan *Wordwall*

o_2 = Nilai *Posttest* (Setelah diberikan perlakuan)

Instrumen pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini meliputi wawancara, tes, serta dokumentasi. Instrumen tes berupa soal pilihan ganda sebanyak 40 butir soal dengan empat pilihan jawaban (A, B, C, D) dan satu jawaban benar, yang telah melalui 4 tahapan pengujian yaitu, uji validitas, uji reliabilitas, uji kesukaran dan uji daya beda. Data yang terkumpul dianalisis dengan teknik statistik parametrik. Tahapan analisis data meliputi: uji normalitas, untuk menganalisis kenormalan data menggunakan teknik Liliefors (L_o); dan uji hipotesis, untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif *Wordwall* menggunakan uji *Paired Sample T-test* (Uji-T berpasangan), dengan hipotesis:

- H_0 : Tidak terdapat pengaruh media pembelajaran interaktif berbantuan *Wordwall* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas V di SD Negeri 064036.
- H_a : Terdapat pengaruh media pembelajaran interaktif berbantuan *Wordwall* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas V di SD Negeri 064036.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

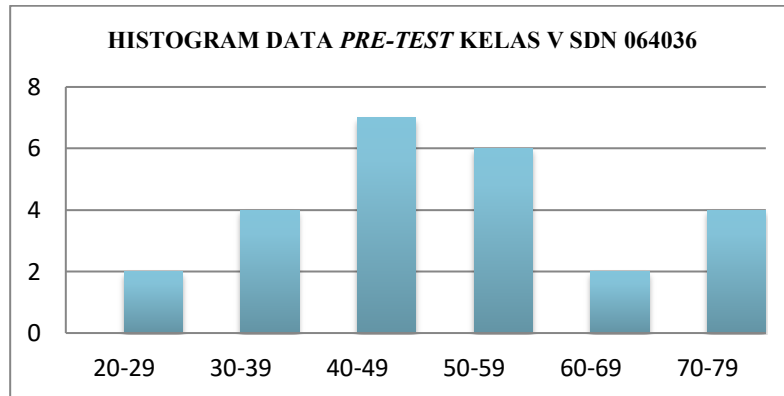
Hasil

Setelah melakukan uji instrumen, yang mencakup uji validasi, uji reliabilitas, tingkat kesukaran dan uji daya beda. Berdasarkan hasil pengujian, sebanyak 22 soal dinyatakan valid dan reliabel dengan nilai koefisien KR-20 = 0,80, sehingga soal tersebut layak digunakan sebagai *pretest* dan *posttest*. Dan dari hasil tes tersebut dilakukanlah teknik analisis data yaitu normalitas, dan uji hipotesis. Dan sebelum itu berikut rangkuman data hasil *pre-test* dan *post-test* siswa.

Tabel 3. Rangkuman Data Statistik Pre-test dan Post-test

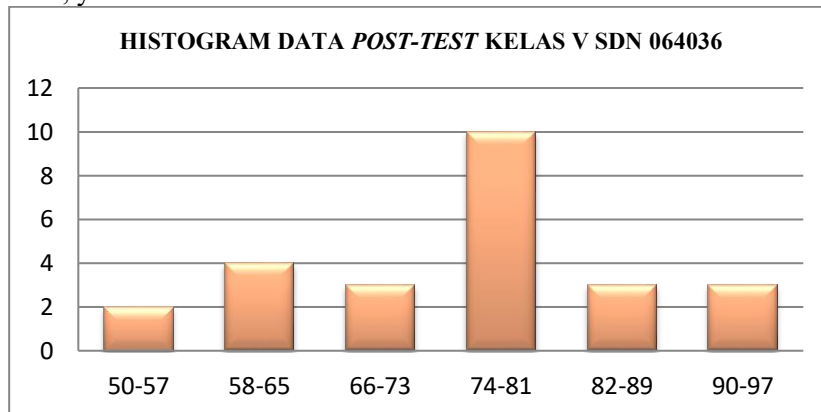
No	Nilai	N	Skor Max	Skor Min	Mean	Median	Modus	Standar Deviasi	Varians
1	Pre-Test	25	75	20	48,2	45	50	15,20	231
2	Post-Test	25	95	50	74,6	75	75	11,17	124,83

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, diperoleh bahwa hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif berbantuan *Wordwall* dari 25 peserta didik menunjukkan peningkatan. Jumlah nilai *pretest* adalah 1205 dengan nilai rata-rata 48,2, sedangkan jumlah nilai *posttest* mencapai 1865 dengan nilai rata-rata 76,4. Nilai modus dan median pada *pretest* adalah 50, sementara pada data *posttest* sebesar 75. Perbandingan tersebut dapat diamati lebih jelas pada histogram berikut:



Gambar 1. Histogram Data Pretest Siswa Kelas V

Berdasarkan histogram nilai *pre-test* kelas V SD Negeri 064036, dapat disimpulkan bahwa kemampuan awal siswa secara umum berada pada kategori menengah ke bawah. Sebagian besar nilai siswa berada pada interval 40-49 dengan jumlah 7 siswa, diikuti oleh interval 50-59 dengan 6 siswa. Jika digabungkan, lebih dari separuh jumlah siswa kelas memperoleh nilai pada rentang 40 hingga 59. Sementara itu, jumlah siswa pada interval nilai terendah maupun tertinggi relatif sedikit. Interval 20-29 dan interval 60-69 masing-masing diisi oleh 2 siswa, sedangkan interval 30-39 dan 70-79 memiliki frekuensi yang sama, yaitu 4 siswa.



Gambar 2. Histogram Data Posttest Siswa Kelas V

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi hasil *post-test* kelas V SD Negeri 064036, nilai peserta didik tersebar dalam enam interval kelas. Interval dengan frekuensi tertinggi pada rentang 74-81 dengan 10 siswa, yang menunjukkan sebagian besar peserta didik berhasil mencapai nilai yang optimal. Selain itu, terdapat masing-masing 3 siswa pada interval 66-73, 82-89, dan 90-97. Sementara itu, 4 siswa pada interval 58-65 dan 2 siswa pada interval terendah 55-57.

1. Uji Normalitas

Setelah hasil pengukuran awal dan akhir diperoleh, maka tahap selanjutnya menganalisis kenormalan data menggunakan teknik Liliefors (L_0). Uji normalitas bertujuan untuk memastikan apakah data yang diperoleh dari hasil *pre-test* dan *post-test* berasal dari data yang berdistribusi normal atau berasal dari data yang berdistribusi tidak normal. Hasil perhitungan uji normalitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas Pre-Test dan Post-Test

N	Pre-Test		Post-Test		Keterangan
	L_{Hitung} (L_0)	L_{Tabel} (L_t)	L_{Hitung} (L_0)	L_{Tabel} (L_t)	
25	0,17	0,173	0,09	0,173	Data Berdistribusi Normal

Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh L_{hitung} (*pre-test*) sebesar 0,17 dan L_{hitung} (*post-test*) sebesar 0,09. Nilai-nilai tersebut dibandingkan dengan L_{tabel} pada taraf signifikansi 0,05 dengan



jumlah sampel $n = 25$, yaitu sebesar 0,173. Hasil perbandingan menunjukkan bahwa kedua nilai L_{hitung} , baik pada *pre-test* (0,17) maupun *post-test* (0,09) lebih kecil dari nilai L_{tabel} (0,173), maka dapat disimpulkan bahwa data *pre-test* dan *post-test* berasal dari data berdistribusi normal. Berdasarkan hasil ini, data hasil belajar siswa memenuhi asumsi normalitas dan layak untuk dianalisis lebih lanjut menggunakan statistik parametrik, khususnya uji hipotesis yang mensyaratkan data berdistribusi normal.

2. Uji Hipotesis

Setelah uji normalitas menunjukkan bahwa data berdistribusi normal, tahap berikutnya adalah melakukan pengujian hipotesis menggunakan uji *Paired Sample T-test*. Sampel diukur dalam dua kondisi yang berbeda, yaitu sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) diberikan perlakuan. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif berbantuan *Wordwall*. Kriteria pengujian ditetapkan adalah sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Uji Paired Sample T-Test

	NILAI POST-TEST	NILAI PRE-TEST
Mean	74,6	48,2
Variance	124,833	231
Observations	25	25
Pearson Correlation	0,861	
Hypothesized Mean Difference	0	
df	24	
t Stat	16,554	
P(T<=t) one-tail	0,000	
t Critical one-tail	1,711	
P(T<=t) two-tail	0,000	
t Critical two-tail	2,064	

Mengacu pada hasil perhitungan, diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 16,554 dan nilai t_{tabel} pada taraf signifikansi 0,05 dengan $df = n-1 = 24$, adalah 2,064. Karena nilai t_{hitung} jauh melebihi nilai t_{tabel} ($16,554 > 2,064$) dengan $p\text{-value } 0,000 < \alpha = 0,05$, maka kriteria pengujiannya mengarah pada penolakan hipotesis nol (H_0) dan penerimaan hipotesis alternatif (H_a). Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran interaktif berbantuan *Wordwall*, dengan kata lain media *Wordwall* memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 064036.

Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 064036 dengan tujuan untuk menganalisis pengaruh media pembelajaran interaktif berbantuan *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Sampel penelitian berjumlah 25 siswa yang ditentukan dengan teknik *sampling jenuh*. Pengumpulan data dilakukan melalui dua tahap, yaitu *pre-test* dan *post-test*, guna mengukur perkembangan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media *Wordwall*. Instrumen tes yang digunakan terdiri dari 40 butir soal pilihan ganda dan telah melalui tahap validasi ahli, uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, serta daya beda. Dari hasil uji coba, sebanyak 22 butir soal dinyatakan valid dengan reliabilitas tinggi sebesar 0,80, sehingga instrumen layak digunakan untuk penelitian.

Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan signifikan antara nilai *pre-test* dan *post-test*. Rata-rata nilai *pre-test* sebesar 48,2 meningkat menjadi 74,6 pada *post-test*, dengan selisih peningkatan 26,4 poin. Selain itu, standar deviasi menurun dari 15,20 menjadi 11,17, menandakan bahwa sebaran nilai antar siswa menjadi lebih homogen setelah penerapan media *Wordwall*. Berdasarkan hasil uji *Paired Sample T-Test*, diperoleh nilai t_{hitung} sebesar $16,554 \geq t_{tabel}$ sebesar 2,064, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbantuan *Wordwall* berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar



siswa kelas V SD Negeri 064036.

Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Rahman dkk. (2025), Sitanggang dkk. (2025), dan Haliza dkk. (2024) yang sama-sama membuktikan bahwa penerapan media *Wordwall* mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Konsistensi hasil tersebut memperkuat bahwa *Wordwall* merupakan media pembelajaran berbasis teknologi yang efektif, interaktif, dan menarik, sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar serta pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. *Wordwall* tidak hanya berfungsi sebagai media visual yang menarik, tetapi juga menciptakan pembelajaran yang lebih partisipatif, sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif berbantuan *Wordwall* memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. *Wordwall* mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, kolaboratif, dan bermakna, sehingga layak dijadikan alternatif media pembelajaran dalam meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar di sekolah dasar.

4. SIMPULAN

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan *Wordwall* memberikan pengaruh yang signifikan dan positif terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila Di SD Negeri 064036. Bukti empiris menunjukkan adanya peningkatan skor rata-rata hasil belajar siswa dari 48,2 pada pre-test menjadi 74,6 pada post-test, dengan selisih 26,4 skor. Hasil analisis uji-T berpasangan, memperlihatkan bahwa nilai $t_{hitung} 16,554 \geq t_{tabel} 2,064$ dengan nilai $p 0,000 < \alpha = 0,05$, sehingga pengujiannya mengarah pada penolakkam hipotesis nol (H_0) ditolak dan penerimaan hipotesis alternatif (H_a). Ditolaknya hipotesis nol (H_0) dan diterimanya hipotesis alternatif (H_a), membuktikan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif berbantuan *Wordwall* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Aspi, M., & Syahrani. (2022). Profesional Guru Dalam Menghadapi Tantangan Perkembangan Teknologi Pendidikan. *Adiba: Journal of Education*, 2(1), 64–73. <https://adisampublisher.org/index.php/adiba/article/view/57>
- Astawa, I. N. T. (2021). Pendidikan Inklusi Dalam Memajukan Pendidikan Nasional. *Jurnal Pendidikan Hindu*, 8(1), 65–76. <http://ejournal.ihdn.ac.id/index.php/GW>
- Azwari, R., Mustari, M., & Andriani, W. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Canva untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas VII . B SMP Negeri 16 Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(1), 48–54. <https://doi.org/https://doi.org/10.29303/jipp.v10i1.3059>
- Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan. (2024). *Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Nomor 32 Tahun 2024 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka*. <https://kurikulum.kemdikbud.go.id/hasil-pencarian/?h=rujukan&q=Capaian Pembelajaran>
- Camarini, N. P. I., Riastini, P. N., & Suarjana, I. M. (2024). Permasalahan Penggunaan Aplikasi Digital: Studi Masalah Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 4(2), 158–165. <https://doi.org/10.23887/jmt.v4i2.62701>
- Gandamana, A., Zahra, A. N., Tambunan, H. P., Siregar, W. M., & Ratno, S. (2025). Pengembangan Buku Digital Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V SD Negeri 105374 Bingkat. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(2), 240–252. <https://doi.org/https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i02.7115>
- Harahap, K. G., & Pradana, H. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal on Education*, 6(3), 17218–17223. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/joe.v6i3.5604>
- Ibrahim, A., Alang, A. H., Madi, Bahrudin, Ahmad, M. A., & Darmawati. (2018). *Metodologi Penelitian* (1st ed.). Gunadarma Ilmu.



- Kemendikbudristek. (2022). *Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 56/M/2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran*. https://jdih.kemdikbud.go.id/detail_peraturan?main=3022
- Pemerintah Republik Indonesia. (2022). *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2022 Tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 Tentang Standar Nasional Pendidikan*. https://jdih.kemdikbud.go.id/detail_peraturan?main=2978
- Perangin-angin, G. H., & Turistiani, T. D. (2024). Pengaruh Media Interaktif Wordwall Terhadap Hasil Belajar Menulis Teks Biografi Kelas X di SMA Katolik St. Louis 2 Surabaya Tahun Pelajaran 2023/2024. *Bapala*, 11(02), 115–123. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/61102>
- Pertiwi, G. R., Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Jenis Jenis Penelitian Ilmiah Kependidikan. *Jurnal QOSIM: Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*, 1(1), 41–52. <https://doi.org/10.61104/jq.v1i1.59>
- Putri, & Akhwani. (2023). Pemikiran Ki Hadjar Dewantara Tentang Pendidikan. *National Conference for Ummah*, 1(1), 156–159. <https://conferences.unusa.ac.id/index.php/NCU2020/article/view/1038/622>
- Rogahang, S. S. N., Santiani, Effendi, Munawar, B., Sofia, Edriati, Santoso, Bambang Effendi, H., Khairunisa, Y., Zarvianti, E., Rahmawati, S., Kharismawati, Indah Nur, D., Riyadi, Suryadinata, Nurain Dalu, Z. C. A., Elly, M., Anitasari, Kholik, A., & Dewa, E. (2024). *Media Pembelajaran Berbasis Digital* (1st ed.). PT. Mifandi Mandiri Digital. <http://journal.mahesacenter.org/index.php/ppd/article/view/195>
- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan Wordwall Pada Pembelajaran IPA Bagi Guru-Guru SDIT Al-Kahfi. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2), 195–199. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i2.4112>
- Sartika, S. B., Untari, R. S., Rezanita, V., & Rochmah, L. I. (2022). *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran* (1st ed.). UMSIDA Press.
- Sekretariat Jenderal dan Kepaniteraan Mahkamah Konstitusi. (n.d.). *Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945: Satu Naskah*. https://peraturan.bpk.go.id/Download/92288/UUD45_SatuNaskah.pdf
- Simatupang, A. (2021). Hubungan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Kimia Di Sma Negeri 2 Kota Jambi. *SECONDARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah*, 1(3), 199–205. <https://doi.org/10.51878/secondary.v1i3.346>
- Sitanggang, M. S. O., Sinaga, D. Y., & Siahaan, T. M. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Wordwall Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Pada Materi Unsur-Unsur Bangun Datar di Kelas III SDN 094147 Sibungabunga. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 5(3), 6459–6471. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/innovative.v5i3.19628>
- Suwija, I. N. (2022). Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Daerah Sesuai Kurikulum Merdeka Belajar. *Sandibasa I (Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia I)*, 1(1), 119–135. <https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/sandibasa/article/view/2007>
- Zendrato, P., Sihotang, R., Gandamana, A., Nasution, Y., & Siregar, W. M. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Perilaku Siswa Dalam Menghargai Keberagaman Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SDN 101773 Kolam Kec. Percut Sei Tuan. *Jurnal Merah Putih Sekolah Dasar*, 01(04), 140–148. <https://doi.org/https://doi.org/10.24114/jmpsd.v1i4.58787>