

Penerapan Wordwall dan Perubahan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V SD Negeri 2 Ijobalit

^{1*}Salsabila Afdani, ²Rohini, ³Yul Alfian Hadi, ³Yuniar Lestari

^{1,3,4} Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Hamzanwadi, Jl. Cut Nyak Dien No. 85, Pancor, Kec. Selong, Kabupaten Lombok Timur, Nusa Tenggara Barat, Indonesia

² SD Negeri 2 Ijobalit, Kecamatan Labuhan Haji, Kabupaten Lombok Timur, Nusa Tenggara Barat, Indonesia

*Corresponding Author e-mail: salsabilaa.210102289@student.hamzanwadi.ac.

Received: June 2024; Revised: July 2024; Published: July 2024

Abstrak

Rendahnya capaian belajar dan keterlibatan siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila mendorong penggunaan media digital yang lebih interaktif. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan perubahan hasil belajar siswa kelas V setelah penerapan game edukasi Wordwall pada materi “Aku dan Lingkungan Sekitarku” di SD Negeri 2 Ijobalit. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-eksperimental one-group pretest-posttest dan melibatkan 20 siswa. Data dikumpulkan melalui tes pilihan ganda sebelum dan setelah pembelajaran menggunakan Wordwall. Rata-rata skor meningkat dari 72,00 pada pretest menjadi 93,25 pada posttest, dengan kenaikan rata-rata 21,25 poin. Analisis paired-samples t-test yang dilaporkan menunjukkan perbedaan skor yang signifikan, $t(19)=8,556$, $p<0,001$, dengan interval kepercayaan 95% untuk kenaikan rata-rata 16,05–26,45 poin dan Cohen’s $d=1,91$. Temuan ini menunjukkan peningkatan skor yang besar setelah penerapan Wordwall pada sampel yang diteliti. Namun, karena penelitian tidak menggunakan kelompok kontrol, perubahan tersebut tidak dapat diatribusikan secara kausal hanya kepada Wordwall. Secara praktis, Wordwall berpotensi digunakan sebagai media latihan dan evaluasi interaktif dalam Pendidikan Pancasila, sedangkan penelitian lanjutan perlu menggunakan desain pembandingan, sampel lebih besar, dan pengukuran retensi.

Kata kunci: Wordwall; Game-Based Learning; Pendidikan Pancasila; Hasil Belajar; Pendidikan Dasar

Wordwall Implementation and Changes in Pancasila Education Learning Outcomes among Grade V Students of SD Negeri 2 Ijobalit

Abstract

Low learning achievement and limited student engagement in Pancasila Education encourage the use of more interactive digital learning media. This study aimed to describe changes in fifth-grade students' learning outcomes after the implementation of the Wordwall educational game for the topic “Me and My Surroundings” at SD Negeri 2 Ijobalit. A quantitative pre-experimental one-group pretest-posttest design was used with 20 students. Data were collected using a multiple-choice achievement test administered before and after Wordwall-supported learning. The mean score increased from 72.00 on the pretest to 93.25 on the posttest, representing a mean gain of 21.25 points. The reported paired-samples t-test indicated a statistically significant difference, $t(19)=8.556$, $p<0.001$, with a 95% confidence interval for the mean gain of 16.05–26.45 points and Cohen’s $d=1.91$. These findings indicate a large increase in scores after Wordwall implementation in the studied sample. However, because the study did not include a control group, the observed change cannot be attributed causally to Wordwall alone. Practically, Wordwall may be used as an interactive practice and assessment medium in Pancasila Education, while future studies should employ comparison groups, larger samples, and retention measures.

Keywords: Wordwall; game-based learning; Pancasila Education; learning outcomes; elementary education

How to Cite: Afdani, S. ., Rohini, R., Hadi, Y. A. ., & Lestari, Y. . (2025). Penerapan Wordwall dan Perubahan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V SD Negeri 2 Ijobalit. *Multi Discere Journal*, 4(2), 106-115. <https://journal-center.litpam.com/index.php/mdj/article/view/7012>



<https://journal-center.litpam.com/index.php/mdj/article/view/7012>

Copyright© 2025, Afdani et al.
This is an open-access article under the
CC-BY-SA License.



PENDAHULUAN

Hasil belajar Pendidikan Pancasila pada jenjang sekolah dasar perlu dipahami tidak hanya sebagai capaian skor, tetapi juga sebagai indikator awal bahwa siswa dapat mengenali, menjelaskan, dan menerapkan konsep kewargaan dalam situasi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Pembelajaran mata pelajaran ini menghadapi tantangan ketika materi disampaikan secara dominan melalui penjelasan satu arah, karena siswa sekolah dasar memerlukan aktivitas yang konkret, singkat, dan memberikan kesempatan untuk merespons secara langsung. Kajian terbaru menunjukkan bahwa integrasi media digital dalam Pendidikan Pancasila dapat meningkatkan akses terhadap materi, variasi aktivitas, dan keterlibatan siswa, meskipun efektivitasnya tetap bergantung pada kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran (Wicaksono & Wibawa, 2024; Viana & Yustiana, 2025; Anjani & Siwi, 2026). Pengembangan media audiovisual dan berbasis web juga menunjukkan bahwa variasi representasi materi dapat membantu mengurangi kesan monoton pada pembelajaran Pendidikan Pancasila (Ardiawan, 2024; Dewi et al., 2023). Dalam konteks yang lebih luas, integrasi teknologi pendidikan akan lebih bermakna ketika media tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mendorong aktivitas belajar yang terarah dan selaras dengan kompetensi yang diukur (Prahani & Saphira, 2026). Oleh karena itu, kebutuhan utama bukan sekadar menghadirkan teknologi, melainkan memilih media yang memungkinkan siswa berlatih, menerima umpan balik, dan mengulang materi secara terstruktur. Secara umum, pendidikan merupakan proses yang direncanakan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar mampu menjalankan perannya secara mandiri dan bertanggung jawab (Hidayat & Abdillah, 2019). Dalam proses tersebut, media pembelajaran berperan dalam membantu penyampaian pesan dan pencapaian tujuan belajar secara lebih terarah (Hasan et al., 2021).

Masalah tersebut juga terlihat pada kelas V SD Negeri 2 Ijobalit. Berdasarkan observasi awal pada 21 April 2025, Kriteria Ketuntasan Minimal mata pelajaran Pendidikan Pancasila ditetapkan sebesar 75, sedangkan rata-rata ulangan harian siswa adalah 70. Guru juga melaporkan bahwa siswa mudah merasa bosan ketika pembelajaran berlangsung secara konvensional. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara capaian aktual dan target pembelajaran yang perlu ditangani melalui strategi yang lebih partisipatif. Wordwall relevan untuk konteks ini karena menyediakan aktivitas berbasis permainan seperti kuis, pencocokan, pengelompokan, dan bentuk respons singkat yang dapat digunakan sebagai latihan maupun evaluasi. Penelitian pada siswa sekolah dasar menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall berkaitan dengan peningkatan hasil belajar, motivasi, minat, atau penerimaan siswa terhadap pembelajaran digital (Putri & Zulherman, 2022; Ulandari et al., 2023; Lestari & Rohmani, 2024; Weninggalih, 2023). Studi pada konteks bahasa juga menunjukkan bahwa Wordwall dapat meningkatkan keterlibatan dan menyediakan pengalaman latihan yang lebih aktif (Jannah & Syafryadin, 2022; Moorhouse & Kohnke, 2022; Alfares, 2025). Secara teoretis, karakter permainan, umpan balik, dan pengulangan tugas dapat membantu mempertahankan perhatian dan memberi kesempatan retrieval practice, meskipun manfaat tersebut bergantung pada desain aktivitas, peran guru, dan kesesuaian dengan materi (Chen et al., 2021; Siregar & Degeng, 2025).

Kajian terdahulu menunjukkan bahwa Wordwall bukan lagi media yang benar-benar baru, sehingga kebaruan penelitian ini tidak dapat diletakkan hanya pada penggunaan aplikasi atau lokasi sekolah. Azis dan Ahmad (2022), misalnya, telah meneliti Wordwall pada hasil belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan siswa sekolah dasar dengan desain quasi-experimental dan kelompok pembanding. Rahmasari et al. (2022) juga melaporkan penggunaan gamifikasi Wordwall pada capaian Pendidikan Pancasila, sedangkan Putri dan Rofiq (2023) mengintegrasikan Wordwall dalam pembelajaran PKn. Penelitian lain memanfaatkan Wordwall untuk mendukung perhatian, motivasi, dan hasil belajar pada konteks sekolah dasar atau pembelajaran yang berdekatan (Kusmawati et al., 2023; Elhefni et al., 2023; Sagita & Mulyani, 2023). Di sisi lain, kajian digital game-based learning pada pendidikan dasar menegaskan bahwa dampak permainan digital berbeda-beda menurut tujuan, materi, karakteristik peserta didik, dan cara implementasi (Dan et al., 2024; Situmorang et al., 2024; Salim et al., 2023). Berdasarkan celah tersebut, kontribusi penelitian ini diposisikan secara lebih terbatas dan eksplisit: mendokumentasikan perubahan dalam-subjek pada hasil belajar Pendidikan Pancasila materi “Aku dan Lingkungan Sekitarku” setelah integrasi Wordwall di kelas V, disertai pelaporan besarnya perubahan dan effect size. Posisi ini tidak mengklaim keunggulan kausal Wordwall, tetapi memberikan bukti empiris kontekstual yang dapat menjadi dasar bagi pengujian dengan desain yang lebih kuat. Temuan kualitatif Pradani (2022) juga melaporkan bahwa penggunaan Wordwall dapat berkaitan dengan peningkatan minat, motivasi, dan keaktifan siswa, tetapi desain tersebut belum memberikan estimasi perubahan hasil belajar kognitif secara kuat.

Berdasarkan masalah dan kesenjangan tersebut, penelitian ini bertujuan menganalisis perubahan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V SD Negeri 2 Ijobalit sebelum dan setelah pembelajaran menggunakan Wordwall pada materi “Aku dan Lingkungan Sekitarku”. Hasil belajar dalam penelitian ini didefinisikan secara operasional sebagai skor tes pilihan ganda yang merepresentasikan penguasaan kognitif terhadap materi yang diajarkan. Hipotesis statistik yang diuji adalah bahwa terdapat perbedaan skor hasil belajar antara pengukuran sebelum dan sesudah pembelajaran berbantuan Wordwall. Penelitian dibatasi pada satu kelas dengan 20 siswa dan satu konteks sekolah, sehingga generalisasi hasil harus dilakukan secara hati-hati. Fokus tersebut penting karena Pendidikan Pancasila di sekolah dasar tidak hanya memerlukan penyampaian nilai dan konsep, tetapi juga desain pengalaman belajar yang sesuai dengan karakteristik siswa dan konteks sosialnya (Mizhar, 2025; Rachmadtullah, 2025). Penelitian ini juga tidak mengukur perubahan sikap, motivasi, atau keterlibatan secara langsung; variabel tersebut hanya digunakan sebagai penjelasan teoretis dari literatur, bukan sebagai temuan penelitian. Dengan batasan tersebut, hasil penelitian diharapkan memberikan informasi tentang besarnya perubahan skor yang terjadi setelah implementasi Wordwall sekaligus menunjukkan kebutuhan pengujian lanjutan dengan kelompok kontrol, pengukuran retensi, dan indikator afektif yang relevan.

METODE

Desain penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-eksperimental one-group pretest-posttest. Struktur desain dinyatakan sebagai O1-X-O2, dengan O1 sebagai pretest, X sebagai pembelajaran menggunakan Wordwall, dan O2 sebagai posttest. Desain ini dipilih karena penelitian dilaksanakan pada satu kelas yang tersedia di SD Negeri 2 Ijobalit selama semester genap tahun ajaran 2024/2025, pada periode Mei-Juni 2025. Materi yang diberikan adalah “Aku dan Lingkungan Sekitarku” pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Desain satu kelompok memungkinkan peneliti membandingkan skor peserta yang sama sebelum dan sesudah perlakuan, tetapi tidak dapat mengisolasi perubahan skor dari pengaruh lain seperti testing effect, maturasi, history, regresi menuju rerata, novelty effect, atau variasi pelaksanaan pembelajaran. Keterbatasan ini menjadi alasan penggunaan istilah “perubahan” dan “peningkatan skor” dalam interpretasi, bukan klaim sebab-akibat yang kuat. Studi pendidikan lain juga menggunakan desain pretest-posttest untuk mengevaluasi perubahan capaian setelah intervensi teknologi, tetapi interpretasi kausal tetap memerlukan kelompok pembanding atau desain eksperimental yang lebih kuat (Verawati et al., 2022).

Peserta penelitian

Penelitian melibatkan 20 siswa kelas V SD Negeri 2 Ijobalit. Seluruh analisis pretest-posttest menggunakan data berpasangan dari peserta yang mengikuti kedua pengukuran. Karena naskah awal belum menjelaskan populasi dan prosedur pemilihan peserta, informasi tersebut harus ditambahkan agar proses sampling dapat dinilai dan penelitian dapat direplikasi. Karakteristik peserta perlu dilaporkan secara agregat tanpa membuka identitas individual. Penelitian ini hanya merepresentasikan satu kelas pada satu sekolah, sehingga hasilnya tidak boleh digeneralisasikan langsung ke seluruh siswa kelas V atau sekolah dasar lainnya. Konteks sekolah tetap penting karena penggunaan media digital dipengaruhi oleh kesiapan perangkat, dukungan guru, keterampilan digital siswa, dan kondisi pembelajaran setempat. Kajian Pendidikan Pancasila berbasis digital juga menunjukkan bahwa implementasi teknologi di sekolah dasar perlu mempertimbangkan kesiapan dan konteks penggunaan, bukan hanya karakteristik medianya (Anjani & Siwi, 2026; Viana & Yustiana, 2025).

Instrumen dan prosedur

Data hasil belajar dikumpulkan menggunakan tes pilihan ganda yang diberikan sebelum dan setelah pembelajaran. Instrumen diarahkan untuk mengukur penguasaan kognitif pada materi “Aku dan Lingkungan Sekitarku”. Naskah awal menyebutkan uji validitas menggunakan korelasi product moment dan uji reliabilitas, tetapi belum melaporkan informasi yang diperlukan untuk menilai kualitas instrumen. Jelaskan pula apakah pretest dan posttest menggunakan butir yang sama atau bentuk yang ekuivalen. Jika butir yang sama digunakan, potensi testing effect harus dinyatakan sebagai keterbatasan. Prosedur penelitian perlu ditulis secara berurutan: peserta mengerjakan pretest; guru/peneliti melaksanakan pembelajaran menggunakan Wordwall; siswa mengikuti aktivitas Wordwall sesuai materi; kemudian posttest diberikan setelah rangkaian perlakuan selesai.

Analisis data

Analisis data dilakukan pada skor pretest, posttest, dan skor selisih yang dihitung sebagai posttest minus pretest. Statistik deskriptif mencakup jumlah peserta, nilai minimum, nilai maksimum, rerata, dan simpangan baku. Asumsi normalitas untuk paired-samples t-test harus diperiksa pada distribusi skor selisih, bukan pada pretest dan posttest secara terpisah. Dengan ukuran sampel 20, uji Shapiro-Wilk digunakan untuk menilai normalitas skor selisih pada taraf $\alpha=0,05$. Jika distribusi skor selisih memenuhi asumsi normalitas, perbedaan rerata diuji menggunakan paired-samples t-test. Jika asumsi tidak terpenuhi, analisis inferensial harus diganti dengan Wilcoxon signed-rank test dan ukuran efek yang sesuai. Untuk hasil t-test, pelaporan mencakup mean difference, simpangan baku selisih, 95% confidence interval, $t(df)$, p-value, dan Cohen's d_z yang dihitung dari $|t|/\sqrt{n}$. Berdasarkan output yang tersedia, mean difference posttest-pretest adalah 21,25, SD selisih 11,106, 95% CI 16,05–26,45, $t(19)=8,556$, $p<0,001$, dan $d_z=1,91$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Temuan statistik

Sebanyak 20 siswa memiliki data pretest dan posttest yang dapat dipasangkan. Skor pretest berada pada rentang 35–90 dengan rata-rata 72,00, sedangkan skor posttest berada pada rentang 60–100 dengan rata-rata 93,25. Dengan demikian, rata-rata skor meningkat sebesar 21,25 poin. Simpangan baku pretest dan posttest belum tersedia pada naskah awal dan harus ditambahkan dari data mentah.

Tabel 1. Statistik deskriptif skor pretest dan posttest

Pengukuran	n	Minimum	Maksimum	Mean
Pretest	20	35	90	72,00
Posttest	20	60	100	93,25

Asumsi normalitas untuk analisis berpasangan harus diperiksa pada skor selisih (posttest-pretest). Oleh karena itu, tabel normalitas pretest dan posttest secara terpisah pada naskah awal tidak digunakan sebagai dasar untuk keputusan uji t berpasangan. Berdasarkan output paired-samples t-test yang tersedia, selisih skor posttest-pretest memiliki rata-rata 21,25 dan simpangan baku 11,106. Interval kepercayaan 95% untuk kenaikan rata-rata adalah 16,05–26,45 poin. Uji t berpasangan menghasilkan $t(19)=8,556$ dengan $p<0,001$. Cohen's d yang dihitung dari $|t|/\sqrt{n}$ adalah 1,91, yang menunjukkan perubahan pada subjek yang sangat besar. Interpretasi ini berlaku setelah asumsi normalitas skor selisih diverifikasi.

Tabel 3. Perubahan skor dan hasil paired-samples t-test

Perbandingan	Mean difference	SD difference	SE	95% CI	t	df	p	Cohen's d_z
Posttest-pretest	21,25	11,106	2,483	16,05–26,45	8,556	19	<0,001	1,91

Peningkatan skor hasil belajar

Hasil penelitian menunjukkan bahwa skor rata-rata meningkat dari 72,00 pada pretest menjadi 93,25 pada posttest. Kenaikan rata-rata 21,25 poin memiliki interval kepercayaan 95% sebesar 16,05–26,45. Jika asumsi normalitas skor selisih terpenuhi, hasil paired-samples t-test menunjukkan perbedaan yang signifikan, $t(19)=8,556$, $p<0,001$, dengan Cohen's $d=1,91$. Besarnya d menunjukkan perubahan dalam subjek yang sangat besar pada sampel ini. Arah perubahan tersebut konsisten dengan temuan sejumlah penelitian Wordwall pada sekolah dasar yang melaporkan hasil belajar lebih tinggi setelah atau dalam kondisi pembelajaran yang melibatkan Wordwall (Azis & Ahmad, 2022; Ulandari et al., 2023; Lestari & Rohmani, 2024). Temuan ini juga sejalan dengan pengembangan media Wordwall dan edugame di sekolah dasar yang menunjukkan bahwa aktivitas digital interaktif dapat mendukung pemahaman dan latihan materi (Weninggalih, 2023; Sagita & Mulyani, 2023). Meskipun demikian, magnitude perubahan dalam penelitian ini tidak boleh diperlakukan sebagai estimasi efek kausal Wordwall karena tidak ada kelompok kontrol. Nilai effect size terutama menggambarkan besarnya perubahan skor dalam kelompok yang sama selama periode penelitian, bukan selisih efek antara Wordwall dan pembelajaran alternatif.

Mekanisme pedagogis yang mungkin

Peningkatan skor dapat dijelaskan secara teoritis melalui karakteristik aktivitas Wordwall yang memungkinkan respons cepat, pengulangan, kompetisi ringan, dan umpan balik yang segera. Fitur tersebut dapat mengarahkan perhatian siswa pada informasi penting dan memberi lebih banyak kesempatan untuk mengambil kembali pengetahuan dari memori ketika menjawab soal. Studi Wordwall pada pembelajaran bahasa melaporkan bahwa format permainan dapat meningkatkan keterlibatan dan memberikan lingkungan latihan yang lebih aktif (Jannah & Syafrudin, 2022; Moorhouse & Kohnke, 2022; Alfares, 2025). Fitria (2023) juga menunjukkan bahwa Wordwall menyediakan beragam template yang dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, sedangkan penelitian gamifikasi menekankan bahwa manfaat pembelajaran muncul ketika elemen permainan digunakan untuk mendukung tujuan instruksional, bukan sekadar hiburan (Siregar & Degeng, 2025). Kajian tentang affective states dalam digital game-based learning menunjukkan bahwa keterlibatan emosional dan motivasional dapat berinteraksi dengan kualitas pengalaman belajar (Chen et al., 2021). Namun, penelitian ini tidak mengukur motivasi, perhatian, atau keterlibatan secara langsung. Karena itu, mekanisme tersebut harus dipahami sebagai penjelasan berbasis literatur, bukan sebagai temuan empiris dari data penelitian ini.

Persamaan, perbedaan, dan posisi kontribusi

Temuan penelitian ini berada dalam arah yang sama dengan studi Wordwall pada Pendidikan Pancasila/PKn, tetapi kekuatan desainnya berbeda. Azis dan Ahmad (2022) menggunakan model quasi-experimental dengan kelompok pembandingan pada siswa sekolah dasar, sedangkan Putri dan Rofiq (2023) menggabungkan Wordwall dengan model Team Quiz dalam pembelajaran PKn. Kusmawati et al. (2023)

menunjukkan penggunaan Wordwall dalam gamifikasi pembelajaran Pancasila pada konteks sekolah dasar inklusif, sementara Rahmasari et al. (2022) menempatkan Wordwall sebagai media gamifikasi untuk peningkatan capaian Pendidikan Pancasila. Perbedaan desain tersebut penting karena studi dengan kelompok pembandingan memberikan dasar inferensi yang lebih kuat dibandingkan dengan desain satu kelompok. Penelitian ini, karena itu, tidak menawarkan novelty berupa penggunaan Wordwall itu sendiri. Kontribusinya lebih spesifik, yaitu mendokumentasikan perubahan skor pada materi “Aku dan Lingkungan Sekitarku” di kelas V serta melaporkan besarnya perubahan dengan effect size dan batasan inferensinya secara eksplisit. Posisi ini juga selaras dengan kajian game-based learning yang menunjukkan bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh konteks, karakter permainan, desain instruksional, dan implementasi guru (Salim et al., 2023; Dan et al., 2024; Situmorang et al., 2024).

Implikasi, alternatif penjelasan, dan keterbatasan

Secara praktis, Wordwall dapat digunakan sebagai media latihan dan evaluasi interaktif untuk memvariasikan pembelajaran Pendidikan Pancasila, terutama ketika guru perlu memberikan soal singkat dengan umpan balik cepat. Arah ini konsisten dengan penelitian media digital Pendidikan Pancasila yang menekankan pentingnya penggunaan teknologi untuk meningkatkan akses, variasi aktivitas, dan pengalaman belajar siswa (Wicaksono & Wibawa, 2024; Dewi et al., 2023; Ardiawan, 2024). Kajian yang lebih luas mengenai pembentukan karakter dan konteks Pendidikan Pancasila juga mengingatkan bahwa media harus tetap terhubung dengan tujuan nilai, konteks sosial, dan pengalaman siswa (Mizhar, 2025; Rachmadtullah, 2025). Namun, beberapa alternatif penjelasan perlu dipertimbangkan. Kenaikan skor dapat dipengaruhi oleh testing effect jika pretest dan posttest menggunakan butir yang sama, maturasi, pengalaman belajar lain selama periode penelitian, novelty effect terhadap media digital, atau variasi peran guru. Ukuran sampel yang kecil dan hanya berasal dari satu kelas juga membatasi generalisasi. Selain itu, tanpa data motivasi, keterlibatan, atau retensi, penelitian ini belum dapat menjelaskan apakah skor bertahan setelah intervensi berakhir. Karena itu, implikasi utama penelitian adalah kelayakan pedagogis Wordwall sebagai media pendukung, bukan bukti bahwa Wordwall secara tunggal menyebabkan peningkatan hasil belajar.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan skor hasil belajar Pendidikan Pancasila pada 20 siswa kelas V SD Negeri 2 Ijobalit setelah pembelajaran menggunakan Wordwall pada materi “Aku dan Lingkungan Sekitarku”. Rata-rata skor meningkat sebesar 21,25 poin, dan analisis yang tersedia menunjukkan perubahan dalam-subjek yang besar. Temuan tersebut mendukung penggunaan Wordwall sebagai media latihan dan evaluasi interaktif yang dapat memperkaya variasi pembelajaran. Namun, karena penelitian menggunakan desain one-group pretest-posttest tanpa kelompok kontrol, hasil ini tidak cukup untuk menyimpulkan bahwa Wordwall merupakan satu-satunya penyebab peningkatan skor. Kontribusi utama penelitian terletak pada dokumentasi perubahan skor dalam konteks

Pendidikan Pancasila kelas V dan pelaporan magnitude perubahan secara lebih transparan.

REKOMENDASI

Penelitian selanjutnya disarankan menggunakan kelompok kontrol atau desain quasi-experimental/experimental, melibatkan sampel dari lebih dari satu kelas atau sekolah, serta menambahkan retention test untuk menilai keberlanjutan hasil belajar. Pengukuran motivasi, keterlibatan, dan pengalaman siswa juga penting untuk menguji mekanisme yang diperkirakan menjelaskan manfaat Wordwall. Pada penelitian ini, keterbatasan utama meliputi satu kelas dengan $n=20$, tidak adanya kelompok pembandingan, potensi testing effect, keterbatasan dokumentasi instrumen, dan kemungkinan pengaruh faktor guru, maturasi, history, atau novelty effect. Sebelum resubmisi, analisis normalitas skor selisih serta pelaporan validitas dan reliabilitas instrumen harus dilengkapi.

ACKNOWLEDGMENT

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kepala SD Negeri 2 Ijobalit dan wali kelas V atas izin dan dukungan selama pelaksanaan penelitian.

REFERENSI

- Alfares, N. (2025). Investigating the efficacy of Wordwall platform in enhancing vocabulary learning in Saudi EFL classroom. *International Journal of Game-Based Learning*, 15(1), 1–12. <https://doi.org/10.4018/IJGBL.367870>
- Anjani, K. H., & Siwi, D. A. (2026). Implementasi literasi digital dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V sekolah dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 12(1), 110–122. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v12i01.12093>
- Ardiawan, I. K. N. (2024). Pengembangan komik audio visual Pendidikan Pancasila berorientasi kearifan lokal. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(4), 181–194. <https://doi.org/10.37329/cetta.v7i4.3652>
- Azis, U. A., & Ahmad, M. (2022). Analysis of the effect of online-based interactive digital learning media Word Wall on Pancasila and Citizenship Education learning outcomes of elementary school students. *Jurnal Paedagogy*, 9(3), 609–615. <https://doi.org/10.33394/jp.v9i3.5344>
- Chen, X., Zou, D., & Kohnke, L. (2021). Affective states in digital game-based learning: Thematic evolution and social network analysis. *PLOS ONE*, 16(7), e0255184. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0255184>
- Dewi, D. P., Aeni, A. N., & Nugraha, R. G. (2023). Development of website-based learning media on the practice of Pancasila on student learning motivation. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 9(2), 250–261. <https://doi.org/10.31949/jcp.v9i2.4735>
- Elhefni, E., Ihwanah, A. I., & Adib, H. S. (2023). Use of Word Wall learning media to improve learning outcomes Indonesian learning in elementary schools. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 15(2), 1556–1562. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v15i2.1447>
- Fitria, T. N. (2023). Creating an education game using Wordwall: An interactive learning media for English language teaching (ELT). *Foremost Journal*, 4(2), 115–128. <https://doi.org/10.33592/foremost.v4i2.3610>

- Hasan, M., Khasanah, B. A., Patriyani, R. E. H., Nahriana, Hidayati, H. T., Ridha, Z., Umami, R., Rahmatullah, Rahmah, N., Nurmitasari, Inanna, Masdiana, Mainuddin, Astuti, R., Harahap, T. K., & Mulati, T. S. (2021). Pengembangan media pembelajaran. Tahta Media Group.
- Hidayat, R., & Abdillah, A. (2019). Ilmu pendidikan: Konsep, teori dan aplikasinya. Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI).
- Jannah, M., & Syafryadin, S. (2022). EFL students' perspectives on the use of Wordwall.net as vocabulary learning media. *ELT Forum: Journal of English Language Teaching*, 11(2), 115–124. <https://doi.org/10.15294/elt.v11i2.57120>
- Kusmawati, A. P., Fahrurrozi, F., & Supena, A. (2023). Increasing concentration of attention deficit hyperactivity disorder (ADHD) students through gamification learning media in Indonesian inclusion elementary school. *International Journal of Special Education*, 38(1), 169–184. <https://doi.org/10.52291/ijse.2023.38.15>
- Lestari, R., & Rohmani, R. (2024). Analysis of the effectiveness of Wordwall media use on science learning outcomes in elementary schools. *International Journal of Recent Educational Research*, 5(4), 891–905. <https://doi.org/10.46245/ijorer.v5i4.634>
- Mizhar, D. (2025). Systematic literature review: Pendidikan Pancasila dalam membentuk karakter peserta didik. *Journal of Innovation in Teaching and Instructional Media*, 5(3), 959–975. <https://doi.org/10.52690/jitim.v5i3.979>
- Moorhouse, B. L., & Kohnke, L. (2022). Creating the conditions for vocabulary learning with Wordwall. *RELC Journal*, 55(1), 234–239. <https://doi.org/10.1177/00336882221092796>
- Pradani, T. G. (2022). Penggunaan media pembelajaran Wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di sekolah dasar. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(11), 806–811. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i11.162>
- Prahani, B. K., & Saphira, H. V. (2026). Evaluating ICT integration models and their effects on learning competencies. *Review Journal of Higher-Order Thinking and Metacognition*, 1(1), 67–113. <https://doi.org/10.36312/rjhotm.v1i1.3>
- Putri, E. A., & Zulherman, Z. (2022). The use of Wordwall application towards elementary school students acceptance: Extension TAM model. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 14(4), 5557–5572. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i4.2047>
- Putri, F. N., & Rofiq, M. (2023). The effectiveness of the Team Quiz learning model incorporating Wordwall in PKn learning in Islamic elementary schools. *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam dan Multikulturalisme*, 5(1), 627–646. <https://doi.org/10.37680/scaffolding.v5i1.2619>
- Rachmadtullah, R. (2025). Ethnopedagogy in Pancasila Education learning as an alternative to strengthen global diversity insights for elementary school students. *Inovasi Sekolah Dasar: Jurnal Kajian Pengembangan Pendidikan*, 12(1), 324–332. <https://doi.org/10.36706/jisd.v12i1.94>
- Rahmasari, R., Murdiono, M., & Sunarso, S. (2022). The influence of utilizing gamification media Wordwall on the improvement of Pancasila Education learning outcomes. *Qalamuna: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama*, 14(2), 671–684. <https://doi.org/10.37680/qalamuna.v14i2.3400>

- Sagita, M., & Mulyani, P. K. (2023). Numeracy e-module with edugame as a support for mathematics learning for sixth-grade elementary school students. *Journal of Education Technology*, 7(3), 439–448. <https://doi.org/10.23887/jet.v7i3.65920>
- Salim, A. N., Jawawi, R., Shahrill, M., Jaidin, J. H., & Musa, N. K. H. (2023). Integrating game-based-learning to improve students' essay writing in high school sociology. *International Journal of Essential Competencies in Education*, 2(1), 15–53. <https://doi.org/10.36312/ijece.v2i1.1359>
- Siregar, P. M., & Degeng, P. D. D. (2025). The role of gamification in English language teaching: Insights from pre-service teachers. *Jurnal Penelitian dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: e-Saintika*, 9(1), 74–89. <https://doi.org/10.36312/e-saintika.v9i1.2644>
- Situmorang, R. P., Suwono, H., & Munzil, M. (2024). Learn biology using digital game-based learning: A systematic literature review. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 20(6), em2459. <https://doi.org/10.29333/ejmste/14658>
- Soesana, A., Subakti, H., Karwanto, Fitri, A., Kuswandi, S., Sastri, L., Falani, I., Aswan, N., Hasibuan, F. A., & Lestari, H. (2023). *Metodologi penelitian kuantitatif*. Yayasan Kita Menulis.
- Ulandari, P., Kesumawati, N., & Nurhasana, P. D. (2023). The effect of digital learning media based on Wordwall games on students' learning outcomes and learning motivation at SDN 17 Prabumulih. *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*, 7(5), 1101–1111. <https://doi.org/10.33578/pjr.v7i5.9633>
- Verawati, N. N. S. P., Handriani, L. S., & Prahani, B. K. (2022). The experimental experience of motion kinematics in biology class using PhET virtual simulation and its impact on learning outcomes. *International Journal of Essential Competencies in Education*, 1(1), 11–17. <https://doi.org/10.36312/ijece.v1i1.729>
- Viana, W. E., & Yustiana, S. (2025). Pengembangan media pembelajaran Harmony Digital muatan Pendidikan Pancasila materi Pancasila untuk siswa kelas II sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendas: Primary Education Journal*, 6(1), 1–13. <https://doi.org/10.29303/pendas.v6i1.6640>
- Weninggalih, Y. (2023). Interactive game media development Wordwall website based on class V elementary school science lessons. *Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(2), 234–242. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v8i2.4186>
- Wicaksono, S. P., & Wibawa, S. (2024). The utilization of Microsoft Sway in Pancasila Education learning. *Pionir: Jurnal Pendidikan*, 13(1). <https://doi.org/10.22373/pjp.v13i1.21899>
- Dan, N. N., Trung, L. T. B. T., & Ngà, N. T. (2024). Digital game-based learning in mathematics education at primary school level: A systematic literature review. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 20(4), em2423. <https://doi.org/10.29333/ejmste/14377>