

**EFEKTIVITAS MEDIA WORDWALL DAN POWER POINT INTERAKTIF
TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA**

(Skripsi)

Oleh

**RISKI AGISTIA
NPM 2213053303**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

ABSTRAK

EFEKTIVITAS MEDIA *WORDWALL* DAN *POWER POINT* INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA

Oleh

Riski Agistia

Penelitian ini di latarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang masih berada di bawah KKTP dengan rata-rata nilai awal 70,6. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh serta membandingkan efektivitas penggunaan media Wordwall dan PowerPoint interaktif terhadap hasil belajar peserta didik. Penelitian menggunakan metode kuantitatif dengan desain quasi experiment tipe two group pretest-posttest. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampel jenuh, yaitu seluruh populasi dijadikan sebagai sampel penelitian. Subjek penelitian terdiri dari 40 peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Banarjojo yang dibagi menjadi dua kelompok eksperimen. Pengumpulan data dilakukan melalui tes dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Wordwall dan PowerPoint interaktif mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hasil uji hipotesis diperoleh nilai signifikansi $<0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua media tersebut efektif digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Kata kunci: *wordwall*, *powerpoint* interaktif, hasil belajar, pendidikan pancasila.

ABSTRACT

THE EFFECTIVENESS OF WORDWALL MEDIA AND INTERACTIVE POWERPOINT ON STUDENTS' LEARNING OUTCOMES IN PANCASILA EDUCATION SUBJECT

By

Riski Agistia

This research was motivated by the low learning outcomes of students in Pancasila Education, which were still below the Minimum Learning Achievement Criteria (KKTP) with an average initial score of 70.6. This study aimed to determine the effect and compare the effectiveness of Wordwall and interactive PowerPoint media on students' learning outcomes. The study used a quantitative method with a quasi-experimental design of the two-group pretest-posttest type. The sampling technique used was saturated sampling, in which the entire population was used as the research sample. The subjects of this study consisted of 40 fourth-grade students of SD Negeri 1 Banarjojo who were divided into two experimental groups. Data were collected through tests and observations. The results showed that Wordwall and interactive PowerPoint media improved students' learning outcomes. Based on the hypothesis test, the significance value was <0.05 , so it was concluded that both media were effective in Pancasila Education learning.

Keywords: wordwall, interactive powerpoint, learning outcomes.

**EFEKTIVITAS MEDIA WORDWALL DAN POWER POINT INTERAKTIF
TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA**

Oleh

RISKI AGISTIA

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

Judul : **Efektivitas Media *Wordwall* dan *Power Point Interaktif* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila**

Nama Mahasiswa : **Riski Agistia**

No. Pokok Mahasiswa : **2213053303**

Program Studi : **S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Jurusan : **Ilmu Pendidikan**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing 1

Dayu Rika Perdana, M.Pd.
NIP 198707092025212049

Dosen Pembimbing 2

Dr. Handoko, S.T., M.Pd.
NIP 1986051520204061001

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.
NIP 197412202009121002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Dayu Rika Perdana, M.Pd.

[Signature]

Sekretaris : Dr. Handoko, S. T. , M.Pd.

[Signature]

Penguji Utama : Fadhilah Khairani, M. Pd

[Signature]

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Albet Maydiantoro, S. Pd., M.Pd.
NIP 198705042014041001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 8 Juni 2026

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Riski Agistia
NPM : 2213053303
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Efektivitas Media *Wordwall* dan *Power Point Interaktif* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila” tersebut adalah asli hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila di kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-Undang dan peraturan yang berlaku.

Metro, 8 Juni 2026
Yang Membuat Pernyataan,



Riski Agistia
NPM 2213053303

RIWAYAT HIDUP



Peneliti Bernama Riski Agistia lahir di Kabupaten Tanggamus, Provinsi Lampung pada 22 Agustus 2004. Peneliti merupakan anak Pertama dari tiga bersaudara, putri pasangan Bapak Budi Hardiyanto dan Ibu Sri Yanti. Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti sebagai berikut.

1. SD Negeri 1 Gunungsari lulus pada tahun 2016.
2. SMP Negeri 2 Ulubelu lulus pada tahun 2019.
3. SMA Islam Kebumen lulus pada tahun 2022.

Pada tahun 2022, penulis terdaftar sebagai mahasiswa S1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung melalui seleksi PMPAP. Pada tahun 2025 peneliti melaksanakan program Pengenalan Lingkungan Sekolah (PLP) Di SD Negeri 1 Trijaya, Desa Trijaya, kecamatan Penawartama, kabupaten Tulang bawang serta melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di kampung Trijaya, kecamatan Penawartama, kabupaten Tulang bawang.

MOTTO

“Ketika kamu ingin menyerah, ingatlah alasan kenapa kamu ingin memulainya”

(Penulis)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahiim..

Alhamdulillah, segala puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT. berkat limpahan rahmat, karunia, dan ridho-Nya, skripsi ini akhirnya dapat diselesaikan dengan baik. Dengan penuh ketulusan dan kerendahan hati, karya sederhana ini saya persembahkan untuk:

Orang Tuaku Tercinta

Untuk Bapak Budi Hardiyanto dan Ibu Sri Yanti terima kasih atas segala doa kebaikan yang tak pernah putus kalian panjatkan untuk anak-anakmu. Terima kasih atas kerja kerasnya yang tiada henti demi kebahagiaan dan masa depanku.

Setiap dukungan, perhatian, dan motivasi yang kalian berikan telah menjadi cahaya di setiap perjuanganku. Bapak dan ibu adalah orang tua yang terbaik yang selalu membimbing, mendidik, dan mengarahkan di jalan kebaikan. Terima kasih telah mengantarkanku meraih gelar Sarjana Pendidikan. Gelar ini adalah bukti bahwa Bapak dan Ibu selalu memperjuangkan Pendidikan terbaik agar masa depanku menjadi lebih baik dari kalian yang miliki. Semoga Allah SWT. selalu melindungi, menjaga, dan melimpahkan kesehatan serta kebahagiaan untuk keluarga kita di mana pun berada. Aamiin

Adik Adikku Tersayang

Sakila Bilqisa dan Dimas Maulana terima kasih atas doa, tawa, dan semangat yang selalu kalian berikan. Kehadiran kalian menjadi salah satu alasan bagi saya untuk terus berjuang dan menyelesaikan skripsi ini. Semoga apa yang saya capai hari ini dapat menjadi inspirasi bagi kalian di masa depan

Almamater tercinta **Universitas Lampung**

SANWACANA

Segala puji dan syukur kepada Allah SWT, yang telah menganugerahkan rahmatNya yang melimpah, petunjuk, dan berkah-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi ini, yang berjudul “Efektivitas media *wordwall* dan *PPT Interaktif* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan pancasila ” merupakan syarat untuk memperoleh gelar sarjana dari Fakultas Pendidikan dan Pelatihan Guru di Universitas Lampung. Dalam kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada.

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M., ASEAN. Eng., Rektor Universitas Lampung yang telah berkontribusi membangun Universitas Lampung dan telah memberikan izin serta memfasilitasi mahasiswa dalam penyusunan skripsi.
2. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah memberikan semangat kemajuan serta dorongan untuk memajukan FKIP.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., Ketua Jurusan dan Ilmu Pendidikan Universitas yang telah membantu memfasilitasi penelitian dalam penyelesaian skripsi ini .
4. Fadhilah Khairani, S.Pd., M.Pd., Koordinator Program Studi PGSD FKIP Universitas Lampung sekaligus pembahas yang senantiasa mendukung kegiatan di PGSD Kampus B FKIP Universitas Lampung serta memfasilitasi peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini
5. Dayu Rika Perdana, S.Pd., M.Pd., Ketua Penguji yang telah senantiasa meluangkan waktu, pikiran, dan tenaganya dalam memberikan arahan, bimbingan, semangat, bantuan, serta saran dan masukan yang membangun dalam penyusunan skripsi ini

6. Dr. Handoko, S.T., M.Pd., Sekretaris Penguji yang telah senantiasa meluangkan waktu, pikiran, dan tenaganya dalam memberikan arahan, bimbingan, semangat, bantuan, serta saran dan masukan yang membangun dalam penyusunan skripsi ini.
7. Dosen dan staf pengajar Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Lampung atas semua pengetahuan yang telah disampaikan selama proses perkuliahan.
8. Dosen ahli validator instrumen Ibu Siti Nuraini, M.Pd., yang telah membantu peneliti untuk memvalidasi serta memberikan motivasi kepada peneliti.
9. Ibu Sri Ngatun, S.Pd.SD., selaku Kepala SD Negeri 2 Banarjoto yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di SD Negeri 2 Banarjoyo.
10. Ibu Alya Andini, S.Pd.SD. dan Ibu Sunarmi, S.Pd. selaku Wali Kelas IV A dan IV B SD Negeri 2 Banarjoyo yang telah bekerja sama dalam penelitian skripsi ini.
11. Peserta didik kelas IV A dan IV B SD Negeri 2 Banarjoyo yang telah berpartisipasi dalam terselenggaranya penelitian.
12. Sahabatku, Dea, Desfi, Cicin, Qistin, Gadis dan Anis yang sudah mau berjuang bersama-sama menyelesaikan perkuliahan ini dari mahasiswa baru hingga mahasiswa akhir.
13. Sahabat baikku sejak kecil Diah Arum Fitriani, terima kasih telah menjadi pendengar setia, tempat berbagi cerita, serta sumber dukungan selama masa perkuliahan.

Kehadiran kalian memberi kekuatan dalam proses panjang ini. Semoga Allah SWT, melindungi dan membalas semua pihak atas kebaikan yang diberikan. Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan, namun peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Metro, 8 Juni 2026

Peneliti



Riski Agistia

DAFTAR ISI

Halaman

DAFTAR TABEL	v
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	8
II. TINJAUAN PUSTAKA.....	10
A. Belajar dan Pembelajaran.....	10
B. Pembelajaran Pancasila.....	17
C. Hasil Belajar.....	17
D. Pengertian Media Pembelajaran.....	22
E. <i>Wordwall</i> sebagai Media Pembelajaran	24
F. <i>Powerpoint</i> Interaktif	27
G. Penelitian Relevan.....	30
H. Kerangka Pikir	31
I. Hipotesis Penelitian	33
III. METODE PENELITIAN	35
A. Jenis Penelitian dan Desain Penelitian.....	35
B. Setting Penelitian	36
C. Prosedur Penelitian.....	37
D. Populasi dan Sampel	39
E. Variabel Penelitian	41
F. Definisi Konseptual dan Definisi Operasional.....	41
G. Teknik Pengumpulan Data	46
H. Instrumen Penelitian.....	46
I. Uji Prasyarat Analisis Data.....	53
J. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis	53
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	57
A. Hasil Penelitian	57
1. Persiapan Penelitian	57
2. Pelaksanaan Penelitian	57

3. Data Hasil Belajar	58
B. Uji Prasyarat Analisis Data	65
1. Uji Normalitas	65
2. Uji Homogenitas	67
C. Hasil Uji Hipotesis	68
1. Uji Pengaruh Media <i>Wordwall</i> terhadap Hasil Belajar	68
2. Uji Pengaruh Media PPT Interaktif terhadap Hasil Belajar	70
3. Uji Perbedaan Media <i>Wordwall</i> dan PPT Interaktif	72
D. Pembahasan	74
V. SIMPULAN DAN SARAN	82
A. Simpulan	82
B. Saran	83
DAFTAR PUSTAKA	84

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data Nilai Sumatif Ulangan Harian Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila.....	2
2. Populasi Peserta Didik Kelas IV	40
3. Kisi-kisi Instrumen Tes	47
4. Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik	48
5. Klasifikasi Koefisien Validitas	50
6. Klasifikasi Reliabilitas Soal	51
7. Klasifikasi Tingkat Kesukaran.....	52
8. Klasifikasi Daya Pembeda Soal	52
9. Jadwal Pelaksanaan Penelitian.....	57
10. Distribusi Nilai <i>Pretest</i> Pendidikan Pancasila Kelas Eksperimen 1 dan Kelas eksperimen 2	60
11. Distribusi Nilai <i>Posttest</i> Pendidikan Pancasila Kelas Eksperimen 1 dan Eksperimen 2	62
12. Deskripsi Hasil Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen 1 dan 2 ...	65
13. Tabel Perhitungan Uji Normalitas	66
14. Hasil Uji Homogenitas.....	67
15. Nilai Regresi Linier Sederhana <i>Wordwall</i>	68
16. Nilai Regresi Linier Sederhana PPT Interaktif	70
17. Nilai Analisis <i>Independent Sampel T-Test</i> pada Kelas Eksperimen 1-2.....	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir	33
2. Desain Penelitian	36

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan	89
2. Surat Balasan Izin Penelitian Pendahuluan.....	90
3. Surat Balasan Uji Instrumen	91
4. Surat Balasan Penelitian	92
5. Surat Validasi Instrumen Soal	93
6. Surat Validasi Media Ajar.....	94
7. Surat Validasi Modul Ajar	95
8. Instrumen Soal	96
9. Kunci Jawaban	100
10. Modul Ajar Kelas Eksperimen PPT Interaktif.....	101
11. Modul Ajar Kelas Eksperimen <i>Wordwall</i>	102
12. Hasil Uji Validitas Instrumen Soal Pilihan Ganda.....	103
13. Hasil Uji Realibilitas isntrumen soal pilihan ganda.....	103
14. Uji Tingkat Kesukaran Pilihan Ganda	104
15. Uji Daya Beda Soal Pilihan Ganda	104
16. Uji Validitas Soal Esai	105
17. Uji Reliabilitas Soal Esai	106
18. Uji Tingkat Kesukaran Soal Esai	107
19. Uji Daya Beda Soal Esai	107
20. Data Nilai <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol Dan Eksperimen	108
21. Uji Normalitas.....	109
22. Uji Homogenitas	109

23. Regresi Linear Sederhana	109
24. Uji Independent Sample T-Test	110
25. Dokumentasi Penelitian	111
26. Dokumentasi Siswa.....	112

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah investasi jangka panjang suatu bangsa, penentu arah kemajuan, dan pembentuk karakter generasi penerus (Wibowo, 2022). Di jenjang sekolah dasar, pendidikan memiliki peran fundamental dalam meletakkan dasar-dasar pengetahuan, keterampilan, serta nilai-nilai moral yang akan menjadi bekal hidup peserta didik di masa depan (Nasrudin, 2024). Dalam konteks Indonesia, Mata pelajaran Pendidikan Pancasila memegang peranan vital sebagai mata pelajaran yang menanamkan nilai-nilai luhur Pancasila, yang tidak hanya berfungsi sebagai dasar negara tetapi juga sebagai pandangan hidup bangsa (Ikromah, 2024). Di kelas 4 sekolah dasar, pemahaman tentang Pancasila harus ditanamkan secara mendalam, tidak hanya dalam aspek kognitif, melainkan juga afektif dan psikomotorik, agar peserta didik mampu menginternalisasi dan mengimplementasikan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari (Kasdriyanto & Qomariyah, 2025)

Realitas di lapangan seringkali menunjukkan adanya kesenjangan antara harapan kurikulum dengan praktik pembelajaran yang ada. Banyak pendidik Pendidikan Pancasila, khususnya di sekolah dasar, masih menggunakan metode pengajaran yang konvensional dan kurang variatif, seperti ceramah dan penugasan yang bersifat menghafal. Pendekatan ini cenderung membuat peserta didik menjadi pasif, kurang termotivasi, dan sulit memahami esensi dari nilai-nilai Pancasila yang seharusnya diterapkan dalam kehidupan nyata. Sebagai contoh, konsep musyawarah mufakat, gotong royong, atau keadilan sosial, seringkali hanya dijelaskan secara teoretis tanpa disertai contoh konkret atau simulasi yang melibatkan peserta didik secara aktif.

Berdasarkan hasil ulangan harian mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SDN 1 Banarjojo tahun pelajaran 2024/2025, diperoleh data sebagai berikut.

Tabel 1. Data Nilai Sumatif Ulangan Harian Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila

Ketuntasan					
Kelas	Tuntas		Belum Tuntas		Jumlah
	Angka	Persentase	Angka	Persentase	
IV A	7	35%	13	65%	20
IV B	5	25%	15	75%	20
Jumlah	12		28		40

Sumber: Nilai sumatif ulangan harian kelas IV SDN 2 Banarjojo TA.

2025/2026

Hasil ulangan harian peserta didik kelas IV SDN 1 Banarjojo tahun pelajaran 2024/2025 menunjukkan bahwa nilai rata-rata yang diperoleh peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila hanya sebesar 70,6, dengan nilai tertinggi 74 dan nilai terendah 68. Sementara itu, tidak ada satu pun peserta didik yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu 75, sehingga dapat disimpulkan bahwa tingkat ketuntasan belajar masih sangat rendah. Kondisi ini menandakan perlunya adanya inovasi dalam strategi maupun media pembelajaran agar peserta didik lebih termotivasi serta hasil belajar mereka dapat meningkat.

Hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila cenderung lebih rendah jika dibandingkan dengan mata pelajaran lain (Fernanda, 2024). Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor. Pertama, sifat materi Pendidikan Pancasila relatif abstrak karena berisi nilai, norma, dan prinsip berbangsa yang tidak selalu dapat diamati secara langsung dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik sekolah dasar, khususnya di jenjang rendah, seringkali kesulitan memahami konsep abstrak seperti keadilan, demokrasi, dan persatuan bila hanya dijelaskan secara verbal (Astuti, 2020). Kedua, metode pembelajaran yang digunakan oleh sebagian pendidik masih bersifat konvensional, misalnya ceramah dan penugasan hafalan, sehingga membuat peserta didik cenderung pasif, cepat kehilangan fokus, dan kurang

termotivasi (Fathoni, 2025). Ketiga, minimnya pemanfaatan media interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila semakin memperlebar kesenjangan capaian hasil belajar (Hartati, 2020). Tidak seperti mata pelajaran lain yang lebih mudah divisualisasikan melalui eksperimen atau benda konkret, pembelajaran Pancasila seringkali tidak didukung media inovatif yang sesuai dengan karakteristik anak sekolah dasar (Fauziah & Lestari, 2021)

Selain itu, rendahnya hasil belajar juga tampak signifikan pada peserta didik kelas IV dibandingkan dengan kelas lain. Peserta didik kelas IV berada pada rentang usia sekitar 9–10 tahun yang menurut Piaget termasuk tahap operasional konkret, yaitu tahap perkembangan kognitif di mana anak sudah mampu berpikir logis tetapi masih terbatas pada hal-hal yang bersifat nyata (Nabillah, 2019). Materi Pendidikan Pancasila di kelas IV justru mulai menekankan pada pemahaman simbol-simbol negara, norma sosial, serta penerapan nilai dalam kehidupan bermasyarakat. Kompleksitas materi yang meningkat ini membuat peserta didik kesulitan menghubungkan konsep abstrak dengan realitas konkret (Pratiwi, 2021). Di samping itu, kesiapan belajar peserta didik kelas IV juga bervariasi; sebagian besar masih beradaptasi dari pola pembelajaran kelas rendah yang sederhana menuju pembelajaran kelas tinggi yang lebih kompleks. Kondisi inilah yang menyebabkan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada kelas IV cenderung lebih rendah dibandingkan kelas lain (Huljanah & Zai, 2025)

Fenomena rendahnya capaian hasil belajar tersebut tidak hanya terjadi di SD Negeri 1 Banarjo, melainkan juga ditemukan dalam berbagai penelitian sebelumnya. Misalnya, secara eksplisit metode ceramah oleh pendidik berkontribusi pada rendahnya partisipasi aktif peserta didik dan kurangnya pemahaman mendalam. Situasi ini diperparah dengan keterbatasan media pembelajaran yang digunakan.

Media yang minim atau tidak relevan dengan karakteristik peserta didik usia sekolah dasar, seperti media visual yang monoton atau tanpa sentuhan interaktif, akan mengakibatkan pembelajaran terasa kering dan membosankan.

Akibatnya, fokus peserta didik mudah terpecah, minat belajar menurun, dan pada akhirnya berdampak pada rendahnya hasil belajar (Nasrudin, 2024)

Dalam menghadapi tantangan tersebut, integrasi teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam proses pembelajaran menjadi sebuah keniscayaan. TIK menawarkan beragam potensi untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis, interaktif, dan sesuai dengan gaya belajar generasi digital (Susanto, 2020). Salah satu inovasi media pembelajaran yang relevan dan memiliki potensi besar adalah *Wordwall*. *Wordwall* adalah sebuah platform daring yang memungkinkan pendidik untuk membuat berbagai jenis aktivitas interaktif dan permainan edukatif. Mulai dari kuis, pencocokan kata, anagram, mencari kata tersembunyi, hingga roda acak, semuanya dapat disesuaikan dengan materi pelajaran.

Keunggulan *Wordwall* terletak pada sifatnya yang gamifikasi, mengubah pembelajaran menjadi seperti permainan sehingga menumbuhkan semangat kompetisi sehat dan kegembiraan dalam belajar. *Wordwall* berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik karena kemampuannya dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Selain itu, aplikasi *Wordwall* efektif sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik (Amalia, 2023).

Selain *Wordwall*, *Power Point Interaktif* juga menawarkan solusi inovatif untuk mengatasi kejenuhan dalam pembelajaran. Berbeda dengan *Power Point* konvensional yang hanya berfungsi sebagai alat presentasi statis, *Power Point Interaktif* didesain dengan fitur-fitur canggih seperti hyperlink antarslide, tombol navigasi yang intuitif, animasi yang lebih kompleks, integrasi video dan audio, serta kemampuan untuk menyisipkan kuis singkat langsung di dalam slide (Kurniawan B., 2022). Dengan *Power Point Interaktif*, peserta didik tidak hanya disugahi informasi, tetapi juga diajak untuk berinteraksi langsung dengan materi, misalnya dengan mengklik tombol untuk menampilkan penjelasan lebih lanjut, memilih jawaban kuis, atau menonton video terkait materi.

Hal ini memungkinkan pembelajaran menjadi lebih berpusat pada peserta didik (student-centered) dan memfasilitasi berbagai gaya belajar. *Power Point Interaktif* mampu meningkatkan minat belajar peserta didik dan memudahkan mereka dalam memahami konsep-konsep yang diajarkan, terutama pada mata pelajaran yang membutuhkan visualisasi tinggi. Pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas 4 sekolah dasar seringkali menghadapi tantangan dalam mengkonkretkan nilai-nilai abstrak. Konsep-konsep seperti kerukunan, persatuan, musyawarah, dan keadilan sosial, meskipun penting, dapat menjadi sulit dipahami oleh peserta didik jika hanya diajarkan secara verbal (Fitriani, 2022). Di sinilah peran media *Wordwall* dan *Power Point Interaktif* menjadi sangat krusial. Melalui *Wordwall*, pendidik dapat membuat aktivitas permainan yang mengharuskan peserta didik mencocokkan sila Pancasila dengan contoh perilakunya dalam kehidupan sehari-hari, atau menyusun kembali potongan-potongan teks yang menjelaskan makna sila Pancasila (Utami, 2022).

Power Point Interaktif dapat digunakan untuk menampilkan studi kasus nyata yang relevan dengan kehidupan peserta didik, menampilkan simulasi diskusi atau musyawarah, atau bahkan menyertakan video dokumenter singkat tentang penerapan nilai-nilai Pancasila di masyarakat. Visualisasi dan interaktivitas ini membantu peserta didik untuk tidak hanya menghafal, tetapi juga memahami dan merasakan relevansi nilai-nilai Pancasila dalam konteks kehidupan mereka (Astuti, 2020).

Penelitian mengenai efektivitas media *Wordwall* dan *Power Point Interaktif* ini memiliki urgensi yang tinggi. Pertama, belum banyak penelitian yang secara spesifik melakukan studi komparatif terhadap efektivitas, kedua media ini dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di jenjang sekolah dasar. Meskipun penelitian terpisah mengenai masing-masing media telah ada, namun perbandingan langsung untuk mengidentifikasi mana yang lebih efektif, atau bagaimana kombinasi keduanya dapat memberikan dampak optimal, masih perlu dieksplorasi secara mendalam (Kurniawan & Zabeta, 2025).

Kedua, rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila merupakan indikator kuat bahwa diperlukan adanya terobosan dalam metode dan media pembelajaran (Susanto, 2020). Data-data dari evaluasi internal sekolah atau hasil Ujian Nasional seringkali menunjukkan bahwa pemahaman peserta didik terhadap nilai-nilai Pancasila masih perlu ditingkatkan, dan kemampuan mereka untuk mengimplementasikannya dalam praktik masih menjadi pekerjaan rumah (Fathoni, 2025).

Ketiga, relevansi dengan Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka, yang sama-sama menekankan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, berbasis TIK, dan mendorong kreativitas serta inovasi pendidik, menuntut adanya pemanfaatan media pembelajaran yang mutakhir. Dengan memanfaatkan *Wordwall* dan *Power Point Interaktif*, pendidik dapat memenuhi tuntutan kurikulum modern ini dan menciptakan pembelajaran yang lebih relevan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik abad ke-21 (Wulandari & Kasdriyanto, 2025).

B. Identifikasi Masalah

Pembelajaran Pendidikan Pancasila masih bersifat konvensional. Di banyak sekolah dasar, pembelajaran Pendidikan Pancasila masih menggunakan metode ceramah atau penugasan tertulis yang kurang melibatkan peserta didik secara aktif dan interaktif. Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Rendahnya hasil belajar

Rendahnya hasil mengindikasikan bahwa tujuan pembelajaran, khususnya penguasaan nilai-nilai Pancasila dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, belum sepenuhnya tercapai.

2. Kurangnya pemanfaatan media digital interaktif

Meskipun tersedia berbagai media pembelajaran berbasis teknologi seperti *Wordwall* dan *Power Point interaktif*, penggunaannya di kelas masih terbatas atau belum optimal.

3. Belum diketahui media yang paling efektif
Belum banyak penelitian yang secara langsung membandingkan efektivitas antara media *Wordwall* dan *Power Point Interaktif* terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.
4. Kebutuhan akan inovasi pembelajaran berbasis teknologi
Perkembangan zaman menuntut adanya inovasi pembelajaran yang mampu mengakomodasi karakteristik peserta didik generasi digital dan menumbuhkan nilai-nilai Pancasila melalui media yang sesuai.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka peneliti melakukan pembatasan masalah sebagai berikut :

1. Penelitian hanya dilakukan pada peserta didik sekolah dasar kelas IV di salah satu SD yang menjadi subjek penelitian.
2. Mata pelajaran yang menjadi fokus penelitian adalah Pendidikan Pancasila, khususnya pada tema tertentu yang telah ditentukan sesuai dengan kurikulum kelas IV.
3. Media pembelajaran yang diteliti terbatas pada dua jenis, yaitu *Wordwall* dan *Power Point Interaktif*.
4. Hasil belajar yang diukur dalam penelitian ini terbatas pada hasil kognitif peserta didik yang diperoleh dari pretest dan posttest.

Penelitian dilakukan dalam waktu dan tempat tertentu sesuai dengan jadwal dan lingkungan sekolah yang ditentukan.

D. Rumusan Masalah

1. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media *Wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik SD dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila?
2. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media *Power Point Interaktif* terhadap hasil belajar peserta didik SD dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila?

3. Media manakah yang lebih efektif antara *Wordwall* dan *Power Point* interaktif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik SD pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila?

E. Tujuan Penelitian

Beberapa Tujuan dari Penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh penggunaan media *Wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik sekolah dasar dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.
2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Power Point Interaktif* terhadap hasil belajar peserta didik sekolah dasar dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.
3. Untuk membandingkan efektivitas antara media *Wordwall* dan media *Power Point Interaktif* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

F. Manfaat Penelitian

- a. Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu sumber yang menambah wawasan dan ilmu pengetahuan terkhusus di bidang pendidikan terhadap Efektivitas media *Wordwall* dan *Power Point Interaktif*

- b. Manfaat Praktis

- a) Bagi Peserta Didik

Membantu peserta didik lebih mudah memahami materi Pendidikan Pancasila dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Meningkatkan motivasi dan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran

- b) Pendidik

Memberikan alternatif media pembelajaran yang efektif, menarik, dan mudah digunakan dalam proses pembelajaran. Meningkatkan

keterampilan pendidik dalam memanfaatkan teknologi untuk mendukung kegiatan belajar mengajar.

c) Bagi Sekolah

Menjadi rekomendasi bagi sekolah untuk mengadopsi penggunaan media digital dalam pembelajrsaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar peserta didik. Mendukung program digitalisasi sekolah dan pembelajaran berbasis teknologi.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Belajar dan Pembelajaran

1. Pengertian Belajar

Belajar dapat dipahami sebagai suatu proses perubahan dalam diri individu yang muncul akibat keterlibatan aktif dalam latihan, pengalaman, atau interaksi tertentu. Perubahan ini tidak semata-mata terjadi karena pertumbuhan biologis atau kematangan fisik semata, tetapi merupakan hasil dari usaha sadar seseorang dalam mengembangkan keterampilan, pengetahuan, maupun sikap baru.

Dengan kata lain, belajar melibatkan peningkatan kapasitas diri secara menyeluruh, baik secara kognitif, afektif, maupun psikomotorik (Pane & Dasopang, 2017)

Pendapat lain, Belajar adalah suatu proses internal dalam diri individu yang mengarah pada perubahan dalam pengetahuan, keterampilan, atau sikap seseorang, yang terjadi melalui pengalaman atau latihan.

Proses belajar dipengaruhi oleh faktor internal, seperti motivasi dan kemampuan individu, serta faktor eksternal, seperti lingkungan dan sumber belajar yang ada.

Tujuan utama dari belajar adalah untuk meningkatkan pemahaman dan penguasaan materi yang dipelajari (Yendri, Jurnal Pendidikan, 2022).

Belajar adalah proses yang melibatkan peserta didik secara aktif, sadar, dan terencana untuk mencapai perubahan perilaku yang positif dan relatif permanen. Perubahan tersebut terjadi melalui latihan dan pengalaman langsung, sehingga peserta didik tidak hanya menjadi penerima informasi secara pasif, tetapi juga berperan aktif dalam mengolah dan memahami materi pembelajaran dengan cara yang bermakna (Setiawan, 2022).

Belajar adalah proses usaha sadar individu untuk mengalami perubahan sikap dan perilaku yang relatif tetap. Proses ini terjadi melalui interaksi aktif antara individu dengan lingkungannya, sehingga memungkinkan peningkatan pengetahuan, keterampilan, dan sikap (Yendri, 2022)

a. Teori Belajar

Teori belajar merupakan landasan utama dalam memahami bagaimana individu memperoleh, memproses, dan menerapkan informasi. Dalam dunia pendidikan, pemahaman yang mendalam tentang teori belajar sangat penting untuk merancang strategi pengajaran yang efektif. Teori belajar menurut (Rusnia & Surian, 2025) terdiri dari empat teori yaitu:

- a) Teori behavioristik yang dicetuskan oleh Gagne dan Berliner dimana teori ini fokus pada perubahan perilaku, jadi seseorang dianggap telah belajar jika terlihat perubahan perilaku setelah mengikuti proses pembelajaran.
- b) Teori kognitif yang dikembangkan oleh Jean Piaget. Teori kognitif menjelaskan bagaimana manusia mengembangkan kemampuan kognitifnya melalui motivasi diri terhadap lingkungan.
- c) Teori konstruktivisme yang bertujuan menemukan potensi diri. Melalui pengalaman peserta didik dapat memperoleh pengetahuan yang lebih banyak dengan memberikan kebebasan untuk mengarahkan dan membangun pengetahuan peserta didik.
- d) Teori humanistik fokus pada perkembangan pengetahuan dari perspektif kepribadian manusia. Tujuan teori ini untuk membentuk kepribadian peserta didik melalui berbagai kegiatan positif.

Teori belajar menurut (Rusnia & Surian, 2025), terdiri dari tiga diantaranya yaitu:

- a) Teori behavioristik, belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya interaksi antara stimulus dan respon
- b) Teori kognitif, model belajar kognitif mengatakan bahwa tingkah laku seseorang ditentukan oleh persepsi serta pemahamannya tentang situasi yang berhubungan dengan tujuan belajarnya.

- c) Teori konstruktivistik menekankan bahwa peranan utama dalam kegiatan belajar adalah aktifitas peserta didik dalam mengkonstruksi pengetahuannya sendiri.

Dari beberapa pendapat mengenai teori belajar dapat dipahami bahwa teori belajar terdiri dari teori behavioristik, kognitif, konstruktivisme, humanistik, siberetik, dan kecerdasan majemuk. Teori konstruktivisme menekankan bahwa proses belajar terjadi ketika peserta didik secara aktif membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan lingkungan. Landasan teori ini relevan dengan penggunaan media *wordwall* dan *PowerPoint Interaktif* karena keduanya menuntut partisipasi aktif peserta didik dalam mengeksplorasi memecahkan masalah, serta menemukan konsep secara mandiri (Yuliana, 2021). *Wordwall* dengan permainan edukatif dan *PowerPoint Interaktif* dengan visualisasi dinamis membantu peserta didik menghubungkan pengetahuan baru dengan pengalaman sebelumnya sehingga tercipta pembelajaran bermakna. Aktivitas belajar yang interaktif tersebut selaras dengan prinsip konstruktivisme yang menempatkan peserta didik sebagai subjek belajar aktif, yang pada akhirnya berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar pada ranah kognitif sesuai Taksonomi Bloom (Rahmawati, 2025).

Penerapan teori ini menunjukkan bahwa semakin tinggi keterlibatan peserta didik dalam membangun pengetahuan melalui media interaktif, semakin optimal pula hasil belajar yang dicapai (Wulandari & Kasdriyanto, 2025).

b. Prinsip-Prinsip Belajar

Pembelajaran yang efektif tidak hanya bergantung pada penyampaian materi oleh pendidik, tetapi juga pada prinsip-prinsip dasar yang harus dipahami dan diterapkan dalam proses belajar-mengajar. Prinsip-prinsip ini menjadi fondasi penting agar kegiatan belajar berlangsung secara bermakna, efisien, dan berdampak jangka panjang. Menekankan

bahwa belajar bukan sekadar aktivitas menghafal, melainkan proses aktif, sadar, dan terarah untuk mengubah perilaku atau menambah pengetahuan melalui pengalaman. Oleh karena itu, penerapan prinsip belajar sangat krusial agar peserta didik mampu mengembangkan potensi mereka secara optimal (Suyatno, 2016).

Prinsip-Prinsip Belajar.

- a) Belajar perlu memiliki pengalaman dasar
Seseorang tidak bisa belajar secara efektif tanpa pengalaman awal yang relevan. Pengalaman tersebut menjadi pijakan atau acuan untuk membangun pemahaman baru.
- b) Belajar harus bertujuan yang jelas dan terarah
Pembelajaran perlu diarahkan pada tujuan tertentu agar peserta didik mengetahui apa yang ingin dicapai dan dapat fokus selama proses belajar.
- c) Belajar memerlukan situasi yang problematis
Belajar akan lebih bermakna ketika peserta didik dihadapkan pada masalah nyata yang menantang kemampuan berpikir kritis dan kreatif mereka.
- d) Belajar harus memiliki tekad dan kemauan yang kuat
Kemauan belajar yang tinggi, semangat pantang menyerah, dan disiplin merupakan faktor penting dalam mencapai keberhasilan belajar.
- e) Belajar memerlukan bimbingan, arahan, dan dorongan
Dukungan dari pendidik atau pendidik sangat diperlukan agar peserta didik tidak tersesat dalam proses pembelajaran dan tetap berada di jalur yang benar.
- f) Belajar memerlukan latihan (drill)
Melalui pengulangan dan latihan terus-menerus, peserta didik dapat memperkuat ingatan serta keterampilan yang dipelajari.
- g) Belajar memerlukan metode yang tepat

Metode pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan materi pelajaran agar hasil belajar optimal.

h) Belajar membutuhkan waktu dan tempat yang sesuai

Faktor lingkungan seperti kondisi ruang kelas, waktu belajar, dan suasana belajar memengaruhi kualitas pembelajaran secara signifikan.

2. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar. Pembelajaran merupakan suatu proses perubahan atas hasil pembelajaran yang mencakup segala aspek kehidupan untuk mencapai suatu tujuan tertentu (Setiawan, 2022). Pembelajaran merupakan usaha sadar pendidik untuk membantu peserta didik agar mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya (Wibowo, 2022)

Pembelajaran pada dasarnya adalah proses yang dilakukan oleh individu dengan bantuan pendidik untuk memperoleh perubahan perilaku menuju pendewasaan dari dirinya yang menyeluruh dari hasil interaksi individu dengan lingkungannya (Nasrudin, 2024). Pendapat lain pembelajaran pada hakikatnya yaitu proses interaksi peserta didik dengan lingkungannya, sehingga terjadinya perubahan perilaku ke arah yang lebih baik dan tugas pendidik adalah yang mengelola lingkungannya agar mendukung dan terjadinya perubahan perilaku bagi peserta didik (Utami, 2022).

Berdasarkan analisis yang telah dijelaskan sebelumnya, ditemukan bahwa pembelajaran adalah upaya dalam interaksi yang dilakukan oleh pendidik ke peserta didik secara sistematis untuk menghasilkan perubahan yang lebih baik.

a. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran merupakan suatu perilaku yang akan hendak dicapai oleh peserta didik pada tingkat dan kondisi tertentu, tujuan pembelajaran lebih diarahkan kepada Taksonomi Bloom dan Krathwohl membagi ke tiga bagian dalam tujuan pembelajaran yaitu kawasan kognitif yaitu dari tingkatan pengetahuan hingga evaluasi, kawasan afektif berkaitan dengan sikap, dan kawasan psikomotor yaitu berkaitan dengan keterampilan yang sifatnya manual atau motoric (Ikromah, 2024).

b. Komponen-komponen Pembelajaran

Pembelajaran dapat disebut sebagai sistem, karena pembelajaran memiliki acuan yang akan diraih yaitu mencerdaskan anak bangsa. Sebagai sistem, tentunya pembelajaran memiliki beberapa komponen yang mendukung. Proses pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan yang melibatkan berbagai komponen yang satu sama lain saling berinteraksi, pendidik harus memanfaatkan komponen tersebut dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang ingin direncanakan. Berikut beberapa komponen pembelajaran menurut (Raharjo, 2021).

a) Pendidik

Pendidik adalah pelaku utama yang merencanakan, mengarahkan, dan melaksanakan kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam upaya memberikan sejumlah ilmu pengetahuan kepada peserta didik di sekolah. Pendidik merupakan komponen yang sangat menentukan dalam pelaksanaan strategi pembelajaran. Strategi pembelajaran tidak dapat diaplikasikan tanpa adanya pendidik. Keberhasilan suatu penerapan strategi pembelajaran sangat tergantung dengan pendidik dalam menggunakan metode, teknik dan taktik pembelajaran.

b) Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran adalah faktor yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Dengan adanya tujuan, maka pendidik memiliki pedoman dan sasaran yang akan dicapai dalam kegiatan mengajar. Apabila tujuan pembelajaran sudah jelas dan tegas, maka langkah dan kegiatan pembelajaran akan lebih terarah. Tujuan merupakan komponen yang dapat memengaruhi komponen pengajaran lainnya, seperti bahan pelajaran, kegiatan belajar mengajar, pemilihan metode, alat, sumber dan alat evaluasi.

c) Materi Pembelajaran

Materi pelajaran merupakan satu sumber belajar bagi peserta didik. Materi yang disebut sebagai sumber belajar ini adalah sesuatu yang membawa pesan untuk tujuan pembelajaran. Materi pembelajaran juga perlu dipilih dengan tepat agar dapat membantu peserta didik untuk mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar. Pada hakikatnya, jenis materi pembelajaran memerlukan strategi, media dan cara evaluasi yang berbedabeda. Ruang lingkup dan kedalaman materi pembelajaran sangat perlu diperhatikan agar sesuai dengan tingkat kompetensinya.

d) Metode Pembelajaran

Metode merupakan cara yang digunakan seseorang untuk mencapai sesuatu. Untuk melaksanakan suatu strategi digunakan seperangkat metode pengajaran tertentu. Dalam pengertian demikian ini, maka metode pembelajaran menjadi salah satu bagian dalam strategi belajar mengajar. Macam-macam metode pembelajaran diantaranya ceramah, diskusi, tanya jawab, demonstrasi, penugasan, praktik, eksperimen, dan lain-lain.

e) Alat Pembelajaran

Alat pembelajaran adalah media yang berfungsi sebagai alat bantu untuk memperlancar penyelenggaraan pembelajaran agar lebih efisien dan efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Alat atau

media pembelajaran dapat berupa orang, makhluk hidup, benda-benda, dan segala sesuatu yang dapat digunakan pendidik sebagai perantara untuk menyajikan bahan pelajaran.

f) Evaluasi

Evaluasi merupakan komponen terakhir dalam sistem pembelajaran. Evaluasi bukan saja berfungsi untuk melihat keberhasilan peserta didik dalam pembelajaran, akan tetapi juga berfungsi sebagai umpan balik pendidik atas kinerja yang telah dilakukannya dalam proses pembelajaran.

Melalui evaluasi dapat diketahui kekurangan dalam pemanfaatan berbagai komponen dalam pembelajaran.

B. Pembelajaran Pancasila

Pembelajaran Pancasila merupakan proses pendidikan yang terstruktur dan sistematis untuk menanamkan, menginternalisasikan, serta mengaktualisasikan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan peserta didik.

Proses ini tidak hanya berorientasi pada aspek kognitif, tetapi juga menekankan dimensi afektif dan psikomotorik sehingga peserta didik mampu memahami, meyakini, serta mempraktikkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, pembelajaran Pancasila berfungsi sebagai sarana pembentukan karakter dan identitas kebangsaan peserta didik agar menjadi warga negara yang demokratis, religius, humanis, dan adil (Umami, 2024).

C. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku peserta didik secara nyata setelah dilakukan proses belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Hasil belajar peserta didik merupakan salah satu alat ukur yang bertujuan untuk mengukur capaian seberapa jauh peserta didik dapat menguasai materi pelajaran yang disampaikan oleh pendidik dalam proses pembelajaran.

Terdapat definisi tentang hasil belajar peserta didik menurut (Yendri, 2022).

1. *Cognitive domain* (ranah kognitif) mencakup perilaku perilaku menitikberatkan pada aspek intelektual, seperti pengetahuan, pengertian, dan keterampilan berpikir.
2. *Affective domain* (ranah afektif) berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek perasaan dan emosi seperti minat, sikap, apresiasi, dan cara penyesuaian diri.
3. *Psychomotor domain* (ranah psikomotor) berisi perilaku perilaku yang menekankan aspek keterampilan motoric seperti tulisan tangan, mengetik, berenang, dan mengoperasikan mesin.

Terbagi kedalam tiga domain dalam menentukan jenjang kemampuan yaitu, domain kognitif, domain afektif, dan domain psikomotor.

Adapun rincian domain dan jenjang kemampuan, mulai hal yang sederhana sampai dengan hal yang kompleks dalam mengelompokkan hasil belajar yaitu (Fernanda, 2024) :

1. Domain Kognitif (*cognitive domain*). Domain ini memiliki enam jenjang kemampuan, yaitu:
 - a. Pengetahuan (*knowledge*)
 - b. Pemahaman (*comprehension*)
 - c. Penerapan (*application*)
 - d. Analisis (*analysis*)
 - e. Sintesis (*synthesis*)
 - f. Evaluasi (*evaluation*)
2. Domain afektif (*affective domain*), yaitu internalisasi sikap yang menunjuk ke arah pertumbuhan batiniah dan terjadi bila peserta didik menjadi sadar tentang nilai yang diterima, kemudian mengambil sikap sehingga menjadi bagian dari dirinya dalam membentuk nilai dan menentukan tingkah laku. Domain afektif terdiri atas beberapa jenjang kemampuan, yaitu:
 - a. kemauan menerima (*receiving*)
 - b. kemauan menanggapi/menjawab (*responding*)

- c. menilai (*valuing*)
 - d. organisasi (*organization*)
3. Domain psikomotor (*psychomotor domain*), yaitu kemampuan peserta didik yang berkaitan dengan gerakan tubuh atau bagian bagiannya, mulai dari gerakan yang sederhana sampai dengan gerakan yang kompleks. Perubahan pola gerakan memakan waktu sekurang-kurangnya 30 menit. Kata kerja operasional yang digunakan harus sesuai dengan kelompok keterampilan masing-masing, yaitu:
- a. *Muscular or motor skill*, yang meliputi: mempertontonkan gerak, menunjukkan hasil, melompat, menggerakkan, menampilkan.
 - b. *Manipulations of materials or objects*, yang meliputi: mereparasi, Menyusun, membersihkan, menggeser, memindahkan, membentuk.
 - c. *Neuromuscular coordination*, yang meliputi: mengamati, menerapkan, menghubungkan, menggandeng, memadukan, memasang, memotong, menarik, dan menggunakan.

Sesuai dengan pendapat ahli bahwa hasil belajar adalah sebuah hasil pencapaian yang diperoleh peserta didik dari tes atau penilaian yang berupa angka yang mencakup tiga ranah yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Maka dalam penelitian yang akan dilakukan peneliti akan menilai pada aspek ranah kognitif peserta didik. Menurut Anderson dan Krathwohl dalam revisi Taksonomi Bloom, ranah kognitif tidak hanya menekankan pada kemampuan mengingat dan memahami, melainkan juga mencakup keterampilan berpikir tingkat menengah hingga tinggi yang terdiri dari C3 (*applying/menerapkan*), C4 (*analyzing/menganalisis*), dan C5 (*evaluating/mengevaluasi*) (Fauziah, Putra, & Lestari, 2021). Ranah kognitif level C3 menunjukkan kemampuan peserta didik dalam menggunakan pengetahuan yang telah diperoleh untuk menyelesaikan masalah nyata. Ranah kognitif level C4 menuntut peserta didik untuk mampu menguraikan informasi menjadi bagian-bagian penting, menemukan hubungan, serta menarik kesimpulan logis.

Sedangkan ranah kognitif level C5 mengarahkan peserta didik untuk memberikan penilaian atau pertimbangan berdasarkan kriteria tertentu, baik terhadap konsep, prosedur, maupun hasil yang diperoleh (Setiawan, 2022).

Dengan demikian, fokus pada ranah kognitif level C3–C5 dalam penelitian ini dimaksudkan untuk mengukur sejauh mana peserta didik mampu menerapkan pengetahuan, menganalisis permasalahan, serta mengevaluasi informasi yang berkaitan dengan materi Pendidikan Pancasila.

2. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar adalah salah satu indikator penting dalam keberhasilan proses pendidikan. Namun, pencapaian hasil belajar tidak berdiri sendiri, ia dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berkaitan. Dalam dunia pendidikan, keberhasilan belajar dipengaruhi oleh dua kategori utama, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

Menurut (Hartati, 2020) menyatakan: Faktor internal adalah faktor pendorong yang bersumber dari dalam diri peserta didik seperti faktor fisiologis yang meliputi faktor jasmani, kesehatan, cacat tubuh dan faktor psikologis yang meliputi motivasi, minat, bakat, kebiasaan belajar serta konsentrasi. Sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri individu yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik seperti faktor keluarga yang meliputi faktor dari latar belakang tingkat pendidikan orang tua, cara orang tua mendidik, relasi atau hubungan antar anggota keluarga, serta keadaan rumah dan faktor sekolah yang mempengaruhi hasil belajar mencakup metode mengajar, model pembelajaran serta sarana dan prasarana sekolah.

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar terdiri dari dua faktor yaitu (Imanulhaq, 2022):

1. Faktor Internal

- a. Kesehatan dapat mempengaruhi hasil belajar, proses belajar peserta didik akan terganggu jika kesehatannya kurang baik.

- b. Minat memiliki pengaruh besar dalam hasil belajar, peserta didik yang minat belajarnya tinggi tentu akan memperhatikan dan menyerap materi dengan baik dan cenderung lebih bersemangat dan aktif.
- c. Bakat mempengaruhi hasil belajar, jika peserta didik diberi materi sesuai dengan keterampilannya maka mereka akan lebih semangat dan hasil belajarnya akan optimal.
- d. Motivasi erat kaitannya dengan dorongan untuk mencapai tujuan yang akan dicapai. Jika peserta didik memiliki motivasi belajar yang tinggi maka akan terdorong untuk belajar dengan baik untuk memperoleh hasil belajar yang baik.

2. Faktor Eksternal

- a. Faktor keluarga dapat mempengaruhi hasil belajar seperti cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, dan keadaan ekonomi keluarga.
- b. Faktor sekolah mempengaruhi hasil belajar. Metode atau model pembelajaran yang digunakan oleh pendidik memengaruhi hasil belajar. Model pembelajaran yang efektif dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi serta meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran, selain itu dilihat dari sarana prasarana sekolah, keadaan gedung, metode mengajar, kurikulum, disiplin sekolah dan waktu sekolah, standar pelajaran, relasi pendidik dengan peserta didik, dan tugas rumah juga dapat memengaruhi hasil belajar.
- c. Masyarakat merupakan faktor yang tidak kalah penting terhadap hasil belajar. Keberadaan peserta didik di masyarakat akan membentuk karakter dan mempengaruhi cara bergaul juga berpengaruh terhadap hasil belajar.

Menurut (Asep, 2019) mengemukakan beberapa hal yang dapat mempengaruhi hasil belajar diantaranya yaitu:

- a. Pemanfaatan sumber belajar Sumber belajar berupa data, orang atau benda yang dapat digunakan untuk memberikan fasilitas belajar peserta didik sehingga sumber belajar harus dimanfaatkan sebaik-baiknya.
- b. Lingkungan sekolah Lingkungan belajar memberikan pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik seperti kualitas pendidik, metode mengajar, media pembelajaran, model pembelajaran, kurikulum yang sesuai dengan kemampuan peserta didik, keadaan fasilitas atau perlengkapan di sekolah, tata tertib sekolah dan lain sebagainya.
- c. Budaya sekolah Budaya sekolah berperan dalam membentuk karakter peserta didik dan pada akhirnya akan mempengaruhi hasil belajar. Budaya sekolah membentuk perilaku masyarakat sekolah sehingga budaya sekolah yang nyaman dan tenang akan mendukung kegiatan belajar.

D. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran yang berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan materi pelajaran secara lebih efektif dan efisien. Secara umum, media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi pembelajaran dari sumber (dalam hal ini pendidik) kepada penerima (peserta didik), sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik dalam rangka tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Media ini dapat berupa alat bantu visual, audio, audiovisual, ataupun media interaktif berbasis teknologi digital (Raharjo, 2021).

Media pembelajaran adalah saluran atau wahana komunikasi yang membawa informasi antara sumber dan penerima informasi. Dalam pengertian ini, media tidak hanya dipahami sebagai alat bantu mengajar, tetapi juga sebagai sistem

yang memungkinkan terjadinya interaksi dan komunikasi dua arah antara pendidik dan peserta didik.

Penggunaan media dalam pembelajaran diharapkan dapat membantu pendidik menjelaskan materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret, serta membantu peserta didik dalam memahami konsep-konsep yang sulit melalui penyajian yang lebih menarik dan mudah dimengerti (Fathoni, 2025).

Dalam konteks pendidikan saat ini, terutama di era digital, media pembelajaran tidak lagi terbatas pada alat bantu konvensional seperti papan tulis, gambar, peta, atau model tiga dimensi. Media pembelajaran telah berkembang mencakup teknologi digital yang lebih canggih dan interaktif, seperti video pembelajaran, animasi, simulasi, permainan edukatif, aplikasi pembelajaran berbasis Android atau iOS, serta presentasi Power Point interaktif (Wibowo, 2022).

Bahkan, media seperti Wordwall yang menawarkan aktivitas seperti kuis, teka-teki silang, roda putar, dan pencocokan pasangan telah menjadi salah satu contoh konkret dari pemanfaatan media berbasis teknologi yang dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi peserta didik secara signifikan (Rusnia & Surian, 2025).

Media pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan efektivitas dan kualitas proses pembelajaran. Dengan menggunakan media yang sesuai, pendidik dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan memfasilitasi keterlibatan aktif peserta didik (Wulandari & Kasdriyanto, 2025). Suasana kelas yang interaktif dan dinamis tidak hanya membuat peserta didik lebih tertarik untuk belajar, tetapi juga memperbesar kemungkinan mereka untuk memahami dan mengingat materi yang diajarkan. Selain itu, media juga dapat membantu peserta didik yang memiliki gaya belajar yang berbeda seperti gaya visual, auditori, maupun kinestetik untuk belajar dengan cara yang paling sesuai dengan karakteristik peserta didik (Agustira, 2022).

Pemanfaatan media pembelajaran secara optimal juga dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu dalam proses pembelajaran. Materi yang kompleks dan sulit dipahami dapat disederhanakan melalui media visual atau simulasi, sementara topik yang membutuhkan praktik langsung dapat diilustrasikan melalui video atau animasi. Dengan demikian, media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai elemen strategis dalam desain pembelajaran yang mendukung pencapaian kompetensi peserta didik secara lebih maksimal (Kurniawan & Zabeta, 2025).

Dari beberapa pengertian media pembelajaran di atas, maka dapat disimpulkan media pembelajaran merupakan bagian integral dalam proses belajar mengajar yang tidak dapat dipisahkan dari perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran. Pendidik perlu memiliki kemampuan untuk memilih, mengembangkan, dan menggunakan media secara kreatif dan inovatif sesuai dengan karakteristik materi, kondisi peserta didik, serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Terlebih dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila yang bertujuan membentuk karakter dan nilai-nilai kebangsaan sejak dini, media pembelajaran yang menarik dan interaktif sangat diperlukan untuk menumbuhkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik secara seimbang dan menyeluruh.

E. Wordwall sebagai Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Wordwall

Wordwall merupakan salah satu media pembelajaran digital berbasis web yang kini semakin populer digunakan oleh pendidik di berbagai jenjang pendidikan, termasuk di tingkat sekolah dasar. Aplikasi ini menyediakan beragam jenis template permainan edukatif yang dapat digunakan untuk menyajikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih menarik, interaktif, dan

menyenangkan bagi peserta didik. Di antara template yang disediakan oleh *Wordwall* antara lain adalah “*Matching Pairs*” (mencocokkan pasangan),

“Quiz” (kuis pilihan ganda), “Anagram” (menyusun huruf menjadi kata), “Random Wheel” (roda keberuntungan), serta berbagai jenis permainan interaktif lainnya. Semua template tersebut dapat disesuaikan dengan materi pelajaran yang sedang diajarkan, termasuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Wordwall sangat cocok digunakan dalam pembelajaran berbasis teknologi, baik secara daring (*online*) maupun luring (*offline*). Dalam pembelajaran daring, *Wordwall* memungkinkan peserta didik untuk mengakses permainan melalui perangkat digital mereka masing-masing, seperti laptop, tablet, atau *smartphone*. Sementara itu, dalam pembelajaran luring, pendidik dapat menayangkan aktivitas *Wordwall* di depan kelas menggunakan proyektor atau layar interaktif, dan peserta didik dapat secara bergiliran atau berkelompok menjawab pertanyaan yang disajikan. Fleksibilitas ini menjadikan *Wordwall* sebagai media pembelajaran yang adaptif terhadap berbagai situasi dan kebutuhan pembelajaran.

Salah satu keunggulan utama *Wordwall* terletak pada kemudahan penggunaannya. Pendidik tidak memerlukan kemampuan teknis yang tinggi untuk membuat aktivitas atau permainan karena antar muka yang disediakan sangat ramah pengguna (*user-friendly*). Proses pembuatan soal cukup dilakukan dengan mengisi kolom pertanyaan dan jawaban, kemudian memilih jenis permainan yang diinginkan.

Selain itu, *Wordwall* juga memberikan opsi konversi aktivitas, yaitu satu set soal yang sama dapat diubah menjadi beberapa jenis permainan yang berbeda hanya dengan satu klik, misalnya dari format kuis menjadi roda putar atau pencocokan pasangan.

Dari segi tampilan visual, *Wordwall* menawarkan desain yang menarik dan penuh warna, sehingga sangat cocok untuk digunakan pada peserta didik sekolah dasar yang memiliki ketertarikan tinggi terhadap hal-hal visual dan permainan. Animasi, suara, dan efek interaktif yang disediakan *Wordwall* mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan tidak

monoton. Hal ini sejalan dengan karakteristik anak usia sekolah dasar yang masih berada dalam tahap perkembangan operasional konkret, di mana mereka cenderung belajar lebih efektif melalui pengalaman langsung, aktivitas bermain, dan keterlibatan indera secara menyeluruh.

Keunggulan lainnya dari *Wordwall* adalah fleksibilitas konten, di mana pendidik dapat menyesuaikan materi yang dimasukkan ke dalam permainan sesuai dengan tujuan pembelajaran, tingkat kesulitan, dan konteks lokal peserta didik. Pendidik dapat menyisipkan unsur nilai-nilai Pancasila dalam bentuk soal, pernyataan benar-salah, atau teka-teki yang menstimulasi pemikiran kritis peserta didik. Dengan begitu, *Wordwall* tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga membentuk keterampilan berpikir dan pemahaman yang lebih dalam terhadap nilai-nilai kebangsaan.

Selain itu, *Wordwall* mendorong peserta didik untuk menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran. Peserta didik tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi terlibat secara langsung dalam menjawab soal, memecahkan teka-teki, atau mengikuti tantangan permainan. Aktivitas ini secara tidak langsung juga melatih kerja sama, sportivitas, dan kemampuan mengambil keputusan secara cepat. Keterlibatan aktif peserta didik inilah yang menjadi salah satu faktor penting dalam meningkatkan motivasi belajar dan, pada akhirnya, hasil belajar peserta didik itu sendiri.

Dengan segala keunggulannya, *Wordwall* telah terbukti memberikan dampak positif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan partisipasi peserta didik, dan memperdalam pemahaman terhadap materi yang diajarkan. Beberapa penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan *Wordwall* sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik secara signifikan, terutama pada jenjang sekolah dasar yang membutuhkan pendekatan pembelajaran yang lebih visual, konkret, dan menyenangkan.

2. Karakteristik Media *Wordwall*

Wordwall merupakan salah satu media pembelajaran digital berbasis web yang dirancang untuk menciptakan aktivitas belajar yang interaktif dan menyenangkan. Media ini memungkinkan pendidik membuat berbagai jenis latihan berbentuk permainan edukatif yang dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila, *Wordwall* dapat dimanfaatkan untuk memperkuat pemahaman peserta didik terhadap materi seperti nilai-nilai Pancasila, demokrasi, hak asasi manusia, serta norma dan konstitusi negara. Berikut adalah karakteristik utama dari media *Wordwall* :

- a. *Wordwall* menawarkan berbagai jenis permainan (seperti kuis, teka-teki silang, pencocokan kata, dan roda keberuntungan) yang memungkinkan peserta didik terlibat secara aktif dalam proses belajar.
- b. *Wordwall* memiliki antarmuka (*interface*) yang sederhana dan mudah diakses. Pendidik dapat membuat konten hanya dalam beberapa langkah, dan peserta didik cukup menggunakan kode atau tautan untuk mengikuti permainan.
- c. Media *Wordwall* sangat fleksibel karena dapat digunakan dalam berbagai metode pembelajaran baik tatap muka maupun daring.
- d. *Wordwall* mengasah aspek kognitif peserta didik, membangun karakter seperti kerja sama, kejujuran, dan tanggung jawab saat peserta didik bermain secara berkelompok atau individu.

F. Powerpoint Interaktif

1. Pengertian Media *Power Point Interaktif*

Power Point Interaktif merupakan bentuk pengembangan media presentasi digital yang didesain secara khusus untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif, partisipatif, dan menarik. Berbeda dari *Power Point* konvensional yang hanya menyampaikan informasi secara linier dan pasif, *Power Point interaktif* dilengkapi dengan berbagai fitur interaktif seperti tombol navigasi antar slide, hyperlink, penyematan audio dan video, animasi bergerak, serta kuis interaktif yang memberikan umpan balik

langsung kepada peserta didik (Ikromah, 2024).

Penggunaan *Power Point interaktif* memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran. Dengan adanya fitur seperti soal pilihan ganda interaktif atau simulasi berbasis slide, peserta didik tidak hanya menjadi pendengar atau penonton, tetapi ikut terlibat secara langsung dalam proses memahami dan memecahkan masalah. Hal ini menjadikan proses pembelajaran lebih konstruktif, di mana peserta didik secara aktif membangun pemahamannya sendiri melalui interaksi dengan konten yang disajikan. Bagi pendidik, *Power Point interaktif* memberikan keleluasaan dalam merancang materi pembelajaran yang menarik secara visual dan sistematis secara pedagogis. Pendidik dapat memanfaatkan animasi dan transisi untuk menyoroti konsep penting, menyisipkan video penjelasan untuk memperkuat pemahaman, serta menyajikan soal-soal format kuis yang memungkinkan evaluasi pembelajaran secara langsung di dalam kelas (Munir, 2019).

Dalam konteks mata pelajaran Pendidikan Pancasila, *Power Point interaktif* sangat relevan untuk menyampaikan nilai-nilai moral dan kebangsaan secara kontekstual. Misalnya, dengan menyisipkan cerita pendek tentang kehidupan sehari-hari yang mencerminkan pengamalan sila-sila Pancasila, kemudian diikuti dengan pertanyaan reflektif, peserta didik dapat memahami penerapan nilai tersebut secara lebih nyata.

Pembelajaran nilai akan lebih efektif ketika disampaikan dengan pendekatan visual dan naratif yang menyentuh pengalaman peserta didik (Wibowo, 2022). Peserta didik yang belajar menggunakan *Power Point Interaktif* menunjukkan peningkatan pemahaman konsep dan partisipasi aktif yang lebih tinggi dibanding peserta didik yang belajar menggunakan metode ceramah atau *Power Point* biasa. *Power Point interaktif* dapat meningkatkan motivasi dan kemandirian belajar, karena peserta didik diberikan ruang untuk mengeksplorasi materi secara mandiri melalui fitur navigasi mandiri (Wibowo, 2022).

Keunggulan *Power Point interaktif* lainnya adalah mudah diakses dan digunakan. Mayoritas Pendidik sudah familiar dengan aplikasi *Power Point* sehingga tidak memerlukan pelatihan teknis khusus.

Cukup dengan memanfaatkan fitur-fitur yang telah tersedia, seperti tombol aksi (*action buttons*), tautan antar slide, dan sisipan video, pendidik dapat merancang media yang mendukung pembelajaran aktif dan menarik.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *Power Point Interaktif* merupakan media yang tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga mengaktifkan peserta didik secara mental dan emosional, serta memfasilitasi proses pembelajaran yang menyenangkan, reflektif, dan bermakna. Terlebih dalam pembelajaran nilai-nilai Pancasila, pendekatan yang menarik dan kontekstual sangat diperlukan agar peserta didik tidak hanya memahami konsep secara teoretis, tetapi juga mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

2. Karakteristik Media *Power Point Interaktif*

Power Point interaktif merupakan pengembangan dari presentasi *Power Point* konvensional dengan menambahkan elemen-elemen interaktif seperti tombol navigasi, *hyperlink*, kuis, video, animasi, dan simulasi. Media ini digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, komunikatif, dan tidak monoton.

Dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila, *Power Point interaktif* dapat membantu menyajikan materi yang bersifat abstrak seperti nilai-nilai luhur, demokrasi, dan konstitusi secara lebih konkret dan mudah dipahami. Berikut adalah karakteristik utama dari media *Power Point interaktif*: *Power Point interaktif* memungkinkan pendidik menyusun materi secara terstruktur dan logis. Dengan bantuan elemen visual seperti gambar, diagram, dan animasi, peserta didik lebih mudah memahami dan mengingat materi pembelajaran.

- a. Media ini memiliki fitur interaktif seperti tombol navigasi, kuis, dan simulasi yang memungkinkan peserta didik memilih jalur

pembelajaran sendiri, menjawab pertanyaan langsung di dalam slide, serta mendapat umpan balik secara otomatis.

- b. Desain *Power Point* yang menarik dan tidak monoton, dengan penggunaan warna, animasi, dan efek transisi, dapat mengurangi kebosanan peserta didik dan meningkatkan minat serta fokus belajar selama proses pembelajaran berlangsung.
- c. *Power Point interaktif* dapat digunakan baik dalam pembelajaran tatap muka maupun daring (*online*). Peserta didik juga dapat mempelajari materi secara mandiri dengan menjelajahi slide yang sudah dilengkapi petunjuk dan navigasi.

G. Penelitian Relevan

1. (Septiana, 2024)

Penelitian yang dilakukan oleh (Septiana, 2024) menunjukkan bahwa penerapan media Wordwall dalam pembelajaran di sekolah dasar mampu meningkatkan minat serta keterlibatan peserta didik secara signifikan. Hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa Wordwall tidak hanya berfungsi sebagai media permainan e (Placeholder1)dukatif, tetapi juga efektif dalam membangkitkan motivasi belajar yang pada akhirnya berdampak pada pencapaian hasil belajar. Temuan ini relevan dengan penelitian penulis karena menunjukkan potensi Wordwall sebagai media interaktif yang dapat mengubah suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik.

2. (Hanayani, 2025)

Penelitian (Hanayani, 2025) yang mengkaji penggunaan Problem-Based Learning berbasis Wordwall terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) peserta didik kelas V SD membuktikan adanya peningkatan signifikan pada aspek kognitif peserta didik. Penerapan Wordwall dalam kerangka pembelajaran berbasis masalah membuat peserta didik lebih aktif mengeksplorasi konsep serta berlatih memecahkan persoalan secara kreatif.

Relevansi penelitian ini dengan skripsi yang penulis lakukan terletak pada kesamaan konteks penggunaan Wordwall sebagai media interaktif yang menekankan keterlibatan aktif peserta didik untuk mencapai hasil belajar yang lebih optimal.

3. (Handoko, 2025)

Penelitian yang dilakukan oleh (Handoko, 2025) memiliki relevansi dengan penelitian penulis karena sama-sama mengkaji pemanfaatan media Wordwall dalam proses pembelajaran serta pengaruhnya terhadap hasil belajar peserta didik Sekolah Dasar. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media Wordwall mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan. Persamaan kedua penelitian terletak pada penggunaan media Wordwall dan fokus kajian pada hasil belajar peserta didik. Adapun perbedaannya terletak pada mata pelajaran dan variasi media pembelajaran yang diteliti, di mana penelitian ini membandingkan efektivitas media Wordwall dan PowerPoint interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

4. (Dayu, 2024)

Penelitian yang dilakukan oleh (Dayu, 2024) mengungkapkan bahwa penerapan media pembelajaran PowerPoint memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian ini memiliki unsur kebaruan karena berfokus pada perbandingan efektivitas media Wordwall dan PowerPoint interaktif terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, sehingga diharapkan dapat memberikan referensi bagi pendidik dalam memilih media pembelajaran yang tepat sesuai dengan karakteristik peserta didik Sekolah Dasar.

H. Kerangka Pikir

Kerangka pikir merupakan penjelasan mengenai hubungan antara variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y) dalam penelitian. Variabel bebas pada penelitian ini adalah media *Wordwall* dan media *Power Point interaktif*,

sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Penggunaan media *Wordwall* diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menarik melalui aktivitas berbentuk permainan edukatif yang interaktif, sehingga mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik. Sementara itu, *Power Point interaktif* memungkinkan penyajian materi yang lebih visual, dinamis, dan mengajak peserta didik terlibat secara langsung dalam pembelajaran. Kedua media ini diyakini dapat memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

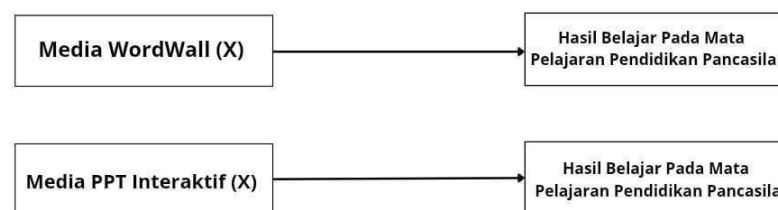
Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi salah satu solusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Salah satu media inovatif yang terbukti efektif adalah *Wordwall*. *Wordwall* menyajikan materi dalam bentuk permainan edukatif interaktif seperti kuis, *puzzle*, dan anagram, sehingga mampu meningkatkan minat serta motivasi belajar peserta didik. Dengan suasana belajar yang menyenangkan, peserta didik terdorong untuk lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran. *Wordwall* juga membantu meningkatkan daya ingat peserta didik karena proses belajar dilakukan secara berulang melalui permainan yang menarik, sehingga berdampak positif pada peningkatan hasil belajar peserta didik.

Selain *Wordwall*, media *Power Point interaktif* juga terbukti mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Berbeda dengan *Power Point* konvensional yang cenderung statis, *Power Point interaktif* didesain dengan memanfaatkan fitur hyperlink, tombol navigasi, animasi, serta integrasi audio dan video, sehingga materi yang abstrak dapat tersaji lebih jelas dan menarik. Hal ini sangat relevan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila yang banyak memuat konsep-konsep kompleks seperti demokrasi, hak asasi manusia, maupun nilai musyawarah.

Power Point interaktif tidak hanya mempermudah penyampaian materi, tetapi juga mampu mendorong peserta didik lebih aktif bertanya, menjawab, dan

berdiskusi, sehingga berdampak positif terhadap hasil belajar. Dengan demikian, baik Wordwall maupun Power Pointinteraktif memiliki kontribusi penting dalam menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna. Kedua media tersebut dapat digunakan sebagai alternatif inovatif untuk mengatasi rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

Hubungan antara kedua variabel dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka Pikir
Sumber: Analisis Peneliti

Keterangan:

X_1 = Penggunaan Media *Wordwall*

X_2 = Penggunaan Media *Power Point* Interaktif

Y = Hasil Belajar Peserta didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila

→ = Efektifitas

I. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah sebuah dugaan awal atau jawaban sementara terhadap pertanyaan yang dirumuskan dalam masalah penelitian. Disebut sementara karena jawaban tersebut masih bersifat asumsi yang disusun berdasarkan teori-teori yang sesuai, namun belum didukung oleh data nyata atau bukti empiris yang dikumpulkan dari lapangan.

Berdasarkan uraian yang dipaparkan, peneliti mengajukan hipotesis, yaitu:

Hipotesis Penelitian :

1. Hipotesis Nol (H_0):

- a. Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media *Wordwall* terhadap hasil belajar Pancasila peserta didik kelas IV SD
- b. Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media PPT Interaktif terhadap hasil belajar pancasila peserta didik kelas IV SD

- c. Tidak terdapat perbedaan rata rata antara kelas yang menggunakan media *wordwall* dan PPT Interaktif

2. Hipotesis Alternatif (H_a):

- a. Terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media *Wordwall* terhadap hasil belajar Pancasila peserta didik kelas IV SD
- b. Terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media *Power Point* Interaktif terhadap hasil belajar Pancasila peserta didik IV SD
- c. Terdapat perbedaan rata rata antara kelas yang menggunakan media *wordwall* dan PPT Interaktif

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. pendekatan kuantitatif merupakan suatu metode untuk menangani masalah secara sistematis dan ilmiah, yang bertujuan untuk memperoleh pengetahuan yang didasarkan pada data/informasi yang valid. Data dikumpulkan melalui berbagai cara seperti kuesioner, tes, dan wawancara mendalam. Dalam penelitian kuantitatif, pada umumnya mengungkap hubungan antar variabel bebas dengan variabel terikat dan melakukan pengujian terhadap hipotesis yang dirumuskan sebelumnya (Sugiyono, 2020).

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan eksperimen semu (*quasi experiment*). Metode ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *Wordwall* dan *Power Point* Interaktif terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SD. Jenis penelitian ini merupakan eksperimen semu karena peneliti tidak menjalankan pengacakan subjek secara acak, melainkan menggunakan kelas yang sudah ada. Tujuannya merupakan untuk melihat perbandingan hasil belajar antara peserta didik yang menggunakan media *Wordwall* dan *Power Point* Interaktif dan yang tidak menggunakannya (Kunto, 2020)

2. Desain Penelitian

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi experimental design (Two Group Pretest-Posttest)*. Desain ini menggunakan dua kelompok, yaitu: kelompok kelas eksperimen satu yang menggunakan media *Wordwall* dan kelompok kelas eksperimen dua yang menggunakan media *Power Point* Interaktif.

Pada tahap awal, peneliti melakukan *pretest* untuk menilai kemampuan awal hasil belajar peserta didik, baik pada kelas eksperimen satu maupun pada kelas eksperimen dua. Selanjutnya peneliti melaksanakan proses pembelajaran, di mana kelas eksperimen satu mendapatkan perlakuan dengan menerapkan media *Wordwall*.

Sedangkan kelas eksperimen dua mendapatkan perlakuan dengan menggunakan media *Power Point* Interaktif. Setelah melaksanakan proses pembelajaran, peneliti melakukan *posttest* untuk melihat pengaruh pemberian perlakuan terhadap hasil belajar peserta didik, baik pada kelas eksperimen maupun kelas eksperimen. Desain penelitian *non-equivalent control group* dapat digambarkan sebagai berikut (Sugiyono, 2020).

$$\begin{array}{ccc} O^1 & X & O^2 \\ \hline O^3 & X & O^4 \end{array}$$

Gambar 2. Desain Penelitian

Sumber: (Sugiyono, 2020)

Keterangan:

O1 = *Pretest* kelompok eksperimen

O2 = *Posttest* kelompok eksperimen

O3 = *Pretest* kelompok

O4 = *Posttest* kelompok

X = Efektifitas media *Wordwall* dan ppt interaktif

B. Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di SD Negeri 2 Banarjoyo, tepatnya di kelas IV. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada kesesuaian dengan tujuan penelitian, yakni melakukan pengujian terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar peserta didik. Sekolah ini dipilih karena memiliki karakteristik peserta didik yang beragam dan memungkinkan untuk penerapan media pembelajaran inovatif.

2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini merupakan seluruh peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Banarjoyo yang memiliki jumlah 40 orang, terdiri dari peserta didik laki-laki dan peserta didik perempuan. Pemilihan kelas IV didasarkan pada pertimbangan bahwa peserta didik pada tingkat ini sedang mempelajari simbol-simbol Pancasila, dengan demikian media *Wordwall* dan *Power Point* Interaktif ini dapat menjadi alat bantu yang efektif.

3. Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan dalam ruang lingkup waktu sejak dikeluarkannya surat izin penelitian no.8033/UN26.13/PN.01.00/2025 dan melakukan penelitian pendahuluan pada 24 juli 2025.

C. Prosedur Penelitian

1. Tahap Persiapan

Pada tahap ini, peneliti menjalankan beberapa langkah persiapan sebelum penelitian dimulai, meliputi:

1. Observasi Awal
 - a) Melakukan pengamatan di SD untuk memperoleh pemahaman mengenai kondisi pembelajaran di kelas IV.
 - b) Mengidentifikasi permasalahan terkait hasil belajar peserta didik, khususnya pada Pendidikan Pancasila.
2. Studi Literatur
 - a) Mencari referensi terkait “Efektivitas media *Wordwall* dan *Power Point* Interaktif terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan pancasila terhadap hasil belajar.
 - b) Menyusun landasan teori yang mendukung penelitian.
 - c) Penyusunan Instrumen Penelitian
 - d) Membuat modul ajar yang mengintegrasikan media interaktif simbol Pancasila.
 - e) Menyusun soal pretest dan posttest untuk mengidentifikasi hasil belajar peserta didik.

- f) Memvalidasi instrumen penelitian kepada pendidik atau ahli terkait.
- 3. Koordinasi dengan Sekolah
 - a) Meminta izin penelitian kepada kepala sekolah dan pendidik kelas IV.
 - b) Menjelaskan prosedur penelitian kepada pihak terkait.

2. Tahap Pelaksanaan

Tahap ini merupakan implementasi dari media pembelajaran interaktif simbol Pancasila, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. *Pretest*
 - a. Memberikan tes awal kepada peserta didik untuk mengetahui kemampuan awal mereka dalam mengetahui simbol Pancasila.
 - b. Penerapan Media Pembelajaran *Wordwall* dan *Power Point* Interaktif yang mengintegrasikan simbol Pancasila
2. Kelas Eksperimen 1 (*Wordwall*):
 - a. Pendidik menyampaikan materi dengan menggunakan media *Wordwall* dalam bentuk permainan edukatif interaktif.
 - b. Peserta didik menjawab soal langsung melalui perangkat (HP, laptop, atau komputer). Dilakukan diskusi dan refleksi di akhir sesi.
3. Kelas Eksperimen 2 (*Power Point* Interaktif)
 - a. Pendidik menyampaikan materi menggunakan *slide Power Point* interaktif yang mengandung tombol navigasi, kuis, gambar, dan animasi.
 - b. Peserta didik mengikuti pembelajaran dengan bantuan visual dan menjawab soal dalam *slide*.
 - c. Pendidik memberi penjelasan lanjutan sesuai respon peserta didik.
4. Pengamatan (Observasi)
 - a. Mengamati aktivitas peserta didik selama penggunaan media untuk menilai keterlibatan dan respons mereka.
 - b. Mencatat kendala atau hal menarik selama proses pembelajaran.

5. *Posttest*

- a. Memberikan tes akhir setelah pembelajaran selesai untuk mengidentifikasi peningkatan hasil belajar peserta didik.

3. Tahap Penyelesaian

Pada tahap ini, peneliti menjalankan analisis data dan penyusunan laporan hasil penelitian:

1. Analisis Data
 - a. Mengolah data hasil pretest dan posttest menggunakan metode statistik (uji *t-test* atau uji *gain score*).
 - b. Membandingkan hasil belajar sebelum dan setelah penggunaan media.
2. Penarikan Kesimpulan
 - a. Menyimpulkan apakah media *Wordwall* dan *Power Point* Interaktif berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik.
 - b. Memberikan rekomendasi berdasarkan temuan penelitian.
3. Penyusunan Laporan
 - a. Menulis laporan skripsi sesuai dengan format yang berlaku.
 - b. Melakukan revisi berdasarkan masukan dari pembimbing.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi Penelitian

Populasi dalam penelitian ini merupakan seluruh peserta didik kelas IV SD yang terdaftar pada tahun ajaran 2025/2026. Pemilihan populasi ini didasarkan pada pertimbangan bahwa peserta didik kelas IV sedang mempelajari materi simbol Pancasila yang sesuai dengan tujuan penelitian, yakni melakukan pengujian terhadap Efektivitas media *Wordwall* dan PPT interaktif terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan pancasila. Adapun karakteristik populasi penelitian ini merupakan:

Berjumlah 40 orang, terdiri dari peserta didik laki-laki dan peserta didik perempuan. Memiliki latar belakang kemampuan akademik yang beragam (tinggi, sedang, rendah). Belum pernah mendapatkan pembelajaran menggunakan media *Wordwall* dan *Power Point* Interaktif simbol pancasila sebelumnya.

Tabel 2. Populasi Peserta Didik Kelas IV

KELAS	BANYAK PESERTA DIDIK		JUMLAH
	LAKI-LAKI	PEREMPUAN	
VA	11	9	20
VB	11	9	20
JUMLAH	22	18	40

Sumber: Analisis Penulis

2. Sampel Penelitian

Sampel merupakan sebagian dari populasi. Menurut (Sugiyono, 2020) sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sampel jenuh. Sampel jenuh merupakan teknik penentuan sampel apabila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel penelitian. Dengan demikian, seluruh peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Banarjoyo yang berjumlah 40 orang dijadikan sampel penelitian. Sampel tersebut terdiri atas 20 peserta didik dari kelas IVA sebagai kelas eksperimen satu yang menggunakan media *Wordwall* dan 20 peserta didik dari kelas IVB sebagai kelas eskperimen dua yang menggunakan media *Power Point* Interaktif. Teknik ini dipilih karena jumlah populasi relatif kecil sehingga memungkinkan seluruh populasi dijadikan sampel penelitian.

Dalam penelitian ini, kelas IVA maupun kelas IVB sama-sama dapat dikategorikan sebagai kelompok eksperimen karena keduanya sama-sama memperoleh perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran yang berbeda. Kelas IVA diberikan perlakuan menggunakan media *Wordwall*, sedangkan kelas IVB diberikan perlakuan dengan *Power Point* Interaktif. Dengan demikian, kedua kelas tidak ada yang benar-benar menjadi kelas kontrol pasif, sebab masing-masing kelompok mendapatkan intervensi berupa penerapan media pembelajaran inovatif.

Pendekatan ini dipilih agar peneliti dapat membandingkan efektivitas dua jenis media pembelajaran secara langsung dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penempatan kedua kelas sebagai kelompok eksperimen juga bertujuan untuk menghindari kesenjangan perlakuan, sehingga seluruh peserta didik memperoleh kesempatan belajar dengan media yang lebih variatif. Perbedaan utama terletak pada jenis media yang digunakan, sehingga hasil penelitian dapat menunjukkan media mana yang lebih efektif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

E. Variabel Penelitian

Penelitian ini terdiri dari dua variabel, yaitu variabel bebas (*independent*) dan variabel terikat (*dependent*), berikut variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Variabel Bebas (*Independent*)

Variabel bebas (*independent*) merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat (*dependent*). Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu media *Wordwall* dan *Power Point* Interaktif, dilambangkan dengan X.

2. Variabel Terikat (*Dependent*)

Variabel terikat (*dependent*) merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat karena adanya variabel bebas (*independent*). Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu hasil belajar peserta didik, dilambangkan dengan (Y).

F. Definisi Konseptual dan Definisi Operasional

1. Definisi Konseptual

a. Variabel X (*Wordwall*)

Media pembelajaran *Wordwall* merupakan salah satu media pembelajaran berbasis digital yang disediakan melalui *platform daring* (*web-based*), yang memungkinkan pendidik merancang berbagai aktivitas interaktif seperti kuis, teka-teki silang, padanan kata, pilihan ganda, serta permainan edukatif lainnya. Media ini tidak hanya

berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana yang memfasilitasi keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Sebagai media interaktif, *Wordwall* memberikan umpan balik langsung terhadap respons peserta didik, sehingga pendidik dapat memantau pemahaman konsep secara *real-time*.

Selain itu, tampilan visual yang menarik dan fitur gamifikasi di dalamnya mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi, serta membantu meningkatkan hasil belajar (Fauziah & Lestari, 2021).

b. Variabel X (*Power Point Interaktif*)

Power Point Interaktif adalah media pembelajaran berbasis perangkat lunak *Microsoft Power Point* yang dirancang secara sistematis untuk memungkinkan proses belajar aktif dan dua-arah. Media ini mengkombinasikan unsur visual, audio, teks, animasi, navigasi antarslide (misalnya *hyperlink*, tombol *menu/home/back/next*), serta kuis atau latihan interaktif. Melalui desain yang responsif terhadap pilihan peserta didik, PPT ini mendorong peserta didik untuk mengeksplorasi materi, berpikir kritis, dan memberikan umpan balik secara langsung. Dengan demikian, *Power Point* Interaktif tidak hanya sebagai alat presentasi linier, tetapi sebagai sarana pembelajaran yang mendukung keterlibatan peserta didik, motivasi belajar, dan pemahaman konsep secara mendalam (Zahra, 2024)

c. Variabel Y (Hasil Belajar Peserta Didik)

Perubahan kemampuan kognitif peserta didik dalam menguasai materi Pancasila yang ditunjukkan melalui peningkatan skor tes setelah proses pembelajaran, mencakup aspek penerapan (*Applying*), analisis (pemahaman), dan penilaian (Evaluasi) berdasarkan taksonomi Bloom (Fernanda, 2024).

2. Definisi Operasional

1. Variabel X (Efektivitas media *Wordwall* dan *Power Point* Interaktif)

1) Media *Wordwall*

Menggunakan media dalam pembelajaran harus memperhatikan langkah penggunaanya supaya, media dapat digunakan secara optimal. Sama halnya dengan penggunaan media *Wordwall* terdapat beberapa langkah yang harus diperhatikan. Beberapa langkah penggunaan *Wordwall* sebagai berikut (Huljanah & Zai, 2025).

- 1) Ketik pada tab pencarian <https://Wordwall.net>.
- 2) Maka akan muncul kotak dialog untuk Login, Silakan isi alamat e-mail aktif dan kata sandi.
- 3) Klik “*Create Your Activity Now*”.
- 4) Maka Kita akan masuk ke *Dashboard* aplikasi *Wordwall*.
- 5) Selanjutnya memilih template yang diinginkan. Kita dapat memilih template sesuai dengan mata pelajaran yang disampaikan.

Sejalan dengan langkah di atas (Agustira, 2022). mengemukakan beberapa langkah membuat game *Wordwall* sebagai berikut.

- 1) Langkah awal yang harus dilakukan yaitu membuat atau mendaftarkan akun di <https://Wordwall.net> kemudian melengkapi data yang ada.
- 2) Pilihlah *create activity* lalu pilihlah salah satu template yang ada. Tuliskanlah judul dan deskripsi game.
- 3) Pilih *done*, sebagai langkah akhir jika sudah selesai.

Adapun Arrosyad juga menyampaikan langkah penggunaan media *Wordwall* dalam pembelajaran di kelas sebagai berikut.

- 1) Pendidik menyiapkan bahan ajar dan media *Wordwall*.
- 2) Pendidik membuka pembelajaran di kelas.
- 3) Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran.

- 4) Pendidik mengarahkan pembelajaran yang dilakukan.
- 5) Pendidik membuka *link Wordwall* yang sudah dibuat.
- 6) Peserta didik dapat mengerjakan *game Wordwall*.

Berdasarkan pendapat ahli di atas peneliti menggunakan langkah-langkah menurut Arrosyad, dapat disimpulkan langkah-langkah penggunaan game *Wordwall* berawal dari menyiapkan bahan ajar, membuat game pada aplikasi *Wordwall*, membuka pembelajaran, menyampaikan tujuan dan mengarahkan pembelajaran kemudian membuka link game *Wordwall* dan mulai mengerjakan

2) Media *Power Point* Interaktif

Penggunaan media dalam pembelajaran harus memperhatikan langkah-langkah penggunaannya agar media tersebut dapat dimanfaatkan secara optimal. Sama halnya dengan penggunaan media *Power Point* interaktif, terdapat beberapa tahapan yang perlu diperhatikan agar penyajian materi berjalan efektif dan menarik bagi peserta didik. Adapun langkah-langkah penggunaan *Power Point* interaktif menurut (Susanto, 2020).

1. Masuk ke situs <https://www.canva.com>. dan *login* dengan akunmu.
2. Ketik di kolom pencarian: “Presentasi” atau “*Education Presentation*”.
3. Pilih template yang sesuai dengan tema materi (misalnya “Pendidikan Pancasila” atau “Interaktif Sekolah Dasar”). Klik Gunakan template ini untuk mulai mengedit.
4. Desain *slide* sesuai materi
5. Gunakan font yang mudah dibaca dan warna yang kontras.
6. Sisipkan gambar, ikon, dan ilustrasi agar menarik perhatian peserta didik (bisa dari fitur “Elemen” atau “Foto”).
7. Gunakan slide poin-poin singkat agar peserta didik tidak bosan membaca teks panjang.
8. Buat Bagian Evaluasi atau Kuis

9. Untuk membuat kuis interaktif:
10. Buat pertanyaan (misalnya: “Apa sila pertama Pancasila?”).
11. Tambahkan beberapa pilihan jawaban (A, B, C, D).
12. Simpan dan Bagikan Setelah selesai
13. Klik Bagikan → Unduh → *Microsoft PowerPoint* (.pptx)
agar bisa dibuka di *PowerPoint*. Atau klik Bagikan → Tautan
untuk presentasi langsung di Canva (*online*).
14. Jika ingin digunakan *offline* di kelas, unduh versi PPTX atau
MP4 (video presentasi)

2. Variabel Y (Hasil Belajar Peserta didik)

Hasil belajar pada dasarnya merupakan suatu bentuk perubahan perilaku peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran yang ditunjukkan melalui peningkatan pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan sikap. Perubahan tersebut tidak hanya terbatas pada aspek fisik, tetapi juga menyentuh ranah mental dan intelektual yang lebih kompleks. Dalam kerangka penelitian ini, hasil belajar lebih difokuskan pada ranah kognitif, yaitu kemampuan berpikir yang berkaitan dengan penguasaan pengetahuan, pemahaman konsep, serta keterampilan dalam mengolah informasi. Menurut Anderson dan Krathwohl dalam revisi Taksonomi Bloom, ranah kognitif tidak hanya menekankan pada kemampuan mengingat dan memahami, melainkan juga mencakup keterampilan berpikir tingkat menengah hingga tinggi yang terdiri dari C3 (*applying/menerapkan*), C4 (*analyzing/menganalisis*), dan C5 (*evaluating/mengevaluasi*) (Fauziah & Lestari, 2021).

Level C3 menunjukkan kemampuan peserta didik dalam menggunakan pengetahuan yang telah diperoleh untuk menyelesaikan masalah nyata. Level C4 menuntut peserta didik untuk mampu menguraikan informasi menjadi bagian-bagian penting, menemukan hubungan, serta menarik kesimpulan logis. Sedangkan level C5 mengarahkan peserta didik untuk memberikan penilaian atau

pertimbangan berdasarkan kriteria tertentu, baik terhadap konsep, prosedur, maupun hasil yang diperoleh (Setiawan, 2022).

Dengan demikian, fokus pada ranah kognitif level C3–C5 dalam penelitian ini dimaksudkan untuk mengukur sejauh mana peserta didik mampu menerapkan pengetahuan, menganalisis permasalahan, serta mengevaluasi informasi yang berkaitan dengan materi Pendidikan Pancasila.

G. Teknik Pengumpulan Data

1. Teknik Tes

Penelitian ini menggunakan teknis pengumpulan data berupa tes. Tes adalah serentetan pernyataan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Teknis tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui data hasil belajar 20 peserta didik untuk kemudian diteliti guna melihat pengaruh dari penggunaan media *Wordwall* dan *Power Point* Interaktif (Yuliana, 2021).

2. Teknik Non-Tes

Dokumentasi pada penelitian berupa Foto/Video proses pembelajaran, RPP/Modul ajar dan desain media *wordwaal* dan *power point* interaktif symbol pancasila yang di gunakan sebagai bukti fisik pelaksanaan (Fathoni, 2025).

H. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang bertujuan untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam penelitian. Instrumen utama dalam penelitian ini berupa tes hasil belajar yang terdiri dari pretest dan posttest. Tes ini disusun dalam bentuk soal pilihan ganda yang mengidentifikasi penguasaan peserta didik terhadap materi operasi bilangan.

a. Instrumen Tes

Instrumen tes bertujuan untuk mengetahui seberapa jauh peningkatan hasil belajar peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *wordwall* dan PPT Interaktif dengan menggunakan indikator pada ranah kognitif atau pengetahuan. Instrumen tes yang disusun dengan baik dapat mengukur keberhasilan dalam pembelajaran untuk memperoleh hasil belajar peserta didik yang mencapai lebih dari kriteria ketuntasan minimal yang telah ditentukan. Bentuk tes pada penelitian ini yaitu soal soal pilihan ganda dan esai. Soal-soal tersebut diberikan sebanyak 2 kali yaitu pada saat pretest dan posttest. Berikut ini adalah kisi-kisi instrumen tes pada soal pilihan ganda yang digunakan dalam penelitian.

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Tes

No	Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Indikator Hasil Belajar	Ranah	Soal
1	Menganalisis kronologi sejarah kelahiran Pancasila Meneladani sikap para perumus Pancasila dan menerapkannya di masyarakat	Peserta didik mampu menganalisis kronologi sejarah kelahiran Pancasila, mengidentifikasi keteladanan para perumusnya, serta menerapkannya dalam kehidupan bermasyarakat.	Menerapkan nilai sila Pancasila dalam situasi nyata di rumah dan sekolah	C3	1,2,,3,4,5
			Membedakan tindakan yang sesuai dan tidak sesuai dengan nilai Pancasila	C4	6,7,8,9,10

No	Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Indikator Hasil Belajar	Ranah	Soal
			Peserta didik dapat Menilai relevansi nilai-nilai keteladanan (musyawarah, kebersamaan, toleransi) para tokoh perumus Pancasila dalam	C5	11,12,13,, 14,15

Sumber: Analisis Data Penelitian

b. Instrumen Non Tes

Teknik non-tes dalam penelitian ini menggunakan lembar observasi aktivitas peserta didik. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung untuk memperoleh data pendukung mengenai keterlibatan peserta didik dalam penggunaan media *Wordwall* dan PPT Interaktif. Indikator observasi disusun berdasarkan teori aktivitas belajar yang meliputi perhatian, partisipasi, keaktifan, kerja sama, kedisiplinan, dan antusiasme peserta didik dalam mengikuti pembelajaran (Yuliana, 2021)

Tabel 4. Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik

No.	Aspek yang Diamati	Indikator	Skor			
			1	2	3	4
1	Perhatian siswa	Sebagian besar siswa memperhatikan penjelasan guru selama pembelajaran				✓
2	Ketertarikan siswa	Sebagian besar siswa menunjukkan minat terhadap media <i>wordwall</i> dan PPT Interaktif yang digunakan				✓
3	Keaktifan siswa	Sebagian besar siswa aktif menjawab pertanyaan yang diberikan guru				✓
4	Partisipasi siswa	Seluruh siswa terlibat dalam kegiatan pembelajaran				✓

No.	Aspek yang Diamati	Indikator	Skor			
			1	2	3	4
		menggunakan <i>Wordwall</i>				
5	Kerjasama siswa	Sebagian besar siswa berinteraksi atau berdiskusi dengan teman saat pembelajaran		✓		
6	Kedisiplinan siswa	Sebagian besar siswa mengikuti arahan dan aturan pembelajaran dengan baik			✓	
7	Penyelesaian siswa	Seluruh siswa mengerjakan tugas atau latihan yang diberikan guru				✓
8	Antusiasme siswa	Sebagian besar siswa menunjukkan semangat selama proses pembelajaran				✓
9	Pemahaman materi	Sebagian besar siswa mampu menjawab pertanyaan terkait materi yang dipelajari			✓	
10	Keterlibatan siswa	Sebagian besar siswa berpartisipasi hingga akhir kegiatan pembelajaran				✓

Sumber: Analisis Data Penelitian

1. Uji Coba Instrumen Penelitian

Uji coba instrumen dilakukan sebelum instrumen digunakan dalam penelitian sesungguhnya. Tujuannya merupakan untuk mengetahui apakah soal-soal tes yang disusun sudah layak digunakan sebagai alat ukur. Uji coba ini dilakukan pada peserta didik kelas IV di sekolah lain yang memiliki karakteristik serupa dengan SD . Dari hasil uji coba ini, kemudian dilakukan analisis terhadap validitas dan reliabilitas soal untuk memastikan bahwa instrumen benar-benar dapat mengidentifikasi hasil belajar secara akurat dan konsisten (Aisyah, 2022).

Uji coba Instrumen Penilaian akan dilakukan di SD Negeri 1 Margajaya sebagai SD uji coba. Pemilihan sekolah di dasarkan pada pertimbangan

keterjangkauan lokasi, kesesuaian karakteristik peserta didik dengan kebutuhan penelitian, serta adanya dukungan dari pihak sekolah terkait pelaksanaan penelitian

2. Uji Prasyarat Instrumen Tes

1) Uji Validitas

Menurut (Sugiyono, 2020) valid berarti instrumen dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Validitas pada penelitian ini digunakan untuk mengetahui kevalidan soal tes. Untuk mengukur validitas pada penelitian ini menggunakan rumus korelasi product moment.

Rumus korelasi product moment yaitu sebagai berikut (Kunto, 2020):

$$R_{xy} = \frac{N \sum XF - (\sum X)(\sum F)}{\sqrt{N \sum X^2 - (\sum X)^2} \{N \sum F^2 - (\sum F)^2\}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi

N = Jumlah reponden

$\sum XY$ = Total perkalian skor X dan Y

$\sum Y$ = Jumlah skor variabel Y

$\sum X$ = Jumlah skor variabel X

$\sum X^2$ = Total kuadrat skor variabel X

$\sum Y^2$ = Total kuadrat skor variabel

Tabel 5. Klasifikasi Koefisien Validitas

Nilai r_{xy}	Interpretasi
$0,80 < r_{xy} \leq 1,00$	Sangat tinggi
$0,60 < r_{xy} \leq 0,80$	Tinggi
$0,40 < r_{xy} \leq 0,60$	Cukup
$0,20 < r_{xy} \leq 0,40$	Rendah
$0,00 < r_{xy} \leq 0,20$	Sangat Rendah

Sumber: (Kunto, 2020)

Kriteria pengujian

apabila:

$r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka alat ukur tersebut dinyatakan valid

$r_{hitung} < r_{tabel}$ maka alat ukur tersebut tidak valid.

2) Uji Reliabilitas Instrumen

Uji reliabilitas dilaksanakan dalam rangka untuk mengetahui tingkat ketepatan tes yang digunakan. Soal tes yang memberikan hasil yang relatif sama (konsisten), apabila diberikan kepada subjek yang sama walaupun berbeda orang, waktu, dan tempat maka tes tersebut dapat dikatakan reliable. Untuk mengetahui tingkat reliabilitas tes yang dapat dihitung dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach* dengan bantuan perangkat lunak *Microsoft Excel*. Menentukan kriteria suatu instrumen dikatakan reliabel apabila koefisien reliabilitas $\geq 0,60$.

Tabel 6. Klasifikasi Reliabilitas Soal

No	Nilai Reliabilitas	Kategori
1	0,00 – 0,199	Sangat Rendah
2	0,20 – 0,399	Rendah
3	0,40 – 0,599	Sedang
4	0,60 – 0,799	Tinggi
5	0,80 – 1,000	Sangat Tinggi

Sumber: (Kunto, 2020)

3) Uji Tingkat Kesukaran Soal

Untuk mengetahui Tingkat kesukaran soal yang akan diberikan maka peneliti terlebih dahulu melakukan uji kesukaran terhadap soal yang akan diberikan. Rumus yang digunakan untuk menghitung taraf kesukaran pada penelitian ini yaitu:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P : Tingkat Kesukaran

B : Jumlah peserta didik menjawab pertanyaan benar

JS : Jumlah seluruh peserta didik tes

Semakin kecil indeks yang diperoleh, semakin sulit soal tersebut. Semakin besar indeks yang diperoleh, semakin mudah soal tersebut.

Tabel 7. Klasifikasi Tingkat Kesukaran

Tingkat Kesukaran	Kategori
$0,00 < P \leq 0,30$	Sukar
$0,31 < P \leq 0,70$	Sedang
$0,71 < P \leq 1,00$	Mudah

Sumber: (Kunto, 2020)

4) Uji Daya Pembeda Soal

Daya pembeda soal dibutuhkan karna instrumen mampu membedakan kemampuan masing-masing responden. Menurut (Kunto, 2020) mengemukakan bahwa daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara 40 peserta didik yang berkemampuan tinggi dengan peserta didik yang berkemampuan rendah.

Adapun rumus untuk mencari daya beda soal yaitu:

$$D = \frac{BA - BB}{JA - JB} = \frac{PA - PB}{JA - JB}$$

$JA - JB$

Keterangan:

D: Daya Beda Soal

JA: Jumlah peserta kelompok atas

JB: Jumlah peserta kelompok bawah

BA: banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal yang benar

BB: Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar

JA: Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar

JB: Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Tabel 8. Klasifikasi Daya Pembeda Soal

Indeks Daya Beda	Kategori
0,70 – 1,00	Baik Sekali
0,40 – 0,69	Baik
0,20 – 0,39	Cukup
0,00 – 0,19	Jelek
<0,00	Jelek Sekali

Sumber: (Kunto, 2020)

I. Uji Prasyarat Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menentukan apakah data yang dianalisis dari kedua kelas berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini, uji normalitas data dilakukan dengan metode uji Shapiro Wilk dengan bantuan program SPSS 26. Adapun pengambilan keputusan yaitu jika signifikansi $> 0,05$ maka data dikatakan berdistribusi normal sedangkan jika signifikansinya $< 0,05$ maka data dikatakan tidak berdistribusi normal

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk memperlihatkan bahwa kedua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki ciri yang sama. Uji homogenitas menggunakan uji F dengan rumus:

Rumus Uji Homogenitas

$$F_{hitung} = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}}$$

Sumber: (Muncarno, 2017)

Keputusan uji jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ maka homogen, sedangkan $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka tidak homogen.

J. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis

1. Uji Analisis Regresi Linear Sederhana

Uji hipotesis dilakukan menggunakan uji-t untuk menguji ada tidaknya perbedaan hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV.

Pengujian dilakukan dengan menggunakan rumus uji t (Independent Sample t-test) melalui bantuan program SPSS

26. Uji t digunakan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas V yang menggunakan media Wordwall dan peserta didik yang menggunakan media Power PointInteraktif di SD Negeri 2 Banarjo.

Langkah-Langkah Uji Independent Sample T-Test Dengan SPSS :

- a. Buka lembar kerja SPSS lalu ketik variable view selanjutnya adalah tahap mengisi properti variabel
- b. Kedua untuk mengisi properti pada bagian virus untuk variabel kelompok maka klik kolom non baris kedua hingga muncul kotak dialog valuable Kemudian pada kotak keliling label isi 1 dan kotak label isi kelompok a lalu klik add.
- c. Selanjutnya isi kembali kotak value dengan 2 dan kotak label ketik kelompok B lalu klik add dan Oke.
- d. Properti variabel sudah diisi dengan benar maka pada bagian variabel View.
- e. Langkah berikutnya klik data view Kemudian untuk variabel hasil isikan dengan nilai belajar peserta didik untuk kelompok a kemudian dilanjutkan ke kelompok B di bawahnya selanjutnya untuk variabel kelompok isikan dengan kode kelompok a diikuti kelompok B di bawahnya.
- f. Langkah selanjutnya dari menu SPSS klik analyze-compare meansindependent sampel T-Test.
- g. Muncul kotak dialog “Independent sampel T-Test” kemudian masukan variabel hasil belajar ke kotak test variabel, lalu masukan variabel kelompok ke kotak grouping variable.
- h. Selanjutnya klink dafine group, pada kotak group 1 isi 1 dan pada kotak 2 isi 2, lalu klik continue .
- i. Terakhir klik ok.

Dasar pengambilan keputusan dalam uji independent test sebagai berikut :

- a. Jika nilai Sig (2-tailed) $< 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak yang berarti tidak ada perbedaan rata-rata hasil belajar peserta didik antar kelompok eksperimen 1&1.
- b. Jika nilai Sig (2-tailed) $> 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti ada perbedaan rata-rata hasil belajar peserta didik antar kelompok eksperimen 1 dan kelompok eksperimen 2

2. Uji Analisis Regresi Linear Sederhana

Uji hipotesis dilakukan menggunakan uji-t untuk menguji ada tidaknya perbedaan hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV. Pengujian dilakukan dengan menggunakan rumus uji t (Independent Sample t-test) melalui bantuan program SPSS. Uji t digunakan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas V yang menggunakan media Wordwall dan peserta didik yang menggunakan media Power Point Interaktif di SD Negeri 2 Banarjoyo.

Langkah-Langkah Uji Independent Sample T-Test Dengan SPSS :

- a. Buka lembar kerja SPSS lalu ketik variable view selanjutnya adalah tahap mengisi properti variabel
- b. Kedua untuk mengisi properti pada bagian virus untuk variabel kelompok maka klik kolom non baris kedua hingga muncul kotak dialog valuable Kemudian pada kotak keliling label isi 1 dan kotak label isi kelompok a lalu klik add.
- c. Selanjutnya isi kembali kotak value dengan 2 dan kotak label ketik kelompok B lalu klik add dan Oke.
- d. Properti variabel sudah diisi dengan benar maka pada bagian variabel View.
- e. Langkah berikutnya klik data view Kemudian untuk variabel hasil isikan dengan nilai belajar peserta didik untuk kelompok a kemudian dilanjutkan ke kelompok B di bawahnya selanjutnya untuk variabel kelompok isikan dengan kode kelompok a diikuti kelompok B di bawahnya.
- f. Langkah selanjutnya dari menu SPSS klik analyze-compare meansindependent sampel T-Test.
- g. Muncul kotak dialog “Independent sampel T-Test” kemudian masukan variabel hasil belajar ke kotak test variabel, lalu masukan variabel kelompok ke kotak grouping variable.
- h. Selanjutnya klink dafine group, pada kotak group 1 isi 1 dan pada kotak 2 isi 2, lalu klik continue .

- i. Terakhir klik ok.

Dasar pengambilan keputusan dalam uji independent test sebagai berikut :

- a. Jika nilai Sig (2-tailed) $< 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak yang berarti tidak ada perbedaan rata-rata hasil belajar peserta didik antar kelompok eksperimen 1&1.
- b. Jika nilai Sig (2-tailed) $> 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti ada perbedaan rata-rata hasil belajar peserta didik antar kelompok eksperimen 1 dan kelompok eksperimen 2.

3. Uji Independent Sampel T-Test

Hipotesis akan dilakukan menggunakan uji-t (Independent Sample T- Test) untuk dua kelompok yang tidak berpasangan (peserta didik kelompok eksperimen satu dan eksperimen dua). Pengujian ini bertujuan untuk melihat apakah terdapat perbedaan yang bermakna secara statistik antara hasil belajar peserta didik yang menggunakan media pembelajaran interaktif dan yang tidak menggunakan media tersebut.

- a. Jika nilai signifikansi (Sig.) $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima artinya media interaktif berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar.
- b. Jika nilai signifikansi (Sig.) $\geq 0,05$, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak artinya media interaktif tidak berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar.

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Salah satu tantangan pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar adalah kurang optimalnya penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Oleh karena itu, inovasi dalam pembelajaran diperlukan untuk meningkatkan hasil belajar. Hal ini sejalan dengan teori yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis media visual dapat meningkatkan partisipasi aktif, dan berdampak positif terhadap hasil belajar. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data mengenai efektivitas penggunaan media Wordwall dan PPT interaktif terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Hasil penelitian di kelas IV SD Negeri 2 Banarjoyo menunjukkan:

1. Hasil belajar peserta didik pada kelompok yang menggunakan media PPT interaktif mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata pretest sebesar 52,38 yang meningkat menjadi 78,64 pada nilai posttest. Berdasarkan hasil uji Paired Sample T-Test menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest pada kelompok yang menggunakan media PPT interaktif.
2. Hasil belajar peserta didik pada kelompok yang menggunakan media Wordwall juga mengalami peningkatan. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata pretest sebesar 51,29 yang meningkat menjadi 81,91 pada nilai posttest. Hasil uji Paired Sample T-Test menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest pada kelompok yang menggunakan media Wordwall.
3. Berdasarkan hasil uji Independent Sample T-Test, diperoleh nilai signifikansi pada data posttest sebesar $0,006 < 0,05$ yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik

yang menggunakan media Wordwall dan media PPT interaktif. Rata-rata nilai posttest pada kelompok Wordwall lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok PPT interaktif dengan selisih rata-rata sebesar 3,27.

Hasil ini menunjukkan bahwa media Wordwall lebih efektif dibandingkan dengan media PPT interaktif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas, maka diajukan saransaran untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV yaitu sebagai berikut.

1. Pendidik

Pendidik disarankan untuk menggunakan media pembelajaran yang lebih interaktif seperti Wordwall dalam proses pembelajaran agar dapat meningkatkan motivasi serta hasil belajar peserta didik. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan.

2. Kepala Sekolah

Kepala Sekolah Kepala sekolah dapat memfasilitasi pelatihan bagi guru dalam penggunaan teknologi pendidikan seperti pembuatan media flipbook digital agar model pembelajaran berbasis digital dapat lebih optimal diterapkan dalam proses belajar-mengajar.

3. Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya yang ingin melakukan penelitian serupa dengan menggunakan media pembelajaran yang berbeda atau pada mata pelajaran lainnya sehingga dapat memperkaya penelitian di bidang pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustira, S. (2022). Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah. *Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Tingkat SD*, 4(1).
- Aisyah, R. &. (2022). Jurnal Pendidikan Interaktif. *Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar PPKn di SD*, 8-13.
- Amalia, D. (2023). Jurnal Pendidikan Interaktif. *Penggunaan Media Wordwall Dalam Pembelajaran Jarak Jauh.*, 8(1),22-30.
- Asep. (2019). Jurnal Pendidikan Interaktif. *Inovasi Pembelajaran Berbasis Teknologi*, 8-13,6(1).
- Astuti, F. (2020). Jurnal Inovasi Pendidikan. *Inovasi media pembelajaran berbasis teknologi*, 14(2).
- Dayu, R. N. (2024). Jurnal Ilmiah Pendidikan. *Pengaruh PPT terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik kelas IV SD*, 17-23.
- Fathoni, A. (2025). Jurnal Pengembangan Madrasah Ibtidaiyah. *Penggunaan Media Digital Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Nilai Nilai Pancasila*, 2(2).
- Fauziah, P., & Lestari, A. (2021). Penerapan Taksonomi Bloom Revisi dalam. *Jurnal Evaluasi Pendidikan Pengukuran Higher Order Thinking Skills Peserta didik*, 12(2).
- Fernanda, N. R. (2024). Jurnal Penelitian Sains dan Pendidikan. *Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Melalui Media Eduplay*, 3(2).
- Fitriani, S. (2022). Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar. *Pengembangan media pembelajaran berbasis Power Point Interaktif*, 5(3), 203-212.
- Hanayani, S. (2025). Jurnal Pendidikan. *Pengaruh Penggunaan Web Wordwall Dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Indonesia Indonesia Peserta Didik SDN1 Metro Pusat*.
- Handoko. (2025). Arus Jurnal Sosial Dan Humaniora. *Pengaruh model pbl berbantuan wordwall terhadap hasil belajar matematika peserta didik* , 5(2).
- Handoko, Destini, F., & Khairani, F. (2025). Arus Jurnal Sosial Dan Humaniora.

- Pengaruh Model PBL Berbantuan Wordwall erhadap Hasil Belajar Peserta didik SD Kelas II*, 5(2).
- Hartati. (2020). *Jurnal Pendidikan Dasar. Pengaruh Penggunaan media interaktif terhadap hasil belajar*, 18(2).
- Huljanah, M., & Zai, E. K. (2025). *Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Pendidikan. Efektivitas Media Pembelajaran Digital untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar*, 3(54-62).
- Ikromah, S. (2024). *Jurnal Ilmiah Pendidikan. Internalisasi Profil Pelajar Pancasila Dimensi Gotong Royong*, 4.
- Imanulhaq, M. &. (2022). *Jurnal Pedagogos. Inovasi Pembelajaran Matematika di Madrasah Ibtidaiyah* , 33-41,4(1).
- Kasdriyanto, D. Y., & Qomariyah, R. S. (2025). *Jurnal Pendidikan Ilmiah Dasar. Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Quiz*, 10(2).
- Kunto, A. (2020). *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan. Penggunaan TIK dalam Pembelajaran PPKn*, 18-27,8(1).
- Kurniawan, B. (2022). *Jurnal Pendidikan Perbasis Teknologi. Evaluasi efektivitas Power Pointinteraktif dalam* , 12(2).
- Kurniawan, I., & Zabeta, M. (2025). *Research and Development Journal Of Education, . Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Digital Pada Peserta Didik Kelas V Di SD*, 11(1).
- Munir. (2019). *Jurnal Media Pembelajaran. Pembelajaran di Era Digital*, 3(2).
- Nabillah. (2019). *Proseding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika Sesiomadika,. Faktor penyebab rendahnya hasil belajar peserta didik.*, 2(1c), 659–663.
- Nasrudin, M. H. (2024). *Jurnl Ilmiah MultiDisiplin. Implemenrasi Nilai Nilai Pancasila Dalam Membentuk Karakter Anak Sekolah Dasar*, 1.
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). *Jurnal Kajian. Belajar dan pembelajaran*, 2(2).
- Pratiwi, D. (2021). *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasa. Efektifitas media digital dalam pembelajaran tematik di SD.*, 3(2),109-118.
- Raharjo, R. W. (2021). *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar. Efektifias media digital dalam pembelajaran tematik di SD* , 109-118, 3(2).

- Rahmawati, S. R. (2025). Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar. *Intenalisasi Nilai Nilai Pancasila pada peserta didik SD kelas 4 di makkah*, 10(1).
- Rusnia, I., & Surian, A. (2025). Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa dan ilmu Sosial,. *Dampak Penggunaan Media Pengajaran Interaktif dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta didik di Sekolah.* , 3.
- Septiana, R. A. (2024). Jurnal Pendidikan. *Pengaruh Penggunaan Permainan Media Wordwall dalam Pembelajaran GUIDED INQUIRY LEARNING Terhadap Kemampuan Penalaran Peserta didik.*
- Setiawan. (2022). Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia. *Analisis Penerapan Taksonomi Bloom Revisi dalam penilaian Pembelajaran Di sekolah*, 123-134.
- Sugiyono. (2020). Alfabeta. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitaif, Dan R&D.*
- Susanto, H. (2020). Jurnal Pendidikan Kewarganwaraan. *Penggunaan TIK dalam Pembelajaran PPKn*, 8(1),18-27.
- Suyatno. (2016). Jurnal Pendidikan Karakter. *Model Pembelajaran Aktif untuk Pendidikan Karakter*, 1-10,6(1).
- Umami, R. &. (2024). Jurnal Ilmu Pendidikan. *Interaksi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran PPKn untuk mengembangkan Nilai Nilai Ideologi Pancasila Peserta didik SD*, 27-38,1(2).
- Utami, H. (2022). Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan. *Pemanfaatan Power PointInteraktif dalam Pembelajaran PPKn.*, 7(1),15-23.
- Wibowo. (2022). Jurnal pendidikan pancasila dan kewarganegaraan. *Peran media dalam pendidikan karakter.*
- Wulandari, W., & Kasdriyanto, D. Y. (2025). Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar. *Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Quiz Wordwalluntuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas Iii Sdn Klenang Lor*, 10(2).

- Yendri, I. (2022). Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar. *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*, 12(2).
- Yendri, I. (2022). Jurnal Pendidikan. *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*, 4.
- Yuliana, F. (2021). Jurnal Inovasi Media. *Desain Interaktif Dalam Presentasi Power Point unuk Pendidikan Karakter di SD*, 5(1).
- Zahra, A. (2024). Jurnal Pendidikan SD. *Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 4SD*, 9(1).