Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan
Volume 11, Nomor 4, November 2026
ISSN (Print): 2502-7069; ISSN (*Online*): 2620-8326

Penerapan Media Pembelajaran Interaktif *Wordwall* untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Sikap Kerjasama Pada Pendidikan Pancasila Kelas VI Sekolah Dasar

Tazkia Nurul 'Aini* & Agustina Tyas Asri Hardini
Program Studi PPG, FKIP, Universitas Kristen Satya Wacana, Indonesia
*Corresponding Author: tazkianurulbna@gmail.com

Article History
Received : October 07th, 2026
Revised : November 02th, 2026
Accepted : November 10th, 2026

Abstract: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar dan keterlibatan murid selama pembelajaran yang pada akhirnya berpotensi mempengaruhi hasil belajar dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas VI Sekolah Dasar. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan minat dan sikap kerja sama murid melalui penerapan media pembelajaran interaktif *Wordwall*. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Kemmis dan MC Taggart (Sulaeman & Riyadi, 2026) yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media interaktif *Wordwall* dapat meningkatkan minat dan sikap kerjasama murid kelas VI Sekolah Dasar. Hal ini dapat dilihat dari angket respon minat belajar murid pada siklus I memperoleh persentase rata-rata secara keseluruhan yaitu 72 % dan siklus II terjadi peningkatan menjadi 83%. Peningkatan tersebut terjadi karena penggunaan media Interaktif *Wordwall* memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik seingga mendorong murid untuk aktif berpartisipasi dalam pembelajaran. Pada sikap kerjasama diperoleh hasil angket respon pada siklus I sebesar 69% dan pada siklus II meningkat menjadi 78%. Peningkatan ini didukung oleh perbaikan pada pembagian tugas dan peran kelompok, kesempatan untuk berdiskusi dan menyelesaikan tugas bersama, serta keterlibatan murid dalam kegiatan dan presentasi kelompok. Penelitian ini menyimpulkan bahwa media Interaktif Wordwallmeningkatkan minat belajar dan sikap kerja sama murid kelas VI sekolah dasar dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Keywords: media interaktif *Wordwall,* minat belajar, sikap kerjasama.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah upaya untuk memajukan pertumbuhan budi pekerti, pikiran, dan tubuh anak (Hamdi, 2023). Pendidikan berlangsung dalam segala jenis, bentuk, dan jenjang untuk mendorong perkembangan potensi setiap individu demi mewujudkan masyarakat yang maju dan beradab (Astuti, 2023). Pendapat tersebut selaras dengan pemikiran yang dicetuskan oleh Ki Hajar Dewantara bahwa pendidikan adalah upaya sadar untuk mengembangkan pengetahuan, membentuk karakter dan perkembangan moral (Ariza et al., 2026).

Pendidikan Pancasila adalah salah satu dari banyak cabang disiplin ilmu dalam pendidikan. Menurut Rahayu (2019) Pendidikan Pancasila menjadi mata pelajaran wajib sejak jenjang sekolah dasar. Nilai-nilai didalamnya mengajarkan murid untuk menjadi warga negara yang baik dengan mempertahankan dan mengimplementasikan nilai setiap sila Pancasila. Mata pelajaran ini diharapkan dapat mengembangkan sikap, nilai, dan moral murid, sekaligus menumbuhkan rasa bangga dan cinta tanah air demi melahirkan generasi bangsa yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.

Media pembelajaran interaktif adalah jenis media pembelajaran yang menggunakan teknologi digital untuk menyampaikan bahan belajar dan memungkinkan murid berinteraksi aktif dengan bahan untuk belajar (Ali et al., 2024). Media interaktif hadir dalam berbagai bentuk diantaranya perangkat lunak komputer interaktif, simulasi, aplikasi mobile, permainan edukatif, video interaktif, format konten digital lain yang mengajak pengguna berpartisipasi dalam pengalaman belajar yang dinamis. Media ini bertujuan meningkatkan motivasi dan partisipasi murid, memudahkan pemahaman dan ingatan informasi, serta mendukung

pembelajaran yang berfokus pada murid (Jafnihirda et al., 2023). Dengan demikian, media pembelajaran interaktif adalah media berbasis teknologi digital yang memungkinkan murid berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka, serta membantu mereka memahami dan mengingat materi dengan lebih baik sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan berpusat pada murid.

Minat belajar adalah motivasi dan semangat tinggi seseorang untuk belajar mencakup rasa ingin tahu terhadap suatu topik dan kesediaan menginvestasikan waktu serta tenaga untuk menelusurinya. Relevansi materi, metode pengajaran, dan lingkungan belajar yang mendukung membentuk minat ini (Furqon, M. 2024). Selain itu menurut Bate’e et al., (2023) berpendapat bahwa minat belajar merupakan rasa senang dan ketertarikan terhadap kegiatan belajar yang mendorong murid terlibat aktif tanpa adanya paksaan. Minat ini mencakup rasa suka terhadap kegiatan belajar sekaligus keinginan dan ketertarikan murid mengikuti proses pembelajaran. Minat belajar menentukan perhatian murid terhadap materi.aktivitas yang murid ikuti selama pembelajaran, dan kesungguhan mereka mereka memahami informasi. Murid yang berminat belajar menunjukkan rasa senang, antusias, dan lebih aktif mengikuti kegiatan pembelajaran.

Kerjasama adalah bagian penting dalam kehidupan manusia karena manusia membutuhkan orang lain untuk mencapai tujuan tertentu. Melalui kerjasama, individu maupun kelompok dapat saling berinteraksi, membantu, dan menggabungkan kemampuan untuk menyelesaikan suatu kegiatan (Sayuti et al., 2022:8). Kerjasama murid adalah interaksi murid dengan sesama murid atau dengan guru demi mencapai tujuan pembelajaran bersama. Hubungan ini bergerak dinamis: murid saling menghormati, saling memperhatikan, saling membantu, dan saling mendorong agar tujuan pembelajaran tercapai. Tujuan itu mencakup perubahan perilaku, peningkatan pemahaman, dan penguasaan ilmu pengetahuan yang lebih baik (Cahyaningtyas et al., 2023).

Kondisi nyata di lapangan berbeda dengan apa yang telah diuraikan diatas. Selama ini terdapat keterbatasan variasi dalam penggunaan media pembelajaran, interaksi timbal balik antara guru dan murid sudah terjadi namun belum optimal, serta kesempatan bagi murid untuk terlibat aktif dalam penggunaan media dan diskusi masih terbatas. Akibatnya, banyak murid menunjukkan tanda-tanda bosan, seperti kurang memperhatikan penjelasan guru, berbicara dengan teman, tidak antusias mengikuti kegiatan belajar, serta kurang berpartisipasi dalam pembelajaran maupun penyelesaian tugas.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, dibutuhkan media interaktif sebagai salah satu solusinya. Media pembelajaran interaktif terbukti dapat mendorong keterlibatan aktif murid, meningkatkan motivasi dan partisipasi, serta membantu murid memahami dan mengingat materi (Ali et al., 2024). Beberapa penelitian terdahulu mendukung kelebihan ini. Wulandari et al., (2023) menemukan bahwa media interaktif mempengaruhi motivasi belajar murid pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, menunjukkan bahwa penyajian pembelajaran yang melibatkan murid langsung menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik. Jafnihirda et al., (2023) menemukan hal serupa yang mana perancangan media pembelajaran interaktif mendukung proses pembelajaran karena memberi murid kesempatan berinteraksi dengan materi secara lebih aktif. Media interaktif, dengan begitu, berfungsi sebagai alat penyampai materi sekaligus sarana peningkatan keterlibatan murid. *Wordwall* adalah salah satu media interaktif yang bisa dipakai dalam pembelajaran. *Wordwall* menyediakan berbagai bentuk aktivitas yang bisa disesuaikan dengan materi, seperti kuis, mencocokkan, mengelompokkan, dan permainan edukatif lainnya, sehingga pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan melibatkan murid secara langsung. Setyorini et al., (2024) menemukan bahwa *Wordwall* meningkatkan minat belajar peserta didik sekolah dasar karena pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Rahmawati et al. (2024) menemukan hasil serupa. Arifin dan Fadillah (2025) menambahkan bahwa media interaktif berbasis *Wordwall* meningkatkan keterlibatan murid sekolah dasar dalam pembelajaran.

Dengan demikian, peneliti memecahkan permasalahan dengan menerapkan media interaktif *Wordwall.* Media pembelajaran ini berbasis digital yang dapat meningkatkan kemampuan adaptasi teknologi murid. Selain itu, media pembelajaran ini termasuk pada media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan interaksi murid dengan sesama murid, guru dengan murid, dan interaksi murid dan guru

dengan materi pelajaran. Penerapan model pembelajaran mendalam maupun penggunaan media pembelajaran interaktif diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan murid, minat, serta hasil belajar murid sehingga kesenjangan antara kondisi ideal dan kondisi nyata dapat diminimalisir.

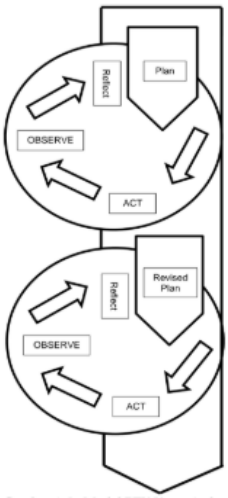
Materi pengamalan Pancasila diambil untuk penelitian berdasarkan permasalahan yang terjadi di kelas di mana murid kurang berminat dan kesulitan dalam membedakan pengamalan antar sila Pancasila. Pengamalan Pancasila mencakup pengertian dan nilainya serta implementasinya dalam kehidupan sehari-hari baik di rumah, sekolah maupun masyarakat. Penelitian tindakan kelas ini penting untuk dilakukan untuk memecahkan permasalahan yang terdapat di kelas yaitu rendahnya minat belajar dan sikap kerjasama murid di kelas VI Sekolah Dasar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Berdasarkan uraian diatas yang telah disampaikan, peneliti bertujuan untuk memecahkan permasalahan yang ada di kelas dengan menerapkan media pembelajaran interaktif *Wordwall* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas VI di Sekolah Dasar.

METODE

Metode penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) yang bertujuan memecahkan masalah belajar atau meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas (Rusman, 2020). Penelitian ini mengikuti model Kemmis dan Mc Taggart (Sulaeman & Riyadi, 2026:8) yang berlangsung dalam beberapa siklus dengan empat tahap yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*act*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*).

Penelitian ini berlangsung pada semester ganjil tahun ajaran 2026/2027 di SD Negeri Mangunsari 03, Kota Salatiga, Jawa Tengah. Subjek penelitian ini adalah seluruh murid kelas VI yang berjumlah 28 orang yang ditentukan dengan teknik sampling jenuh dimanan seluruh anggota populasi menjadi sampel. Penelitian ini berjalan dalam dua siklus mengikuti tahapan model Kemmis dan McTaggart. Pada tahap perencanaan, peneliti mengidentifikasi masalah pembelajaran, menyusun perangkat pembelajaran, menyiapkan media *Wordwall*, dan menyusun instrumen berupa kuisioner minat belajar dan sikap kerjasama. Pada tahap pelaksanaan tindakan, peneliti melaksanakan pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan media Wordwall sesuai rancangan. Pada tahap observasi, peneliti mengamati proses pembelajaran dan mengumpulkan data melalui kuisioner yang diisi murid, wawancara, dan dokumentasi. Pada tahap refleksi, peneliti menganalisis hasil tindakan dan mengidentifikasi kendala yang muncul. Hasil refleksi siklus I menjadi dasar perbaikan tindakan pada siklus II agar pembelajaran lebih optimal.

Penelitian ini menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dan desktiptif kualitatif. Analisis kuantitatif dilakukan dengan mengolah data kuisioner minat belajar dan sikap kerja sama murid. Peneliti menghitung perolehan skorm mengonversikan ke persentase dengan rumus persentase, lalu membandingkan persentase pada kondisi awal dan setiap siklus untuk mengetahui peningkatannya. Sementara itu, analisis kualitatif dilakukan dengan mengolah data observasi, wawancaram dan dokumentasi untuk menggambarkan proses pembelajaran, keterlibatan murid, dan kendala selama penelitian.



Gambar 1. Desain PTK Kemmis dan Mc Taggart (Ananda, 2019:73)

Pada model ini, tahap pelaksanaan tindakan dan observasi dilakukan bersamaan karena keduanya merupakan satu kesatuan yang berlangsung selama proses pembelajaran. Peneliti menganalisis hasil observasi setiap siklus melalui tahap refleksi sebagai dasar untuk menyusun perbaikan tindakan pada siklus berikutnya. Dalam penelitian ini, guru berperan sebagai peneliti yang merancang, melaksanakan, mengamati, dan mengevaluasi proses

pembelajaran. Peneliti melaksanakan setiap siklus berdasarkan hasil refleksi siklus sebelumnya sehingga perbaikan pembelajaran berlangsung bertahap. Penelitian berlangsung hingga tercapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan, yaitu meningkatnya minat belajar dan sikap kerjasama dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas VI melalui penerapan media pembelajaran interaktif *Wordwall.*

Penelitian ini menggunakan data kualitatif dan kuantitatif yang diperoleh dari observasi, wawancara, dan angket. Data kualitatif adalah informasi yang tidak dapat direpresentasikan dalam bentuk angka atau data numerik. Dalam penelitian ini, peneliti memperoleh data kualitatif melalui observasi dan wawancara. Sedangkan data kuantitatif merupakan jenis data yang terdiri dari angka atau bilangan yang memungkinkan pengolahan informasi secara numerik dengan tingkat akurasi yang tinggi. Dalam penelitian ini, peneliti memperoleh data kuantitatif melalui penyebaran angket minat dan angket sikap kerjasama. Angket respon murid digunakan untuk mengukur minat belajar dan sikap kerjasama pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila murid kelas VI Sekolah Dasar. Instrumen angket minat belajar yang digunakan berupa 15 pertanyaan. Sedangkan, instrumen angket sikap kerjasama yang digunakan berupa 10 pertanyaan dengan masing-masing menggunakan pengukuran skala likert 1-4. Kemudian data angket dianalisis untuk mengetahui indeks minat belajar dan sikap kerjasama murid. Subjek penelitian ini adalah murid kelas VI Sekolah Dasar berjumlah 28 murid.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pra Siklus

Pada tahap pra-siklus, peneliti mengobservasi minat belajar dan sikap kerjasama murid pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas VI Sekolah Dasar. Hasil observasi menunjukkan sebagian besar murid memiliki minat belajar rendah dan cenderung bosan selama pembelajaran Pendidikan Pancasila. Partisipasi murid dalam diskusi kelompok juga rendah; banyak murid bersikap pasif sepanjang pembelajaran. Peneliti juga mewawancarai guru kelas VI, yang menyatakan murid mudah bosan dan kurang memperhatikan materi Pendidikan Pancasila. Temuan ini menunjukkan perlunya media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mampu melibatkan murid secara aktif.

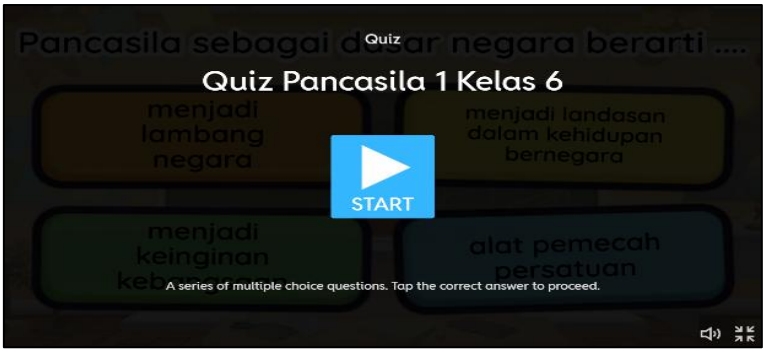
2. Siklus I

Pada siklus I, Peneliti melaksanakan tahap PTK pertama yaitu tahap perencanaan. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun perangkat pembelajaran Pendidikan Pancasila meliputi rancangan pembelajaran, media pembelajaran interaktif *Wordwall*, LKPD, angket minat belajar, dan angket sikap kerjasama. Peneliti merancang pembelajaran dalam kegiatan kelompok agar murid memahami materi sekaligus memperoleh kesempatan berinteraksi dan bekerja sama satu sama lain. Peneliti memilih *Wordwall* untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan melibatkan murid secara aktif. Selanjutnya, Pada tahap pelaksanaan, guru memanfaatkan media interaktif *Wordwall* untuk menyampaikan dan memperkuat materi Pendidikan Pancasila. Setelah mendapat penjelasan guru, murid bekerja dalam kelompok menyelesaikan tugas dan mendiskusikan permasalahan yang diberikan, lalu menyampaikan hasil diskusinya. *Wordwall* memberi murid kesempatan terlibat langsung dalam aktivitas pembelajaran, sehingga pembelajaran tidak melulu berpusat pada penjelasan guru.

Tahap berikutnya adalah observasi. Selama pembelajaran, peneliti mengobservasi minat belajar dan sikap kerja sama murid. *Wordwall* mulai menarik perhatian murid dan membantu mereka memahami materi. Namun keterlibatan murid dalam kegiatan kelompok masih belum merata di mana sebagian aktif berdiskusi dan membantu kelompok menyelesaikan tugas, sementara sebagian lain tetap pasif dan memerlukan arahan guru. Beberapa murid juga masih kurang memperhatikan penjelasan guru. Media interaktif ini terbukti membawa perubahan positif, tetapi pengelolaan kelas dan pemerataan keterlibatan murid masih perlu diperbaiki. Berdasarkan hasil observasi, peneliti merefleksikan pelaksanaan Siklus I. *Wordwall* meningkatkan ketertarikan murid terhadap pembelajaran, tetapi belum sepenuhnya mendorong seluruh murid aktif bekerja sama. Karena itu, peneliti menindaklanjuti temuan ini pada Siklus II dengan memperbaiki pengelolaan kelas lewat kesepakatan kelas, memperjelas pembagian tugas dan tanggung jawab setiap anggota kelompok, serta memberi peran yang lebih terstruktur dalam kegiatan presentasi. Perbaikan ini diharapkan

meningkatkan keterlibatan setiap murid dan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih kondusif.

Hasil angket Siklus I menunjukkan minat belajar dan sikap kerja sama murid meningkat setelah penerapan media interaktif *Wordwall*. Media tersebut menjadi stimulus yang menarik perhatian murid dan mendorong mereka lebih terlibat dalam pembelajaran. Namun media saja belum cukup memastikan seluruh murid berpartisipasi optimal. Oleh karena itu, hasil Siklus I menjadi dasar perbaikan pada Siklus II agar media interaktif memberikan dampak yang lebih optimal terhadap minat belajar dan sikap kerja sama murid. Angket minat belajar sebelum siklus memperoleh hasil respon sebesar 55% dan setelah siklus I menunjukkan peningkatan menjadi 68%. Sedangkan, angket respon sikap kerjasama murid pada sebelum siklus I memperoleh hasil sebesar 60% dan setelah siklus I meningkat menjadi 69%. Hal tersebut membuktikan media interaktif *Wordwall* dapat meningkatkan minat dan pemahaman murid, tetapi pengelolaan kelas dan keterlibatan murid masih perlu diperbaiki agar siklus berikutnya berjalan lebih optimal.



Gambar 2. Tampilan awal media pembelajaran interaktif *Wordwall*



Gambar 3. Tampilan *Wordwall* materi fungsi dan pengamalan Pancasila

3. Siklus II

Pada Siklus II, peneliti memperbaiki pembelajaran berdasarkan hasil refleksi Siklus I, dengan fokus memperkuat penggunaan *Wordwall*, meningkatkan pengelolaan kelas, dan mengatur kegiatan kelompok agar setiap murid memiliki tanggung jawab yang jelas. Pada tahap perencanaan, peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran, media *Wordwall*, LKPD, angket minat belajar, dan angket sikap kerjasama sekaligus merancang pembagian tugas dan peran dalam kelompok secara lebih terstruktur agar seluruh anggota terlibat menyelesaikan tugas. Peneliti juga menyiapkan kesepakatan kelas untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih tertib, fokus, dan kondusif. Pada tahap pelaksanaan, guru memanfaatkan *Wordwall* sebagai media pembelajaran interaktif untuk menarik perhatian dan meningkatkan keterlibatan murid pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Setelah kegiatan *Wordwall,* murid melanjutkan tugas secara berkelompok, dengan setiap anggota mendapat tugas dan tanggung jawab yang jelas agar kegiatan tidak hanya dikerjakan beberapa murid. Setelah menyelesaikan tugas, setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya secara kolaboratif dengan pembagian peran agar setiap anggota berkesempatan menyampaikan hasil diskusi maupun memberikan tanggapan. Peneliti juga menerapkan kesepakatan kelas selama pembelajaran berlangsung untuk membantu murid mengikuti aturan dan menjaga

ketertiban serta menjadikan suasana kelas menjadi lebih kondusif. Observasi selama Siklus II menunjukkan perubahan pada keterlibatan murid. Murid lebih fokus mengikuti kegiatan dan lebih aktif menyelesaikan tugas kelompok.

Media Interaktif *Wordwall* menarik perhatian murid sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif dan tidak monoton. Dalam kegiatan kelompok, murid menunjukkan kerja sama yang lebih baik lewat pembagian tugas dan tanggung jawab, serta mulai terbiasa saling membantu ketika mendapati anggota kelompok kesulitan atau tugas belum selesai. Pada presentasi, pembagian peran membuat setiap anggota bertanggung jawab menyampaikan hasil diskusi dan mendorong murid untuk lebih percaya diri. Kesepakatan kelas turut menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif sehingga murid mengikuti pembelajaran dengan tertib dan terarah. Hasil observasi ini menjadi dasar refleksi dan tindak lanjut peneliti. Perbaikan pada Siklus II menunjukkan bahwa media interaktif perlu didukung pengelolaan kelas dan pengaturan kegiatan kelompok yang baik. Pembagian tugas yang jelas membuat murid memahami tanggung jawabnya, sedangkan pembagian peran dalam presentasi memberi setiap anggota kesempatan berpartisipasi. Kesepakatan kelas menjaga pembelajaran tetap tertib sehingga kegiatan berlangsung lebih optimal. Berdasarkan refleksi ini, peneliti menilai strategi Siklus II layak dipertahankan dan diterapkan pada pembelajaran berikutnya.

Tabel 1. Peningkatan Minat Belajar

Angket Respon	**Siklus 1**		**Siklus 2**	
	Sebelum	**Sesudah**	**Sebelum**	**Sesudah**
Minat Belajar	55%	68%	72%	83%

Berdasarkan Tabel 1 Murid mengalami peningkatan minat belajar setelah pelaksanaan siklus 1 dan setelah pelaksanaan siklus 2. Minat belajar murid pada siklus 1 mulanya 55% naik menjadi 68% dan setelah dilaksanakannya berbagai perbaikan pada siklus 2 persentase naik dari 72% sebelum siklus menjadi 83% sesudah pelaksanaan siklus. Kenaikan ini menunjukkan media pembelajaran interaktif *Wordwall* berhasil membuat pembelajaran lebih menarik dan mendorong murid terlibat aktif.

Tabel 2. Peningkatan Sikap Kerjasama

Angket Respon	**Siklus 1**		**Siklus 2**	
	Sebelum	**Sesudah**	**Sebelum**	**Sesudah**
Sikap Kerjasama	60%	69%	70%	78%

Berdasarkan Tabel 2, sikap kerja sama murid meningkat setelah siklus 1 dan siklus 2. Pada siklus 1 mulanya dipeoleh hasil sebesar 60% meningkat menjadi 69%. Kemudian sebelum siklus 2 diperoleh hasil sebesar 70% dan meningkat menjadi 78%. Angka ini menunjukkan pembagian tugas, tanggungjawab, dan peran dalam kelompok serta kesepakatan kelas dapat mendorong murid bekerja sama secara lebih aktif. Siklus II terbukti memberikan dampak positif pada minat belajar dan sikap kerja sama murid dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media Interaktif *Wordwall* memberikan pengaruh terhadap peningkatan minat belajar dan sikap kerja sama murid pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas VI Sekolah Dasar. Peningkatan ini terlihat dari perubahan keterlibatan murid selama pembelajaran. Pada kondisi awal, murid cenderung pasif, mudah bosan, kurang memperhatikan penjelasan guru, dan belum berpartisipasi optimal dalam diskusi kelompok. Pada siklus 1 terdapat beberapa murid yang mulai menunjukkan keterlibatan dalam diskusi kelompok dan pembelajaran. Namun, masih terdapat murid yang belum menunjukkan kepedulian dan rasa tanggung jawab saat kegiatan diskusi kelompok maupun pada saat kegiatan pembelajaran.. Setelah dua siklus, murid menunjukkan antusiasme lebih tinggi, lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, dan terlibat dalam kegiatan kelompok secara lebih terstruktur. Dalam hal ini, minat belajar meningkat karena media interaktif *Wordwall* menghadirkan pembelajaran menarik dan interaktif yang memberikan murid kesempatan

berpartisipasi langsung dalam kegiatan belajar. Murid tidak lagi menerima materi secara pasif, tetapi dilibatkan dalam kegiatan tanya jawab, berdiskusi, dan menyelesaikan aktivitas yang disajikan melalui media interaktif. Perpaduan unsur permainan dan pembelajaran dalam media interaktif *Wordwall* menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan mengurangi rasa bosan murid selama pembelajaran.

Media Interaktif *Wordwall* juga meningkatkan sikap kerjasama murid. Perbaikan yang dilakukan pada siklus II, berupa pembagian tugas yang jelas, tanggung jawab bagi setiap anggota kelompok, dan kesepakatan kelas, mendorong murid berkolaborasi dalam menyelesaikan tugas. Setiap anggota kelompok berperan dalam diskusi maupun presentasi sehingga partisipasi murid menjadi lebih merata. Temuan ini sejalan dengan teori Ali et al. (2024) dimana media pembelajaran interaktif adalah media berbasis teknologi digital yang melibatkan murid aktif dalam pembelajaran serta meningkatkan motivasi dan partisipasi belajar. Jafnihirda et al. (2023) memperkuat pendapat ini bahwa media interaktif membantu murid memahami materi lebih mudah dan menciptakan pembelajaran yang berpusat pada murid.

Hasil penelitian ini juga mendukung penelitian Setyorini et al. (2024) yang menjelaskan media *Wordwall* meningkatkan minat belajar murid sekolah dasar karena pembelajaran menjadi lebih menarik dan Interaktif. Rahmawati et al. (2024) menemukan hal serupa pada pembelajaran matematika, di mana media *Wordwall* meningkatkan minat belajar lewat aktivitas yang melibatkan murid secara aktif. Arifin dan Fadillah (2025) menambahkan bahwa media *Wordwall* berbasis interaktif meningkatkan keterlibatan murid melalui aktivitas yang mendorong partisipasi dan interaksi antar murid.

Penerapan media Interaktif *Wordwall* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas VI dilakukan secara bertahap sesuai sintaks pembelajaran yang digunakan. Pada awalnya murid diberi kegiatan awal terlebih dahulu sebelum memasuki kegiatan inti pembelajaran. Kemudian memasuki kegiatan inti pembelajaran, guru mengajak murid untuk memahami materi topik pengamalan Pancasila dan fungsi Pancasila. Selanjutnya, murid saling berkolaborasi dalam kelompok untuk berinteraksi menggunakan media pembelajaran interaktif *Wordwall*. Kemudian setelah selesai, murid diberikan lembar aktivitas yang dikerjakan dan didiskusikan bersama dengan kelompok. Pada tahap ini, guru melakukan *scaffolding* dengan memberikan bimbingan pada masing-masing kelompok khususnya pada kelompok atau individu yang mengalami kesulitan. Kemudian masing-masing kelompok mempresentasikan hasil diskusi dan kerja sama di depan kelas. Berikutnya, guru memberikan apresiasi atas kerja sama dan diskusi murid selama pembelajaran. Selain itu, guru juga memberi umpan balik pembelajaran dan menutup pembelajaran dengan kegiatan akhir. Dalam kerangka pikir penelitian ini, media *Wordwall* berfungsi sebagai stimulus yang meningkatkan minat belajar murid. Minat belajar yang meningkat mendorong murid lebih aktif mengikuti pembelajaran, berpartisipasi dalam diskusi, dan bekerja sama dalam kelompok.

Penelitian ini menawarkan beberapa kelebihan. Media *Wordwall* menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan, meningkatkan keterlibatan murid, dan mudah diterapkan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Perbaikan pada Siklus II, lewat pembagian tugas dan kesepakatan kelas, terbukti membantu menciptakan suasana belajar yang lebih tertib dan kolaboratif. Penelitian ini juga memiliki keterbatasan. Siklus 1 berlangsung di perpustakaan, sehingga kondisi kelas kurang kondusif dan mempengaruhi konsentrasi murid. Penelitian ini hanya melibatkan satu kelas dengan jumlah murid terbatas, sehingga hasilnya belum bisa digeneralisasikan ke kondisi sekolah lain. Fokus penelitian juga terbatas pada minat belajar dan sikap kerja sama dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Temuan ini membawa implikasi teoritis dan praktis. Secara teoritis, hasil penelitian memperkuat konsep bahwa media pembelajaran interaktif berbasis teknologi meningkatkan keterlibatan murid dalam pembelajaran. Secara praktis, penelitian ini menawarkan guru sekolah dasar alternatif memanfaatkan media *Wordwall* untuk meningkatkan minat belajar sekaligus mengembangkan sikap kerja sama murid melalui pembelajaran yang interaktif dan kolaboratif.

KESIMPULAN

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media interaktif *Wordwall* secara signifikan dapat meningkatkan

minat belajar dan sikap kerjasama pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas VI Sekolah Dasar. Hasil penelitian ini dapat digunakan oleh sekolah tempat penelitian sebagai bahan evaluasi peningkatan mutu dan kualitas pembelajaran di kelas. Media interaktif *Wordwall* dapat diterapkan oleh guru pada pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan minat belajar dan sikap kerjasama murid. Peneliti selanjutnya dapat menggunakannya hasil ini sebagai bahan perbandingan dan referensi, serta pertimbangan untuk analisis lebih dalam pada penelitian serupa.

REFERENSI

Ananda, R. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas (Teori dan Praktik untuk Pengembangan Kompetensi Guru)*. Medan: CV. Pusdikra Mitra Jaya.

Ariza, B. D. D., Eko Handoyo, & Tutik Wijayanti. (2026). PENDIDIKAN KARAKTER DAN TANTANGANNYA DI ERA DIGITAL: PERSPEKTIF PEMIKIRAN KI HADJAR DEWANTARA. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, *12*(02), 225 - 233. https://doi.org/10.36989/didaktik.v12i02.12506

Bate’e, A. K., Laoli, J. D., Dohona, S., & Lase, I. W. (2025). Penerapan metode permainan untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. Jurnal Universitas Muhammadiyah surabaya

Cahyaningtyas, D., Wardani, N. S., & Yudarasa, N. S. (2023). Upaya Peningkatan Hasil Belajar dan Sikap Kerjasama Siswa Melalui Penerapan Discovery Learning. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, *13*(1), 59–67. https://doi.org/10.24246/j.js.2023.v13.i1.p59-67

Eka Putri Rieza Arifin, & Faradina Puja Fadillah. (2025). Upaya Meningkatkan Keterlibatan Siswa Sekolah Dasar Melalui Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall. *JIMU:Jurnal Ilmiah Multidisipliner*, *3*(03), 1298–1305. Diambil dari https://ojs.smkmerahputih.com/index.php/jimu/article/view/771

Furqon, M. (2024). *Minat Belajar*. Solok, Sumatera Barat: PT Mafy Media Literasi Indonesia.

Jafnihirda, L., Suparmi, S., Ambiyar, A., Rizal, F., & Pratiwi, K. E. (2023). Efektivitas Perancangan Media Pembelajaran Interaktif E-Modul. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, *3*(1), 227–239. Retrieved from https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/2734

METODOLOGI PENELITIAN TINDAKAN KELAS: Teori, Instrumen, dan Implementasi di PAUD & MI/SD. (2026). (n.p.): MIfda Press.

Rahayu, Ani Sri. (2019). Pendidikan Pancasila & Kewarganegaraan (PPKn). Jakarta: Bumi Aksara.

Rusman, A. (2020). Classroom Action Research Pengembangan Kompetensi Guru. Cv. Pena Persada

Sayuti, A., Sisran, & Haeran. (2022). *Akad kerjasama: Sebuah tinjauan ekonomi Islam mengenai model pengelolaan lahan dengan cara diupah lahan*. Zabags Qu Publish.

Wulandari, E., Faturrohman, H., Widodo, S. T., Wahyuni, N. I., & Ningsih, F. (2023). Pengaruh penggunaan media interaktif terhadap motivasi belajar peserta didik mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas II SDIT Insan Mulia Semarang: Penelitian deskriptif kuantitatif. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 9*(5), 1415–1424. doi:10.36989/didaktik.v9i5.2086