

Penerapan Gamifikasi Berbasis *Wordwall* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila pada Materi Nilai-Nilai Pancasila Siswa Kelas III SD

Siti Asiah^{1*}, Eva Oktaviana²

¹SD Negeri 2 Karya Sakti, Musi Rawas, Sumatera Selatan, Indonesia

²Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Kusuma Negara, Indonesia

*sitiasiah872@guru.sd.belajar.id

Abstrak

Hasil belajar Pendidikan Pancasila pada materi nilai-nilai Pancasila masih menjadi masalah dalam pembelajaran siswa kelas III SD Negeri 2 Karya Sakti, Provinsi Sumatera Selatan. Pembelajaran yang kurang bervariasi menyebabkan sebagian siswa kurang aktif dan mengalami kesulitan memahami serta membedakan contoh penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian ini bertujuan meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila melalui penerapan gamifikasi berbasis *Wordwall*. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus meliputi perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 13 siswa kelas III. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar dan observasi aktivitas siswa, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa meningkat dari 65,8 pada prasiklus menjadi 70,6 pada siklus I dan 83,3 pada siklus II. Ketuntasan belajar juga meningkat dari 30,8% menjadi 61,5% dan 92,3%. Dengan demikian, penerapan gamifikasi berbasis *Wordwall* dapat menjadi alternatif pembelajaran yang membantu meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa dalam memahami nilai-nilai Pancasila secara lebih aktif dan menyenangkan.

Kata kunci: Gamifikasi, Hasil Belajar, Pendidikan Pancasila, *Wordwall*.

Diseminarkan pada sesi paralel: 13 Agustus 2026

PENDAHULUAN

Pancasila merupakan dasar negara sekaligus pedoman bagi masyarakat Indonesia dalam kehidupan sehari-hari. Nilai-nilai Pancasila perlu ditanamkan kepada pelajar sejak sekolah dasar (Pratama, Ginanjar, & Solehah, 2023). Penanaman nilai tersebut penting agar siswa tidak hanya mengenal bunyi setiap sila, tetapi juga memahami maknanya. Siswa perlu belajar menghormati perbedaan, membantu sesama, menjaga persatuan, bermusyawarah, dan bersikap adil. Nilai-nilai tersebut dapat diterapkan melalui tindakan sederhana di rumah, sekolah, dan lingkungan masyarakat (Eriani, Susanti, & Meilinda, 2023). Namun, pemahaman tentang Pancasila tidak cukup dibangun melalui hafalan. Siswa juga perlu dibimbing untuk mengenali contoh perilaku yang sesuai dengan setiap sila dan menjelaskan alasan di balik perilaku tersebut.

Pendidikan Pancasila memiliki peran penting dalam membentuk pengetahuan, sikap, dan perilaku pelajar (Lestari & Kurnia, 2022). Pembelajaran ini tidak hanya berfokus pada penguasaan materi, tetapi juga membantu siswa memahami nilai yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari (Istianah & Susanti, 2021). Pada jenjang sekolah dasar, guru perlu menyampaikan materi dengan cara yang

sesuai dengan usia dan pengalaman siswa. Siswa kelas III masih membutuhkan contoh yang nyata, kegiatan yang menarik, serta kesempatan untuk terlibat langsung dalam pembelajaran (Safi, Sabban, & Lessy, 2025). Jika materi hanya disampaikan melalui penjelasan lisan dan hafalan, siswa dapat mengalami kesulitan dalam menghubungkan konsep dengan situasi yang mereka temui (Pratama, Putri, & Harahap, 2026). Oleh karena itu, pembelajaran perlu dirancang agar siswa dapat memahami nilai Pancasila melalui contoh, diskusi, latihan, dan kegiatan yang melibatkan mereka secara aktif.

Salah satu materi penting dalam Pendidikan Pancasila kelas III adalah nilai-nilai Pancasila. Materi ini menuntut siswa untuk mengenali hubungan antara sila Pancasila dan perilaku sehari-hari. Siswa, misalnya, perlu membedakan tindakan yang menunjukkan sikap menghargai perbedaan, bekerja sama, atau berlaku adil (Rahayu, Ndona, & Saragi, 2025). Kemampuan tersebut tidak cukup diukur dari kemampuan menyebutkan bunyi sila. Siswa juga perlu mampu memilih contoh perilaku yang tepat dan menjelaskan alasannya (Wulansari, 2025). Dalam proses pembelajaran, pemahaman tersebut dapat berkembang jika guru memberikan pertanyaan yang dekat dengan pengalaman siswa (Ifadah, Koiroh, Musyafa, Fauzi, & Arifudin, 2026). Dengan demikian, siswa tidak hanya mengingat isi materi, tetapi juga belajar memahami makna dan penerapannya.

Berdasarkan kondisi awal di SD Negeri 2 Karya Sakti, Kecamatan Muara Kelingi, Kabupaten Musi Rawas, Provinsi Sumatera Selatan, pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi nilai-nilai Pancasila masih banyak menggunakan ceramah, membaca buku, dan mengerjakan soal tertulis. Cara tersebut tetap dapat digunakan, tetapi perlu dilengkapi dengan kegiatan yang lebih bervariasi. Sebagian siswa terlihat kurang aktif dan kurang fokus selama pembelajaran. Kondisi ini dapat membatasi kesempatan siswa untuk bertanya, menjawab pertanyaan, dan menyampaikan pendapat. Data awal juga menunjukkan bahwa dari 13 siswa, hanya 4 siswa atau 30,8% yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 68. Sementara itu, 9 siswa atau 69,2% belum mencapai kriteria tersebut. Nilai rata-rata kelas tercatat sebesar 65,8. Data ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih perlu ditingkatkan melalui perbaikan proses pembelajaran.

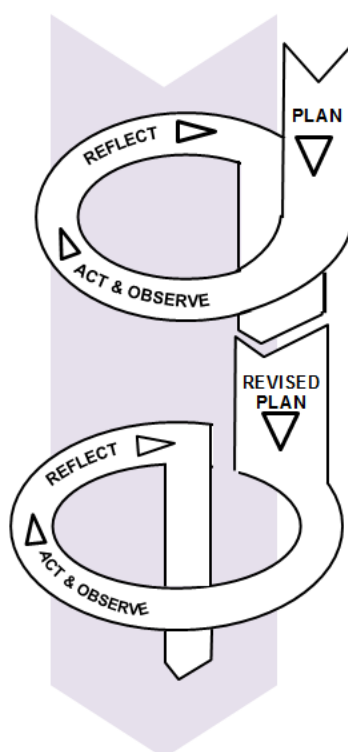
Permasalahan tersebut menunjukkan perlunya kegiatan belajar yang dapat meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa. Guru perlu memilih cara yang memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif, mencoba menjawab pertanyaan, dan mengetahui hasil pekerjaannya (Ulfa & Saifuddin, 2018). Salah satu cara yang dapat diterapkan adalah gamifikasi (Triantafyllou, Georgiadis, & Sapounidis, 2025). Gamifikasi merupakan penggunaan unsur permainan dalam kegiatan pembelajaran. Unsur tersebut dapat berupa tantangan, skor, penghargaan, dan umpan balik (Oliveira, Hamari, Shi, Toda, Rodrigues, Palomino, & Isotani, 2023). Dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, unsur permainan dapat digunakan untuk mengajak siswa mengenali nilai setiap sila, menentukan contoh perilaku, dan menyelesaikan pertanyaan berdasarkan situasi sehari-hari (Prasetyo & Yuliastuti, 2026). Meskipun demikian, kegiatan permainan harus tetap mengarah pada tujuan pembelajaran (Katika, Rahayu, & Wahyuni, 2025). Guru perlu membahas jawaban siswa agar mereka memahami alasan suatu tindakan sesuai atau tidak sesuai dengan nilai Pancasila.

Salah satu media yang dapat digunakan untuk mendukung gamifikasi adalah *Wordwall* (Moorhouse & Kohnke, 2024). Media digital ini menyediakan berbagai aktivitas interaktif, seperti kuis, mencocokkan pasangan, dan permainan mencari jawaban (Hidayaty, Qurbaniah, & Setiadi, 2022). Guru dapat menggunakannya untuk membuat latihan tentang hubungan antara sila Pancasila dan contoh perilaku di rumah maupun di sekolah. Melalui kegiatan tersebut, siswa memperoleh kesempatan untuk menjawab pertanyaan dan menerima umpan balik. Guru juga dapat mengetahui materi yang masih sulit dipahami. Penggunaan *Wordwall* perlu disertai penjelasan, diskusi, dan penguatan materi (Nadia, 2022). Dengan demikian, siswa tidak hanya berusaha mendapatkan skor tinggi, tetapi juga memahami nilai yang terkandung dalam setiap contoh perilaku. Guru tetap berperan dalam mengarahkan permainan dan memastikan seluruh kegiatan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada materi nilai-nilai Pancasila melalui penerapan gamifikasi berbasis *Wordwall* pada siswa kelas III SD Negeri 2 Karya Sakti. Penelitian ini berfokus pada perbaikan pembelajaran melalui aktivitas yang lebih menarik, terarah, dan melibatkan siswa secara aktif. Pelaksanaan tindakan dilakukan dengan menggunakan permainan interaktif, membahas jawaban, memberikan umpan balik, dan mengevaluasi pemahaman siswa. Hasil pada setiap siklus digunakan untuk melihat perkembangan belajar dan menentukan perbaikan pembelajaran berikutnya. Penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa memahami nilai-nilai Pancasila dengan lebih baik. Selain itu, hasilnya diharapkan menjadi pilihan praktis bagi guru sekolah dasar dalam menggunakan media digital untuk mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart. Model ini terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi (Latifah & Safrida, 2025). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus untuk memperbaiki pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi nilai-nilai Pancasila melalui gamifikasi berbasis *Wordwall*. Subjek penelitian adalah 13 siswa kelas III SD Negeri 2 Karya Sakti, Kecamatan Muara Kelingi, Kabupaten Musi Rawas, Provinsi Sumatera Selatan. Penelitian dilakukan karena hasil belajar awal siswa belum mencapai target yang diharapkan. Setiap siklus dirancang dengan memperhatikan kendala pada pembelajaran sebelumnya. Perbaikan dilakukan melalui penggunaan permainan interaktif, pemberian arahan yang lebih jelas, pembahasan jawaban, dan penguatan materi.



Gambar 1. Model Kemmis dan Mc Taggart

Data penelitian dikumpulkan melalui tes hasil belajar, observasi aktivitas siswa, dan dokumentasi. Tes digunakan untuk mengetahui pemahaman siswa sebelum tindakan, setelah siklus I, dan setelah siklus II (Mutakin, 2023). Observasi digunakan untuk melihat keterlibatan siswa, seperti memperhatikan penjelasan, menjawab pertanyaan, menyampaikan pendapat, dan mengikuti aktivitas *Wordwall* (Saádi, 2025). Dokumentasi digunakan untuk mendukung data hasil belajar dan proses pelaksanaan tindakan (Rifai, Rositasari, & Haryati, 2024). Data nilai dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung nilai rata-rata, jumlah siswa yang mencapai KKTP, serta persentase ketuntasan belajar. Sementara itu, data observasi digunakan untuk menjelaskan perubahan aktivitas siswa selama pembelajaran. Indikator keberhasilan ditetapkan apabila nilai rata-rata mencapai sekurang-kurangnya 68 dan ketuntasan belajar mencapai minimal 80%. Hasil setiap siklus kemudian dibandingkan untuk mengetahui perkembangan belajar siswa dan menentukan apakah tindakan yang diberikan telah mencapai target.

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Soal

Indikator yang diukur	Bentuk soal	Level kognitif
Menentukan sila Pancasila berdasarkan gambar kegiatan sehari-hari dan menjelaskan alasannya	Esai	C2 – Memahami
Menyebutkan contoh perilaku yang mencerminkan sila pertama di rumah atau sekolah	Esai	C1 – Mengingat
Menjelaskan alasan menghargai teman yang berbeda daerah serta menghubungkannya dengan sila Pancasila	Esai	C2 – Memahami
Menyebutkan contoh sikap persatuan dan kerja sama di	Esai	C1 –

sekolah		Mengingat
Menentukan tindakan yang adil ketika teman belum mendapat giliran dan menjelaskan alasannya	Esai	C3 – Menerapkan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pra-Siklus

Pra-siklus dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum penerapan gamifikasi berbasis *Wordwall*. Pada tahap ini, pembelajaran belum menggunakan tindakan perbaikan yang direncanakan. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi nilai-nilai Pancasila masih perlu ditingkatkan. Dari 13 siswa, hanya 4 siswa atau 30,8% yang mencapai KKTP sebesar 68. Sebanyak 9 siswa atau 69,2% belum mencapai ketuntasan. Nilai rata-rata kelas sebesar 65,8, dengan nilai tertinggi 73 dan nilai terendah 58. Data ini menjadi dasar untuk melakukan perbaikan pembelajaran melalui kegiatan yang lebih interaktif dan memberi kesempatan kepada siswa untuk memahami materi secara bertahap.

Tabel 2. Hasil Belajar Pendidikan Pancasila pada Pra-Siklus

Aspek penilaian	Hasil
Jumlah siswa	13
Nilai rata-rata	65,8
Nilai tertinggi	73
Nilai terendah	58
Siswa tuntas	4 siswa (30,8%)
Siswa belum tuntas	9 siswa (69,2%)
KKTP	68

Hasil pra-siklus menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai hasil belajar yang diharapkan. Nilai rata-rata kelas masih berada di bawah KKTP. Kondisi ini menunjukkan bahwa siswa membutuhkan dukungan pembelajaran yang lebih sesuai dengan kebutuhan mereka. Materi nilai-nilai Pancasila perlu disampaikan melalui kegiatan yang membantu siswa mengenali contoh perilaku dan memahami hubungan antara tindakan dengan sila Pancasila. Hasil awal tersebut menjadi dasar penerapan gamifikasi berbasis *Wordwall* pada siklus I. Tindakan ini diarahkan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan membantu mereka memahami materi melalui latihan yang lebih menarik.

Hasil Siklus I

Pada siklus I, pembelajaran mulai dilaksanakan menggunakan gamifikasi berbasis *Wordwall*. Guru menyampaikan materi nilai-nilai Pancasila, memberikan contoh penerapan dalam kehidupan sehari-hari, kemudian mengajak siswa mengikuti kuis dan permainan interaktif. Kegiatan tersebut dirancang agar siswa dapat mengenali contoh perilaku yang sesuai dengan nilai Pancasila melalui pertanyaan dan tantangan. Hasil evaluasi siklus I menunjukkan nilai rata-rata kelas mencapai 70,6. Dari 13 siswa, sebanyak 8 siswa atau 61,5% telah mencapai KKTP, sedangkan 5 siswa atau 38,5% belum tuntas. Nilai tertinggi mencapai 78 dan nilai

terendah 65. Hasil ini menunjukkan adanya perkembangan dibandingkan dengan kondisi awal, meskipun ketuntasan belajar belum mencapai target 80%.

Tabel 3. Hasil Belajar Pendidikan Pancasila pada Siklus I

Rentang nilai	Jumlah siswa	Persentase	Keterangan
0–67	5	38,5%	Belum tuntas
68–100	8	61,5%	Tuntas
Jumlah	13	100%	
Nilai rata-rata	70,6		
KKTP	68		

Hasil siklus I menunjukkan bahwa penggunaan *Wordwall* mulai membantu siswa dalam mengikuti pembelajaran. Nilai rata-rata meningkat dari 65,8 pada pra-siklus menjadi 70,6 pada siklus I. Jumlah siswa yang tuntas juga bertambah dari 4 menjadi 8 siswa. Peningkatan ini menunjukkan bahwa aktivitas permainan dapat memberi kesempatan kepada siswa untuk berlatih menjawab pertanyaan dan mengenali contoh nilai Pancasila. Namun, masih terdapat 5 siswa yang belum mencapai KKTP. Artinya, penggunaan media saja belum cukup untuk memastikan semua siswa memahami materi. Guru perlu memperjelas petunjuk permainan, memberi pendampingan kepada siswa yang mengalami kesulitan, serta membahas jawaban setelah permainan selesai. Hasil refleksi ini menjadi dasar perbaikan pada siklus II.

Hasil Siklus II

Pada siklus II, pembelajaran diperbaiki berdasarkan hasil refleksi siklus I. Guru memberikan petunjuk permainan dengan lebih jelas, meningkatkan variasi aktivitas *Wordwall*, dan memberikan penghargaan serta umpan balik terhadap jawaban siswa. Setelah permainan, guru membahas jawaban bersama siswa agar mereka tidak hanya mengetahui benar atau salah, tetapi juga memahami alasan suatu perilaku sesuai dengan nilai Pancasila. Hasil evaluasi menunjukkan nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 83,3. Sebanyak 12 siswa atau 92,3% telah mencapai KKTP, sedangkan 1 siswa atau 7,7% belum tuntas. Nilai tertinggi mencapai 92 dan nilai terendah 67. Dengan ketuntasan sebesar 92,3%, target penelitian berupa ketuntasan minimal 80% telah tercapai.

Tabel 4. Hasil Belajar Pendidikan Pancasila pada Siklus II

Rentang nilai	Jumlah siswa	Persentase	Keterangan
0–67	1	7,7%	Belum tuntas
68–100	12	92,3%	Tuntas
Jumlah	13	100%	
Nilai rata-rata	83,3		
KKTP	68		

Hasil siklus II menunjukkan perkembangan yang lebih baik dibandingkan siklus I. Nilai rata-rata meningkat dari 70,6 menjadi 83,3, sedangkan jumlah siswa yang tuntas bertambah dari 8 menjadi 12 siswa. Perubahan ini menunjukkan bahwa perbaikan kegiatan pembelajaran disertai penggunaan *Wordwall* membantu lebih banyak siswa mencapai kriteria ketuntasan. Petunjuk yang jelas, latihan yang bervariasi, pembahasan jawaban, dan umpan balik memberi dukungan

kepada siswa untuk memperbaiki pemahamannya. Meskipun demikian, masih terdapat 1 siswa yang belum mencapai KKTP. Siswa tersebut tetap memerlukan pendampingan agar kesulitan belajarnya dapat diketahui dan ditangani. Secara keseluruhan, target keberhasilan penelitian telah tercapai pada siklus II sehingga tindakan tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya berdasarkan indikator yang ditetapkan.

Pembahasan

Hasil penelitian secara keseluruhan menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada materi Nilai-Nilai Pancasila setelah diterapkan gamifikasi berbasis Wordwall pada siswa kelas III SD Negeri 2 Karya Sakti. Pada tahap pra-siklus, nilai rata-rata siswa sebesar 65,8 dengan 4 siswa (30,8%) mencapai KKTP dan 9 siswa (69,2%) belum mencapai KKTP. Setelah tindakan pada siklus I, nilai rata-rata meningkat menjadi 70,6, dengan 8 siswa (61,5%) tuntas dan 5 siswa (38,5%) belum tuntas. Peningkatan berlanjut pada siklus II, yaitu nilai rata-rata mencapai 83,3, dengan 12 siswa (92,3%) tuntas dan hanya 1 siswa (7,7%) belum tuntas. Data tersebut memperlihatkan bahwa perubahan hasil belajar terjadi secara bertahap dari kondisi awal hingga siklus II. Dengan demikian, penerapan Wordwall dalam pembelajaran menunjukkan hasil positif terhadap pencapaian belajar siswa, baik dari peningkatan nilai rata-rata maupun bertambahnya jumlah siswa yang mencapai KKTP sebesar 68.

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa pada Pra-Siklus, Siklus I, dan Siklus II

Tahapan	Rata-rata	Nilai tertinggi	Nilai terendah	Tuntas	Belum tuntas
Pra-siklus	65,8	73	58	4 (30,8%)	9 (69,2%)
Siklus I	70,6	78	65	8 (61,5%)	5 (38,5%)
Siklus II	83,3	92	67	12 (92,3%)	1 (7,7%)

Kondisi ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum memahami materi Nilai-Nilai Pancasila secara optimal. Materi yang berkaitan dengan pemahaman nilai dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari membutuhkan kegiatan belajar yang memungkinkan siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan, tetapi juga berlatih mengenali, mengingat, dan menjawab pertanyaan (Rahma, Putri, Anggraini, & Putri, 2025). Oleh karena itu, gamifikasi berbasis *Wordwall* diterapkan untuk menghadirkan aktivitas belajar yang lebih menarik dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk menguji pemahamannya melalui soal berbentuk permainan.

Pada siklus I, jumlah siswa yang mencapai KKTP meningkat dari 4 menjadi 8 siswa, sedangkan nilai rata-rata kelas naik dari 65,8 menjadi 70,6. Peningkatan ini dapat dijelaskan melalui keterlibatan siswa dalam aktivitas pembelajaran menggunakan *Wordwall*. Penyajian soal melalui permainan memberikan stimulus bagi siswa untuk memperhatikan materi dan mencoba menjawab pertanyaan. Aktivitas tersebut membuat siswa memiliki kesempatan lebih banyak untuk berinteraksi dengan materi yang dipelajari (Soraya, Hidayah, Soraya, Rafianti, R., & Suriansyah, 2025). Namun, pada siklus I masih terdapat 5 siswa yang belum mencapai KKTP. Hal ini menunjukkan bahwa keterlibatan dalam permainan belum sepenuhnya menjamin pemahaman semua siswa. Sebagian siswa masih

memerlukan penjelasan ulang, bimbingan, dan latihan untuk memahami makna setiap sila serta menghubungkannya dengan contoh perilaku sehari-hari.

Peningkatan pada siklus II terjadi setelah pembelajaran dilanjutkan berdasarkan hasil evaluasi siklus I. Pada tahap ini, jumlah siswa yang tuntas bertambah dari 8 menjadi 12 siswa dan nilai rata-rata meningkat menjadi 83,3. Perubahan tersebut menunjukkan bahwa tindak lanjut pembelajaran memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperkuat pemahaman yang belum optimal pada siklus sebelumnya. Pengulangan materi, latihan soal, serta keterlibatan siswa dalam aktivitas *Wordwall* dapat membantu mereka mengenali kembali konsep Nilai-Nilai Pancasila dan memperbaiki jawaban berdasarkan pengalaman belajar sebelumnya (Fanturi, Tahir, & Suciani, 2025). Selain itu, penggunaan permainan akademik dapat memberikan umpan balik melalui jawaban yang diberikan siswa sehingga bagian materi yang belum dipahami dapat menjadi perhatian dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, peningkatan pada siklus II tidak hanya berkaitan dengan penggunaan media, tetapi juga dengan perbaikan pembelajaran berdasarkan hasil refleksi siklus I.

Perubahan hasil belajar juga sejalan dengan peningkatan aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Berdasarkan data observasi, jumlah siswa yang bertanya meningkat dari 2 siswa pada siklus I menjadi 8 siswa pada siklus II. Siswa yang menanggapi pertanyaan guru meningkat dari 3 menjadi 10 siswa, sedangkan siswa yang menyampaikan gagasan meningkat dari 2 menjadi 9 siswa. Aktivitas mencatat atau membuat rangkuman juga meningkat dari 8 menjadi 12 siswa. Perubahan ini menunjukkan bahwa pada siklus II, lebih banyak siswa terlibat dalam kegiatan yang mendukung pemahaman materi, bukan sekadar mengikuti permainan. Keterlibatan dalam bertanya, menjawab, menyampaikan pendapat, dan merangkum materi dapat membantu siswa mengolah informasi serta menghubungkan konsep Pancasila dengan situasi yang mereka temui (Ngalu, Divan, & Nagoya, 2026). Aktivitas tersebut menjadi salah satu faktor yang masuk akal untuk menjelaskan peningkatan hasil belajar, meskipun data penelitian ini tidak membuktikan hubungan sebab-akibat secara terpisah.

Secara keseluruhan, peningkatan hasil belajar dari pra-siklus hingga siklus II menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi berbasis *Wordwall* yang disertai perbaikan pembelajaran pada setiap siklus mendukung proses belajar Pendidikan Pancasila. Pada awal penelitian, hanya 30,8% siswa mencapai KKTP. Persentase tersebut meningkat menjadi 61,5% pada siklus I dan mencapai 92,3% pada siklus II. Kenaikan ini dapat dipahami melalui gabungan beberapa hal, yaitu penyajian soal secara interaktif, kesempatan berlatih, penguatan materi, peningkatan partisipasi siswa, serta tindak lanjut berdasarkan refleksi pembelajaran. Meskipun demikian, masih terdapat satu siswa yang belum mencapai KKTP pada siklus II. Kondisi ini menunjukkan bahwa guru tetap perlu memberikan pendampingan sesuai kebutuhan siswa, karena kecepatan memahami materi dan kebutuhan belajar setiap siswa dapat berbeda. Hasil penelitian dengan demikian memperlihatkan bahwa *Wordwall* dapat menjadi media pendukung yang bermanfaat ketika digunakan bersama strategi pembelajaran yang terarah dan evaluasi berkelanjutan.

SIMPULAN

Penerapan gamifikasi berbasis Wordwall dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada materi Nilai-Nilai Pancasila siswa kelas III SD Negeri 2 Karya Sakti. Peningkatan terlihat dari nilai rata-rata siswa yang semula 65,8 pada pra-siklus menjadi 70,6 pada siklus I dan 83,3 pada siklus II. Jumlah siswa yang mencapai KKTP juga meningkat dari 4 siswa (30,8%) pada pra-siklus menjadi 8 siswa (61,5%) pada siklus I dan 12 siswa (92,3%) pada siklus II. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall yang disertai perbaikan pembelajaran pada setiap siklus mendukung peningkatan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.

Peningkatan tersebut didukung oleh kegiatan pembelajaran yang lebih interaktif serta meningkatnya keterlibatan siswa dalam bertanya, menjawab pertanyaan, menyampaikan gagasan, dan mengikuti aktivitas pembelajaran. Penggunaan Wordwall memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih menjawab soal dalam suasana belajar yang menarik, sedangkan refleksi pada setiap siklus membantu guru memperbaiki proses pembelajaran sesuai dengan kesulitan siswa. Meskipun demikian, masih terdapat satu siswa yang belum mencapai KKTP pada siklus II sehingga pendampingan lebih lanjut tetap diperlukan. Dengan demikian, gamifikasi berbasis Wordwall dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk mendukung peningkatan hasil belajar siswa sekolah dasar.

REFERENSI

- Eriani, E. D., Susanti, R., & Meilinda, M. P. (2023). Hubungan Penerapan Bhinneka Tunggal Ika dan Nilai-Nilai Pancasila dengan Profil Pelajar Pancasila. *Jurnal Pengabdian West Science*, 2(01), 25-37.
- Fanturi, G. A., Tahir, M., & Suciani, B. R. (2025). Penerapan media wordwall pada pelajaran pendidikan pancasila dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas III Di SDN 31 Mataram. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 6(2), 751-756.
- Hidayaty, A., Qurbaniah, M., & Setiadi, A. E. (2022). The influence of word wall on students' interest and learning outcomes. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 15(2), 211-223. <https://doi.org/10.21831/jpipfip.v15i2.51691>
- Ifadah, E., Koiroh, U. R., Musyafa, H., Fauzi, A., & Arifudin, I. (2026). Implementasi pembelajaran mendalam (Deep learning) pada mata pelajaran Fiqih di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(1), 446-457. <https://doi.org/10.64677/ppai.v3i1.488>
- Istianah, A., & Susanti, R. P. (2021). Pendidikan pancasila sebagai upaya membentuk karakter pelajar pancasila. *Jurnal Gatranusantara*, 19(2), 202-207.
- Katika, M. N., Rahayu, S., & Wahyuni, I. (2025). Penerapan Model Team Games Berbasis Bingo Silaku dalam Materi Mengenal Pancasila sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. In *Seminar Nasional Dan Prosiding PPG Unikama* (Vol. 2, No. 1, pp. 508-522).
- Latifah, I., & Safrida, I. (2025). Improving students' language skills with Punakawan wayang media at RA Mansyaul Huda: A classroom action

- research. *Journal of Indonesian Primary School*, 2(1), 13-24. <https://doi.org/10.62945/jips.v2i1.415>
- Lestari, S. O., & Kurnia, H. (2022). Peran Pendidikan Pancasila dalam pembentukan karakter. *Jurnal Citizenship: Media Publikasi Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 5(1), 25. <https://doi.org/10.12928/citizenship.v5i2.23179>
- Moorhouse, B. L., & Kohnke, L. (2024). Creating the conditions for vocabulary learning with Wordwall. *RELC Journal*, 55(1), 234-239. <https://doi.org/10.1177/00336882221092796>
- Mutakin, D. (2023). Pemanfaatan Software SPSS untuk Analisis Instrument Penelitian Dalam Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Inovasi dan Manajemen Pendidikan*, 3(1), 33-49. <https://doi.org/10.12928/jimp.v3i1.7727>
- Nadia, D. O. (2022). Pengaruh media pembelajaran Wordwall terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2), 1924-1933. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i2.497>
- Ngalu, R., Divan, S., & Nagoya, S. V. (2026). Strategi Guru untuk Menciptakan Pembelajaran Aktif pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas Tinggi di Sekolah Dasar: Teacher Strategies for Promoting Active Learning in Pancasila Education among Upper-Grade Elementary Students. *JIPD (Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar)*, 10(1), 8-16.
- Prasetyo, D. A., & Yuliasuti, E. (2026). Playful Civic Learning Dalam Pendidikan Pancasila Kelas Awal Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 11(1), 230-247. <https://doi.org/10.22437/gentala.v11i1.58195>
- Pratama, D. A., Ginanjar, D., & Solehah, L. S. (2023). Penerapan Nilai-Nilai Pancasila Dalam Kehidupan Sehari-Hari Sebagai Pendidikan Karakter Di Mts. Darul Ahkam Sukabumi. *Sanskara Pendidikan dan Pengajaran*, 1(02), 78-86. <https://doi.org/10.58812/spp.v1i02.114>
- Pratama, R., Putri, N., & Harahap, S. A. (2026). Penerapan Pendekatan Deep Learning dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 060814 Medan. *Pedagogika: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, 6(2), 243-261. <https://doi.org/10.57251/ped.v6i2.2172>
- Oliveira, W., Hamari, J., Shi, L., Toda, A. M., Rodrigues, L., Palomino, P. T., & Isotani, S. (2023). Tailored gamification in education: A literature review and future agenda. *Education and information technologies*, 28(1), 373-406. <https://doi.org/10.1007/s10639-022-11122-4>
- Rahayu, H., Ndonga, Y., & Saragi, D. (2025). DARI KELAS KE REALITAS: MENGAPLIKASIKAN NILAI-NILAI PANCASILA DALAM KEHIDUPAN SEHARI HARI. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4), 635-651. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i4.36483>
- Rahma, S. F., Putri, N. L., Anggraini, N. A., & Putri, M. A. (2025). Implementasi Perencanaan dan Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Aturan. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(02).
- Rifai, M., Rositasari, F., & Haryati, N. (2024). Analisis penerapan penelitian tindakan kelas (ptk) di sekolah. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(1), 261-266. <https://doi.org/10.60126/maras.v2i1.161>

- Safi, M. A. P., Sabban, I., & Lessy, L. Y. (2025). Strategi Guru Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas III SD Muhammadiyah 7 Marhaban Sangowo. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(02), 1191-1208.
- Saádi, A. (2025). Pengumpulan data yang efisien pada penelitian tindakan kelas: Teknik, alat, dan tantangan. *Al-Amin: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 90-108.
- Soraya, N., Hidayah, H., Soraya, N., Rafianti, W. R., & Suriansyah, A. (2025). PENGGUNAAN MEDIA DIGITAL WORDWALL DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SEKOLAH DASAR. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4), 923-935. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i4.37507>
- Triantafyllou, S. A., Georgiadis, C., & Sapounidis, T. (2025). Gamification in education and training: A literature review: SA Triantafyllou et al. *International Review of Education*, 71(3), 483-517. <https://doi.org/10.1007/s11159-024-10111-8>
- Ulfa, M., & Saifuddin, S. (2018). Terampil memilih dan menggunakan metode pembelajaran. *Suhuf*, 30(1), 35-56. <https://doi.org/10.23917/suhuf.v30i1.6721>
- Wulansari, A. (2025). Implementasi Sila Kedua Pancasila pada Pembentukan Karakter Anak Kelas 1 dalam Pendidikan Sekolah Dasar. *JEMARI (Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah)*, 7(2), 189-198. <https://doi.org/10.30599/r0m3t183>