

PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS XI MIA 4 DI SMA NEGERI 2 RANTAU UTARA

Rotuasri Rejeki Faomasi Christine Waruwu¹

¹Universitas Labuhan Batu, Jl. SM. Raja Aek Tapa No.126 Labuhanbatu, Sumatera Utara, Indonesia
Email: rotuasriwaruwu@gmail.com

Article History

Received: 14-05-2025

Revision: 22-05-2025

Accepted: 24-05-2025

Published: 26-05-2025

Abstract. This study investigates the effectiveness of Wordwall-based instructional media in enhancing student learning outcomes in the subject of Pancasila and Civic Education among Grade XI MIA 4 students at SMA Negeri 2 Rantau Utara. This research is a Classroom Action Research conducted in two cycles, each consisting of 4 stages: planning, implementation, observation, and reflection. The techniques and data collection in this research are observation and tests. The data generated is analyzed descriptively quantitatively. Each cycle involved two instructional sessions. In the first cycle, students achieved an average score of 75.3, with a learning mastery rate of 69.4%. In the second cycle, the average score increased to 87.9, with a mastery rate of 94.4%. These findings indicate a 12.6-point improvement in students' academic performance and a 25% increase in learning mastery from the first to the second cycle. The results suggest that integrating Wordwall as a digital learning tool can significantly enhance student engagement and academic achievement in civic education.

Keywords: Instructional Media, Wordwall, Learning Outcomes

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran berbasis wordwall pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas XI MIA 4 SMA Negeri 2 Rantau Utara. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus, dalam setiap siklus terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Teknik dan pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi dan tes. Data yang dihasilkan dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Setiap siklus dilakukan dua kali pertemuan. Pada siklus I, nilai rata-rata yang diperoleh peserta didik mencapai 75,3 dengan tingkat ketuntasan belajar sebesar 69,4%. Selanjutnya, pada siklus II, rata-rata nilai meningkat menjadi 87,9 dengan persentase ketuntasan belajar yang mencapai 94,4%. Dengan demikian, terdapat peningkatan skor kemampuan peserta didik sebesar 12,6 poin dari siklus pertama ke siklus kedua dalam mata pelajaran pendidikan pancasila, dengan kenaikan persentase ketuntasan belajar sebesar 25%. Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan wordwall sebagai media pembelajaran mampu memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar maupun aktifitas belajar peserta didik.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Wordwall, Hasil Belajar

How to Cite: Waruwu, R. R. F. C. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI MIA 4 di SMA Negeri 2 Rantau Utara. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6 (3), 3470-3479. <http://doi.org/10.54373/imeij.v6i3.3158>

PENDAHULUAN

Peserta didik merupakan individu yang sedang tumbuh dan berkembang dengan potensi unik masing-masing, seperti bakat, minat, dan kebutuhan belajar. Oleh karena itu, pengembangan potensi tersebut melalui pendidikan dan pengajaran yang tepat menjadi sangat penting agar peserta didik dapat berkembang secara optimal. Dalam konteks pendidikan modern, perbedaan karakteristik peserta didik perlu diperhatikan secara seksama dalam proses pembelajaran. Setiap kegiatan belajar mengajar harus disesuaikan dengan karakteristik, gaya belajar, dan kecerdasan masing-masing peserta didik agar pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna (Arifudin, 2022).

Pendidikan dan pengajaran adalah proses yang dirancang secara sadar dan sistematis untuk mencapai tujuan tertentu. Tujuan tersebut mencerminkan hasil yang diharapkan dari pengalaman belajar peserta didik. Keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran dapat diukur melalui hasil belajar peserta didik (Yogi Fernando et al., 2024). Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran strategis dalam pendidikan nasional adalah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), yang mengusung konsep “Value-Based Education” untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Kajian ini bertujuan memberikan gambaran komprehensif mengenai implementasi pendidikan karakter dalam kurikulum PPKn serta mengidentifikasi strategi efektif yang dapat digunakan oleh pendidik dalam memperkuat pendidikan karakter peserta didik. Penelitian ini juga diharapkan menghasilkan pendekatan inovatif untuk mengintegrasikan nilai-nilai karakter dalam proses pembelajaran PPKn, sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia (Anugrah & Rahmat, 2024).

Namun, pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan kerap dianggap bersifat teoritis dan monoton karena banyak pendidik masih mengandalkan metode ceramah tanpa melibatkan peserta didik secara aktif. Hal ini menyebabkan kurangnya minat dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran PPKn, bahkan ada yang menganggap mata pelajaran ini tidak menarik dan kurang populer. Oleh karena itu, sangat penting untuk memilih strategi dan media pembelajaran yang tepat dan efektif guna meningkatkan hasil belajar serta motivasi peserta didik agar tidak merasa bosan atau frustrasi selama proses pembelajaran (Sitopu & Budiarta, 2025).

Selama pelaksanaan praktik pengalaman lapangan (PPL), peneliti menemukan masalah signifikan terkait hasil belajar peserta didik, khususnya di kelas XI MIA 4 SMA Negeri 2 Rantau Utara. Kelas ini berjumlah 36 peserta didik, terdiri dari 20 perempuan dan 16 laki-laki. Berdasarkan analisis nilai, terlihat bahwa sebagian besar peserta didik belum mencapai standar kriteria keterampilan tujuan pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan. Rendahnya nilai

tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar PPKn di sekolah tersebut belum memenuhi ekspektasi yang diharapkan. Kondisi ini menuntut pendidik untuk mengambil langkah strategis guna meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga peserta didik dapat mencapai target KKTP.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan pengembangan dan penerapan media pembelajaran yang tepat dan efektif. Salah satu solusi yang diusulkan peneliti adalah penggunaan media pembelajaran berbasis Wordwall. Wordwall merupakan platform berbasis web yang menyediakan berbagai permainan dan kuis interaktif yang dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai media pembelajaran dan penilaian. Aplikasi gamifikasi digital ini memungkinkan guru untuk memilih dan membuat berbagai template permainan secara gratis, sehingga dapat meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran PPKn (Ariyanto et al., 2023). Berdasarkan uraian tersebut, peneliti akan melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI MIA 4 di SMA Negeri 2 Rantau Utara”.

METODE

Penelitian ini merupakan bentuk Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian tindakan kelas berasal dari istilah bahasa Inggris “classroom action research” yang dikenal dengan singkatan PTK. Penelitian tindakan kelas yang selanjutnya disebut dengan PTK merupakan bentuk penelitian reflektif yang dilakukan di dalam kelas oleh guru atau peneliti dengan maksud untuk memperbaiki proses kegiatan belajar mengajar agar dapat meningkatkan atau memperbaiki praktik pembelajaran menjadi lebih efektif. Tahap dalam penelitian tindakan kelas dimulai dengan perencanaan tindakan (planning), diikuti oleh penerapan tindakan (action), pengamatan (observation) dan diakhiri tahap refleksi (reflecting) (Arif & Oktafiana, 2023).

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 2 Rantau Utara peserta didik kelas XI MIA 4 pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) yang berjumlah 36 peserta didik dengan 20 perempuan dan 16 laki-laki. Teknik dan pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi dan tes. Tes digunakan untuk memperoleh tes hasil belajar peserta didik. Data tes diambil dari hasil tes pada setiap siklus yang dilaksanakan. Observasi digunakan untuk mengetahui aktivitas belajar pada saat proses pembelajaran di kelas. Kriteria dan indikator keberhasilan tindakan yang ditetapkan adalah rata-rata klasikal peserta didik minimal mencapai keterampilan tujuan pembelajaran (KKTP) untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), yaitu ≥ 78 (Cukup), dan setidaknya 80% peserta didik memperoleh ≥ 78 .

HASIL DAN DISKUSI

Pelaksanaan PTK ini dilaksanakan melalui 3 tahapan siklus penilaian terhadap hasil belajar peserta didik kelas XI MIA 4 di SMA Negeri 2 Rantau Utara dengan fenomena permasalahan hasil belajar rendah karena kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru selama ini monoton. Hal ini diketahui penulis ketika penulis melakukan asesmen diagnostic kemampuan kognitif peserta didik pada kegiatan pra siklus sebelum proses pembelajaran dilakukannya tindakan dilakukan. Maka untuk mengatasi hal tersebut dilakukan tindakan dengan menggunakan aplikasi wordwall sebagai salah satu media pembelajaran online yang didesain untuk meningkatkan kegiatan belajar dan dapat melibatkan peserta didik dalam pembuatannya serta aktivitas penggunaannya.

Langkah-langkah penggunaan aplikasi wordwall adalah (1) Mendaftarkan akun di www.wordwall.net dengan melengkapi data; (2) Memilih tombol create activity untuk memilih template yang ada; (3) Tuliskan judul dan deskripsi permainan; (4) Pilih tombol done jika dirasa sudah selesai membuatnya; (5) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan pengarahan mengenai pembelajaran yang akan dilakukan; (6) Peserta didik mengakses tautan yang diberikan oleh guru lalu peserta didik menekan tombol start; dan (7) Lalu jika selesai mengerjakan akan muncul total jumlah benar dan menuliskan nama untuk papan skor (Zahroh et al., 2024).

Penulis saat melakukan kegiatan pra siklus ini melihat kondisi peserta didik terlihat kurang bersemangat dan cenderung pasif disebabkan kegiatan pembelajaran yang monoton dimana peserta didik nampak lesu dan kurang bersemangat mengikuti pembelajaran sehingga sebagai guru perlu melakukan tindakan agar dapat mengatasi hal tersebut dengan menerapkan media pembelajaran baru dan berdampak pada hasil belajar peserta didik. Hasil belajar merupakan akumulasi pembelajaran yang didapatkan oleh peserta didik selama proses pembelajaran. Hasil belajar bertujuan untuk memaparkan hasil dari proses pembelajaran sehingga peserta didik dapat mengetahui, memahami, serta mengaplikasikan pengetahuan yang diterimanya (Ricardo & Meilani, 2017). Berdasarkan hasil asesmen diagnostic peserta didik pada nilai kognitif pengetahuan dari 36 peserta didik yang mengikuti, terdapat 10 peserta didik yang mencapai nilai keterampilan tujuan pembelajaran (KKTP) sedangkan 26 lainnya belum mencapai nilai keterampilan tujuan pembelajaran (KKTP) dengan persentase ketuntasan 27,7%. Maka dari hasil tersebut terlihat bahwa hasil belajar peserta didik belum mencapai keterampilan tujuan pembelajaran (KKTP) peserta didik yang memuaskan.

Tabel 1. Hasil belajar pelaksanaan pra siklus

Keterangan	Nilai Rata-Rata Peserta Didik	Ketuntasan		Persentase Ketuntasan	
		Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas
Jumlah	72,77	10	26	27,7%	72,2%

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa peserta didik memiliki hasil belajar yang sangat kurang. Sehingga perlu adanya perbaikan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. berdasarkan hasil studi pustaka yang peneliti coba mendapatkan hasil bahwa jika guru menggunakan media pembelajaran akan dapat membantu guru untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Maka untuk meningkatkan hasil belajar dan mengatasi kebosanan dalam belajar peneliti menggunakan aplikasi wordwall sebagai media evaluasi pembelajaran supaya pembelajaran lebih menarik.

Siklus I

Siklus I ini dilakukan sebanyak 1 kali pertemuan dan 1 kali penilaian. Pada perencanaan siklus I, peneliti menelaah permasalahan yang ditemukan pada pra siklus untuk diberikan tindakan pada siklus I ini. sehingga peneliti perlu untuk mempersiapkan kebutuhan saat pengajaran seperti membuat RPP menggunakan media aplikasi wordwall, instrumen penelitian berupa lembar penilaian dan perilaku peserta didik selama proses pembelajaran.

Pelaksanaan siklus I ini dilakukan pada 28 April 2025. Pada siklus ini dilakukan selama 2 pertemuan dengan alokasi waktu 2x45 menit dalam setiap pertemuan. Pada tahapan pertama yaitu perencanaan, kegiatan yang dilakukan dalam proses pembelajaran dikelas sesuai dengan RPP yang telah disiapkan oleh guru sebelumnya. Peneliti dan guru juga menyiapkan cara penggunaan wordwall dan menyiapkan soal wordwall untuk mengetahui hasil belajar peserta didik. Tahap berikutnya adalah pelaksanaan tindakan. pada pertemuan ini akan diberikan kuis melalui aplikasi wordwall yang terkait dengan materi yang telah diberikan pada pertemuan sebelumnya.

Tabel 2. Hasil belajar pelaksanaan siklus I

Keterangan	Nilai Rata-Rata Peserta Didik	Ketuntasan		Persentase Ketuntasan	
		Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas
Jumlah	75,3	25	11	69,4%	30,5%

Dari data di atas (tabel 2), bahwa dapat dilihat peserta didik yang mencapai keterampilan tujuan pembelajaran (KKTP) sebanyak 25 orang peserta didik dengan presentase 69,4% dan yang belum mencapai keterampilan tujuan pembelajaran (KKTP) 11 orang peserta didik

dengan persentase 30,5%. Setelah dilakukan analisis terhadap data pada siklus I, hasil belajar menunjukkan bahwa sebagian peserta didik telah mulai memahami materi yang diajarkan dan menunjukkan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Meskipun demikian, tingkat ketuntasan klasikal yang dicapai dalam siklus ini masih berada pada angka 69,4%, sehingga belum memenuhi standar yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, perlu dilakukan siklus pembelajaran berikutnya untuk mengevaluasi sejauh mana peningkatan aktivitas belajar serta hasil belajar peserta didik dapat lebih dioptimalkan. Melalui pelaksanaan siklus lanjutan, diharapkan peserta didik dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi yang diberikan serta mampu mencapai tingkat ketuntasan yang sesuai dengan keterampilan tujuan pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan oleh guru mata pelajaran.

Tahap selanjutnya adalah observasi, yang dilakukan menggunakan lembar observasi aktivitas belajar peserta didik sejak awal hingga akhir setiap pembelajaran dikelas. Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan mencakup pengamatan terhadap pelaksanaan tindakan dalam proses pembelajaran serta aktivitas guru selama berlangsungnya kegiatan belajar mengajar. Dari hasil observasi yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa pada tahap ini dilaksanakan sesuai dengan modul ajar yang telah dibuat sebelumnya. Pada tahap masih ditemukan kurangnya pemahaman peserta didik terhadap media pembelajaran, khususnya Quizziz, sehingga mereka kesulitan menjawab soal dalam batas waktu yang ditentukan. Guru dan peneliti masih harus membimbing peserta didik dalam penggunaannya. Selain itu, koneksi internet yang tidak stabil turut menghambat kelancaran pembelajaran berbasis teknologi.

Berdasarkan hasil yang telah diperoleh, guru dan peneliti kemudian merancang strategi untuk diterapkan pada siklus II guna meningkatkan aktivitas serta hasil belajar peserta didik secara lebih optimal. Langkah-langkah yang direncanakan mencakup upaya untuk mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran serta memastikan mereka dapat memahami materi dengan lebih baik. Selain itu, guru juga berupaya mengatasi kendala teknis, seperti gangguan sinyal, dengan mencari solusi yang memungkinkan peserta didik tetap dapat mengikuti pembelajaran dengan lancar. Guru juga berusaha memberikan motivasi serta penjelasan yang lebih sederhana dan mudah dipahami agar peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dengan lebih efektif. Dengan demikian, diharapkan peserta didik lebih bersemangat dalam mengerjakan berbagai tes yang diberikan, menjadi lebih aktif, teliti, serta mampu merespons soal dengan cepat dan tepat.

Siklus II

Setelah melihat hasil belajar peserta didik pada siklus I, terlihat masih banyak nilai yang belum memenuhi keterampilan tujuan pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan dan kriteria ketuntasan klasikal masih belum tercapai. Untuk dapat mencapainya, peneliti melakukan tindakan berikutnya di siklus II. Untuk mengatasi kendala-kendala yang dialami oleh peserta didik dan untuk lebih meningkatkan aktifitas dan hasil belajar lebih baik dibanding pada siklus I. Pada tahap perencanaan pada pertemuan pertama akan membahas materi yang sudah disiapkan. Tahap berikutnya adalah pelaksanaan, pada pertemuan kedua ini akan diberikan kuis melalui aplikasi wordwall yang telah disiapkan oleh peneliti dan guru yang bersangkutan. Berikut merupakan data ketuntasan hasil belajar peserta didik yang disajikan dalam bentuk tabel dan grafik di bawah ini:

Tabel 3. Hasil belajar pelaksanaan siklus II

Keterangan	Nilai Rata-Rata Peserta Didik	Ketuntasan		Persentase Ketuntasan	
		Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas
Jumlah	87,9	34	2	94,4%	5,5%

Dari data di atas (tabel 2), bahwa dapat dilihat peserta didik yang mencapai keterampilan tujuan pembelajaran (KKTP) sebanyak 34 orang peserta didik dengan persentase 94,4% dan yang belum mencapai keterampilan tujuan pembelajaran (KKTP) 2 orang peserta didik dengan persentase 5,5%. Berdasarkan analisis data tersebut diketahui bahwa antara siklus I dan siklus II terjadi peningkatan. Pada saat siklus I jumlah peserta didik yang tuntas belajar adalah 25 orang peserta didik dengan persentase 69,4% dengan rata-rata 75,3. Sedangkan pada siklus II jumlah peserta didik yang tuntas menjadi 34 orang dengan persentase 94,4% dengan nilai rata-rata 87,9.

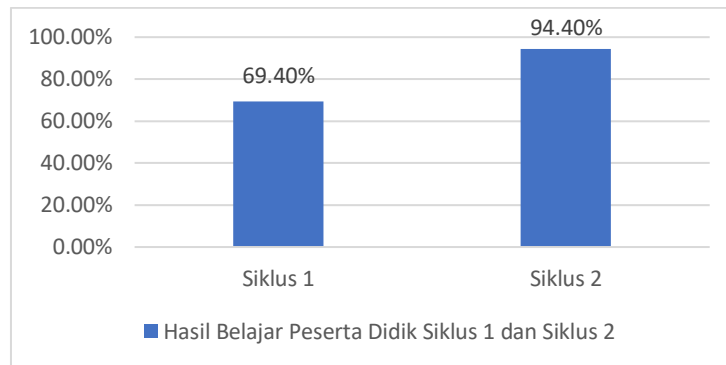
Tahap selanjutnya adalah observasi, yang dilakukan menggunakan lembar observasi aktivitas belajar peserta didik sejak awal hingga akhir setiap pembelajaran dikelas seperti pada siklus I. Selama kegiatan belajar mengajar berlangsung, terlihat adanya peningkatan yang signifikan dalam aktivitas belajar peserta didik. Peserta didik menunjukkan perhatian yang lebih besar terhadap penjelasan guru dan lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Antusiasme peserta didik semakin meningkat ketika guru mengadakan tes atau kuis yang disajikan melalui media berbantu *wordwall*.

Berdasarkan hasil observasi peneliti pada pelaksanaan siklus II, seluruh tindakan yang direncanakan telah berjalan dengan efektif. Peserta didik sudah terbiasa menggunakan aplikasi wordwall, dan kendala yang muncul pada siklus I berhasil diminimalkan selama proses pembelajaran.

Tabel 4. Hasil belajar peserta didik siklus I dan siklus II

Keterangan	Tuntas	Persentase	Tidak Tuntas	Persentase
Siklus I	25	69,4%	11	30,5%
Siklus II	34	94,4%	2	5,5%

Agar lebih jelas dapat terlihat dari grafik berikut ini:



Gambar 1. Hasil belajar peserta didik siklus I dan siklus II

Berdasarkan analisis data tersebut diketahui bahwa antara siklus I dan siklus II terjadi peningkatan. pada saat siklus I jumlah peserta didik yang tuntas belajar adalah 25 orang (69,4%) dengan nilai rata-rata 75,3. Sedangkan pada siklus II jumlah peserta didik yang tuntas belajar menjadi 34 orang (94,4%) dengan nilai rata-rata 87,9. Hal ini menunjukkan bahwa siklus II sudah mencapai kriteria ketuntasan secara klasikal yaitu 80%. Demikian juga pada siklus II aktifitas peserta didik dalam proses belajar mengajar semakin meningkat dengan rata-rata peserta didik yang memperoleh tingkat keaktifan yaitu dengan predikat sangat baik.

Hasil analisis ini sejalan dengan temuan penelitian Gustian, Mutiara, dan rekan-rekan (2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Wordwall* secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas XI di SMAN 3 Palembang pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Penelitian tersebut melaporkan adanya perkembangan yang konsisten dari tahap pra siklus hingga siklus kedua, di mana persentase ketuntasan belajar peserta didik meningkat dari 40% pada pra siklus menjadi 98,78% pada siklus kedua. Peningkatan ini menunjukkan efektivitas penerapan *Wordwall* sebagai media pembelajaran yang tidak hanya meningkatkan hasil akademik, tetapi juga mampu merangsang motivasi dan keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran.

Dukungan dari penelitian lain juga memperkuat temuan tersebut. Menurut Susilawati dan Nugroho (2022), penerapan media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi seperti Wordwall terbukti meningkatkan minat belajar dan hasil belajar peserta didik secara signifikan. Selain itu, studi internasional oleh Johnson et al. (2023) menegaskan bahwa penggunaan teknologi pembelajaran yang mengintegrasikan elemen permainan dapat memperbaiki keterlibatan peserta didik, memfasilitasi pembelajaran yang lebih bermakna, serta memperkuat perubahan perilaku positif dalam konteks kelas. Dengan demikian, hasil penelitian ini menguatkan bahwa penggunaan media pembelajaran Wordwall efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan sikap positif peserta didik pada mata pelajaran PPKn, sekaligus menegaskan pentingnya inovasi media dalam mendukung proses pembelajaran yang dinamis dan menyenangkan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data serta pembahasan dalam penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik kelas XI MIA 4 SMA Negeri 2 Rantau Utara mengalami peningkatan setelah diterapkannya media pembelajaran berbasis internet, yaitu wordwall. Pada siklus I nilai rata-rata yang diperoleh peserta didik mencapai 75,3 dengan tingkat ketuntasan belajar sebesar 69,4%. Selanjutnya, pada siklus II, rata-rata nilai meningkat menjadi 87,9 dengan persentase ketuntasan belajar yang mencapai 94,4%. Dengan demikian, terdapat peningkatan skor kemampuan peserta didik sebesar 12,6 poin dari siklus I ke siklus II dalam mata pelajaran pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan, dengan kenaikan persentase ketuntasan belajar sebesar 25%. Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan wordwall sebagai media pembelajaran mampu memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dan memenuhi indikator yaitu 80% peserta didik mencapai KKTP pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan. Dalam proses pembelajaran, khususnya bagi guru yang mengajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan, disarankan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis internet, seperti wordwall, sebagai salah satu alternatif dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan media ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi, mendorong partisipasi aktif mereka dalam proses pembelajaran.

REFERENSI

- Anugrah, A., & Rahmat, R. (2024). Pendidikan Karakter dalam Perspektif Kurikulum Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn)). *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(1), 22–34. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i1.403>
- Arif, S., & Oktafiana, S. (2023). *Penelitian Tindakan Kelas* (1st ed.). Mitra Ilmu. [http://repository.iainmadura.ac.id/1238/1/FILE CETAK Penelitian Tindakan Kelas_Draft Final.pdf](http://repository.iainmadura.ac.id/1238/1/FILE%20CETAK%20Penelitian%20Tindakan%20Kelas_Draft%20Final.pdf)
- Arifudin, O. (2022). Perkembangan Peserta Didik (Tinjauan Teori-Teori dan Praktis). In Ulfah (Ed.), Widina Bhakti Persada. Widina Bhakti Persada Bandung.
- Ariyanto, M. P., Nurcahyandi, Z. R., Diva, S. A., & Kudus, U. M. (2023). Penggunaan Gamifikasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta didik. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 1–10. <https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/jurnalmathema/article/view/2080/1089>
- Gustian, R., & Mutiara, M. (2024). Penggunaan Aplikasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) Kelas XI SMA. *Jurnal Educatio*, 10(1), 52–60. <https://doi.org/10.31949/educatio.v10i1.6652>
- Gustian, A., & Mutiara, R. (2024). Pengaruh penggunaan media pembelajaran Wordwall terhadap hasil belajar peserta didik kelas XI pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di SMAN 3 Palembang. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(1), 45–58.
- Johnson, L., Smith, R., & Brown, K. (2023). Gamification in education: Enhancing student engagement and learning outcomes. *International Journal of Educational Technology*, 18(2), 112–130. <https://doi.org/10.1234/ijet.v18i2.5678>
- Ricardo, R., & Meilani, R. I. (2017). Impak Minat dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Peserta didik. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(2), 79. <https://doi.org/10.17509/jpm.v2i2.8108>
- Sitopu, E. T., & Budiarta, I. W. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Quizizz pada Mata Pelajaran Pancasila untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Kelas X SMA Negeri 4 Singaraja Using Quizizz-Based Learning Media in Pancasila Education Subjects to Improve Learning Outcomes for Class X. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial, Dan PengabdianKepada Masyarakat*, 5(1), 440–447. <https://doi.org/https://doi.org/10.56832/edu.v5i1.816>
- Susilawati, D., & Nugroho, B. (2022). Efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 10(3), 99–110. <https://doi.org/10.5678/jtpi.v10i3.2345>
- Yogi Fernando, Popi Andriani, & Hidayani Syam. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik. *ALFIHRIS : Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>
- Zahroh, P. N., Yusuf, W. F., & Yusuf, A. (2024). Penggunaan Media Wordwall Dalam Evaluasi Pembelajaran. *Tadbir Muwahhid*, 8(1), 123–139. <https://doi.org/10.30997/jtm.v8i1.12805>