

## **UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA MENGGUNAKAN MEDIA WORDWALL PADA SISWA KELAS VA SDN PEDURUNGAN KIDUL 01 KOTA SEMARANG**

**Mala Mazida<sup>1,\*</sup>, Mulyani<sup>2</sup>, Sumarno<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>PPG Prajabatan, Universitas PGRI Semarang, Jl. Sidodadi Timur Jalan Dokter Cipto No.24,

Karangtempel, Kec. Semarang Tim., Kota Semarang, Jawa Tengah 50232

SD Negeri Pedurungan Kidul 01, Jl. Brigjen Sudiarto No.KM.10, Pedurungan Kidul, Kec.

Pedurungan, Kota Semarang, Jawa Tengah 50192

[malaamazida@gmail.com](mailto:malaamazida@gmail.com), [yanikoncar76@gmail.com](mailto:yanikoncar76@gmail.com), [sumarno@upgris.ac.id](mailto:sumarno@upgris.ac.id)

### **ABSTRAK**

Rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila disebabkan oleh kurang fokusnya peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VA SDN Pedurungan Kidul 01 pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan menggunakan media pembelajaran Wordwall. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang melibatkan 27 peserta didik dengan variable terikat hasil belajar dan variable bebas penggunaan media Wordwall. Instrumen dalam penelitian ini adalah hasil tes peserta didik. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif yang menunjukkan bahwa peserta didik yang memenuhi Kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) pada Pra siklus adalah 56% dengan rata-rata 76,67 siklus 1 adalah sebanyak 70% dengan rata-rata 82,22 sedangkan pada siklus 2 presentase peserta didik yang mencapai KKTP sebanyak 85% dengan rata-rata 85,92 artinya terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik kelas VA SDN Pedurungan Kidul 01 pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi keragaman budaya Indonesia dengan menggunakan media pembelajaran aplikasi Wordwall.

**Kata kunci:** Hasil Belajar, Pendidikan Pancasila, Wordwall

### **ABSTRACT**

*Ketik The low learning outcomes of students in the Pancasila Education subject are caused by students' lack of focus on learning activities. This research aims to improve the learning outcomes of class VA students at SDN Pedurungan Kidul 01 in the Pancasila Education subject by using Wordwall learning media. This research is Classroom Action Research (PTK) involving 27 students with the dependent variable being learning outcomes and the independent variable using Wordwall media. The instrument in this research is the results of student tests. The data analysis technique used is quantitative and qualitative descriptive analysis which shows that students who meet the criteria for achieving learning objectives (KKTP) in the Pre-cycle are 56% with an average of 76.67, cycle 1 is 70% with an average of 82. 22, while in cycle 2 the percentage of students who achieved the KKTP was 85% with an average of 85.92, meaning that there was an increase in the learning outcomes of class VA students at SDN Pedurungan Kidul 01 in the Pancasila Education subject on Indonesian cultural diversity using the Wordwall application learning media.*

**Keywords:** Learning Outcomes, Pancasila Education, Wordwall

## **1. PENDAHULUAN**

Pendidikan memegang peranan penting dalam memastikan pertumbuhan dan keberlangsungan suatu bangsa maka kualitas kehidupan bangsa sangat ditentukan oleh pendidikan (Ningari, 2022). Peran pendidik, yaitu guru memiliki posisi yang sangat penting sebagai pengarah dan pembangun potensi siswa dalam berbagai aspek, termasuk sosial, intelektual, keterampilan, kreativitas, dan lain-lain. Selain sebagai fasilitator, guru juga bertugas mengamati dan memandu proses pembelajaran (Agusti, 2022). Pembelajaran yang inovatif menggunakan media, sehingga minat belajar meningkat pada peserta didik dan pembelajaran lebih bermakna sehingga terjadi peningkatan dalam hasil akhir (Mazida, 2024).

Pembaharuan dalam pendidikan harus terus-menerus dilakukan agar dapat menyesuaikan dengan tuntutan zaman (Ningsari, 2022). Teknologi merupakan salah satu unsur yang harus dikuasai oleh guru. Perkembangan teknologi telah memberikan dampak positif yang signifikan pada bidang pendidikan, terutama dalam konteks pembelajaran (Effendi & Wahidy, 2019). Teknologi dapat digunakan dalam berbagai aspek pembelajaran, mulai dari penyusunan materi ajar, pelaksanaan kegiatan pembelajaran, hingga pembuatan media pembelajaran. Kemajuan teknologi juga telah menghasilkan beragam jenis media pembelajaran yang inovatif dan interaktif (Aeni, 2022).

Perkembangan digital telah mempengaruhi berbagai sektor, termasuk pendidikan, dengan mendorong integrasi teknologi dalam proses pembelajaran. Situasi ini menuntut guru untuk dapat menciptakan metode pembelajaran yang inovatif, dilengkapi dengan kemampuan dalam penggunaan Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK). TPACK merupakan perkembangan dari Pedagogical Content Knowledge (PCK) yang pertama kali diperkenalkan oleh Shulman pada tahun 1986 (Aeni, 2022). Kemahiran seorang guru tidak hanya terbatas pada penguasaan konten atau materi pelajaran saja, melainkan juga membutuhkan penguasaan dalam ruang lingkup pedagogi. Hal ini menunjukkan bahwa seorang guru harus memiliki keahlian dalam Pedagogical Knowledge (PK) dan Content Knowledge (CK). PK memungkinkan guru untuk memahami dan mengimplementasikan strategi pengajaran yang efektif, sementara CK memungkinkan mereka untuk memiliki pemahaman yang mendalam tentang materi yang diajarkan (Rahmadi, 2019).

Menurut Astiti et al., (2021) Pembelajaran yang berlangsung tanpa ada media pembelajaran ketika menyampaikan materi dapat menyebabkan kebosanan pada peserta didik selama jam pembelajaran yang menyebabkan hasil belajar kognitif menjadi relatif rendah. Jika dibiarkan terus-menerus, hal ini dapat mengurangi minat belajar dan penilaian kognitif. Penyebab siswa mendapatkan nilai kuarang maksimal yaitu pembelajaran yang tidak menggunakan media pembelajaran. Menurut Rosidah et al., (2022) media merupakan faktor terpenting keberhasilan pembelajaran. Untuk pembelajaran menarik sehingga siswa berpartisipasi dan penyampaian materi lebih mendalam, guru dapat menggunakan beragam media pembelajaran yang kreatif.

Untuk menciptakan pembelajaran yang menarik ada beberapa media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan, salah satunya adalah game Wordwall. Karena aplikasi Wordwall menekankan peserta didik berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran dengan melibatkan interaksi kompetitif dengan sesama siswa. Harapannya, melalui penggunaan game ini, siswa dapat menikmati proses pembelajaran yang lebih interaktif dan meningkatkan rasa percaya diri, sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan mereka. Wordwall merupakan sebuah platform berbasis website yang dapat digunakan untuk membuat berbagai jenis media pembelajaran, termasuk kuis, menjodohkan, memasangkan pasangan, anagram, acak kata, pencarian kata, pengelompokan, dan berbagai jenis aktivitas lainnya (Purnamasari, 2022).

Hasil belajar siswa merupakan Prestasi siswa dalam belajar dapat diukur melalui pencapaian akademis melalui ujian, tugas, tingkat keaktifan mereka dalam mengajukan dan menjawab pertanyaan yang mendukung pembelajaran (Dakhi, A. S. (2020). Hasil belajar siswa juga dipengaruhi oleh orang tua memberikan perhatian pada pendidikan anak-anak

mereka, seperti memberikan pengingat untuk belajar, menyelesaikan tugas rumah, dan hal-hal sejenisnya. Hasil belajar peserta didik, yang mencakup kemampuan yang diperoleh setelah mengikuti pembelajaran, juga tercermin dalam bentuk penilaian atau nilai (Wahyuningsih, E. S. (2020).

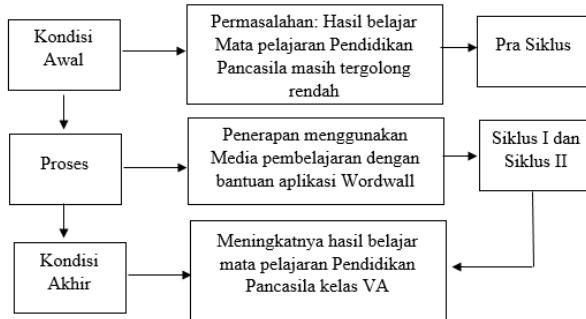
Pendidikan Pancasila mempersiapkan warga negara Indonesia berdasarkan Pancasila dan karakter positif masyarakat Indonesia. Ruang lingkup pengembangan materi muatan Pendidikan Pancasila adalah Pancasila, UUD 1945, NKRI, dan Bhineka Tunggal Ika dengan tujuan untuk membentuk peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air. Pendidikan Pancasila membantu siswa dalam memperoleh pola pikir dan sikap kewarganegaraan yang mencerminkan nilai-nilai kemanusiaan. Dalam konteks metodologis, Pendidikan Pancasila berfungsi sebagai alat pedagogis untuk mengembangkan kompetensi afektif, kognitif, dan psikomotorik siswa, serta memastikan penekanan yang seimbang terhadap nilai-nilai Pancasila dalam pendidikan secara substansial (Rachman, F., & Azam, Q. (2021).

Penelitian sebelumnya yang sejenis dan berkaitan dengan penelitian ini yaitu penelitian oleh Savira, A., & Gunawan, R. (2022), yang menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Wordwall dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dengan memberikan motivasi tambahan bagi mereka. Hal ini juga memungkinkan guru untuk lebih inovatif dan kreatif dalam merencanakan aktivitas pembelajaran, yang pada akhirnya menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan.

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan selama praktik mengajar dalam kegiatan PPL 2 di kelas VA SDN Pedurungan Kidul 01 terlihat sebagian peserta didik kurang aktif ketika praktik mengajar dilakukan dengan cara konvensional dan hanya menggunakan benda kongkrit sebagai media pembelajaran. Menurut pemaparan guru kelas VA rendahnya hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa dalam proses pembelajaran masih terdapat beberapa siswa yang kurang bersemangat, hal ini disebabkan oleh kurangnya penggunaan media yang membuat siswa ikut berpartisipasi serta tingkat kepercayaan diri siswa masih kurang dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru sehingga mempengaruhi dalam proses belajar siswa. Ketika pembelajaran berlangsung masih banyak peserta didik yang belum dapat mencapai tujuan pembelajaran hal tersebut dapat dilihat dari hasil evaluasi Dari hasil evaluasi pembelajaran kelas VA pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada materi Keragaman Budaya Indonesia hanya 10 dari 27 peserta didik yang telah mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran. Menurut hasil evaluasi di atas maka perlunya diadakan perbaikan. Berdasarkan analisis tersebut, sangat diperlukan adanya upaya untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila melalui media pembelajaran dan lingkungan belajar yang menyenangkan. Dari uraian yang telah disampaikan diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Menggunakan Media Wordwall pada Siswa Kelas VA SDN Pedurungan Kidul 01 Kota Semarang”.

## 2. METODE PELAKSANAAN

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK adalah sebuah penelitian yang bertujuan memperbaiki permasalahan yang dialami oleh guru sehingga dapat ditemukan solusi dari permasalahan tersebut (Machali, 2022). Penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan kelas dari Kemmis dan Taggart yang berbentuk spiral dari siklus satu ke siklus berikutnya. Setiap siklus (rencana), *observation reflection* meliputi *action planning* (tindakan),(pengamatan) (refleksi). Langkah berikutnya adalah perencanaan yang sudah direvisi, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Sebelum masuk pada siklus 1 dilakukan tindakan pendahuluan yang berupa refleksi. Subjek dalam Penelitian ini adalah peserta didik kelas VA SDN Pedurungan Kidul sebanyak 27 peserta didik.



**Gambar 1.** Penelitian Tindakan Kelas

Instrument penelitian adalah alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data penelitian (Anufia, B., & Alhamid, T., 2019). Instrument yang digunakan oleh peneliti adalah berupa lembar evaluasi (tes) sebanyak 10 soal dan lembar observasi. Menurut Jogiyanto Hartono, M (2018) teknik pengumpulan data adalah cara yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data .

Teknik pengambilan data pada penelitian ini dilakukan dengan memberikan lembar soal evaluasi mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi keragaman budaya Indonesia kepada peserta didik serta melakukan observasi terhadap pelaksanaan pembelajaran. Variable terikat pada penelitian ini adalah Hasil belajar peserta didik, sedangkan variable bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran aplikasi Wordwall.

Setelah mengumpulkan data, tahap selanjutnya adalah menganalisis data. Ramdhan, M. (2021) menjelaskan bahwa teknik analisis data adalah metode yang digunakan peneliti untuk memproses sebuah data menjadi informasi yang mudah dipaham.

Data yang diperoleh dari penelitian ini adalah data prestasi belajar siswa yang berupa data kuantitatif dan data hasil observasi berupa data kualitatif. Menurut Didik Komaidi (2011: 89), analisis data hanya bersifat kualitatif. Jika ada data kuantitaif, maka analisisnya secara statistik deskriptif yaitu penyimpulan didasarkan pada nilai rata-rata. Jadi, dalam penelitian ini analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif untuk hasil tes siswa dan deskriptif kualitatif untuk hasil observasi. Analisis ini dihitung dengan menggunakan statistik sederhana yaitu:

1. Rata-rata (Mean)

$$\text{Mean} = \frac{\sum \text{ nilai seluruh siswa}}{\sum \text{ siswa yang mengikuti tes}}$$

Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar digunakan analisis kuantitatif dengan rumus :

2. Ketuntasan Belajar berdasarkan Kurikulum Merdeka tidak lagi menggunakan KKM namun menggunakan KKTP atau Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran. Hasil perhitungan dikonsultasikan dengan KKTP yang dikelompokkan kedalam 2 kategori yaitu tuntas dan belum tuntas sebagai berikut:

$$\overline{X}_2 - \overline{X}_1$$

**Tabel 1.** Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran.

Kriteria Ketuntasan	Kualifikasi
$\geq 80$	Tuntas
$< 80$	Belum Tuntas

KKTP mata Pelajaran Pendidikan Pancasila kelas VA di SDN Pedurungan Kidul 01 adalah 80. Dinyatakan tuntas belajar siswa di kelas tersebut telah mencapai KKTP (80). Untuk menghitung presentase ketuntasan belajar digunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\sum \text{peserta didik mencapai KKTP}}{\sum \text{peserta didik mengikuti tes}} \times 100\%$$

Penelitian ini dinyatakan berhasil jika terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik dalam mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dengan penerapan media pembelajaran aplikasi Wordwall yang ditandai dengan presentase peserta didik yang berhasil mencapai KKTP (presentase ketuntasan hasil belajar) minimal 75%. Hipotesis dalam penelitian ini adalah Media pembelajaran aplikasi Wordwall dapat

meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VA SDN Pedurungan Kidul 01 pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Peserta didik kelas VA SD Negeri Pedurungan Kidul 01 dalam penelitian ini berjumlah 27 siswa, terdiri dari 9 peserta didik laki-laki dan 18 peserta didik perempuan. Berdasarkan pengamatan sebelum dilakukan tindakan, siswa terlihat kurang antusias dan siswa masih pasif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Hal ini dikarenakan:

- a. Hanya beberapa siswa yang menjawab jika di beri pertanyaan oleh guru.
- b. Siswa bosan dalam proses pembelajaran.
- c. Metode yang digunakan guru dalam pembelajaran kurang bervariasi.
- d. Kurangnya keaktifan siswa dalam pembelajaran.
- e. Guru belum menggunakan media pembelajaran yang menarik.

Hasil pengamatan juga menunjukkan data hasil belajar peserta didik kelas VA SD Negeri Pedurungan Kidul 01 masih rendah. Hal ini terlihat dari asesmen diagnostik yang diperoleh peserta didik sebelum dilakukan tindakan (Pra Siklus). Nilai rata-rata kelas sebelum tindakan adalah 76,67 sedangkan KKTP pada materi tersebut adalah adalah 80, artinya nilai rata-rata kelas untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila masih di bawah KKTP. Peserta didik yang nilainya sudah mencapai baru sebanyak 15 orang atau 56%. Sedangkan peserta didik yang nilainya belum mencapai KKM sebanyak 12 orang atau 44% . Nilai terendah yang diperoleh siswa dalam ulangan adalah 60 sedangkan nilai tertinggi 90.

**Tabel 2.** Hasil Asesmen Pendidikan Pancasila sebelum tindakan (Pra Siklus)

No	Nilai	Frekuensi	Persentase	Kualifikasi
1	60	2	7%	Belum Tuntas
2	70	10	37%	Belum Tuntas
3	80	10	37%	Tuntas
4	90	5	15%	Tuntas
Jumlah		27	100%	
Rata-rata nilai Kelas				76,67
Tuntas				15
Belum Tuntas				12
Nilai Teringgi				90
Nilai Terendah				60

Penelitian tindakan kelas dilaksanakan pada tanggal 22 Maret 2024 Pra Siklus, 26 April 2024 Siklus 1, 30 April 2024 Siklus 2 di kelas VA SDN Pedurungan Kidul 01. Setelah persiapan dilakukan maka langkah selanjutnya adalah pelaksanaan penelitian. Penelitian ini dilaksanakan dengan pra siklus, dua siklus dan tiap siklus terdiri dari 4 tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan (observasi), dan refleksi. Adapun nilai rata-rata siswa serta skor observasi oleh teman sejawat terhadap pelaksanaan pembelajaran antara siklus I dan siklus II seperti terlihat pada tabel berikut:

**Tabel 3.** Ringkasan Presentase Hasil Belajar dan pelaksanaan Pembelajaran.

Siklus	Rata-Rata nilai Siswa	Presentase Ketuntasan	Hasil Observasi Pelaksanaan Pembelajaran	
			Presentase	Kategori
Prasiklus	76,67	56%	97%	Sangat Baik
I	82,22	70%	98%	Sangat Baik
II	85,92	85%	99%	Sangat Baik

Tabel di atas menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik antara siklus Prasiklus dan Siklus I yaitu sebesar 8,5, sedangkan antara siklus I dan siklus II terjadi peningkatan rata-rata hasil belajar sebesar 5,5. Hal tersebut sejalan dengan peningkatan persentase ketuntasan antara prasiklus dengan siklus I sebesar 14% dan antara siklus I dengan siklus II sebesar 15%. Hal tersebut juga didukung oleh persentase pelaksanaan pembelajaran yang maksimal dengan kategori sangat baik. Untuk lebih jelasnya digambarkan dalam grafik sebagai berikut:

**Gambar 2.** Ringkasan data statistic hasil belajar

Penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa ada peningkatan hasil belajar setelah diterapkan penggunaan media pembelajaran aplikasi Wordwall pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi keragaman budaya Indonesia kelas VA SDN Pedurungan Kidul 01. Seperti yang dikatakan oleh Emda (2018) bahwa

kreatifitas guru untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dapat menjadi motivasi ekstrinsik bagi peserta didik meningkatkan hasil belajar. Fakta tersebut didukung oleh hasil penelitian dari Savira, A., & Gunawan, R. (2022) yang berjudul Pengaruh Media Aplikasi Wordwall dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar, bahwa penggunaan aplikasi wordwall dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik karena dapat memberikan motivasi bagi para peserta didik, begitu pula dengan guru dapat berinovasi dan berkreasi dalam merancang kegiatan pembelajarannya sehingga akan berdampak pada pembelajaran yang menyenangkan dan membuat siswa tidak pasif.

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh peneliti dalam melakukan pembelajaran Pendidikan pancasila materi keragaman budaya Indonesia pada peserta didik kelas VA SDN Pedurungan Kidul 01 Kota Semarang dapat diambil simpulan bahwa penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan berhasil. Keberhasilan penelitian tindakan kelas ini dapat dilihat dari semua indicator keberhasilan yang menjadi tolok ukur penelitian.

Setelah menganalisis data yang ada, maka rendahnya nilai hasil belajar mata Pelajaran Pendidikan pancasila materi keragaman budaya Indonesia pada peserta didik kelas VA SDN Pedurungan Kidul 01 dapat diatasi dengan menerapkan media pembelajaran aplikasi Wordwall. Aplikasi wordwall memiliki jenis kuis yang tepat untuk mengetahui keberagaman budaya di Indonesia kata dengan menggunakan quis dan open the box. Selain itu media tersebut juga sesuai dengan perkembangan kodrat zaman anak yang saat ini tidak bisa dipisahkan dari aplikasi-aplikasi game atau kuis, dipadukan dengan model pembelajaran PBL yang banyak melatih kemampuan kolaboratif sehingga kegiatan berjalan menyenangkan, serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijabarkan sebelumnya, dapat diambil kesimpulan bahwa penerapan media berbasis Wordwall mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VA pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SDN Pedurungan Kidul 01 Kota Semarang. Hal ini dapat dilihat dari perbandingan masing-masing siklus mulai dari pelaksanaan tahap pra siklus, siklus I, dan siklus II. Dimana pada setiap siklusnya hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan, walaupun dengan beberapa kendala namun penerapan media ini terbukti berhasil dan memberikan peningkatan terhadap hasil belajar peserta didik.

Penggunaan wordwall memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. Dengan adanya gambar, suara, animasi, dan permainan interaktif dalam wordwall, peserta didik merasa lebih tertarik dan terlibat dalam proses belajar. Media ini memberikan variasi dalam pendekatan pembelajaran, yang membuatnya lebih menarik daripada metode konvensional yang hanya mengandalkan paparan guru. Peserta didik juga merasa lebih aktif berpartisipasi dalam permainan dan tes yang disediakan oleh wordwall.

#### 5. SARAN

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai alternatif penerapan media pembelajaran aplikasi Wordwall dalam mengatasi masalah-masalah yang dialami peserta didik selama proses pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, peneliti memiliki saran sebagai berikut

a. Bagi Guru

Guru hendaknya memberikan variasi-variasi dalam pembelajaran di sekolah, salah satunya dengan menerapkan media pembelajaran berbasis aplikasi game seperti Wordwall dengan

penggunaan sarana-dan prasarana yang dapat menunjang proses pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa. Sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

b. Bagi Peneliti

Selanjutnya hasil penelitian ini mampu menambah referensi sekaligus acuan bagi peneliti selanjutnya, khususnya dengan tema judul yang serupa. Namun tetap harus mempertimbangkan segala kendala atau kekurangan dari penggunaan media yang nantinya diterapkan.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Agusti, N. M., & Aslam, A. (2022). Efektivitas media pembelajaran aplikasi wordwall terhadap hasil belajar ipa siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5794-5800.
- Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan hasil belajar siswa. *Jurnal Education and development*, 8(2), 468-468.
- Ningari, W. F. (2022). Peningkatan hasil belajar pendidikan kewarganegaraan melalui metode pembelajaran contextstual and learning. *Didactica: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(1), 31-37.
- Mazida, M., Pramasdyahsari, A. S., Jannah, F. M., & Sumarno, S. (2024). KEEFEKTIFAN PEMBELAJARAN BERBASIS GAME UBUR-UBUR TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF BAHASA INDONESIA KELAS IV SEKOLAH DASAR. *Bestari: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 5(1).
- Aeni, A. N., Djuanda, D., Maulana, M., Nursaadah, R., & Sopian, S. B. P. (2022). Pengembangan Aplikasi Games Edukatif Word Wall Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Materi Pendidikan Agama Islam Bagi Siswa SD. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1835.
- Effendi, D., & Wahidy, A. (2019, July). Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran menuju pembelajaran abad 21. In Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang.
- Astiti, N. D., Mahadewi, L. P. P., & Suarjana, I. M. (2021). Faktor yang mempengaruhi hasil belajar IPA. *Mimbar Ilmu*, 26(2), 193-203.
- Rachman, F., & Azam, Q. (2021). Pembelajaran jarak jauh pendidikan pancasila dan kewarganegaraan pada masa pandemi covid-19. *Journal of Moral and Civic Education*, 5(1), 42-55.
- Rahmadi, I. F. (2019). Technological pedagogical content knowledge (tpack): kerangka pengetahuan guru abad 21. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 6(1).
- Purnamasari, S., Rahmanita, F., Soffiatun, S., Kurniawan, W., & Afriliani, F. (2022). Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Word Wall. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 70-77.
- Rosidah, R., Nizaar, M., Muhardini, S., Haifaturrahmah, H., & Mariyati, Y. (2022, July). Efektifitas Media Pembelajaran Game interaktif Berbasis Power Point Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD. In Seminar Nasional Paedagoria (Vol. 2, pp. 10-16).
- Savira, A., & Gunawan, R. (2022). Pengaruh Media Aplikasi Wordwall dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5453-5460.
- Wahyuningsih, E. S. (2020). Model pembelajaran mastery learning upaya peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa. Deepublish.