



Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Melalui Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Wordwall di Kelas IV SDN Saruni 4

Faiz Fauzan Muhajir¹, Abel Aprilia Wijaya²

¹⁻²STKIP Syekh Manshur

Surel: [1faizfauzanmuhajir@gmail.com](mailto:faizfauzanmuhajir@gmail.com), [2abelapriawijaya@gmail.com](mailto:abelapriawijaya@gmail.com)

Informasi Artikel

Sejarah Artikel:

Dikirim: 11-02-2026

Perbaikan: 2-03-2026

Diterima: 25-04-2026

Kata kunci:

Keaktifan Belajar,
Pendidikan Pancasila,
Wordwall.

Corresponding Author:

Abel Aprilia Wijaya

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis game edukasi Wordwall di kelas IV SD. Rendahnya keaktifan belajar siswa disebabkan oleh metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SD yang berjumlah 30 orang. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dokumentasi, dan lembar penilaian keaktifan belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Wordwall dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa secara signifikan. Pada siklus I, persentase keaktifan belajar siswa mencapai 62%, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 85%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis game edukasi Wordwall efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SD.

© 2026: Jurnal Pendidikan dan Penelitian

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha secara sadar untuk mewujudkan sesuatu pewarisan budaya dari satu generasi ke generasi yang lain. Pendidikan diwujudkan dengan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan,

akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat Menurut (Munandar² & Yumriani⁵, 2022)

Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan kepribadian peserta didik. Salah satu mata pelajaran yang berperan besar dalam pembentukan karakter adalah Pendidikan Pancasila. Melalui mata pelajaran ini,

siswa diharapkan mampu memahami nilai-nilai Pancasila serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Namun, dalam praktik pembelajaran di sekolah dasar, pembelajaran Pendidikan Pancasila sering dianggap membosankan oleh siswa karena didominasi metode ceramah dan hafalan (Yasir et al., 2022)

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas IV SD, ditemukan bahwa keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih rendah. Hal ini terlihat dari kurangnya partisipasi siswa dalam kegiatan tanya jawab, diskusi, maupun saat mengerjakan tugas.

Sebagian besar siswa biasanya bersikap tidak aktif dan kurang bersemangat dalam mengikuti proses belajar. Situasi ini memengaruhi rendahnya kemampuan siswa dalam memahami materi yang diajarkan. cenderung pasif dan kurang antusias mengikuti pembelajaran. Kondisi ini berdampak pada rendahnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan.

Seiring perkembangan teknologi, guru dituntut untuk mampu memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif dan menarik. Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan adalah game edukasi Wordwall. Wordwall merupakan platform pembelajaran digital yang menyediakan berbagai jenis permainan interaktif seperti kuis, mencocokkan, dan pilihan ganda yang dapat meningkatkan motivasi serta keaktifan belajar siswa (Purnamasari et al., 2022)

Kajian penelitian yang relevan menunjukkan bahwa penelitian yang dilakukan oleh (Nurbiyati & Permana, 2024) pada siswa kelas IV di SDN 03 Cakul melalui Model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dengan media Wordwall dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik terhadap mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Keragaman Budaya Indonesia pada siswa Fase C (Kelas VI) SD Negeri 3 Cakul Kecamatan Dongko Kabupaten Trenggalek Tahun Pelajaran 2023/2024.

Selain itu penelitian yang dilakukan oleh (Kurnia et al., 2023) Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui media game edukasi wordwall pada siswa kelas IV SDN Mojojoto 4.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Namun, pemanfaatan Wordwall pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan dalam penerapan media Wordwall untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IV SD melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis game edukasi Wordwall pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN Saruni 4 yang berjumlah 30 orang, siswa laki-laki 13 orang dan siswa perempuan 17 orang.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi keaktifan belajar siswa selama proses pembelajaran, dokumentasi kegiatan pembelajaran, serta lembar penilaian keaktifan belajar siswa. Instrumen penelitian berupa lembar observasi keaktifan belajar yang mencakup indikator partisipasi siswa dalam bertanya, menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan mengerjakan tugas. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data keaktifan belajar siswa dianalisis dengan menghitung persentase ketercapaian indikator keaktifan belajar pada setiap siklus.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis game edukasi Wordwall pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SDN Saruni 4. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II, yang masing-masing terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

1. Keaktifan Belajar Siswa pada Siklus I

Pada pelaksanaan siklus I, guru mulai menerapkan media Wordwall dalam proses pembelajaran. Siswa diperkenalkan dengan permainan interaktif seperti kuis dan mencocokkan pasangan terkait materi Pendidikan Pancasila. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa mulai menunjukkan ketertarikan terhadap pembelajaran. Beberapa siswa sudah aktif dalam menjawab pertanyaan dan mengikuti permainan, namun masih terdapat siswa yang pasif dan belum berani berpartisipasi secara maksimal. Hal ini disebabkan karena siswa masih dalam tahap penyesuaian dengan media pembelajaran yang digunakan.

Berdasarkan hasil analisis, persentase keaktifan belajar siswa pada siklus I mencapai **62%**, yang menunjukkan kategori cukup aktif, namun belum memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan.

2. Keaktifan Belajar Siswa pada Siklus II

Pada siklus II, dilakukan perbaikan pembelajaran berdasarkan hasil refleksi siklus I. Guru memberikan variasi permainan Wordwall yang lebih menarik, memperjelas instruksi, serta lebih aktif membimbing siswa dalam diskusi dan penggunaan media. Hasilnya menunjukkan peningkatan yang signifikan. Siswa terlihat lebih antusias, percaya diri, dan aktif dalam mengikuti pembelajaran. Sebagian besar siswa terlibat dalam kegiatan tanya jawab, diskusi, serta permainan yang diberikan. Persentase keaktifan belajar siswa pada siklus II meningkat menjadi **85%**, yang termasuk kategori sangat aktif dan telah memenuhi indikator keberhasilan.

Tabel 1. Rekapitulasi Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa

Tahap	Persentase Keaktifan	Kategori
Siklus I	62%	Cukup Aktif
Siklus II	85%	Sangat Aktif

Berdasarkan data tersebut, terjadi peningkatan keaktifan belajar sebesar **23%** dari siklus I ke siklus II. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi Wordwall efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Peningkatan keaktifan belajar yang terjadi tidak terlepas dari karakteristik Wordwall sebagai media interaktif yang mengintegrasikan unsur permainan dalam pembelajaran. Pertama, **transformasi materi yang abstrak menjadi lebih konkret** menjadi salah satu faktor utama peningkatan keaktifan belajar. Materi Pendidikan Pancasila yang sebelumnya bersifat teoritis dapat divisualisasikan melalui gambar, animasi, dan aktivitas interaktif pada Wordwall. Hal ini sesuai dengan teori perkembangan kognitif yang menyatakan bahwa siswa sekolah dasar lebih mudah memahami konsep melalui representasi visual dan pengalaman langsung.

Kedua, **unsur gamifikasi dalam Wordwall** seperti pemberian skor, batas waktu, dan tampilan permainan mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Siswa merasa tertantang untuk menyelesaikan permainan dengan baik, sehingga mereka lebih fokus dan aktif dalam mengikuti pembelajaran. Kondisi ini membuat siswa tidak merasa sedang belajar secara formal, melainkan sedang bermain sambil belajar. Ketiga, **Wordwall mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa**, baik visual, auditori, maupun kinestetik. Siswa yang memiliki gaya belajar berbeda tetap dapat terlibat secara optimal dalam pembelajaran. Hal ini berdampak pada

meningkatnya partisipasi siswa secara menyeluruh.

Keempat, **pembelajaran menjadi berpusat pada siswa (student-centered)**. Siswa tidak lagi hanya menerima informasi dari guru, tetapi aktif terlibat dalam proses pembelajaran melalui permainan, diskusi, dan interaksi langsung dengan materi. Hal ini mendorong siswa untuk berpikir, bertanya, dan mengemukakan pendapat. Selain itu, peningkatan keaktifan belajar juga berdampak pada **perkembangan sikap sosial siswa**, seperti kerja sama, sikap saling menghargai, dan sikap demokratis dalam pembelajaran. Siswa belajar untuk menunggu giliran, menghargai hasil kerja teman, serta berpartisipasi dalam kegiatan kelompok.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis game dapat meningkatkan motivasi, keaktifan, dan hasil belajar siswa. Dengan demikian, penggunaan Wordwall tidak hanya efektif secara praktis, tetapi juga didukung oleh landasan teoritis dan empiris. Sejalan dengan teori pembelajaran (Raudah et al., 2024) yang menyatakan bahwa penggunaan media yang menarik dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar siswa.



Gambar 1. Proses Pembelajaran siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis game edukasi Wordwall mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SDN Saruni 4.

Peningkatan keaktifan belajar terlihat dari meningkatnya partisipasi siswa dalam bertanya, menjawab pertanyaan, berdiskusi, serta mengerjakan tugas selama proses pembelajaran.

Secara kuantitatif, keaktifan belajar siswa mengalami peningkatan dari 62% pada siklus I menjadi 85% pada siklus II. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media Wordwall memberikan dampak yang signifikan terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dari sisi pembahasan, peningkatan tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu penyajian materi yang lebih konkret melalui visualisasi dan animasi, adanya unsur gamifikasi seperti skor dan waktu yang mendorong motivasi intrinsik siswa, serta kemampuan media Wordwall dalam mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa. Selain itu, pembelajaran menjadi lebih berpusat pada siswa (*student-centered*), sehingga siswa lebih aktif dalam membangun pemahaman melalui pengalaman belajar yang menyenangkan.

Penggunaan Wordwall juga berdampak pada berkembangnya sikap sosial siswa, seperti kerja sama, menghargai pendapat teman, dan sikap demokratis dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang interaktif tidak hanya meningkatkan keaktifan, tetapi juga mendukung pembentukan karakter siswa. Dengan demikian, media Wordwall dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif dan inovatif untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Kurnia, N., Permana, E. P., & Permatasari, C. (2023). *Implementasi Media Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Mojojoto 4 Kota Kediri*. 6(2), 589–598.
- Munandar2;, A. R. B. S. A., & Yumriani5, A. F. Y. K. (2022). *PENGERTIAN PENDIDIKAN, ILMU PENDIDIKAN DAN UNSUR-UNSUR PENDIDIKAN*.

- Nurbiyati, A., & Permana, E. P. (2024). *Penerapan Model Problem Based Learning dengan Media Wordwall untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Keragaman Budaya Indonesia*. 3(1), 15–26.
- Purnamasari, S., Rahmanita, F., Soffiatun, S., Kurniawan, W., Afriliani, F., & Online, G. (n.d.). *Abdi laksana*. 3, 70–77.
- Puspitarini, D. (2023). *Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar PPKn Melalui Discovery Learning Berbantuan Aplikasi Wordwall Games*. 8(3), 388–396.
- Raudah, S., Suriansyah, A., & Cinantya, C. (2024). *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Keaktifan dan Minat Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar*. 2021, 2092–2097.
- Yasir, M., Studi, P., Ilmu, P., Sosial, P., & Mangkurat, U. L. (2022). *Peran Pentingnya Pendidikan Dalam Perubahan Sosial di Masyarakat*. 122–132.