

Pengaruh Model Kooperatif Tipe *Word Square* Berbantu *Learning Apps* terhadap Keaktifan Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Mepina Nursyabani^{1*}, Susan Fitriasari², Nisrina Nurul Insani³

^{1,2,3} Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas Pendidikan Indonesia, Jl. Dr. Setiabudi No.229, Isola, Kec. Sukasari, Kota Bandung, Jawa Barat

E-mail: mepinanursyabani@upi.edu

* Corresponding Author

 <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.1967>

ARTICLE INFO

Article history

Received: 23 July 2025

Revised: 29 July 2025

Accepted: 04 August 2025

Kata Kunci:

Keaktifan Belajar,
Kooperatif, LearningApps,
Pendidikan Pancasila, Word
Square.

Keywords:

Learning activity,
Cooperative, LearningApps,
Civic Education, Word
Square.



ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *word square* berbantu *LearningApps* terhadap keaktifan peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Rajapolah. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan metode quasi eksperimen dan desain *non-equivalent control group*. Subjek penelitian berjumlah 60 peserta didik dari dua kelas VIII. Instrumen yang digunakan berupa tes esai studi kasus dan dianalisis menggunakan SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat keaktifan belajar peserta didik di kelas eksperimen meningkat secara signifikan dibandingkan kelas kontrol. Kelas eksperimen mencapai kategori sangat tinggi, sedangkan kelas kontrol berada pada kategori rendah. Temuan ini menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *word square* berbantu *LearningApps* berpengaruh terhadap peningkatan keaktifan peserta didik.

This study aims to examine the effect of the word square cooperative learning model assisted by LearningApps on student activeness in Pancasila Education learning. This study was conducted at SMP Negeri 1 Rajapolah. The research approach used was quantitative with a quasi-experimental method and a non-equivalent control group design. The research subjects were 60 students from two classes VIII. The instrument used was a case study essay test and was analyzed using SPSS. The results showed that the level of student learning activeness in the experimental class increased significantly compared to the control class. The experimental class reached the very high category, while the control class was in the low category. These findings indicate that the word square cooperative learning model assisted by LearningApps has an effect on increasing student activeness.



This is an open access article under the CC-BY-SA license.

How to Cite: Mepina Nursyabani, et al (2025). Pengaruh Model Kooperatif Tipe Word Square Berbantu Learning Apps terhadap Keaktifan Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila, 4(1). <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.1967>

PENDAHULUAN

Pancasila adalah dasar negara, ideologi, dan falsafah hidup bangsa Indonesia yang terdiri dari lima sila hasil rumusan para pendiri bangsa. Kelima sila tersebut mencerminkan nilai ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, musyawarah, dan keadilan sebagai pedoman dalam hidup bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Untuk itu, penanaman nilai-nilai Pancasila perlu dilakukan kepada seluruh rakyat Indonesia, khususnya generasi muda. Dalam hal ini, Pendidikan Pancasila sebagai suatu mata pelajaran memiliki peran penting dalam memberi pemahaman dan penanaman nilai-nilai Pancasila kepada peserta didik (Putri et al., 2023).

Selain perannya dalam memberi pemahaman konseptual terkait nilai-nilai Pancasila, Pendidikan Pancasila juga dapat mendorong keaktifan peserta didik dalam mengamalkan nilai-nilai Pancasila melalui pembelajaran yang aktif. Hal tersebut berkaitan dengan salah satu komponen utama dalam Pendidikan Kewarganegaraan yang perlu dikembangkan untuk mewujudkan warga negara yang baik, yaitu *civic skills* (keterampilan kewarganegaraan). Keterampilan kewarganegaraan (*civic skills*) terdiri dari *intellectual skills* (keterampilan intelektual) dan *participation skills* (keterampilan partisipasi) (Wiraman et al., 2022).

Pada praktiknya, Pendidikan Pancasila menghadapi tantangan terkait dengan pembelajaran yang efektif dan inovatif (Sabon et al., 2023). Pembelajaran yang dilakukan tanpa memperhatikan relevansi dan kebutuhan peserta didik, dapat menurunkan antusias belajar dan keaktifan mereka di kelas. Implikasinya terletak pada lemahnya pemahaman nilai-nilai Pancasila serta keterlibatan aktif peserta didik di lingkungan masyarakat kelak. Sementara sebagai warga negara, peserta didik harus mampu bertanggung jawab dan berpartisipasi secara aktif sebagai pelajar (Suryosubroto, 2009).

Keaktifan peserta didik menjadi bagian penting dalam proses pembelajaran. Dengan berpartisipasi secara aktif di kelas, peserta didik memiliki kesempatan untuk meningkatkan pemahaman mereka tentang materi pelajaran dan mengasah keterampilan mereka melalui interaksi yang aktif (Robikho et al., 2024). Sejalan dengan itu, Ningsih et al. (2023) berpendapat bahwa proses pembelajaran harus melibatkan peserta didik untuk mereka berperan aktif dalam membangun pemahaman sendiri. Adapun aktivitas pembelajaran yang menunjukkan bahwa peserta didik aktif yaitu bertanya, berpendapat, berdiskusi, dan berkolaborasi dengan rekan sekelas (Supriatna et al., 2024). Selain itu, menurut Diederich (1974), keaktifan belajar peserta didik dapat diukur melalui beberapa indikator, yaitu aktivitas *visual*, lisan (*oral*), mendewangarkan (*listening*), menulis (*writing*), menggambar (*drawing*), motor, *mental*, dan *emosional*. Dengan memperhatikan indikator-indikator ini, guru dapat menilai sejauh mana peserta didik berperan aktif dalam pembelajaran yang berlangsung.

Berdasarkan pentingnya keaktifan peserta didik tersebut, pembelajaran yang dilakukan harus memperhatikan kebutuhan peserta didik agar mereka antusias mengikuti pembelajaran. Selain itu, perlu ada proses belajar mengajar yang mampu melibatkan peserta didik dalam kegiatan yang menguhungkan emosi dan mental peserta didik (Nurgiansah, 2021). Pembelajaran yang dapat melibatkan keaktifan peserta didik terletak pada model yang digunakan oleh pendidik. Model pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik di kelas.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran adalah model pembelajaran kooperatif tipe *word square* berbantu *LearningApps*. Model pembelajaran kooperatif tipe *word square* adalah pengembangan dari metode ceramah yang diperkaya dan berfokus pada keaktifan peserta didik. Model ini juga berfokus pada pembelajaran kolaboratif dan memadukan kemampuan menjawab pertanyaan dengan kejelian dalam mencocokkan jawaban pada kotak jawaban (Saifulloh & Dermawan, 2022).

Model pembelajaran kooperatif tipe *word square* memungkinkan peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dalam menyusun dan menyelesaikan teka-teki kata yang berkaitan dengan materi. Ketika dikombinasikan dengan platform digital seperti *LearningApps*, model ini tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga dapat memfasilitasi aktivitas motorik dan kolaboratif peserta didik. Penggunaan *LearningApps* sebagai salah satu media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran dapat memungkinkan peserta didik berinteraksi langsung dengan materi pelajaran secara interaktif dan kontekstual.

Secara teoritis, penelitian ini didasarkan pada teori belajar konstruktivisme, yang menyatakan bahwa peserta didik membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman dan keterlibatan aktif dalam proses belajar (Piaget, 1954; Vygotsky, 1978). Dalam pembelajaran konstruktivistik, peserta didik tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga berperan sebagai subjek aktif yang mengonstruksi makna dari interaksi sosial dan aktivitas belajar. Model kooperatif tipe *word square* yang melibatkan penyusunan konsep dan kolaborasi, serta penggunaan media digital interaktif seperti *LearningApps*, sesuai dengan prinsip-prinsip konstruktivisme tersebut. Pembelajaran yang dirancang secara interaktif dan bermakna akan meningkatkan keaktifan belajar, yang kemudian akan berdampak positif terhadap pemahaman dan hasil belajar peserta didik.

Beberapa penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh (Fajrin et al., 2021) yang mengemukakan bahwa ada perbedaan keaktifan dan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan model pembelajaran *word square* pada mata pelajaran IPA. Penelitian lain dilakukan oleh (Gusnita, 2023) dengan hasil bahwa pembelajaran dengan model *word square* dapat meningkatkan aktivitas peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menguji secara empiris pengaruh penggunaan model kooperatif tipe *word square* berbantu *LearningApps* terhadap keaktifan belajar peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen dan desain *non-equivalent control group*. Rancangan ini dipilih karena memungkinkan peneliti membandingkan dua kelompok yang tidak dipilih secara acak, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen dan kelas kontrol awalnya dilakukan *pretest*, kemudian diberi perlakuan dan terakhir diberi *post-test* yang harus diisi oleh kedua kelompok (Abraham & Supriyati, 2022). Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2024/2025 di SMP Negeri 1 Rajapolah. Penelitian dilakukan pada bulan Juni 2025, yang mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan penelitian, pengambilan data, hingga pengolahan data.

Populasi penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang kemudian dipilih sampel sebanyak dua kelas, terdiri dari kelas eksperimen dan kelas kontrol yang dipilih secara *purposive sampling* berdasarkan kesetaraan karakteristik akademik. Dengan *purposive sampling*, peneliti dapat menentukan sampel penelitian berdasarkan pada sampel mana yang paling cocok atau sesuai dengan penelitian (Asrulla et al., 2023). Prosedur penelitian dilakukan dalam tiga tahap, yaitu tahap awal, mencakup penyusunan perangkat pembelajaran, instrumen tes, dan validasi soal tes. Selanjutnya, tahap pelaksanaan, mencakup pemberian *pretest* kepada kedua kelas, pelaksanaan pembelajaran (dengan model kooperatif tipe *word square* berbantu *LearningApps* untuk kelas eksperimen dan model konvensional untuk kelas kontrol), dan pemberian *posttest* setelah pembelajaran. Terakhir, tahap akhir, mencakup analisis data hasil tes dan penarikan kesimpulan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes. Tes terdiri dari *pretest* dan *posttest* yang dirancang untuk mengukur keaktifan peserta didik berdasarkan indikator keaktifan menurut Diederich (1974), di mana pada penelitian ini hanya meneliti lima indikator yang relevan dengan penelitian yang dilakukan yaitu indikator aktivitas *visual*, *writing*, *mental*, *motor*, dan *oral*. Instrumen dalam penelitian ini adalah soal esai berbasis studi kasus. Adapun instrumen tes disusun oleh peneliti berdasarkan materi "Wawasan Nusantara" dan telah divalidasi oleh ahli. Setiap jawaban peserta didik dinilai dengan rubrik penskoran yang disesuaikan dengan indikator keaktifan yang ditetapkan. Sebelum disebar kepada sampel penelitian, soal tes terlebih dahulu dilakukan uji coba kepada kelas di luar sampel penelitian. Hasil uji coba telah melalui uji validitas dan reliabilitas sehingga soal tes dapat digunakan dalam penelitian.

Analisis data dilakukan dengan uji-t independen untuk membandingkan hasil tes keaktifan peserta didik antara kelas eksperimen dan kontrol. Sebelum dilakukan uji-t, data hasil *pretest* dan *posttest* dianalisis menggunakan uji normalitas dan homogenitas untuk memastikan syarat penggunaan uji parametrik terpenuhi. Uji-t dilakukan dengan bantuan aplikasi SPSS versi 27. Kemudian, dilakukan uji gain ternormalisasi (N-Gain) untuk memperoleh gambaran peningkatan keaktifan belajar peserta didik antara sebelum dan sesudah dilakukannya intervensi.

Pengujian data dengan uji-t memiliki kriteria. Jika nilai signifikansi (p-value) yang dihasilkan dari uji-t lebih kecil atau sama dengan dari tingkat signifikansi yang ditetapkan (0.05), maka H_0 ditolak ($p \leq \alpha$). Sementara, jika nilai signifikansi lebih besar dari tingkat signifikansi 0.05 maka H_0 diterima ($p > \alpha$). Hasil dari teknik analisis tersebut digunakan untuk menjawab rumusan masalah dan menarik kesimpulan mengenai pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *word square* berbantu *LearningApps* terhadap keaktifan peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dilakukan untuk menguji pengaruh dari model pembelajaran kooperatif tipe *word square* berbantu *LearningApps* terhadap keaktifan peserta didik berdasarkan indikator keaktifan menurut Diederich (1974), yaitu indikator aktivitas *visual, writing, mental, motor, dan oral*. Sebelum dilakukan uji-t, data hasil *pretest* dan *posttest* terlebih dahulu diuji normalitas dan homogenitasnya. Hasil uji menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan homogen ($p > 0,05$). Pada uji normalitas nilai signifikansi *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen sebesar 0.071 dan 0.081, pada kelas kontrol sebesar 0.100 dan 0.143. Sementara pada uji homogenitas nilai signifikansi pada *pretest* dan *posttest* masing-masing yaitu sebesar 0.789 dan 0.117. Dengan hasil tersebut, selanjutnya dapat dilakukan analisis menggunakan statistik parametrik.

Hasil analisis data pada *pretest* dan *posttest* menunjukkan bahwa terdapat peningkatan signifikan pada keaktifan peserta didik kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol. Rata-rata skor *pretest* kelas eksperimen adalah 50,63 dan meningkat menjadi 82,66 pada *posttest*. Sementara itu, kelas kontrol mengalami peningkatan dari 51,41 menjadi 63,13. Berikut adalah tabel yang menunjukkan peningkatan keaktifan peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 1. Hasil Rata-Rata *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kontrol

Kelas	Rata-Rata <i>Pretest</i>	Rata-Rata <i>Posttest</i>	Selisih
Eksperimen	50,63	82,66	32.031
Kontrol	51,41	63,13	11.719

Walaupun keduanya mengalami peningkatan, dapat dilihat selisih dari kedua kelas menunjukkan perbedaan yang cukup besar. Untuk menginterpretasikan hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik, digunakan interval penilaian berdasarkan skala lima kategori. Interval ini membantu mengelompokkan skor rata-rata peserta didik ke dalam kategori-kategori tertentu yang merefleksikan tingkat pencapaian mereka dalam menjawab soal berbasis studi kasus yang menggambarkan indikator keaktifan belajar. Adapun dalam penelitian ini digunakan kriteria sebagai berikut.

Tabel 2. Kriteria Peningkatan Keaktifan Peserta Didik

Rata-Rata Skor	Kriteria
50-56	Sangat Rendah
57-63	Rendah
64-70	Sedang
71-77	Tinggi
78-84	Sangat Tinggi

Mengacu pada tabel di atas, diperoleh informasi pada kelas eksperimen, nilai rata-rata *pretest* berada pada kategori sangat rendah berdasarkan interval penilaian, sedangkan nilai rata-rata *posttest* termasuk dalam kategori sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan model kooperatif tipe *word square* berbantu *LearningApps* dapat mendorong peserta didik untuk aktif secara visual, motorik, oral, mental, dan *writing*. Sementara pada kelas kontrol, nilai rata-rata *pretest* berada pada kategori sangat rendah, dan pada *posttest* masuk dalam kategori rendah. Hasil yang diperoleh pada kelas kontrol belum menunjukkan hasil keterlibatan aktif yang optimal dari peserta didik. Hasil ini memberikan gambaran awal terkait pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *word square* berbantu *LearningApps* terhadap keaktifan peserta didik.

Perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dikonfirmasi melalui hasil uji-t *independent sample t-test*. Berikut adalah hasil uji *independent sample t-test*.

Tabel 3. Hasil Uji Independent Sample T-Test

		t-test for Equality of Means		
		df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference
<i>Posttest</i>	Equal variances assumed	62	<,001	19.531
	Equal variances not assumed	57.625	<,001	19.531

Berdasarkan hasil uji-t *independent sample t-test* yang dilakukan, menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2 tailed) < 0.01 , artinya nilai $p < 0,05$ mengindikasikan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *word square* berbantu *LearningApps* memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan keaktifan peserta didik. Dalam konteks kriteria pengujian, hasil uji-t menunjukkan bahwa H_0 ditolak, karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0.05.

Selanjutnya dihitung N-Gain untuk melihat peningkatan keaktifan belajar peserta didik antara *pretest* dan *posttest*. Hasil dari uji N-Gain menunjukkan nilai N-Gain kelas eksperimen sebesar 0.6565 (kategori sedang dan cukup efektif) mengindikasikan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *word square* berbantu *LearningApps* mampu meningkatkan keaktifan peserta didik secara substansial, dibandingkan dengan kelas kontrol yang hanya mencapai 0.2457 (kategori rendah dan tidak efektif). Hasil ini juga semakin memperkuat temuan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *word square* berbantu *LearningApps* lebih efektif dalam meningkatkan keaktifan peserta didik dibandingkan metode konvensional.

Pembahasan

Peningkatan rata-rata skor keaktifan peserta didik dalam kelas eksperimen dari kategori sangat rendah ke sangat tinggi menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *word square* berbantu *LearningApps* efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Sementara itu, kelas kontrol hanya menunjukkan peningkatan kecil dari kategori sangat rendah ke rendah, yang mengindikasikan bahwa model pembelajaran konvensional kurang efektif dalam mendorong keterlibatan aktif peserta didik.

Selain itu, berdasarkan hasil uji-t, ditemukan bahwa perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah proses pembelajaran bersifat signifikan secara statistik, yang berarti bahwa peningkatan skor peserta didik pada kelas eksperimen bukan terjadi secara kebetulan, melainkan karena pengaruh perlakuan pembelajaran yang diberikan, yaitu penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *word square* berbantu *LearningApps*.

Perbedaan tersebut semakin diperkuat dengan hasil perhitungan N-Gain, yang menunjukkan bahwa tingkat peningkatan skor pada kelas eksperimen termasuk dalam kategori yang tinggi. Artinya, peserta didik dalam kelas eksperimen mengalami perkembangan keaktifan yang jauh lebih optimal dibandingkan peserta didik pada kelas kontrol. Sementara itu, peningkatan pada kelas kontrol tergolong rendah, yang mengindikasikan bahwa model pembelajaran konvensional yang digunakan tidak memberikan stimulus belajar yang cukup kuat untuk mendorong keaktifan peserta didik secara menyeluruh.

Keaktifan belajar yang meningkat pada kelas eksperimen tidak hanya terlihat dalam hasil *pretest* dan *posttest*, tetapi hasil ini juga mencerminkan proses pembelajaran yang lebih bermakna dan menyenangkan. Model pembelajaran kooperatif tipe *word square* berbantu *LearningApps* memungkinkan peserta didik untuk aktif mengamati, memahami, dan memecahkan persoalan melalui media digital interaktif. Aktivitas ini mendorong penggunaan berbagai aspek keaktifan, seperti visual (melihat tampilan aplikasi dan mencari kata), motorik (mengisi dan menyusun kata), menulis (menjawab soal), mental (menganalisis makna kata) dan oral (menyampaikan pendapat dalam kelompok diskusi).

Hasil temuan tersebut sejalan dengan prinsip teori belajar konstruktivisme. Menurut teori konstruktivisme Piaget (1954), proses belajar yang melibatkan keterlibatan aktif peserta didik akan memicu terjadinya asimilasi dan akomodasi terhadap informasi baru, sehingga mempercepat proses pembentukan skema pengetahuan. Dalam konteks penelitian ini, penggunaan *word square* yang dibuat melalui *LearningApps* menyediakan sarana eksplorasi konsep melalui pengalaman langsung dan menyenangkan. Peserta didik belajar menyusun informasi dalam bentuk teka-teki sambil mendiskusikan makna istilah, sehingga memfasilitasi pemahaman yang lebih dalam.

Lebih lanjut, Vygotsky (1978) menekankan pentingnya peran alat bantu belajar dan interaksi sosial dalam pembelajaran. *LearningApps* sebagai media digital berperan sebagai alat bantu (*tools*) yang memperluas zona perkembangan proksimal (ZPD) peserta didik. Kolaborasi antarpeserta didik dalam memecahkan teka-teki *word square* dan interaksi dengan guru juga mencerminkan prinsip belajar sosial

dalam konstruktivisme di mana ada bantuan juga dari teman sebaya ataupun guru dalam proses belajar di kelas.

Selain itu, *LearningApps* memperkuat aktivitas pembelajaran melalui media digital berbasis visual dan interaktif. Peserta didik tidak hanya mengingat materi, tetapi juga mengorganisasikannya secara bermakna. Dengan interaksi langsung terhadap media digital, peserta didik dapat merespons secara visual dan motorik. Model pembelajaran kooperatif tipe *word square* berbantu *LearningApps* juga sejalan dengan pendekatan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, kreativitas, dan literasi digital.

Hasil penelitian ini konsisten dengan temuan Fajrin et al. (2021) dan Gusnita (2023) yang mengemukakan bahwa model pembelajaran *word square* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik. Temuan ini memperkuat temuan-temuan tersebut terkait pengaruh model kooperatif tipe *word square* terhadap keaktifan peserta didik. Jika dalam penelitian terdahulu lebih fokus pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *word square* tanpa adanya media digital, pada penelitian ini model tersebut diintegrasikan ke dalam media digital yang bersifat interaktif yaitu *LearningApps*.

Dalam praktiknya, model pembelajaran ini tidak hanya cocok diterapkan dalam Pendidikan Pancasila, tetapi juga dapat diadaptasi dalam mata pelajaran lain yang membutuhkan pemahaman konsep dan nilai. Guru dapat memanfaatkan platform *LearningApps* untuk merancang kegiatan *word square* yang disesuaikan dengan konteks pembelajaran. Dengan demikian, proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik. Selain itu, peningkatan keaktifan belajar peserta didik dapat menjadi fondasi bagi berkembangnya *civic skills* khususnya *civic participation* di masa depan. Peserta didik yang terbiasa aktif, reflektif, dan terlibat dalam proses belajar akan cenderung memiliki kesadaran berbangsa dan bernegara yang lebih tinggi.

Dari sisi praktik pengajaran, pembelajaran kooperatif tipe *word square* yang diintegrasikan dengan *LearningApps* memungkinkan guru untuk dapat merancang model pembelajaran berbantu media interaktif dengan cepat dan efisien. Hasil temuan ini dapat memperkaya variasi pembelajaran dan merangsang rasa ingin tahu, motivasi, partisipasi aktif, hingga hasil belajar peserta didik. Pembelajaran tidak hanya menjadi proses menyerap informasi, melainkan proses eksplorasi dan refleksi terhadap proses pembelajaran. Hasil penelitian ini juga menegaskan pentingnya mengintegrasikan teknologi interaktif dan pendekatan kooperatif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Dengan memanfaatkan media digital yang sesuai, guru dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, partisipatif, dan bermakna.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, peningkatan keaktifan peserta didik di kelas eksperimen menunjukkan bahwa model pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif, kolaborasi, dan media digital interaktif dapat memberikan hasil yang lebih optimal dibandingkan model pembelajaran konvensional. Hasil tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *word square* berbantu *LearningApps* berpengaruh terhadap keaktifan peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *word square* berbantu *LearningApps* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Peningkatan tersebut terlihat dari perbedaan skor *pretest* dan *posttest* yang signifikan secara statistik, serta nilai N-Gain kategori sedang pada kelas eksperimen, yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.

Model pembelajaran kooperatif tipe *word square* memberikan ruang bagi peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran melalui kegiatan menyusun kata kunci, mengamati instruksi, dan merespons tugas secara reflektif. Selain itu, *LearningApps* sebagai media digital memperkuat keterlibatan peserta didik secara visual dan motorik. Keaktifan yang ditumbuhkan mencakup aspek individual dan kolaboratif, yang mendorong peserta didik untuk menyampaikan pendapat, berpikir kritis dan kreatif.

Model pembelajaran kooperatif tipe *word square* berbantu *LearningApps* dapat meningkatkan partisipasi aktif peserta didik berdasarkan pada indikator keaktifan *visual, oral, mental, motor*, dan *writing*. Dengan demikian, model pembelajaran kooperatif tipe *word square* berbantu *LearningApps* dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran yang tidak hanya meningkatkan partisipasi aktif peserta didik, tetapi juga membantu internalisasi nilai-nilai Pancasila secara kontekstual dan menyenangkan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada pihak yang sudah berkontribusi dalam pelaksanaan penelitian dan penyusunan artikel ini.

REFERENSI

- Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan: Literatur Review. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3), 2442–9511. <https://doi.org/10.58258/JIME.V8I3.3800>
- Asrulla, Risnita, Jailani, M. S., & Jeka, F. (2023). Populasi dan Sampling (Kuantitatif), Serta Pemilihan Informan Kunci (Kualitatif) dalam Pendekatan Praktis. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 26320–26332. <https://doi.org/10.31004/JPTAM.V7I3.10836>
- Diederich, P. B. (1974). *Measuring Growth in English*. National Council of Teachers of English. <https://eric.ed.gov/?id=ED097702>
- Fajrin, R., Sutrisno, S., & Reffiane, F. (2021). Model Kooperatif Tipe Word Square Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 4(1), 102–106. <https://doi.org/10.23887/JLLS.V4I1.28038>
- Gusnita, E. (2023). Penerapan Model Word Square Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Pembelajaran Geografi Di Kelas XI IPS Mas Asy-Syarif Sidang Koto Laweh. *EDUCATOR: Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik Dan Kependidikan*, 3(4), 214–223. <https://doi.org/10.51878/EDUCATOR.V3I4.2761>
- Ningsih, P. O., Alkhasanah, N., Firda Isnaini, Y., Maulana, I., Maftuhah Hidayati, Y., & Desstyia, A. (2023). PENERAPAN MODEL PROJECT BASED LEARNING DENGAN PENDEKATAN TPACK PADA PEMBELAJARAN IPA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(4), 707–721. <https://doi.org/10.38048/JPCB.V10I4.1904>
- Nurgiansah, H. (2021). *Filsafat Pendidikan*. Pena Persada. <https://doi.org/10.31237/OSF.IO/X4NBD>
- Piaget, J. (1954). The Construction Of Reality In The Child. In *The Construction of Reality in the Child* (1st ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315009650/CONSTRUCTION-REALITY-CHILD-JEAN-PIAGET/ACCESSIBILITY-INFORMATION>
- Putri, M. F. J. L., Putriani, F., Santika, H., Mudhoffar, K. N., & Putri, N. G. A. (2023). Peran Pendidikan Pancasila Dalam Membentuk Karakter Peserta Didik di Sekolah. *Jurnal Kewarganegaraan*, 7(2), 1983–1988. <https://doi.org/10.31316/JK.V7I2.5576>
- Robikho, A., Ngazizah, N., Pratisnojati, H., & Muttaqin, S. (2024). Analisis Keaktifan Siswa Pada Model Pembelajaran Project-Based Learning Berbasis STEAM Kelas V. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 7(3). <https://doi.org/10.20961/SHES.V7I3.91512>
- Sabon, Y. O. S., Istiyono, E., & Widiastuti, W. (2023). Dinamika dan Tantangan dalam Pendidikan Pancasila di Era Globalisasi: Tinjauan Literatur. *Educationist: Journal of Educational and Cultural Studies*, 2(1), 357–366. <https://doi.org/10.21831/PEP.V26I1.45144>
- Saifulloh, M., & Dermawan, N. (2022). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Word Square Terhadap Peningkatan Pemahaman Siswa. *Indonesian Journal of Instructional Technology*, 3(2). <https://doi.org/10.49056/IJIT.VI.305>
- Soesana, A., Hani Subakti, Karwanto, Anisa Fitri, Sony Kuswandi, Lena Sastri, Ilham Falani Novita Aswan, Ferawati Artauli Hasibuan, & Hana Lestari. (2023). *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (Abdul Karim, Ed.). Yayasan Kita Menulis. <https://repository.unugiri.ac.id:8443/id/eprint/4881/1/Anisa%20Buku%20Metodologi%20Penelitian%20Kuantitatif.pdf>
- Supriatna, N., Asy'ari, H., & Zamroni, M. A. (2024). Implementasi Active Learning Dalam Pembelajaran PAI Di SMK Negeri Tegalwaru Purwakarta. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 4(1), 146–162. <https://doi.org/10.54437/IRSYADUNA.V4I1.1587>

- Suryosubroto. (2009). *Proses Belajar Mengajar di Sekolah* (Ed. Rev). Rineka Cipta.
- Vygotsky, L. (1978). *Mind in Society: Development of Higher Psychological Processes*. In *Mind in Society*. Harvard University Press.
https://books.google.com/books/about/Mind_in_Society.html?hl=id&id=RxjjUefze_oC
- Wiraman, D. A., Jamaludin, U., & Juwandi, R. (2022). Pengaruh Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Terhadap Peningkatan Keterampilan Partisipasi Siswa Sebagai Bentuk Keterlibatan Aktif Warga Negara. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 483–493.
<https://doi.org/10.31316/JK.V6I1.2526>