

**PENERAPAN MEDIA KONKRET DAN DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN
PENGETAHUAN HAK DAN KEWAJIBAN SISWA KELAS 3A SD NEGERI
NGURENSITI 01**

Aulia Qurrotul A'yun¹, Wening Ardiningtyas², Susilo Tri Widodo³, Nita Sri Ayu
Widiastuti⁴

¹²³PGSD FIPP Universitas Negeri Semarang

⁴SD Negeri Ngurensiti 01

Alamat e-mail :¹auliaqhurotul@students.unnes.ac.id,

Alamat e-mail :²weningardiningtyas@students.unnes.ac.id,

Alamat e-mail :³susilotriwido@mail.unnes.ac.id,

Alamat e-mail :⁴nitassriayu12@gmail.com,

ABSTRACT

One of the important learning outcomes in lower grade Pancasila Education is students' ability to identify and implement rights and obligations as family members and school members. In grade 3A of Ngurensiti 01 Public Elementary School, students face difficulties in understanding the material on rights and obligations. Most students experience confusion in differentiating between rights and obligations, both at home and at school. Students often mix the two concepts, so their understanding is not optimal. This study uses the Classroom Action Research (CAR) method to analyze Pancasila Education learning in grade 3 of Ngurensiti 01 Public Elementary School. CAR is a very useful method for educators because it helps identify and address learning problems directly in the classroom. Based on the results of implementation and data analysis, the digital learning media Wordwall proved more effective overall in achieving the learning objectives of rights and obligations. The superiority of Wordwall in creating a more equitable distribution of grades compared to concrete media proves that digital media can ensure all students achieve a good minimum standard of understanding. The best recommendation is to use a blended learning approach, where concrete media is used in the initial stage to build basic understanding through direct manipulative experiences. This is then followed by digital media Wordwall for reinforcement, intensive repetition, and evaluation of student understanding in a more in-depth, efficient, and enjoyable way to achieve optimal and equitable learning outcomes for all students.

Keywords: *Grade 3, Rights and Obligations, Learning Media*

ABSTRAK

Salah satu capaian pembelajaran penting dalam Pendidikan Pancasila kelas rendah adalah kemampuan siswa mengidentifikasi dan menerapkan hak serta kewajiban sebagai anggota keluarga dan warga sekolah. Di kelas 3A SD Negeri Ngurensiti 01, siswa menghadapi kesulitan memahami materi hak dan kewajiban. Sebagian besar siswa mengalami kebingungan dalam membedakan antara hak dan kewajiban, baik di rumah maupun di sekolah. Siswa seringkali mencampurkan kedua konsep tersebut, sehingga pemahaman mereka belum optimal. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk menganalisis pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas 3 SD Negeri Ngurensiti 01. PTK merupakan metode yang sangat berguna bagi pendidik karena membantu mengidentifikasi dan mengatasi masalah pembelajaran secara langsung di kelas. Berdasarkan hasil implementasi dan analisis data, media pembelajaran digital Wordwall terbukti lebih baik secara menyeluruh dalam mencapai tujuan pembelajaran materi hak dan kewajiban. Keunggulan Wordwall dalam menciptakan distribusi nilai yang lebih merata dibandingkan media konkret membuktikan bahwa media digital mampu memastikan seluruh siswa mencapai standar pemahaman minimal yang baik. Rekomendasi terbaik adalah menggunakan pendekatan blended learning, dimana media konkret digunakan pada tahap awal untuk membangun pemahaman dasar melalui pengalaman manipulatif langsung. Kemudian dilanjutkan dengan media digital Wordwall untuk penguatan, pengulangan intensif, dan evaluasi pemahaman siswa secara lebih mendalam, efisien, dan menyenangkan guna mencapai hasil pembelajaran optimal dan merata bagi seluruh siswa.

Kata Kunci: Kelas 3, Hak dan Kewajiban, Media Pembelajaran

A. Pendahuluan

Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di sekolah dasar yang sekarang disebut dengan Pendidikan Pancasila khususnya kelas rendah memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan kesadaran siswa sebagai warga negara yang baik. Pada jenjang kelas rendah, pembelajaran Pendidikan Pancasila difokuskan pada pengenalan nilai-nilai dasar

kehidupan bermasyarakat yang dimulai dari lingkungan terdekat siswa, yaitu keluarga dan sekolah. Salah satu capaian pembelajaran yang penting dalam Pendidikan Pancasila kelas rendah adalah kemampuan siswa untuk mengidentifikasi dan menerapkan hak yang didapat serta kewajiban sebagai anggota keluarga dan sebagai warga sekolah. Capaian pembelajaran ini menjadi dasar bagi siswa untuk

memahami bahwa dalam kehidupan bermasyarakat terdapat keseimbangan antara hak dan kewajiban yang harus dipahami dan dilaksanakan sejak dini. Melalui Pendidikan Kewarganegaraan ini siswa mampu mengetahui apa saja hak dan kewajiban nya sebagai warga negara. Hak dan kewajiban yang dimiliki oleh setiap warga negara Indonesia harus dilaksanakan dan dipelihara dengan baik agar tercipta kehidupan yang sesuai sesuai konsep selaras, serasi, dan seimbang (Magdalena, Haq, & Ramdhan, 2020).

Berdasarkan observasi di kelas 3 SD Negeri Ngurensiti 01, ditemukan berbagai kesulitan yang dihadapi siswa dalam memahami materi hak dan kewajiban. Sebagian besar siswa mengalami kebingungan dalam membedakan antara hak dan kewajiban, baik dalam konteks di rumah maupun di sekolah. Siswa seringkali mencampurkan konsep hak dan kewajiban, sehingga sulit bagi mereka untuk mengidentifikasi mana yang termasuk hak dan mana yang termasuk kewajiban dalam kehidupan sehari-hari. Lemahnya pengetahuan siswa mengenai hak untuk berpendapat, kewajiban dalam menaati hukum, serta pentingnya

membangun sikap toleransi dalam kehidupan sosial (Giawa et al., 2025). Kesulitan ini memperlihatkan bahwa pembelajaran yang selama ini dilakukan belum optimal dalam membantu siswa memahami perbedaan mendasar antara kedua konsep tersebut.

Permasalahan lainnya adalah adanya pemahaman yang salah mengenai urutan pelaksanaan hak dan kewajiban. Mayoritas siswa kelas 3 SD Negeri Ngurensiti 01 menganggap bahwa mereka harus mendapatkan hak terlebih dahulu baru kemudian melaksanakan kewajiban. Pemahaman ini bertentangan dengan konsep yang seharusnya ditanamkan, yaitu melaksanakan kewajiban terlebih dahulu kemudian baru mendapatkan hak. Pemikiran yang salah ini dapat berdampak negatif terhadap pembentukan karakter siswa, karena mereka akan tumbuh dengan pemikiran yang lebih mementingkan hak daripada kewajiban, padahal keseimbangan antara keduanya sangat penting dalam kehidupan bermasyarakat.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi dalam media pembelajaran yang dapat membantu siswa

memahami konsep hak dan kewajiban dengan lebih konkret dan menyenangkan. Salah satu solusi yang ditawarkan adalah penggunaan media konkret berupa papan hak dan kewajiban yang memungkinkan siswa untuk secara visual memahami perbedaan serta urutan antara hak dan kewajiban. Anak sekolah dasar termasuk ke dalam tahap perkembangan yang ketiga yaitu tahap perkembangan concrete operational yang mana mereka sedang mengalami masa berpikir logis dan konkret (Akhyar & Dewi, 2022). Media konkret ini sangat sesuai dengan karakteristik siswa kelas rendah yang masih berada pada tahap operasional konkret, di mana mereka memerlukan objek nyata untuk membantu proses berpikir. Selain itu, pemanfaatan media digital berupa game Wordwall dengan tema hak dan kewajiban juga diintegrasikan dalam pembelajaran untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa.

Penggunaan kedua jenis media tersebut papan hak dan kewajiban sebagai media konkret dan game Wordwall sebagai media digital diharapkan dapat memberikan

kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep hak dan kewajiban. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu (Saodah, Pratiwi, Pratiwi, & Halimah, 2020). Melalui penelitian ini, akan dilakukan analisis mendalam mengenai efektivitas masing-masing media dalam membantu siswa membedakan hak dan kewajiban serta memahami urutan pelaksanaannya yang benar. Perbandingan efektivitas antara media konkret dan media digital ini menjadi penting untuk mengetahui media mana yang lebih sesuai dan efektif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas rendah, sehingga dapat menjadi rekomendasi bagi guru dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran yang tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas atau yang biasanya disebut dengan PTK untuk menganalisis pembelajaran

Pendidikan Pancasila di kelas 3 SD Negeri Ngurensiti 01. PTK merupakan metode penelitian yang sangat berguna bagi pendidik (Aminarti, Ayumi, & Siregar, 2024). Dengan adanya PTK dapat membantu pendidik untuk mengidentifikasi dan mengatasi masalah pembelajaran yang terjadi di kelasnya secara langsung. Masalah-masalah yang seringkali terjadi biasanya bersifat spesifik dan kontekstual dengan artian masalah yang seringkali terjadi bergantung pada situasi kelas dan karakteristik siswa. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sangat penting bagi dunia pendidikan karena PTK bukan hanya sebuah metode penelitian tetapi juga alat yang bermanfaat bagi guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan secara mendalam proses serta efektivitas penggunaan dua jenis media pembelajaran, yaitu media konkret papan hak dan kewajiban serta media digital game Wordwall, dalam membantu siswa memahami konsep hak dan kewajiban pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas rendah. Metode penelitian tindakan kelas dipilih

karena penelitian ini berfokus pada pengamatan fenomena secara langsung, analisis perilaku dan pemahaman siswa, serta interpretasi proses pembelajaran secara naturalistik tanpa manipulasi variabel (Ultavia et al., 2023). Deskriptif digunakan untuk menggambarkan keadaan nyata di kelas serta respon siswa selama pembelajaran berlangsung.

Lokasi riset dan praktik pembelajaran Pendidikan Pancasila ini di SD Negeri Ngurensiti 01 yang berada di wilayah Kecamatan Wedarijaksa, Kabupaten Pati khususnya di Desa Ngurensiti. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas 3A SD Negeri Ngurensiti 01 yang berjumlah 19 siswa, terdiri dari 8 siswa perempuan dan 11 siswa laki-laki. Seluruh siswa kelas 3A SD Negeri Ngurensiti 01 dijadikan sebagai subjek penelitian untuk mendapatkan gambaran yang komprehensif tentang kesulitan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas tersebut.

Pelaksanaan penelitian dan praktik pembelajaran berlangsung selama 6 minggu, dimulai pada tanggal 22 Oktober 2025 hingga pertengahan November 2025.

Kegiatan pada minggu pertama, yaitu tanggal 22 Oktober 2025, difokuskan pada pengurusan perizinan kepada pihak sekolah untuk melakukan riset dan praktik di kelas. Pada minggu kedua, yaitu tanggal 25–31 Oktober 2025, peneliti melaksanakan observasi pembelajaran di kelas 3 dan wawancara dengan guru kelas untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran terkait hak dan kewajiban. Dalam hal ini peneliti menggunakan teknik pengambilan data yang berupa wawancara langsung bersama guru kelas 3A untuk mengetahui bagaimana pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas tersebut. Pada tahap ini, peneliti juga mulai merancang solusi pembelajaran, memilih media yang sesuai, serta mengembangkan perangkat ajar berupa RPP, lembar observasi, dan instrumen dokumentasi sebagai bagian dari persiapan praktik pembelajaran.

Minggu ketiga, tanggal 1 November 2025, dilaksanakan praktik pembelajaran kolaboratif pertama antara peneliti dan guru kelas menggunakan media konkret papan hak dan kewajiban. Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan data melalui observasi proses belajar, respons

siswa, dan hasil kegiatan siswa untuk mengetahui bagaimana media konkret membantu pemahaman mereka. Selanjutnya, minggu keempat, tanggal 8 November 2025, dilakukan praktik pembelajaran kolaboratif kedua menggunakan media digital berupa game Wordwall. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik yang sama seperti sebelumnya, sehingga diperoleh data komparatif antara penggunaan media konkret dan media digital dalam meningkatkan pemahaman siswa mengenai hak dan kewajiban.

Pada minggu kelima dan keenam, peneliti melakukan analisis data, interpretasi hasil pembelajaran, serta menyusun artikel ilmiah dan laporan penelitian akhir. Analisis dilakukan melalui pengelompokan data observasi, rekaman wawancara, dokumentasi proses pembelajaran, serta hasil kegiatan siswa, yang kemudian dideskripsikan secara naratif sesuai karakter penelitian kualitatif. Hasil analisis inilah yang menjadi dasar penarikan kesimpulan mengenai efektivitas kedua media pembelajaran serta rekomendasi penggunaannya dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas rendah.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Media konkret berupa papan hak dan kewajiban dirancang untuk membantu siswa memahami konsep secara nyata melalui representasi visual dan aktivitas manipulatif. Papan ini terdiri dari dua kolom besar, yaitu “Hak” dan “Kewajiban,” serta puluhan kartu bergambar yang berisi contoh aktivitas sehari-hari. Melalui penggunaan media konkret, peserta didik akan lebih aktif dan memiliki pemahaman yang lebih baik tentang topik pembelajaran, sehingga meningkatkan pemahaman serta peserta didik ikut serta dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah akan mengalami proses, setelah mengalami proses pembelajaran tersebut peserta didik akan melakukan perubahan berdasarkan pengetahuan yang dipelajari dari proses pembelajaran (Ainun, 2024). Dengan adanya ilustrasi yang spesifik dan dekat dengan dunia anak, siswa dapat melihat contoh secara konkret sehingga proses mengklasifikasikan informasi menjadi lebih mudah. Media ini juga memberi ruang bagi siswa untuk berinteraksi secara langsung melalui kegiatan menempel kartu, yang membuat pembelajaran lebih bermakna.

Media konkret terbukti meningkatkan kualitas interaksi antara guru dan siswa, memungkinkan guru menjelaskan konsep abstrak dengan lebih mudah, sekaligus mendorong siswa untuk lebih aktif bertanya dan berdiskusi karena materi yang disampaikan lebih menarik (Setyawati, 2024). Saat digunakan dalam pembelajaran, media konkret ini terbukti menarik perhatian siswa dan membuat mereka lebih fokus. Siswa tampak antusias ketika diminta menempelkan kartu ke kolom yang sesuai, dan aktivitas ini memunculkan diskusi spontan antar siswa. Beberapa siswa bahkan saling membantu ketika ada teman yang merasa ragu, sehingga mendorong interaksi sosial yang positif. Guru juga dapat langsung memberikan klarifikasi ketika terjadi kesalahan penempatan kartu, sehingga proses koreksi terjadi secara langsung dan mudah dipahami. Pendekatan berbasis aktivitas ini sangat membantu siswa yang gaya belajarnya visual dan kinestetik.

Selain sebagai alat bantu pembeda konsep, media papan hak dan kewajiban juga membantu siswa memahami urutan antara melaksanakan kewajiban dan

memperoleh hak. Guru dapat menggunakan kartu tertentu untuk memunculkan situasi yang menggambarkan pentingnya melaksanakan kewajiban terlebih dahulu. Misalnya, kartu “bermain di rumah” dikelompokkan setelah kartu “merapikan tempat tidur,” sehingga siswa melihat hubungan logis antara kedua kegiatan tersebut. Dengan demikian, media konkret tidak hanya memberi pemahaman definisi, tetapi juga mengembangkan penalaran moral dan sikap tanggung jawab pada diri siswa.

Media pembelajaran digital, yaitu sarana berbasis teknologi digital yang dirancang untuk meningkatkan interaktivitas dan efektivitas dalam kegiatan belajar mengajar (Rusdi et al., 2025). Media digital Wordwall diterapkan sebagai bentuk pembelajaran alternatif yang memanfaatkan unsur permainan interaktif. Wordwall menyediakan berbagai jenis aktivitas seperti mencocokkan, menjodohkan, memilih jawaban benar, hingga kuis cepat dengan batas waktu. Desain visual yang menarik serta animasi sederhana membuat permainan ini sangat disukai siswa. Media pembelajaran digital memanfaatkan

berbagai format multimedia, seperti gambar, video, animasi, dan grafik, untuk menyajikan informasi dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami (Novela et al., 2024). Dengan memadukan teknologi dan permainan, Wordwall mampu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan memberikan pengalaman baru bagi siswa yang biasanya terbiasa dengan buku teks atau ceramah. Dengan pemanfaatan media pembelajaran digital yang tepat, diharapkan proses pendidikan menjadi lebih efisien, inklusif, dan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan serta memotivasi siswa dalam belajar (Rusdi, Ervianti, Adrias, & Zulkarnaini, 2025).

Selama kegiatan pembelajaran menggunakan Wordwall, siswa terlihat sangat bersemangat untuk mencoba tantangan demi tantangan. Siswa umumnya menunjukkan respons yang positif terhadap pembelajaran digital, dengan peningkatan minat dan keterlibatan dalam kelas (Kurniawan & Zabeta, 2025). Unsur kompetisi antar siswa muncul secara positif karena mereka ingin mendapatkan skor tertinggi. Hal ini secara alami meningkatkan

frekuensi pengulangan materi, yang berpengaruh langsung pada pemahaman konsep. Ketika siswa salah menjawab, Wordwall memberikan umpan balik otomatis sehingga mereka segera mengetahui kesalahan mereka dan dapat memperbaikinya di percobaan berikutnya. Proses belajar menjadi lebih cepat, efektif, dan menyenangkan.

Selain memberikan pengalaman interaktif, penggunaan Wordwall juga memperkuat kemampuan siswa dalam berpikir cepat dan mengambil keputusan. Dengan adanya batas waktu dalam beberapa permainan, siswa dilatih untuk membaca soal secara cermat dan menalar jawaban dengan tepat. Wordwall ini menekankan gaya belajar yang melibatkan peran aktivitas belajar siswa melalui partisipasi dengan rekan-rekan sejawatnya secara kompetitif terhadap pembelajaran yang sedang ataupun telah dipelajarinya (Ashriyah & Mahmudah, 2025). Media ini juga memberi guru kemudahan dalam mengevaluasi tingkat pemahaman siswa karena hasil skor langsung dapat terlihat. Dengan demikian, Wordwall tidak hanya berfungsi sebagai media

hiburan edukatif, tetapi juga sebagai alat evaluasi instan yang membantu guru memetakan tingkat penguasaan materi setiap siswa.

Pembelajaran diawali dengan memberikan pretest untuk mengukur pemahaman awal siswa. Didapatkan sebagian siswa sudah memahami tentang hak dan kewajiban, tetapi sebagian juga belum memahami tentang hak dan kewajiban di rumah maupun di sekolah. Hasil pretest ini menjadi dasar bagi guru untuk menyesuaikan strategi pembelajaran agar lebih tepat sasaran. Dengan demikian, proses pembelajaran dapat dirancang untuk membantu seluruh siswa mencapai pemahaman yang lebih bermakna.



Gambar 1 Hasil Pretest Murid

No	Siswa	Media Konkret	Media Digital
1	A	100	84,1
2	B	100	72,7
3	C	30	75
4	D	35	72,7
5	E	30	72,7

6	F	85	72,7
7	G	75	77,2
8	H	100	86,3
9	I	80	86,3
10	J	50	72,7
11	K	100	86,3
12	L	85	79,5
13	M	75	86,3
14	N	65	75
15	O	30	81,8
16	P	85	72,7
17	Q	50	79,5
18	R	100	79,5
19	S	70	79,5
Rata-Rata		70,8	78,8

Tabel 1 Hasil Tes Akhir Pembelajaran

Berdasarkan data hasil pembelajaran yang diperoleh dari 19 siswa kelas 3A SD Negeri Ngurensiti 01, terlihat perbedaan antara penggunaan media konkret papan hak dan kewajiban dengan media digital Wordwall. Hasil pembelajaran menggunakan media konkret papan hak dan kewajiban menunjukkan variasi nilai yang cukup lebar dengan rentang dari 30 hingga 100. Terdapat 5 siswa (A, B, H, K, dan R) yang berhasil mencapai nilai sempurna 100, menunjukkan bahwa mereka mampu memahami dan mengklasifikasikan hak dan kewajiban dengan sangat baik melalui aktivitas menempel kartu. Namun demikian, terdapat juga 4 siswa (C, D, E, dan O) yang memperoleh nilai rendah di kisaran 30-35, mengindikasikan

bahwa mereka masih mengalami kesulitan signifikan dalam membedakan konsep meskipun telah menggunakan media konkret. Nilai rata-rata kelas yang dicapai dengan media konkret adalah 70,8, yang menunjukkan bahwa secara keseluruhan lebih dari separuh siswa telah mampu memahami konsep dengan cukup baik, meskipun masih terdapat kesenjangan pemahaman yang cukup besar antar siswa.

Pada pembelajaran kedua yang menggunakan media digital Wordwall, hasil menunjukkan distribusi nilai yang lebih merata dengan rentang yang lebih sempit, yaitu dari 72,7 hingga 86,3. Tidak ada siswa yang memperoleh nilai di bawah 70, yang mengindikasikan bahwa media digital ini mampu membantu seluruh siswa mencapai tingkat pemahaman minimal yang baik. Siswa yang sebelumnya memperoleh nilai rendah pada media konkret (seperti siswa C, D, E, dan O) mengalami peningkatan signifikan dengan nilai di kisaran 72,7-81,8. Tiga siswa (H, I, K, dan M) berhasil mencapai nilai tertinggi 86,3, sementara mayoritas siswa lainnya memperoleh nilai di kisaran 70-80an. Nilai rata-rata kelas dengan menggunakan media digital

Wordwall mencapai 78,8, meningkat 8 poin dari rata-rata pembelajaran dengan media konkret.

Perbandingan hasil kedua media pembelajaran memberikan gambaran yang menarik tentang karakteristik penerapan masing-masing media. Media konkret cenderung menghasilkan nilai yang di mana siswa mampu memahami dengan baik mencapai nilai sangat tinggi (100), sementara siswa yang kesulitan memperoleh nilai sangat rendah (30-35). Sebaliknya, media digital Wordwall menghasilkan distribusi nilai yang lebih homogen dan merata, dengan seluruh siswa berada di rentang nilai 72,7-86,3. Hal ini menunjukkan bahwa media digital lebih efektif dalam memastikan seluruh siswa mencapai standar pemahaman minimal yang baik, meskipun tidak menghasilkan nilai sempurna seperti pada media konkret. Peningkatan rata-rata kelas sebesar 8 poin dari 70,8 menjadi 78,8 mengkonfirmasi bahwa media digital Wordwall lebih efektif secara keseluruhan dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi hak dan kewajiban di kelas 3A SD Negeri Ngurensiti 01.

Berdasarkan hasil implementasi dan analisis data kedua media pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran digital Wordwall lebih efektif secara menyeluruh dalam mencapai tujuan pembelajaran materi hak dan kewajiban di kelas 3A SD Negeri Ngurensiti 01. Keunggulan Wordwall dalam menciptakan distribusi nilai yang lebih merata (72,7-86,3) dibandingkan media konkret (30-100) membuktikan bahwa media digital mampu memastikan seluruh siswa mencapai standar pemahaman minimal yang baik tanpa meninggalkan siswa yang berkesulitan. Peningkatan rata-rata kelas sebesar 8 poin, ketiadaan nilai di bawah 70 pada media digital, serta peningkatan nilai pada siswa yang sebelumnya memperoleh nilai rendah, semuanya mengkonfirmasi keefektifan Wordwall dalam proses pembelajaran. Namun demikian, penggunaan media konkret tetap memiliki nilai penting terutama sebagai pengenalan awal konsep atau untuk siswa dengan gaya belajar kinestetik yang sangat kuat.

E. Kesimpulan

Penggunaan dua jenis media pembelajaran, yaitu media konkret papan hak dan kewajiban dan media digital Wordwall, dalam membantu siswa kelas 3A SD Negeri Ngurensiti 01 memahami materi hak dan kewajiban dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Rekomendasi terbaik adalah menggunakan pendekatan kombinasi atau blended learning, di mana media konkret digunakan pada tahap awal pembelajaran untuk membangun pemahaman dasar melalui pengalaman manipulatif langsung, kemudian dilanjutkan dengan media digital Wordwall untuk penguatan, pengulangan intensif, dan evaluasi pemahaman siswa secara lebih mendalam, efisien, dan menyenangkan guna mencapai hasil pembelajaran yang optimal dan merata bagi seluruh siswa. Kami sebagai peneliti sudah berusaha semaksimal mungkin untuk melakukan riset dan praktik ini. Namun apabila masih ada kekurangan, kami memohon maaf dan menerima kritik serta saran dari pembaca.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhyar, S. M., & Dewi, D. A. (2022). PENGAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI SEKOLAH DASAR GUNA MEMPERTAHANKAN IDEOLOGI PANCASILA DI ERA GLOBALISASI. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1).
- Aminarti, F., Ayumi, A., & Siregar, D. S. (2024). Studi Pustaka Tentang Karakteristik, Tujuan dan Manfaat Penelitian Tindakan Kelas (PTK). *TARBIYAH: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran*, 3(2), 293–302.
- Ashriyah, I., & Mahmudah, U. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall dalam Pembelajaran Matematika Kelas 3 di MI Salafiyah 1 Kauman. *Algoritma : Jurnal Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam, Kebumihan Dan Angkasa*, 3(4), 143–151. <https://doi.org/10.62383/algoritma.v3i4.634>
- Giawa, F. N., Pujiatin, Aisah, S., Elenabella, V., & Wahidin, D. (2025). Analisis Materi Hak dan Kewajiban Warga Negara Melalui Metode Discovery Learning di Sekolah Menengah Kejuruan. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*,

- 7(3).
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v7i3.8226>
- Kurniawan, I., & Zabeta, M. (2025). ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL PADA SISWA KELAS V DI SEKOLAH DASAR. *Research and Development Journal of Education*, 11(1), 258.
<https://doi.org/10.30998/rdje.v11i1.28612>
- Magdalena, I., Haq, A. S., & Ramdhan, F. (2020). PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN DI SEKOLAH DASAR NEGRI BOJONG 3 PINANG. *Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2(3), 418–430. Retrieved from <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Rusdi, H., Ervianti, R., Adrias, A., & Zulkarnaini, A. P. (2025). PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 2477–2143.
- Saodah, Pratiwi, A. R., Pratiwi, S. A., & Halimah, S. (2020). PENGGUNAAN MEDIA DALAM PEMBELAJARAN PKN SD. *Jurnal Pendidikan Dan Dakwah*, 2(3), 386–395. Retrieved from <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pandawa>
- Setyawati, D. E. (2024). Penerapan Media Konkret Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Dalam Proses Pembelajaran. *SEKAR: Indonesian Journal of Community Engagement*, 1(1), 8–15. Retrieved from <https://press.kuninstitute.id/index.php/sekar>