

ANALISIS MINAT BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN MEDIA *WORDWALL* PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI SDN KONANG 2

Annisa Hariyati¹, Dwi Safitri², Hesty Widyaning Tyastuti³, Lia Hadini⁴,

Novianti Romadani⁵, Ziyanatul Fitriyah⁶, Ika Dian Rahmawati⁷

^{1,2,3,4,5,6,7}Universitas Trunojoyo Madura,

¹220611100137@student.trunojoyo.ac.id,

²220611100145@student.trunojoyo.ac.id,

³220611100142@student.trunojoyo.ac.id,

⁴220611100128@student.trunojoyo.ac.id,

⁵220611100144@student.trunojoyo.ac.id,

⁶220611100141@student.trunojoyo.ac.id, ⁷ika.rahmawati@trunojoyo.ac.id

ABSTRACT

This study aims to explore how the use of Wordwall as an instructional medium can enhance students' learning interest in the Pancasila Education subject for third-grade students at SDN Konang 2. The research is grounded in the recognition of learning interest as a crucial internal factor that contributes to student success, as well as the necessity for engaging and interactive teaching strategies aligned with students' needs and characteristics. A quantitative approach was employed, utilizing an experimental design involving both pretest and posttest measures. Data were collected through a closed-ended questionnaire using a Likert scale and analyzed using descriptive statistical methods. The questionnaire instrument was developed to assess four key dimensions of learning interest: enjoyment, curiosity, attention, and engagement during the learning process. The analysis revealed that all four indicators yielded high results, with an average percentage of 80.5%. These findings indicate that the integration of Wordwall, featuring content on the application of Pancasila values, effectively stimulates students' interest and active participation in learning activities. Therefore, Wordwall can be considered an innovative and relevant learning tool that supports the demands of 21st-century education.

Keywords: wordwall, learning interest, pancasila education.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menguraikan bagaimana penggunaan media *wordwall* dapat membantu meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas III SDN Konang 2. Latar belakang penelitian berasal dari pentingnya minat belajar sebagai faktor internal yang berpengaruh terhadap keberhasilan siswa, serta dibutuhkannya strategi pembelajaran yang menarik dan interaktif yang selaras dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan rancangan eksperimen yang

melibatkan pemberian pretest dan posttest. Teknik pengumpulan data berupa kuisioner secara tertutup menggunakan skala pengukuran likert *check list* dengan metode statistika deskriptif. Instrumen angket dalam penelitian ini dirancang untuk menilai empat aspek pokok minat belajar siswa, yaitu kesenangan, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis, keempat aspek tersebut menunjukkan hasil yang tinggi dengan rata-rata persentase mencapai 80,5%. Temuan ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran *wordwall*, yang berisi materi tentang penerapan nilai-nilai Pancasila, apat membangkitkan minat siswa untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, *wordwall* dapat dijadikan sebagai salah satu pilihan media pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan pendidikan di era abad ke-21.

Kata Kunci: *wordwall*, minat belajar, pendidikan pancasila

A. Pendahuluan

Proses belajar memegang peran krusial dalam kehidupan manusia karena melalui aktivitas ini, seseorang dapat mengalami transformasi dalam perilaku. Perubahan tersebut menunjukkan bahwa proses belajar telah terjadi, yang ditunjukkan melalui peningkatan pengetahuan, pembentukan sikap, serta pengembangan keterampilan (Arsyad, 2016 dalam Oktavia at al., 2024). Keberhasilan seseorang dalam belajar dapat tercermin melalui prestasi akademik yang dicapainya. Prestasi tersebut dipengaruhi oleh dua kategori faktor, yaitu internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah aspek yang bersumber dari dalam diri individu itu sendiri, meliputi minat, bakat, tingkat kecerdasan, motivasi,

dan sikap. Sementara itu, lingkungan luar, seperti sekolah, keluarga, dan masyarakat, menjadi sumber utama faktor eksternal (Mona,S dan Yunita,P., 2021 dalam Purnamasari et al., 2023). Oleh karena itu, faktor internal seperti minat belajar memiliki peran penting dalam mendorong aktivitas belajar guna mencapai keberhasilan dalam proses pembelajaran.

Seiring dengan perkembangan kurikulum, peran siswa kini difokuskan sebagai subjek utama selama kegiatan belajar, yang berfokus pada pembentukan karakter dan peningkatan kompetensi melalui penerapan Kurikulum Merdeka. Salah satu kekuatan utama kurikulum ini terletak pada pendidikan karakter yang berlandaskan Profil Pelajar

Pancasila. Oleh karena itu, penguatan nilai-nilai melalui pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas tinggi sekolah dasar menjadi sangat penting sebagai fondasi dalam menanamkan semangat persatuan dan membentuk karakter bangsa. Menurut (Ramdani et al., 2021) menyatakan bahwa Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan memiliki peran sentral dalam penyelenggaraan pendidikan di Indonesia, karena dianggap penting dalam mengembangkan karakter serta nilai moral pada diri siswa.

Meskipun memiliki peran yang penting mata Pelajaran Pendidikan Pancasila, selama pelaksanaannya pembelajaran ini sering kali belum memberikan hasil yang optimal. Mata pelajaran ini kerap dipandang sebelah mata dan dianggap kurang signifikan. Padahal, pembelajaran yang efektif seharusnya memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa. Namun, jika siswa sendiri merasa tidak mendapatkan makna dari pembelajaran tersebut, tentu hal ini menjadi persoalan. (Fahsa et al., 2025) menyatakan bahwa perubahan dalam dunia pendidikan saat ini turut dipengaruhi oleh beragam faktor, dengan minat belajar sebagai salah

satu diantaranya. Sayangnya, minat sering kali dianggap sebagai faktor yang kurang berpengaruh dalam proses pembelajaran. Minat dipahami hanya sebatas ketertarikan seseorang terhadap suatu hal, sehingga perbedaan minat antara individu dianggap sesuatu yang lumrah dan tidak terlalu diperhatikan dampaknya terhadap proses belajar.

Minat belajar merupakan dorongan dalam diri seseorang untuk menyukai dan tertarik pada kegiatan belajar tanpa harus diperintah (Ricardo & Meilani, 2017 dalam Karisma et al., 2023). Minat tersebut turut menjadi aspek penting yang membantu meningkatkan dorongan siswa untuk belajar, yang biasanya muncul karena rasa senang dan ketertarikan terhadap pelajaran. Menurut (Masturi, dkk, 2016 dalam Karisma et al., 2023), setiap siswa memiliki minat yang berbeda dalam menerima pelajaran dari guru, sebab masing-masing individu memiliki karakteristik yang unik. Namun, faktor eksternal seperti metode pengajaran guru juga berperan penting dalam menumbuhkan minat tersebut. Guru memiliki peran dalam menumbuhkan minat belajar siswa melalui penerapan metode pembelajaran yang inovatif

serta memberikan dorongan positif secara konsisten. (Muslim, dkk, 2021 dalam Karisma et al., 2023).

Pemanfaatan media pembelajaran adalah salah satu cara yang efektif dalam menumbuhkan minat belajar pada diri siswa di dalam kelas (Arsyad, 2010 dalam Oktavia et al., 2024). Pemanfaatan media pembelajaran dapat berfungsi sebagai solusi alternatif yang efisien dalam menumbuhkan minat pada diri siswa terhadap materi yang diajarkan. Pendekatan ini membantu menghindari suasana belajar yang monoton dengan tidak hanya mengandalkan metode ceramah konvensional di depan kelas. Perkembangan IPTEK mendorong pemanfaatan beragam media dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini, guru memiliki peran penting dalam merancang media yang relevan dan menarik bagi peserta didik. Namun, sebelum itu, guru perlu melakukan asesmen diagnostik non-kognitif terlebih dahulu guna memahami latar belakang, gaya belajar, minat, dan bakat peserta didik (Oktavia et al., 2024). Berdasarkan informasi mengenai karakteristik peserta didik yang diperoleh dari guru melalui asesmen diagnostik non-kognitif,

diketahui bahwa siswa kelas III belajar dengan tiga tipe gaya belajar yaitu visual, auditori, dan kinestetik. Dengan demikian, peneliti memilih untuk menggunakan media pembelajaran berupa kuis interaktif yang dikemas dalam bentuk *wordwall*

Wordwall adalah salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang banyak diminati serta banyak dimanfaatkan saat ini. Menurut (Sherinti 2020 dalam Zulfah, 2023) *wordwall* merupakan aplikasi yang bisa dimanfaatkan oleh guru sebagai media pembelajaran, termasuk dalam mendukung pelaksanaan asesmen atau penilaian terhadap siswa. (Oktavia et al., 2024). Menyatakan bahwa kelebihan dari media *wordwall* antara lain tampilan yang menarik, ketersediaan berbagai jenis template yang dapat disesuaikan, serta kemudahan dalam mengakses tautan. Guru juga dapat merancang materi pembelajaran secara kreatif dengan menambahkan gambar dan suara. Selain itu, *wordwall* memungkinkan guru untuk menetapkan batas waktu dalam pengerjaan kuis, memantau hasil siswa, dan menyajikan papan peringkat berdasarkan pencapaian siswa dalam kuis tersebut. Menurut

Permana & Kasriman (2022) dalam Hartati, dkk, (2024) Pemanfaatan media pembelajaran *wordwall* sangat baik dan mudah digunakan dalam kegiatan belajar di tingkat sekolah dasar, baik melalui *smartphone* maupun *laptop* secara daring.

Beragam permainan yang disediakan oleh aplikasi *wordwall* bisa digunakan oleh guru sebagai bahan tugas bagi peserta didik. *Wordwall* menyediakan 17 fitur template yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran interaktif, yaitu: (1) *Match Up*, yang memungkinkan siswa mencocokkan gambar yang telah disediakan; (2) *Open the Box*, sebuah kuis menebak isi kotak dengan cara mengklik pilihan yang tersedia; (3) *Random Cards*, yang menampilkan informasi secara acak dari kartu; (4) *Anagram*, yang mengajak siswa menyusun huruf untuk membentuk jawaban yang benar; (5) *Labelled Diagram*, memungkinkan siswa mengatur bagian-bagian gambar dengan cara menggesernya; (6) *Quiz*, menyajikan soal pilihan ganda; (7) *Find the Match*, mengharuskan mencocokkan gambar dengan jawaban yang sesuai; (8) *Matching Pairs*, mengajak siswa memasangkan kotak hingga menemukan jawaban

yang benar; (9) *Wordsearch*, menawarkan permainan mencari kata tersembunyi dalam kotak huruf; (10) *Random Wheel*, menggunakan roda putar untuk memilih jawaban secara acak; (11) *Group Sort*, membantu siswa mengelompokkan jawaban ke dalam kategori yang tepat; (12) *Unjumble*, mengajak menyusun kata-kata menjadi kalimat yang benar; (13) *Gameshow Quiz*, yang menggabungkan unsur permainan dengan batas waktu, nyawa, dan bonus; (14) *Maze Chase*, siswa harus berlari menghindari musuh sambil menuju jawaban yang benar; (15) *Airplane*, mengharuskan siswa menerbangkan pesawat ke awan yang berisi jawaban benar dan menghindari yang salah; (16) *True or False*, adalah kuis yang menilai pernyataan benar atau salah; dan (17) *Crossword*, menawarkan permainan teka-teki silang yang menantang (Mardhiyah, 2022).

Dengan guru memanfaatkan media pembelajaran *wordwall* sebagai pendukung pembelajaran yang menyatukan elemen permainan dengan materi pelajaran, hal ini mampu membuat lingkungan belajar yang lebih menarik bagi siswa serta diharapkan memberikan pengalaman

belajar yang bermakna. Menurut hasil penelitian sebelumnya oleh (Sungkono et al., 2024), pembelajaran yang menyenangkan tidak hanya dapat diwujudkan melalui alur pembelajaran yang tepat, tetapi juga melalui penggunaan media pembelajaran yang bersifat permainan. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Triana et al., 2023) menunjukkan pemanfaatan *wordwall* sebagai media pembelajaran memberikan dampak positif. Media ini secara efektif meningkatkan keaktifan siswa, sehingga membuktikan bahwa *wordwall* yang bersifat permainan memiliki peran penting dalam mendukung keberhasilan proses pembelajaran.

Meskipun telah ada sejumlah penelitian yang membahas topik ini, masih terdapat ruang untuk melakukan eksplorasi yang lebih mendalam. Penelitian ini bertujuan untuk menelaah secara lebih rinci bagaimana penggunaan media pembelajaran *wordwall* dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas III di SDN Konang 2. Fokus utama dari penelitian ini adalah untuk mendapatkan pemahaman yang lebih komperehensif terkait penerapan media *wordwall* dalam

mengembangkan minat belajar, khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat diperoleh pemahaman yang lebih komperehensif mengenai pemanfaatan media pembelajaran *wordwall* dalam usaha mengembangkan minat belajar siswa sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Temuan dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan perspektif dan gagasan baru mengenai penggunaan media pembelajaran yang efektif, inovatif, dan edukatif dalam menghadapi tantangan era abad 21. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki nilai kebaruan yang penting dalam menggali potensi media permainan digital sebagai alat bantu pembelajaran berbasis teknologi serta dampaknya secara praktis dalam kegiatan belajar mengajar di lingkungan pendidikan. Semoga hasil penelitian ini mampu menjadi kontribusi positif untuk pengembangan pendidikan yang lebih optimal.

B. Pendahuluan

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kuantitatif, di mana data yang dikumpulkan berupa angka atau data kualitatif yang telah dikonversi menjadi bentuk numerik (Sugiyono, 2007 dalam Gofur, 2020). Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan bagaimana penggunaan media pembelajaran Wordwall terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Lokasi penelitian berada di kelas III SDN Konang 2 Pamekasan dengan jumlah peserta sebanyak 30 siswa. Data diperoleh melalui observasi, penyebaran angket/ kuisisioner minat belajar, serta dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan menggunakan kuantitatif eksperimen dengan desain *pretest* dan *posttest*. Teknik pengumpulan data berupa kuisisioner secara tertutup menggunakan skala pengukuran likert *check list* dengan metode statistika deskriptif untuk mengukur skor minat belajar siswa. Instrumen utama berupa kuisisioner minat belajar, yang dikembangkan dengan merujuk pada indikator minat belajar menurut kajian teori. Kuisisioner ini terdiri dari 20 pernyataan yang mengacu pada empat indikator minat

belajar menurut Oktavia et al. (2024), yaitu perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan siswa. Setiap indikator diwakili oleh lima pertanyaan yang dirancang untuk mengukur aspek-aspek tersebut secara menyeluruh. Skala yang digunakan merupakan modifikasi dari skala Likert dengan empat opsi jawaban: sangat setuju (4), setuju (3), tidak setuju (2), dan sangat tidak setuju (1).

Table 1 kriteria persentase minat belajar siswa

Persentase skor minat (%)	Kriteria
76 - 100	Tinggi
56 - 75,9	Sedang
0 - 55,9	Rendah

Sumber: Arikunto (2010) dalam (Septiani et al., 2020)

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian berasal dari angket yang disebarakan kepada 30 siswa kelas III di SDN Konang 2. Data yang terkumpul berupa skor dari setiap indikator, yang kemudian dipersentasekan. Instrumen penelitian dirancang berdasarkan empat indikator pokok, yaitu perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan

keterlibatan, yang kemudian dituangkan dalam bentuk 20 pernyataan untuk mengukur minat belajar peserta didik.

Salah satu contoh tampilan media *wordwall* yang digunakan dalam pembelajaran materi penerapan nilai-nilai sila Pancasila dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 1 Media *wordwall* pada materi penerapan nilai-nilai sila Pancasila

Berikut ini adalah hasil dari analisis penggunaan media *Wordwall* pada minat belajar siswa yang didasarkan pada keempat indikator minat, yang diperoleh dari hasil instrumen non-tes siswa, yaitu sebagai berikut:

a. Indikator Perasaan Senang

No Pernyataan	Jumlah Pernyataan	Skor	F	Jumlah Skor Rata-rata	Presentase
1, 2	5	SS (4)	70	280	56%
3, 4, 5		S (3)	68	204	40%
		KS (2)	8	16	3%
		TS (1)	4	4	1%
Jumlah			150	504	100%
Skor maksimal				600	
Presentase rata-rata				84%	
Kriteria				Tinggi	

Gambar 2 Tabel presentase hasil respon pada indikator perasaan senang

Berdasarkan hasil data pada tabel 2, rata-rata persentase respon siswa pada lima pernyataan yang digunakan untuk mengukur aspek perasaan senang adalah sebesar 84% dan masuk dalam kategori tinggi. Artinya, siswa merasa sangat senang dan antusias selama proses pembelajaran menggunakan media *wordwall* yang memuat materi tentang bagaimana menerapkan nilai-nilai dari sila Pancasila dalam aktivitas sehari-hari.

b. Indikator Perasaan Senang

No Pernyataan	Jumlah Pernyataan	Skor	F	Jumlah Skor Rata-rata	Presentase
6, 7, 8	6	SS (4)	79	316	57%
9, 10, 11		S (3)	65	195	35%
		KS (2)	10	20	4%
		TS (1)	26	26	5%
Jumlah			180	557	100%
Skor maksimal				720	
Presentase rata-rata				77%	
Kriteria				Tinggi	

Gambar 3 Tabel Presentase hasil respon pada indikator ketertarikan

Berdasarkan hasil data pada tabel 3, rata-rata persentase respons siswa terhadap indikator ketertarikan yang diukur melalui enam pernyataan mencapai 77% dan masuk dalam kategori tinggi. Artinya, siswa menunjukkan ketertarikan yang besar selama kegiatan pembelajaran dengan adanya penggunaan media *wordwall*.

c. Indikator Perhatian Siswa

No Pernyataan	Jumlah Pernyataan	Skor	F	Jumlah Skor Rata-rata	Presentase
12,13,14,15	6	SS (4)	82	328	58%
16,17		S (3)	66	198	35%
		KS (2)	11	22	4%
		TS (1)	21	21	4%
Jumlah			180	569	100%
Skor maksimal				720	
Presentase rata-rata				79%	
Kriteria				Tinggi	

Gambar 4 Presentase hasil respon pada indikator perhatian

Berdasarkan hasil data pada tabel 4, rata-rata persentase respons siswa terhadap indikator perhatian yang terdiri dari enam pernyataan mencapai 79% dan masuk dalam kategori tinggi. Artinya, siswa telah memberikan perhatian cukup besar serta mempunyai minat yang cukup tinggi selama kegiatan pembelajaran menggunakan media *wordwall*.

d. Indikator Keterlibatan Siswa

No Pernyataan	Jumlah Pernyataan	Skor	F	Jumlah Skor Rata-rata	Presentase
18,19,20	3	SS (4)	49	196	66%
		S (3)	27	81	27%
		KS (2)	5	10	3%
		TS (1)	9	9	3%
Jumlah			90	296	100%
Skor maksimal				360	
Presentase rata-rata				82%	
Kriteria				Tinggi	

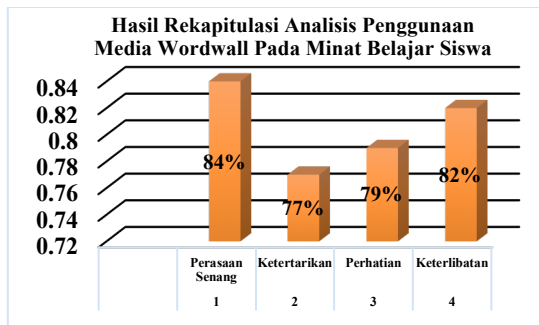
Gambar 5 Presentase hasil respon pada indikator keterlibatan siswa

Berdasarkan hasil data pada tabel 5, rata-rata persentase pada indikator keterlibatan siswa yang diukur melalui tiga pernyataan mencapai 82% dan masuk dalam kategori tinggi. Artinya, siswa menunjukkan partisipasi yang aktif dan terlibat secara langsung dalam mengerjakan latihan soal melalui media *wordwall*.

Berikut rekapitulasi hasil penelitian serta diagram yang menggambarkan analisis minat belajar siswa dengan media *wordwall* dapat ditampilkan sebagai berikut:

No	Indikator Minat Belajar	Total Pertanyaan	Total Skor	Total Presentase Rata-rata (%)	Kategori
1	Perasaan Senang	5	504	0,84	Tinggi
2	Ketertarikan	6	557	0,77	Tinggi
3	Perhatian	6	569	0,79	Tinggi
4	Keterlibatan	3	296	0,82	Tinggi
Total		20	1926	3,22	
Rata-rata				0,805	Tinggi

Gambar 6 Hasil Rekapitulasi penelitian minat belajar siswa dengan media pembelajaran *wordwall*



Grafik 1 Hasil rekapitulasi analisis penggunaan media *wordwall* pada minat belajar siswa

Seluruh indikator minat belajar siswa, sebagaimana tercermin dalam hasil angket, menunjukkan tingkat pencapaian yang baik berdasarkan data yang telah disampaikan. Hal tersebut menunjukkan bahwa siswa merespons dengan antusias penggunaan media *wordwall* dalam memahami materi penerapan sila-sila Pancasila. Hasil rata-rata minat belajar siswa secara keseluruhan menunjukkan angka 80,5% melalui penggunaan media *wordwall*, dan angka tersebut berada dalam kategori tinggi berdasarkan kriteria angket yang digunakan.

Minat belajar siswa diukur melalui pengisian angket yang mencakup empat aspek utama, yaitu rasa senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan siswa (Oktavia, dkk., 2024). Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas III SDN Konang 2, dengan

menggunakan media *wordwall* dalam pembelajaran tentang penerapan nilai-nilai Pancasila.

Aspek rasa senang dinilai melalui lima pernyataan yang menunjukkan hasil persentase tinggi, yaitu 88%, 85%, 83%, 84%, dan 81%, dengan rata-rata sebesar 84%. Skor tersebut tergolong dalam kategori tinggi, menunjukkan bahwa mayoritas siswa merasa senang dan bersemangat saat mengikuti pembelajaran menggunakan media *wordwall*. Mayoritas siswa memilih jawaban “setuju” atau “sangat setuju”, yang menunjukkan adanya antusiasme dalam mengikuti kegiatan belajar. Selanjutnya, indikator ketertarikan siswa terhadap pembelajaran juga menunjukkan hasil yang cukup tinggi. Dari enam pernyataan yang disajikan, diperoleh persentase 84%, 87%, 88%, 43%, 86%, dan 78%, dengan rata-rata 77%. Sebagian besar siswa menyatakan setuju atau sangat setuju, yang mengindikasikan bahwa media *wordwall* berhasil menarik perhatian mereka.

Aspek perhatian siswa terhadap pembelajaran diukur melalui enam pernyataan dengan persentase 86%, 83%, 80%, 84%, 53%, dan 88%. Rata-

rata dari keseluruhan pernyataan adalah 79%, yang juga tergolong pada tingkat yang tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa siswa mampu memusatkan perhatian dengan baik sepanjang kegiatan belajar berlangsung dan menunjukkan ketertarikan yang kuat terhadap materi yang disampaikan melalui media tersebut. Keterlibatan siswa selama pembelajaran diukur melalui tiga pernyataan yang menghasilkan persentase sebesar 71%, 93%, dan 83%, dengan rata-rata 82%. Hasil ini menunjukkan bahwa siswa aktif berpartisipasi, baik dalam mengerjakan soal latihan maupun dalam mengemukakan pendapat mereka selama pembelajaran berlangsung. Secara keseluruhan, hasil analisis menunjukkan bahwa siswa kelas III SDN Konang 2 merasa senang, tertarik, memperhatikan, dan aktif selama pembelajaran dengan menggunakan media *wordwall* tentang penerapan nilai-nilai Pancasila.

Penelitian serupa juga dilakukan oleh Oktavia, dkk. (2024), yang menyatakan Penerapan *wordwall* sebagai media pembelajaran efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI di SMA Negeri 3

Palembang dalam mata pelajaran PPKn. Dalam penelitian tersebut, aspek yang diukur sama, yaitu perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa siswa menjadi lebih senang, tertarik, fokus, dan aktif selama proses pembelajaran dengan media *wordwall*. Temuan ini memperkuat kesimpulan bahwa *wordwall* yang memuat materi tentang penerapan nilai-nilai Pancasila memberikan dampak positif terhadap minat belajar siswa. Tidak hanya pada jenjang SD, tetapi juga pada tingkat SMA. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Hadi at al., (2024) juga mendukung temuan ini dengan menyebutkan bahwa media Wordwall dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan. Pendekatan belajar sambil bermain yang ditawarkan *wordwall* terbukti efektif dalam menarik perhatian siswa dan mengurangi kebosanan selama pembelajaran. Oleh karena itu, media ini sangat direkomendasikan untuk digunakan oleh para guru dalam meningkatkan minat belajar siswa.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terhadap 30 siswa

kelas III di SDN Konang 2, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *wordwall* mampu membangkitkan minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran Pendidikan Pancasila, terutama pada materi penerapan nilai-nilai sila Pancasila. Hasil pengukuran terhadap perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan sebagai indikator minat belajar menunjukkan tingkat yang tinggi. Rata-rata persentase keseluruhan mencapai 80,5%, yang termasuk dalam kriteria tinggi berdasarkan skala yang digunakan. Melalui media *wordwall*, proses pembelajaran menjadi lebih hidup dan menyenangkan, yang pada akhirnya membuat siswa lebih termotivasi, berkonsentrasi, dan aktif mengikuti setiap kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, pemanfaatan media *wordwall* sebagai media berbasis teknologi mampu menjadi sarana inovatif untuk meningkatkan daya tarik pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran yang cenderung kurang diminati seperti Pendidikan Pancasila.

DAFTAR PUSTAKA

- Delviana, D., Supriadi, N., Wahyu, R., Putra, Y., & E-learning, M. (2021). Pengembangan Media E-Learning Berbasis Schoology Sebagai Suplemen Pembelajaran, 60-70.
- Fahsa, A., Suntari, Y., & Yudha, C. B. (2025). Analisis penggunaan media pembelajaran Wordwall terhadap minat belajar siswa kelas tinggi pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 11-12.
- Ghofur, A. (2020). Minat siswi SMK Negeri 1 Jombang mengikuti ekstrakurikuler futsal 2016. *Jurnal Kesehatan Olahraga*, 23-28.
- Hadi, W., Sari, Y., & Pasha, N. M. (2024). Analisis Penggunaan Media Interaktif Wordwall terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 466-473.
- Hartati, F. R., Sumartiningsih, S., & Yuwono, A. (2024). Penggunaan Media Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD: Literatur Review. *Jurnal Educatio*, 1306-1314.
- Karisma, T, E. Setiawan, D. Oktavianti, I. (2023). Analisis Minat Belajar Siswa Pada

- Pembelajaran Kelas IV Sdn Jleper 01. *Jurnal Prasasti Ilmu*, 121-126.
- Mardhiyah, A. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Wordwall Sebagai Evaluasi Pembelajaran Pada Mahasiswa Pendidikan Agama Islam. *Muta'allim: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 483.
- Oktavia, S., Kurnisar, & Mutiara, T. M. (2024). Meningkatkan minat belajar peserta didik dengan penggunaan media Wordwall pada pembelajaran PPKn. *Jurnal Educatio*, 1162–1168.
- Purnamasari, W., Hala, Y., & Fatmawati. (2023). Penerapan media pembelajaran kahoot dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas XI MIPA 4. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 1–6.
- Ramdani, F., Muhammad, Ulwan, N., Larasati, Arief, A., Muhamad, Al-Farisi, F., Rochiman, R., Muhammad, ; R, Nuryaddin, N., Kogoya, A., Yayang, & Furnamasari, F. (2021). Pentingnya Pendidikan Pancasila Dalam Membangun Kesadaran Identitas Nasional Dan Semangat Cinta Tanah Air Pada Mahasiswa. *Bahasa Dan Ilmu Sosial*, 282–296.
- Rizki, D., Rahmawati, N., Widodo, S, T., Wahyuni, N. I., Rifqi, A. (2023). Pemanfaatan Wordwall Dalam Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas IV Sd Negeri Gisikdrono 02. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 1813-1814.
- Septiani, I., Lesmono, A. D., & Harimukti, A. (2020). Analisis Minat Belajar Siswa Menggunakan Model Problem Based Learning Dengan Pendekatan Steam Pada Materi Vektor Di Kelas X Mipa 3 Sman 2 Jember. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 64.
- Sungkono, Luqman Hakim, M., Trilisiana, N., & Prabowo, M. (2024). Pembelajaran Efektif, Efisien, yang dan Menyenangkan dengan Media Pembelajaran Bagi Guru Sekolah Dasar di Wilayah Koordinator Pendidikan Bulu Sukoharjo. *Jurnal ABDI*, 195–199.
- Triana, S., & Crestiani M, J. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book

Pada Materi Bangun Ruang di
SDN 54 Cokroaminoto
Salupikung. *Journal of Primary
Education*, 127 135.

Zulfah, N. (2023). Pemanfaatan Media
Game Edukasi Wordwall untuk
Meningkatkan Minat Belajar
Siswa. *Pubmedia Penelitian
Tindakan Kelas Indonesia*, 11.