

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall terhadap Pemahaman Konsep Siswa dalam Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV

Vesha Nuriefer Haliza¹, Dinie Anggraeni Dewi², Agus Mulyana³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia, Kampus Daerah Cibiru, Jawa Barat, Indonesia

e-mail: veshanh@upi.edu¹, dinieanggraenidewi@upi.edu², goestmulyana@upi.edu³

Abstrak

Pembelajaran dapat dikatakan baik dilihat dari suasana kelas serta adanya interaksi guru dengan siswa. Penggunaan media pembelajaran secara konvensional dan tidak bervariasi memberikan dampak kepada siswa yakni hilangnya rasa semangat belajar dan akan berpengaruh terhadap pemahaman konsep siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menentukan adanya pengaruh media pembelajaran interaktif *Wordwall* terhadap pemahaman konsep siswa dalam mata pelajaran pendidikan pancasila di kelas IV. Metode penelitian ini yaitu metode kuasi eksperimen (*Quasi Experimental*) dengan desain penelitian *Nonequivalent control group design*. Pengambilan sampel menggunakan teknik purposive sampling dengan jumlah sampel sebanyak 56 siswa SDN 258 Sukarela yaitu 28 siswa kelas IV A kelas eksperimen dan 28 siswa kelas IV B kelas kontrol. Data dikumpulkan menggunakan soal pilihan ganda untuk mengukur pemahaman konsep siswa pada materi makna dan nilai-nilai Pancasila, serta proses perumusannya. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pemahaman konsep siswa setelah dilakukan pembelajaran menggunakan *Wordwall* dengan hasil siswa berdasarkan rata-rata nilai *posttest* untuk kelas eksperimen sebesar 77,50 dan kelas kontrol sebesar 61,79. Adapun hasil uji hipotesis menggunakan uji perbedaan rerata dengan uji T dua sampel independen (*Independent Sampel Test*) terdapat hasil Sig (2-tailed) sebesar $0,001 < 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan nilai *posttest* yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran interaktif *wordwall* terhadap.

Kata kunci: *Pemahaman Konsep Siswa, Pendidikan Pancasila, Media Word*

Abstract

Learning can be said to be good seen from the classroom atmosphere and the interaction between the teacher and students. The use of conventional and unvaried learning media has an impact on students, namely the loss of enthusiasm for learning and will affect students' understanding of concepts. This research aims to determine the influence of the interactive learning media *Wordwall* on students' conceptual understanding in Pancasila education

subjects in class IV. This research method is a quasi-experimental method (Quasi Experimental) with a Nonequivalent control group design research design. Sampling used a purposive sampling technique with a total sample of 56 students at SDN 258 Sukarela, namely 28 students in class IV A in the experimental class and 28 students in class IV B in the control class. Data was collected using multiple choice questions to measure students' conceptual understanding of the meaning and values of Pancasila, as well as the formulation process. The research results showed that there was an increase in students' understanding of concepts after learning using Wordwall with student results based on the average posttest score for the experimental class of 77.50 and the control class of 61.79. As for the results of the hypothesis test using the mean difference test with the T test for two independent samples (Independent Sample Test), there was a Sig (2-tailed) result of $0.001 < 0.05$. This shows that there is a significant difference in posttest scores between the experimental class and the control class. It can be concluded that there is an influence of wordwall interactive learning media on students' conceptual understanding of the meaning and values of Pancasila as well as the formulation process

Keywords : *Understanding Student Concepts, Pancasila Education, Wordwall Media*

PENDAHULUAN

Pendidikan jenjang Sekolah Dasar sebagai pendidikan awal yang harus ditempuh. Dalam jenjang ini hal yang penting dilalui sebagai dasar pembentukan karakter, karena kekuatan karakter menjadi suatu hal yang penting dan dominan pada kehidupan dimasa zaman yang terus berkembang seperti saat ini, dengan karakter seseorang dapat berkontribusi berperan di dalam kehidupan, serta dalam pengetahuannya berupa konsep-konsep dasar seluruh mata pelajaran (Khofifah Indra Sukma & Trisni Handayani, 2022). Pada saat ini pendidikan di Sekolah Dasar bergantung pada fasilitas sekolah yang berkaitan dengan metode maupun media pembelajarannya.

Pada jenjang Sekolah Dasar umumnya metode yang digunakan adalah metode ceramah yang diselingi oleh diskusi kelompok dengan waktu yang minim. Tidak banyak Sekolah Dasar yang sudah menerapkan metode pendekatan ilmiah yang akan membantu siswa dapat berfikir kritis. Hal ini terjadi karena keterbatasan media pembelajaran, khususnya pada Sekolah Dasar yang berada di wilayah terpencil, kendala ini membuat para guru menjadi terpaku dalam buku-buku paket yang bersumber dari Dinas Pendidikan, ataupun buku lainya pegangan guru. Jika sumber belajar hanya menggunakan buku paket saja terlihat kurang maksimal dalam meningkatkan pemahaman konsep materi, hal ini menjadi penting untuk mengetahui media pembelajaran yang mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa.

Media pembelajaran dapat menjadi salah satu faktor pendukung keberhasilan proses pembelajaran yang berfungsi untuk membantu dalam penyampaian informasi baik dari guru kepada peserta didik, ataupun dari peserta didik kepada guru (Harsiwi & Arini, 2020, p. 1105). Pada saat ini media interaktif sebagai media yang dibuat dengan menggunakan teknologi multimedia yang dianggap salah satu bentuk inovasi guru dalam mengembangkan media untuk pembelajaran. Dapat dikatakan bahwa penggunaan media interaktif sebuah

inovasi guru dalam menghadapi abad ke-21 atau yang sering disebut sebagai era industri 4.0 yang beriringan dengan kemajuan teknologi yang mendorong kemajuan di dunia pendidikan (Ingsih et al., 2018, p. 29). Kelebihan dari media interaktif dapat menarik perhatian siswa dalam hal minat dan indera sebab gabungan dari gambar, bunyi, dan gerak. Selain menjadi inovasi dalam menghadapi abad-21, media interaktif juga dapat dijadikan media untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa.

Dalam meningkatkan mutu pendidikan perlunya meningkatkan pemahaman konsep siswa pada jenjang pendidikan. Hal ini berkaitan dengan peran seorang pendidik. Penggunaan media, model, metode, dan strategi pembelajaran yang digunakan oleh para pendidik sangatlah berpengaruh terhadap pemahaman konsep siswa dalam aspek kognitif yang dicapai oleh siswa pada saat mengikuti pembelajaran. Menurut Bloom (dalam Pertiwi (2017, p. 16) mengatakan bahwa siswa dapat memahami ketika mereka mampu membuat hubungan antara pengetahuan baru untuk ditambahkan dan pengetahuan sebelumnya. Pengetahuan yang dapat didintegrasikan dengan model mental dan kerangka kognitif yang ada. Pengetahuan konseptual memberikan dasar untuk sebuah pemahaman. Berdasarkan taksonomi Bloom pemahaman merupakan jenjang kognitif.

Sampai saat ini mata pelajaran Pendidikan Pancasila dianggap sebagai mata pelajaran yang terkesan membosankan dan kurang diminati oleh sebagian siswa. Sejalan dengan penelitian (Azizah et al., 2021) berdasarkan hasil wawancara kepada peserta didik bahwa pemahaman mereka dalam proses pembelajaran dirasakan kurang karena sebagian besar dari mereka berasumsi bahwa mata pelajaran Pendidikan Pancasila adalah pelajaran yang kurang menarik. Pada proses pembelajaran pendidik juga cenderung hanya menggunakan metode ceramah, dan pembelajaran masih menggunakan metode-metode lama yang mana guru hanya menjelaskan materi dan diakhiri dengan pemberian soal yang akan dikerjakan oleh siswa. Kurangnya media yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran menjadikan kendala utama yang membuat kurangnya minat belajar dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila, karena kegiatan belajar menjadi monoton dan tidak membuat tertarik peserta didik. Oleh karena itu dalam mata pembelajaran Pendidikan Pancasila sangat penting untuk memilih metode, pendekatan, dan strategi pembelajaran yang tepat sehingga pembelajaran ini dapat membangun motivasi minat belajar dan pemahaman konsep peserta didik untuk mempelajari sepenuhnya materi dalam mata pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Dari permasalahan di atas dapat diperoleh hasil bahwa mata pelajaran Pendidikan Pancasila kurang diminati peserta didik karena cara pengajaran pendidik yang masih monoton dan membuat peserta didik menjadi bosan. Rendahnya minat dan motivasi pada diri siswa akan sangat berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa, untuk itu perlu adanya inovasi baru yang dilakukan pendidik untuk membangun minat dan motivasi siswa, salah satu cara pendidik yang dapat dilakukan adalah pembuatan media pembelajaran yang unik dan terbaru.

Agar permasalahan tersebut dapat teratasi maka harus mencari jalan keluar yang efektif. Dalam sistem Pendidikan gurulah salah satu elemen terpenting (Fahriyah, 2023, p. 3). Diperlukannya tindakan untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran tersebut, yaitu dengan cara meningkatkan pemahaman konsep terhadap siswa. Media interaktif

berbasis *wordwall* merupakan sebuah tindakan yang dapat membantu siswa untuk menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan materi-materi Pendidikan Pancasila yang sedang dipelajari (Safitri et al., 2022, p. 47).

Berdasarkan pengamatan peneliti di lapangan, dengan hasil obeservasi dan wawancara di salah satu SD di Kota Bandung, ditemukan dalam proses pembelajaran bahwa pemahaman konsep siswa kelas IV dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila kewarganegaraan dengan materi Pancasila masih menggunakan model pembelajaran konvensional dengan metode ceramah, penggunaan model ini mengakibatkan pembelajaran menjadi menjenuhkan dan kurang adanya interaksi dengan siswa, sehingga hal ini berdampak pada rendahnya pemahaman konsep siswa terhadap materi Pancasila. Oleh karena itu, penggunaan media *wordwall* dipilih sebagai bentuk tindakan yang cukup efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep pada siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Terdapat beberapa kelebihan yang dimiliki oleh media *wordwall*. Berdasarkan hasil penelitian-penelitian sebelumnya dapat disimpulkan kelebihan dari media ini diantaranya adalah tersedia *template* yang menarik dan bervariasi didalam media ini, yang akan membuat siswa mendapat wawasan baru dalam pengalaman belajar yang dapat menambah motivasi siswa dalam minat belajar khususnya dalam pelajaran Pendidikan Pancasila (Triaswaria et al., 2024, p. 393). Selain itu, media *wordwall* memberikan dampak baik yang besar khususnya dalam dunia pendidikan pada berbagai jenjang pendidikan khususnya sekolah dasar yang dapat membantu mempermudah dan memperkaya proses pembelajaran bagi siswa dalam pemahaman konsep secara tidak langsung (Kartini & Dewi, 2020, p. 115).

Hakikat Belajar dan Pembelajaran

Belajar dan pembelajaran merupakan suatu bentuk usaha seseorang dalam memperoleh suatu perubahan baru dari suatu pengalaman yang telah dialaminya dengan cara berinteraksi dengan lingkungannya, sehingga perubahan tersebut dilakukan dengan sengaja guna memperoleh sesuatu. Maka dari itu, belajar merupakan kegiatan yang dilakukan sebagai bagian dari proses atau usaha untuk mengubah perilaku baik sikap, pengetahuan, keterampilan dalam diri seseorang. Serta nilai positif dalam pengalaman dari berbagai materi yang telah dipelajari untuk membantu seseorang berubah menjadi lebih baik (Sutikno, 2013, p. 44). Keterlibatan orang terdekat dan lingkungan dapat mempengaruhi perubahan seseorang dalam pengetahuan, kemampuan, dan sikap untuk mencapai tujuan menjadi lebih baik.

Belajar memiliki tiga tujuan secara umum yaitu mendapatkan pengetahuan, menanamkan pemahaman konsep dan kemampuan, serta membentuk sikap. Adapun karakteristik dalam proses belajar sebagai berikut.

- a. Terjadinya perubahan dalam tingkah laku pada ranah kognitif, afektif, psikomotorik dan campuran.
- b. Perubahan tingkah laku terhadap hasil belajar dapat bersifat abadi dan selamanya.
- c. Terdapat beberapa tingkah laku yang tidak termasuk pada proses belajar seperti dikarenakan adanya hal hal tertentu seperti, gangguan pertumbuhan, hipnosa, dan kerusakan pada fisik

Pembelajaran juga dapat diartikan sebagai proses interaksi antara guru dengan siswa. Pembelajaran dapat membantu siswa untuk memperoleh segala bentuk pengetahuan dan informasi, mengembangkan bakat, dan minat serta membentuk karakter yang baik. Pengertian lain dari pembelajaran adalah bentuk upaya dalam membantu siswa agar sepenuhnya dapat menguasai materi pelajaran dan memperoleh hasil belajar yang maksimal dalam ranah afektif, kognitif, dan psikomotorik. Pembelajaran merupakan kegiatan yang dilaksanakan oleh pendidik yang bertujuan guna mencapai hasil belajar yang selingi oleh arahan, nasihat, dan motivasi agar saat pembelajaran berlangsung siswa memiliki minat belajar yang tinggi. Dapat disimpulkan, bahwa pembelajaran sering dikatakan sebagai proses yang terarah dan terstruktur dengan dirancang sebaik mungkin dengan matang agar dapat membantu siswa untuk tercapainya proses pembelajaran yang berhasil (Pradani, 2022, p. 456). Pembelajaran memiliki karakteristik yaitu :

- a. Memiliki tujuan
- b. Memiliki mekanisme, prosedur, langkah-langkah, serta metode dan teknik yang sesuai dengan tujuan.
- c. Bahan ajar yang terarah dan terencana.
- d. Pengadaan media pembelajaran dan alat peraga ataupun alat bantu belajar.
- e. Membangun lingkungan belajar yang efektif.
- f. Aktivitas siswa.
- g. Pendidik yang teliti.
- h. Adanya aturan-aturan yang berlaku untuk dipatuhi oleh guru dan siswa.
- i. Mempunyai waktu yang tepat, tidak lebih dan kurang dari waktu yang telah ditentukan.
- j. Adanya evaluasi dan faktor belajar seperti memberikan motivasi belajar yang menuntut sikap tanggap maupun kemampuan mendorong motivasi.

Hakikat Media Pembelajaran

Media pembelajaran merujuk pada segala sesuatu yang digunakan untuk memberikan segala bentuk informasi yang berpotensi membangkitkan minat, serta pandangan siswa, serta keterbukaan siswa untuk dapat mencapai proses pembelajaran yang terarah, terencana, dan terkendali (Priharto, 2021, p. 17). Seluruh media yang dapat digunakan untuk membantu jalannya pembelajaran, termasuk sumber pengajaran serta saluran komunikasi siswa, disebut media pembelajaran. Dengan kata lain media pembelajaran dapat digunakan sebagai media paling utama atau hanya pelengkap selama proses pembelajaran.

Dapat disimpulkan, media pembelajaran diartikan sebagai alat yang sangat membantu dalam mengkomunikasikan informasi yang dibuat atau digunakan sesuai dengan materi belajar, serta dapat digunakan untuk tujuan arah pendidikan dengan memfokuskan isi materi, ide yang kreatif, menarik perhatian siswa, dan mempersiapkan siswa. Sehingga terbentuknya proses pembelajaran yang terarah dan terkelola.

Untuk memastikan bahwa media pembelajaran dapat digunakan dengan baik, tepat, dan efektif agar dapat meningkatkan hasil belajar, pemilihan media pembelajaran harus didasarkan pada pertimbangan yang logis dan lengkap. Faktor-faktor yang harus dipertimbangkan ketika memilih media pembelajaran adalah, karakteristik calon pengguna

media, kebutuhan kegiatan pembelajaran, dan kualitas internal media pembelajaran yang mudah diakses (Atapukang, 2016, p. 50).

Dalam proses pembelajaran, terdapat berbagai bentuk media pembelajaran yang dapat dipahami. Berikut ragam media pembelajaran (Miftah, 2013):

- a. Media visual, meliputi garis, bentuk, warna, dan tekstur. Contoh media visual seperti buku, majalah, peta, dan lain sebagainya.
- b. Audio visual, dapat menyampaikan pesan dan informasi dengan menampilkan komponen visual dan audio secara bersamaan.
- c. Internet, dapat membantu melancarkan jalannya proses kegiatan belajar mengajar untuk membangkitkan minat dan motivasi siswa terhadap materi pelajaran yang disampaikan pendidik.
- d. Komputer, suatu alat dengan berbagai aplikasi pembelajaran yang menarik dan unik yang bisa digunakan untuk guru dan siswa.
- e. *Microsoft power point*, program yang dibuat khusus dalam membuat presentasi visual dengan cepat dan mudah, serta tersedia template-template yang menarik.

Pengertian Wordwall

Wordwall merupakan sebuah website. *Wordwall* dapat digunakan sebagai sumber belajar, media, dan alat penilaian dengan template yang bervariasi, dan dapat menyenangkan bagi peserta didik. Pada laman pertama *wordwall* tersedia contoh hasil kreasi guru sehingga sebagai pengguna baru dapat menemukan banyak bentuk variasi template yang dapat dikreasikan (Pamungkas et al., 2021, p. 139).

Wordwall adalah aplikasi yang menarik yang berkaitan dengan program. Website ini dijadikan sebagai aset dalam proses pembelajaran, media, dan perangkat penilaian yang menyenangkan untuk peserta didik. Pada halaman *wordwall* memberikan contoh manifestasi instruktur sehingga pengguna baru dapat mengetahui mengenai jenis kreasi apa yang akan dibuat (Azizah et al., 2021, p. 6600). Aplikasi *wordwall* adalah website yang dapat digunakan membuat edukasi yang membuat siswa menambah semangat belajar dan menyenangkan siswa, serta menjadikan media pembelajaran yang dapat membuat siswa aktif. Aplikasi ini cocok untuk merencanakan dan mengeksplorasi evaluasi pembelajaran terhadap hasil belajar siswa. Terdapat beberapa jenis game pada website *wordwall* sebagai berikut :

- a. *Match Up*, permainan ini pengguna memilih jawaban yang sesuai dengan pernyataan, baik itu berbentuk gambar atau pertanyaan, cara menggunakannya menarik garis atau menyeret kata kunci ke deskripsi yang tepat, sehingga pertanyaan tersebut memiliki jawaban.
- b. *Quiz*, permainan ini mengambil kuis dalam waktu yang sudah ditetapkan, cara menggunakannya pilihlah jawaban yang benar.
- c. *Random wheel*, permainan ini menggambarkan sebuah gambar atau dapat memilih jawaban dari pertanyaan yang terdapat pada roda yang berputar. Permainan ini biasanya digunakan agar siswa dapat mengingat materi, karena tidak terdapat point yang muncul atau nilai pada permainan ini.

- d. *Open the box*, permainan ini cara menggunakannya membuka kotak-kotak yang tersedia satu persatu, pilihlah jawaban yang sesuai dengan pertanyaan bisa berupa gambar sesuai isi kotak tersebut.
- e. *Find the match*, permainan ini berupa gambar atau pertanyaan, lalu pilihlah jawaban yang benar dengan sesuai pernyataan dengan mengklik jawaban yang tepat, ulangi eliminasi sampai semua jawaban hilang.
- f. *Group Sort*, permainan ini mengelompokkan gambar atau pertanyaan dengan cara drag and drop ke dalam kelompok.
- g. *Matching Pairs*, permainan ini cara memainkannya mencari pasangan baik gambar atau bentuk pertanyaan dengan jawaban yang benar dengan cara membuka satu persatu kartu yang tertutup kemudian dihafalkan lalu dicocokkan pasangannya sesuai batas waktu yang telah ditentukan.
- h. *Random cards*, permainan ini menyebutkan keterangan baik gambar ataupun pertanyaan dengan memberikan kartu acak.
- i. *Unjumble*, permainan ini mengurutkan kalimat dengan menyeret lalu. Menyusun kotak-kotak kata ke dalam urutan kalimat atau paragraf yang benar.
- j. *Hangman*, permainan ini digunakan dimana kata, frasa, atau kalimat diselesaikan dengan memilih huruf yang benar. Jika yang dipilih jawaban salah maka akan mengurangi kesempatan bermain.
- k. *Anagram*, permainan ini Menyusun kata dengan menyeret huruf ke dalam kotak yang telah disediakan.
- l. *Missing world*, permainan ini cara menggunakannya mengisi kekosongan kalimat atau paragraf dengan menyeret jawaban yang benar kedalam kotak kosong.
- m. *Wach a Mole*, yaitu permainan ini menjawab pertanyaan dengan memukul mangsa tikus yang akan memberikan jawaban yang benar ketika tikus keluar dari lubang.
- n. *Gameshow Quiz*, yaitu permainan berbentuk kuis dengan batas ketentuan waktu yang telah ditentukan.
- o. *Wordsearch*, permainan ini menemukan kata dalam alfabet acak yang cocok dengan materi tersembunyi / teka teki.
- p. *Labeled Diagram*, permainan pelebelan diagram atau gambar. Digunakan untuk mengidentifikasi gambar dengan menyeret lalu menjatuhkan jawaban ke gambar yang benar.
- q. *True of False*, permainan untuk menjawab pertanyaan yang diberikan dengan memilih antara dua jawaban benar atau salah.
- r. *Maze Chase*, permainan dengan menjawab pertanyaan yang diberikan dengan berkeliling labirin lalu mencari ke area jawaban yang benar dengan menghindari musuh yang mengejar.

Pengertian Pemahaman Konsep

Pemahaman konsep adalah kemampuan mengkonstruksi konsep dengan aturan yang spesifik menjadi lebih umum sehingga mudah dimengerti (A. D. Utami et al., 2020, p. 2). Dalam konteks keterampilan siswa, pemahaman konsep mencakup penguasaan suatu konsep atau materi yang tercermin dalam aspek kognitif, di mana siswa benar-benar

memahami konsep tersebut. Siswa dapat menjelaskan, mendeksripsikan, membandingkan dan menyimpulkan satu objek. Pemahaman konsep merupakan sebuah pemahaman yang perlu ditingkatkan mengenai faktual atau contoh untuk memahami hubungan antar konsep (N. P. C. P. Dewi, 2022, p. 132).

Dalam pendidikan terdapat faktor internal dan eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang hadir dalam diri siswa itu sendiri, seperti keinginan untuk belajar, dorongan siswa dalam belajar, keterampilan dan pemahaman, baik pemahaman terhadap mata pelajaran atau terhadap guru pengajar. Sedangkan faktor eksternal yaitu faktor yang hadir dari luar diri siswa itu sendiri, seperti lingkungan belajar yang dialami oleh siswa, lingkungan luar, latar belakang sosial dan ekonomi keluarga, dan juga atensi orang tua dalam membantu mengatasi kesulitan belajar yang dialami oleh anak (Sri Rahayu, 2019, p. 289).

Pemahaman konsep juga dipengaruhi oleh input siswa. Kurangnya pemahaman konseptual terhadap materi yang dipelajari, karena siswa tidak mampu menjawab pertanyaan yang disajikan oleh guru (Tamarli & Akhyar, 2019, p. 140). Siswa memiliki harapan yang lebih tinggi terhadap guru untuk dibantu dalam menjawab soal yang dirasa sulit, hal ini menunjukkan bahwa pemahaman konsep siswa masih terbilang lemah.

Pengertian Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila

Pendidikan Kewarganegaraan berawal dalam bahasa latin yaitu *Civicus*, selanjutnya *Civicus* diartikan kedalam bahasa inggris sehingga menjadi kata *Civic* yang memiliki arti mengenai kewarganegaraan atau warga negara, ilmu kewarganegaraan bersumber pada kata *civic* lalu dilengkapi dengan *Civic Education* yang memiliki arti pendidikan kewarganegaraan (T. Nasution, 2019, p. 69).

Civic education diartikan sebagai “the foundational course work ini school designed to prepare you citizens for an activie role in their communities in their edult lives”. Atau mata pelajaran dasar disekolah yang dirancang guna mempersiapkan warganegara geneari muda, agar setelah dewasa dapat berperan aktif dalam kemasyarakatan.

Pendidikan kewarganegaraan merupakan media pengajaran yang meng-Indonesiakan para peserta didik secara sadar, cerdas, dan tanggung jawab. Maka dari itu, pendidikan kewarganegaraan memuat konsep-konsep umum mengenai ketatanegaraan, politik, dan hukum negara, serta teori umum yang lain yang tepat dengan target tersebut (Priharto, 2021, p. 1).

Dapat disimpulkan hasil paparan para ahli bahwa Pendidikan kewarganegaraan (Civic Education) merupakan pendidikan demokrasi dengan tujuan untuk mempersiapkan masyarakat dapat berfikir kritis dan betindak demokratis, serta membangun generasi muda tentang kesadaran bahwa demkorasi merupakan bentuk kehidupan masyarakat yang paling menjamin dalam hak-hak masyarakat.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode eksperimen. Bentuk desain eksperimen yang peneliti gunakan adalah kuasi eksperimen dengan mengambil rancangan *nonequivalent control group design*. Menurut Creswell (2018, pp. 268–278) *nonequaivalent control group desin* 'desain kelompok kontrol nonequivalent

sebagai desain semi eksperimen yang menggunakan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen A dan kelompok kontrol B dipilih tanpa penempatan acak. Kedua kelompok tersebut diberikan pra-uji dan paska-uji dan hanya kelompok eksperimen yang akan menerima treatment.

Menurut Fraenkel dan Wallen (2012, pp. 265–266) *the static-group pretest – posttest design* data yang dianalisis diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* pada kedua kelompok yang diteliti, baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Dalam desain ini yang dilihat yaitu perbedaan pencapaian penguasaan pemahaman konsep antara kedua kelompok. Pencapaian penguasaan pemahaman konsep kelompok eksperimen yang mendapat perlakuan dibandingkan dengan kelompok kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan. Diagram dari *pretest – posttest non equivalent control group design* ditunjukkan pada Tabel 1

Tabel 1 Diagram *pretest – posttest non equivalent control group design* (Frankell and Wallen, 2009)

Kelas Eksperimen	O	X ₁	O
Kelas Kontrol	O	X ₂	O

Dimana O adalah berupa tes awal dan tes akhir, X₁ adalah pembelajaran dengan menggunakan media *wordwall* pada kelompok eksperimen dan X₂ adalah pembelajaran konvensional dengan metode ceramah pada kelompok kontrol.

Kemudian populasi target dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV di SDN 258 Sukarela Kecamatan Panyileukan Kota Bandung, sedangkan pada populasi akses yang terbagi kedalam 2 kelas yaitu kelas IV A yang berjumlah 28 orang siswa dan IV B yang berjumlah 28 orang siswa. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas IV A dan IV B. Hal ini disesuaikan dengan metode yang penelitian adalah kuasi eksperimen dimana peneliti menggunakan kelompok yang sudah ada. Sehingga peneliti tidak mengambil sampel anggota populasi secara keseluruhan siswa. Adapun teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *purposive sampling* atau berdasarkan pertimbangan seseorang, dalam penelitian ini orang tersebut merupakan pihak sekolah yaitu wali kelas IV B dengan pertimbangan bahwa kelas tersebut memiliki karakteristik siswa yang beragam, sedangkan untuk kelas uji coba peneliti memiliki kelas IV A SDN 258 Sukarela.

Instrumen yang dibuat dalam penelitian ini guna memperoleh data terkait dengan pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila Kewarganegaraan di kelas IV A an IV B SDN 258 Sukarela Kecamatan Panyileukan Kota Bandung dengan menggunakan media *wordwall* dan tanpa menggunakan media *wordwall*. Pengumpulan data dibutuhkan agar memudahkan peneliti dalam pengambilan informasi agar bisa mencapai tujuan penelitiannya. Instrument penelitian dengan menggunakan pendekatan kuantitatif terdiri soal tes pilihan ganda yang berjumlah 20 soal. Soal test tersebut yang telah di uji cobakan kepada siswa.

Hal pertama yang dilakukan peneliti adalah menetapkan terlebih dahulu kelompok yang akan dijadikan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Selanjutnya pada tahap awal siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen diberikan soal pretest mengenai

pemahaman konsep Pendidikan Pancasila Kewarganegaraan dalam materi Pancasila. Setelah itu kelas eksperimen diberikan *treatment* berupa penggunaan media *wordwall* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila Kewarganegaraan dengan isi konten Pancasila Sebagai Nilai Kehidupan. Serta dalam kelas kontrol diberikan *treatment* dengan tidak menggunakan media *wordwall* pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dengan isi konten Pancasila Sebagai Nilai Kehidupan materi Makna dan nilai-nilai Pancasila, serta proses perumusannya. Perlakuan ini akan dilakukan sebanyak satu kali pembelajaran. Setelah siswa diberikan *treatment*, peneliti menguji kembali hasil dari pendekatan tersebut yaitu dengan memberikan soal *posttest* didalam kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sehingga dari hasil soal *pretest* dan soal *posttest* tersebut dapat dijadikan pembandingan untuk memperoleh sebuah nilai selisih antara nilai *pretest* dan *posttest* (*gain*) yang selanjutnya dapat menunjukkan kualitas peningkatan pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila konten Pancasila Sebagai Nilai Kehidupan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pemahaman konsep siswa diketahui berbeda melalui nilai *pretest* dan *posttest* yang telah dilakukan oleh mereka di kelas masing-masing baik itu kelas ekeperimen dan kelas kontrol. Adapun data *pretest* dan *posttest* yang telah terkumpul dari kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai berikut.

1. Data *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Pretest sebagai temuan awal yang dilakukan untuk mengukur pemahaman konsep siswa di masing-masing kelas Eksperimen dan kelas Kontrol sebelum diberikannya *treatment*. Berikut ini merupakan hasil analisis dan pengolah data *Pretest* yang telah dilakukan sebelumnya pada tanggal 7 Februari 2024 di kelas ekperimen dan kelas kontrol.

Tabel 2 Nilai Deskriptif Statistik *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol
Descriptive Statistics

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre-Test Eksperimen	28	65	30	95	68.04	14.928
Pre-Test Kontrol	28	90	10	100	61.43	21.163
Valid N (listwise)	28					

Berdasarkan tabel 4.3 tersebut maka diperoleh suatu penjelasan terkait keadaan awal siswa dikelas ekperien dan kelas kontrol. Pemahaman konsep siswa dikelas eksperimen dan kelas kontrol yakni Kelas eksperimen memiliki rata – rata 68,04 sedangkan kelas kontrol memiliki rata-rata *Pretest* 61,43. selisih rata-rata *Pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah 6,61. Nilai tertinggi di kelas eksperimen yaitu 95 sedangkan di kelas kontrol nilai tertinggi adalah 100. Nilai terendah kelas eksperimen yaitu 30 sedangkan nilai terendah kelas kontrol adalah 10.

Tabel analisis deskriptif statistik menunjukkan bahwa nilai tertinggi 95 dan nilai terendah 30, maka rentang nilai sebesar 65. Data *pretest* ini diperoleh dari 28 siswa yang

dijadikan sebagai sampel pada kelas eksperimen. Jumlah rata-rata nilai *pretest* dari kelas eksperimen sebesar 68,04 dan Simpangan baku diketahui sebesar 14.928.

2. Data *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

PostTets sebagai temuan akhir yang dilakukan yang bertujuan untuk mengukur pemahaman konsep akhir siswa didalam masing-masing kelas Eksperimen dan kelas Kontrol sesudah diberikannya *treatment* pada kegiatan pembelajaran. Berikut ini merupakan tabel 2 hasil analisis dan pengolahan data *Posttest* yang telah dilakukan pada tanggal 17 Februari 2024 di kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 3 Nilai Statistik *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol
Descriptive Statistics

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Post-Test Eksperimen	28	60	35	95	77.50	14.109
Post-Test Kontrol	28	50	35	85	61.79	14.480
Valid N (listwise)	28					

Berdasarkan tabel 3 diatas diperoleh terkait keadaan akhir siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pemahaman konsep siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol terlihat adanya perbedaan. Kelas eksperimen memiliki rata-rata *posttest* 77,50 dan kelas kontrol memiliki rata-rata *posttest* 61,79. selisih rata-rata *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu sebesar 15,71. Adapun nilai tertinggi di kelas eksperimen yaitu 95 dan nilai terendah yaitu 35. Sedangkan didalam kelas kontrol nilai tertinggi ialah 85 dan terendah yaitu 35.

Tabel analisis deskriptif statistik menunjukkan juga nilai tertinggi kelas ekspeimen yiatu 95 dan nilai terendah adalah 35, maka rentang nilai sebesar 60. Data *posttest* ini diperoleh dari 28 siswa yang dijadikan sebagai sampel pada kelas eksperimen. Jumlah rata-rata nilai *posttest* 77,50 dan simpangan baku yaitu 14,109.

Berdasarkan rumusan masalah yang terdapat di dalam bab 1 " Apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *wordwall* terhadap pemahaman konsep siswa pada materi makna dan nilai-nilai Pancasila serta proses perumusannya". guna menjawab hipotesis pertama, maka digunakan uji rerata satu sampel berpasangan pada data *pretest* dan *posttest* dalam kelas eksperimen menggunakan bantuan Program SPSS versi 29 . Berikut pamaran hasil analisis data untuk menjawab Hipotesis pertama.

a. Uji Normalitas *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen

Uji normalitas ini menggunakan uji kolmogrov-smirnov dan Shapiro-Wilk untuk membandingkan *pretest posttest* pada kelas eksperimen dan jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian inni masing-masing kelas terdiri dari 28 siswa. Taraf signifikasi yaitu $\alpha = 5\%$ (0,05) dan kriteria pengujiaannya adalah H_0 diterima apabila nilai sig. (signifikansi) $\geq 0,05$, sedangkan jika H_0 ditolak apabila nilai sig. (signifikansi) $\leq 0,05$. Hasil uji normalitas data *pretest* kelas eksperimen dan *posttest* kelas eksperimen sebagai berikut.

Tabel 4 Hasil Uji Normalitas *Pretest* kelas Eksperimen dan *Posttest* Kelas Eksperimen
Tests of Normality

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Pemahaman Konsep	Pre-Test Kelas Eksperimen (<i>Wordwall</i>)	.169	28	.038	.961	28	.373
	Post-Test Kelas Eksperimen (<i>Wordwall</i>)	.142	28	.158	.913	28	.230

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel 4 diatas dapat diketahui nilai sig. dari uji kolmogorov – Smirnov di kelas eksperimen adalah *pretest* kelas eksperimen sebesar 0,038 dan *posttest* di kelas eksperimen sebesar 0,158. Sedangkan uji Shapiro – Wilk mendapatkan nilai sig. di kelas eksperimen adalah *pretest* 0,373 dan *posttest* di kelas eksperimen sebesar 0,230. Maka H_0 diterima. Dapat diartikan bahwa *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen berasal dari populasi yang berdistribusi normal, sehingga penelitian dapat dilanjutkan dengan menggunakan uji statistika parametik.

b. Uji Homogenitas *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen

Kriteria dalam pengambilan keputusan hipotesis ini yakni apabila nilai signifikansi lebih besar \geq dari taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ H_0 ditolak jika taraf signifikansi lebih kecil \leq dari taraf signifikansi. Berikut hasil uji homogenitas data *pretest* dan *posttest* dalam kelas eksperimen.

Tabel 5 Hasil Uji Homogenitas Data *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen
Test of Homogeneity of Variance

		Levene			
		Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Pemahaman Konsep	Based on Mean	.052	1	54	.821
	Based on Median	.131	1	54	.718
	Based on Median and with adjusted df	.131	1	53.982	.718
	Based on trimmed mean	.081	1	54	.778

Berdasarkan tabel 5 diatas menunjukkan bahwa hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen bernilai signifikansi sebesar 0,821. Hal ini menyatakan bahwa dapat dikatakan nilai signifikansi $\geq 0,05$ maka data bersifat homogen H_0 diterima dan H_a ditolak.

c. Uji Perbedaan Rerata *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen.

Berdasarkan tabel 6 hasil uji perbedaan rerata menggunakan uji-t yang telah disajikan pada tabel diatas menunjukkan bahwa diperoleh nilai signifikansi (2-tailed)

yakni $<0,001$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rerata *pretest* dan *posttest*, sehingga dapat diartikan terdapat pengaruh media pembelajaran interaktif *wordwall* terhadap pemahaman konsep siswa pada materi makna dan nilai-nilai Pancasila, serta proses perumusannya.

Tabel 6 Hasil Uji-T Dua Sampel Berpasangan Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen

		Paired Differences					T	df	Significance	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				One-Sided p	Two-ed p
					Lower	Upper				
Pair 1	Pre - Test - Post - Test	-9.464	12.423	2.348	-14.281	-4.647	-4.031	27	<,001	<,001

Berdasarkan tabel 6 hasil uji perbedaan rerata menggunakan uji-t yang telah disajikan pada tabel diatas menunjukkan bahwa diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) yakni $<0,001$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rerata *pretest* dan *posttest*, sehingga dapat diartikan terdapat pengaruh media pembelajaran interaktif *wordwall* terhadap pemahaman konsep siswa pada materi makna dan nilai-nilai Pancasila, serta proses perumusannya. Selanjutnya dilakukan analisis data Hipotesis keempat yang diajukan untuk mengetahui perbedaan pemahaman konsep siswa, berdasarkan rumusan masalah yang terdapat di dalam bab 1 "Apakah terdapat perbedaan pemahaman konsep antara siswa yang menggunakan media pembelajaran *wordwall* dengan yang menggunakan media pembelajaran konvensional pada materi makna dan nilai-nilai Pancasila serta porses perumusannya di kelas IV?". guna menjawab hipotesis keempat, maka digunakan uji rerata dua sampel tidak berpasangan pada data *posttest* dalam kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan bantuan Program SPSS versi 29 . Berikut ini hasil analisis data untuk menjawab hipotesis keempat.

d. Uji Normalitas Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Uji normalitas ini menggunakan uji kolmogrov-smirnov dan Shapiro-Wilk untuk membandingkan *posttest* pada kelas eksperimen dan *posttest* pada kelas kontrol dan jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini masing-masing kelas terdiri dari 28 siswa. Taraf signifikasi yaitu $\alpha = 5\%$ (0,05) dan kriteria pengujiaannya adalah H_0 diterima apabila nilai sig. (signifikansi) $\geq 0,05$, sedangkan jika H_0 ditolak apabila nilai sig. (signifikansi) $\leq 0,05$. Hasil uji normalitas data *posttest* kelas eksperimen dan kelas eksperimen sebagai berikut.

Tabel 7 Hasil Uji Normalitas Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol
Tests of Normality

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Pemahaman Konsep	Post-Test Kelas Eksperimen	.142	28	.158	.913	28	.230
	Post-Test Kelas Kontrol	.141	28	.165	.954	28	.253

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel 7 diatas, dapat dilihat bahwa nilai signifikansi pada uji kolmogorov – Smirnov bernilai 0,142 dan pada uji Shapiro Wilk bernilai 0,230 pada kelas eksperimen dan uji kolmogorov-Smirnov bernilai 0,141 dan pada uji Shapiro Wilk bernilai 0,253 pada kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa nilai signifikansi $\geq 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Sehingga dapat diartikan bahwa data nilai tersebut berasal dari populasi berdistribusi normal.

e. Uji Homogenitas *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kriteria dalam pengambilan keputusan hipotesis ini yakni apabila nilai signifikansi lebih besar \geq dari taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ H_0 ditolak jika taraf signifikansi lebih kecil \leq dari 0,05 taraf signifikansi. Berikut hasil uji homogenitas data *posttest* dalam kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 8 Hasil Uji Homogenitas *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol
Test of Homogeneity of Variance

		Levene	df1	df2	Sig.
		Statistic			
Hasil Pemahaman Konsep	Based on Mean	.200	1	54	.656
	Based on Median	.207	1	54	.651
	Based on Median and with adjusted df	.207	1	53.317	.651
	Based on trimmed mean	.270	1	54	.606

Berdasarkan hasil tabel 8 diatas menunjukkan bahwa hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol nilai signifikansi sebesar 0,656. Dapat diartikan bahwa nilai signifikansi $\geq 0,05$ maka data tersebut bersifat homogen H_0 diterima dan H_a ditolak.

f. Uji Perbedaan Rerata *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Uji-t (*independent sample t-test*) dengan kriteria pengambilan keputusan hipotesis menggunakan P values (sih-two-tailed) yakni H_0 diterima jika hasilnya \geq (lebih besar) dari 0,05 dan H_0 ditolak jika hasilnya \leq (lebih kecil) dari 0,05 maka terdapat perbedaan pemahaman konsep siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pengujian ini dengan asumsi data yang dipakai berasal dari populasi berdistribusi normal. Berikut hasil uji perbedaan rerata data *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 9 Hasil Uji Perbedaan Rerata *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol
Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
		F	Sig.	T	Df	Significance		Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
						One-Side d p	Two-Side d p			Lower	Upper
Hasil Pemahaman Konsep	<i>Equal variances assumed</i>	.200	.656	4.113	54	<,001	<,001	15.714	3.821	8.054	23.374
	<i>Equal variances not assumed</i>			4.113	53.964	<,001	<,001	15.714	3.821	8.054	23.374

Berdasarkan tabel 9 dapat diketahui bahwa nilai t hitung sebesar 4.113 dengan nilai signifikansi skor pemahaman konsep siswa dengan kedua kelompok kelas eksperimen dan kelompok kelas kontrol berasal dari populasi yang berdistribusi normal mendapatkan hasil yang sama yakni sebesar $0,001 < 0,05$, maka H_0 di tolak dan H_a diterima. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan pemahaman konsep antara kelas yang menggunakan media *wordwall* dan kelas yang tidak menggunakan media *wordwall*.

Pembahasan

Penelitian ini didasari oleh rendahnya minat peserta didik terhadap mata pelajaran Pendidikan Pancasila, yang terkait dengan pengajaran yang masih monoton dan kurang menarik. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya, diperkuat oleh temuan Habibah, dkk. (2023) yang menjelaskan bahwa pembelajaran pancasila dengan metode yang monoton dapat menimbulkan kejenuhan pada siswa, yang selanjutnya berdampak negatif pada hasil belajar mereka.

Dari permasalahan tersebut, penelitian ini memiliki tujuan guna mengkaji mengenai pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV. Oleh karena itu, pada penelitian ini diajukan sebuah solusi dengan memberikan inovasi baru pada proses pembelajaran yakni menggunakan media interaktif *wordwall*. Dengan adanya media interaktif *wordwall* diharapkan dapat berpengaruh terhadap pemahaman konsep siswa pada materi Pendidikan Pancasila. Dalam penelitian ini, media interaktif *wordwall* pada saat kegiatan pembelajaran dibandingkan untuk melihat perbedaan yang terjadi.

Berdasarkan hasil temuan dalam penelitian ini yang dipaparkan dalam bentuk data statistik, dapat diuraikan lebih lanjut dalam pembahasan berikut ini.

Gambaran pemahaman konsep siswa pada materi makna dan nilai-nilai Pancasila serta proses perumusannya sebelum diberikan treatment

Pendidikan jenjang sekolah dasar bagian utama yang wajib di tempuh dalam dunia pendidikan. Keberhasilan seorang siswa di sekolah yang maksimal akan berdampak terhadap jenjang selanjutnya yang akan ditempuh. Oleh karena itu, sebagai guru pembelajaran dengan jenjang sekolah dasar menjadikan tantangan untuk mengukur keberhasilan masa depan siswa. Tugas guru di sekolah dapat menciptakan lingkungan yang menumbuhkan rasa motivasi belajar yang tinggi. Hal tersebut akan sangat berpengaruh terhadap keadaan siswa pada saat berlangsungnya kegiatan pembelajaran. Sebagai cara untuk menambahkan motivasi belajar siswa dan menumbuhkan pemahaman konsep siswa salah satunya guru perlu berinovasi agar pembelajaran di kelas tidak terasa membosankan, sehingga guru dan siswa pun dapat saling berinteraksi dengan baik, serta siswa lebih aktif dan lebih fokus untuk memahami materi yang diberikan. Pemahaman konsep yang dimiliki oleh peserta didik menjadi suatu hal penting dalam kegiatan pembelajaran, karena kemampuan peserta didik dalam memahami, menerangkan suatu hal mengenai suatu konsep yang diperoleh dari pengetahuan yang dipelajarinya dengan cara individu, tidak sekedar menghafal (Manurung, 2022, p. 27)

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di kelas IV SDN 258 Sukarela Kecamatan Panyileukan dengan jumlah 28 siswa. Dilakukan tahap awal yaitu *Pretest*, sebagai temuan awal yang dilaksanakan untuk mengukur pemahaman konsep siswa sebelum diberikannya treatment. Berikut merupakan data hasil penilaian *pretest* yang dilakukan di kelas eksperimen dan kontrol.

Tabel 10 Nilai *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol
75	60
60	40
65	70
30	35
65	70
80	10
50	60
75	75

Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol
70	100
65	20
65	80
65	45
50	45
70	75
45	75
65	65
80	75
85	80
85	40
75	60
90	60
75	30
95	85
50	80
65	60
50	80
85	70
75	75
68,036	61,429

Berdasarkan tabel 10 diperoleh penjelasan terkait keadaan pemahaman konsep siswa sebelum diberikannya treatment. Diperoleh nilai rata-rata *pretest* pada kelas eksperimen sebesar 68,036 dan kelas kontrol sebesar 61,429 dengan selisih 6,607 yang menyatakan masih dibawah nilai ketuntasan belajar yang ditentukan untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila adalah 70.

Gambaran pemahaman konsep siswa pada materi makna dan nilai-nilai Pancasila serta proses perumusannya sesudah diberikan treatment

Ketuntasan dalam belajar sebagai pencapaian taraf minimal yang ditetapkan pada setiap bahan pelajaran yang dilakukan secara individu atau kelompok, dengan pemberian tugas kepada siswa atas apa yang telah dipelajari. Pembelajaran yang dilakukan secara maksimal maka siswa akan mampu belajar dengan baik dan mencapai hasil yang maksimal dalam segi apapun yang dipelajari. Pemberian soal tes kepada siswa pada saat proses pembelajaran merupakan kegiatan umpan balik yang dilakukan oleh guru dan siswa, dapat digunakan untuk mengukur pemahaman konsep siswa terhadap materi yang telah diberikan. Pengujian atau tes perlu dilakukan secara sistematis agar pemahaman konsep siswa yang didapat ketika melakukan proses pembelajaran akan berdampak baik. Hal ini sejalan dengan (Pratama et al., 2023, p. 345), bahwa penggunaan model pembelajaran berpengaruh besar terhadap aktivitas belajar siswa. Pemahaman konsep siswa dievaluasi melalui *Posttest Only*

Control Group Design, di mana pengukuran hanya dilakukan setelah pembelajaran selesai (*posttest*), dan hasilnya dianalisis untuk menilai keberhasilan penelitian.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di kelas IV SDN 258 Sukarela Kecamatan Panyileukan dengan jumlah 28 siswa. Dilakukan tahap akhir yaitu *Posttest*, sebagai temuan akhir yang dilaksanakan untuk mengukur pemahaman konsep siswa sebelum diberikannya treatment. Berikut merupakan data hasil penilaian *posttest* yang dilakukan di kelas eksperimen dan kontrol.

Tabel 11 Nilai Posstest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol
85	60
85	55
75	70
65	60
75	65
95	35
60	60
95	60
70	80
60	35
95	75
80	55
85	50
65	40
35	50
60	60
80	50
95	75
85	50
90	75
80	75
80	45
95	75
65	85
75	55
70	80
85	85
85	70
77,5	61,789

Keberhasilan belajar dikatakan tercapai jika siswa dapat menjawab sekurang-kurangnya setengah dari pemberian tes yang dijawab dengan benar. Berdasarkan tabel 4.17

diperoleh penjelasan terkait pemahaman konsep siswa sesudah diberikannya treatment. Diperoleh nilai rata-rata *posttest* pada kelas eksperimen sebesar 77,5 dan kelas kontrol sebesar 61,789 dengan selisih 15,711. Sehingga dapat dikatakan bahwa pada kelas eksperimen telah termasuk kedalam kategori belajar tuntas, namun pada kelas kontrol masih dibawah nilai ketuntasan belajar.

Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif *Wordwall* Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV

Pengujian hipotesis pertama bertujuan untuk menjawab rumusan masalah pertama yang berkaitan dengan pengaruh media Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif *Wordwall* Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV dengan materi Makna dan nilai-nilai Pancasila serta proses perumusannya yang dilakukan didalam kelas eksperimen. Berdasarkan hasil uji statistik yang telah dilakukan, diperoleh hasil bahwa terdapat pengaruh media interaktif *wordwall* terhadap pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran pendidikan pancasila di kelas IV.

Pemahaman konsep siswa merupakan suatu hal yang penting pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, diperkuat oleh pendapat yang dikemukakan oleh (Radiusman, 2020 p. 1) yang mengatakan bahwa pemahaman konsep sebagai faktor penting dalam kegiatan pembelajaran. Serta pemahaman konsep juga memiliki hubungan yang erat dalam minat siswa dalam belajar (Fujanti et al., 2024, p. 113)

Hal tersebut, untuk mengetahui pengaruh media interaktif *wordwall* terhadap pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV sebelum dan sesudah dilakukannya treatment dapat dilihat pada tabel nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen.

Tabel 12 Hasil Nilai *Pretest Posttest* Kelas Eksperimen

No	Identitas Siswa	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posstest</i>	Selisih Nilai
1.	RA	75	85	10
2.	MY	60	85	25
3.	NA	65	75	10
4.	MRA	30	65	35
5.	AN	65	75	10
6.	BAAF	80	95	15
7.	RA	50	60	10
8.	AMH	75	95	75
9.	HIM	70	70	0
10.	NA	65	60	5
11.	AAP	65	95	65
12.	SW	65	80	15
13.	AJK	50	85	70

No	Identitas Siswa	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posstest</i>	Selisih Nilai
14.	BZN	70	65	5
15.	AB	45	35	10
16.	FA	65	60	5
17.	RH	80	80	0
18.	AB	85	95	10
19.	ANF	85	85	0
20.	RM	75	90	15
21.	MAM	90	80	10
22.	AFN	75	80	5
23.	AABR	95	95	0
24.	FAK	50	65	15
25.	SH	65	75	10
26.	NH	50	70	20
27.	MA	85	85	0
28.	KAR	75	85	10
	Rata – Rata	68,036	77,5	16,429
	Maksimum	95	95	75
	Minimum	30	35	0

Berdasarkan tabel 12 diatas memperoleh hasil rata-rata *pretest* pada kelas eksperimen sebelum diberikannya treatment sebesar 68,036 dengan nilai maksimum 95 dan minimum 30, setelah diberikan treatment memperoleh hasil rata-rata *posttest* yakni sebesar 77,5 dengan nilai maksimum 95 dan minum 35.

Dapat dilihat bahwa rata-rata nilai pencapaian nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen memiliki hasil selisih senilai 9,464. Setelah memperoleh hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen, dilakukan uji normalitas untuk data tersebut dapat diartikan populasi normal dan uji homogenitas dengan hasil populasi homogen, selanjutnya melalui hasil uji perbedaan rerata *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dengan diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) yakni $<0,001$ yang berarti menandakan adanya pengaruh media pembelajaran interaktif *wordwall* terhadap pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran pendidikan Pancasila di kelas IV.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini didapatkan hasil bahwa penggunaan media *wordwall* berpengaruh terhadap pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi makna dan nilai-nilai Pancasila, serta proses perumusannya.

Pengaruh Pembelajaran Konvensional Tanpa Menggunakan Wordwall Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV

Hasil temuan selanjutnya, pembelajaran dilakukan di kelas kontrol. Pada kelas ini, pembelajaran yang diberikan tanpa menggunakan media *wordwall*, hanya menggunakan pembelajaran konvensional dengan bantuan PPT melalui metode ceramah, dikarenakan pada buku siswa materi Pendidikan Pancasila belum tersedia. Untuk mengetahui pemahaman awal siswa, diberikan soal *pretest*, namun pada awal pengerjaannya, terdapat beberapa siswa yang hilang fokus sehingga memerlukan waktu lebih lama. Setelah itu, diberikan treatment tanpa media *wordwall*. Saat pembelajaran berlangsung, meskipun dengan lancar, masih terdapat kendala dalam mengkondisikan siswa yang terlihat bosan akibat pembelajaran yang monoton. Pemberian pembelajaran yang monoton membuat siswa kehilangan motivasi tinggi dalam menyimak materi, sehingga pemahaman yang diperoleh oleh beberapa siswa cenderung lebih rendah. Diperkuat oleh temuan Syuhendri, dkk. (2021, p. 76) tentang rendahnya motivasi siswa akibat pembelajaran yang monoton, hasil penelitian ini menegaskan bahwa pembelajaran yang dilakukan secara monoton dan berulang-ulang mengakibatkan siswa merasa bosan sehingga motivasi belajar siswa menjadi rendah. Temuan ini memberikan indikasi bahwa pembelajaran yang monoton tanpa dukungan media kreatif dapat menimbulkan rasa bosan pada siswa karena kegiatan yang dilakukan selalu sama setiap harinya. Untuk mengetahui pengaruh pembelajaran konvensional tanpa menggunakan media *wordwall* terhadap pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV sebelum dan sesudah dilakukannya treatment dapat dilihat pada tabel nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol.

Tabel 13 Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol

No	Identitas Siswa	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>	Selisih Nilai
1.	ANF	60	60	0
2.	EN	40	55	10
3.	GA	70	70	0
4.	AF	35	60	30
5.	HI	70	65	5
6.	NA	10	35	25
7.	AB	60	60	0
8.	YA	75	60	15
9.	AI	100	80	20
10.	AN	20	35	15
11.	AR	80	75	5
12.	RA	45	55	10
13.	RE	45	50	5
14.	RA	75	40	35
15.	EL	75	50	25

No	Identitas Siswa	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posstest</i>	Selisih Nilai
16.	PR	65	60	5
17.	TA	75	50	25
18.	RA	80	75	5
19.	RH	40	50	10
20.	MFALH	60	75	15
21.	RDL	60	75	15
22.	DZ	30	45	15
23.	ANH	85	75	10
24.	DAR	80	85	5
25.	HA	60	55	5
26.	BO	80	80	0
27.	NU	70	85	10
28.	GW	75	70	5
Rata – Rata		61,429	61,789	11,607
Maksimum		100	85	35
Minimum		10	35	25

Berdasarkan tabel diatas memperoleh hasil rata-rata *pretest* pada kelas eksperimen sebelum diberikannya treatment sebesar 61,429 dengan nilai maksimum 100 dan minimum 10, setelah diberikan treatment memperoleh hasil rata-rata *posttest* yakni sebesar 61,789 dengan nilai maksimum 85 dan minum 35.

Dapat dilihat pada digram 4.5 bahwa rata-rata nilai pencapaian nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol memiliki hasil selisih senilai 0,36 Setelah memperoleh hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen, dilakukan uji normalitas untuk data tersebut dapat diartikan berpopulasi normal dan uji homogenitas dengan hasil populasi homogen. Terlihat adanya pengaruh pembelajaran konvensional tanpa menggunakan media *wordwall* terhadap pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi makna dan nilai-nilai Pancasila, serta proses perumusannya.

4.3.1 Perbedaan Pemahaman Konsep Antara Siswa Yang Menggunakan Media Pembelajaran *Wordwall* Dengan Yang Menggunakan Media Pembelajaran Konvensional Pada Materi Makna Dan Nilai-Nilai Pancasila Serta Porses Perumusannya Di Kelas IV

Setelah mendapatkan hasil jawaban dari rumusan masalah pertama, selanjutnya melakukan uji hipotesis kedua dengan tujuan untuk menjawab rumusan masalah kedua yakni mengetahui perbedaan pemahaman konsep siswa antara siswa yang menggunakan media pembelajaran *wordwall* dengan yang menggunakan pembelajaran konvensional tanpa menggunakan media *wordwall*. Berdasarkan hasil uji perbedaan rerata *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan nilai t hitung sebesar 4.113 dengan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,001 < 0,05$.

Pada saat melakukan pembelajaran Pendidikan Pancasila Kewarganegaraan menggunakan media *wordwall* yang telah dilaksanakan selama satu kali pertemuan terlihat adanya perkembangan dalam pemahaman konsep siswa. Perkembangan tersebut dilihat dari cara siswa dalam menjawab soal-soal yang berhubungan dengan materi makna dan nilai Pancasila serta proses perumusannya secara individu dan berkelompok. Namun, dalam setiap kegiatan pembelajaran masih terdapat tahapan yang dirasa masih kurang maksimal. Oleh karena itu, setelah melaksanakan *treatment*, peneliti melakukan penilaian baik sikap, keterampilan, serta pengetahuan siswa sebagai cara dalam menindaklanjuti serta melakukan refleksi untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan siswa ataupun pembelajaran yang peneliti lakukan dengan menggunakan media *wordwall*.

Terlihat pada saat kegiatan pembelajaran siswa memiliki rasa antusias yang tinggi, dikarenakan template games pada media *wordwall* sangat beragam dan memiliki daya tarik siswa untuk mengerjakan soal – soal yang terdapat pada template. Siswa tidak merasa bosan akan pemberian soal yang di kerjakan karena pengerjaan yang mereka kerjakan seperti halnya bermain games.

Untuk mengetahui perbedaan pemahaman konsep siswa antara yang menggunakan media *wordwall* dan tanpa menggunakan media *wordwall* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.1 Analisis Uji Beda Rata-Rata Nilai N-Gain

Uji Beda Rata-Rata (Independet Sampel T-Test)	
Sig.	Inter.
0,005	Adanya Perbedaan

Berdasarkan tabel 4.18 dari hasil analisis uji beda rata-rata nilai N-Gain memperoleh hasil Sig. (2-tailed) sebesar $0,005 < 0,05$. Sehingga dapat diartikan bahwa adanya perbedaan signifikan pemahaan konsep siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selanjutnya untuk melihat hasil perbandingan pemahaman konsep siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.2 Perbandingan Pemahaman Konsep Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol
Descriptive Statistics

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Post-Test Eksperimen	28	60	35	95	77.50	14.109
Post-Test Kontrol	28	50	35	85	61.79	14.480
Valid N (listwise)	28					

Berdasarkan dari tabel 4.6 diagram diatas, dapat dilihat secara jelas terkait kenaikan rerata pemahaman konsep siswa pada *posttest* kelas eksperimen yakni 77,5

dan kelas kontrol sebesar 61,79 dengan selisih sebesar 15,71. Untuk melihat perbedaan signifikan atau tidak, peneliti telah melakukan uji perbedaan dua rerata. Berdasarkan hasil temuan berdasarkan pengujian dua rerata kelas dengan uji-t dihasilkan nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$, maka H_0 di tolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa menunjukkan adanya perbedaan rerata skor posttes pemahaman konsep siswa dalam materi makna dan nilai-nilai Pancasila, serta proses perumusannya pada kegiatan pembelajaran menggunakan media *wordwall*.

Adanya perbedaan pada pembelajaran yang menggunakan media *wordwall* dengan yang tidak menggunakan *wordwall* yakni menggunakan pembelajaran konvensional, terlihat bahwa siswa merasa jauh lebih jenuh dan merasa tidak puas dengan penyampaian materi dan tugas yang diberikan pada kelas kontrol, berbeda dengan kelas eksperimen yaitu pembelajaran menggunakan media *wordwall*, siswa menjadi lebih senang dan menarik, siswa tidak merasa bahwa pembelajaran yang diberikan membosankan atau monoton.

Dengan adanya media *wordwall* pembelajaran yang dilakukan membuat siswa menjadi lebih kompetitif dalam mengerjakan latihan tes karena pada aplikasi ini terdapat score dan timer serta template menarik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif *Wordwall* Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV yang telah dilakukan di SD Negeri 258 Sukarela di Kecamatan Panyileukan Kota Bandung, dapat peneliti simpulkan bahwa Gambaran pemahaman konsep siswa pada materi makna dan nilai-nilai Pancasila serta proses perumusannya sebelum diberikan treatment yang telah dilakukan dengan pemberian *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata *pretest* pada kelas eksperimen sebesar 68,036 dan kelas kontrol sebesar 61,429 dengan selisih 6,607. Gambaran pemahaman konsep siswa pada materi makna dan nilai-nilai Pancasila serta proses perumusannya sesudah diberikan treatment yang telah dilakukan dengan pemberian *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata *posttest* pada kelas eksperimen sebesar 77,5 dan kelas kontrol sebesar 61,789 dengan selisih 15,711. Adanya peningkatan rata-rata setelah diberikan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Terdapat pengaruh pada penggunaan media interaktif *wordwall* terhadap pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV. Berdasarkan hasil rata-rata pemahaman konsep siswa pada materi makna dan nilai-nilai Pancasila, serta proses perumusannya yang diukur saat kegiatan *pretest* dan *posttest* di kelas eksperimen. Rerata hasil nilai *posttest* sebesar 61,789 sedangkan pada rerata nilai *pretest* sebesar 61,429. melalui hasil uji perbedaan rerata *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dengan diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) yakni $<0,001$ yang berarti menandakan adanya pengaruh media pembelajaran interaktif *wordwall* terhadap pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran pendidikan pancasila di kelas IV.

Pemahaman konsep siswa pada pembelajaran makna dan nilai-nilai Pancasila, serta proses perumusannya, setelah dilaksanakan pembelajaran di kelas eksperimen dan di kelas

kontrol didapatkan hasil bahwa terdapat perbedaan pemahaman konsep siswa antara yang menggunakan media *wordwall* dan tanpa menggunakan media *wordwall*. Dapat dilihat berdasarkan hasil rerata nilai *posttest* kelas eksperimen yakni 77,5 dan kelas kontrol sebesar 61,79 dengan selisish sebesar 15,71. Hal ini dapat dilihat dari hasil *independet sampel t-test* antara nilai *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan perolehan nilai signifikansi (2-tailed) diperoleh temuan berdasarkan pengujian dua rerata kelas dengan uji-t dihasilkan nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa H_0 di tolak dan H_a diterima dan melalui hasil analisis uji beda rata-rata *N-Gain* memperoleh hasil Sig. (2-tailed) sebesar $0,005 < 0,05$. artinya adanya perbedaan rata-rata antara *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan kata lain terdapat perbedaan pemahaman konsep yang menggunakan media *wordwall* dengan pemahaman konsep tanpa menggunakan media *wordwall*

DAFTAR PUSTAKA

- Atapukang, N. (2016). Kreatif Membelajarkan Pembelajar Dengan Menggunakan Media Pembelajaran yang Tepat Sebagai Solusi Dalam Berkomunikasi. *Jurnal Media Komunikasi Geografi*, 17(2), 45–52.
- Azizah, N., Zahro, Q., & Pratama, A. R. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* Untuk Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Siswa. *Abima Jurnal Pengabdian Mahasiswa*, 2(2), 6596–6604.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research Design Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (fifth). SAGE Publications Ltd.
- Dewi, N. P. C. P. (2022). Analisis Buku Panduan Guru Fase A Kelas I Kurikulum Merdeka Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila pada Jenjang Sekolah Dasar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 131. <https://doi.org/10.55115/edukasi.v3i2.2475>
- Fahriyah, A. (2023). *Pengaruh Penggunaan Media Wordwall dan Media Visual Pada Pembelajaran PPKn Terhadap Pengetahuan Kewarganegaraan Siswa Kelas 3 Di SDN Karang Tengah 8 Kota Tangerang*. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Fraenkel, J. R., & Wallen, N. E. (2012). *How To Design And Evaluate Research In Education* (7th ed.). Mc Graw-Hill.
- Fujanti, F., Arifin, F., Studi, P., Madrasah, G., Islam, U., Syarif, N., Selatan, K. T., Arifin, F., Kemampuan, A., Siswa, P. K., Pelajaran, P. M., Materi, M. D., & Dasar, P. (2024). Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Dalam Materi FPB Dan KPK di Sekolah Dasar. 3(2), 112–124. <https://doi.org/10.15408/elementar.v3i2.33753>
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>
- Ingsih, K., Ratnawati, J., Nuryanto, I., & Astuti, S. D. (2018). *Pendidikan Karakter: Alat Peraga Edukatif Media Interaktif*. Penerbit Deepulish.
- Kartini, D., & Dewi, D. A. (2020). Implementasi Pancasila dalam Pendidikan Sekolah Dasar. *Journal of Education, Psychology and Counseling*, 3(1), 113–118.

- Khofifah Indra Sukma, & Trisni Handayani. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis *Wordwall* Quiz Terhadap Hasil Belajar Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1020–1028. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.2767>
- Manurung, E. A. K. (2022). *Pemahaman Peserta Didik Terhadap Nilai-Nilai Pancasila Sebagai Pandangan Hidup Bangsa Di SMK Bhakti Utama Bandar Lampung*. Universitas Lampung.
- Miftah, M. (2013). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 1(2), 95. <https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v1i2.7>
- Nasution, T. (2019). Pancasila Dalam Konteks Pendidikan Nilai. *Al-Fatih: Jurnal Pendidikan Dan Keislaman*, 11(1), 66–78.
- Pamungkas, Z. S., Randriwibowo, A., Nur, L., Wulansari, A., Melina, N. G., & Purwasih, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Wordwall* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Gunung Sugih Informasi artikel ABSTRAK Sejarah artikel: Diterima Revisi Dipublikasikan. *Social Pedagogy: Journal of Social Science Education*, 2(2). <https://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/social-pedagogy>
- Pertiwi, B. M. P. P. (2017). *Identifikasi Kemampuan Kognitif Tingkat Tinggi Siswa Berdasarkan Gender Selama Kbm Dengan Penerapan Model Collaborative Learning*. Skripsi thesis. Universitas Jember.
- Pradani, T. G. (2022). Penggunaan media pembelajaran *wordwall* untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di
- Pratama, I. G. B. W., Wiguna, I. K. W., & Nirmayani, L. H. (2023). Pengaruh Model Project Based Learning Berbantuan Permainan Megoak Goakan terhadap Pemahaman Konsep Siswa Kelas IV. *Widyajaya: Jurnal Mahasiswa Prodi PGSD*, 3(2), 341–353.
- Priharto, Y. L. & D. N. (2021). *Buku Panduan Guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk SD Kelas IV*. <http://www.fkip.unsyiah.ac.id/wp-content/uploads/2015/06/Hasil-Tes-Online-2015.pdf>
- Radiusman, R. (2020). Studi Literasi: Pemahaman Konsep Anak Pada Pembelajaran Matematika. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 6(1), 1. <https://doi.org/10.24853/fbc.6.1.1-8>
- Safitri, M., Nazliati, & Rasyid, M. N. (2022). Penerapan Media Web *Wordwall* untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI Siswa di SMP Negeri 2 Langsa. *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 9(1), 47–56. <https://doi.org/10.32505/ikhtibar.v9i1.636>
- Sri Rahayu, M. (2019). Strategi Membangun Karakter Generasi Muda yang Beretika Pancasila dalam Kebhinekaan dalam Perspektif Keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia. *Jurnal Pendidikan*, 28, 289–304. <https://doi.org/10.32585/jp.v28i3.490>
- Sutikno, S. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Holistica.
- Syuhendri, S., Musdalifa, N., & Pasaribu, A. (2021). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Stem Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Dan Pembelajaran Fisika*, 8(1), 73–84. <https://doi.org/10.36706/jipf.v8i1.14034>
- Tamarli, & Akhyar. (2019). Analisis Pemahaman Siswa Terhadap Materi Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Dengan Menggunakan Alat Peraga Dalam Proses

Pembelajaran. *Jurnal Serambi Ilmu*, 20(1), 137. <https://doi.org/10.32672/si.v20i1.999>
Triaswaria, F. D., Sutrisnob, & Asmaroinic, A. P. (2024). Implementasi civic disposition peserta didik di Kurikulum Merdeka. *Academy of Education Journal*, 15(1), 390–398.
Utami, A. D., Suriyah, P., & Mayasari, N. (2020). *Level Pemahaman Konsep Komposisi Fungsi Berdasar Taksonomi Solo (Structure Of Observed Learning Outcomes)*. CV. Pena Persada