

# **PENINGKATAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA MATERI SUKU BANGSAKU MELALUI MEDIA INTERAKTIF WORDWALL KELAS III SD**

**Mochammad Arizamroni<sup>1</sup>, Endang Suprapti<sup>2</sup>, Lenny Ayu Pratiwi<sup>3</sup>**  
**Universitas Muhammadiyah Surabaya<sup>1</sup>, Universitas Muhammadiyah**  
**Surabaya<sup>2</sup>, SDN Sawahan I/340 Surabaya<sup>3</sup>**  
[arizamronimochammad@gmail.com](mailto:arizamronimochammad@gmail.com)<sup>1</sup>, [endangsuprapti@um-surabaya.ac.id](mailto:endangsuprapti@um-surabaya.ac.id)<sup>2</sup>,  
[lennypratiwi32@guru.sd.belajar.id](mailto:lennypratiwi32@guru.sd.belajar.id)<sup>3</sup>

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III B SDN Sawahan 1/340 Surabaya sebanyak 19 peserta didik dengan menerapkan media pembelajaran *Wordwall*. Latar belakang penelitian ini karena sulitnya peserta didik dalam menghafal keanekaragaman kekayaan suku di Indonesia. Proses penyampaian materi yang disampaikan secara langsung dari materi yang ada di buku panduan belajar, membuat proses pembelajaran kurang maksimal sehingga berpengaruh kepada hasil belajar peserta didik. Penelitian ini adalah jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang menggunakan teknik analisis kualitatif dan kuantitatif. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa hanya terdapat 7 peserta didik yang mendapatkan nilai  $\geq 75$  dengan persentase 37% dengan rata-rata nilai 73%. Kemudian pada pelaksanaan siklus I terjadi peningkatan sebesar 68% dengan rata-rata 78%, Diteruskan pada siklus II dengan peningkatan sebesar 84% dan rata-rata 84% juga. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif berupa game *Wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III B SDN Sawahan 1/340 Surabaya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, materi Kekayaan Suku Bangsa.

**Kata Kunci :** *Wordwall*, Hasil Belajar, Kelas III.

**Abstrac :** *This study aims to improve the learning outcomes of 19 students of class III B SDN Sawahan 1/340 Surabaya by implementing Wordwall learning media. The background of this study is because of the difficulty of students in memorizing the diversity of ethnic wealth in Indonesia. The process of delivering material that is delivered directly from the material in the study guide book, makes the learning process less than optimal so that it affects the learning outcomes of students. This study is a type of Classroom Action Research (CAR) that uses qualitative and quantitative analysis techniques. The results of this study indicate that there are only 7 students who get a score of  $\geq 75$  with a percentage of 37% with an average score of 73%. Then in the implementation of cycle I there was an increase of 68% with an average of 78%, Continued in cycle II with an increase of 84% and an average of 84% too. Thus it can be concluded that the use of interactive media in the form of Wordwall games can improve the learning outcomes of class III B students of SDN Sawahan 1/340 Surabaya in the subject of Pancasila Education, the material of the Wealth of my Tribe.*

**Key word :** *Wordwall, Learning Outcomes, 3<sup>rd</sup> grades.*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan tonggak utama dalam menciptakan sumber daya manusia yang unggul untuk kemajuan suatu negara. Melalui pendidikan, seseorang mempunyai wawasan yang luas serta keterampilan yang berguna bagi dirinya dan masyarakat. Hal tersebut sesuai dengan tujuan pendidikan yang termuat dalam UU. No. 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional di dalam pasal 3, bahwa salah satu tujuan pendidikan Indonesia adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi seseorang yang berilmu, cakap, serta menjadi warga negara yang memiliki rasa nasionalisme dan cinta terhadap negaranya. Dalam usaha untuk mengembangkan potensi yang dimiliki oleh peserta didik tentunya tak terlepas dari pembelajaran. Peserta didik di dalam proses pembelajaran harus diberikan fasilitas yang cukup sebagai penunjang proses pembelajaran, termasuk dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Pendidikan Pancasila adalah salah satu mata pelajaran penting yang diajarkan di pendidikan sekolah dasar. Melalui Pendidikan Pancasila, peserta didik diharapkan memiliki pengetahuan yang luas tentang wawasan kebangsaan serta memiliki rasa nasionalisme. Dalam Pendidikan Pancasila, peserta didik tidak hanya diajarkan tentang teori serta konsep saja, lebih dari itu mereka juga diharapkan dapat mengimplementasikan nilai-nilai yang terdapat di dalam Pancasila untuk kehidupan sehari-hari. Seperti mata pelajaran yang lain, guru dituntut untuk kreatif serta inovatif sebagai pendidik dalam proses pembelajaran, terlebih dikarenakan Pendidikan Pancasila sering dianggap sebagai mata pelajaran yang membosankan karena hanya membaca dan menghafal saja. Oleh karena itu mata pelajaran Pendidikan Pancasila tidak banyak diminati oleh peserta didik dikarenakan merasa kesulitan dalam memahami konsep materi yang diajarkan (Wuryandani & Herwin, 2021). Untuk itu perlu diberikan inovasi dalam proses pembelajaran yang ditujukan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Karakteristik siswa sekolah dasar (SD) tahun 2025 saat ini termasuk ke dalam generasi Alpha yang lahir di atas tahun 2010 yang terbiasa dengan perkembangan teknologi, sehingga proses pembelajaran sudah semestinya dilaksanakan sesuai dengan perkembangan zaman yang tidak monoton hanya menyampaikan dan mendengarkan. Salah satu contoh dari perkembangan zaman adalah berkembangnya media pembelajaran sebagai penunjang proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah suatu bagian penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah suatu hal yang dapat digunakan oleh guru untuk membantu mereka menyampaikan materi belajar agar peserta didik dapat memiliki minat dan ketertarikan terhadap materi yang sedang disampaikan (Wulandari et al., 2023). Di zaman yang serba canggih ini, pendidik wajib memiliki keterampilan baru untuk terus mengikuti kemajuan zaman serta dapat membuat dan mengimplementasikan media pembelajaran yang lebih inovatif sesuai dengan perkembangan zaman (Cigerci, 2020). Dengan pembelajaran yang inovatif dan interaktif, peserta didik akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan dengan menggunakan game yang terdapat di berbagai platform, poster serta tampilan visual yang dapat menarik minat peserta didik.

Salah satu penggunaan game interaktif yang terdapat di *website* bernama *Wordwall*. Di dalam *Wordwall* terdapat banyak contoh template game yang dapat digunakan dan dapat diisi dengan berbagai soal sesuai dengan mata pelajaran yang sedang disampaikan. *Wordwall* memberikan tampilan visual yang menarik dan lebih mengajak peserta didik untuk aktif di dalam proses pembelajaran. Selain itu, digunakan juga media lain seperti poster bergambar yang nantinya akan digunakan sebagai lembar kerja peserta didik.

Penggunaan media pembelajaran interaktif memang bukan langsung bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Peserta didik, namun terlebih dahulu digunakan untuk memancing minat belajar peserta didik. Dari minat belajar yang meningkat, kemudian diharapkan sejalan juga dengan hasil belajar yang akan mereka dapatkan. Selain itu, penggunaan media pembelajaran interaktif berguna untuk menghilangkan kesan pembelajaran yang membosankan dan monoton serta untuk menciptakan suasana belajar yang lebih nyaman. Media interaktif dapat digunakan sebagai penghubung untuk membantu peserta didik menggambarkan konsep yang

abstrak sehingga dapat meningkatkan pemahaman konsep dan efektifitas belajar mereka.

Salah satu topik pembelajaran yang dipelajari dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas 3 sekolah dasar adalah materi keragaman suku bangsa di Indonesia. Topik ini masih dianggap sulit oleh peserta didik karena karakteristik belajarnya yang masih bersifat membaca dan menghafal. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Salma & Gaol (2024), dijelaskan jika masih banyak peserta didik yang kurang memperhatikan mata pelajaran Pendidikan Pancasila terutama dalam materi keragaman suku, ras, agama dan budaya di Indonesia. Peserta didik cenderung memiliki sifat yang pasif ketika pembelajaran berlangsung. Mereka menjadi bosan dan mudah mengantuk ketika guru menyampaikan materi sehingga apa yang disampaikan oleh guru tidak masuk ke dalam diri mereka. Pembelajaran yang masih menggunakan cara konvensional dapat dikatakan sebagai salah satu problem yang membuat hasil belajar mereka kurang maksimal. Untuk itu diperlukan peran guru untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih bermakna serta menyenangkan untuk peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas 3B, diketahui bahwa pada umumnya peserta didik memiliki kesulitan dalam menghafal materi yang mereka dapatkan. Kesulitan ini terlihat ketika mereka sedang mempelajari materi keragaman suku di Indonesia. Dari 19 peserta didik yang mengikuti pembelajaran, hanya 5 peserta didik yang tanggap ketika ditanya asal suatu lagu ataupun pakaian adat dari suatu daerah.

Kurangnya pemahaman peserta didik disebabkan karena seama ini mereka hanya menerima materi tersebut dengan metode klasik yaitu mendengarkan dari guru. Sementara di dalam buku bacaan tidak tercantum seluruh kekayaan suku bangsa dari masing-masing daerah. Hanya sebagian saja yang diberikan sebagai contoh. Dari problem tersebut, akhirnya menjadi kurangnya motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

Metode pembelajaran yang masih *teacher center* dan kurangnya sumber belajar peserta didik membuat pembelajaran kurang optimal. Media yang digunakan hanya sebatas buku paket yang tidak mencakup seluruh contoh suku di masing-masing daerah. Peserta didik juga kurang terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran dan cenderung hanya menjadi pendengar. Selain itu, kegiatan pembelajaran menjadi tidak fokus karena motivasi mereka yang kurang.

Adapun beberapa penelitian terdahulu yang sejalan dengan penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian yang dilakukan oleh Ainiya (2023), dalam penelitiannya yang berjudul "Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Melalui Media Game Interaktif Pada Materi Keragaman Suku Dan Agama Kelas II Sdn Dukuh Kupang II". Dalam penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan game interaktif dalam proses pembelajaran sangat berguna untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dimana sebelumnya, melalui pembelajaran yang konvensional, diketahui jika hasil belajar peserta didik kurang memuaskan sehingga perlu adanya pembaharuan dalam kegiatan belajar peserta didik.

Hasil observasi pada yang telah dilakukan di kelas III B SDN Sawahan 1/340 Surabaya, diketahui jika tidak adanya media pembelajaran yang menunjang proses keterlaksanaan pembelajaran pada materi keragaman suku dan budaya di Indonesia.

Guru selama ini hanya menggunakan buku paket saja dalam proses pembelajaran dan meminta peserta didik untuk membaca serta memperhatikan penjelasan oleh guru, sehingga pembelajaran cenderung monoton. Selain itu, berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas III B juga dapat diketahui bahwa peserta didik memang mengalami kesulitan dalam menghafal keanekaragaman suku dan budaya dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang dibuktikan dengan kurang tanggapnya mereka ketika proses pembelajaran berlangsung.

Hal tersebut dikarenakan cara belajar yang monoton dengan menerapkan pendekatan yang *teacher center*. Cara perlu diubah dengan lebih memusatkan pembelajaran yang melibatkan lebih banyak peran peserta didik agar mereka tidak merasa membosankan dan memiliki kegiatan lain selama proses pembelajaran yang tidak hanya membaca dan mendengarkan.

Berdasarkan uraian diatas, maka perlu adanya pembaharuan dalam kegiatan pembelajaran yang cenderung monoton. Untuk itu peneliti merasa perlu untuk melakukan penelitian dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Materi Kekayaan Suku Bangsa Suku Melalui Media Interaktif Kelas III SD”. Tujuan dengan adanya kegiatan ini adalah juga untuk menarik minat peserta didik dalam belajar sehingga kedepannya dapat memiliki dampak yang signifikan pada hasil belajar mereka.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini adalah penelitian yang menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah bentuk penelitian yang bersifat reflektif yang melakukan langkah-langkah tertentu dengan tujuan memperbaiki dan mengevaluasi tahap-tahap proses belajar di kelas secara lebih terarah (Pahleviannur, Muhammad Rizal Saringatun et al., 2022). PTK adalah penelitian yang membantu seorang guru untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi secara efisien serta membantu mencapai tujuan ilmu pengetahuan yang telah disepakati bersama. PTK juga bisa dapat diartikan sebagai sebuah kegiatan ilmiah yang dilaksanakan oleh guru di dalam sebuah kelas dengan melaksanakan, merancang, merefleksikan, dan mengamati tindakan lewat beberapa siklus secara partisipatif dan kolaboratif yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu proses pembelajaran di kelasnya. Tujuan dari Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini ialah untuk meningkatkan kualitas proses belajar dan hasil belajar secara efektif. Penelitian ini menggunakan Desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari beberapa siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahap utama yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, refleksi (Aliyyah et al., 2021).

Perencanaan (*Planning*): Menyusun rencana pembelajaran yang menggunakan media interaktif berupa game *Wordwall* yang juga melakukan penyusunan modul ajar. Pelaksanaan (*Acting*): Implementasi pembelajaran dengan media *Wordwall*, dimana peserta didik akan secara bergantian menjawab soal yang terdapat di dalam *Wordwall*. Observasi (*Observing*): mengamati jalannya pembelajaran, melihat respon peserta didik dan mengumpulkan data. Refleksi (*Reflecting*): melakukan kegiatan refleksi terhadap proses pembelajaran yang telah dilaksanakan berdasarkan seluruh data yang telah dikumpulkan.

Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus, tujuan penelitian tindakan kelas ini yaitu untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran interaktif di dalam proses pembelajaran mapel Pendidikan Pancasila pada materi Karagaman suku bangsa terhadap minat serta hasil belajar peserta didik. Secara khusus, tujuan penelitian tindakan kelas ini sebagai berikut. (1) Untuk mengetahui proses pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada materi kekayaan suku bangsaku melalui media pembelajaran interaktif peserta didik kelas 3B SDN Sawahan 1/340 Surabaya. (2) Memaparkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada materi kekayaan suku bangsaku melalui media pembelajaran interaktif peserta didik kelas 3B SDN Sawahan 1/340 Surabaya.

Subjek yang dipakai dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas 3B SDN Sawahan 1/340 Surabaya yang berjumlah 19 orang yang terdiri dari 6 peserta didik perempuan dan 13 peserta didik laki-laki. Selain itu penelitian ini dilaksanakan di SDN Sawahan 1/340 Surabaya yang berada di Jalan Widodaren 22, kelurahan Sawahan, Kecamatan Sawahan, Kota Surabaya, Jawa Timur. Penelitian ini dilaksanakan pada semester 2 tahun ajaran 2024 – 2025 yang bertepatan dengan bulan Januari sampai dengan bulan Mei tahun 2025.

Tahapan penelitian tindakan kelas ini dimulai dari bulan Januari hingga Mei 2025. Kegiatan penelitian diawali dengan studi pendahuluan untuk mengamati proses pembelajaran dan kondisi awal peserta didik. Hasil studi pendahuluan menunjukkan bahwa pembelajaran masih bersifat konvensional dan belum memfasilitasi pengembangan kreativitas peserta didik. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus dengan tiap siklusnya yang terdiri dari beberapa tahapan seperti perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Pada siklus 1, (1) Perencanaan yaitu melakukan penyusunan modul ajar dan mempersiapkan game *Wordwall* sebagai media pembelajaran. (2) Tahap pelaksanaan, melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media *Wordwall*, dimana peserta didik diminta untuk maju secara bergantian untuk menjawab soal di dalam game. (3) Selanjutnya observasi untuk mengamati aktivitas pembelajaran dan keterlibatan peserta didik. (4) Kemudian refleksi untuk menganalisis hasil belajar peserta didik untuk mengevaluasi hasil belajar mereka.

Pada siklus 2 tahap yang dilaksanakan sama namun dengan tujuan yang sedikit berbeda seperti (1) Perencanaan yang berdasarkan hasil refleksi siklus 1 selanjutnya melakukan perbaikan media serta kegiatan pembelajaran. (2) Pelaksanaan untuk Melaksanakan proses pembelajaran dengan strategi yang telah diperbaiki. (3) Dilakukan observasi untuk mengetahui perubahan kegiatan pembelajaran di kelas. (4) Refleksi sebagai analisis akhir untuk mengetahui sejauh mana perkembangan hasil belajar peserta didik.

Beberapa teknik pengumpulan data serta instrumen yang yang dilaksanakan dalam penelitian ini diantaranya adalah (1) Observasi, dilakukan dengan cara pengamatan langsung di sekolah khususnya di dalam kelas ketika pembelajaran sedang berlangsung. Observasi ini dilakukan oleh penulis sendiri dan hal yang diamati adalah seluruh aspek terkait kegiatan pembelajaran di dalam kelas. (2) Tes, adalah alat pengukur yang digunakan untuk mengukur atau mengevaluasi sesuatu. Dalam penelitian ini, tes yang dilakukan adalah tes tulis mengenai pembelajaran materi kekayaan suku bangsaku. Tes tulis ini menggunakan butir soal atau instrumen soal pilihan ganda. (3) Wawancara, dilaksanakan untuk mencari data dengan cara bertanya

langsung kepada narasumber yang dapat memberikan informasi terkait penelitian yang sedang dilakukan. Wawancara di penelitian ini dilaksanakan kepada wali kelas III B dengan cara memberikan pertanyaan langsung terkait pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas khususnya saat pembelajaran materi kekayaan suku bangsaku. (4) Dokumentasi, dilaksanakan untuk mendapatkan gambaran nyata dan lengkap terkait kondisi kelas yang terdiri dari kondisi awal sebelum dilakukan, saat dilakukan hingga setelah penelitian ini dilakukan. Dokumentasi memberikan gambaran objektif terkait data yang dibutuhkan.

Kriteria keberhasilan penelitian tindakan kelas (PTK) dinyatakan berhasil jika hasil belajar peserta didik pada materi kekayaan suku bangsaku meningkat dan telah mencapai 80% dari total peserta didik di kelas III B SDN Sawahan 1/340 Surabaya yang berjumlah 19 peserta didik. Artinya, jika 16 dari 19 peserta didik telah mendapatkan hasil belajar khususnya pada materi kekayaan suku bangsaku sama dengan atau diatas dari batas minimal nilai yang diperoleh yaitu 75 untuk kategori nilai minimal baik, maka penelitian dianggap berhasil.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah analisis kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk mengolah data hasil pengamatan selama proses siklus seperti melihat kelebihan serta kekurangan ketika penggunaan media *Wordwall*. Analisis Kuantitatif digunakan untuk mengolah hasil belajar peserta didik untuk mengetahui peningkatan hasil belajar mereka pada materi kekayaan suku bangsaku dengan menerapkan media *Wordwall*.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil pada kegiatan observasi, wawancara, tes, serta dokumentasi yang telah peneliti laksanakan. Penjelasan di bawah ini memaparkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah peneliti laksanakan dalam rangka meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi kekayaan suku bangsaku melalui media *Wordwall* di SDN Sawahan 1/340 Surabaya.

Sebelum melakukan tindakan siklus, peneliti terlebih dahulu melakukan pengamatan langsung saat proses pembelajaran bersama wali kelas. Dalam pengamatan tersebut, peneliti mengamati bagaimana proses belajar berlangsung dan peneliti juga melakukan wawancara bersama dengan wali kelas untuk mengetahui hasil belajar peserta didik pada materi kekayaan suku bangsaku serta berkonsultasi terkait siklus yang akan dilaksanakan. Selain itu peneliti juga melaksanakan pra siklus dengan memberikan materi menggunakan power point kemudian dilanjutkan dengan pemberian lembar soal.

Berdasarkan hasil pra siklus yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa dari 19 peserta didik, hanya 7 diantaranya yang mencapai nilai di atas Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), sementara siswanya masih di bawahnya. Menurut beliau, hasil itu tidak lepas dari kesulitan yang dialami oleh peserta didik karena harus menghafal keragaman suku yang ada di Indonesia.

Penelitian dilaksanakan dalam 2 siklus yakni siklus I dan siklus II. Pada pelaksanaan siklus 1 dengan media *Wordwall* dengan tema materi kekayaan suku bangsaku, peserta didik memainkan game dengan cara maju secara bergantian untuk

menjawab soal yang terdapat di dalam game *Wordwall*. Game ditampilkan dengan menggunakan LCD proyektor sehingga peserta didik dapat menjawab dengan melihat tampilan di proyektor. Selama proses pembelajaran, guru membimbing peserta didik dengan cara mengarahkan mereka dalam menjawab soal. Di bawah ini tabel hasil data setelah pelaksanaan siklus.

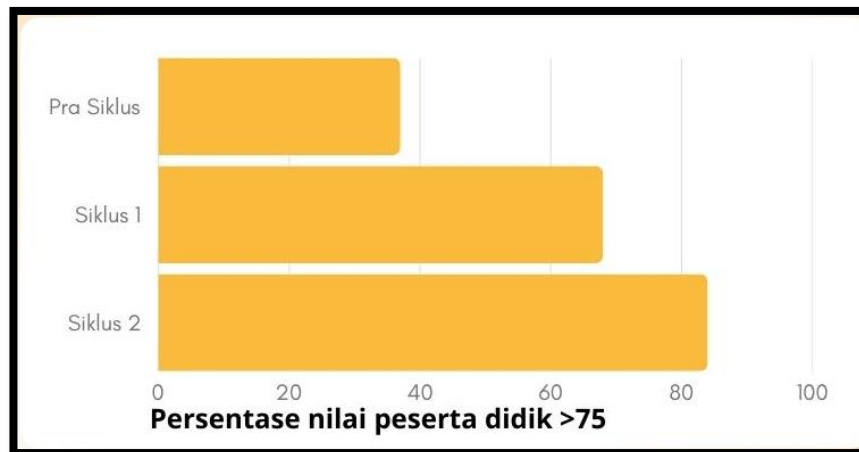
Tabel 1. Perbandingan hasil belajar peserta didik

Kriteria	Pra Siklus		Siklus 1		Siklus 2	
	Jumlah	%	Jumlah	%	Jumlah	%
Di atas KKTP	7	37%	13	68%	16	84%
Di Bawah KKTP	12	63%	6	32%	3	16%
Jumlah	19	100%	19	100%	19	100%
Nilai Tertinggi	90		100		100	
Nilai Terendah	50		60		70	
Rata-rata	73		78		84	

Dari tabel perbandingan hasil belajar di atas dapat diketahui hasil belajar yang telah dilaksanakan selama pra siklus hingga siklus II. Hasil belajar pada siklus I diperoleh hasil jika total peserta didik yang memperoleh nilai  $\geq 75$  berjumlah 13 peserta didik. Hal itu mengalami peningkatan jika melihat hasil dari pra siklus dimana hanya 7 peserta didik yang mencapai nilai  $\geq 75$ . Meskipun ketuntasan hasil belajar peserta didik meningkat dari saat pra siklus, namun hasil tersebut belum mencapai target yang telah ditentukan sebelumnya yaitu sebesar 80% atau 16 dari total 19 peserta didik di kelas III B, SDN Sawahan 1/340 Surabaya. Pada tabel tersebut juga disebutkan jika nilai tertinggi peserta didik pada hasil belajar siklus 1 mengalami peningkatan dimana terdapat peserta didik yang meraih nilai sempurna 100 dengan rata-rata yang meningkat juga sebesar 78.

Setelah pelaksanaan siklus 1 kemudian dilanjutkan dengan siklus II. Diperoleh hasil bahwa jumlah peserta didik yang mencapai nilai  $\geq 75$  meningkat sebanyak 16 peserta didik dan hanya terdapat 3 peserta didik yang mendapatkan nilai  $\leq 75$ . Dari 16 peserta didik yang telah mencapai nilai  $\geq 75$ , persentase yang diperoleh sebanyak 84% yang mana telah memenuhi target sebelumnya yaitu 80%. Rata-rata nilai peserta didik juga mengalami peningkatan sebanyak 84 nilai rata-rata dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Berikut adalah diagram peningkatan hasil belajar dari kegiatan pra siklus, siklus I, dan siklus II yang telah dilaksanakan.

Gambar 1. Diagram persentase ketercapaian KTTP.



Berdasarkan hasil analisis pembelajaran siklus I dan siklus II menunjukkan peningkatan belajar yang lebih baik dengan penerapan media pembelajaran yang lebih interaktif. Menurut Fudhla(2023) dengan menggunakan media pembelajaran digital dan interaktif, peserta didikan lebih mudah memahami materi pembelajaran melalui penggunaan game, video, animasi serta media pembelajaran apapun yang berbasis digital. Dari hasil pra siklus, dimana peserta didik langsung diberikan materi dan kemudian dilanjutkan dengan soal *pre-test*, mendapatkan hasil yang kurang maksimal. Dalam pra siklus, hanya terdapat 7 peserta didik yang mendapatkan nilai  $\geq 75$ .

Peningkatan kemudian terjadi setelah dilaksanakan pembelajaran siklus I dan siklus II. Peningkatan sebesar 68% pada siklus I dan 84% pada siklus II menunjukkan peningkatan yang baik ketika pembelajaran menggunakan media yang lebih interaktif berupa game *Wordwall*. Pada saat pelaksanaan siklus I, peneliti menggunakan *Wordwall* ketika pembelajaran dengan cara memanggil peserta didik secara bergantian untuk maju ke depan untuk menjawab soal. Peserta didik diminta untuk memilih nomor yang akan mereka jawab kemudian dilanjutkan dengan nomor yang lain. Dengan cara tersebut, menjadikan hal baru bagi mereka, dimana sebelumnya pembelajaran seperti ini tidak mereka dapatkan sebelumnya.

Hasil dari siklus I yang telah dilaksanakan kemudian dijadikan refleksi untuk melihat hasil belajar peserta didik setelah proses pembelajaran dilaksanakan. Dari hasil tes yang dilaksanakan, terdapat 6 peserta didik atau 32% peserta didik yang belum mendapatkan nilai  $\geq 75$ . Evaluasi kemudian dilakukan dengan melihat kekurangan pada siklus I. Media pembelajaran yang digunakan tetap menggunakan game *Wordwall*, namun pada siklus II, game yang diberikan lebih bervariasi seperti menggeser gambar, menarik garis dan *spin* soal yang akan dijawab. Kegiatan pembelajaran berjalan dengan antusiasme yang bagus dari peserta didik. Mereka lebih mudah menghafal gambar rumah adat dan pakaian adat yang ditampilkan di dalam game. Pembelajaran yang lebih menyenangkan meningkatkan hasil belajar peserta didik pada siklus II. Materi yang bersifat menghafal seperti keanekaragaman suku dan budaya, menjadi lebih mudah dihafalkan ketika penyampaiannya dilaksanakan dengan menarik serta inovatif. Pada siklus II terjadi peningkatan hasil belajar dimana terdapat 16 peserta didik yang mendapatkan nilai  $\geq 75$  atau sudah mencapai target yang telah ditentukan yaitu 84%. Hanya terdapat 3 peserta didik atau



16% yang belum memenuhi target nilai  $\geq 75$ . Dari penelitian yang telah dilaksanakan, dapat diamati jika menggunakan media pembelajaran yang tepat serta inovatif dapat meningkatkan hasil belajar, terutama dalam materi yang sering dianggap membosankan oleh peserta didik.

Penelitian yang telah dilaksanakan ini masih terdapat keterbatasan dalam pelaksanaannya, diantaranya (1) masih terdapat peserta didik yang belum memenuhi target nilai  $\geq 75$  yaitu sebanyak 3 peserta didik. Hal tersebut menjadi evaluasi lebih lanjut dengan lebih mengamati peserta didik tersebut dan mencari faktor-faktor yang membuat mereka belum mencapai target nilai yang ditentukan. (2) keterbatasan fasilitas saat proses pembelajaran. Penggunaan media berbasis digital memerlukan perangkat yang mendukung seperti jaringan internet dan perangkat elektronik yang lain. Keterbatasan ini menjadi tantangan selama pelaksanaan kegiatan pembelajaran. (3) Masih berkaitan dengan kendala sebelumnya, pembelajaran menggunakan media *Wordwall* akan lebih baik jika masing-masing peserta didik memiliki perangkat seperti *smartphone* atau sebuah PC. Karena keterbatasan itu, cara penyampaian game kemudian diubah dengan cara menampilkan game menggunakan proyektor dan mereka secara bergantian menjawab soal, dimana hal tersebut membutuhkan lebih banyak waktu.

## KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

Berdasarkan data hasil penelitian yang dilaksanakan selama 2 siklus di kelas III B, SDN Sawahan 1/340 Surabaya. Penggunaan media interaktif berupa game *Wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III B pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Kekayaan Suku Bangsa. Peningkatan tersebut dapat dibuktikan dengan ketuntasan hasil belajar peserta didik, hasil penelitian menyebutkan pada sebelum dilaksanakan kegiatan siklus, hanya terdapat 7 dari 19 peserta didik dengan persentase 37%. Kemudian pada siklus 1, ketuntasan bertambah sebanyak 13 peserta didik dengan persentase 68%, dan mengalami peningkatan kembali pada siklus II sebanyak 16 peserta didik dengan persentase mencapai 84%. Dengan demikian, penelitian ini telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu sebesar 80%. Oleh karena itu, penelitian tindakan kelas dengan menggunakan media game *Wordwall* pada kelas IIB SDN Sawahan 1/340 Surabaya dinyatakan berhasil dan berjalan sesuai dengan tahapannya.

Melalui media interaktif berupa game *Wordwall*, diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru-guru lain untuk mencoba media ini karena dapat memberikan hal baru serta meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selanjutnya, meskipun penelitian ini telah dilaksanakan dengan baik, tetap perlu diingat bahwa kondisi di setiap sekolah tentunya berbeda dan harus tetap disesuaikan dengan kondisi yang ada.

## DAFTAR PUSTAKA

Cigerci, F. M. (2020). Primary school teacher candidates and 21st century skills. *International Journal of Progressive Education*, 16(2), 157–174. <https://doi.org/10.29329/ijpe.2020.241.11>.

- Fudhla, Nora, et al. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Ajar Multimedia Interaktif Berbasis IT di SMAN 1 V Koto Kp Dalam. *ABDI HUMANIORA: Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Humaniora*, 4(2), 85-96.
- Pahleviannur, Muhammad Rizal, dkk. (2022). *Penelitian Tindakan Kelas*. Sukoharjo: Penerbit Pradina Pustaka.
- Salma, A., & Gaol, R. L. (2024). Training on the Implementation of Innovative Problem-Based Learning Models in Mathematics Subjects at Kedai Runding Public Elementary School in 2023. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(01), 21-26.
- Setyo Widodo G, Sita Rofiqoh K. (2020). PENGEMBANGAN GURU PROFESIONAL MENGHADAPI GENERASI ALPHA *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 7(1), 13-22.
- Sudjana, Nana. 2012. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- T Wulandari. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Animasi Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa September 2023. *Nusantara Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(3), 685-710.
- Wuryandani. (2021). The effect of the think-pair-share model on learning outcomes of civics in elementary school students. *Cypriot Journal of Educational Sciences*, 16(2), 627-640.