

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

Riski Agistia^{1*}, Dayu Rika Perdana², Handoko³, Fadhilah Khairani⁴

Correspondensi Author

IP/PGSD, Universitas
Lampung, Indonesia

Email:

agistia516@gmail.com
Dayurika.perdana@fkip.unila.ac.id
handoko@fkip.unila.ac.id
Fadhilahkhairani@fkip.unila.ac.id

Keywords :

Wordwall;
PPT Interaktif;
Hasil Belajar.

Abstrak. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang masih berada di bawah KKTP 80 dengan rata-rata nilai awal sebesar 70,6. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh serta membandingkan efektivitas penggunaan media Wordwall dan PowerPoint interaktif terhadap hasil belajar peserta didik. Penelitian menggunakan metode kuantitatif dengan desain quasi experiment tipe two group pretest-posttest. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampel jenuh, yaitu seluruh populasi dijadikan sebagai sampel penelitian. Subjek penelitian terdiri dari 40 peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Banarjoyo yang dibagi menjadi dua kelompok eksperimen. Pengumpulan data dilakukan melalui tes dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Wordwall dan PowerPoint interaktif mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan. Rata-rata nilai posttest pada kelompok yang menggunakan Wordwall sebesar 81,91, sedangkan pada kelompok yang menggunakan PowerPoint interaktif sebesar 78,64. Berdasarkan hasil uji hipotesis diperoleh nilai signifikansi $< 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua media tersebut efektif digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan dapat meningkatkan keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Abstract. This research was motivated by the low learning outcomes of students in the Pancasila Education subject, which were still below the Minimum Completeness Criteria (KKTP) of 80, with an average initial score of 70.6. This study aimed to determine the effects of and compare the effectiveness of using Wordwall and interactive PowerPoint media on students' learning outcomes. The research employed a quantitative method with a quasi-experimental design using the two-group pretest-posttest design. The sampling technique used was total sampling, in which the entire population was selected as the research sample. The subjects consisted of 40 fourth-grade students of SD Negeri 2 Banarjoyo who were divided into two experimental groups. Data were collected through tests and observations. The results showed that both Wordwall and interactive PowerPoint media significantly improved students' learning outcomes. The average posttest scores were 81.91 for the group using Wordwall and 78.64 for the group using interactive PowerPoint. Based on the hypothesis test, the significance value was < 0.05 , indicating that both media were



Pendahuluan

Hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar masih menjadi perhatian karena sebagian peserta didik belum mencapai capaian pembelajaran yang diharapkan. Rendahnya hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, di antaranya penggunaan media pembelajaran yang belum optimal serta kurangnya keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran (Nabillah, 2019; Aisah et al., 2022). Kondisi tersebut menunjukkan perlunya upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pemanfaatan media yang lebih inovatif dan interaktif (Agustira & Rahmi, 2022). Pendidikan merupakan salah satu faktor penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia (Nasrudin et al., 2024). Melalui proses pendidikan, peserta didik tidak hanya memperoleh ilmu pengetahuan, tetapi juga mengembangkan karakter, sikap, serta keterampilan yang bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu mata pelajaran yang berperan besar dalam pembentukan karakter peserta didik di sekolah dasar ialah Pendidikan Pancasila. Mata pelajaran ini bertujuan menanamkan nilai-nilai Pancasila agar peserta didik mampu memahami, menghayati, serta menerapkannya dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Oleh sebab itu, pembelajaran Pendidikan Pancasila perlu dilaksanakan secara menarik, bermakna, dan disesuaikan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Akan tetapi, pada pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar masih menghadapi berbagai tantangan yang berdampak pada hasil belajar peserta didik. Penggunaan media pembelajaran yang tepat merupakan salah satu faktor yang dapat mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih efektif dan meningkatkan hasil belajar peserta didik (Agustira & Rahmi, 2022). Selain itu, peserta didik juga masih mengalami berbagai kesulitan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila yang dipengaruhi oleh beberapa faktor, baik yang berasal dari peserta didik maupun dari proses pembelajaran (Aisah et al., 2022). Selain itu, materi Pendidikan Pancasila yang bersifat abstrak, seperti persatuan, musyawarah, toleransi, dan keadilan sosial, cukup sulit dipahami apabila hanya dijelaskan secara lisan tanpa bantuan media pembelajaran yang mendukung (Nasrudin et al., 2024). Akibatnya, hasil belajar peserta didik masih tergolong rendah dan tujuan pembelajaran belum tercapai secara maksimal.

Rendahnya hasil belajar peserta didik menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang dilaksanakan belum berjalan secara optimal. Hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, tidak hanya kemampuan peserta didik, tetapi juga metode, strategi, dan media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik. Pemanfaatan media pembelajaran yang tepat dapat membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah sekaligus meningkatkan motivasi belajar. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, interaktif, dan menyenangkan agar peserta didik lebih tertarik mengikuti proses pembelajaran.

Kemajuan teknologi dalam bidang pendidikan menghadirkan berbagai alternatif media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik. Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan yaitu *Wordwall*. *Wordwall* merupakan media pembelajaran digital berbentuk permainan edukatif yang

memungkinkan peserta didik belajar sambil bermain melalui berbagai aktivitas interaktif, seperti kuis, roda keberuntungan, teka-teki silang, dan mencocokkan pasangan yang dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran (Nurhayati et al., 2025). Penggunaan *Wordwall* terbukti mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui aktivitas pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan (Nurhayati et al., 2025). Penggunaan *Wordwall* juga mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik karena mereka ikut berpartisipasi langsung dalam aktivitas pembelajaran. Selain itu, tampilan yang menarik serta adanya unsur permainan dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar (Handayani, 2025).

Selain *Wordwall*, media pembelajaran lain yang dapat digunakan adalah *PowerPoint* interaktif. *PowerPoint* interaktif merupakan pengembangan dari media presentasi biasa yang dilengkapi dengan animasi, gambar, video, audio, hyperlink, dan kuis interaktif. Media ini membantu pendidik dalam menyampaikan materi secara lebih sistematis dan menarik. Penggunaan *PowerPoint* interaktif memungkinkan peserta didik tidak hanya mendengarkan penjelasan pendidik, tetapi juga berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran. Dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila, *PowerPoint* interaktif dapat digunakan untuk menampilkan contoh penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari sehingga materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami oleh peserta didik. Penggunaan media *Wordwall* dan *PowerPoint* interaktif sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka serta perkembangan pendidikan abad ke-21 yang menekankan pembelajaran berbasis teknologi dan berpusat pada peserta didik.

Peserta didik pada era digital cenderung lebih tertarik pada pembelajaran yang melibatkan unsur visual, audio, dan aktivitas interaktif dibandingkan pembelajaran yang monoton. Oleh sebab itu, pendidik perlu memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik masa kini. Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran dan hasil belajar peserta didik. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik di sekolah dasar (Agustira & Rahmi, 2022). Media *Wordwall* terbukti mampu meningkatkan hasil belajar melalui aktivitas pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan serta mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran (Nurhayati et al., 2025; Raharjo et al., 2025). Selain itu, penggunaan *PowerPoint* interaktif juga memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik karena mampu menyajikan materi secara lebih menarik, sistematis, dan mudah dipahami (Nurwahidin et al., 2024).

Penelitian lain juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik (Fernanda et al., 2024). Berdasarkan berbagai hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi berpotensi meningkatkan hasil belajar peserta didik. Namun, penelitian yang secara khusus membandingkan efektivitas media *Wordwall* dan *PowerPoint* interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk membandingkan efektivitas kedua media tersebut terhadap hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hasil observasi awal di SD Negeri 2 Banarjoyo, diketahui bahwa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih tergolong rendah dan sebagian besar peserta didik belum mencapai KKTP. Selain itu, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi di sekolah tersebut juga belum dimanfaatkan secara optimal.

Pendidik masih lebih sering menggunakan metode ceramah dan media sederhana sehingga peserta didik kurang aktif selama pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut menjadi dasar bagi peneliti untuk melakukan penelitian mengenai efektivitas media *Wordwall* dan *PowerPoint* interaktif terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik, mengetahui pengaruh penggunaan media *PowerPoint* interaktif terhadap hasil belajar peserta didik, serta membandingkan efektivitas kedua media tersebut dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi peserta didik, pendidik, maupun sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar.

Metode

Penelitian ini menerapkan metode kuantitatif dengan pendekatan quasi experiment. Pendekatan kuantitatif digunakan karena penelitian berfokus pada pengukuran pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik melalui data berbentuk angka yang dianalisis secara statistik. Melalui metode ini, peneliti dapat memperoleh data yang bersifat objektif, terukur, dan sistematis sehingga efektivitas media pembelajaran dapat diketahui secara lebih akurat. Desain penelitian yang digunakan adalah two group pretest-posttest design. Desain tersebut melibatkan dua kelompok eksperimen yang masing-masing diberikan pretest sebelum perlakuan dan posttest setelah perlakuan diberikan. Pretest bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik, sedangkan posttest digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar setelah penggunaan media pembelajaran.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 2 Banarjoyo dengan subjek penelitian peserta didik kelas IV yang berjumlah 40 orang. Teknik pengambilan sampel yang digunakan yaitu sampel jenuh, di mana seluruh populasi dijadikan sampel penelitian. Penggunaan teknik tersebut dilakukan karena jumlah populasi relatif sedikit sehingga seluruh peserta didik dapat dilibatkan agar data yang diperoleh lebih representatif. Selanjutnya, peserta didik dibagi menjadi dua kelompok eksperimen. Kelompok eksperimen pertama memperoleh pembelajaran menggunakan media *Wordwall*, sedangkan kelompok eksperimen kedua menggunakan media *PowerPoint* interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Kedua media tersebut diterapkan untuk mengetahui pengaruh dan membandingkan efektivitasnya terhadap hasil belajar peserta didik.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas tes dan lembar observasi. Instrumen tes digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah perlakuan melalui kegiatan pretest dan posttest. Soal tes disusun berdasarkan indikator pembelajaran Pendidikan Pancasila yang mengacu pada aspek kognitif peserta didik. Selain itu, materi soal juga disesuaikan dengan materi yang telah dipelajari selama penelitian berlangsung. Adapun lembar observasi digunakan untuk mengamati aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran, seperti tingkat keaktifan, partisipasi, perhatian, serta antusiasme peserta didik saat mengikuti pembelajaran menggunakan media *Wordwall* maupun *PowerPoint* interaktif.

Analisis data dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal, sedangkan uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui kesamaan varians antar kelompok penelitian. Setelah data dinyatakan normal dan

homogen, tahap berikutnya adalah melakukan uji hipotesis menggunakan analisis statistik. Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Wordwall* dan *PowerPoint* interaktif terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Hasil analisis tersebut kemudian dijadikan dasar dalam penarikan kesimpulan mengenai efektivitas kedua media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian.

Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *Wordwall* dan *PowerPoint* interaktif memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* pada kedua kelompok eksperimen, yaitu dari 52,38 menjadi 78,64 pada kelompok yang menggunakan *PowerPoint* interaktif dan dari 51,29 menjadi 81,91 pada kelompok yang menggunakan media *Wordwall*. Sebelum diberikan perlakuan, sebagian besar peserta didik memperoleh nilai yang masih rendah. Namun setelah menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi, hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan yang signifikan. Pada kelompok yang menggunakan media *Wordwall*, peserta didik terlihat lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Aktivitas permainan edukatif yang disediakan *Wordwall* membuat peserta didik lebih tertarik untuk belajar dan tidak mudah merasa bosan. Peserta didik dapat belajar sambil bermain melalui kuis, teka-teki silang, dan permainan mencocokkan pasangan yang berkaitan dengan materi Pendidikan Pancasila.

Setelah melakukan kegiatan pembelajaran dengan menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media *Wordwall*, peserta didik di kelas ini diberikan soal *posttest* sebagai evaluasi di akhir sesi. Nilai tertinggi yang diperoleh dari hasil pembelajaran adalah 85 dan nilai terendah adalah 74.

Tabel 1. Distribusi Nilai Posttest Pendidikan Pancasila Kelas Eksperimen

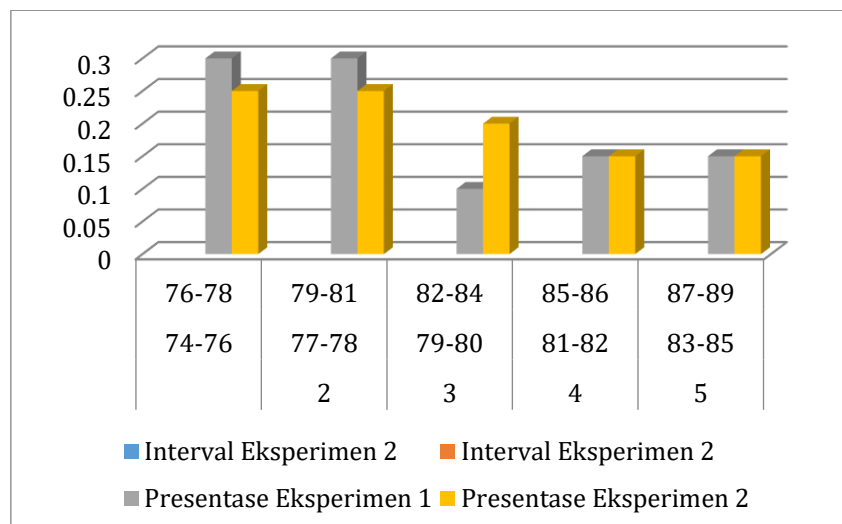
No	Interval		Frekuensi		Presentase	
	Eksperimen 1	Eksperimen 2	Eksperimen 1	Eksperimen 2	Eksperimen 1	Eksperimen 2
1	74-76	76-78	6	5	30%	25%
2	77-78	79-81	6	5	30%	25%
3	79-80	82-84	2	4	10%	20%
4	81-82	85-86	3	4	15%	15%
5	83-85	87-89	3	3	15%	15%
	Jumlah	Jumlah	20	20	100%	100%

Pada kelas eksperimen 1, interval nilai 74–76 dan 77–78 menjadi interval yang paling banyak diperoleh peserta didik, masing-masing dengan frekuensi 6 peserta didik atau sebesar 30%. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik memperoleh nilai pada rentang tersebut. Selanjutnya, interval nilai 79–80 diperoleh oleh 2 peserta didik dengan persentase 10%. Pada interval 81–82 terdapat 3 peserta didik dengan persentase 15%, sedangkan interval 83–85 juga ditempati oleh 3 peserta didik atau sebesar 15%. Data ini menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen 1 berada pada kategori cukup baik hingga tinggi. Adanya peserta didik yang memperoleh nilai pada interval tertinggi juga menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan mampu membantu peserta didik memahami materi secara lebih optimal.

Pada kelas eksperimen 2, interval nilai 76–78 dan 79–81 memiliki jumlah frekuensi tertinggi, yaitu masing-masing sebanyak 5 peserta didik dengan persentase 25%. Selain itu, interval 82–84 dan 85–86 masing-masing ditempati oleh 4 peserta didik dengan

persentase 20%. Sementara itu, pada interval nilai tertinggi 87–89 terdapat 3 peserta didik atau sebesar 15%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa distribusi nilai peserta didik pada kelas eksperimen 2 tergolong baik dan tersebar secara cukup merata pada setiap interval nilai. Bahkan, terdapat peserta didik yang mampu mencapai nilai tertinggi dibandingkan dengan kelas eksperimen 1. Hal ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran yang digunakan pada kelas eksperimen 2 juga memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

Jumlah peserta didik pada masing-masing kelas eksperimen sebanyak 20 orang dengan total persentase mencapai 100%. Berdasarkan distribusi nilai tersebut, dapat diketahui bahwa hampir seluruh peserta didik memperoleh nilai pada kategori sedang hingga tinggi setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media *Wordwall* dan *PowerPoint* interaktif. Penyebaran nilai yang relatif baik pada kedua kelas menunjukkan bahwa kedua media pembelajaran tersebut efektif diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Selain membantu meningkatkan hasil belajar, penggunaan media pembelajaran interaktif juga mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, aktif, dan meningkatkan motivasi peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar. Dengan KKTP < 80, banyak peserta didik peserta didik belum mencapai ketuntasan. Pengelompokan nilai posttest pada kelas eksperimen tersebut dapat dilihat pada diagram berikut.



Grafik 1. Diagram Nilai Pretest Posttest Pendidikan Pancasila Kelas Eksperimen 1-2

Kondisi ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Sementara itu, penggunaan *PowerPoint* interaktif juga memberikan pengaruh yang baik terhadap hasil belajar peserta didik. *PowerPoint* interaktif membantu pendidik menyampaikan materi secara lebih jelas melalui tampilan visual, gambar, animasi, video, dan audio. Penyajian materi yang menarik membuat peserta didik lebih fokus dan mudah memahami konsep-konsep dalam Pendidikan Pancasila. Selain itu, adanya kuis interaktif dalam *PowerPoint* membuat peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kedua media pembelajaran tersebut efektif digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Berdasarkan hasil uji hipotesis diperoleh nilai signifikansi <0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa media *Wordwall* dan *PowerPoint* interaktif berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, dan hasil belajar peserta didik secara signifikan.

Tabel 2. Deskripsi Hasil Nilai Pretest dan Posttest Kelompok Eksperimen 1 dan 2

Data	Kelompok eksperimen 1		Kelompok eksperimen 2	
	Pretest	posttest	Pretest	Posttest
N	20	20	20	20
Nilai Tertinggi	60	85	58	89
Nilai Terendah	45	74	46	76
Jumlah Nilai	1047,6	1572,8	1025,8	1638,2
Rata Rata	52,38	78,64	51,29	81,91

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan pada peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Banarjoyo, diperoleh data bahwa hasil belajar peserta didik pada kedua kelas eksperimen mengalami peningkatan setelah diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran yang berbeda. Pada kelas eksperimen yang menggunakan media *PowerPoint* interaktif, nilai rata-rata pretest sebesar 52,38 kemudian meningkat menjadi 78,64 pada saat posttest. Sementara itu, pada kelas yang menggunakan media *Wordwall*, nilai rata-rata pretest sebesar 51,29 meningkat menjadi 81,91 pada saat posttest. Peningkatan nilai tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang bersifat interaktif dapat membantu peserta didik dalam memahami materi Pendidikan Pancasila dengan lebih baik. Selain itu, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa nilai rata-rata posttest pada kelas yang menggunakan media *Wordwall* lebih tinggi dibandingkan dengan kelas yang menggunakan media *PowerPoint* interaktif dengan selisih rata-rata sebesar 3,27.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *Wordwall* dan *PowerPoint* interaktif memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata kelas eksperimen 1 yang menggunakan *PowerPoint* interaktif, yaitu dari 52,38 pada pretest menjadi 78,64 pada posttest, serta kelas eksperimen 2 yang menggunakan *Wordwall*, yaitu dari 51,29 menjadi 81,91. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi mampu membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik melalui penyajian yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Rendahnya nilai awal peserta didik dapat dipengaruhi oleh kurangnya minat, motivasi, pemahaman materi, serta penggunaan media pembelajaran yang belum optimal dalam proses pembelajaran (Nabillah, 2019). Temuan ini juga menguatkan pandangan bahwa penggunaan media pembelajaran digital dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik karena materi disajikan melalui visual, suara, animasi, dan aktivitas yang lebih bervariasi dibandingkan pembelajaran konvensional (Kurniawan & Zabeta, 2025).

Nilai rata-rata posttest kelas yang menggunakan *Wordwall* mencapai 81,91 atau lebih tinggi 3,27 poin dibandingkan kelas yang menggunakan *PowerPoint* interaktif dengan rata-rata 78,64. Hasil tersebut menunjukkan bahwa *Wordwall* memberikan pengaruh yang lebih kuat terhadap hasil belajar karena menyediakan aktivitas berbasis permainan, seperti kuis, mencocokkan pasangan, teka-teki silang, dan bentuk evaluasi interaktif lainnya. Aktivitas tersebut mendorong peserta didik untuk belajar sambil bermain, lebih aktif menjawab pertanyaan, serta tidak mudah merasa bosan selama proses pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa pemanfaatan game edukasi *Wordwall* mampu meningkatkan hasil belajar karena peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan, aktif, dan kompetitif secara positif (Nurhayati et al., 2025). Hasil tersebut juga didukung oleh penelitian yang menemukan bahwa penggunaan *Wordwall* dalam pembelajaran dapat membantu meningkatkan hasil belajar karena media ini memberikan umpan balik secara langsung

dan mendorong keterlibatan peserta didik dalam menyelesaikan tugas pembelajaran (Raharjo et al., 2025).

Meskipun nilai rata-rata posttest pada kelas Wordwall lebih tinggi, penggunaan PowerPoint interaktif juga terbukti memberikan dampak positif terhadap hasil belajar. PowerPoint interaktif membantu pendidik menyajikan materi Pendidikan Pancasila secara lebih sistematis melalui kombinasi teks, gambar, animasi, video, audio, dan kuis. Tampilan tersebut dapat membantu peserta didik memusatkan perhatian, memahami konsep, dan menghubungkan materi dengan contoh kehidupan sehari-hari. Penggunaan PowerPoint interaktif juga memberi kesempatan kepada peserta didik untuk merespons pertanyaan dan mengikuti aktivitas pembelajaran secara lebih aktif. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa PowerPoint interaktif efektif meningkatkan kemampuan peserta didik karena materi disajikan secara visual, terstruktur, dan terintegrasi dengan kegiatan pemecahan masalah (Putra et al., 2025). Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis kuis juga dapat meningkatkan hasil belajar karena mampu menciptakan pembelajaran yang menarik, memberikan umpan balik, serta mendorong peserta didik untuk berpartisipasi secara langsung (Kasdriyanto & Qomariyah, 2025).

Secara keseluruhan, hasil uji hipotesis dengan nilai signifikansi kurang dari 0,05 menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall dan PowerPoint interaktif berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar peserta didik. Kedua media tersebut sesuai dengan teori konstruktivisme karena memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar, interaksi, latihan, dan aktivitas pemecahan masalah. Dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, media interaktif tidak hanya membantu meningkatkan aspek kognitif, tetapi juga dapat mendukung pembentukan karakter, kerja sama, tanggung jawab, dan sikap gotong royong. Pembelajaran Pendidikan Pancasila perlu dirancang secara kontekstual agar nilai-nilai Pancasila tidak hanya dipahami secara teoritis, tetapi juga dapat diinternalisasikan melalui aktivitas belajar yang melibatkan peserta didik secara aktif (Ikromah, 2024). Penggunaan media interaktif juga relevan dalam membantu membentuk karakter peserta didik sekolah dasar melalui penyajian contoh perilaku, situasi sosial, dan penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari (Nasrudin et al., 2024).

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data mengenai efektivitas penggunaan media Wordwall dan PPT interaktif terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Wordwall dan PowerPoint interaktif efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai posttest pada kelompok yang menggunakan media Wordwall sebesar 81,91, sedangkan pada kelompok yang menggunakan PowerPoint interaktif sebesar 78,64, sehingga media Wordwall menunjukkan hasil yang lebih tinggi dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Wordwall dan PowerPoint interaktif efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Kedua media tersebut mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan sehingga peserta didik lebih termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Media Wordwall memberikan pengalaman belajar

melalui permainan edukatif yang mampu meningkatkan partisipasi dan keterlibatan peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Sementara itu, *PowerPoint* interaktif membantu peserta didik memahami materi melalui penyajian visual dan multimedia yang menarik. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi $< 0,05$, yang membuktikan bahwa kedua media memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar peserta didik. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat dijadikan sebagai alternatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Pendidik diharapkan dapat memanfaatkan media *Wordwall* dan *PowerPoint* interaktif secara kreatif dan inovatif agar pembelajaran menjadi lebih efektif serta mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Daftar Pustaka

- Agustira, S., & Rahmi, R. (2022). Penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar pada tingkat SD. *Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 4(1), 72-80. <https://doi.org/10.19105/mubtadi.v4i1.6267>
- Aisah, R. N., Masfuah, S., & Shokib, R. W. (2022). Analisis faktor penyebab kesulitan belajar PPKn di SD. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(1), 671 - 685. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i1.339>
- Nurwahidin, M., Izzatika, A., Perdana, D. R., & Haya, A. F. (2024). Pengaruh *PowerPoint* terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik kelas IV SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5(1), 17-23. <https://doi.org/10.37478/jpm.v5i1.3211>
- Fathoni, A. (2025). Penggunaan media digital interaktif untuk meningkatkan pemahaman nilai-nilai Pancasila. *Jurnal Pengembangan Madrasah Ibtidaiyah*, 2(2). <https://ojs.stitmakrifatulilmi.ac.id/>
- Fernanda, N., Roosyanti, A., & Susanti, R. (2024). Peningkatan hasil belajar pendidikan pancasila melalui media educaplay di kelas IVB SDN Dukuh Kupang III Surabaya. *Journal of Science and Education Research*, 3(2), 58-63. <https://doi.org/10.62759/jser.v3i2.131>
- Handayani, S. (2025). Pengaruh penggunaan web *Wordwall* dalam meningkatkan kosakata bahasa Indonesia peserta didik SDN 1 Metro Pusat. *Jurnal Pendidikan*. <http://digilib.unila.ac.id/id/eprint/92722>
- Huljanah, M., & Zai, E. K. (2025). Efektivitas media pembelajaran digital untuk meningkatkan minat belajar peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Pendidikan*, 3, 54-62. <https://doi.org/10.62383/risoma.v3i5.1109>
- Ikromah, S. (2024). Internalisasi profil Pelajar Pancasila dimensi gotong royong. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v11i4.4382>
- Imanulhaq, M. (2022). Inovasi pembelajaran matematika di madrasah ibtidaiyah. *Jurnal Pedagogos*, 4(1), 33-41. <https://doi.org/10.33627/gg.v4i1.639>
- Kasdriyanto, D. Y., & Qomariyah, R. S. (2025). Implementasi media pembelajaran interaktif berbasis quiz. *Jurnal Pendidikan Ilmiah Dasar*, 10(2), 945-955. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i2.25013>
- Kurniawan, I., & Zabeta, M. (2025). Analisis penggunaan media pembelajaran digital pada peserta didik kelas V di SD. *Research and Development Journal of Education*, 11(1), 258-267. <http://dx.doi.org/10.30998/rdje.v11i1.28612>

- Nabillah. (2019). Faktor penyebab rendahnya hasil belajar peserta didik. *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika Sesiomadika*, 2(1C), 659–663.
- Nasrudin, M. H., Dewi, D. A., & Adriansyah, M. I. (2024). Implementasi nilai-nilai pancasila dalam membentuk karakter anak sekolah dasar. *PRIMER : Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(1), 9–15. <https://doi.org/10.55681/primer.v2i1.270>
- Nurhayati, N., Ningsih, R. D., & Triana. (2025). Pemanfaatan game edukasi *Wordwall* untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa di kelas I UPT SPF SD Negeri Panaikang 1 Makassar. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 8(1), 61–72. <https://doi.org/10.30605/cjpe.8.1.2025.5417>
- Putra, I. G. S. D., Adnyana, P. B., & Bestari, I. A. P. (2025). Efektivitas media pembelajaran powerpoint interaktif berbasis problem based learning dalam meningkatkan kemampuan bernalar kritis siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 12(4), 1233–1243. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v12i4.6243>
- Raharjo, P. M. Z., Khairani, F., Destini, F., & Handoko. (2025). Pengaruh model problem-based learning berbantuan wordwall terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas II Sekolah Dasar. *Arus Jurnal Sosial dan Humaniora*, 5(2), 1121–1136. <https://doi.org/10.57250/ajsh.v5i2.1259>