

**PENGARUH MEDIA *GAME* EDUKASI BERBASIS *WORDWALL*
(GAULL) TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN
PANCASILA PESERTA DIDIK KELAS IV SD**

(Skripsi)

Oleh

**KOMANG YUDI ARDIKA
NPM 2253053010**



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

ABSTRAK

PENGARUH MEDIA *GAME* EDUKASI BERBASIS *WORDWALL* (GAULL) TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA PESERTA DIDIK KELAS IV SD

Oleh

KOMANG YUDI ARDIKA

Rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan pancasila di SDN 5 Metro Timur menjadi permasalahan penelitian ini. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh Media *Game* Edukasi Berbasis *Wordwall* (GAULL) terhadap hasil belajar pendidikan pancasila peserta didik kelas IV SD. Penelitian ini menggunakan metode *quasi experimental* dengan desain *non equivalent control group design*. Sampel penelitian terdiri dari 51 peserta didik kelas IVA dan IVB yang dipilih melalui teknik *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen tes dan non-tes. Uji prasyarat analisis data menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas. Analisis data dilakukan dengan uji regresi linier sederhana. Hasil uji regresi menunjukkan bahwa Media *Game* Edukasi Berbasis *Wordwall* (GAULL) berpengaruh terhadap hasil belajar pendidikan pancasila peserta didik kelas IV SD sebesar 61,5% dengan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ yang artinya H_a diterima dan H_0 ditolak.

Kata kunci: hasil belajar, Pendidikan Pancasila, *Wordwall*

ABSTRACT

THE EFFECT OF WORDWALL-BASED EDUCATIONAL GAMES (GAULL) ON THE LEARNING OUTCOMES OF PANCASILA EDUCATION FOR FOURTH GRADE PRIMARY SCHOOL STUDENTS

By

KOMANG YUDI ARDIKA

The low learning outcomes of students in Pancasila education at SDN 5 Metro Timur became the subject of this study. The purpose of this study was to determine the effect of Wordwall-based Educational Games (GAULL) on the learning outcomes of fourth-grade elementary school students in Pancasila education. This study used a quasi-experimental method with a non-equivalent control group design. The research sample consisted of 51 fourth-grade students from classes IVA and IVB, selected through purposive sampling. Data collection techniques used tests and non-tests. The prerequisite data analysis test used normality and homogeneity tests. Data analysis was performed using simple linear regression tests. The regression test results showed that Wordwall-based Educational Game Media (GAULL) had an effect on the Pancasila education learning outcomes of fourth-grade elementary school students of 61.5% with a significance value of $0.000 < 0.05$, which means that H_a was accepted and H_o was rejected.

Keywords: learning outcomes, Pancasila Education, Wordwall

**PENGARUH MEDIA *GAME* EDUKASI BERBASIS *WORDWALL*
(GAULL) TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN
PANCASILA PESERTA DIDIK KELAS IV SD**

Oleh

KOMANG YUDI ARDIKA

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 Skripsi : **PENGARUH MEDIA GAME EDUKASI
BERBASIS WORDWALL (GAULL)
TERHADAP HASIL BELAJAR
PENDIDIKAN PANCASILA PESERTA
DIDIK KELAS IV SD**

Nama Mahasiswa : **Komang Yudi Ardika**

No. Pokok Mahasiswa : **2253053010**

Program Studi : **SI Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Jurusan : **Ilmu Pendidikan**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Dayu Rika Perdana, M.Pd
NIP 198707092025212049

Siti Nuraini, M.Pd.
NIP 199408042025212054

2. **Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan**

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

MENGESAHKAN

1. **Tim Penguji**

Ketua

: Dayu Rika Perdana, M.Pd.



Sekretaris

: Siti Nuraini, M.Pd.



Penguji Utama

: Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si



2. **Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan**



Dr. Albet Maydiangtoro, M. Pd.

NIP 19870504201404 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 21 April 2026

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Komang Yudi Ardika
NPM : 2253053010
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “ Pengaruh Media *Game* Edukasi Berbasis *Wordwall* (GAULL) Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Peserta Didik Kelas IV SD” tersebut adalah asli hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

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

Metro, 21 April 2026

Yang Membuat Pernyataan,



Komang Yudi Ardika

NPM 2253053010

RIWAYAT HIDUP



Komang Yudi Ardika lahir di Kota Bumi, Kabupaten Lampung Utara, Provinsi Lampung, pada tanggal 03 Agustus 2004. Peneliti merupakan anak ketiga dari tiga bersaudara dari pasangan Bapak I Wayan Sumatra dengan Ibu Nyoman Suwati.

Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti sebagai berikut.

1. SDN 01 Bali Sadhar Utara lulus pada tahun 2016
2. SMPN 02 Banjit lulus pada tahun 2019
3. SMAN 01 Banjit lulus pada tahun 2022

Pada tahun 2022 peneliti terdaftar sebagai mahasiswa S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung melalui jalur SMMPTN BARAT. Peneliti melakukan Program Kampus Mengajar di SDN 3 Metro Barat pada tahun 2024. Peneliti melakukan Kuliah Kerja Nyata (KKN) periode I di Desa Setia Bumi, Kabupaten Tulang Bawang Barat dan melaksanakan Program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di UPT SDN 2 Gunung Terang.

MOTTO

"Sa Vidya Ya Vimuktaye"

Artinya: "Pengetahuan adalah yang membebaskan". Kalimat ini menegaskan bahwa tujuan utama dari pengetahuan adalah membebaskan jiwa dari keterikatan duniawi dan ketidaktahuan.

Vishnu Purana (1.19.41)

PERSEMBAHAN

Om Swastyastu Om Avighnam Astu Namoh Sidham

Puja syukur saya panjatkan kepada Ida Sanghyang Widhi Wasa, Brahman Yang Maha Agung, yang telah melimpahkan rahmat dan nikmat-Nya yang tidak terhitung, serta dukungan dari orang-orang tercinta dengan bangga skripsi ini peneliti persembahkan untuk

Orangtuaku Tercinta

Bapak I Wayan Sumatra dan Ibu Nyoman Suwati, terimakasih atas segala pengorbanan dan kasih sayang yang diberikan. Aku membahayakan nyawa Ibu untuk lahir ke dunia jadi tidak mungkin aku tidak ada artinya, dan aku membuat Bapakku bekerja tiap hari hingga lelah, jadi aku pastikan lelahnya tidak sia-sia.

Beliau senantiasa memberikan yang terbaik, mendoakan serta memberikan perhatian dan dukungan hingga peneliti mampu menyelesaikan studinya sampai gelar sarjana.

Kakakku Tersayang

Wayan Mediwantara dan Kadek Sulistiani, terima kasih atas dukungan yang senantiasa diberikan tanpa perlu banyak kata, namun selalu nyata melalui perhatian dan tindakan. Terima kasih telah menjadi teladan sekaligus sumber motivasi dalam menempuh perjalanan panjang ini.

Almamater tercinta “Universitas Lampung”

SANWACANA

Puji syukur peneliti panjatkan kehadapan Ida Sang Hyang WidhiWasa atas segala karunia dan rahmatnya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul ” Pengaruh Media *Game* Edukasi Berbasis *Wordwall* (GAULL) Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Peserta Didik Kelas IV SD” , sebagai syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan IlmuPendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung. Peneliti menyadaribahwa dalam penelitian dan penelitian skripsi ini tentunya tidak akan mungkin terselesaikan tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada.

1. Rektor Universitas Lampung, Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M. ASEAN. Eng., yang telah memberikan dukungan serta fasilitas yang sangat membantu dalam penyusunan skripsi ini.
2. Dekan Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., yang telah memberikan bantuan dalam proses administrasi dan surat-menyurat sehingga peneliti dapat memenuhi persyaratan akademik dalam penyelesaian skripsi ini.
3. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung sekaligus Dosen Pembahas, Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., yang telah memberikan bimbingan, saran, nasihat, serta kritik yang sangat berharga bagi penyempurnaan skripsi ini, sekaligus memberikan dukungan dan fasilitasi dalam pelaksanaan penelitian, sehingga penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
4. Koordinator Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Lampung, Fadhillah Khairani, S.Pd., M.Pd., yang senantiasa membantu, memfasilitasi administrasi serta motivasi dalam penyelesaian skripsi.
5. Dosen Pembimbing 1, Dayu Rika Perdana, M.Pd., yang telah senantiasa meluangkan waktunya untuk memberi bimbingan, arahan, saran dan

nasihat kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

6. Ibu Siti Nuraini, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II sekaligus Dosen Pembimbing Akademik (PA) yang telah membimbing peneliti dengan penuh kesabaran dan keikhlasan, senantiasa meluangkan waktunya ditengah-tengah kesibukan untuk tetap memberikan bimbingan, saran, juga nasihat kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
7. Dosen Validator, Bapak Roy Kembar Habibi, M.Pd. dan Bapak Agung Dian Putra, M.Pd., yang telah berkenan meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan penilaian serta masukan yang sangat berarti demi kesempurnaan instrumen dan media dalam penelitian ini.
8. Dosen dan Tenaga Kependidikan S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah memberikan banyak ilmu pengetahuan dan pengalaman serta membantu peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
9. Kepala Sekolah SDN 5 Metro Timur, Tutik Nurhidayati, S.Pd.I., M.Pd, yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian
10. Kepala Sekolah SDN 4 Metro Utara, Lindawati, S.Pd., yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan uji coba instrumen.
11. Wali kelas IVA dan IVB, Sri Ratnaningsih, S.Pd.SD, dan Dewi Mustika Sari, S.Pd, yang telah memberikan izin kepada peneliti melaksanakan penelitian dan memberikan arahan dan bantuan selama pelaksanaan penelitian, serta peserta didik kelas IV SDN 5 Metro Timur yang telah berpartisipasi dalam terselenggaranya penelitian
12. Sahabat seperjuangan, Towi, Andika, Bagas, Iqbal yang selalu hadir memberikan dukungan, semangat, serta kebersamaan selama proses perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini. Kebersamaan yang terjalin menjadi pengalaman berharga yang akan selalu peneliti kenang.
13. Sobat Kampus Mengajar, Karina Cahya Utami, Adzkya Salsabila Cahyono, Nola Diva Brilian, yang telah menjadi bagian penting dalam

perjalanan akademik ini, dengan kebersamaan, dukungan, serta pengalaman berharga yang tidak hanya memberi semangat dan motivasi, tetapi juga memperkaya wawasan peneliti dalam penyusunan skripsi.

14. Rekan-rekan mahasiswa kelas E Angkatan 2022 yang telah membantu dan menyukseskan setiap tahapan seminar.

Semoga Ida Sang Hyang Widhi Wasa melindungi dan membalas semua kebaikan yang telah diberikan kepada peneliti. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih terdapat kekurangan, akan tetapi semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Svaha.

Bandar Lampung, 21 April 2026
Peneliti



Komang Yudi Ardika
NPM 2253053010

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	xviii
DAFTAR GAMBAR	xix
DAFTAR LAMPIRAN	xx
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	8
II. TINJAUAN PUSTAKA	10
A. Belajar	10
1. Pengertian Belajar	10
2. Prinsip Belajar	11
3. Teori Belajar	13
B. Hasil Belajar	16
1. Pengertian Hasil Belajar	16
2. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	17
C. Pembelajaran Pendidikan Pancasila	19
1. Pengertian Pendidikan Pancasila	19
2. Tujuan Pembelajaran Pendidikan Pancasila	20
D. Media Pembelajaran	21
1. Pengertian Media Pembelajaran	21
2. Manfaat Media Pembelajaran	21
3. Jenis-Jenis Media Pembelajaran	23
E. Media <i>Wordwall</i>	26
1. Pengertian Media <i>Wordwall</i>	26
2. Jenis-jenis Permainan <i>Wordwall</i> dan Langkah-langkah Pembuatan <i>Game</i> Edukasi dalam <i>Wordwall</i>	27
3. Indikator Media <i>Wordwall</i>	29
4. Kelebihan dan Kekurangan <i>Wordwall</i>	31
G. Penelitian Relevan	32
H. Kerangka Pikir	36
I. Hipotesis Penelitian	37
III. METODE PENELITIAN	38
A. Jenis Penelitian	38
B. Desain Penelitian	38
C. Waktu, Tempat, dan Subjek Penelitian	39
D. Prosedur Penelitian	39
E. Populasi dan Sampel Penelitian.....	40
1. Populasi	40

2. Sampel.....	41
F. Variabel Penelitian.....	42
1. Variabel Bebas (<i>independent</i>).....	42
2. Variabel Terikat (<i>dependent</i>).....	42
G. Definisi Konseptual dan Operasional.....	42
1. Definisi Konseptual.....	42
2. Definisi Operasional.....	43
H. Teknik Pengumpulan Data.....	44
1. Teknik Tes.....	44
2. Teknik Observasi.....	45
I. Instrumen Penelitian.....	45
1. Instrumen Tes.....	45
2. Instrumen Non-Tes.....	48
J. Uji Prasyarat Instrumen Tes.....	49
1. Uji Validitas.....	49
2. Uji Reabilitas.....	51
3. Uji Daya Pembeda Soal.....	52
4. Uji Tingkat Kesukaran.....	53
K. Uji Prasyarat Analisis Data.....	54
1. Uji Normalitas.....	54
2. Uji Homogenitas.....	55
L. Teknik Analisis.....	56
1. Analisis Data Hasil Belajar.....	56
2. Uji N-Gain.....	56
M. Uji Hipotesis Penelitian.....	57
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	59
A. Pelaksanaan Penelitian.....	59
B. Hasil Penelitian.....	59
1. Data Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Peserta Didik Kelas Eksperimen.....	59
2. Data Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Peserta Didik Kelas Kontrol.....	63
3. Deskripsi Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	67
4. Data Observasi Aktivitas Keterlaksanaan Penggunaan Media <i>Wordwall</i>	68
5. Klasifikasi Nilai N-Gain <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	70
C. Hasil Uji Prasyarat Analisis Data.....	70
1. Uji Normalitas.....	70
2. Uji Homogenitas.....	71
D. Hasil Uji Hipotesis Penelitian.....	73
E. Pembahasan.....	75
F. Keterbatasan Penelitian.....	79
V. SIMPULAN DAN SARAN.....	81
A. Simpulan.....	81

B. Saran.....	81
DAFTAR PUSTAKA.....	83
LAMPIRAN	88

DAFTAR TABEL

	Halaman
1. Hasil Ulangan Harian kelas IV SDN 5 Metro Timur	3
2. Jumlah peserta didik kelas IV A dan IV B SDN 5 Metro Timur	41
3. Jumlah peserta didik kelas IV A dan IV B SDN 5 Metro Timur	42
4. Kisi-Kisi Instrumen Tes	45
5. Pedoman Penskoran	47
6. Kisi-kisi observasi aktivitas keterlaksanaan indikator penggunaan <i>Wordwall</i> ...	48
7. Pedoman Penskoran	49
8. Kategori penilaian lembar observasi keterlaksanaan media <i>Wordwall</i>	49
9. Klasifikasi validitas	50
10. Hasil Uji Validitas	50
11. Klasifikasi reliabilitas	51
12. Hasil uji reliabilitas.....	52
13. Klasifikasi daya pembeda soal	53
14. Hasil analisis daya pembeda soal	53
15. Klasifikasi tingkat kesukaran soal	54
16. Hasil analisis tingkat kesukaran soal.....	54
17. Persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik	56
18. Interpretasi index N-gain.....	57
19. Jadwal pelaksanaan penelitian.....	59
20. Distribusi nilai <i>Pretest</i> pendidikan pancasila kelas eksperimen.....	60
21. Distribusi nilai <i>Posttest</i> pendidikan pancasila kelas eksperimen	62
22. Rekapitulasi nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> kelas eksperimen.....	63
23. Distribusi nilai <i>Pretest</i> pendidikan pancasila kelas kontrol.....	64
24. Distribusi nilai <i>Posttest</i> pendidikan pancasila kelas kontrol	65
25. Rekapitulasi nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> kelas kontrol.....	66
26. Deskripsi hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol.....	67
27. Rekapitulasi aktivitas peserta didik.....	68
28. Hasil observasi keterlaksanaan media <i>Wordwall</i> per-indikator	69

29. Hasil uji N-Gain	70
30. Hasil Uji Normalitas.....	71
31. Hasil uji homogenitas data <i>Pretest</i>	72
32. Hasil uji homogenitas data <i>Posttest</i>	72
33. Hasil perhitungan uji regresi linear sederhana	73
34. Hasil R <i>Square</i>	73
35. Hasil coefficients	74

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
1. Templates <i>Games Wordwall</i>	28
2. Menu Pengaturan.....	28
3. Opsi untuk membagikan tautan <i>Wordwall</i>	29
4. <i>Nonequivalent control group design</i>	39
5. Diagram distribusi nilai <i>Pretest</i> kelas eksperimen	61
6. Diagram distribusi nilai <i>Posttest</i> kelas eksperimen.....	62
7. Diagram distribusi nilai <i>Pretest</i> kelas kontrol	64
8. Diagram distribusi nilai <i>Posttest</i> kelas kontrol.....	66
9. Diagram nilai rata-rata <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	67
10. Histogram data aktivitas peserta didik keterlaksanaan media <i>Wordwall</i>	69
11. Surat Izin Penelitian Pendahuluan	89
12. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan	90
13. Surat Uji Instrumen Penelitian	91
14. Surat Balasan Uji Instrumen Penelitian.....	92
15. Surat Izin Penelitian	93
16. Surat Balasan Izin Penelitian.....	94
17. Surat Keterangan Validasi Soal	95
18. Surat KeteranganValidasi Modul Ajar.....	96
19. Surat Keterangan Validasi LKPD.....	97
20. Surat Keterangan Validasi Media	98
21. LKPD Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	113
22. Media Pembelajaran <i>Wordwall</i>	114

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan.....	89
2. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan	90
3. Surat Uji Instrumen Penelitian	91
4. Surat Balasan Uji Instrumen Penelitian.....	92
5. Surat Izin Penelitian	93
6. Surat Balasan Izin Penelitian.....	94
7. Surat Keterangan Validasi Soal	95
8. Surat Keterangan Validasi Modul Ajar.....	96
9. . Surat Keterangan Validasi LKPD	97
10. Surat Keterangan Validasi Media	98
11. Jadwal Kegiatan Penelitian.....	99
12. Data Ulangan Harian Kelas IV A SDN 5 Metro Timur.....	100
13. Data Ulangan Harian Kelas IV B SDN 5 Metro Timur	101
14. Modul Ajar Kelas Eksperimen	102
15. Modul Ajar Kelas Kontrol.....	108
16. LKPD Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	113
17. Media Pembelajaran <i>Wordwall</i>	114
18. Lembar Observasi Aktivitas Peserta.....	115
19. Soal Uji Coba Instrumen	117
20. Kunci Jawaban Soal Uji Instrumen	122
21. Hasil Uji Validitas	123
22. Hasil Uji Reliabilitas	124
23. Hasil Uji Daya Beda Soal.....	125
24. Hasil Uji Tingkat Kesukaran	126
25. Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	127
26. Kunci Jawaban Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	131
27. Dokumentasi Lembar Jawaban Uji Instrumen	132

28. Dokumentasi Lembar Jawaban Pretest Eksperimen.....	134
29. Dokumentasi Lembar Jawaban Pretest Kontrol	135
30. Dokumentasi Lembar jawaban Posttest Eksperimen	136
31. Dokumentasi Lembar jawaban Posttest Kontrol	137
32. Hasil Observasi Pertemuan 1 Kelas Ekperimen	138
33. Hasil Observasi Pertemuan 2 Kelas Ekperimen	139
34. Rekapitulasi Hasil Observasi 2 Pertemuan Kelas Ekperimen	140
35. Rekapitulasi Keterlaksanaan Media Wordwall Kelas Ekperimen	141
36. Hasil <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	142
37. Hasil <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	143
38. Rekapitulasi Nilai <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	143
39. Hasil <i>Pretest</i> Kelas Kontrol.....	145
40. Hasil <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	146
41. Rekapitulasi Nilai <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	147
42. Hasil Uji Nilai N-Gain <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	148
43. Hasil Uji Nilai N-Gain <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	149
44. Hasil Perhitungan Uji Normalitas	150
45. Hasil Perhitungan Uji Homogenitas	151
46. Hasil Uji Regresi Sederhana.....	152
47. Tabel Nilai R Product Moment.....	154
48. Dokumentasi Penelitian.....	155

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan di Indonesia memiliki peran penting dalam membentuk generasi yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga berkarakter sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Pendidikan Pancasila diberikan dengan tujuan menanamkan, menginternalisasi, dan mengamalkan nilai-nilai Pancasila sebagai dasar negara, ideologi bangsa, dan pandangan hidup. Pendidikan Pancasila harus ditanamkan sejak dini agar peserta didik tidak hanya memahami, tetapi juga mampu mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini ditegaskan dalam Permendikbud No. 20 Tahun 2016 tentang Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar dan Menengah, yang menyebutkan bahwa pendidikan harus mengembangkan sikap religius, nasionalis, mandiri, gotong royong, dan integritas nilai-nilai yang sejalan dengan butir-butir Pancasila. Kompetensi tersebut diperlukan agar peserta didik dapat memiliki sikap dan perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, penguasaan Pendidikan Pancasila di sekolah dasar sangat penting untuk menumbuhkan sikap religius, nasionalis, mandiri, gotong royong, dan berintegritas. Sikap dan nilai tersebut akan berpengaruh terhadap kualitas hasil belajar peserta didik.

Hasil belajar pendidikan pancasila di sekolah dasar masih tergolong rendah, berdasarkan hasil Survei Litbang Kompas dan Pusat Studi Kebangsaan Indonesia (PSKI) tahun 2022 menunjukkan hanya sekitar 28,6% siswa yang memahami Pancasila secara baik di ruang kelas, sementara 21,7% lainnya memahami Pancasila melalui media sosial. Menurut Wulansari dkk (2025), Mayoritas peserta didik belum benar-benar memahami nilai-nilai Pancasila secara mendalam, baik secara tekstual maupun aplikatif. Hal ini didukung dengan penelitian Muhyidin

dkk (2024), Anditya dkk (2023), dan Dheni dkk (2024) bahwa hasil belajar Pendidikan Pancasila masih dinilai rendah dengan rata-rata capaian yang belum mencapai KKTP.

Berbagai penelitian sebelumnya juga menegaskan bahwa rendahnya hasil belajar Pendidikan Pancasila dipengaruhi oleh sejumlah faktor. Muhyidin dkk (2024) menjelaskan bahwa rendahnya hasil ini dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti kesulitan siswa dalam menelaah konsep, mengingat materi yang diajarkan, serta memahami penjelasan guru. Sementara itu, Anditya dkk (2023) menemukan bahwa rendahnya hasil belajar peserta didik dikarenakan pembelajaran Pendidikan Pancasila hanya berupa hafalan, sehingga peserta didik tidak memiliki minat untuk belajar. Pembelajaran masih dilaksanakan secara ceramah mengakibatkan peserta didik tidak dapat mengikuti pembelajaran dengan maksimal dikarenakan asik bermain sendiri. Sejalan dengan itu, Dheni dkk (2024) menambahkan bahwa kurangnya penggunaan media yang menarik serta minimnya keterlibatan peserta didik menjadi faktor lain yang membuat mereka kesulitan memahami konsep dalam Pendidikan Pancasila.

Sejalan dengan hal tersebut, hasil wawancara dengan pendidik kelas IV A dan IV B SDN 5 Metro Timur menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas masih berpusat pada pendidik (*teacher-centered*), sehingga peserta didik kurang dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran. Langkah-langkah yang dilakukan pendidik cenderung monoton, yaitu sebatas penyampaian materi, pemberian contoh, dan latihan soal tanpa adanya variasi metode yang dapat membangkitkan minat belajar. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan juga sangat terbatas dan belum pernah memanfaatkan teknologi digital interaktif seperti *Wordwall*.

Kondisi ini berpengaruh signifikan terhadap rendahnya kemampuan peserta didik dalam memahami konsep serta mengaitkan nilai-nilai Pancasila dengan kehidupan sehari-hari. Rendahnya motivasi belajar peserta didik terhadap Pendidikan Pancasila semakin memperburuk

situasi, terlihat dari banyaknya siswa yang belum mencapai nilai sesuai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Media pembelajaran yang digunakan pendidik juga masih terbatas dan belum memanfaatkan teknologi digital secara optimal, seharusnya teknologi tersebut dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan keterlibatan serta pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran.

Permasalahan ini juga tercermin dalam hasil belajar peserta didik di SDN 5 Metro Timur. Berdasarkan hasil pra-penelitian yang dilakukan pada bulan September 2025 di SDN 5 Metro Timur, peneliti menemukan bahwa hasil ulangan harian peserta didik kelas IV pada muatan pendidikan pancasila semester ganjil masih rendah. Tabel hasil ulangan harian dapat disajikan sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Ulangan Harian kelas IV SDN 5 Metro Timur

Kelas	Jumlah Peserta Didik	Ketercapaian			
		Tercapai $\geq(70)$		Tidak Tercapai $\leq (69)$	
		Jumlah	Persentase (%)	Jumlah	Persentase (%)
IV A	25	9	36	16	64
IV B	26	14	54	12	46

Sumber: Dokumen Pendidik Kelas IV SDN 5 Metro Timur Tahun Pelajaran 2025/2026

Berdasarkan data, hasil ulangan harian pendidikan pancasila sebagian besar peserta didik kelas IV SDN 5 Metro Timur tahun pelajaran 2025/2026 belum mencapai KKTP yang ditetapkan, yaitu 70. Pada kelas IV A, di mana hanya 36 % peserta didik yang tercapai, sedangkan 64 % lainnya belum tercapai KKTP. Salah satu penyebab utama rendahnya hasil belajar ini adalah ketidakhadiran saat mata pelajaran pendidikan pancasila, rendahnya minat belajar, dan kesulitan menerapkan pemahaman yang telah diperoleh selama proses belajar di kelas ketika menghadapi ujian. Pada kelas IV B, 54 % peserta didik yang tercapai KKTP, sementara 46 % lainnya belum tercapai hal ini disebabkan oleh beberapa faktor. Suasana kelas yang cenderung ramai membuat peserta didik kurang fokus terhadap materi yang disampaikan. Selain itu, pemahaman siswa terhadap pelajaran masih rendah karena pendidik masih dominan menggunakan metode

ceramah. Hal ini menyebabkan siswa kurang termotivasi untuk memperhatikan penjelasan pendidik maupun mempelajari kembali materi setelah pembelajaran selesai.

Rendahnya hasil belajar juga tampak dari kecenderungan peserta didik menyalin tugas dari teman, yang mencerminkan kurangnya inisiatif dan kemandirian dalam memahami materi. Hasil ulangan harian yang rendah semakin menunjukkan bahwa proses pembelajaran belum berlangsung secara optimal. Kondisi ini diperburuk dengan penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas pada metode konvensional, seperti ceramah dan penugasan tertulis. Pendidik belum memanfaatkan media pembelajaran interaktif yang dapat menarik perhatian serta meningkatkan partisipasi peserta didik dalam proses belajar. Akibatnya, kegiatan pembelajaran menjadi monoton dan membuat peserta didik kurang termotivasi untuk terlibat aktif. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik kelas IV SDN 5 Metro Timur tahun pelajaran 2025/2026 pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih tergolong rendah.

Rendahnya hasil ulangan harian menunjukkan adanya permasalahan dalam proses pembelajaran yang perlu segera diatasi. Salah satu langkah yang dapat ditempuh untuk memperbaiki kondisi tersebut dengan merancang pembelajaran menggunakan media yang tepat agar mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Berbagai penelitian telah membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran yang efektif berkontribusi signifikan terhadap peningkatan hasil belajar, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Oleh karena itu, pemilihan dan penerapan media pembelajaran yang sesuai menjadi hal penting untuk menunjang keberhasilan proses belajar mengajar.

Media pembelajaran yang digunakan juga perlu disesuaikan dengan perkembangan teknologi dan kebiasaan belajar peserta didik saat ini. Menurut Widiyani dkk (2024), sebagian besar peserta, khususnya di wilayah perkotaan, kini lebih banyak menghabiskan waktu menggunakan

gadget untuk bermain *game*, bersosialisasi di media sosial, atau menonton video dibandingkan membaca buku cetak. Seiring kemudahan akses terhadap perangkat pintar dan internet, peserta didik kini cenderung memilih belajar melalui aplikasi pendidikan atau konten digital yang dinilai lebih menarik dan interaktif. Kondisi ini menjadi peluang bagi pendidik untuk berinovasi dalam menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik digital peserta didik, salah satunya melalui pengembangan media pembelajaran yang memanfaatkan aktivitas digital yang sudah akrab bagi mereka.

Salah satu bentuk media digital yang dekat dengan kehidupan siswa dan berpotensi digunakan dalam pembelajaran adalah *game*. Sekolah dasar sebagai lingkungan belajar anak-anak sangat identik dengan aktivitas bermain, sehingga *game* dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Menurut Afidah dan Subekti (2024), *game* memiliki sejumlah manfaat seperti menstimulasi otak, meningkatkan konsentrasi, dan melatih kemampuan memecahkan masalah. Agar lebih bermanfaat bagi proses belajar, *game* dapat dikembangkan menjadi *game* edukasi, yaitu permainan yang tidak hanya menghibur tetapi juga mendidik. *Game* edukasi memungkinkan peserta didik belajar sambil bermain melalui pengalaman yang menarik dan kontekstual.

Menurut Bahri dkk (2021), *Game* Edukasi merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang dirancang dalam konsep permainan yang bertujuan untuk memberikan pengetahuan, keterampilan, ketangkasan dan ditampilkan dalam bentuk yang unik dan menarik. Untuk mendukung penerapan konsep *game* edukasi tersebut, kini telah tersedia berbagai *platform* digital yang memudahkan pendidik dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran berbasis *game*. Salah satu yang populer yaitu *Wordwall*, sebuah situs web yang memungkinkan pendidik membuat *game* edukasi dengan mudah dan menyesuaikannya dengan kebutuhan pembelajaran di kelas. Sejalan dengan itu, Widowati dkk (2022), berpendapat bahwa Web aplikasi ini cocok digunakan untuk merancang dan meninjau penilaian pembelajaran. *Wordwall* merupakan

salah satu alternatif dari berbagai media pembelajaran interaktif yang dapat membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan bagi peserta didik maupun pengajar. Hal ini karena aplikasi *Wordwall* menekankan gaya belajar yang melibatkan aktivitas peserta didik melalui partisipasi dengan rekan sejawatnya secara kompetitif terhadap pembelajaran yang sedang maupun telah dipelajarinya.

Beberapa penelitian terdahulu telah dilakukan tentang penggunaan media *Wordwall* dalam pembelajaran, diantaranya Rahma dkk (2024) dan Desmita dkk (2025) dalam meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Pada penelitian oleh Hermalia dkk (2024) terkait pengembangan Media Interaktif *Game Wordwall* pada mata pelajaran PPKn untuk Meningkatkan Nilai Etika Siswa. Penelitian Tsaniya dkk (2023), untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Pada penelitian Khasanah dan Prayito (2024), terkait hasil belajar siswa pada materi Keberagaman Budaya. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada fokus dan konteksnya, di mana penelitian ini menekankan pengaruh penggunaan *Game Edukasi Berbasis Wordwall (GAULL)* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV SDN 5 Metro Timur dengan ranah kognitif mulai C4 hingga C5, sedangkan penelitian terdahulu umumnya hanya menyoroti peningkatan keaktifan, etika, atau hasil belajar tanpa mengkaji pengaruhnya secara langsung melalui pendekatan eksperimen.

Selanjutnya dipertegas dengan ungkapan Putri (2020), yang menyatakan bahwa *Wordwall* adalah alat bantu belajar dan alat penilaian yang menyenangkan bagi murid, karena menyediakan contoh-contoh permainan yang bisa langsung digunakan oleh pendidik untuk menarik perhatian siswa. Pendapat lain oleh Sari dan Yarza (2021), *Wordwall* merupakan salah satu aplikasi digital yang bisa dijadikan sebagai media pembelajaran maupun sebagai alat evaluasi. Menurut Sahanata dkk (2022), aplikasi digital *Wordwall* memiliki banyak kelebihan, salah satunya adalah dapat diakses secara gratis dengan hanya mendaftar akun menggunakan alamat

email, sehingga pengguna dapat memilih beberapa template yang tersedia, dan hasil rancangan dari aplikasi *Wordwall* juga dapat dibagikan secara langsung melalui *WhatsApp*, *Google Classroom*, maupun *platform* lainnya. Berdasarkan hal tersebut, peneliti memilih media *game* edukasi *Wordwall* karena media ini mengajak peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran melalui permainan yang interaktif dan menyenangkan. Beragam model permainan yang disediakan memberi kesempatan bagi peserta didik untuk berpikir kreatif, menyesuaikan diri dengan aturan, serta mengembangkan strategi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan demikian, *Wordwall* tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai media interaktif yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media *Game* Edukasi Berbasis *Wordwall* (GAULL) Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Peserta Didik Kelas IV SD”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Model atau metode pembelajaran yang telah diterapkan dalam Pendidikan Pancasila belum berjalan secara optimal, sehingga motivasi belajar peserta didik masih perlu ditingkatkan.
2. Hasil belajar pendidikan pancasila peserta didik masih rendah, ditandai dengan pencapaian nilai yang belum memenuhi KKTP.
3. Pendidik belum memanfaatkan media pembelajaran interaktif yang mampu menarik perhatian dan meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dalam proses belajar.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut maka penelitian ini dibatasi agar tidak menyimpang dari pokok permasalahan. Oleh karena itu, peneliti memberikan batasan masalah sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran yang digunakan adalah media *Game* Edukasi Berbasis *Wordwall* (GAULL).
2. Hasil belajar peserta didik kelas IV SDN 5 Metro Timur pada muatan Pendidikan Pancasila.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka diperoleh rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu Apakah terdapat pengaruh penggunaan media *Game* Edukasi Berbasis *Wordwall* (GAULL) terhadap hasil belajar pendidikan pancasila peserta didik SD kelas IV SDN 5 Metro Timur tahun pelajaran 2025/2026?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, dapat dirumuskan tujuan penelitian ini yaitu Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Game* Edukasi Berbasis *Wordwall* (GAULL) terhadap hasil belajar pendidikan pancasila peserta didik SD kelas IV SDN 5 Metro Timur tahun pelajaran 2025/2026.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan peneliti dengan adanya penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini secara teoretis diharapkan dapat memberikan sumbangan terhadap perkembangan kegiatan pembelajaran, khususnya terkait hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan pancasila dengan menggunakan media pembelajaran *Game* Edukasi Berbasis *Wordwall*.

2. Manfaat Praktis

a) Peserta Didik

Penelitian ini dapat membantu peserta didik lebih bersemangat dan tidak bosan dalam belajar, sehingga peserta didik menjadi lebih aktif dan berdampak yang positif juga untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

b) Pendidik

Hasil penelitian ini dapat dipakai pendidik sebagai bahan masukkan dalam melaksanakan proses pembelajaran di sekolah dengan media pembelajaran yang lebih inovatif.

c) Kepala Sekolah

Hasil dari penelitian ini dapat memberikan informasi untuk meningkatkan mutu pendidikan yang berhubungan dengan faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

d) Peneliti lain

Penelitian ini dapat dijadikan informasi atau referensi untuk peneliti selanjutnya mengenai media *Game* Edukasi Berbasis *Wordwall* (GAULL) yang berfokus pada peningkatan hasil belajar untuk penelitian selanjutnya agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Belajar

1. Pengertian Belajar

Menurut Sartika (2022), Belajar adalah perubahan yang relatif permanen dalam perilaku atau potensi perilaku sebagai hasil dari pengalaman atau latihan yang diperkuat. Sementara, Ahdar dan Wardana (2019), menjelaskan bahwa belajar dapat dipahami sebagai sebuah proses atau usaha yang ditempuh individu untuk mengalami perubahan perilaku. Perubahan tersebut tercermin dalam aspek pengetahuan, keterampilan, sikap, maupun nilai positif yang diperoleh melalui pengalaman dari berbagai materi yang dipelajari.

Sejalan dengan itu, Makki dan Aflahah, (2019), menjelaskan bahwa belajar adalah proses yang dialami setiap orang, baik secara sengaja maupun tanpa disadari, yang membawa pada perubahan kemampuan. Perubahan ini bisa terlihat dari bertambahnya pengetahuan, keterampilan, atau kebiasaan, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dari belum bisa berjalan menjadi bisa, atau dari belum bisa membaca menjadi mampu membaca. Setiap individu memiliki cara belajar yang berbeda-beda, ada yang melalui pengamatan, penemuan, maupun dengan meniru. Melalui proses belajar tersebut, seseorang akan mengalami perkembangan dan perubahan dalam dirinya, baik dari aspek psikologis maupun fisik.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses yang membawa perubahan dalam diri individu, baik secara sadar maupun tidak. Perubahan ini mencakup peningkatan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai positif yang diperoleh melalui pengalaman. Setiap orang mengalami proses

belajar dengan cara yang berbeda, seperti melalui pengamatan, penemuan, atau peniruan. Melalui proses inilah seseorang berkembang dan mengalami perubahan, baik dari segi kemampuan berpikir maupun aspek fisiknya.

2. Prinsip Belajar

Menurut Makki dan Aflahah (2019), dalam pelaksanaan pembelajaran, pendidik berperan untuk membantu peserta didik mengembangkan potensi dirinya secara optimal. Proses pencapaian perkembangan tersebut memerlukan perjalanan yang berkesinambungan dan tidak dapat diselesaikan dalam jangka waktu yang singkat maupun terbatas. Sejalan dengan itu, menurut Salsabila dkk (2023), Prinsip belajar merupakan bentuk komunikasi terbuka antara pendidik dan peserta didik yang bertujuan menumbuhkan motivasi belajar melalui contoh nyata dan kegiatan praktik dengan metode yang menyenangkan. Dalam penerapannya, diperlukan hubungan yang harmonis antara pendidik dan peserta didik agar pembelajaran berlangsung sesuai dengan prinsip yang diterapkan.

Hal ini sejalan dengan Dewi dkk (2022), yang menegaskan bahwa prinsip belajar merupakan landasan berpikir sekaligus sumber motivasi agar proses belajar dan pembelajaran dapat berlangsung dengan baik antara pendidik dan siswa. Beberapa prinsip belajar yang berlaku umum dapat dijadikan dasar dalam kegiatan pembelajaran. Prinsip ini membantu siswa dalam meningkatkan usaha belajar serta mendukung pendidik dalam memperbaiki kualitas pengajaran.

Menurut Wahab dan Rosnawati (2021) berikut contoh prinsip-prinsipnya :

a) Prinsip Kesiapan

Prinsip kesiapan mengacu pada kondisi atau situasi peserta didik yang memungkinkannya untuk belajar secara optimal. Proses

pembelajaran akan berlangsung efektif apabila peserta didik berada dalam keadaan siap secara fisik maupun mental.

b) Prinsip Motivasi

Motivasi merupakan dorongan internal yang menuntun dan mempertahankan arah kegiatan belajar peserta didik. Kondisi ini berperan penting dalam mengatur semangat serta konsistensi peserta didik selama proses pembelajaran.

c) Prinsip Persepsi

Prinsip persepsi berkaitan dengan cara individu menafsirkan situasi di sekitarnya, yang dipengaruhi oleh pengalaman dan perilakunya sendiri. Setiap peserta didik memiliki pandangan unik terhadap dunia, sehingga persepsi terhadap pembelajaran pun dapat berbeda.

d) Prinsip Tujuan

Tujuan adalah arah atau sasaran khusus yang ingin dicapai individu dalam kegiatan belajar. Tujuan pembelajaran perlu dirumuskan secara jelas agar dapat dipahami dan diterima oleh peserta didik sebagai pedoman dalam proses belajar.

e) Prinsip Perbedaan Individual

Setiap peserta didik memiliki karakteristik dan kemampuan yang berbeda, sehingga proses pembelajaran harus menyesuaikan dengan perbedaan tersebut. Pembelajaran yang mengabaikan keragaman individu berisiko tidak memenuhi kebutuhan belajar seluruh peserta didik.

f) Prinsip Transfer dan Retensi

Pembelajaran dianggap bermakna jika hasil belajar dapat disimpan dalam ingatan dan diterapkan pada situasi baru. *Transfer* menunjukkan kemampuan menerapkan pengetahuan ke konteks lain, sedangkan *retensi* adalah kemampuan mengingat dan menggunakan kembali hasil belajar tersebut.

g) Prinsip Belajar Kognitif

Belajar kognitif melibatkan proses pengenalan, pembentukan konsep, penemuan, serta pemecahan masalah. Melalui proses ini,

peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir, menalar, menilai, dan berimajinasi yang membentuk perilaku baru.

h) Prinsip Belajar Afektif

Belajar afektif mencakup aspek nilai, emosi, minat, motivasi, dan sikap. Melalui pembelajaran ini, peserta didik belajar memahami serta menyesuaikan diri dengan pengalaman baru berdasarkan reaksi emosional dan sikap pribadi.

i) Prinsip Belajar Evaluasi

Prinsip evaluasi menekankan pentingnya penilaian dalam proses belajar, baik untuk menilai hasil maupun memantau kemajuan belajar. Evaluasi membantu peserta didik mengetahui sejauh mana pencapaian tujuannya dan memperbaiki proses belajar berikutnya.

Berdasarkan berbagai pandangan para ahli, prinsip belajar menjadi dasar dalam menciptakan pembelajaran yang efektif dan bermakna, dengan menumbuhkan motivasi melalui hubungan harmonis antara pendidik dan siswa. Prinsip-prinsip belajar mencakup kesiapan, motivasi, persepsi, tujuan, perbedaan individual, transfer dan retensi, belajar kognitif, belajar afektif, serta evaluasi. Keseluruhan prinsip ini berfungsi untuk mengarahkan proses belajar agar lebih terencana, sesuai kebutuhan siswa, dan berorientasi pada hasil belajar yang bermakna.

3. Teori Belajar

Teori belajar dalam dunia pendidikan memiliki peran penting sebagai landasan dalam memahami bagaimana proses pembelajaran berlangsung dan bagaimana peserta didik memperoleh pengetahuan serta mengembangkan perilakunya. Menurut Hatija (2023), teori belajar merupakan metode dalam proses pembelajaran untuk mengubah perilaku secara sadar melalui keterlibatan aktif jiwa dan raga dalam berbagai disiplin ilmu atau mata pelajaran tertentu sesuai dengan kemampuan yang dimiliki oleh pendidik.

Secara umum, Menurut Subiyantoro (2022), menjelaskan bahwa terdapat empat jenis teori belajar yang dikenal luas, yaitu teori belajar behaviorisme, kognitivisme, humanisme, dan konstruktivisme.

a) Teori Behavioristik

Teori behavioristik adalah pendekatan psikologi yang menitikberatkan pada peran lingkungan eksternal dalam membentuk perilaku manusia. Secara garis besar, teori ini berpendapat bahwa perilaku manusia dapat dijelaskan dan diprediksi melalui pengamatan serta pengukuran terhadap perilaku yang tampak secara nyata. Fokus utama teori ini terletak pada hubungan antara stimulus yang berasal dari lingkungan dan respons yang diberikan oleh individu.

b) Teori Kognitivisme

Teori kognitivisme menjelaskan bahwa proses belajar tidak hanya tentang menerima informasi, tetapi juga tentang bagaimana seseorang memahami, mengolah, dan mengingatnya. Dalam teori ini, belajar dipandang sebagai aktivitas mental yang melibatkan proses berpikir, mengingat, memahami, dan memecahkan masalah. Setiap individu dianggap aktif dalam membangun pengetahuannya sendiri dengan cara menghubungkan informasi baru dengan pengetahuan yang sudah dimiliki sebelumnya. Melalui proses ini, seseorang tidak hanya menyerap informasi, tetapi juga menata dan menafsirkan makna dari pengalaman belajar yang dialaminya. Dengan kata lain, teori kognitivisme menekankan bahwa belajar adalah proses aktif yang terjadi di dalam pikiran, bukan sekadar hasil dari pengaruh lingkungan luar.

c) Teori Konstruktivisme

Teori konstruktivistik merupakan pendekatan dalam psikologi dan pendidikan yang menekankan keterlibatan aktif individu dalam membangun pengetahuan serta pemahaman melalui interaksi dengan lingkungannya. Teori ini berfokus pada proses pembentukan pengetahuan yang bersifat pribadi dan unik bagi

setiap individu, dengan pandangan bahwa belajar merupakan aktivitas kognitif yang kompleks dan melibatkan pemikiran aktif. Dalam perspektif konstruktivistik, pembelajaran dipandang sebagai proses aktif di mana individu tidak sekadar menerima informasi, tetapi juga mengorganisasi, menafsirkan, serta membentuk makna berdasarkan pengalaman yang dimilikinya. Proses belajar ini terjadi melalui kegiatan refleksi, pengalaman langsung, dan interaksi dengan lingkungan maupun dengan orang lain.

d) Teori Humanisme

Teori humanistik merupakan pendekatan dalam bidang psikologi dan pendidikan yang menyoroti potensi, pertumbuhan pribadi, serta peran pengalaman subjektif dalam membentuk perilaku dan pemahaman manusia. Pendekatan ini berfokus pada sisi positif dan keunikan setiap individu, termasuk kebutuhan psikologis, penghargaan diri, dan proses aktualisasi diri. Teori humanistik memandang manusia sebagai makhluk yang memiliki kebebasan, kreativitas, serta kemampuan untuk mengarahkan dan menentukan kehidupannya sendiri. Selain itu, teori ini juga menekankan pentingnya pengalaman pribadi dan interpretasi individu dalam memahami diri sendiri maupun lingkungan sekitarnya.

Berdasarkan uraian di atas, dalam penelitian ini peneliti menggunakan teori belajar konstruktivisme. Teori ini digunakan karena pembelajaran berbasis *game edukasi Wordwall* menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif yang membangun sendiri pemahamannya melalui pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Dalam konstruktivisme, pengetahuan tidak diberikan secara langsung oleh pendidik, melainkan dikonstruksi oleh peserta didik melalui proses eksplorasi, penemuan, dan refleksi terhadap pengalaman yang dialaminya.

Penggunaan media *game edukasi Wordwall* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar melalui aktivitas bermain yang memerlukan pemikiran kritis, pengambilan keputusan, serta kerja sama dengan teman. Proses ini memungkinkan peserta didik mengaitkan konsep yang dipelajari dengan situasi nyata yang mereka alami di lingkungan digital maupun kehidupan sehari-hari.

Selain itu, peran pendidik dalam pembelajaran menggunakan *Wordwall* lebih sebagai fasilitator yang membimbing, memberikan arahan, dan menciptakan suasana belajar yang kondusif. Hal ini sejalan dengan prinsip konstruktivisme yang menekankan bahwa pendidik bukan satu-satunya sumber belajar, melainkan pendamping yang membantu peserta didik membangun makna dari pengalaman belajarnya.

Teori belajar konstruktivisme mendukung penggunaan *game edukasi Wordwall* karena keduanya menekankan pembelajaran yang bermakna, aktif, dan berpusat pada peserta didik, di mana pengetahuan dibangun melalui interaksi, pengalaman langsung, dan proses berpikir yang reflektif.

B. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar pada dasarnya merupakan capaian yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Menurut Khairunnisa dan Supriansyah (2022) hasil belajar kognitif mencerminkan tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi, khususnya yang berkaitan dengan kemampuan berpikir. Capaian ini terlihat melalui proses menerima rangsangan, mengolah informasi, hingga menggunakan pengetahuan untuk menyelesaikan masalah. Selaras dengan itu, Gulo (2022), hasil belajar dapat dipahami sebagai perubahan perilaku yang muncul setelah peserta didik melalui pengalaman belajar. Untuk mengetahui sejauh mana perubahan tersebut, dilakukan penilaian

dengan instrumen tertentu, yang umumnya berbentuk tes, guna mengukur ketercapaian kriteria yang telah ditetapkan.

Hasil belajar dapat dipahami sebagai ukuran keberhasilan peserta didik dalam menguasai materi yang dipelajari di sekolah. Keberhasilan ini umumnya dinyatakan melalui skor tes pada materi tertentu. Menurut Irawati dkk (2021), secara hakikat, hasil belajar mencerminkan perubahan perilaku individu sebagai dampak dari proses pembelajaran. Perubahan tersebut dapat meliputi aspek pengetahuan, pemahaman, keterampilan, maupun sikap, yang biasanya ditunjukkan dalam bentuk angka atau simbol huruf sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan. Hasil belajar yang diperoleh siswa dapat memberikan informasi tentang kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran yang dijelaskan oleh pendidik dalam proses belajar mengajar di kelas.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini berfokus pada pengukuran hasil belajar ranah kognitif yang dinilai melalui pelaksanaan tes. Tes diberikan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan menggunakan soal-soal yang bersumber dari penilaian ulangan harian peserta didik kelas IV SDN 5 Metro Timur. Penilaian hasil belajar mengacu pada taksonomi Bloom dalam domain kognitif Anderson dan Krathwohl, meliputi dua aspek, yaitu: C4 menganalisis (*analyze*), dan C5 mengevaluasi (*evaluate*).

2. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berhubungan. Menurut Yandi Andri dkk (2023), menjelaskan bahwa faktor utama yang berperan antara lain sumber belajar, lingkungan sekolah, dan budaya sekolah. Ketiga faktor tersebut memiliki kontribusi penting dalam mendukung keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran.

a) Pengaruh Sumber Belajar Terhadap Hasil Belajar

Sumber belajar memiliki peran penting dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran karena melalui pemanfaatannya kegiatan belajar dapat berlangsung lebih efektif dan efisien. Secara

umum, sumber belajar dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mendukung proses belajar. Bentuknya beragam, mulai dari orang, alat, benda, hingga tempat. Sumber belajar tidak hanya terbatas pada materi atau isi pelajaran, buku, maupun perpustakaan, tetapi juga dapat berupa pendidik, sarana dan prasarana seperti media pembelajaran, lingkungan belajar seperti ruang kelas, laboratorium, masjid, museum, serta berbagai aktivitas yang dilakukan dalam proses pembelajaran.

b) Pengaruh Lingkungan Sekolah Terhadap Hasil Belajar

Lingkungan sekolah merupakan aspek yang berpengaruh dan bermakna bagi siswa dalam proses belajar mengajar, baik dari sisi sosial maupun nonsosial. Lingkungan ini mencakup kondisi fisik sekolah seperti bangunan, sarana dan prasarana, sumber belajar, serta media pembelajaran. Selain itu, lingkungan sekolah juga meliputi aspek sosial, yaitu interaksi siswa dengan teman sebaya, pendidik, maupun staf sekolah lainnya.

c) Pengaruh Budaya Sekolah Terhadap Hasil Belajar

Budaya sekolah merupakan cerminan nilai, norma, serta kebiasaan yang disepakati dan dijalankan oleh seluruh warga sekolah. Kehadiran budaya sekolah yang tenang dan nyaman berperan dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga mampu menumbuhkan motivasi siswa. Selain itu, budaya sekolah yang kondusif juga mendorong siswa lebih mudah berinteraksi dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

Menurut Qur'ani (2023) faktor internal secara alami berhubungan dengan diri. Sedangkan eksternal mengacu pada eksternal :

a) Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor yang berhubungan dengan diri orang itu sendiri sebagai pembelajar. Faktor internal tersebut meliputi tiga komponen utama yaitu faktor fisik, psikis dan kelelahan.

b) Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar individu.

Faktor eksternal yang mempengaruhi belajar terdiri dari keluarga, sekolah dan masyarakat.

Berdasarkan uraian yang sudah dijelaskan, Hasil belajar tidak hanya dipengaruhi oleh kemampuan individu, tetapi juga oleh faktor lain yang saling berkaitan. Sumber belajar, lingkungan, dan budaya sekolah berperan penting dalam menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Selain itu, kondisi internal peserta didik seperti fisik, psikis, dan tingkat kelelahan, serta faktor eksternal berupa dukungan keluarga, sekolah, dan masyarakat turut menentukan keberhasilan belajar

C. Pembelajaran Pendidikan Pancasila

1. Pengertian Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila berfokus pada penanaman nilai-nilai dasar Pancasila dalam kehidupan peserta didik. Pendidikan Pancasila tidak hanya menekankan aspek kognitif, tetapi juga membentuk sikap, perilaku, dan karakter yang sesuai dengan jati diri bangsa Indonesia. Menurut Zulfikar dkk (2021), pendidikan pancasila merupakan mata pelajaran yang berperan dalam membentuk masyarakat agar menjadi warga negara yang baik, karena sikap dan perilaku warga negara yang baik secara tidak langsung berkontribusi terhadap keberlangsungan negara. Warga negara yang baik ialah mereka yang memahami serta melaksanakan hak dan kewajibannya secara seimbang sebagai bagian dari kehidupan berbangsa dan bernegara. Sejalan dengan itu Putri dkk (2024) dalam pendidikan Pancasila, diajarkan nilai-nilai demokrasi, keadilan, dan kemanusiaan yang adil dan beradab, yang berperan penting dalam membantu siswa berkembang menjadi individu yang positif dan bermoral.

Dari berbagai penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Pancasila berperan penting dalam membentuk peserta didik agar menjadi warga negara yang berkarakter, berakhlak, dan memahami nilai-nilai dasar Pancasila. Melalui pembelajaran ini, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga dibina untuk menumbuhkan sikap demokratis, adil, dan berperikemanusiaan, sehingga mampu menjalankan hak dan kewajibannya secara seimbang dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

2. Tujuan Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Penanaman nilai, sikap, dan kepribadian peserta didik dapat dilakukan secara efektif melalui pembelajaran Pendidikan Pancasila. Menurut Putri (2019), tujuan utama dari mata pelajaran Pendidikan Pancasila adalah membentuk warga negara yang baik dan cerdas. Dengan kata lain, Pendidikan Kewarganegaraan berperan dalam mengembangkan karakter serta kecerdasan peserta didik agar mampu menjadi warga negara yang bertanggung jawab dan berpartisipasi aktif dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Sejalan dengan itu, menurut Aisy dan Dewi (2022) Pendidikan Pancasila bertujuan menumbuhkan rasa nasionalisme pada masyarakat, terutama generasi muda, dengan berlandaskan nilai-nilai Pancasila, UUD 1945, serta memperkuat komitmen terhadap Bhinneka Tunggal Ika dan semangat persatuan bangsa.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Pancasila memiliki peran penting dalam membentuk peserta didik menjadi warga negara yang berkarakter, cerdas, dan bertanggung jawab. Melalui pembelajaran ini, nilai-nilai Pancasila ditanamkan untuk menumbuhkan nasionalisme, memperkuat semangat persatuan, serta mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

D. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sarana yang berfungsi untuk menunjang proses interaksi belajar mengajar, dimana sarana ini membantu memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal dan efisien. Menurut Saleh dkk (2023), pada hakikatnya, media pembelajaran berfungsi sebagai wahana penyampaian informasi dari pendidik sebagai komunikator kepada peserta didik sebagai penerima. Sejalan dengan itu Hutauruk dkk (2022), dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat atau sarana yang dimanfaatkan pendidik untuk menyampaikan informasi atau pengetahuan kepada peserta didik, sehingga mereka lebih mudah memahami serta menguasai konsep yang dipelajari.

2. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran membantu siswa memahami pengetahuan dengan lebih jelas dan mendalam. Penguasaan media pembelajaran termasuk dalam kompetensi pedagogik, yaitu kemampuan pendidik dalam mengelola dan melaksanakan pembelajaran, melakukan evaluasi, serta mengembangkan peserta didik agar mampu mengaktualisasikan potensi yang dimilikinya. Menurut Indriyani (2019), media memiliki peran penting dalam penyelenggaraan pendidikan, karena melalui media pembelajaran proses belajar dapat berlangsung lebih terarah, terkelola dengan baik, teratur, serta berpedoman pada tujuan pendidikan.

Sejalan dengan itu, Suwarna,dkk., dalam Fadilah dkk (2023) mengungkapkan bahwa manfaat khusus dari media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1) Materi pembelajaran lebih seragam.

Media membantu mengurangi perbedaan penafsiran pendidik sehingga materi tersampaikan secara konsisten.

- 2) Proses belajar lebih menarik.
Melalui audio-visual, media mampu memperjelas konsep, prinsip, maupun prosedur abstrak menjadi lebih konkret.
- 3) Pembelajaran lebih interaktif.
Jika dirancang dengan tepat, media mendukung komunikasi dua arah antara pendidik dan peserta didik sehingga tidak sekadar satu arah.
- 4) Waktu belajar lebih efisien.
Media dapat menggantikan penjelasan panjang pendidik, sehingga waktu yang terbatas dapat dimanfaatkan secara optimal.
- 5) Kualitas belajar meningkat.
Media bukan hanya mengefisienkan proses, tetapi juga membantu peserta didik memahami materi secara lebih mendalam dan utuh.
- 6) Belajar fleksibel.
Media memungkinkan pembelajaran berlangsung kapan saja dan di mana saja tanpa bergantung sepenuhnya pada pendidik.
- 7) Sikap positif peserta didik bertambah.
Media memperjelas informasi, membuat proses belajar lebih menarik, dan meningkatkan hasil belajar.
- 8) Peran pendidik lebih produktif.
Pemanfaatan media mengarahkan pendidik untuk fokus pada motivasi, bimbingan, dan instruksi, sehingga pembelajaran lebih efektif.

Dari berbagai penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki peran strategis dalam menunjang keberhasilan pendidikan. Tidak hanya membantu peserta didik memahami materi dengan lebih jelas dan mendalam, tetapi juga mendukung pendidik dalam melaksanakan kompetensi pedagogiknya. Pemanfaatan media menjadikan pembelajaran lebih terarah, menarik, interaktif, efisien, fleksibel, serta meningkatkan kualitas dan hasil belajar.

3. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki berbagai macam bentuk yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar. Menurut Pagarra dkk (2022), beberapa jenis media pembelajaran dapat dikelompokkan sebagai berikut:

1) Media Audio

Media audio adalah salah satu jenis media yang dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar dengan memanfaatkan unsur suara atau musik untuk menstimulasi indera pendengaran peserta didik. Peserta didik memperoleh informasi melalui berbagai hal yang mereka dengar. Media audio melibatkan beberapa aspek penting, seperti kegiatan mendengarkan, memperhatikan, memahami, serta mengingat informasi yang disampaikan. Adapun beberapa jenis media audio antara lain sebagai berikut:

- a. *Cassette tape recorder*
- b. *Compact disc*
- c. Radio
- d. Media audio integratif

2) Media Visual

Media visual merupakan media pembelajaran yang penyampaiannya dapat ditangkap melalui indera penglihatan. Isi pesan dalam media visual dapat berbentuk verbal maupun nonverbal. Pesan verbal biasanya disampaikan melalui kata-kata dalam bentuk tulisan atau teks, sedangkan pesan nonverbal diwujudkan melalui simbol-simbol atau gambar. Adapun beberapa jenis media yang termasuk ke dalam media visual antara lain sebagai berikut:

a. Media Grafis

Jenis-jenis media grafis meliputi sketsa, grafik, bagan, poster, karton dan karikatur, peta datar, serta tranparansi OHP.

b. Media Papan

Media papan seperti papan tulis, papan *flannel* dan magnetik, serta papan *flip chat*.

c. Media Visual 3 Dimensi

Beberapa contoh media ini antara lain globe, model anatomi tubuh manusia, model pesawat terbang, miniatur candi, diorama dll.

3) Media Audio Visual

Media pembelajaran audiovisual adalah media yang menggabungkan unsur suara dan gambar secara bersamaan, sehingga peserta didik dapat menerima informasi melalui visualisasi berupa teks atau gambar yang disertai dengan unsur audio untuk memperjelas pesan yang disampaikan. Media ini terbagi menjadi dua jenis, yaitu audio visual diam dan audio visual gerak.

a. Audio Visual Diam

Audio visual diam merupakan jenis media yang menampilkan kombinasi antara suara dan gambar statis. Contohnya yaitu foto atau slide bergambar yang disertai dengan efek suara, seperti foto bingkai atau slide *PowerPoint* yang dilengkapi dengan narasi atau musik pendukung.

b. Audio Visual Gerak

Audio visual gerak adalah media yang menampilkan suara dan gambar bergerak, seperti film atau video. Media video merupakan tayangan gambar bergerak yang disertai suara, sedangkan media film juga termasuk dalam kategori audio visual.

4) Media Multimedia

Multimedia adalah gabungan dari berbagai jenis media seperti teks, gambar (baik vektor maupun bitmap), grafik, suara, animasi, video, dan elemen interaktif yang dikemas dalam bentuk file digital.

Media ini digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada peserta didik.

Sejalan dengan itu, Agustira dan Rahmi (2022) menjelaskan tentang jenis-jenis media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1) Media Pandang (visual)

Media ini berhubungan dengan indera penglihatan dan mencakup berbagai alat bantu visual dalam pembelajaran. Media visual berperan penting dalam meningkatkan motivasi belajar, memperkuat daya ingat, serta membantu pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan.

2) Media dengar (audio)

Media audio berhubungan dengan indera pendengaran, di mana pesan disampaikan melalui simbol-simbol auditif, baik secara verbal (dalam bentuk kata atau bahasa lisan) maupun nonverbal.

3) Media lihat-dengar (audio visual)

Media ini merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang paling menarik karena memungkinkan peserta didik untuk melihat sekaligus mendengar materi yang disajikan. Dengan demikian, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Contoh media audio visual antara lain televisi, VCD, dan berbagai perangkat lain yang dapat menampilkan gambar serta suara secara bersamaan.

Berdasarkan berbagai jenis media pembelajaran yang telah dijelaskan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran mencakup media visual, audio, audio visual, dan multimedia, yang masing-masing berperan dalam membantu penyampaian pesan secara efektif. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan media audio visual berupa *Wordwall*, karena media ini tidak hanya memadukan suara dan gambar secara interaktif, tetapi juga mampu menciptakan suasana belajar yang kompetitif dan menyenangkan. *Wordwall* memungkinkan peserta didik berpartisipasi aktif melalui permainan edukatif yang menantang,

sehingga dapat meningkatkan motivasi dan konsentrasi belajar mereka. Selain itu, penggunaan *Wordwall* dinilai relevan dengan karakteristik peserta didik masa kini yang akrab dengan teknologi digital, serta dapat menjadi solusi atas rendahnya minat dan keaktifan belajar akibat pembelajaran yang masih bersifat konvensional. Dengan demikian, penerapan media *Wordwall* diharapkan mampu mengoptimalkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran dan berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila.

E. Media *Wordwall*

1. Pengertian Media *Wordwall*

Media *Wordwall* adalah media pembelajaran berbasis digital yang menyediakan berbagai template interaktif, seperti kuis, teka-teki silang, *matching*, maupun permainan sederhana. Menurut Mardhiyah (2023), *Wordwall* merupakan aplikasi *gamifikasi* berbasis jaringan yang menyediakan berbagai fitur permainan dan kuis untuk mendukung proses evaluasi pembelajaran. Aplikasi ini dikembangkan oleh *Visual Education Ltd.*, sebuah perusahaan yang berbasis di Inggris. *Wordwall* memudahkan pendidik dalam merancang metode penilaian dengan format yang lebih interaktif dan menarik.

Salah satu keunggulan *wordwall* adalah fitur *Printable*, yang memungkinkan permainan diunduh dan dimainkan secara luring dalam bentuk lembar kerja. Selain itu, *Wordwall* mendukung distribusi melalui media sosial maupun *embedded code*, sehingga mudah diintegrasikan dengan berbagai platform. Pendidik cukup menambahkan konten sesuai kebutuhan kelas seperti daftar kata kunci, definisi, pertanyaan, atau gambar dan sistem secara otomatis akan menghasilkan sumber belajar yang siap digunakan

Sejalan dengan itu, Sun'iyah (2020), berpendapat bahwa *Wordwall* ini ditujukan untuk menciptakan kegiatan pembelajaran interaktif yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja melalui perangkat teknologi yang terhubung dengan internet, seperti komputer, tablet, maupun *smartphone*.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa *Wordwall* merupakan media pembelajaran digital yang dirancang untuk menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Melalui berbagai template seperti kuis, teka-teki silang, *matching*, hingga permainan sederhana, pendidik dapat menyajikan evaluasi maupun materi dengan cara yang lebih menarik. Keunggulan *Wordwall* terletak pada fleksibilitasnya, karena dapat digunakan secara daring maupun luring melalui fitur *Printable*, serta mudah diakses lewat komputer, tablet, atau *smartphone*. Dengan kemudahan ini, *Wordwall* membantu pendidik menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis sekaligus memotivasi peserta didik untuk lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.

2. Jenis-jenis Permainan *Wordwall* dan Langkah-langkah Pembuatan *Game* Edukasi dalam *Wordwall*

Jenis permainan yang ditawarkan *Wordwall* sangat beragam, dapat dilihat pada alamat website *Wordwall* yaitu <https://Wordwall.net/> yang terdapat banyak fitur *template game* yang disediakan. Jenis permainan yang ditawarkan dalam *Wordwall*, termasuk permainan klasik seperti *Quiz* (kuis) dan *Crossword* (teka-teki silang). Ada juga tipe permainan seperti; *Random Wheel* (Roda acak), *True or False* (Benar atau salah). *Missing Word*, *Random cards* (Kartu acak), *Find the Match* (Mencari padanan), *Match up*, *Whacka-mole*, *Group short*, *Hangman*, *Anagram*, *Open the Bo*, *Wordsearch* (Cari kata), *Ballon pop*, *Unjumble*, *Labelled diagram*, dan *Gameshow Quiz*. Pembuatan permainan atau *game* dalam *Wordwall* menggunakan sistem *template*.

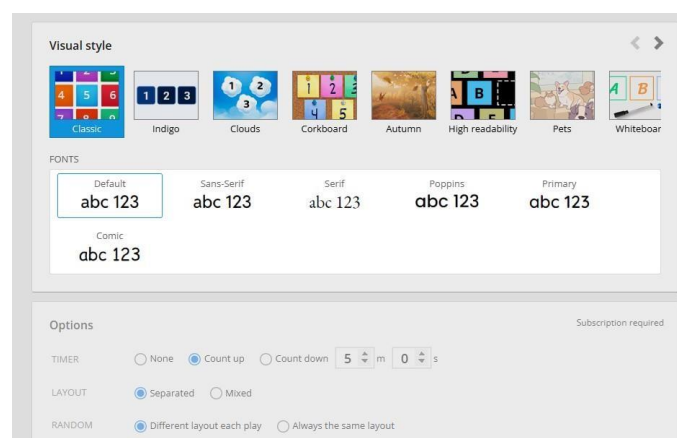
Berikut Langkah-langkah pembuatan *game* edukasi berbasis *Wordwall* (Sumber: <https://Wordwall.net/>):

- Login ke <https://Wordwall.net/>
- Buat akun terlebih dahulu, atau dapat juga menggunakan akun gmail.
- Setelah selesai membuat akun, Pilih *Create Activity*
- Pilih tipe/*template games* yang diinginkan



Gambar 1. Templates *Games Wordwall*

- Dalam pengaturan, kita dapat menambahkan konten sekaligus mengatur berbagai aspek, seperti tema, timer (terdiri dari *Count Up* dan *Count Down*), jumlah nyawa (*lives*), serta kecepatan permainan. Nyawa berguna untuk memungkinkan pemain tetap melanjutkan permainan meskipun melakukan kesalahan, selama nyawa masih tersisa. Semua pengaturan ini dapat diakses melalui menu opsi yang terletak di bagian bawah konten.



Gambar 2. Menu Pengaturan

- f. Mulai aktivitas, setelah memasukkan konten dan pengaturan selesai kita bisa memulai aktivitasnya secara *online* untuk memeriksa apakah *game* yang kita buat sudah bisa digunakan dengan baik.
- g. Kemudian jika ingin membagikan pilih opsi *share*. *Game* dapat langsung dibagikan melalui *google classroom*, *email* atau bisa dengan menyalin tautan dan langsung dibagikan ke *Whatsapp*.



Gambar 3. Opsi untuk membagikan tautan *Wordwall*

Dengan demikian, berbagai jenis permainan yang ditawarkan, *Wordwall* memberikan banyak pilihan bagi pendidik untuk menyajikan materi pembelajaran dengan cara yang menarik dan bervariasi. Permainan ini tidak hanya memfasilitasi proses evaluasi, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran. Fitur-fitur ini membuat *Wordwall* menjadi platform yang sangat berguna dalam menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.

3. Indikator Media *Wordwall*

Efektivitas penggunaan media *Wordwall* dalam proses pembelajaran, terdapat beberapa indikator yang dapat dijadikan acuan. Menurut Kusnadi dan Azzahra (2024), ada beberapa indikator yang telah ditetapkan, diantaranya: keterlibatan, relevansi, pilihan konten, fleksibilitas, pemantauan proses belajar, penilaian hasil belajar, dan refleksi pembelajaran.

1. Keterlibatan

Menggambarkan sejauh mana peserta didik aktif berpartisipasi dalam pembelajaran menggunakan *Wordwall*. Semakin tinggi keterlibatan peserta didik, semakin efektif media tersebut dalam menarik perhatian dan memotivasi belajar.

2. Relevansi

Menunjukkan kesesuaian antara konten dalam *Wordwall* dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan peserta didik. Media yang relevan membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah.

3. Pilihan Konten

Berkaitan dengan variasi dan kualitas konten atau permainan yang digunakan dalam *Wordwall*. Konten yang beragam memungkinkan pendidik menyesuaikan aktivitas dengan karakteristik peserta didik.

4. Fleksibilitas

Menunjukkan kemudahan *Wordwall* dalam digunakan di berbagai situasi pembelajaran, baik secara daring maupun luring, serta dapat diakses melalui berbagai perangkat.

5. Pemantauan Proses Belajar

Mengacu pada kemampuan pendidik untuk memantau perkembangan dan aktivitas belajar peserta didik melalui fitur-fitur *Wordwall*, seperti hasil kuis atau waktu pengerjaan.

6. Penilaian Hasil Belajar

Menjelaskan bagaimana *Wordwall* membantu pendidik dalam mengevaluasi pemahaman peserta didik secara langsung melalui skor atau hasil permainan.

7. Refleksi Pembelajaran

Berkaitan dengan kemampuan pendidik dan peserta didik untuk meninjau kembali hasil pembelajaran, memahami kekurangan, serta memperbaiki strategi belajar ke depannya.

Sejalan dengan itu Hasanah dkk (2023) menjelaskan bahwa terdapat tiga indikator utama media pembelajaran *Wordwall*, yaitu penggunaan, tampilan, dan manfaat. Adapun tiga indikator utama yang menjadi acuan dalam menilai penggunaan media *Wordwall* dijelaskan sebagai berikut.

1. Penggunaan

Menggambarkan sejauh mana peserta didik merasa mudah dalam mengoperasikan dan mengakses media *Wordwall*. Indikator ini menilai kemudahan penggunaan serta ketersediaan media di berbagai perangkat, sehingga mendukung proses belajar yang efisien.

2. Tampilan

Berkaitan dengan aspek visual dan daya tarik media *Wordwall*, seperti desain, warna, jenis permainan, dan adanya papan peringkat. Tampilan yang menarik dapat meningkatkan motivasi belajar serta menumbuhkan semangat berkompetisi secara sehat.

3. Manfaat

Menunjukkan sejauh mana *Wordwall* memberikan dampak positif terhadap pembelajaran, seperti membantu peserta didik memahami materi, mengingat kembali konsep yang sulit, serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Berdasarkan pendapat di atas, peneliti menggunakan indikator dari Kusnadi dan Azzahra (2024) yang meliputi keterlibatan, relevansi, pilihan konten, fleksibilitas, pemantauan proses belajar, penilaian hasil belajar, dan refleksi pembelajaran, karena indikator tersebut memberikan gambaran yang lebih menyeluruh mengenai efektivitas media *Wordwall* dalam mendukung proses dan hasil pembelajaran.

4. Kelebihan dan Kekurangan *Wordwall*

Wordwall sering dipakai dalam pembelajaran karena dianggap praktis dan menarik. Meski begitu, penggunaannya tentu tidak lepas dari kelebihan maupun kekurangan. Menurut Aprillia (2025), kelebihan

dari penggunaan *game Wordwall* antara lain tersedianya berbagai fitur yang fleksibel, mampu menarik perhatian peserta didik karena berbasis permainan, dapat diterapkan pada semua mata pelajaran, mendorong kreativitas, serta membangun karakter kerja sama antar teman dengan pelaksanaan yang relatif sederhana. Sementara itu, kekurangan *Wordwall* terletak pada waktu yang cukup lama untuk membuat permainan, potensi pendidik kewalahan dalam mengelola kelas karena antusiasme peserta didik yang tinggi, serta kebutuhan perangkat tertentu yang tidak selalu mudah dibawa ke mana-mana.”

Sejalan dengan itu, Nafian dkk (2024) mengemukakan beberapa hal yang menjadi kelebihan sekaligus keterbatasan *Wordwall* dapat dilihat sebagai berikut:

a. Kelebihan Media Pembelajaran *Wordwall*

- 1) Media *Wordwall* bersifat fleksibel dan dapat digunakan dengan mudah oleh berbagai tingkatan sekolah.
- 2) Tidak monoton dan menarik untuk dimainkan, Pemanfaatan Aplikasi *Game*.
- 3) Merdia *Wordwall* bersifat kreatif
- 4) Meningkatkan minat peserta didik dalam belajar
- 5) Dapat menjadi alat evaluasi
- 6) Kuis dapat di cetak dan dibagikan kepada peserta didik

b. Kekurangan Media Pembelajaran *Wordwall*

- 1) Media *Wordwall* hanya dapat dilihat karena media visual
- 2) Media *Wordwall* membutuhkan waktu yang relative lebih dalam membuatnya.

G. Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Rahma dkk (2024), berdasarkan artikel yang berjudul “Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV A SDN Patihan Kota Madiun”. Hasil penelitiannya menunjukkan adanya pengaruh secara signifikan dalam hasil

pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV A SDN Patihan Kota Madiun. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada prasiklus, persentase ketuntasan siswa adalah 38,9%. Pada siklus I, persentase ketuntasan meningkat menjadi 66,67% dengan 12 siswa mencapai ketuntasan. Di siklus II, terjadi peningkatan signifikan hingga mencapai 100 % dengan 18 siswa tuntas. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Wordwall* secara efektif meningkatkan hasil pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV A SDN Patihan Kota Madiun.

Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian peneliti. Persamaan tersebut terletak pada variabel terikat yaitu hasil belajar pendidikan pancasila peserta didik kelas IV SD dan variabel bebas yaitu media pembelajaran *Wordwall*. Perbedaan penelitian ini terletak pada lokasi penelitian yang di gunakan oleh rahma yaitu SDN Patihan Kota Madiun, sedangkan peneliti di SDN 5 Metro Timur.

2. Desmita dkk (2025), berdasarkan artikel yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas IV SDN 004 Samarinda Ulu Tahun Ajaran 2024/2025”. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, hasil penelitian berpengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SDN 004 Samarinda Ulu. Media *Wordwall* yang bersifat interaktif dan menyenangkan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga mendorong siswa untuk lebih aktif, termotivasi, serta lebih mudah memahami materi, khususnya terkait hak dan kewajiban sebagai warga negara. Hasil uji statistik menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata hasil belajar siswa setelah diterapkan media *Wordwall* dibandingkan dengan sebelum penggunaannya.

Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Kesamaan tersebut terletak pada variabel terikat, yaitu hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV, serta variabel bebas, yakni penggunaan media *Wordwall*. Adapun perbedaannya terletak pada jumlah sampel dan lokasi penelitian. Penelitian yang dilakukan oleh Deswita menggunakan sampel sebanyak 28 peserta didik di SDN 004 Samarinda Ulu, sedangkan penelitian ini melibatkan 51 peserta didik yang berasal dari SDN 5 Metro Timur.

3. Hermalia dkk (2024), berdasarkan artikel yang berjudul “Pengembangan Media Interaktif *Game Wordwall* Mata Pelajaran PPKn untuk Meningkatkan Nilai Etika Siswa Kelas VI SDN Mayangan 4 Kota Probolinggo”. Berdasarkan hasil penelitian ini diperoleh presentase sebesar 95% oleh ahli media, ahli materi dengan presentase 93%, praktisi pembelajaran PPKn dengan presentase 90%, dan hasil rekapitulasi respon peserta didik dengan presentase 95%. Hasil penilaian tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan oleh peneliti valid dan praktis dengan revisi. Pembelajaran Interaktif Berbasis *Wordwall* Pada Mata Pelajaran PPKn Tema 1 Subtema 1 Pembelajaran 2 dikatakan layak dan dapat digunakan dalam proses belajar mengajar.

Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Kesamaan tersebut terletak pada variabel bebas, yaitu penggunaan media *Wordwall*. Adapun perbedaannya terletak pada variabel terikat dan sampel yang digunakan. Dalam penelitian ini, variabel terikat yang dikaji adalah hasil belajar Pendidikan Pancasila, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Hermalia berfokus pada peningkatan nilai etika siswa. Selain itu, penelitian ini melibatkan peserta didik kelas IV di SDN 5 Metro Timur, sementara penelitian Hermalia melibatkan peserta didik kelas VI di SDN Mayangan 4 Kota Probolinggo.

4. Tsaniya dkk (2023), berdasarkan artikel yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SDN Tlogosari Wetan 01 Semarang” Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan terdapat peningkatan keaktifan peserta didik sebesar 55,56%. Dari hasil tersebut menandakan bahwa penggunaan media interaktif berbasis *Wordwall* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik secara efektif dan signifikan.

Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Kesamaan tersebut terletak pada variabel bebas yang digunakan, yaitu penggunaan media *Wordwall*. Adapun perbedaannya terletak pada variabel terikat dan lokasi penelitian. Dalam penelitian ini, variabel terikat yang dikaji adalah hasil belajar, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh tsaniya berfokus pada peningkatan keaktifan belajar. Selain itu, penelitian ini dilaksanakan di SDN 5 Metro Timur, sementara penelitian Tsaniya dilakukan di SDN Tlogosari Wetan 01.

5. Khasanah dan Prayito (2024), berdasarkan artikel yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Materi Keberagaman Budaya” berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan pada penelitian ini bahwa media pembelajaran *Wordwall* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar pada materi keberagaman budaya.

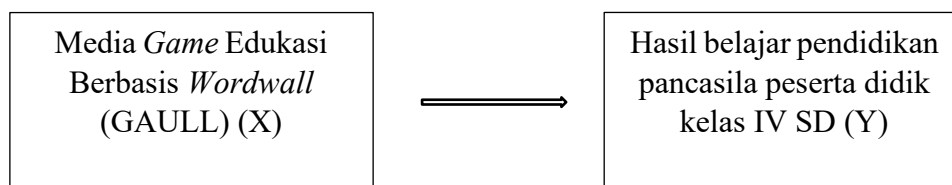
Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan peneliti. Kesamaan tersebut terletak pada variabel terikat yaitu hasil belajar dan variabel bebas yaitu penggunaan media *Wordwall*. Adapun perbedaannya, terletak pada jumlah populasi oleh khasanah yaitu 28 peserta didik, sementara peneliti menggunakan

populasi 51 peserta didik, serta lokasi penelitian yaitu SD N Rejosari 01 Semarang, sedangkan peneliti di SDN 5 Metro Timur.

H. Kerangka Pikir

Kerangka pikir berfungsi untuk menggambarkan hubungan teoritis antara variabel yang diteliti serta menjadi dasar dalam menentukan arah penelitian. Kerangka berpikir yang baik mampu menjelaskan secara logis keterkaitan antara variabel bebas dan variabel terikat. Penelitian ini menggunakan media game edukasi berbasis *Wordwall* (GAULL) sebagai variabel bebas dan hasil belajar Pendidikan Pancasila sebagai variabel terikat. Fokus penelitian berada pada ranah kognitif.

Pemilihan media yang interaktif berperan dalam meningkatkan minat, pemahaman, dan keaktifan belajar. Sesuai prinsip konstruktivisme, GAULL dipilih karena memberi pengalaman belajar yang menarik melalui unsur permainan. Penggunaan GAULL diharapkan meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar kognitif. Hubungan kedua variabel dapat dilihat pada bagan berikut.



Keterangan:

X : Variabel bebas

Y : Variabel terikat

⇒ : Pengaruh

I. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka pikir yang telah diuraikan, maka hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut :

H_0 = Tidak Terdapat Pengaruh Media *Game* Edukasi Berbasis *Wordwall* (GAULL) Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Peserta Didik Kelas IV SD.

H_a = Terdapat Pengaruh Media *Game* Edukasi Berbasis *Wordwall* (GAULL) Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Peserta Didik Kelas IV SD.

III. METODE PENELITIAN

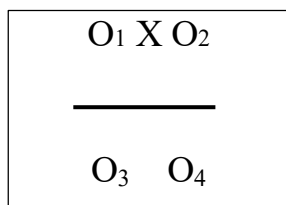
A. Jenis Penelitian

Pendekatan yang diterapkan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif, dengan metode penelitian yang digunakan berupa metode eksperimen. Jenis eksperimen yang dipilih oleh peneliti adalah eksperimen semu (*quasi experimental design*). Menurut Sugiyono (2023), menjelaskan bahwa *Quasi experimental design* merupakan desain penelitian yang digunakan untuk mengetahui hubungan sebab-akibat, namun tidak sepenuhnya memenuhi kriteria eksperimen murni karena tidak menggunakan randomisasi dalam pembentukan kelompok kontrol dan eksperimen. Penelitian ini tetap memberikan perlakuan terhadap subjek, tetapi pengelompokan dilakukan secara non-acak, menyesuaikan dengan kondisi di lapangan yang tidak memungkinkan penerapan randomisasi secara penuh.

B. Desain Penelitian

Desain penelitian yang diterapkan oleh peneliti menggunakan bentuk *nonequivalent control group design*. Desain *Nonequivalent Control Group* merupakan salah satu bentuk dari *quasi experimental design*, di mana kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara acak (non-random). Desain dari kedua kelompok tersebut diberikan tes awal (*Pretest*), dengan soal tes yang sama. Kedua kelompok tetap diberikan perlakuan yang berbeda. Kelompok eksperimen menerima perlakuan khusus dengan menggunakan media *Game Edukasi Berbasis Wordwall* (GAULL), sementara kelompok kontrol diberikan perlakuan menggunakan media *powerpoint*. Setelah perlakuan diberikan kepada kedua kelompok, selanjutnya dilakukan tes akhir (*Posttest*) pada kedua

kelompok untuk mengetahui kondisi setelah perlakuan. Desain penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 4. *Nonequivalent control group design*

Sumber: Sugiyono (2023)

Keterangan :

- O_1 : Pengukuran awal kelas eksperimen
- O_2 : Pengukuran akhir kelas eksperimen
- X : Pemberian Perlakuan
- O_3 : Pengukuran awal kelas kontrol
- O_4 : Pengukuran akhir kelas kontrol

C. Waktu, Tempat, dan Subjek Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SDN 5 Metro Timur yang beralamat di Jl. Tongkol, Yosodadi, Kec. Metro timur, Kota Metro, Lampung.

2. Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada pembelajaran semester ganjil tahun pelajaran 2025/2026.

3. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV A (kelompok eksperimen) dan IV B (kelompok kontrol) SDN 5 Metro timur.

D. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian adalah serangkaian tahapan yang dilakukan dalam proses penelitian. Adapun tahapan-tahapan dalam penelitian ini meliputi hal-hal sebagai berikut:

1. Tahap persiapan

- a) Melaksanakan penelitian pendahuluan ke SDN 5 Metro Timur, seperti observasi, studi dokumentasi, dan wawancara untuk mengetahui kondisi sekolah, peserta didik yang akan dijadikan subjek penelitian

- b) Memilih kelas untuk dijadikan kelas eksperimen
- c) Menyusun kisi-kisi Modul Ajar untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol
- d) Menyusun kisi-kisi dan instrumen pengumpulan data berupa tes dan lembar observasi kemampuan kolaborasi
- e) Melakukan uji coba instrumen pengumpulan data
- f) Menganalisis data dari hasil uji coba instrumen untuk mengetahui apakah instrumen yang telah dibuat valid dan reliabel

2. Tahap Pelaksanaan

- a) Memberikan *Pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik.
- b) Melaksanakan pembelajaran di kelas dengan memberikan perlakuan yang berbeda antara kelas eksperimen dan kontrol.
- c) Memberikan *Posttest* pada kelas eksperimen untuk mengetahui perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah diberi perlakuan penggunaan media *Game* Edukasi Berbasis *Wordwall*.

3. Tahap penyelesaian

- a) Mengumpulkan data penelitian berupa hasil *Posttest*.
- b) Mengolah dan menganalisis data untuk mencari perbedaan hasil *Posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol sehingga diketahui pengaruh penggunaan media *Game* Edukasi Berbasis *Wordwall* terhadap hasil belajar pendidikan pancasila peserta didik kelas IV SD.

E. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subjek yang menjadi sasaran dalam suatu penelitian. Menurut Sugiyono (2023), Populasi mencakup seluruh subjek yang akan diukur dan dijadikan sebagai unit penelitian. Pada penelitian ini, populasi yang dimaksud adalah seluruh peserta didik kelas IV A dan IV B dengan jumlah peserta didik sebagai berikut:

Tabel 2. Jumlah peserta didik kelas IV A dan IV B SDN 5 Metro Timur

No.	Kelas	Jumlah Peserta Didik
1.	IV A	25
2.	IV B	26
Total Peserta Didik		51

Sumber: Dokumen kelas IV A dan IV B SDN 5 Metro Timur Tahun Ajaran 2025/2026

2. Sampel

Sampel merupakan sebagian dari jumlah serta karakteristik yang dimiliki oleh suatu populasi. Menurut Sugiyono (2023), apabila populasi terlalu besar dan peneliti tidak memungkinkan untuk meneliti seluruhnya, baik karena keterbatasan dana, tenaga, maupun waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang mewakili populasi tersebut. Dalam menentukan sampel penelitian, digunakan teknik sampling tertentu. Penelitian ini menerapkan *purposive sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel berdasarkan pertimbangan atau kriteria tertentu dari populasi. Pemilihan teknik ini didasarkan pada data hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik. Oleh karena itu, sampel dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV SDN 5 Metro Timur dengan jumlah total 51 peserta didik.

Sampel dalam penelitian ini terdiri dari dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas IVA ditetapkan sebagai kelas eksperimen karena masih banyak peserta didik yang hasil belajarnya tergolong rendah. Sementara itu, kelas IVB dijadikan sebagai kelas kontrol karena berdasarkan hasil belajar, sebagian besar peserta didiknya telah mencapai ketuntasan. Pada penelitian ini, kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan media *Wordwall*, sedangkan kelas kontrol diberi perlakuan tanpa menggunakan media *Game* Edukasi Berbasis *Wordwall*.

Tabel 3. Jumlah peserta didik kelas IV A dan IV B SDN 5 Metro Timur

No.	Kelas	Jumlah Peserta Didik
1.	IV A	25
2.	IV B	26
Total Peserta Didik		51

Sumber: Dokumen kelas IV A dan IV B SDN 5 Metro Timur Tahun Ajaran 2025/2026

F. Variabel Penelitian

Setiap penelitian pasti memiliki variabel. Menurut Sugiyono (2023), variabel merupakan suatu ciri, sifat, atau karakteristik dari individu, objek, atau peristiwa yang memiliki nilai atau variasi tertentu yang dapat diamati dan diukur dalam sebuah penelitian. Variabel ini menjadi fokus penelitian untuk mengetahui pengaruh atau hubungan dengan variabel lainnya. Terdapat dua variabel dalam penelitian ini, yaitu variabel bebas (*independent*) dan variabel terikat (*dependent*) yang dijelaskan sebagai berikut:

1. Variabel Bebas (*independent*)

Variabel bebas (X) merupakan variabel independen yang dapat memberikan pengaruh, baik positif maupun negatif, terhadap variabel dependen. Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu Media *Game* Edukasi Berbasis *Wordwall* (GAULL), dilambangkan dengan (X)

2. Variabel Terikat (*dependent*)

Variabel terikat (Y) merupakan variabel dependen yang terdiri dari satu variabel dan berperan sebagai variabel yang dipengaruhi dalam penelitian ini. Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu Hasil Belajar Pendidikan Pancasila.

G. Definisi Konseptual dan Operasional

1. Definisi Konseptual

Definisi konseptual adalah penarikan batasan yang menjelaskan suatu konsep secara singkat, jelas dan tegas. Definisi konseptual dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Media *Game* Edukasi Berbasis *Wordwall* (GAULL) merupakan sarana pembelajaran interaktif yang memanfaatkan platform digital

Wordwall untuk menyajikan permainan edukatif yang menarik serta mudah diakses oleh peserta didik. Melalui media ini, materi pelajaran dikemas dalam berbagai bentuk permainan dengan tujuan meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Secara umum, GAULL bertujuan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, dan mampu mendorong peserta didik agar lebih aktif berpartisipasi.

- b. Hasil belajar kognitif mencerminkan tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi, khususnya yang berkaitan dengan kemampuan berpikir. Capaian ini terlihat melalui proses menerima rangsangan, mengolah informasi, hingga menggunakan pengetahuan untuk menyelesaikan masalah.

2. Definisi Operasional

Dalam implementasinya, Media GAULL melibatkan beberapa langkah operasional sebagai berikut:

- a. Penggunaan media *Wordwall* pada penelitian ini mengacu pada indikator sebagai berikut:
 - 1) Keterlibatan
Menggambarkan sejauh mana peserta didik aktif berpartisipasi dalam pembelajaran menggunakan *Wordwall*. Semakin tinggi keterlibatan peserta didik, semakin efektif media tersebut dalam menarik perhatian dan memotivasi belajar.
 - 2) Relevansi
Menunjukkan kesesuaian antara konten dalam *Wordwall* dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan peserta didik. Media yang relevan membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah.
 - 3) Pilihan Konten
Berkaitan dengan variasi dan kualitas konten atau permainan yang digunakan dalam *Wordwall*. Konten yang beragam

memungkinkan pendidik menyesuaikan aktivitas dengan karakteristik peserta didik.

4) **Fleksibilitas**

Menunjukkan kemudahan *Wordwall* dalam digunakan di berbagai situasi pembelajaran, baik secara daring maupun luring, serta dapat diakses melalui berbagai perangkat.

5) **Pemantauan Proses Belajar**

Mengacu pada kemampuan pendidik untuk memantau perkembangan dan aktivitas belajar peserta didik melalui fitur-fitur *Wordwall*, seperti hasil kuis atau waktu pengerjaan.

6) **Penilaian Hasil Belajar**

Menjelaskan bagaimana *Wordwall* membantu pendidik dalam mengevaluasi pemahaman peserta didik secara langsung melalui skor atau hasil permainan.

7) **Refleksi Pembelajaran**

Berkaitan dengan kemampuan pendidik dan peserta didik untuk meninjau kembali hasil pembelajaran, memahami kekurangan, serta memperbaiki strategi belajar ke depannya.

- b. Hasil belajar yang akan diteliti oleh peneliti dalam penelitian ini adalah hasil belajar pendidikan pancasila peserta didik kelas IV ranah kognitif. Hasil belajar diperoleh dari nilai hasil peserta didik mengerjakan *Pretest* dan *Posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penilaian berdasarkan Taksonomi Bloom domain kognitif yang telah direvisi Anderson dan Krathwohl dimulai C4 (Menganalisis) dan C5 (Mengevaluasi).

H. Teknik Pengumpulan Data

1. Teknik Tes

Tes adalah sekumpulan pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur pengetahuan yang dimiliki oleh individu maupun kelompok. Penggunaan tes bertujuan untuk menilai dan mengukur hasil belajar peserta didik dalam ranah kognitif terkait penguasaan materi

pembelajaran. Teknik pengumpulan data melalui tes dilakukan pada awal pembelajaran (*Pretest*) dan pada akhir pembelajaran (*Posttest*).

2. Teknik Observasi

Teknik non-tes yang diterapkan dalam penelitian ini adalah teknik pengumpulan data melalui observasi, yaitu dengan mengamati secara langsung objek yang menjadi fokus penelitian di lapangan. Menurut Hasibuan dkk (2023), observasi merupakan proses pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena-fenomena yang menjadi objek penelitian. Observasi tidak hanya terbatas pada pengamatan langsung, tetapi juga mencakup pengamatan tidak langsung sesuai dengan kebutuhan dan konteks penelitian.

I. Instrumen Penelitian

1. Instrumen Tes

Instrumen penelitian adalah suatu alat untuk mengumpulkan data.

Instrumen penelitian digunakan untuk memperoleh data dan informasi yang lengkap mengenai hal-hal yang ingin dikaji. Instrumen penelitian data yang diinginkan dalam penelitian ini yaitu instrumen tes. Bentuk tes pada penelitian ini berupa soal-soal pilihan ganda yang berjumlah 25 soal. Soal-soal tersebut diberikan dua kali yaitu saat *Pretest* dan *Posttest*. Sebelum diberikan kepada peserta didik, soal pilihan ganda tersebut terlebih dahulu diuji validitas, reliabilitas, daya pembeda, dan tingkat kesukaran.

Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Tes

Tujuan Pembelajaran	Indikator Soal	Ranah Kognitif	Nomor Soal
Peserta didik mampu menjelaskan cara menghargai keragaman suku bangsa di Indonesia	Menganalisis penyebab keberagaman suku bangsa di Indonesia.	C4 – Menganalisis	1, 2
	Menganalisis akibat jika tidak menghargai perbedaan suku bangsa.	C4 – Menganalisis	3

Tujuan Pembelajaran	Indikator Soal	Ranah Kognitif	Nomor Soal
	Mengevaluasi manfaat hidup rukun antar suku bangsa.	C5 – Mengevaluasi	4
	Mengevaluasi perilaku yang dapat memecah persatuan antar suku bangsa.	C5 – Mengevaluasi	5
Peserta didik mampu menjelaskan cara menghargai keragaman budaya di Indonesia	Menganalisis contoh keberagaman budaya di Indonesia.	C4 – Menganalisis	6, 7
	Menganalisis dampak negatif jika tidak menghargai budaya daerah lain.	C4 – Menganalisis	8
	Mengevaluasi upaya pelestarian budaya daerah.	C5 – Mengevaluasi	9
	Mengevaluasi peran sekolah dalam menanamkan nilai menghargai budaya.	C5 – Mengevaluasi	10
Peserta didik mampu menceritakan dampak keragaman di lingkungan sekitar	Menganalisis manfaat keberagaman sosial terhadap keharmonisan masyarakat.	C4 – Menganalisis	11, 12
	Menganalisis akibat kurangnya toleransi dalam masyarakat yang beragam.	C4 – Menganalisis	13
	Mengevaluasi pentingnya kerja sama antar warga di lingkungan beragam.	C5 – Mengevaluasi	14
	Mengevaluasi pengaruh sikap toleransi terhadap lingkungan yang damai.	C5 – Mengevaluasi	15
	Menganalisis peran keluarga dalam menanamkan sikap toleransi.	C4 – Menganalisis	16
	Menganalisis hubungan keberagaman budaya dengan identitas bangsa.	C4 – Menganalisis	17

Tujuan Pembelajaran	Indikator Soal	Ranah Kognitif	Nomor Soal
	Mengevaluasi kegiatan masyarakat dalam menjaga kerukunan.	C5 – Mengevaluasi	18
	Mengevaluasi dampak sikap tidak menghargai keberagaman terhadap kehidupan sosial.	C5 – Mengevaluasi	19
	Menganalisis contoh kerjasama antar kelompok budaya.	C4 – Menganalisis	20
	Menganalisis faktor penyebab munculnya konflik antar budaya.	C4 – Menganalisis	21
	Menganalisis cara meredakan konflik antar kelompok masyarakat	C4 – Menganalisis	22
	Mengevaluasi peran pemerintah dalam menjaga persatuan budaya.	C5 – Mengevaluasi	23
	Mengevaluasi kegiatan gotong royong sebagai wujud toleransi.	C5 – Mengevaluasi	24
	Mengevaluasi sikap yang harus dikembangkan dalam masyarakat beragam.	C5 – Mengevaluasi	25

Sumber: Adaptasi Peneliti berdasarkan ESPS Pendidikan Pancasila 4 Revisi untuk SD/MI Kelas IV (K-Merdeka) oleh (Pudjiastuti dan Utami, 2024)

Tabel 5. Pedoman Penskoran

Skor	Keterangan
1	Jawaban Benar
0	Jawaban Salah

$$\text{Hasil belajar} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100 \%$$

2. Instrumen Non-Tes

Teknik non-tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik pengumpulan data dengan observasi dilakukan melalui cara melihat langsung ke lapangan terhadap objek yang diteliti. Teknik observasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran sesuai dengan indikator penggunaan media *Game* Edukasi Berbasis *Wordwall* (GAULL) yang telah ditentukan oleh peneliti. Berikut kisi-kisi lembar observasi aktivitas keterlaksanaan *Game* Edukasi Berbasis *Wordwall* (GAULL).

Tabel 6. Kisi-kisi observasi aktivitas keterlaksanaan indikator penggunaan *Wordwall*

Indikator	Aktivitas Peserta Didik	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
Keterlibatan	Berpartisipasi aktif dalam menjawab pertanyaan dan mengikuti permainan di <i>Wordwall</i> dengan antusias.				
Relevansi	Mengaitkan permainan <i>Wordwall</i> dengan materi yang telah dipelajari untuk memperdalam pemahaman.				
Pilihan Konten	Memilih jenis permainan <i>Wordwall</i> yang disukai untuk membantu memahami konsep secara lebih menyenangkan.				
Fleksibilitas	Menggunakan <i>Wordwall</i> baik secara individu maupun kelompok sesuai arahan pendidik untuk menyelesaikan tugas belajar.				
Pemantauan Proses Pembelajaran	Mengikuti arahan dan memperhatikan umpan balik dari pendidik saat bermain dan menjawab soal di <i>Wordwall</i> .				

Indikator	Aktivitas Peserta Didik	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
Penilaian Hasil Belajar	Menunjukkan hasil skor permainan <i>Wordwall</i> sebagai bentuk pencapaian belajar.				
Refleksi Pembelajaran	Mengemukakan pendapat dan perasaan setelah menggunakan <i>Wordwall</i> serta menyampaikan hal yang sudah atau belum dipahami.				

Sumber : Adaptasi peneliti berdasarkan Kusnadi dan Azzahra (2024)

Tabel 7. Pedoman Penskoran

Skor	Keterangan
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Cukup
1	Sangat Kurang

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Nilai maksimum}} \times 100 \%$$

Tabel 8. Kategori penilaian lembar observasi keterlaksanaan media *Wordwall*

Nilai (%)	Kategori
81-100	Sangat Baik
61-80	Baik
41-60	Cukup
21-40	Kurang
1-20	Sangat Kurang

Sumber: Widyaningrum dan Khudlori (2024)

J. Uji Prasyarat Instrumen Tes

1. Uji Validitas

Validitas adalah tingkat ketepatan dan kecermatan suatu instrumen dalam mengukur apa yang seharusnya diukur. Menurut Sugiyono (2023), suatu instrumen dikatakan valid apabila mampu mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat dan sesuai dengan tujuan pengukuran. Uji validitas dilakukan melalui dua tahapan, yaitu validitas isi dan validitas konstruk. Pada tahap validitas isi, penilaian

dilakukan oleh para ahli (validator) untuk meninjau kesesuaian butir instrumen dengan indikator yang diukur. Tujuan dari tahap ini adalah memastikan bahwa instrumen layak digunakan sebelum diterapkan dalam penelitian. Setelah memperoleh butir soal yang dinyatakan valid oleh para validator, instrumen kemudian diuji coba guna memperoleh butir yang memiliki kualitas baik. Selanjutnya, tahap validitas konstruk dilakukan dengan menganalisis hasil *Pretest* dan *Posttest*. Pengujian ini dibantu dengan program *Microsoft Excel* melalui uji korelasi *Product Moment*. Rumus korelasi *product moment* menurut Muncarno (2017), sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

- r_{xy} : Koefisien antara variabel X dan Y
- N : Jumlah sampel
- $\sum X$: Jumlah butir soal
- $\sum Y$: Skor total

Distribusi tabel r untuk $\alpha : 0,05$. Kaidah keputusan instrumen dinyatakan valid jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka instrumen dinyatakan valid.

Tabel 9. Klasifikasi validitas

Klasifikasi Validitas	Kategori
0,81 – 1,00	Sangat tinggi
0,61 – 0,80	Tinggi
0,41 – 0,60	Cukup
0,21 – 0,40	Rendah
0,00 – 0,20	Sangat rendah

Sumber : Arikunto (2018)

Tabel 10. Hasil Uji Validitas

No	Nomor Soal	Validitas	Jumlah Soal
1.	2,3,5,7,8,9,10,12,13,14,16,17,18,19,21,22,23,24,25	Valid	19
2.	1, 4,6,11,15,20	Tidak Valid	6

Sumber: Olah data peneliti (2025)

Tabel 10 menunjukkan bahwa dari 25 butir soal diperoleh soal yang dinyatakan valid sebanyak 19 butir soal dan soal yang dinyatakan tidak valid sebanyak 6 butir soal, sehingga 19 soal tersebut dapat digunakan pada penelitian. Soal dikatakan tidak valid karena $r_{hitung} < r_{tabel}$ dengan r_{tabel} sebesar 0,367.

2. Uji Reabilitas

Uji reliabilitas adalah suatu pengujian yang dilakukan untuk mengetahui sejauh mana suatu instrumen pengumpulan data dapat memberikan hasil yang konsisten dan stabil apabila digunakan berkali-kali dalam kondisi yang sama. Menurut Sugiyono (2023), Instrumen dikatakan reliabel jika hasil pengukuran yang dilakukan berulang kali terhadap subjek yang sama memberikan hasil yang tetap atau konsisten. Uji reliabilitas instrumen pada penelitian ini menggunakan rumus *alpha cronbach* yang dikemukakan Arikunto (2018) dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{11} = \left| \frac{n}{(n-1)} \left| 1 - \frac{\sum a_b^2}{a_1^2} \right| \right|$$

Keterangan:

- r_{11} : Reabilitas instrumen
- n : Banyaknya butir soal
- $\sum a_b^2$: Skor tiap-tiap item
- a_1^2 : Varian total

Hasil perhitungan dari rumus Korelasi *Alpha Cronbach* (r_{11}) dicocokkan dengan tabel *r Product Moment* dengan $dk = n - 1$, dan sebesar 5%, maka kaidah keputusannya yaitu jika $r_{11} > r_{tabel}$ maka alat ukur tersebut reliabel. Jika instrumen tersebut reliabel, maka dilihat kriteria penafsiran mengenai indeks r_{11} sebagai berikut.

Tabel 11. Klasifikasi reliabilitas

Klasifikasi Reliabilitas	Kategori
0,81 – 1,00	Sangat tinggi
0,61 – 0,80	Tinggi
0,41 – 0,60	Cukup
0,21 – 0,40	Rendah
0,00 – 0,20	Sangat rendah

Sumber : Arikunto (2018)

Tabel 12. Hasil uji reliabilitas

Aspek	r_{tabel}	<i>Alpha Cronbach</i> (r_{11})	Kategori
Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	0,367	0,806	Sangat tinggi

Sumber : Olah Data Peneliti (2025)

Hasil perhitungan reliabilitas menggunakan rumus *Alpha Cronbach* (r_{11}) kemudian dibandingkan dengan nilai r_{tabel} *product moment* dengan derajat kebebasan (dk) = $n-1$ pada tingkat signifikansi (α) sebesar 5%, yang menghasilkan nilai r_{tabel} sebesar 0,367. Berdasarkan hasil analisis, diperoleh koefisien reliabilitas r_{11} sebesar 0,806, yang berarti lebih besar dari r_{tabel} (0,367). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa $r_{11} > r_{\text{tabel}}$, yang mengindikasikan bahwa instrumen tes yang digunakan memiliki tingkat reliabilitas sangat tinggi.

3. Uji Daya Pembeda Soal

Daya pembeda soal berfungsi untuk mengidentifikasi perbedaan tingkat kemampuan antar peserta didik. Menurut Arikunto (2018), daya pembeda merupakan kemampuan suatu butir soal dalam membedakan antara peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi dan yang memiliki kemampuan rendah. Adapun rumus untuk menghitung daya pembeda soal dapat disajikan sebagai berikut:

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

Keterangan:

D : Daya pembeda soal

J_A : Jumlah peserta kelompok atas

J_B : Jumlah peserta kelompok bawah

BA : Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

BB : Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar

P_A : Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar

P_B : Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Tabel 13. Klasifikasi daya pembeda soal

Indeks Daya Pembeda	Klasifikasi
Negatif	Tidak baik
0,00 – 0,19	Jelek
0,20 – 0,39	Cukup
0,40 – 0,69	Baik
0,70 – 1,00	Baik sekali

Sumber: Arikunto (2018)

Berdasarkan analisis data dapat diperoleh daya pembeda soal sebagai berikut:

Tabel 14. Hasil analisis daya pembeda soal

No	Butir Soal	Klasifikasi	Jumlah
1.	15	Lemah	1
2.	2,3,7,8,9,16,18,21,23,25	Cukup	10
3.	5,12,13,17,19,24	Baik	6
4.	10,22	Baik Sekali	2

Sumber: Olah data peneliti (2025)

Berdasarkan hasil analisis peneliti pada tabel 14 dapat diketahui bahwa terdapat 1 butir soal dengan kategori lemah, 10 butir soal dengan kategori cukup, 6 butir soal dengan kategori baik dan 2 butir soal dengan kategori baik sekali

4. Uji Tingkat Kesukaran

Butir soal yang baik adalah soal yang memiliki tingkat kesukaran yang seimbang, artinya tidak terlalu mudah dan tidak pula terlalu sulit.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan rumus untuk menghitung tingkat kesukaran soal sebagaimana dikemukakan oleh Arikunto (2018) :

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

Keterangan :

P : Tingkat kesukaran

B : Jumlah peserta didik yang menjawab soal dengan benar

Js : Jumlah seluruh peserta didik

Kriteria yang digunakan dalam uji kesukaran soal ini adalah makin kecil indeks yang diperoleh, soal tersebut dapat dinyatakan sukar. Sebaliknya semakin besar indeks yang diperoleh, maka semakin mudah soal tersebut. Adapun kriteria indeks kesukaran soal ditentukan sebagai berikut.

Tabel 15. Klasifikasi tingkat kesukaran soal

Besar Tingkat Kesukaran	Interpretasi
0,00 – 0,30	Sukar
0,31 – 0,70	Sedang
0,71 – 1,00	Mudah

Sumber: Arikunto (2018)

Berdasarkan analisis data tingkat kesukaran soal, dapat diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 16. Hasil analisis tingkat kesukaran soal

No	Butir Soal	Tingkat Kesukaran	Jumlah
1.	5,12,13,15,17,18,19,21,22,23,24	Sedang	11
2.	2,3,7,8,9,10,16,25	Mudah	8

Sumber: Olah data peneliti (2025)

Berdasarkan tabel 16 diatas dapat diketahui bahwa terdapat 8 soal dengan kategori mudah dan 11 soal dengan kategori sedang.

K. Uji Prasyarat Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang berasal dari kedua kelas berupa nilai hasil belajar berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas data dilakukan dengan metode uji *Kolmogorov Smirnov* dengan bantuan program SPSS 30. Adapun pengambilan keputusan yaitu jika signifikansi $> 0,05$ maka data dikatakan berdistribusi normal. Berikut adalah langkah-langkah untuk melakukan uji normalitas dengan menggunakan perangkat lunak SPSS:

- a. Buka program SPSS dan masukkan data anda ke dalam *spreadsheet*.
- b. Pilih menu *Analyze* di bagian atas jendela SPP, lalu pilih *Descriptive Statistics* lalu pilih bagian *Explore*.
- c. Pada jendela *Explore* masukan variabel yang ingin diuji normalitasnya dalam kolom *Dependent List*.
- d. Klik bagian *Plots* pada jendela *Explore* lalu centang *Normality plots with test*.
- e. Klik *Continue* lalu pilih *Ok* pada jendela *Explore*.
- f. SPSS akan menampilkan output dari uji normalitas, termasuk grafik normalitas dan nilai signifikansi untuk masing-masing uji normalitas yang dilakukan.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk memperlihatkan bahwa kedua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variasi yang sama. Dalam penelitian ini, pengujian homogenitas dilakukan menggunakan program SPSS 30 dengan kriteria pengambilan keputusan jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data memiliki varians yang homogen. Berikut adalah langkahlangkah untuk melakukan uji homogenitas dengan menggunakan perangkat lunak SPSS:

- a. Buka program SPSS dan masukkan data anda ke dalam *spreadsheet*.
- b. Pilih menu *Analyze* di bagian atas jendela SPP, lalu pilih *Descriptive Statistics* lalu pilih bagian *Explore*.
- c. Pada jendela *Explore* masukan variabel yang ingin diuji normalitasnya dalam kolom *Dependent List*.
- d. Masukan variabel hasil belajar ke kotak *Dependent List*, selanjutnya masukan variabel kelas ke kotak *faktor list*.
- e. Klik bagian plot berikan centang *power estimation* lalu klik *coutine*

- f. Pilih *Ok* maka akan muncul *output* dari uji homogenitas pada tabel *output test of homogeneity of variance*.

L. Teknik Analisis

1. Analisis Data Hasil Belajar

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan rekapitulasi soal tes untuk mengetahui hasil belajar peserta didik dengan menggunakan Media *Game* Edukasi Berbasis *Wordwall* (GAULL), pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Rumus yang digunakan untuk menganalisis data hasil belajar sebagai berikut:

$$S = \frac{R}{N} \times 100$$

Keterangan :

- S : Nilai soal individu
 R : Jumlah skor dari soal yang dijawab benar
 N : Skor maksimum
 100 : Bilangan tetap

Tabel 17. Persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik

Persentase (%)	Kriteria
≥80	Baik sekali
70 – 79	Baik
60 – 69	Cukup
50 – 59	Kurang baik
≤ 49	Sangat kurang

Sumber: Santoso dkk (2023)

2. Uji N-Gain

Setelah melakukan perlakuan terhadap kelas eksperimen, maka mendapatkan data berupa hasil *Pretest*, *Posttest* dan peningkatan pengetahuan (N-Gain). Untuk mengetahui peningkatan pengetahuan dapat menggunakan bantuan program SPSS 30 dan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{N-Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor max} - \text{Skor Pretest}}$$

Tabel 18. Interpretasi index N-gain

Indeks Gain	Kriteria
$N\text{-gain} \geq 0,70$	Tinggi
$0,30 \leq N\text{-gain} < 0,69$	Sedang
$N\text{-gain} \leq 0,29$	Rendah

Sumber : Arikunto (2018)

M. Uji Hipotesis Penelitian

Setelah mendapatkan hasil validitas dan reliabilitas selanjutnya, Untuk menguji ada tidaknya pengaruh media *game* edukasi berbasis *Wordwall* (GAULL) terhadap hasil belajar pendidikan pancasila peserta didik kelas IV SDN 5 Metro Timur Tahun Pelajaran 2025/2026 dengan uji regresi linier sederhana menggunakan bantuan aplikasi SPSS 30.

Berikut langkah-langkah analisis SPSS:

- Masukkan data hasil penelitian pada kolom yang sesuai.
- Kemudian pada tampilan awal pilih tab *variabel view*, selanjutnya pada kolom *name* untuk baris pertama tuliskan X dan baris kedua Y.
- selanjutnya klik menu *analyze*, kemudian klik *regression*, lalu klik *linear*.
- Setelah itu akan muncul kotak *dialog linear regression*, masukan variabel X ke kotak *independent* dan masukan variabel Y ke kotak *dependent*
- Langkah terakhir klik ok, maka akan keluar output regresi linear sederhana.

Kriteria uji yaitu jika nilai signifikansi (Sig.) $< 0,05$, maka H_a diterima, yang berarti terdapat pengaruh antara variabel *independent* terhadap variabel *dependent*.

Hipotesis yang digunakan pada penelitian ini sebagai berikut

$H_0 =$ Tidak Terdapat Pengaruh Media *Game* Edukasi Berbasis *Wordwall* (GAULL) Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Peserta Didik Kelas IV SD.

$H_a =$ Terdapat Pengaruh Media *Game* Edukasi Berbasis *Wordwall* (GAULL) Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Peserta Didik Kelas IV SD.

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dari pengaruh penggunaan media *Game* Edukasi Berbasis *Wordwall* (GAULL) terhadap hasil belajar pendidikan pancasila peserta didik SD kelas IV SDN 5 Metro Timur tahun pelajaran 2025/2026. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa *Pretest* dan *Posttest*. Hasil analisis data menggunakan uji regresi linier sederhana menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Media *Game* Edukasi Berbasis *Wordwall* berpengaruh terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila sebesar 61,5%.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas, maka dapat diajukan beberapa saran untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV SD, sebagai berikut:

1. Pendidik

Pendidik disarankan untuk mendukung peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila melalui penerapan media game edukasi berbasis *Wordwall* (GAULL) dalam proses pembelajaran. Penggunaan media *wordwall* dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, serta mendorong keaktifan dan partisipasi peserta didik. Selain itu, pendidik diharapkan mampu menyesuaikan konten game dengan materi Pendidikan Pancasila agar pembelajaran lebih bermakna dan kontekstual.

2. Kepala Sekolah

Kepala sekolah diharapkan dapat menganjurkan para pendidik untuk mendukung pencapaian hasil belajar peserta didik melalui penerapan media game edukasi berbasis *Wordwall* (GAULL). Dukungan tersebut dapat berupa penyediaan fasilitas, pelatihan bagi pendidik, serta kebijakan yang mendorong penggunaan media interaktif guna meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik.

3. Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengkaji pengaruh media game edukasi berbasis *Wordwall* (GAULL) tidak hanya terhadap hasil belajar, tetapi juga terhadap aspek lain seperti motivasi belajar, minat belajar, atau kemampuan berpikir kritis peserta didik. Selain itu, cakupan materi yang diteliti dapat diperluas pada elemen Pendidikan Pancasila lainnya dan melibatkan jumlah sampel serta durasi penelitian yang lebih banyak agar diperoleh hasil penelitian yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Afidah, N., dan Subekti, F. E. 2024. Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Digital terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Basicedu*, 8(3), 1944–1952. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7564>
- Agustira, S., dan Rahmi, R. 2022. Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tingkat Sd. *Mubtadi: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 4(1), 72–80. <https://doi.org/10.19105/mubtadi.v4i1.6267>
- Ahdar, A., dan Wardana, W. 2019. *Belajar dan pembelajaran: 4 pilar peningkatan kompetensi pedagogis*. Makassar: CV. Kaaffah Learning Center.
- Aisy, Z. I. R., dan Dewi, D. A. 2022. Menerapkan Nilai Pancasila Melalui Pendidikan Kewarganegaraan dengan Tujuan Membangun Karakter Anak Bangsa. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 1039–1044. <https://doi.org/10.31316/jk.v6i1.2669>
- Anditya, J. S., Khasanah, U., dan Wahyuningsih, S. 2023. Peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) pada peserta didik kelas IV Amanah SD Muhammadiyah Kleco 2 tahun ajaran 2022/2023. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 11(2). <https://doi.org/10.20961/jkc.v11i2.76532>
- Aprillia, E., Nurhayati, C., Basir, M. R., Said, M., dan Munfiatik, S. 2025. Inovasi media pembelajaran melalui halaman web Wordwall untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. *RENGAS: Jurnal Pelita Ilmiah Pendidikan*, 1(1), 19–25. <https://jurnalpelitanegribelantaraya.com/index.php/rengas>
- Arikunto, S. 2018. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arini, A. D., Setyaningtiyas, A. N., Ningtyas, A., Nappa, A. S., Kokomaking, A. J., Iftitah, A. N., dan Sukriono, D. 2024. Upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila melalui aplikasi Wordwall pada kelas VII A SMPN 8 Malang. *Jurnal Integrasi dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 4(6). <https://doi.org/10.17977/um063.v4.i6.2024.10>
- Bahri, S., dan Wahdian, A. 2021. Penguatan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Melalui Game Strengthening Character Education Values through Icando Educational Games in Elementary School. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6, 23–41. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v6i2.15078>
- Desmita, H., Dwiyono, Y., Sukriadi, dan Wahyuningsih, T. 2025. Pengaruh penggunaan media pembelajaran Wordwall terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV SDN 004 Samarinda Ulu tahun ajaran 2024/2025. *Jurnal Pendidikan*, 10(3). <https://doi.org/10.23969/jp.v10i3.30021>
- Dewi, K. C., Aini, C. A. N., Rizki, M., dan Iffah, J. D. N. 2022. Analisis Prinsip Belajar Dalam Proses Pembelajaran Matematika Kelas Vii-D Smpn 2 Gudo.

- Gammath: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Matematika*, 7(1), 37–48. <https://doi.org/10.32528/gammath.v7i1.7642>
- Dheni, D. R., Nawawi, E., dan Saputra, D. 2024. Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Interaktif Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas V Sd Negeri 241 Palembang. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(1), 49–59. <https://doi.org/10.61722/jssr.v2i6.2956>
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., dan Setiawan, U. 2023. Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 1–17. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>
- Gulo, A. 2022. Penerapan model discovery learning terhadap hasil belajar peserta didik pada materi ekosistem. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 307–313. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.54>
- Hasan, H., Imama, N., Latif, F., Rozaqi, A. L. L., Hamid, M. R. A., dan Surur, M. 2024. Harnessing technology in education: The effectiveness of Wordwall games in enhancing students' engagement. *JRREI (Journal of Research and Review in Education and Innovation)*, 2(2), 70–77. <https://doi.org/10.47668/jrrei.v2i2.1637>
- Hasanah, B. A., Firmansyah, A., dan Firmansyah, H. 2023. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Minat Belajar Sejarah Peserta Didik. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(5), 1913–1924. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i5.5294>
- Hasibuan, M. P., Azmi, R., Arjuna, D. B., dan Rahayu, S. U. 2023. Analisis pengukuran temperatur udara dengan metode observasi. *Jurnal Garuda Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 8–15. <https://doi.org/10.55537/gabdimas.v1i1.582>
- Hatija, M. 2023. Implementasi Teori-Teori Belajar Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Al-Rabwah*, 17(02), 129–140. <https://doi.org/10.55799/jalr.v17i02.313>
- Hermalia, I. A., Wardana, L. A., dan Jannah, F. 2024. Pengembangan media interaktif game Wordwall mata pelajaran PPKn untuk meningkatkan nilai etika siswa kelas VI SDN Mayangan 4 Kota Probolinggo. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 6(3), 320–328. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikdasar.v6i3.1857>
- Hutauruk, A. F., Subakti, H., Simarmata, J., Soputra, D., Lestari, H., Al Haddar, G., Da'i, M., Purba, S., Khalik, M. F., dan Cahyaningrum, V. D. 2022. *Media Pembelajaran dan TIK*. Jakarta: Yayasan Kita Menulis
- Indriyani, L. 2019. Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kognitif Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 2(1), 19. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/view/5682>

- Irawati, I., Ilhamdi, M. L., dan Nasruddin, N. 2021. Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(1), 44–48.
<https://doi.org/10.29303/jpm.v16i1.2202>
- Khairunnisa, D. P., dan Supriansyah, S. 2022. Pengaruh Model Pembelajaran Word Square Berbantu Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Kognitif pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7426–7432.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3539>
- Khasanah, T., dan Prayito, M. 2024. Pengaruh media pembelajaran Wordwall terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar pada materi keberagaman budaya. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(2), 183–192.
<https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/2812/2285>
- Kusnadi, E., dan Azzahra, S. A. 2024. Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PPKn di MA Al Ikhlah Padakembang Tasikmalaya. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(2), 323–339.
<https://doi.org/10.24269/dpp.v12i2.9526>
- Makki, M. I., dan Aflahah. 2019. *konsep Dasar Belajar dan Pembelajaran*. Pamekasan: Duta Media Publishing
- Mardhiyah, A. 2023. Pemanfaatan Media Pembelajaran Wordwall Sebagai Evaluasi Pembelajaran Pada Mahasiswa Pendidikan Agama Islam. *Muta'allim: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(4), 481–488.
<https://doi.org/10.18860/mjpai.v1i4.2710>
- Muhyidin, M., Ismaya, E. A., dan Rondli, W. S. 2024. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD 2 Kedungsari Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(3), 1145–1153.
<https://doi.org/10.53299/jppi.v4i3.679>
- Nafian, R. K., Widayanti, U. A., dan Rahmawati, I. 2024. Penggunaan Media Wordwall Sebagai Evaluasi Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 1 Gumul Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTPP). *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTPP)*, 01(04), 747–750.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., dan Sayidiman. 2022. *Media pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Putri, M. F. J. L., Putriani, F., Santika, H., Nadhif, K., Mudhoffar, dan Putri, N. G. A. 2024. Peranan Pendidikan Pancasila dalam Membentuk Karakter Peserta Didik di Sekolah. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(9), 9956–9965.
<https://doi.org/10.54371/jiip.v7i9.5839>
- Putri, P. 2019. *Pengaruh media film dokumenter terhadap peningkatan pemahaman wawasan kebangsaan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn)* (Skripsi, Universitas Pendidikan Indonesia). Universitas Pendidikan Indonesia Repository.
<https://repository.upi.edu/35353/>
- Qur'ani, B. 2023. *Belajar dan Pembelajaran*. Tahta Media Group, Jawa Tengah.

- Rahma, L., Widyaningrum, H. K., dan Suryani, L. 2024. Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV A SDN Patihan Kota Madiun. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(3), 1533–1541. <https://doi.org/10.60126/maras.v2i3.427>
- Sahanata, M., Asiani, R. W., Syahputri, E. D., dan Pradani, A. P. 2022. Pelatihan penggunaan aplikasi Wordwall sebagai sarana menciptakan media pembelajaran interaktif. *Lokomotif Abdimas: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 1(1), 11–21. <https://doi.org/10.30631/lokomotifabdimas.v1i1.1644>
- Saleh, M. S., et al. 2023. *Media pembelajaran*. Bandung: Eureka Media Aksara.
- Salsabila, S. Z., Salsabilla, A., Sari, D. F. N. K., Rohman, M. S., dan Iffah, J. D. N. 2023. Analisis Prinsip Belajar Matematika Materi Translasi Titik di SMA Muhammadiyah 1 Jombang Kelas XI IPS. *Gammath : Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Matematika*, 8(1), 10–20. <https://doi.org/10.32528/gammath.v8i1.225>
- Sari, P. M., dan Yarza, H. N. 2021. Pelatihan penggunaan aplikasi Quizizz dan Wordwall pada pembelajaran IPA bagi guru-guru SDIT Al-Kahfi. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2), 195–199. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i2.4112>
- Sartika, S. B. ., Untari, R. S. ., Rezania, V., dan Rocmah, L. I. . 2022. Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran. *Umsida Press*, 1–214. <https://doi.org/10.21070/2022/978-623-464-043-4>
- Subiyantoro, S. 2022. *Teori belajar: Landasan teori mendesain pembelajaran efektif*. Klaten: Penerbit Lakeisha.
- Sugiyono. 2023. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan RdanD*. Bandung:Alfabeta.
- Sun'iyah, S. L. 2020. Media Pembelajaran Daring Berorientasi Evaluasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Pai Di Tingkat Pendidikan Dasar. *Jurnal Studi Keagamaan, Pendidikan Dan Humaniora*, 7(1), 1–18. <https://e-jurnal.unisda.ac.id/index.php/dar/article/view/2024>
- Tsaniya, K. S., Nafis, O. Z., Rosaifa, F. E., Widodo, S. T., dan Wahyuni, N. I. 2023. Pengaruh penggunaan media pembelajaran Wordwall untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SDN Tlogosari Wetan 01 Semarang. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(5). <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i5.2072>
- Wafiqni, N., dan Putri, F. M. 2021. Efektivitas penggunaan aplikasi Wordwall dalam pembelajaran daring (online) matematika pada materi bilangan cacah kelas 1 di MIN 2 Kota Tangerang Selatan. *Elementar: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 68–83. <https://doi.org/10.15408/elementar.v1i1.20375>
- Wahab, G., dan Rosnawati. 2021. *Teori-Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Jawa Barat:CV Adanu Abimata.

- Widiyami, R., Arni, Y., Azzahra, N., dan Feby, H. M. 2024. Efektivitas Penggunaan Media Game Digital Wordwall dalam Pembelajaran IPAS Sub Tema: Kekayaan Hayati Flora dan Fauna Kelas 5 di SDN 89 Palembang. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(4), 1703–1711. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i4.846>
- Widyaningrum, R., dan Khudlori, A. 2024. Pendekatan Realistic Mathematics Education (RME) Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Jurnal Ibriez: Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 9(1), 77–90. <https://doi.org/10.21154/ibriez.v9i1.596>
- Widowati, P. N., Efriyana, T., Pratiwi, Y. D., dan Lukas, S. 2022. Mengukur kemampuan berhitung melalui metode fun game wordwall pada siswa kelas 1 Sekolah Dasar Strada Kampung Sawah. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 2957–2964. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.8670>
- Wulansari, F., Nurdin, E. S., dan Ruyadi, Y. 2025. Penguatan Karakter Pancasila melalui Keteladanan Guru Pendidikan Kewarganegaraan. *Pancasila: Jurnal Keindonesiaan*, 5(1), 35–53. <https://doi.org/10.52738/pjk.v5i1.736>
- Yandi, A., Putri, A. N. K., dan Putri, Y. S. K. 2023. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, 1(1), 13–24. <https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1.14>
- Zulfikar, M. F., dan Dewi, D. A. 2021. Pentingnya pendidikan kewarganegaraan untuk membangun karakter bangsa. *JPK: Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 6(1). <https://doi.org/10.31932/jpk.v6i1.1171>