

PENINGKATAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN GAME INTERAKTIF WORDWALL PADA SISWA KELAS IV DI SD NEGERI 007 SUNGAI PINANG SAMARINDA

Listya Arum Juanti¹, Iksam²,
Rosita Putri Rahmi Haerani³, Mustamiroh⁴
^{1,2}PGSD FKIP Universitas Mulawarman
¹Listyaarumj09@gmail.com

ABSTRACT

Students of SDN 007 Sungai Pinang in grade IV showed poor learning outcomes in Pancasila education subjects, especially about social and cultural diversity materials, which encouraged this research. The purpose of this study is to improve student learning outcomes through the use of learning media in the form of interactive wordwall games. This research is a class action research (PTK) which is carried out in two cycles, with each cycle consisting of two meetings. Each cycle goes through several stages, namely, planning, implementation, observation and reflection. The research subjects totaled 30 students, with a focus on improving learning outcomes using wordwall media. Observations, tests, and documentation are used to collect data. The results of the study show that the interactive game media wordwall has succeeded in improving student learning outcomes. The average score of students increased from 61,17 in the pre cycle with a completion percentage of the 30%, to 68 in the first cycle with a completion percentage of 50%, and to 78 in the second cycle with a completion percentage of 83,33%.

Keywords: Learning Outcomes, Pancasila Education, Wordwall Media

ABSTRAK

Siswa SDN 007 Sungai Pinang di kelas IV menunjukkan hasil belajar yang rendah pada mata Pelajaran pendidikan Pancasila, terutama tentang materi keberagaman sosial dan budaya yang mendorong penelitian ini. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penggunaan media pembelajaran berupa game interaktif wordwall. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan masing-masing siklus terdiri dari dua pertemuan. Setiap siklus melalui beberapa tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 30 siswa, dengan fokus pada peningkatan hasil belajar menggunakan media wordwall. Observasi, tes, dan dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media game interaktif wordwall berhasil meningkatkan hasil belajar siswa. Nilai rata-rata siswa meningkat dari 61,17 pada pra siklus dengan persentase ketuntasan 30% menjadi 68 pada siklus I dengan

persentase 50%, dan menjadi 78 pada siklus II dengan persentase ketuntasan 83,33%.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Pendidikan Pancasila, Media Wordwall

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu proses yang dilakukan melalui berbagai cara untuk membantu siswa mengembangkan dirinya secara aktif, mencakup kemampuan berfikir logis, penguasaan ilmu pengetahuan, pembentukan mental, kekuatan spiritual, pengendalian diri, serta keterampilan lainnya (Sanga & Wangdra, 2023). Dalam pendidikan, penggunaan teknologi sangat penting untuk membantu mencapai keberhasilan pembelajaran. Efektivitas pembelajaran dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti media yang digunakan, strategi dan metode pengajaran, serta hasil belajar yang dicapai oleh siswa.

Perkembangan ilmu dan teknologi saat ini berdampak besar pada kehidupan, termasuk dalam pendidikan. Teknologi membantu siswa mengakses informasi dengan cepat dan memungkinkan guru menggunakan media seperti powerpoint, youtube dan sistem e-learning lainnya sehingga

pembelajaran menjadi lebih menarik dan kreatif. Namun, fakta di lapangan masih banyak guru yang kurang kreatif dalam menyajikan pembelajaran, sehingga media seperti powerpoint jarang digunakan. Yang menyebabkan siswa mudah bosan, kurang fokus dan hasil belajar menurun. Hasil belajar merupakan tujuan utama dari proses pendidikan, tidak hanya mencakup aspek kognitif seperti nilai dan penguasaan materi, tetapi juga afektif dan psikomotorik, yang mencerminkan perkembangan siswa (Rahmiwati, 2022). Untuk mencapai hasil belajar yang optimal, diperlukan proses pembelajaran yang bermakna, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan siswa.

Pendidikan Pancasila di sekolah dasar adalah fondasi penting untuk membentuk karakter dan kepribadian anak yang sesuai dengan nilai-nilai luhur bangsa Indonesia (Wika Alzana et al., 2021). Dengan mempelajari dan mempraktikkan Pancasila sejak kecil, siswa diharapkan tumbuh menjadi

generasi yang berakhlak mulia, cinta tanah air, dan mampu hidup dalam keberagaman dengan damai.

Berdasarkan observasi di SDN 007 Sungai Pinang, menunjukkan bahwa ada masalah dengan aktivitas belajar yang dilakukan siswa dapat berdampak pada hasil belajar mereka. Pemanfaatan media pembelajaran seperti buku teks sering kali menghadapi keterbatasan karena kurangnya sifat interaktif. Hal ini menyebabkan pembelajaran biasanya berpusat pada guru dan satu arah, sehingga komunikasi antara guru dan siswa hanya berfungsi sebagai pendengar. Kurangnya keberagaman dalam metode pengajaran juga tercermin dari minimnya penggunaan sarana belajar yang memikat perhatian. Guru belum maksimal dalam memanfaatkan media yang mampu menumbuhkan minat belajar siswa, yang kemudian berdampak pada menurunnya motivasi dalam mengikuti pelajaran. Situasi tersebut dapat menimbulkan kejenuhan serta menurunnya motivasi belajar siswa, keadaan ini dapat menghambat perkembangan belajar siswa, menyebabkan ketertinggalan dalam penguasaan materi, serta

mengakibatkan capaian hasil belajar tidak mencapai standar yang telah ditetapkan dalam tujuan pembelajaran.

Sebagai Solusi atas permasalahan tersebut, perlu dilakukan perbaikan terhadap metode pengajaran yang digunakan melalui pemanfaatan teknologi di dalam kelas serta penggunaan media pembelajaran yang lebih interaktif. Saat ini, telah tersedia berbagai aplikasi online, baik berbayar maupun gratis yang bisa digunakan guru untuk mengoptimalkan proses pembelajaran. Dalam pembuatan media pembelajaran, wordwall menjadi salah satu contoh aplikasi berbasis online yang bisa dimanfaatkan.

Wordwall adalah sebuah aplikasi berbasis game yang mampu dimanfaatkan melalui kegiatan proses belajar mengajar. Platform ini berfungsi sebagai media, penyajian materi Pelajaran dalam format audio visual yang efektif menarik perhatian siswa dan meningkatkan motivasi belajar mereka (Sahanata et al., 2023). Wordwall terdiri atas berbagai jenis permainan yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran, di

antaranya yaitu kuis, menjodohkan pasangan, anagram, acak kata, pencarian kata, pengelompokan, serta permainan interaktif lainnya yang dirancang untuk meningkatkan pengertian siswa terhadap materi sekaligus memperkuat keterlibatan mereka dalam kegiatan belajar (Mochammad & Triansyah, 2024). Oleh karena itu, penerapan sarana pembelajaran berbasis permainan interaktif seperti wordwall merupakan upaya untuk meningkatkan prestasi belajar dalam Pelajaran pendidikan pancasila. Untuk itu, dapat ditarik Kesimpulan disimpulkan bahwa penerapan media permainan interaktif wordwall sangat relevan untuk digunakan di kelas IV sebagai sarana pembelajaran yang mampu memenuhi kebutuhan siswa serta membantu mengatasi permasalahan yang di hadapi dalam proses belajar.

B. Metode Penelitian

Studi ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK), yang bertujuan untuk meningkatkan pencapaian hasil belajar, dan merupakan bentuk penelitian yang langsung dilakukan oleh guru (SUHAR, 2022). Tahapan-tahapan dalam penelitian tindakan kelas

meliputi dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Penelitian yang dilakukan di kelas ini melibatkan 30 siswa kelas IV sebagai subjek penelitian dan hasil belajar pendidikan Pancasila sebagai objek penelitian. Data dikumpulkan pada setiap aktivitas, kondisi, atau kejadian yang berhebugan dengan pelaksanaan tindakan penelitian. Proses pengumpulan data dilakukan agar informasi yang diperoleh bisa menjawab rumusan masalah pada penelitian ini, teknik pengumpulan data meliputi observasi, tes dan pengumpulan dokumentasi.

Pada proses penelitian, observasi merupakan metode pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung objek, kejadian, atau fenomena yang berlangsung dalam konteks atau kondisi tertentu. Teknik ini dilakukan agar busa mendapatkan informasi yang jelas dan lengkap (Utami et al., 2022). Tes hasil belajar adalah bagian yang sangat penting dalam mengevaluasi pembelajaran karena berperan dalam menilai Tingkat pencapaian siswa terhadap tujuan pembelajaran yang telah ditetaappkan

(Niah, 2024). Melalui pelaksanaan tes ini, guru dapat menilai keberhasilan proses pembelajaran dan menentukan Langkah-langkah tindak lanjut yang tepat bagi siswa. Dokumentasi adalah cara mengumpulkan data dengan memeriksa berbagai sumber atau bukti. sumber seperti dokumentasi tertulis, foto, rekaman, atau bentuk data lainnya yang memiliki kaitan dengan objek yang diteliti (Surahmawan et al., 2021). Metode ini bertujuan untuk memperkuat serta melengkapi informasi yang diperoleh melalui pendekatan lain seperti observasi maupun wawancara.

Metode analisis data yang dipakai adalah dengan mengolah dan memeriksa hasil data yang didapatkan yaitu, perhitungan nilai rata-rata hasil belajar siswa dilakukan dengan menggunakan rumus

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{\sum N}$$

Keterangan:

$\bar{X}$ = Nilai rata-rata

$\sum X$ = jumlah seluruh skor

$\sum N$ = Banyaknya subjek

Rumus menghitung nilai akhir

$$X_i = \frac{NT_1 + NT_2}{2}$$

Keterangan:

X_i = Nilai rata-rata setiap akhir siklus

NT_1 = Nilai akhir pertemuan 1

NT_2 = Nilai akhir pertemuan 2

Rumus menghitung persentase ketuntasan hasil belajar,

$$P = \frac{\sum \text{Siswa yang tuntas}}{\sum \text{Jumlah Siswa}} \times 100\%$$

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Siklus I terdiri dari dua pertemuan yang berlangsung selama 90 menit masing-masing, dimana peneliti menjelaskan materi keberagaman sosial dan budaya melalui penggunaan power point. Setelah itu peneliti membagikan link wordwall yang berisikan soal, dalam setiap siklus terdiri dari empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penjelasan detail dari keempat tahapan tersebut adalah sebagai berikut.

Perencanaan

Pada tahap perencanaan tindakan yang diambil adalah menyiapkan modul ajar, menyiapkan bahan ajar, membuat rancangan soal

untuk mengukur hasil belajar, mempersiapkan pertanyaan pada media wordwall, membuat lembar observasi kegiatan pembelajaran.

1. Pelaksanaan

Proses pembelajaran dijelaskan oleh peneliti yang mengajar sesuai dengan rencana pelaksanaan siswa yang telah dibuat sebelumnya. dengan memanfaatkan wordwall. Adapun Langkah-langkah pembelajarannya adalah :

Siklus I

Senin tanggal 20 Januari adalah tanggal pertemuan pertama. Terlebih dahulu, peneliti menyiapkan bahan Pelajaran dan perangkat seperti modul ajar, lembar penilaian, lembar observasi dan perangkat untuk dokumentasi. Ada beberapa tahap atau kegiatan pembuka, kegiatan inti, dan ketiatan penutup adalah Langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran.

Pemlajaran dimulai dengan salam dan doa bersama, dipimpin oleh ketua kelas, oleh guru melaksanakan absensi. Setelah itu, dilakukan kegiatan ice breaking untuk meningkatkan fokus dan membangun suasana yang nyaman. Guru melanjutkan dengan apersepsi melalui pertanyaan mengenai

makanan tradisonal guna menghubungkan pengalaman siswa dengan topik Pelajaran. Terakhir, guru menjelaskan tujuan pembelajaran agar siswa memahami arah serta sasaran dari kegiatan yang akan dilakukan.

Pada kegiatan inti, guru merancang atau memilih game interaktif di wordwall yang sesuai dengan materi, lalu menjelaskan cara dan aturan bermain. Sebelum bermain, guru memulai diskusi dengan pertanyaan yang relevan dan menyampaikan materi melalui power point. Siswa tampak antusias, meskipun beberapa masih ragu saat menjawab. Mereka aktif berpartisipasi, setelah permainan selsai guru mengulas jawaban sementara siswa menyimak penjelasan.

Diakhir pembelajaran, guru dan siswa membahas topik yang telah dipelajari kemudian refleksi dengan bertanya pada mereka tentang apa yang mereka rasakan selama pembelajaran berlangsung dilanjut diakhiri dengan doa yang dipandu oleh ketua kelas.

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Selasa, 21 Januari 2025.

Sebelumnya, peneliti mempersiapkan materi dan perangkat pembelajaran seperti modul ajar, lembar penilaian, lembar observasi serta alat dokumentasi. Pembelajaran dilaksanakan melalui beberapa tahapan, seperti kegiatan pembuka, inti dan penutup.

Pada awal pembelajaran, guru memulai kelas dengan salam, doa dan mengabsen kehadiran, kemudian mengadakan ice breaking tepuk pose untuk melatih fokus siswa. Berikutnya, guru melakukan kegiatan membuka apersepsi dengan mengajukan pertanyaan seputar topik yang akan dibahas guna menghubungkan pengalaman siswa dengan materi Pelajaran setelah itu, guru menjelaskan tujuan dari pembelajaran yang akan dilakukan.

Dalam tahap inti, guru memilih atau merancang game interaktif di wordwall sesuai mater, kemudian menjelaskan aturan dan cara bermainnya. Guru menjelaskan materi Pelajaran menggunakan media power point sebagai alat bantu, sesudah memahami aturan siswa aktif bermain. Setelah permainan selesai guru membahas jawaban dan siswa memperhatikan penjelasan dari guru.

Pada akhir sesi, guru dan murid bekerja sama untuk merangkum materi, melakukan refleksi tentang proses pembelajaran, kemudian ditutup dengan doa yang dipandu oleh ketua kelas

2. Observasi

Berdasarkan hasil observasi, pelaksanaan pembelajaran dapat dikategorikan cukup, meskipun masih kurang optimal. Kondisi ini tampak berdasarkan aspek yang diamati, seperti perhatian siswa terhadap penjelasan guru, kemampuan mengajukan pertanyaan selama pembelajaran, keaktifan dalam menyelesaikan soal melalui permainan, pemahaman penggunaan media wordwall, serta semangat mengikuti kegiatan pembelajaran yang masih tergolong rendah. Peneliti, dalam perannya sebagai guru, dapat menyampaikan materi dengan jelas, namun masih lemah, dalam mengatur kelas, membimbing siswa agar aktif bertanya dan memberikan jawaban atas pertanyaan serta dalam mengajak siswa untuk menyimpulkan bersama. Secara umum, aktivitas siswa selama pembelajaran dinilai belum maksimal

3. Refleksi

Pada fase ini, peneliti dan pengamat membahas hasil dari tindakan yang sudah dilaksanakan serta mengidentifikasi permasalahan yang muncul selama proses berlangsung. Hal-hal yang perlu diperbaiki pada tahap selanjutnya antara lain, guru perlu memberikan penjelasan terlebih dahulu sebelum menggunakan media wordwall bahwa yang utama budan siapa yang paling cepat menyelesaikan, melainkan siapa yang paling tepat dalam menjawab soal. Selain itu, gur sebaiknya memberikan penguatan secara individu dan menyampaikan serta mencontohkan penggunaan wordwall dengan lebih jelas. Peneliti yang berperan sebagai guru perlu melakukan perbaikan dalam aspek-aspek tersebut.

Peneliti menyimpulkan bahwa, pada siklus I persentase ketuntasan siswa mencapai 50% atau lima belas siswa tuntas dan 50% atau siswa yang belum tuntas berdasarkan data yang dikumpulkan dengan guru kelas.

Siklus II

Siklus II melibatkan dua pertemuan, masing-masing

berlangsung 90 menit, peneliti menyampaikan materi tentang keberagaman sosial dan budaya, kemudian dilanjutkan dengan pemberian soal tes. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi serta refleksi. Penjelasan rinci mengenai keempat tahapan tersebut adalah sebagai berikut.

Perencanaan

Pada tahap perencanaan dilaksanakan dalam menyiapkan modul ajar, menyiapkan bahan ajar, membuat kerangka evaluasi, mempersiapkan pertanyaan pada media wordwall, membuat lembar observasi kegiatan pembelajaran.

1. Pelaksanaan

Peneliti sebagai guru menjalankan proses pembelajaran sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah dipersiapkan sebelumnya, dengan memanfaatkan media pembelajaran game interaktif wordwall. Adapun pembelajarannya yaitu.

Siklus II

Pertemuan pertama diadakan pada hari Jumat, 30 januari 2025. Sebelum kegiatan dimulai, peneliti telah menyiapkan materi ajar dan

berbagai perangkat pembelajaran pendukung seperti modul ajar, lembar penilaian, lembar observasi, serta alat dokumentasi. Proses pembelajaran mengikuti beberapa tahapan, yakni awal kegiatan, proses inti, dan akhir kegiatan.

Guru memulai kelas dengan mengajak siswa mengucapkan salam dilanjutkan dengan doa bersama yang dipantu oleh ketua kelas, guru mengabsesn siswa untuk mengetahui kehadiran. Guru dan siswa melakukan ice breaking berupa tepuk semangat agar suasana menyenangkan sebelum pembelajaran inti. Selanjutnya guru menajukan pertanyaan apersepsi yang mengaitkan pengalaman siswa dengan materi Pelajaran. Siswa antusias menjawab tentang pengamalan mereka selanjutnya guru menjelaskan tujuan pembelajaran supaya siswa mengerti arah dan tujuan dari kegiatan yang akan dilakukan.

Pada kegiatan inti, guru memilih dan mengenalkan kuis interaktif yang sesuai dengan topik Pelajaran. Guru menyampaikan konsep materi menggunakan power point dan menhajukan pertanyaan pemicu untuk

membangkitkan semangat siswa,. Selanjutnya guru menjelaskan tata cara pertaminan, termasuk aturan waktu dan sistem penilaian. Siswa berpartisipasi aktif dalam permainan melalui tautan yang diberikan. Siswa berusaha menjawab soal dengan cepat dan benar, setelah permainan selesai guru mengulas jawaban bersama mereka.

Di bagian akhir, guru dan siswa merangkum poin-poin penting dari materi. Guru juga melakukan refleksi dengan bertanya perasaan dan bagian mana yang disukai siswa selama pembelajaran, yang Sebagian besar menyikai permainan wordwall. Kegiatan diakhiri dengan doa yang dipimpin oleh ketua kelas.

Pertemuan kedua berlangsung pada hari Sabtu, 1 Februari 2025. Sebelum kegiatan dimuali, peneliti telah menyiapkan materi pembelajaran beserta perangkat pendukungnya, seperti modul ajar, instrument penilaian, lembar observasi, dan perlengkapan dokumentasi. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan melalui beberapa tahapan yang meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan utama dan kegiatan penutupan.

Guru membuka kelas dengan salam dan doa bersama yang dipandu oleh ketua kelas. Setelah melakukan absensi, guru dan siswa melakukan permainan ice breaking untuk melatih konsentrasi. Guru mengajukan pertanyaan apersepsi tentang cerita rakyat, seperti malin kundang dan menjelaskan asal usulnya serta keberagaman budaya Indonesia. terakhir, guru menjelaskan tujuan pembelajaran supaya siswa mengerti tujuan dan arah aktivitas yang akan dilakukan.

Pada kegiatan inti, guru memperkenalkan dan menjelaskan permainan kuis interaktif yang sesuai dengan materi menggunakan power point dan pertanyaan pemantik. Siswa antusias mengikuti permainan setelah memahami aturan yang disampaikan. Setelah bermain melalui tautan yang dibagikan, setelah permainan selesai guru membahas jawaban bersama mereka.

Dibagian akhir kegiatan, guru dan siswa secara bersama-sama menyimpulkan materi pembelajaran, melakukan refleksi tentang pengalaman belajar. Siswa paling menyukai permainan wordwall,

kegiatan diakhiri dengan doa yang dipimpin ketua kelas.

2. Observasi

Hasil observasi tentang bagaimana pembelajaran dilaksanakan pada siklus II memungkinkan untuk menciptakan dan mempertahankan suasana belajar yang kondusif sehingga siswa dapat fokus serta berkonsentrasi saat menggunakan wordwall. Peneliti yang bertindak sebagai guru telah mengelola kelas dengan baik dan mengaktifkan siswa untuk bertanya serta menjawab, sehingga proses pembelajaran berjalan siswa menunjukkan keaktifan dan perilaku yang sesuai dengan harapan. Secara keseluruhan, aktivitas siswa pada siklus II dinilai sangat baik, termasuk dalam penerapan Langkah-langkah pembelajaran dengan wordwall. Siswa sangat antusias dalam memainkan wordwall. Kemajuan dalam hasil belajar juga dipengaruhi oleh peran guru yang mampu mempertahankan fokus siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif.

Refleksi

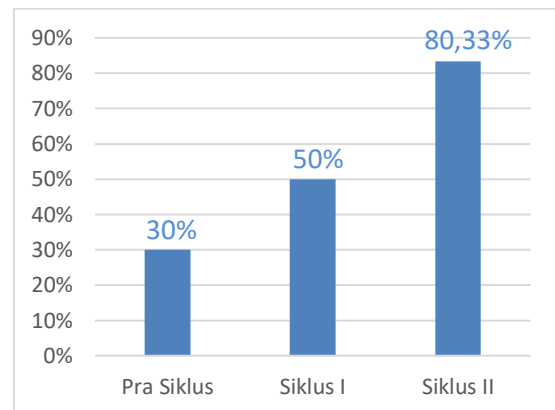
Pada fase ini, peneliti dan pengamat membahas hasil dari

tindakan yang telah dilaksanakan, lalu mengidentifikasi kendala yang muncul selama pelaksanaan. Namun, pada pembelajaran siklus II tidak ditemukan masalah atau hambatan sepanjang proses berlangsung. Proses pembelajaran berjalan dengan sangat lancar.

Siklus II menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa dibandingkan siklus I, persentase ketuntasan mencapai 83,33% atau 25 siswa yang memperoleh nilai di atas KKTP 75, sedangkan siklus I hanya memiliki 50% atau 15 siswa yang tuntas. Siklus kedua menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam ketuntasan belajar siswa dan rata-rata nilai.

Di SD Negeri 007 Sungai Piang Samarinda, penelitian ini dilakukan selama semester genap tahun Pelajaran 2025?2026. sebanyak 30 siswa dari kelas IV-A, terdiri dari 15 laki-laki dan 15 perempuan adalah subjek dari penelitian ini. Nilai dasar pra siklus menunjukkan rata-rata nilai 61,17 dengan persentase ketuntasan 30%. Nilai dasar prasiklus meningkat sebesar 11,16% pada siklus I, dengan kelas rata-rata 68 dan persentase ketuntasan 50%.

Guru menyadari bahwa masih terdapat kekurangan, sehingga melanjutkan ke siklus II dengan melakukan perbaikan terhadap kendala yang muncul sebelumnya. Pada siklus II terjadi peningkatan hasil belajar sebesar 14,70% dibandingkan nilai awal dengan rata-rata kelas mencapai 78 dan Tingkat ketutasan sebesar 83,33% yakni 25 siswa mencapai ketuntasan dan 5 siswa belum tuntas. Capaian ini melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu 75%.



Grafik 1 Persentase Ketuntasan Siswa

Persentase siswa yang mencapai ketuntasan meningkat setiap siklus. Tingkat ketuntasan siswa hanya 30% pada kondisi pra siklus, tetapi meningkat menjadi 50% pada siklus I dan 83,33% pada siklus II, menunjukkan bahwa penelitian ini dapat dianggap berhasil.

E. Kesimpulan

Hasil penelitian dan analisis menunjukkan bahawa penggunaan wordwall sebagai media pembelajaran game interaktif dikalangan siswa IV SDN 007 Sungai Pinang Samarinda meningkat hasil belajar pendidikan Pancasila tentang materi keberagaman sosial dan budaya. Hasil rata-rata siswa pada tahap pra siklus mencapai 61,67 dengan Tingkat ketuntasan sebesar 30%, peningkatan sebesar 11,16% dari nilai Dasara pra siklus pada siklus I dengan rata-rata kelas menjadi 68 dan persentase ketuntasan sebesar 50% dan pada siklus II terjadi peningkatan sebesar 14,70% dari nilai dasar pra siklus, dengan rata-rata kelas mencapai 78 dan persentase ketuntasan sebesar 83,33%. Dimana 25 siswa dinyatakan tuntas. Hasil ini melampaui indikator keberhasilan yaitu 75%

DAFTAR PUSTAKA

- Mochammad, & Triansyah, A. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Terhadap. *Jurnal Sains Dan Ilmu Pendidikan*), 4(2), 32–38.
- Niah, S. (2024). *Pembelajaran Problem Based Learning untuk Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Materi Efek Rumah Kaca Terintegrasi Al- Qur ' an class X-1 as the experimental class and X-2 as the control class . The results of the.* 13(2), 113–119.
- Rahmiwati. (2022). Penerapan Metode Drill Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pai Materi Al Quran Adalah Pedomanku Pada Siswa Kelas X Ips Sma Negeri 2 Sigli Pidie Tahun Pelajaran 2020 / 2021. *Sains Riset*, 12(April), 102–108.
- Sahanata, M., Asiani, R. W., Syahputri, E. D., & Pradani, A. P. (2023). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Wordwall Sebagai Sarana Menciptakan Media Pembelajaran Interaktif. *LOKOMOTIF ABDIMAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 11–21.
- Sanga, L. D., & Wangdra, Y. (2023). Pendidikan Adalah Faktor Penentu Daya Saing Bangsa. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Sosial Dan Teknologi (SNISTEK)*, 84–90.
- SUHAR, S. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning. *SCIENCE : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 2(1), 53–61.
- Surahmawan, A. N. I., Arumawati, D. Y., Palupi, L. R., Widyaningrum, R., & Cahyani, V. P. (2021). Penggunaan Media Wordwall sebagai Media Pembelajaran Sistem Pernafasan Manusia. *Pisces*, 1, 95–105.
- Utami, A. D. D., Marini, A., Nurcholida, N., & Sabanil, S. (2022). Penerapan Aplikasi Game Wordwall dalam Pembelajaran untuk Menumbuhkan Karakter Disiplin

Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6855–6865.

Wika Alzana, A., Harmawati, Y., & Pd, M. (2021). Pendidikan Pancasila sebagai pendidikan multikultural. *Citizenship Jurnal Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 9(1), 51–57.