

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
WORDWALL TERHADAP HASIL BELAJAR PKn SISWA KELAS IV UPT SD
NEGERI 3 KELARA KABUPATEN JENEPONTO**

Ulyah Puspita Ayu¹, Muhajir², Try Gustaf Said³
¹²³PGSD Universitas Muhammadiyah Makassar
No HP: 0813-1215-4985

¹ ulyahpuspitaayu@gmail.com, ² muhajir@unismuh.ac.id,
³ trygustafsaid@unismuh.ac.id

ABSTRACT

The low learning outcomes of Civic Education (PKn) of fourth grade students at UPT SD Negeri 3 Kelara is the background of this study. This study aims to determine the effect of using interactive learning media Wordwall on students' PKn learning outcomes. This study used a pre-experimental method with a one-group pretest-posttest design. The research sample consisted of 17 fourth grade students selected using purposive sampling techniques. The research instruments included multiple-choice tests and observation sheets. And the data were analyzed using descriptive and inferential analysis. The results showed a significant increase in student learning outcomes, with an average pretest score of 42.06 increasing to 85.29 in the posttest. A total of 70.6% of students reached the high category, 23.5% in the moderate category, and 5.9% in the very high category. The results of the statistical test showed a significant difference between the pretest and posttest ($p < 0.05$). It can be concluded that the use of interactive learning media Wordwall has a significant effect on improving the PKn learning outcomes of fourth grade students. These findings support the use of digital media in learning to increase student engagement and understanding.

Keywords: Interactive Wordwall Media, Learning Outcomes, Citizenship Education

ABSTRAK

Rendahnya hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) siswa kelas IV di UPT SD Negeri 3 Kelara menjadi latar belakang penelitian ini. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif Wordwall terhadap hasil belajar PKn siswa. Penelitian ini menggunakan metode *pre-eksperimen* dengan desain *one-group pretest-posttest*. Sampel penelitian terdiri dari 17 siswa kelas IV yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Instrumen penelitian meliputi tes pilihan ganda dan lembar observasi. Serta data dianalisis menggunakan analisis deskriptif dan inferensial. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa, dengan nilai rata-rata *pretest* sebesar 42,06 meningkat menjadi 85,29 pada *posttest*. Sebanyak 70,6% siswa mencapai kategori tinggi, 23,5% dalam kategori sedang, dan 5,9% dalam kategori sangat tinggi. Hasil uji statistik menunjukkan perbedaan yang signifikan antara *pretest* dan *posttest* ($p < 0,05$). Dapat disimpulkan bahwa

penggunaan media pembelajaran interaktif Wordwall berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar PKn siswa kelas IV. Temuan ini mendukung penggunaan media digital dalam pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa.

Kata Kunci: Media interaktif Wordwal, Hasil Belajar, Pendidikan Kewarganegaraan

A. Pendahuluan

Pendidikan kewarganegaraan merupakan salah satu mata pelajaran yang terdapat dalam suatu kurikulum. Menurut Parawangsa, dkk. (2021: 8051) Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PKn) di sekolah dasar dimaksudkan untuk menanamkan rasa cinta tanah air, meningkatkan semangat kebangsaan, serta membentuk kepribadian bangsa yang sesuai dengan falsafah, pandangan hidup, ideologi, dan dasar negara yaitu Pancasila. Sedangkan menurut Nurlaila, dkk. (2024: 37) PKn adalah pembelajaran tentang kehidupan sehari-hari kita, mengajarkan bagaimana menjadi warga negara yang baik, dan mendukung nilai-nilai Pancasila, yang merupakan dasar negara Indonesia.

Namun, dalam praktik pelaksanaannya, proses pembelajaran PKn masih menghadapi berbagai permasalahan, terutama dalam hal strategi dan

pendekatan pembelajaran yang digunakan oleh guru. Banyak guru masih mengandalkan metode konvensional seperti ceramah dan penugasan yang berpusat pada guru, tanpa mengintegrasikan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Hal ini berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, yang kemudian berpengaruh terhadap rendahnya hasil belajar. Susanti, dkk. (2024: 88) menegaskan bahwa penggunaan metode pembelajaran yang monoton dapat menyebabkan siswa merasa bosan, pasif, dan kurang termotivasi untuk belajar.

Aliya, dkk. (2024: 1094) juga menyampaikan bahwa hasil belajar siswa yang rendah merupakan akibat dari minimnya penggunaan teknologi dan media pembelajaran yang sesuai di kelas, khususnya di tingkat sekolah dasar. Hal senada diungkapkan oleh Hilmawati, dkk. (2024: 277), bahwa proses pembelajaran PKn yang

kurang melibatkan siswa secara aktif serta masih berpusat pada buku paket dan metode ceramah menyebabkan siswa tidak termotivasi dan kurang memahami materi secara mendalam.

Fakta-fakta ini diperkuat oleh hasil observasi yang dilakukan oleh Ulnatifah, dkk. (2024), yang menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran PKn, hanya 23,5% siswa yang mencapai ketuntasan belajar, sementara sisanya 76,5% masih belum tuntas. Hal ini menunjukkan adanya ketidaksesuaian antara pendekatan pembelajaran yang digunakan dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Penelitian Haliza, dkk. (2024) juga menunjukkan bahwa rendahnya hasil belajar PKn disebabkan oleh rendahnya pemahaman siswa, yang diakibatkan oleh metode pembelajaran yang kurang menarik dan minimnya penggunaan media pembelajaran.

Dalam konteks ini, media pembelajaran memiliki peran penting dalam menciptakan proses belajar yang efektif dan menyenangkan. Media tidak hanya sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai jembatan komunikasi antara guru dan siswa.

Hkhaira dalam Wastriami dan Mudinillah (2022) menyatakan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran serta membantu siswa mencapai hasil belajar yang optimal. Hal ini sejalan dengan pendapat Wiratmojo dan Sasonohardjo dalam Wulandari, dkk. (2023: 3930) yang menekankan pentingnya penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas penyampaian materi kepada siswa.

Salah satu media pembelajaran interaktif yang telah terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar adalah Wordwall. Menurut (Nurlaila, dkk. 2024: 38) Wordwall adalah sebuah platform digital yang menyediakan berbagai bentuk aktivitas belajar interaktif seperti kuis, teka-teki silang, dan pencocokan kata atau gambar. Wordwall memungkinkan guru merancang kegiatan pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan efektivitas media ini. Penelitian oleh Zulfa, dkk. (2023), Hilmawati, dkk. (2024), Ummah, dkk. (2024), Kusuma, dkk. (2024), dan Haliza, dkk. (2024) membuktikan bahwa penggunaan Wordwall

berdampak positif terhadap hasil belajar siswa pada berbagai mata pelajaran, termasuk PKn. Selain meningkatkan pemahaman siswa, Wordwall juga meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal di UPT SD Negeri 3 Kelara Kabupaten Jeneponto, diketahui bahwa hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PKn masih tergolong rendah. Rata-rata nilai siswa hanya mencapai 72,00, di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 75,00. Dari 17 siswa, terdapat 9 siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar. Guru masih dominan menggunakan metode ceramah dalam mengajar, sementara penggunaan media pembelajaran yang inovatif seperti Wordwall belum dimanfaatkan secara optimal. Hal ini menyebabkan siswa kurang terlibat aktif dan kesulitan memahami konsep-konsep dalam PKn, sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar.

Melihat kenyataan tersebut, dibutuhkan inovasi dalam proses pembelajaran melalui pemanfaatan media yang interaktif dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah

dasar. Wordwall sebagai media pembelajaran berbasis teknologi diyakini dapat menjadi solusi dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran PKn. Melalui kegiatan yang menyenangkan dan partisipatif, Wordwall mampu mengatasi kejenuhan siswa terhadap pembelajaran konvensional dan menciptakan suasana belajar yang lebih aktif serta bermakna.

Berdasarkan latar belakang tersebut, fokus permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PKn di kelas IV UPT SD Negeri 3 Kelara akibat metode pembelajaran yang kurang variatif dan minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif Wordwall terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Tujuan lainnya adalah untuk memberikan alternatif solusi pembelajaran yang lebih inovatif, menyenangkan, serta mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar mengajar.

Dengan dilakukannya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan

kontribusi positif terhadap peningkatan mutu pembelajaran PKn di sekolah dasar, khususnya dalam pemanfaatan media pembelajaran interaktif. Selain itu, hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru-guru lain dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih menarik dan efektif guna meningkatkan hasil belajar siswa secara menyeluruh.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan desain eksperimen, yaitu *pre-ekperimental design* dengan jenis *one group pretest-posttest design*. Menurut Sugiyono (2020: 74) desain *one group pretest-posttest design* terdapat pretest sebelum diberi perlakuan sehingga hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, serta dapat membandingkan keadaan sebelum diberi perlakuan dan keadaan setelah diberi perlakuan posttest. Adapun sampel penelitian ini yaitu siswa kelas IV yang berjumlah 17 siswa yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Instrumen penelitian meliputi tes pilihan ganda dan lembar observasi. Serta data dianalisis

menggunakan analisis deskriptif dan inferensial.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Kegiatan penelitian dilakukan dalam empat pertemuan mulai 11 hingga 20 Februari 2025, diawali dengan pembelajaran tanpa Wordwall dan pemberian pretest untuk mengukur kemampuan awal siswa, kemudian dilanjutkan dengan dua kali perlakuan menggunakan Wordwall pada tanggal 13 dan 18 Februari, serta diakhiri dengan pemberian posttest pada 20 Februari. Hasil dari pretest dan posttest dianalisis menggunakan uji Paired Sample T-Test, yang menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000, lebih kecil dari 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media Wordwall berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar PKn siswa kelas IV, yang

Tabel 4.1 Analisis Deskriptif hasil belajar PKn

	Descriptive Statistics						
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
Hasil Pretest	17	25	30	55	42.06	9.364	87.684
Hasil Posttest	17	20	75	95	85.29	4.832	23.346
Valid N (listwise)	17						

diperkuat melalui analisis statistik deskriptif dan inferensial.

Data pada tabel tersebut menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa sebelum menggunakan media Wordwall adalah 42.06 dan meningkat menjadi 85.29 setelah menggunakan media Wordwall. Selain itu, standar deviasi dan variansi juga mengalami penurunan, yang mengindikasikan bahwa penyebaran nilai siswa lebih homogen atau merata setelah perlakuan. Ini berarti bahwa Wordwall tidak hanya membantu meningkatkan nilai, tetapi juga meningkatkan pemerataan hasil belajar di antara siswa.

Distribusi nilai siswa juga dianalisis untuk mengetahui perubahan kategori nilai dari pretest ke posttest. Rinciannya disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.2 Frekuensi dan Persentase Nilai Hasil Pembelajaran Siswa

Rentang Nilai	Frekuensi		Persentase (%)		Kategori
	Pre-test	Post-test	Pre-test	Post-test	
91 – 100	0	1	0%	5,9%	Sangat tinggi
81 – 90	0	12	0%	70,6%	Tinggi
71 – 80	0	4	0%	23,5%	Cukup
61 – 70	0	0	0%	0%	kurang
0 – 60	100	0	100%	0%	Sangat kurang

Tabel ini menunjukkan bahwa sebelum perlakuan, seluruh siswa berada dalam kategori sangat kurang. Namun setelah pembelajaran

menggunakan media Wordwall, terjadi peningkatan drastis, di mana mayoritas siswa (70,6%) mencapai kategori tinggi, bahkan 5,9% sudah berada pada kategori sangat tinggi. Tidak ada lagi siswa yang berada dalam kategori rendah atau sangat rendah. Ini menunjukkan efektivitas Wordwall dalam membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih baik. Perubahan nilai siswa juga ditampilkan dalam bentuk statistik ringkasan pada tabel berikut ini:

Tabel 4.3 Analisis Statistik Deskriptif Hasil Belajar Sebelum dan Setelah Perlakuan

Statistics		Hasil Pretest	Hasil Posttest
N	Valid	17	17
	Missing	0	0
Mean		42.06	85.29
Median		40.00	85.00
Std. Deviation		9.364	4.832
Variance		87.684	23.346
Range		25	20

Dilihat pada data tabel 4.3, diperoleh hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan setelah dilakukan perlakuan. Rata-rata (Mean) nilai pretest yang awalnya 42.06 meningkat menjadi 85.29 pada posttest. Nilai tengah (median) juga mengalami kenaikan dari 40.00 pada pretest menjadi 85.00 pada posttest. Std. Deviation yang sebelumnya 9.364 menurun menjadi 4.832,

menunjukkan bahwa nilai siswa lebih merata setelah pembelajaran. Variansi juga berkurang dari 87.684 pada pretest menjadi 23.346 pada posttest, range nilai mengalami penurunan dari 25 pada pretest menjadi 20 pada posttest, dengan nilai minimum yang meningkat dari 30 menjadi 75, dan nilai maksimum dari 55 menjadi 95. Selain itu, jumlah total nilai siswa (Sum) meningkat dari 715 menjadi 1450, yang menunjukkan adanya peningkatan pemahaman secara keseluruhan.

Untuk menguji apakah data pretest dan posttest terdistribusi normal, dilakukan uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk. Hasilnya disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.4 Uji Normalitas Data Pretest dan Posttest

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pretest Hasil Belajar	.155	17	.200 [*]	.894	17	.054
Posttest Hasil Belajar	.240	17	.010	.916	17	.125

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Nilai signifikansi untuk kedua kelompok data lebih besar dari 0,05, yaitu 0.054 untuk pretest dan 0.125 untuk posttest, sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

Selanjutnya, dilakukan uji hipotesis menggunakan Paired Sample T-Test untuk mengetahui ada

tidaknya perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest. Berikut ini adalah hasil lengkap uji Paired Sample T-Test:

Tabel 4.5 Uji Hipotesis Paired Samples Test
Paired Differences

	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		T	Df	Sig. (2-tailed)
				Lower	Upper			
Pair 1 Pretest - Posttest	-43.23529	6.60047	1.60085	-46.62894	-39.84165	-27.008	16	.000

Berdasarkan Tabel 4.5, hasil analisis Paired Sample T-Test menunjukkan nilai $t = -27,008$ dengan $df = 16$ dan signifikansi $p = 0,000$. Karena $p < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest setelah penerapan media pembelajaran interaktif Wordwall. Nilai t yang besar menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar bukan hanya signifikan secara statistik, tetapi juga secara praktis. Tanda negatif pada nilai t menunjukkan bahwa nilai rata-rata posttest lebih tinggi dibandingkan pretest, mengindikasikan adanya peningkatan yang signifikan setelah penggunaan media Wordwall. Nilai p yang sangat kecil juga memperkuat bukti bahwa peningkatan ini bukan kebetulan, melainkan benar-benar dipengaruhi oleh media yang digunakan.

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif Wordwall berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PKn di kelas IV UPT SD Negeri 3 Kelara.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh media pembelajaran interaktif Wordwall terhadap hasil belajar PKn siswa kelas IV UPT SD Negeri 3 Kelara. Metode yang digunakan adalah eksperimen dengan desain pretest-posttest. Hasil pretest menunjukkan seluruh siswa (100%) mendapat nilai di bawah KKTP, menandakan pemahaman awal yang rendah. Untuk itu, diterapkan media Wordwall sebagai strategi pembelajaran yang menarik dan interaktif. Hal ini sejalan dengan Kusuma, dkk. (2024) yang menyatakan bahwa media digital dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar.

Pembelajaran dimulai dengan pengenalan fitur open the box dalam Wordwall yang ditampilkan melalui LCD. Siswa kemudian diminta mencoba menjelaskan materi, dilanjutkan dengan kerja kelompok

menjawab soal pada fitur pencocokan grup dan menyelesaikan LKPD. Kegiatan ini mendorong kolaborasi dan diskusi aktif, sesuai teori konstruktivisme. Hal ini diperkuat oleh Haliza, dkk. (2024) yang menunjukkan bahwa media interaktif meningkatkan pemahaman konsep serta keaktifan siswa.

Hasil posttest menunjukkan peningkatan signifikan: 12 siswa (70,6%) kategori tinggi, 4 siswa (23,5%) sedang, dan 1 siswa (5,9%) sangat tinggi. Tidak ada lagi siswa di kategori rendah. Rata-rata nilai meningkat dari 42,06 menjadi 85,29. Distribusi data normal, dengan signifikansi pretest 0,054 dan posttest 0,125 ($>0,05$).

Keterlaksanaan media juga baik: keterlibatan guru meningkat dari skor 84 ke 96 (kategori sangat baik), dan siswa dari 76,47 ke 88,47. Aktivitas diskusi lebih aktif, siswa lebih percaya diri dan membantu teman. Pada pertemuan kedua, partisipasi siswa dalam kuis Wordwall meningkat.

Uji Paired Sample T-Test menunjukkan $t = -27,008$, $df = 16$, dan $p = 0,000 < 0,05$, yang berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima, ada perbedaan signifikan antara nilai

pretest dan posttest. Ini mendukung hasil Zulfa, dkk. (2023) yang juga menemukan peningkatan hasil belajar melalui Wordwall.

Guru memiliki peran penting dalam inovasi pembelajaran. Menurut Restu, dkk. (2023: 95), guru abad 21 harus kreatif dan memanfaatkan teknologi. Ummah, dkk. (2024: 104) menekankan website sebagai media belajar, termasuk Wordwall. Zulfa, dkk. (2023: 4685) menyebut Wordwall sebagai alat belajar sekaligus evaluasi yang menarik. Hilmawati, dkk. (2024: 278) menyatakan Wordwall mampu meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa. Yogi Fernando, dkk. (2024: 68) menambahkan bahwa motivasi belajar berperan penting dalam pencapaian hasil belajar.

Hasil belajar merupakan kemampuan setelah proses pembelajaran (Fauhah dalam Ummah, dkk. 2024: 105). Yogi Fernando, dkk. (2024: 66) menyebutkan faktor internal (motivasi, kesiapan) dan eksternal (lingkungan) mempengaruhi hasil belajar siswa.

Meski hasilnya positif, penelitian ini memiliki keterbatasan pada jumlah

sampel (17 siswa) dan cakupan mata pelajaran. Beberapa siswa juga kurang familiar dengan teknologi. Penelitian selanjutnya disarankan menggunakan sampel lebih besar, berbagai sekolah, dan memberikan pelatihan teknologi sebelum pembelajaran.

E. Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif Wordwall berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar PKn siswa kelas IV UPT SD Negeri 3 Kelara Kabupaten Jeneponto. Hasil analisis menggunakan uji Paired Sample T-Test melalui SPSS versi 2.5 menunjukkan nilai $t = -27,008$ dengan derajat kebebasan (df) = 16 dan nilai signifikansi (p) = 0,000 ($p < 0,05$), yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara hasil pretest dan posttest.

Rata-rata nilai pretest siswa adalah 42,06, meningkat menjadi 85,29 pada saat posttest. Selain itu, keterlibatan dalam proses pembelajaran juga mengalami peningkatan, di mana keterlaksanaan pembelajaran oleh guru meningkat dari 84 pada pertemuan pertama menjadi 96 pada pertemuan kedua,

sementara keterlibatan siswa naik dari 76,47 menjadi 88,47.

Sebagai saran, guru dianjurkan untuk mengintegrasikan Wordwall dalam pembelajaran, karena dapat dijadikan sebagai asesmen awal maupun penutup pembelajaran. Untuk mengatasi keterbatasan akses fitur premium, guru dapat memanfaatkan ulang template yang telah dibuat atau menggunakan akun email baru. Sekolah diharapkan mendukung dengan menyediakan pelatihan, fasilitas digital, dan anggaran untuk berlangganan Wordwall.

Untuk penelitian selanjutnya, disarankan menggunakan desain eksperimen kelompok kontrol guna membandingkan Wordwall dengan metode konvensional, serta menambahkan variabel seperti motivasi belajar atau keterampilan berpikir kritis siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Adan, Satria, I. A. 2023. "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *PIJAR: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran* 1(2): 76–86.
- Aliya, N., Amin, S. M., Muawanah., Indrati, J., Nafi'ah, U. 2024. "Penerapan Pendekatan TaRL Berbantuan Media Wordwall Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IIC SDN Margorejo VI." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9(2): 1094-1103.
- Fernando, Y. Andriani, P. & Syam, H.. 2024. "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan* 2(3): 61–68.
doi:10.59246/alfihris.v2i3.843.
- Furnamasari, Y. F. Fitriani, N. A. Dewi, D. A. 2021. "Pentingnya Pembelajaran Pkn dalam Membentuk Nilai Pendidikan Karakter Pada Anak Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5(3): 9098–9102.
- Gawise, Nurmaya, A. L. Jamin, G. M. V. & Azizah, F. N. 2022. "Peranan Media Pembelajaran dalam Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4(3): 3575–3581.
doi:10.31004/edukatif.v4i3.2669.
- Haliza, V. N. Dewi, D. A. & Mulyana A. 2024. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall terhadap Pemahaman Konsep Siswa dalam Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8: 16195–221.
- Herta, N. Nupus, B. C. Sanggarwati, R. & Setiawan, T. Y. 2023. "Pemanfaatan Aplikasi Game Wordwall dalam Pembelajaran untuk Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Seminat Nasional Paedagoria* 3: 527–532.
- Hilmawati, Safiah, I. Fitriani, S. 2024. "Pengaruh Penggunaan Game Berbasis Wordwall Terhadap Hasil belajar Siswa Pada Materi

- pancasila Sebagai Nilai Kehidupan di Kelas IV SD Negeri 1 Pagar Air Aceh Besar.” *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran* 1(1): 275–287.
- Indriyani, F., Tiurlina., & Alfarisa, F. 2022. “Efektifitas Penggunaan Media Wordwall Dalam Latihan Harian Matematika Materi Denah dan Skala Terhadap Hasil Belajar Siswa di SDN Menteng 03.” *Jurnal Perseda* 5(3): 178-184.
- Khairunnisa, R. A. S. A. H., Julia, J., & Gusrayani, D. “Pengembangan Aplikasi Wayang kuis Edukatif Dalam Penguatan Karakter Kebhinekaan Peserta Didik SD.” *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru* 9(3): 1468-1477. doi.org/10.51169/ideguru.v9i3.1167
- Kristanto, Andi. 2016. Bintang Surabaya *Media Pembelajaran*.
- Kusuma, A. Herpratiwi, Mashari, A. 2024. “Pengaruh Game Edukasi Wordwall Pada Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iv Sdn Galih Lunik.” *Ahsanta Jurnal Pendidikan* 10(1): 57-68.
- Latifah, N U R. 2019. *PKN SD P E M B E L A J A R A N*.
- Muhajir, dkk. 2024: “Pengaruh Aplikasi Kahoot Berbasis Game Edukatif Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Di UPTD SDN 130 Inpres Gantarang Tompobulu Kecamatan Maros.” *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9(3): 689-695.
- Nanda, F. A & Samosir, A. 2023. “Penerapan Kurikulum Merdeka Belajar Terhadap Hasil Belajar Pkn Kelas III SDN 191320 Raya Togah.” *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 3(01): 108–113. doi:10.47709/educendikia.v3i01.2292.
- Nurfadhilah, V. I. Iskandar, S. & Wahyudin, D. 2024. “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Picture and Picture Berbantuan Media Wordwall Terhadap Kemampuan Menulis Teks Narasi Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Kajian Pendidikan* 6(3): 593–610. <https://journalpedia.com/1/index.php/jkp>.
- Nurlaila, E., Fauziah, E. N., & Rosyidah, A. 2024. “Pemanfaatan Media Pembelajaran Wordwall Pada Pembelajaran Pkn SD Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa.” *JAWARA: Jurnal Pendidikan Karakter* 10(1): 36-45.
- Oktavia, S. Mutiara, T. M. 2024. “Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Dengan Penggunaan Media Wordwall Pada Pembelajaran PPKn.” 10(4): 1162–1168.
- Parawangsa, E., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Hakikat Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar (SD). *Jurnal Pendidikan Tambusui*, 5(3), 8050-8054.
- Paramita, Daniar, R. W. Rizal, N. & Sulistyan, R. B. 2021. *Metode Penelitian Kuantitatif*. WIDYA GAMA PRESS.
- Putri, D. N. Septiyawati, F. Islamiah, T. Andini, & Arita M. 2022. “Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar.” *Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora* 2(2): 365-375.
- Rizki, D., Rahmawati, N., Widodo, S. T., Wahyuni, N. I., & Rifqi A. 2023. “Pemanfaatan Wordwall Dalam Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas IV SD Negeri

- Gisikdrono 02." *Didaktik:Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* 9(5): 1812-1825.
- Santoso, Imam, & Madiistriyatno, H. 2021. Indigo media *Metodologi Penelitian Kuantitatif*.
- Sugiyono. 2020. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*.
- Sulistiyorini, Y. Napfiah, S. & Mufidah, K. 2023. "Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Matematika Berbasis Game Menggunakan Platform Wordwall. " *Prismatika: Jurnal Pendidikan dan Riset Matematika* 5(2): 162-175.
- Susanti, S. Aminah, F. Assa'idah, I. M. 2024. "Dampak Negatif Metode Pengajaran Monoton Terhadap Motivasi Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan dan Riset* 2(2): 86–93.
- Syahrum, Salim. 2012. citapustaka media *metode penelitian kuantitatif*. doi:10.59188/jcs.v2i5.343.
- Ulnatifah, R., Anjarin, T., & Khaq, M. 2024. "Penerapan Model Pembelajaran Make A Match Berbantuan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Pancasila Dalam Kehidupanku Kelas V SDNegeri Jono." *Pendas:Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9(2): 2183-2192.
- Umar, Rahman, R. A. Mandarsari, P. Mawarwati, Amir, S. 2023. "Using Word Wall Website As A Strategy To Improve Students' Vocabulary Mastery." *Journal on Education* 05(03): 9654–9661.
- Ummah, F. Fajriyah, K. & Estiyani. 2024. "Penerapan Media Wordwall Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Iv B Sdn Pandeanlamper 03 Materi Bahasa Indonesia." *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar* 8(2): 103–112. doi:10.24929/alpen.v8i2.350.
- Vista, E. R. B, Chasanatun, F. & Kustini. 2020. "Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV Melalui Media Game Online Wordwall Pada Mata Pelajaran PPKN." *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar* 4(2): 271–279.
- Wastriami, & Mudinillah, A. 2022. "Manfaat Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kinemaster Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa SDN 25 Tambangan." *TARQIYATUNA: Jurnal Pendidikan Agama Islam dan Madrasah Ibtidaiyah* 1(1): 30–43. doi:10.36769/tarqiyatuna.v1i1.195.
- Wulandari, Putri A. 2023. "Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar." *Journal on Education* 5(2): 3928–3936. doi:10.31004/joe.v5i2.1074.
- Zulfa, E. Roshayanti, F. & Purnamasari, I. 2023. "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran Ppkn Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* 9(2): 4684–4692. doi:10.36989/didaktik.v9i2.1138.