

Efektivitas Penggunaan Media *Wordwall* terhadap Hasil Belajar Murid Kelas X-I Di SMAN 2 Malang

Nurul Izzah Khusniar Putri Pradana, Suciati, Didik Iswahyudi, Lestari Andarwati

Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia
peserta.19184@ppg.belajar.id

Abstract: *Learning outcomes refer to observable and measurable changes in students' behavior after undergoing the learning process. However, the learning outcomes of Grade X-I students at SMAN 2 Malang still need improvement. This study aims to enhance the learning outcomes of Pancasila Education among Grade X-I students at SMAN 2 Malang through the use of Wordwall media. The research conducted is Classroom Action Research (CAR), which involves the stages of planning, action implementation, observation, and reflection. The instruments used include tests, observations, and documentation, with data collected from pretest and posttest results in the form of the percentage of each student's total score and the average score. The findings show that applying Wordwall media effectively improves learning outcomes, as evidenced by the percentage of learning outcomes increasing from 80% in the first cycle to 85% in the second cycle, both of which fall into the good category.*

Key Words: *Effectiveness; wordwall; learning outcomes*

Abstrak: Hasil belajar merupakan perubahan perilaku murid yang dapat diamati dan diukur setelah mereka mengikuti proses pembelajaran. Namun, hasil belajar murid kelas X-I di SMAN 2 Malang masih memerlukan peningkatan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada murid kelas X-I SMAN 2 Malang melalui penggunaan media Wordwall. Penelitian yang dilakukan merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Instrumen yang digunakan meliputi tes, observasi, dan dokumentasi, dengan data yang diambil dari hasil pretest dan posttest berupa persentase skor total masing-masing murid serta nilai rata-rata. Berdasarkan hasil penelitian, penerapan media Wordwall terbukti mampu meningkatkan hasil belajar, yang terlihat dari persentase hasil belajar pada siklus I sebesar 80% dan meningkat menjadi 85% pada siklus II, keduanya masuk dalam kategori baik.

Kata kunci: Efektivitas; Wordwall; Hasil belajar

Pendahuluan

Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan di Indonesia membawa perubahan signifikan yang berdampak besar pada peradaban manusia. Menurut Triyani (2023), teknologi memberikan manfaat penting dengan mendorong semua pihak yang terlibat dalam pendidikan untuk terus mengoptimalkan pemanfaatan teknologi secara positif. Optimalisasi ini juga melibatkan peran aktif pendidik dalam proses pembelajaran di sekolah. Dengan demikian, seluruh elemen dalam dunia pendidikan mampu memanfaatkan kemajuan teknologi sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan secara menyeluruh (Arrosyad et al., 2023).

Ketimpangan dalam penguasaan teknologi antara guru dan murid serta keterbatasan sarana pembelajaran yang memadai masih menjadi hambatan utama dalam mewujudkan pendidikan yang berkualitas dan relevan (Tatsa Galuh Pradani, 2023). Kondisi kurangnya

fasilitas pembelajaran ini sering menyebabkan murid kesulitan untuk berpartisipasi aktif dan memahami konsep secara mendalam. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi secara optimal dalam proses pembelajaran menjadi kunci penting untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan bermakna bagi murid, sehingga mereka lebih termotivasi dan mampu meraih hasil belajar yang lebih baik.

Pembelajaran bermakna adalah suatu proses pembelajaran yang sangat diharapkan oleh murid karena memungkinkan mereka untuk aktif berpartisipasi dan terlibat secara langsung dalam setiap tahapan pembelajaran. Dalam hal ini, peran guru sangat krusial sebagai fasilitator yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga mengembangkan keterampilan kreativitas, kemampuan berpikir kritis, serta kemampuan bekerja sama antar murid. Dengan mengadopsi pola pikir yang positif dan inovatif, guru dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, inspiratif, dan mendukung, sehingga mampu memotivasi murid untuk lebih giat belajar dan mengoptimalkan potensi yang dimiliki. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan kualitas pembelajaran, tetapi juga membentuk karakter dan kemampuan murid secara menyeluruh, menjadikan proses belajar lebih bermakna dan berdampak jangka panjang.

Kualitas pendidikan sangat dipengaruhi oleh pemanfaatan media dalam proses pembelajaran, karena penggunaan media merupakan faktor penting dalam mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Seiring dengan perkembangan zaman, integrasi teknologi dalam pembelajaran menjadi semakin vital untuk menjawab kebutuhan belajar yang terus berubah dan dinamis, seperti yang dijelaskan oleh Putri dan Hamimah (2023). Media pembelajaran yang dirancang secara kreatif dan inovatif tidak hanya mampu menarik perhatian dan minat murid, tetapi juga berfungsi sebagai sarana yang efektif dalam meningkatkan pemahaman serta pencapaian hasil belajar yang lebih optimal, sebagaimana diungkapkan oleh Ningsih dan Putra (2022). Dengan demikian, pemilihan dan penggunaan media yang tepat menjadi kunci keberhasilan dalam menciptakan proses pembelajaran yang berkualitas dan relevan dengan perkembangan teknologi saat ini.

Media pembelajaran berperan sebagai alat bantu penting bagi pendidik dalam menyajikan bahan ajar, meningkatkan kreativitas murid, serta menarik perhatian mereka selama proses pembelajaran berlangsung. Sesuai dengan pendapat Kajian et al. (2023), media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar murid dengan mendorong mereka untuk lebih aktif menulis, berbicara, dan menerima berbagai rangsangan yang merangsang pemahaman. Saat ini, banyak tantangan yang dihadapi murid, salah satunya adalah rendahnya minat dan motivasi belajar yang berdampak negatif pada prestasi akademik mereka. Oleh karena itu, inovasi dalam pengembangan media pembelajaran oleh guru menjadi sangat penting untuk mengatasi permasalahan tersebut, sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan mampu meningkatkan hasil belajar murid, seperti yang diungkapkan oleh Yelvita (2022).

Berdasarkan hasil observasi di kelas X-I SMAN 2 Malang, ditemukan adanya penurunan hasil belajar murid yang dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran oleh pendidik. Media seperti Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan PowerPoint yang digunakan secara monoton tanpa variasi telah banyak dipakai, sehingga menimbulkan kebosanan di kalangan

murid selama proses pembelajaran. Kondisi ini menyebabkan kurangnya minat dan perhatian murid terhadap materi yang disampaikan, sehingga mereka tidak fokus mendengarkan penjelasan guru. Permasalahan ini terutama disebabkan oleh keterbatasan pemahaman guru dalam mengoperasikan media pembelajaran berbasis teknologi, sehingga mereka cenderung kembali menggunakan media cetak dan presentasi sederhana yang membuat pembelajaran terasa monoton dan kurang menarik. Hal ini sejalan dengan berbagai penelitian yang menunjukkan bahwa kurangnya kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif serta keterbatasan fasilitas teknologi menjadi kendala utama dalam menciptakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi murid. Oleh karena itu, peningkatan kompetensi guru dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dan inovasi dalam pengembangan media sangat diperlukan untuk mengatasi kebosanan murid dan meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

Permasalahan yang terjadi di SMAN 2 Malang mengindikasikan bahwa para pendidik masih kurang dalam mengembangkan media pembelajaran yang interaktif dan mampu menarik minat murid secara optimal. Kehadiran media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam proses belajar mengajar, terutama karena seringkali terdapat ketidakjelasan dalam bahan ajar yang digunakan oleh guru, seperti yang diungkapkan oleh Shofiya Launin et al. (2022). Sejalan dengan hal tersebut, guru sebagai fasilitator pembelajaran dituntut untuk terus berinovasi dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik dan beragam. Inovasi ini tidak hanya akan mempermudah guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga dapat meningkatkan motivasi belajar murid serta efektivitas keseluruhan proses pembelajaran, sehingga hasil belajar murid dapat meningkat secara signifikan.

Berdasarkan permasalahan yang ada, peneliti memilih untuk menggunakan media pembelajaran berbasis permainan Wordwall sebagai solusi inovatif. Wordwall, menurut Kajian et al. (2023), adalah sebuah platform berbasis browser yang menawarkan berbagai fitur interaktif untuk mendukung pembelajaran yang efektif dan menarik. Media ini mampu meningkatkan penguasaan materi oleh murid, seperti yang dijelaskan oleh Hartiningsih (2022). Wordwall merupakan platform berbasis web yang menyediakan berbagai variasi permainan edukatif, seperti acak kata, kartu acak, kuis, menjodohkan, mengelompokkan, dan berbagai template lainnya (Arrosyad et al., 2023). Dengan kemudahan penggunaan dan beragam fitur yang interaktif, Wordwall memungkinkan guru untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan memotivasi murid agar lebih aktif terlibat dalam pembelajaran. Selain itu, media ini juga dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan gaya belajar murid, sehingga pembelajaran menjadi lebih personal dan efektif. Oleh karena itu, pemanfaatan Wordwall diharapkan dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar murid secara signifikan.

Penelitian ini didukung oleh berbagai studi yang menunjukkan efektivitas penggunaan media Wordwall dalam meningkatkan hasil belajar murid. Imam Tanthowi et al. (2023) menemukan adanya peningkatan signifikan pada hasil belajar murid setelah penerapan Wordwall, dengan persentase ketuntasan mencapai 83%. Selain itu, Sulvina et al. (2023) menambahkan bahwa keunggulan media ini terletak pada tampilannya yang menarik, variasi

model pembelajaran yang beragam, serta kemudahan penggunaan yang relatif terjangkau, sehingga sangat mendukung proses pembelajaran yang efektif. Penelitian lain oleh Tatsa Galuh Pradani (2022) juga mengungkapkan adanya perubahan positif dalam sikap murid setelah menggunakan Wordwall, yang terlihat dari peningkatan keaktifan murid selama pembelajaran. Indikator perubahan tersebut meliputi partisipasi aktif murid dalam kegiatan belajar, ketepatan waktu dalam pengumpulan tugas, serta keberanian untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami. Dengan demikian, media Wordwall tidak hanya meningkatkan hasil akademik, tetapi juga memotivasi dan mengaktifkan peran murid secara lebih optimal dalam proses pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Kajian et al. (2023) menunjukkan bahwa penggunaan media Wordwall memberikan respon positif yang signifikan terhadap motivasi belajar murid, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Wafiqni dan Putri (2021) yang menyatakan bahwa penggunaan Wordwall dalam pembelajaran daring matematika materi bilangan cacah sangat efektif, terlihat dari respon murid yang antusias serta peningkatan hasil ulangan mereka. Selain itu, Minarta dan Pamungkas (2022) juga menemukan adanya perbedaan signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media Wordwall pada murid kelas XI IPS 1 MAN 1 Lamongan, yang menunjukkan pengaruh positif media ini terhadap pencapaian belajar murid.

Secara keseluruhan, hasil penelitian tersebut mengindikasikan bahwa media pembelajaran Wordwall layak dan efektif digunakan untuk meningkatkan motivasi serta hasil belajar murid, termasuk dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas X-I SMAN 2 Malang, yang menjadi fokus penelitian ini.

Metode

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 2 Malang yang berlokasi di Lamaana Martadinata No. 84, Kecamatan Klojen, Kota Malang, Jawa Timur. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang diterapkan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan melibatkan 34 murid sebagai subjek penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi langsung selama proses pembelajaran, tes untuk mengukur hasil belajar murid, serta dokumentasi sebagai bukti pendukung pelaksanaan tindakan. Dengan lokasi yang strategis di pusat Kota Malang dan fasilitas yang memadai, SMAN 2 Malang menjadi tempat yang representatif untuk melakukan penelitian ini guna meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar murid.

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pembelajaran dengan menerapkan media Wordwall merupakan salah satu strategi yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar murid kelas X-I di SMA Negeri 2 Malang. Media pembelajaran ini memiliki berbagai keunggulan yang sangat membantu pendidik dalam menyajikan materi secara menarik dan interaktif. Menurut Mujahiddin et al. (2021), Wordwall adalah media pembelajaran berbasis teknologi yang menyediakan beragam fitur dan alat bantu yang dapat disesuaikan untuk menciptakan aktivitas belajar yang variatif, mulai dari kuis hingga permainan edukatif. Media ini menawarkan berbagai jenis aktivitas seperti

flashcards, permainan kata, tes, dan papan permainan interaktif yang dapat memperkuat pemahaman murid. Selain itu, Wordwall dapat diakses dengan mudah melalui berbagai perangkat seperti smartphone, laptop, atau tablet, sehingga memberikan fleksibilitas dalam pembelajaran. Platform ini juga menyediakan template dan contoh proyek dari pengguna lain, memudahkan guru dalam membuat media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan, termasuk penggunaan elemen gambar, audio, dan video. Fitur gratis yang tersedia memungkinkan guru menggunakan hingga lima permainan dalam satu akun tanpa biaya tambahan, sehingga Wordwall menjadi sumber daya pembelajaran yang berkualitas dan ekonomis. Dengan segala kelebihan tersebut, Wordwall mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, dan memotivasi murid untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan sistem siklus sebanyak dua siklus, masing-masing terdiri dari satu pertemuan, yang melibatkan 34 murid kelas X-I di SMA Negeri 2 Malang. Siklus pertama dilaksanakan pada 22 April 2025 dan siklus kedua pada 29 April 2025, masing-masing dengan durasi 1x40 menit. Peneliti melakukan observasi awal untuk mengetahui kondisi murid sebelum penelitian, yang menunjukkan kurangnya antusiasme, sikap senang belajar yang belum optimal, fokus yang sering terpecah, serta partisipasi aktif hanya dari 1-6 murid saja. Observasi ini bertujuan untuk mengidentifikasi masalah dominan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila agar penelitian dapat berjalan sesuai harapan dan memberikan solusi atas permasalahan yang ada, khususnya dalam upaya mengembangkan hasil belajar murid.

Peneliti melaksanakan tindakan pada siklus 1 pada hari Selasa, 22 April 2025 dengan mengajarkan materi Pancasila dalam kehidupan bangsa, meliputi Pancasila sebagai dasar negara, pandangan hidup bangsa, dan ideologi negara dalam kehidupan sehari-hari. Proses tindakan terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi yang hasilnya digunakan sebagai evaluasi untuk siklus berikutnya. Pada tahap perencanaan, peneliti menyiapkan modul ajar, model pembelajaran, media pembelajaran, bahan ajar, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), serta alat evaluasi. Media pembelajaran yang digunakan pada siklus 1 meliputi PowerPoint yang berisi gambar, teks, dan video, serta media interaktif Wordwall untuk mendukung proses pembelajaran.

Sebelum melaksanakan tindakan pada siklus 1, peneliti menentukan strategi pembelajaran yang akan digunakan, yakni model Problem Based Learning (PBL) yang meliputi tahapan orientasi murid terhadap masalah, pengorganisasian murid, pembimbingan penyelidikan individu dan kelompok, pengembangan serta penyajian hasil karya, serta analisis dan evaluasi proses pemecahan masalah. Pada pelaksanaan siklus 1, peneliti juga menyiapkan soal-soal untuk permainan kuis menggunakan Wordwall yang disesuaikan dengan jenis permainan terpilih, serta menyusun lembar observasi hasil belajar dan aktivitas guru sebagai instrumen pengamatan. Instrumen tersebut dirancang berdasarkan indikator hasil belajar menurut Rukiyah (2018), yang mencakup rasa senang dan antusias, fokus dalam kegiatan belajar, dan partisipasi aktif murid. Setelah perencanaan matang, peneliti melaksanakan tindakan sesuai rencana, sementara observer bertugas mengamati dan mencatat hasil belajar murid serta aktivitas guru melalui lembar observasi yang telah disiapkan.

Hasil observasi pada siklus 1 menunjukkan bahwa secara kuantitatif, 80% murid mencapai hasil belajar dalam kategori baik. Secara kualitatif, peneliti mengamati bahwa murid menunjukkan antusiasme tinggi saat guru menggunakan media Wordwall, dengan fokus yang lebih baik dan partisipasi aktif dalam pembelajaran. Aktivitas guru selama pembelajaran juga dinilai sangat baik, meliputi pelaksanaan kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup secara lengkap, kemampuan mengaitkan materi dengan kehidupan murid, penerapan model pembelajaran yang efektif, penjelasan materi yang jelas, respons yang memadai terhadap pertanyaan murid, serta penggunaan media pembelajaran yang sesuai dan melibatkan murid secara aktif. Guru juga mampu memastikan proses pembelajaran berjalan dengan benar dan melakukan penilaian menggunakan instrumen yang tepat, didukung oleh sikap percaya diri dan komunikasi yang baik. Namun, pengorganisasian waktu masih perlu diperbaiki agar pembelajaran dapat berjalan lebih optimal. Secara keseluruhan, aktivitas guru pada siklus 1 masuk dalam kategori baik dengan persentase 88%.

Setelah pengamatan selesai dilakukan, peneliti melaksanakan refleksi sebagai upaya untuk memperbaiki pelaksanaan pembelajaran pada siklus berikutnya. Dari hasil refleksi tersebut, diketahui bahwa meskipun pembelajaran telah dilaksanakan dengan mengikuti langkah-langkah yang lengkap, terdapat kendala teknis berupa koneksi internet yang terputus saat penggunaan media Wordwall. Kendala ini menghambat kelancaran proses pembelajaran dan mengurangi efektivitas waktu yang tersedia. Oleh karena itu, untuk siklus selanjutnya, peneliti berkomitmen untuk memastikan koneksi internet sudah tersambung dengan baik dan jenis permainan yang akan digunakan sudah siap di browser sebelum pembelajaran dimulai, sehingga waktu pembelajaran dapat dimanfaatkan secara optimal tanpa gangguan teknis.

Selain perbaikan teknis, refleksi juga mengungkapkan bahwa masih terdapat beberapa murid yang kurang aktif, kurang fokus, dan kurang antusias selama proses pembelajaran. Faktor lain yang memengaruhi adalah penataan tempat duduk yang kurang mendukung ruang gerak murid, sehingga menghambat interaksi dan partisipasi mereka. Menyikapi hal ini, pada siklus berikutnya peneliti akan melakukan pengaturan ulang tempat duduk agar murid memiliki ruang yang lebih leluasa untuk bergerak dan berinteraksi. Selain itu, peneliti juga akan menerapkan variasi jenis kuis di Wordwall untuk menambah variasi dan daya tarik pembelajaran, dengan tujuan meningkatkan motivasi belajar serta hasil belajar murid secara keseluruhan. Upaya-upaya ini diharapkan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih kondusif dan menyenangkan bagi seluruh murid.

Pelaksanaan tindakan kelas pada siklus II dilakukan pada hari Selasa, 29 April 2025 dengan materi pembelajaran tentang Pancasila sebagai Kehidupan Bangsa. Proses pembelajaran mengikuti langkah-langkah yang sama seperti siklus sebelumnya, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Peneliti menyiapkan modul ajar, model pembelajaran, media pembelajaran, bahan ajar, LKPD, dan alat evaluasi dengan mempertimbangkan hasil refleksi dari siklus pertama. Media yang digunakan pada siklus II tetap berupa PowerPoint yang berisi gambar, teks, dan video, serta media interaktif Wordwall. Pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan rencana yang telah dibuat, dan selama

proses tersebut observer mengamati hasil belajar murid serta aktivitas guru untuk mendapatkan data yang diperlukan.

Hasil observasi pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar murid, di mana 88% murid berhasil mencapai kategori sangat baik, meningkat dari capaian pada siklus pertama. Peningkatan ini mencerminkan efektivitas strategi pembelajaran yang diterapkan, terutama dengan pemanfaatan media interaktif seperti Wordwall yang mampu memotivasi dan melibatkan murid secara lebih aktif dalam proses belajar. Keberhasilan ini juga tidak terlepas dari perbaikan dan evaluasi yang dilakukan pada setiap siklus, sehingga hambatan-hambatan yang muncul dapat segera diatasi dan pembelajaran menjadi lebih optimal.

Selain itu, observasi terhadap aktivitas guru pada siklus II mengungkapkan bahwa guru telah melaksanakan pembelajaran secara menyeluruh dan sistematis, mulai dari kegiatan pendahuluan, inti, hingga penutup. Guru mampu membuka pembelajaran dengan cara yang menarik perhatian murid, mengaitkan materi dengan pengalaman sehari-hari atau pengetahuan yang telah dimiliki murid, serta menerapkan model pembelajaran yang efektif. Guru juga menunjukkan kemampuan dalam menjelaskan materi secara jelas, merespon pertanyaan dan komentar murid dengan baik, serta menggunakan media pembelajaran yang tepat dan melibatkan murid secara aktif. Penilaian dilakukan dengan instrumen yang sesuai dengan kompetensi yang diharapkan, dan seluruh proses pembelajaran didukung oleh sikap percaya diri serta kemampuan komunikasi yang baik dari guru, sehingga suasana kelas menjadi kondusif dan mendukung pencapaian hasil belajar yang optimal.

Pada siklus II, pengelolaan waktu oleh guru menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan siklus sebelumnya. Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru, dapat disimpulkan bahwa guru telah melaksanakan pembelajaran dengan menjalankan seluruh tahapan pembelajaran secara lengkap, mulai dari kegiatan pendahuluan, inti, hingga penutup, sehingga masuk dalam kategori baik dengan persentase capaian sebesar 85%. Refleksi yang dilakukan setelah siklus II juga menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran sudah lebih terstruktur dan efektif dibandingkan siklus pertama, meskipun masih terdapat kebutuhan untuk lebih memperhatikan efektivitas penggunaan waktu agar proses pembelajaran berjalan lebih optimal. Selain itu, hasil belajar murid pada siklus II mengalami peningkatan yang jelas jika dibandingkan dengan hasil pada siklus I, menandakan bahwa perbaikan dalam pengelolaan waktu dan pelaksanaan pembelajaran memberikan dampak positif terhadap pencapaian belajar murid.

Hasil hasil belajar murid pada siklus ke II terus meningkatkan dibandingkan dengan siklus I.

Tabel. Hasil Belajar Setiap Siklus

Siklus	Hasil Hasil belajar Peserta Didik
I	80%
II	88%

Berdasarkan tabel yang disajikan, terlihat bahwa hasil belajar murid kelas X-I di SMA Negeri 2 Malang mengalami peningkatan yang signifikan setelah penerapan tindakan

pembelajaran dengan memanfaatkan media Wordwall. Penggunaan media interaktif ini berhasil memberikan dampak positif dalam proses pembelajaran, sehingga kemampuan dan pemahaman murid terhadap materi yang diajarkan menjadi lebih baik. Setiap siklus yang dijalankan dilakukan perbaikan dan evaluasi secara berkelanjutan, yang memungkinkan indikator hasil belajar murid untuk berkembang secara optimal.

Perbaikan yang dilakukan pada setiap siklus tersebut menunjukkan bahwa pada siklus pertama, persentase hasil belajar murid mencapai 80%, kemudian meningkat menjadi 88% pada siklus kedua. Hal ini menandakan adanya kemajuan yang nyata dalam pencapaian kompetensi murid setelah media Wordwall digunakan sebagai alat bantu pembelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media Wordwall tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga berkontribusi secara langsung terhadap peningkatan kualitas hasil belajar murid di kelas tersebut.

Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, data menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran Wordwall dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi Pancasila dalam Kehidupan Bangsa pada kelas X-I di SMA Negeri 2 Malang berjalan secara efektif. Peningkatan hasil belajar murid dapat dilihat dari analisis lembar observasi yang menunjukkan persentase 80% pada siklus pertama dan meningkat menjadi 88% pada siklus kedua, keduanya masuk dalam kategori baik. Secara kualitatif, murid menunjukkan sikap yang sesuai dengan indikator hasil belajar, seperti rasa senang dan antusias dalam mengikuti pembelajaran, memberikan perhatian penuh (fokus), serta berpartisipasi aktif terutama saat guru menggunakan media Wordwall. Ketertarikan murid terhadap penggunaan teknologi ini sangat terlihat, karena media Wordwall sebagai game edukasi merupakan hal baru bagi mereka, mengingat sebelumnya pembelajaran lebih banyak menggunakan metode konvensional seperti papan tulis, spidol, dan buku. Penggunaan teknologi ini tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif bagi murid.

Penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran Wordwall secara signifikan mampu meningkatkan hasil belajar murid kelas X-I di SMA Negeri 2 Malang pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Melalui penerapan media interaktif ini, murid tidak hanya menunjukkan peningkatan dalam pemahaman materi, tetapi juga mengalami

peningkatan motivasi dan keterlibatan aktif selama proses pembelajaran. Hal ini menegaskan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran dapat menjadi strategi efektif untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan hasil belajar murid secara keseluruhan.

Sebagai tindak lanjut, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengeksplorasi pengaruh media Wordwall terhadap variabel lain yang juga penting dalam dunia pendidikan, seperti prestasi akademik secara lebih luas serta pengembangan bakat dan minat murid. Dengan memperluas fokus penelitian, diharapkan dapat diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai manfaat media Wordwall dalam mendukung berbagai aspek perkembangan murid, sehingga dapat dijadikan bahan pengembangan pembelajaran yang lebih inovatif dan holistik di masa depan.

Daftar Pustaka

- Ghony, M. D. (2008). Penelitian tindakan kelas.
- Susilo, H., Chotimah, H., & Sari, Y. D. (2022). Penelitian tindakan kelas. Media Nusa Creative (MNC Publishing).
- Ar, H. E. S. (2014). Penelitian tindakan kelas.
- Zulfah, N. (2023). Pemanfaatan Media Game Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil belajar Siswa. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(1), 11-11.
- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 140.
- Walidah, G. N., Mudrikah, A., & Saputra, S. (2022). Pengaruh penggunaan game edukasi wordwall terhadap motivasi dan hasil belajar matematika peserta didik. *UJMES (Uninus Journal of Mathematics Education and Science)*, 7(2), 105-115.
- Audie, N. (2019, May). Peran media pembelajaran meningkatkan hasil belajar peserta didik. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP (Vol. 2, No. 1, pp. 586-595)*.
- Yandi, A., Putri, A. N. K., & Putri, Y. S. K. (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, 1(1), 13-24.
- Destyana, V. A., & Surjanti, J. (2021). Efektivitas penggunaan google classroom dan motivasi belajar terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), 1000-1009.
- Hamalik, O. (2003). Proses belajar mengajar.
- Sanjani, M. A. (2020). Tugas dan peranan guru dalam proses peningkatan belajar mengajar. *Serunai: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(1), 35-42.