

Pengaruh pembelajaran Pendidikan Pancasila berbasis permainan edukasi *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa

Fitria Anggraini, Rita Angraini, Irwan Hamdi, Rinia Zatalini

Prodi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
FIS Universitas Negeri Padang

Corresponding Author: *Rita Angraini

E-mail: rita@fis.unp.ac.id

Abstract

This study is motivated by the low learning outcomes of students in Pancasila Education, which are caused by learning that tends to be theoretical, less interactive, and lacks the use of innovative learning media. This study aims to determine the effect of Wordwall-based educational game learning on the learning outcomes of tenth-grade students at SMAN 1 Suliki. The research method used is a quasi-experimental design with a posttest-only control design involving two classes, namely the experimental class using Wordwall media and the control class using conventional learning methods. The research instrument was a multiple-choice test that had been tested for validity, reliability, discrimination power, and difficulty level, and was analyzed using the Mann-Whitney U test. The results showed that there was a significant effect of using Wordwall on learning outcomes, with a significance value of $0.000 < 0.05$. In addition, the rank test (Mean Rank) results indicated that the experimental class obtained a score of 42.69, which was higher than the control class with a score of 17.73. The average learning outcomes of the experimental class were also higher than those of the control class, indicating that the use of Wordwall is more effective in improving students' understanding. Thus, Wordwall-based educational game learning can be an effective alternative learning media to improve students' learning outcomes in Pancasila Education.

Article History

Received: 09 June 2026

Accepted: 05 August 2026

Published: 13 August 2026

Keywords:

Wordwall, learning outcomes, Pancasila education

PENDAHULUAN

Di era digital abad ke-21, dunia pendidikan mengalami perubahan yang signifikan, terutama dalam pemanfaatan teknologi sebagai penunjang proses pembelajaran. Teknologi memiliki potensi besar dalam mendukung keberhasilan pembelajaran agar tujuan pendidikan dapat tercapai secara optimal (Salim dkk., 2023). Perkembangan teknologi juga mendorong terciptanya proses pembelajaran yang lebih fleksibel, interaktif, serta mampu menyajikan materi dalam berbagai bentuk visual dan media interaktif yang sesuai dengan gaya belajar peserta didik (Putri dkk., 2024). Oleh karena itu, seluruh aspek pendidikan dituntut untuk beradaptasi agar pembelajaran tetap relevan dan efektif di tengah perkembangan zaman (Triani, 2023).

Pendidikan Pancasila memiliki peran penting dalam membentuk karakter peserta didik sebagai warga negara yang baik. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran Pendidikan Pancasila masih menghadapi berbagai kendala. Mata pelajaran ini sering dianggap membosankan dan terlalu teoritis sehingga peserta didik cenderung kurang aktif dan hanya menghafal materi (Emah, 2022; Putri, 2024). Kondisi ini berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa serta kurang optimalnya pemahaman konsep yang diajarkan. Selain itu, keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang inovatif juga menjadi salah satu faktor penyebab rendahnya keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Permasalahan tersebut juga ditemukan di SMAN 1 Suliki, dimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Berdasarkan data penilaian harian, persentase siswa yang belum tuntas masih tergolong tinggi. Meskipun guru telah menggunakan media digital seperti Quizizz dan Kahoot, penggunaannya masih terbatas sebagai alat evaluasi dan belum sepenuhnya mampu menciptakan pembelajaran yang aktif dan bermakna. Hal ini menyebabkan interaksi siswa dengan materi pembelajaran masih rendah dan proses pembelajaran cenderung pasif.

Salah satu solusi yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi. Game edukasi mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, serta memberikan umpan balik langsung kepada peserta didik (Lestari & Priyanto, 2023). Selain itu, penggunaan game dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, serta kemandirian belajar siswa (Maulana & Suhendi, 2023). Salah satu platform yang dapat digunakan adalah Wordwall, yaitu aplikasi berbasis game yang memungkinkan guru merancang pembelajaran interaktif melalui berbagai bentuk permainan edukatif (Fauzan dkk., 2025).

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa Wordwall efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Wordwall tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran, tetapi juga sebagai sumber belajar yang mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa (Lestari, 2021). Penelitian lain juga menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall dapat meningkatkan pemahaman konsep serta hasil belajar secara signifikan (Hafsah dkk., 2023; Gandasari & Pramudiani, 2021). Namun demikian, penelitian terkait penggunaan Wordwall dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada jenjang SMA masih terbatas, khususnya pada materi yang bersifat kontekstual seperti hak dan kewajiban warga negara. Berdasarkan penjelasan diatas, diperlukan penelitian untuk mengkaji efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi Wordwall dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran berbasis game edukasi Wordwall terhadap hasil belajar siswa kelas X SMAN 1 Suliki pada materi hak dan kewajiban sebagai warga sekolah, masyarakat, dan negara.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif eksperimen. penelitian eksperimen dapat digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasi Eksperimental Design* (Eksperimen Semu) dengan Rancangan penelitian yang digunakan ialah *Posttest-only design with nonequivalent groups*. Penelitian ini menggunakan posttest atau hasil akhir yang kemudian dianalisis untuk mengetahui keberhasilan penelitian. Peneliti memilih satu kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan menggunakan pembelajaran berbasis game edukasi *Wordwall*, sedangkan kelas kontrol tidak mendapatkan perlakuan khusus dan tetap menggunakan pembelajaran langsung. Rancangan penelitian sebagai berikut :

Kelas	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	x	O ₁
Kontrol	-	O ₂

Sumber : (Sugiono 2023)

Keterangan:

X : Pembelajaran berbasis game edukasi *wordwall*

O₁ : *Posttest* setelah diberi perlakuan

- : Tidak menggunakan pembelajaran berbasis game edukasi *wordwall*

O₂ : *Posttest* tanpa diberi perlakuan

Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X SMA N 1 Suliki tahun ajaran 2025/2026. Populasi tersebut terdiri dari 6 kelas, yang semuanya berjumlah 206 orang dengan teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah *Sample random sampling* dimana sampel sampel yang dipilih haruslah bersifat representatif, yaitu dapat mewakili karakteristik dari semua populasi yang diteliti (Sugiyono, 2023). Pengambilan sampel dari populasi dilakukan secara acak dengan asumsi bahwa sampel bersifat homogen, maka sampel yang diperoleh kelas XE.5 menjadi kelas Eksperimen dan kelas XE.2 menjadi kelas Kontrol. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan lembar soal posttest pilihan ganda yang telah diuji validitas, reliabilitas, daya pembeda, dan tingkat kesukarannya serta dilihat sejauh mana pengaruh pembelajaran berbasis game edukasi *wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

HASIL DAN PEMBAHASAN

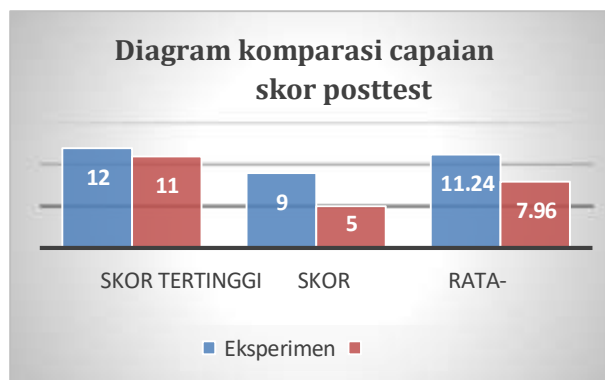
Penelitian dilaksanakan di SMAN 1 Suliki pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 untuk mengetahui pengaruh penggunaan game edukasi *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa kelas X. Penelitian ini berfokus pada materi Hak dan Kewajiban sebagai warga sekolah, masyarakat, dan Negara. Subjek penelitian dirancang melibatkan dua kelompok sampel yang memiliki karakteristik awal homogen, yaitu kelas eksperimen (29 peserta didik) yang memperoleh perlakuan (*treatment*) berupa pemanfaatan media game edukasi *Wordwall*, serta kelas kontrol (30 peserta didik) yang menerapkan metode pembelajaran konvensional langsung tanpa melibatkan media interaktif digital. Kedua kelompok tersebut mengikuti tiga kali pertemuan tatap muka dengan bobot substansi materi yang setara sebelum akhirnya diberikan instrumen tes akhir (*posttest*).

Data penelitian dikumpulkan melalui instrumen *posttest* berupa 12 butir soal pilihan ganda yang telah memenuhi kriteria melalui pengujian kevalidan, tingkat reliabilitas, daya pembeda setiap butir, serta koefisien kesukaran soal. Berdasarkan pengolahan data menggunakan bantuan program SPSS versi 25. Untuk lebih jelas perbedaan nilai posttest kelas sampel dapat dilihat dari hasil analisis SPSS versi 25 berikut:

	<i>N</i>	<i>Min.</i>	<i>Max.</i>	<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>	<i>Variance</i>
Kelas Kontrol	30	5	11	7.97	2.220	4.930
Kelas Eksperimen	29	9	12	11.28	.797	.635
Valid N (listwise)	9					

Berdasarkan hasil analisis diatas, diperoleh informasi bahwa nilai rata-rata (*mean*) *posttest* kelas eksperimen adalah sebesar 11,28, sedangkan kelas kontrol sebesar 7,97. Nilai maksimum pada kelas eksperimen mencapai angka sempurna yaitu 12 dengan nilai minimum 9. Sebaliknya, pada kelas kontrol nilai maksimum hanya berada pada angka 11 dan nilai minimum jatuh hingga angka 5. Indikator keberhasilan lain yang krusial dapat dicermati dari nilai sebaran data kedua kelas. Kelas eksperimen memiliki nilai standar deviasi yang sangat kecil, yaitu 0,797 dengan varians 0,635. Hal ini menandakan sebaran data pada kelas eksperimen sangat rapat dan homogen di tingkat atas. Kondisi ini berbanding terbalik dengan kelas kontrol yang memiliki standar deviasi sebesar 2,220 dan varians mencapai 4,930. Tingginya varians kelas kontrol mencerminkan heterogenitas nilai yang timpang di antara siswa. Secara deskriptif, hasil tersebut dengan gamblang menunjukkan bahwa nilai hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Untuk mempermudah peninjauan komparasi data pasca-perlakuan (*posttest*) pada kedua kelompok tersebut, visualisasi perkembangan skor dapat dicermati melalui sajian diagram batang dibawah ini :

Grafik histogram hasil Pottest kelas sampel SMAN 1 Suliki



Prasyarat Analisis

Sebelum melakukan pengujian hipotesis untuk membuktikan pengaruh pembelajaran berbasis *Game* Edukasi Wordwall terhadap hasil belajar siswa kelas X SMAN 1 Suliki pada materi Hak dan Kewajiban, peneliti melakukan uji prasyarat analisis terlebih dahulu. Tahapan ini sangat krusial dalam penelitian kuantitatif untuk memastikan bahwa data yang diperoleh memenuhi asumsi dasar statistik parametrik, sehingga penarikan kesimpulan terhindar dari bias. Sesuai dengan prosedur baku analisis data penelitian pendidikan, uji prasyarat yang diterapkan dalam penelitian ini meliputi uji normalitas dan uji homogenitas.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dalam penelitian ini bertujuan untuk menentukan apakah data dari kedua sampel (kelas eksperimen dan kontrol) berdistribusi normal. Analisis

dilakukan menggunakan SPSS versi 25. Uji *Shapiro-Wilk* dipilih karena jumlah data untuk masing-masing kelas kurang dari 50. Kriteria yang digunakan sebagai dasar pengambilan keputusan dalam pengujian ini mengacu pada nilai signifikansi (Asymp. Sig.) dengan taraf signifikansi sebesar 0,05 dengan pendoman keputusan jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka data dianggap berdistribusi normal.

Tests of Normality

Nilai siswa	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
	Kelas_Eksperimen	.266	29	.000	.789	29	.000
	Kelas_Kontrol	.200	30	.004	.864	30	.001

a. Lilliefors Significance Correction

Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa kedua kelas tidak memenuhi asumsi normalitas. Untuk kelas eksperimen, nilai signifikansi *Shapiro-Wilk* adalah 0,000, sedangkan untuk kelas kontrol nilai signifikansi *Shapiro-Wilk* sebesar 0,001. Karena nilai sig. kedua kelas lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$ dan $0,001 < 0,05$). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data nilai posttest dari kedua kelas tidak berdistribusi normal. Pelanggaran terhadap asumsi sebaran normal ini berdampak langsung pada penentuan jenis uji statistik untuk menguji hipotesis penelitian. Analisis komparatif tidak dapat dilanjutkan menggunakan metode statistik parametrik berupa *Independent Samples t-Test*, karena uji tersebut mensyaratkan pemenuhan asumsi normalitas secara mutlak. Oleh karena itu, pengujian hipotesis dialihkan dengan menggunakan pendekatan statistik non-parametrik, yaitu **Uji Mann-Whitney U** (*U-Test*). Dalam literatur metodologi, Uji Mann-Whitney U merupakan alternatif non-parametrik paling kokoh yang berfungsi menggantikan *independent t-test* dalam membandingkan perbedaan antara dua kelompok independen ketika data yang dianalisis memiliki distribusi miring atau tidak normal.

2. Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas ditetapkan dengan tujuan untuk mengukur apakah keberagaman varians dari beberapa kelompok data bersumber dari populasi yang setara (homogen) atau justru sebaliknya. Analisis uji homogenitas dalam penelitian ini menggunakan spss statistics versi 25. Kriteria pengujian yang digunakan adalah: jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka data dianggap homogen.

ANOVA

Nilai siswa					
	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	158.241	1	158.241	56.446	.000
Within Groups	159.793	57	2.803		
Total	318.034	58			

Hasil uji homogenitas menunjukkan diperoleh nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,000. Nilai sig. ini lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 yang ditentukan ($0,000 < 0,05$). Konsekuensi dari hasil tersebut memberikan kesimpulan bahwa kedua kelompok subjek memiliki varians data yang tidak serupa (homogen). Kondisi data

yang tidak memenuhi asumsi homogenitas ini, bersama dengan hasil uji normalitas sebelumnya yang juga tidak berdistribusi normal, menjadi alasan metodologis yang kuat untuk tidak menggunakan analisis statistik parametrik. Oleh karena itu, langkah analisis selanjutnya pada penelitian ini dialihkan secara konsisten menggunakan pendekatan statistik non-parametrik melalui Uji Mann-Whitney U (*U-Test*). Karakteristik Uji Mann-Whitney U dikenal sangat kokoh (*robust*) dan tetap memiliki validitas tinggi dalam mendeteksi perbedaan antarkelompok meskipun asumsi normalitas maupun homogenitas varians dalam statistik parametrik tidak terpenuhi.

3. Uji Hipotesis

Setelah mengetahui bahwa data *posttest* dari kedua kelompok tidak memenuhi asumsi prasyarat statistik parametrik, pengujian hipotesis dialihkan menggunakan pendekatan statistik non-parametrik melalui Uji Mann-Whitney U (*U-Test*). Tahapan ini merupakan pengujian inti yang bertujuan untuk membuktikan secara empiris mengenai ada atau tidaknya pengaruh signifikan dari pembelajaran berbasis *Game Edukasi Wordwall* terhadap hasil belajar siswa kelas X SMAN 1 Suliki pada materi Hak dan Kewajiban sebagai warga sekolah, masyarakat, dan negara.

Penelitian komparatif ini dirancang dengan melibatkan dua kelompok sampel yang memiliki karakteristik awal setara (homogen). Kelas eksperimen bertindak sebagai kelompok yang memperoleh perlakuan khusus (*treatment*) berupa pemanfaatan media *game* edukasi *Wordwall* sebagai sarana interaktif pembelajaran. Sebaliknya, kelas kontrol menerapkan metode pembelajaran konvensional langsung secara tatap muka tanpa melibatkan media interaktif digital. Guna menjaga validitas internal penelitian dan menghindari bias materi, kedua kelompok tersebut diinstruksikan untuk mengikuti tiga kali pertemuan tatap muka dengan bobot substansi serta kedalaman materi Hak dan Kewajiban yang setara sebelum akhirnya diberikan instrumen tes akhir (*posttest*) yang sama.

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran berbasis *Game Edukasi Wordwall* terhadap hasil belajar siswa. Dikarenakan sebaran data yang terhimpun menyimpang dari asumsi normalitas sekaligus kriteria homogenitas, pembuktian hipotesis tersebut mutlak diselenggarakan melalui analisis non-parametrik Mann-Witney U.

Rumus uji *Mann Whitney* (Sundayana, 2020:15²) adalah:

$$U = n_1 n_2 + \frac{n_x(n_x + 1)}{2} - R_x$$

Keterangan :

R_x : jumlah rangking sebuah kelas

x : kode sampel, jika dihitung sampel 1, maka akan menjadi n_1

Dengan kriteria pengambilan keputusan adalah Jika nilai $P - value < \alpha = 0,05$ maka tolak H_0 dan terima H_1 .

Hasil Uji Mann Whitney U dapat dilihat sebagai berikut :

Test Statistics^a

Nilai siswa

Mann-Whitney U	67.000
Wilcoxon W	532.000
Z	-5.713
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Grouping Variable: Kelas

Ranks

	Kelas	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Nilai siswa	Kelas_Eksperimen	29	42.69	1238.00
	Kelas_Kontrol	30	17.73	532.00
	Total	59		

Berdasarkan hasil uji *Test statistics* diperoleh nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* atau *P-value* sebesar 0,000. Karena nilai $0,000 < 0,05$, Karena nilai signifikansi yang dihasilkan jauh lebih kecil dari batas taraf signifikansi yang ditentukan ($0,000 < 0,05$), maka secara statistic keputusan yang diambil adalah H_0 ditolak dan H_1 diterima. Penolakan H_0 ini diperkuat oleh data peringkat (*Rank*). Kelas eksperimen mencatatkan nilai *Mean Rank* sebesar 42,69, jauh lebih tinggi dibandingkan kelas control yang hanya mampu menyentuh angka *Mean Rank* sebesar 17,73. Perbedaan nilai peringkat yang timpang ini memberikan penegasan empiris yang kuat. Dengan demikian, dapat disimpulkan secara signifikan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan dari penggunaan Game Edukasi Wordwall terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas X SMAN 1 Suliki. Penggunaan elemen gamifikasi interaktif dalam Wordwall terbukti berhasil menciptakan atmosfer belajar yang lebih dinamis, mereduksi kejenuhan pada materi kewarganegaraan, serta secara efektif mengakselerasi pemahaman konsep Hak dan Kewajiban siswa jika dibandingkan dengan pendekatan kelas konvensional biasa (Sanjaya, 2023).

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, diperoleh temuan bahwa penggunaan media game edukasi Wordwall memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji non-parametrik Mann-Whitney U yang menunjukkan nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,000, yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 ($0,000 < 0,05$), sehingga hipotesis H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Selain pengujian signifikansi, perbedaan capaian hasil belajar yang timpang antara kelas eksperimen dan kelas kontrol juga tercermin secara nyata dari performa nilai rata-rata (*mean*) serta nilai peringkat rata-rata (*mean rank*) yang secara konsisten mengunggulkan kelompok eksperimen. Pola penolakan hipotesis nol melalui uji non-parametrik ini sejalan dengan temuan Khoirunnisa dan Dianti (2025) yang menunjukkan adanya akselerasi capaian belajar kognitif dan motivasi secara nyata pada siswa kelompok eksperimen setelah diintervensi oleh media berbasis Wordwall pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di jenjang SMA.

Keunggulan hasil belajar yang dicapai oleh kelas eksperimen terlihat sangat kontras dari perolehan nilai *mean rank* sebesar 42,69, angka yang mendominasi secara mutlak jika

dibandingkan dengan performa kelas kontrol yang hanya mampu menyentuh nilai *mean rank* sebesar 17,73. Kesenjangan peringkat yang sangat lebar ini selaras dengan potret capaian nilai rata-rata (*mean*) riil yang dibukukan oleh kedua kelompok subjek penelitian. Kelas eksperimen berhasil membukukan nilai rata-rata jumlah jawaban benar yang sangat tinggi, yaitu sebesar 11,24 soal dari total instrumen yang diujikan.

Lebih jauh lagi, indikator keberhasilan intervensi Wordwall ini tercermin dari sebaran data kelas eksperimen yang sangat rapat dan homogen pada tingkat atas. Hal tersebut dibuktikan oleh pencapaian skor siswa di mana nilai maksimum berhasil menyentuh angka sempurna yaitu 12, sementara skor minimum atau nilai terendah siswa di kelas tersebut masih berada pada batas yang sangat aman, yaitu angka 9. Kondisi tersebut menunjukkan kontras yang sangat tajam apabila disandingkan dengan capaian kelas kontrol yang rata-ratanya hanya berada pada angka 7,96, dengan skor maksimum sebesar 11 dan nilai terendah jatuh pada angka 5. Selisih rata-rata sebesar 3,28 menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis game edukasi Wordwall lebih efektif dibandingkan metode konvensional tanpa media interaktif.

Pola pembelajaran satu arah tanpa media interaktif interaktif pada kelas kontrol ini terbukti rentan memicu kelelahan kognitif dan menurunkan daya serap siswa pada materi Pancasila yang padat (Hastuti & Kayyimah, 2024). Berdasarkan hasil posttest, dapat diketahui bahwa pembelajaran berbasis Wordwall mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan. Temuan empiris ini paralel dengan kajian oleh Billa dkk. (2023) yang membuktikan bahwa intervensi media kuis interaktif berbasis gim edukasi secara konsisten mampu mendongkrak capaian hasil belajar kognitif siswa secara signifikan pada rumpun mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Secara teoritis, hasil belajar merupakan perubahan perilaku dan penguasaan kognitif peserta didik setelah menerima pengalaman belajar (Sudjana, 2017). Penggunaan Wordwall dalam pembelajaran mampu mengoptimalkan aspek kognitif dengan mengubah materi yang bersifat abstrak menjadi kuis interaktif yang menarik (Khairunisa, 2021). Proses pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif ini mendorong keterlibatan, kerjasama, serta meningkatkan motivasi belajar (Pane & Dasopang, 2017).

Hal ini terlihat dari hasil observasi selama penelitian, dimana peserta didik pada kelas eksperimen lebih aktif, antusias, dan terlibat dalam pembelajaran dibandingkan dengan kelas kontrol yang cenderung pasif. Kondisi tersebut membuktikan bahwa interaktivitas platform digital efektif mengubah pola menghafal pasif-tekstual menjadi proses konstruksi pemahaman kognitif yang jauh lebih bermakna (Wulandari dkk., 2025 dan Suryani dkk., 2018). Hal ini terlihat dari hasil observasi selama penelitian, dimana peserta didik pada kelas eksperimen lebih aktif, antusias, dan terlibat dalam pembelajaran dibandingkan dengan kelas kontrol yang cenderung pasif.

Rendahnya capaian *Mean Rank* kelas kontrol yang hanya menyentuh angka 17,73 merupakan dampak langsung dari fenomena kelelahan kognitif (*mental fatigue*) akibat implementasi model ekspositori konvensional. Berdasarkan fakta riil di lapangan, metode ceramah satu arah (*teacher-centered*) yang mendominasi kelas kontrol menyebabkan perhatian (*attention span*) peserta didik terdistraksi total setelah lima belas menit pertama karena paparan materi Pendidikan Pancasila yang bersifat searah, abstrak, dan monolog (Hastuti & Kayyimah, 2024). Sebaliknya, data hasil *posttest* mengindikasikan bahwa capaian akademis pada kelas perlakuan (eksperimen) berada pada kualifikasi yang jauh lebih tinggi dan signifikan. Hasil unggul tersebut dikarenakan adanya keuntungan metodologis dari penggunaan game edukasi Wordwall selama proses pembelajaran. Menurut Nurjaya dkk. (2023), media berbasis digital ini mengandung unsur tantangan, interaksi dua arah, serta

mampu memberikan umpan balik langsung. Karakteristik interaktif inilah yang membuat kegiatan belajar menjadi tidak membosankan, bervariasi, serta efektif dalam meningkatkan fokus siswa melalui tampilan visualisasi informatif yang menarik (Jong & Tacoh, 2024).

Media pembelajaran berbasis permainan ini berhasil menciptakan ekosistem lingkungan belajar yang dinamis, menarik, dan menyenangkan di kelas eksperimen SMAN 1 Suliki. Fakta tersebut sangat senada dengan pendapat Lestari (2021) yang menegaskan bahwa platform Wordwall mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik secara masif melalui penyajian variasi permainan edukatif yang seru. Kondisi emosional yang positif (*joyful learning*) ini terbukti membantu menstimulasi aktivitas belajar, memfokuskan konsentrasi kognitif, serta mengikat keterlibatan emosional peserta didik dalam menyerap substansi materi pelajaran secara optimal. Ketika atmosfer kelas terbebas dari kejenuhan, ketahanan memori siswa dalam mengasimilasi nilai-nilai kewarganegaraan akan menjadi lebih kuat, sehingga siswa menjadi jauh lebih mudah dalam memahami pembelajaran secara utuh dan mendalam (Maulana & Suhendi, 2023; Suryani et al., 2018).

Dengan demikian, penggunaan pendekatan pembelajaran dengan game edukasi Wordwall ini memengaruhi hasil belajar peserta didik yang mulanya rendah menjadi lebih baik. Temuan ini dibuktikan melalui data statistik, teori kognitif, serta diperkuat oleh penelitian terdahulu yang relevan. Hasil ini sejalan dengan penelitian oleh Rafnka dkk. (2026) yang menegaskan bahwa integrasi media pembelajaran interaktif digital di kelas eksperimen memiliki andil besar dalam memulihkan capaian belajar siswa pada materi Pendidikan Pancasila yang semula abstrak. Penggunaan Wordwall dapat menjadi media alternatif yang diandalkan ketika materi yang diajarkan dirasa lebih kompleks agar pembelajaran lebih bervariasi yang berpengaruh pada peningkatan prestasi akademik peserta didik (Wahyuni et al., 2025). Lebih dari itu, hasil penelitian juga menegaskan pentingnya sinergi antara pendidik, peserta didik, dan pihak pendukung dalam proses kegiatan belajar mengajar, serta pembelajaran yang disajikan dalam konteks kehidupan nyata (*real-world context*) yang relevan dengan pengalaman belajar peserta didik, sehingga berdampak positif terhadap pencapaian hasil belajar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila berbasis *game* edukasi Wordwall berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas X di SMAN 1 Suliki. Hal ini dibuktikan dari pencapaian uji *posttest* (instrumen 12 butir soal), di mana rata-rata jumlah jawaban benar siswa kelas eksperimen mencapai 11,24 soal, sedangkan kelas kontrol hanya sebesar 7,96 soal. Keunggulan empiris ini diperkuat oleh hasil uji Mann-Whitney yang menunjukkan nilai *Mean Rank* kelas eksperimen sebesar 42,69, jauh lebih tinggi daripada kelas kontrol yaitu sebesar 17,73. Berdasarkan pengujian hipotesis tersebut, diperoleh nilai signifikansi (*Asymp. Sig. 2-tailed*) sebesar 0,000 yang lebih kecil dari standar signifikansi 0,05 ($0,00 < 0,05$). Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Hasil penelitian ini menegaskan secara ilmiah bahwa penerapan media pembelajaran berbasis *game* edukasi Wordwall memberikan pengaruh positif yang nyata dalam meningkatkan capaian hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

DAFTAR PUSTAKA

- Billa, S., Ananda, A., Rafni, A., & Indrawadi, J. (2023). Pengaruh game edukasi Quizizz terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn SMA. *Journal of Education, Cultural and Politics*, 3(2), 276–285.

- Emah, I. (2022). Revitalisasi pembelajaran Pendidikan Pancasila berbasis digital untuk penguatan karakter siswa. Garuda Widyakarya: *Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 3(1), 40–49.
- Fauzan, R., Wulandari, A., & Aziz, A. (2025). Pemanfaatan aplikasi *Wordwall* dalam meningkatkan interaktivitas pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan Interaktif*, 8(1), 55–66.
- Gandasari, R., & Pramudiani, P. (2021). Penerapan *Wordwall* untuk meningkatkan pemahaman konsep pada siswa SMP. *Jurnal Ilmu Pendidikan Interaktif*, 3(2), 65–73.
- Hafsah, N., Wahyuni, A., & Kurniawan, F. (2023). Efektivitas *Wordwall* pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Jurnal Edukasi dan Teknologi*, 7(1), 11–19.
- Hastuti, N., & Kayyimah, N. (2024). Problematika guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia di MTs Nurul Ihsan. *Edusiana: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(2), 208–219.
- Jong, J., & Tacoh, M. (2024). Stimulasi visual interaktif digital dalam memelihara konsentrasi belajar siswa menengah. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Dan Kurikulum*, 5(1), 89–98.
- Khairunisa, N. (2021). Penerapan gamifikasi online menggunakan *Wordwall* untuk meningkatkan penyerapan materi abstrak pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 7(2), 115–126.
- Khoirunnisa, I., & Dianti, P. (2025). Penggunaan media *Wordwall* terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMAN 1 Indralaya Utara. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(3), 1136–1144.
- Lestari, S., & Priyanto, R. (2023). Penerapan game edukatif sebagai media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Digital*, 9(3), 101–112.
- Lestari, T. (2021). *Wordwall* sebagai media interaktif dalam pembelajaran daring. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Digital*, 5(1), 98–106.
- Maulana, H., & Suhendi, A. (2023). Game edukasi sebagai alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan siswa. *Jurnal Teknologi dan Pembelajaran*, 7(2), 94–104.
- Nurjaya, R., Siregar, T., & Laila, M. (2023). Game edukasi dalam pembelajaran: antara kesenangan dan efektivitas. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(2), 123–134.
- Putri, L., Saleh, Y. T., & Purnama, N. A. (2024). Pengaruh media game edukasi *Wordwall* terhadap hasil belajar PPKn pada materi keragaman budaya bangsa Indonesia kelas 5 di SDN Jayagiri. *Journal of Citizen Research and Development*, 1(2), 178–191. <https://doi.org/10.57235/jcrd.v1i2.3210>
- Putri, N. (2024). Persepsi siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Pancasila: antara keharusan dan kejenuhan. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 10(1), 67–75.
- Rafinka, S., Luthfi, Z. F., Moeis, I., & Indrawadi, J. (2026). Pengaruh pembelajaran Pendidikan Pancasila berbantuan media interaktif Quizizz terhadap hasil belajar siswa. *Journal of Education, Cultural and Politics*, 6(2), 262–269.
- Salim, A., Yusuf, M., & Hartono, R. (2023). Integrasi teknologi dalam pembelajaran di era revolusi industri 4.0. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Inovasi*, 10(2), 77–85.
- Sanjaya, M. R. (2023). Pengaruh penggunaan media *Wordwall* dan media visual pada pembelajaran PPKn terhadap pengetahuan kewarganegaraan siswa pada materi hak dan kewajiban (E-Thesis, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta
- Sudjana, N. (2017). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Remaja Rosdakarya
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sundayana, R. (2020). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.

- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2018). *Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya*. Jakarta: Remaja Rosdakarya.
- Triyani, H. (2023). Adaptasi teknologi dalam pendidikan: Tantangan dan peluang. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Teknologi*, 12(1), 55–66.
- Wulandari, R., Jannah, M., & Wahyuni, T. (2025). Efektivitas kuis interaktif berbasis Wordwall dalam memfasilitasi rekonstruksi nalar bermakna siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 10(1), 54-67

JECCO