

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila

Mujahidin¹

¹Universitas Islam Darul 'Ulum Lamongan

*Corresponding author: mujahidin.2024@mhs.unisda.ac.id

ARTICLE INFO

Article history

Received : 22-04-2026

Revised : 12-05-2026

Accepted : 13 05-2026

Keywords

Wordwall, Learning interest, Pancasila education

ABSTRACT

Learning interest is a phenomenon that emerges from the interaction between individuals and their environment and plays a crucial role in supporting successful learning. However, a decline in students' learning interest is still frequently observed at various levels of education, as reflected in low student engagement during the learning process, which may be caused by ineffective learning methods and strategies, less engaging learning media, and limited teacher innovation. The use of digital learning media such as *Wordwall*-based media can create a more enjoyable learning experience, increase student activity and engagement, and foster learning interest. This study aimed to determine the influence of using *Wordwall*-based learning media on students' learning interest in Pancasila Education for Grade IV students at MI Tanwirul Ma'arif Takerharjo. The research employed a quantitative method with a one-group pretest-posttest design involving all Grade IV students as the research sample. Data were collected through questionnaires, observations, and interviews and analyzed using statistical and hypothesis testing. The results showed that the average students' learning interest increased from 56.93 in the pretest to 66.78 in the posttest, with a significance value of $0.000 \leq 0.05$, indicating that the null hypothesis was rejected and the alternative hypothesis was accepted. These findings indicate that the use of *Wordwall* learning media has a significant effect on improving students' learning interest by creating a more interactive and enjoyable learning atmosphere and can be considered an effective alternative in Pancasila Education learning.

Pendahuluan

Pendidikan Pancasila memiliki peran strategis dalam membentuk karakter, sikap, dan nilai kebangsaan peserta didik sejak jenjang sekolah dasar. Melalui mata pelajaran ini, peserta didik diarahkan untuk memahami serta mengamalkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Sejalan dengan hal tersebut, Pendidikan Pancasila di era Kurikulum Merdeka saat ini ditekankan pada penguatan Profil Pelajar Pancasila yang mencakup aspek kognitif dan afektif secara simultan untuk menjembatani nilai abstrak menjadi perilaku konkret (Nasrudin et al., 2024). Oleh karena itu, proses pembelajaran Pendidikan Pancasila tidak hanya menekankan aspek kognitif, tetapi juga aspek afektif yang berkaitan erat dengan minat belajar peserta didik. (Hikmawati et al., 2026)

Minat belajar merupakan faktor penting yang memengaruhi keberhasilan pembelajaran. Peserta didik yang memiliki minat belajar tinggi cenderung menunjukkan perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan aktif selama proses pembelajaran. Sebaliknya, rendahnya minat belajar dapat menyebabkan peserta didik kurang fokus, pasif, dan tidak optimal dalam memahami materi. Secara teoretis, minat belajar dipengaruhi oleh faktor eksternal seperti metode mengajar dan pemilihan media yang digunakan oleh guru (Putri et al., 2022). Kondisi ini menjadi tantangan tersendiri dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya di sekolah dasar.

Fakta di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila masih sering dilaksanakan dengan pendekatan konvensional, seperti metode ceramah dan penggunaan media pembelajaran yang terbatas. Pendekatan konvensional ini seringkali menciptakan jarak antara materi pelajaran dengan realitas siswa, yang berisiko menyebabkan fenomena *learning loss* atau penurunan keterlibatan emosional (Arifin et al., 2023). Pembelajaran yang bersifat satu arah cenderung membuat peserta didik cepat merasa bosan dan kurang termotivasi untuk terlibat secara aktif. Hal ini berdampak pada rendahnya minat belajar peserta didik, terutama pada materi yang menuntut pemahaman nilai dan sikap.

Perkembangan teknologi digital memberikan peluang bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif. (Fauziyah & Ridlo, 2024) Salah satu media pembelajaran berbasis digital yang dapat dimanfaatkan adalah *Wordwall*. Sebagai media berbasis *game-based learning*, *Wordwall* menyediakan fitur interaktif seperti kuis dan tantangan yang mampu memicu dopamin serta motivasi siswa melalui sistem penghargaan (Widiyani et al., 2024).

Media ini dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Penggunaan media pembelajaran interaktif seperti *Wordwall* dipandang relevan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Melalui aktivitas pembelajaran yang bersifat permainan, peserta didik dapat belajar sambil bermain sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Selain itu, penggunaan teknologi digital terbukti secara empiris dapat meningkatkan retensi memori siswa terhadap nilai-nilai kebangsaan dibandingkan dengan penggunaan teks murni (Khairunisa et al., 2024). Dengan demikian, *Wordwall* dapat membantu guru menyajikan materi Pendidikan Pancasila secara lebih kontekstual dan menarik sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Meskipun demikian, kajian empiris yang secara khusus mengkaji pengaruh penggunaan media pembelajaran *Wordwall* terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di jenjang sekolah dasar masih terbatas. Sebagian penelitian lebih banyak menekankan pada hasil belajar kognitif atau penerapan *Wordwall* pada mata pelajaran lain. Kondisi ini menunjukkan adanya celah penelitian (*research gap*) yang perlu dikaji lebih lanjut.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran *Wordwall* terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV MI Tanwirul Ma'arif Takerharjo. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dalam pengembangan kajian media pembelajaran interaktif serta kontribusi praktis bagi guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

Metodologi

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *pre-experimental design (one group pretest-posttest design)*. Pendekatan kuantitatif dipilih karena penelitian ini berfokus pada pengukuran pengaruh suatu variabel bebas terhadap variabel terikat dengan menggunakan angka dan data statistik. Pemilihan desain ini bertujuan untuk memperoleh data yang objektif dan terukur mengenai perubahan minat belajar peserta didik setelah penerapan pembelajaran berbasis *Wordwall*.

Pre-experimental design merupakan rancangan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui hubungan sebab-akibat dengan cara memberikan perlakuan (*treatment*) pada satu kelompok subjek, kemudian mengukur perubahannya sebelum dan sesudah perlakuan (Thyer, 2010).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV MI Tanwirul Ma'arif Takerharjo pada tahun ajaran 2024/2025. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *sampling jenuh*, di mana seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel penelitian. Dalam hal ini tidak ada kelas eksperimen atau kelas kontrol,

Instrumen penelitian yang digunakan berupa angket minat belajar yang disusun berdasarkan indikator minat belajar, meliputi perhatian, motivasi, keterlibatan, dan rasa senang dalam kegiatan pembelajaran. Angket disusun menggunakan skala Likert dan diberikan kepada peserta didik dalam bentuk *pretest* dan *posttest*. Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen telah melalui uji

validitas dan uji reliabilitas untuk memastikan keakuratan dan konsistensi data yang diperoleh.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi penyebaran angket dan dokumentasi. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan minat belajar peserta didik melalui nilai rata-rata (*mean*), standar deviasi, nilai maksimum, dan nilai minimum. Analisis inferensial dilakukan menggunakan uji *paired sample t-test* dan *independent sample t-test* untuk mengetahui perbedaan minat belajar sebelum dan sesudah di berlakukannya pembelajaran dengan media *Wordwall*. Analisis data dilakukan pada taraf signifikansi 0,05. Tahapan analisis data dilaksanakan secara sistematis melalui proses reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan guna menjamin keabsahan temuan penelitian (Miles et al., 2024).

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *Wordwall* terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV MI Tanwirul Ma'arif. Data diperoleh melalui angket pretest dan posttest yang terdiri dari 21 pernyataan sesuai indikator minat belajar dengan jumlah responden sebanyak 27 peserta didik.

1. Analisis Deskriptif

Berdasarkan hasil analisis deskriptif, rata-rata (*mean*) skor minat belajar peserta didik sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) sebesar **56,93** dengan nilai minimum **41** dan maksimum **70**, serta standar deviasi **6,978**. Setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan media *Wordwall*, rata-rata (*mean*) skor *posttest* meningkat menjadi **66,78** dengan nilai minimum **47** dan maksimum **84**, serta standar deviasi **7,733**. Dengan demikian terdapat selisih peningkatan rata-rata sebesar **9,85 poin** antara sebelum dan sesudah perlakuan. Berikut data hasil *pretest* dan *posttest*

Tabel 1. Hasil Pretest dan Posttest

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
PRETEST	27	41	70	56,93	6,978
POSTTEST	27	47	84	66,78	7,733

2. Uji Normalitas

Sebelum dilakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data *pretest* memiliki nilai signifikansi **0,782** dan *posttest* sebesar **0,388**, dimana kedua nilai tersebut lebih besar

dari taraf signifikansi 0,05 ($0,782 \geq 0,05$ dan $0,388 \geq 0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa data berdistribusi normal, berikut tabel hasil Uji normalitas

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality							
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
KELAS		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
MINAT BELAJAR	PRETEST	,104	27	,200*	,977	27	,782
	POSTTEST	,128	27	,200*	,961	27	,388

3. Uji Hipotesis (Paired Sample T-Test)

Hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai **t hitung sebesar 5,227** dengan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,000 \leq 0,05$. Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya, terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran berbasis *Wordwall* terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV MI Tanwirul Ma'arif.

Tabel 3. Hasil Uji Hipotesis

Pair	POSTTEST - PRETEST	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
1		9,852	9,793	1,885	5,978	13,726	5,227	26	,000

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, peserta didik menunjukkan antusiasme yang tinggi ketika pembelajaran menggunakan *Wordwall*. Mereka lebih aktif menjawab pertanyaan, berani tampil di depan kelas, serta menunjukkan rasa senang selama proses pembelajaran berlangsung. Suasana kelas menjadi lebih interaktif dan kondusif dibandingkan sebelum penggunaan media. Hal ini memperkuat fungsi media pembelajaran menurut Smaldino yang menyatakan bahwa media tidak hanya sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan interaktif.

Peningkatan rata-rata skor dari 56,93 menjadi 66,78 menunjukkan adanya peningkatan sekitar **17,29%** dari kondisi awal. Hal ini menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran digital berbasis permainan seperti *Wordwall* efektif dalam meningkatkan indikator minat belajar, khususnya pada aspek perhatian, perasaan senang, ketertarikan, dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Dengan demikian, hasil penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Wordwall* berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar peserta didik. Media ini dapat dijadikan alternatif inovatif dalam

pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan berpusat pada peserta didik.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *Wordwall* terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV MI Tanwirul Ma'arif Takerharjo, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Wordwall* memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap peningkatan minat belajar peserta didik.

Hasil analisis deskriptif menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata minat belajar dari **56,93** pada saat pretest menjadi **66,78** pada saat posttest, dengan selisih peningkatan sebesar **9,85 poin** atau sekitar **17,3%**. Hal ini menunjukkan bahwa setelah penerapan media pembelajaran berbasis *Wordwall*, minat belajar peserta didik mengalami peningkatan yang cukup signifikan.

Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan *paired sample t-test*, diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, secara statistik terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran berbasis *Wordwall* terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Secara keseluruhan, penggunaan media *Wordwall* mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan meningkatkan keterlibatan peserta didik. Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis permainan edukatif seperti *Wordwall* dapat dijadikan alternatif inovatif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

References

- Arifin, B., Handayani, E. S., Yunaspi, D., Erda, R., & Dhaniswara, E. (2023). Transformasi Bahan Ajar Pendidikan Dasar Ke Arah Digital: Optimalisasi Pembelajaran Pendidikan Sekolah Dasar Di Era Teknologi Cybernetics. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(5), 1–10.
- Fauziah, N. R., & Ridlo, M. R. (2024). Digitalisasi Crossword-Puzzle Sebagai Upaya Peningkatan Hasil Kognitif Siswa Kelas III MIN 1 Lamongan. *ARSEN: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1(2), 120–126. <https://doi.org/10.30822/arsen.v1i2.2961>
- Hikmawati, L., Fauziah, N. R., Hilmy, M., & Thabrany, A. M. (2026). Internalisasi Nilai Moderasi Beragama pada Anak Usia Dini melalui Lingkungan Belajar PAUD yang Inklusif. *Al-ATHFAL: Jurnal Pendidikan Anak*, 7(1), 190–197. <https://doi.org/https://doi.org/10.46773/dvengh16>
- Khairunisa, W., Febrian, A., Sundawa, D., & Rahmat, R. (2024). Membangun Keadaban Digitalisasi Warga Negara Indonesia dalam Perspektif Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 4(01), 1–8.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2024). *Qualitative Data Analysis: A*

Methods Sourcebook (5th ed.). SAGE Publications.

- 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.
- Putri, D. J., Angelina, S. A., Rahma, S. C., & Mujazi, M. (2022). Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa di kecamatan larangan tangerang. *Seminar Nasional Ilmu Pendidikan Dan Multi Disiplin*, 5(01).
- Thyer, B. A. (2010). Pre-experimental and quasi-experimental research designs. *The Handbook of Social Work Research Methods*, 183.
- Widiami, R., Arni, Y., Azzahra, N., & Feby, H. M. (2024). Efektivitas penggunaan media game digital wordwall dalam pembelajaran IPAS sub tema: Kekayaan hayati flora dan fauna kelas 5 di SDN 89 Palembang. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(4), 1703-1711.