

PENGARUH MEDIA *WORDWALL* TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI KELAS IV SDN PANARAGAN 1

Sumiarsih¹, Nurlinda Safitri², Yuyun Yuniar³
^{1,2}PGSD FKIP Universitas Pakuan, ³SDN Panaragan 1 Kota Bogor
[1Sumiarsihmia16@gmail.com](mailto:Sumiarsihmia16@gmail.com), [2nurlinda@unpak.ac.id](mailto:nurlinda@unpak.ac.id),
[3yuyunyuniar26@guru.sd.belajar.id](mailto:yuyunyuniar26@guru.sd.belajar.id)

ABSTRACT

This research aims to determine the influence of wordwall media. This research uses a quasi-experimental method. The research was carried out at the Panaragan I state elementary school in Bogor city, class IV-A and IV-B, odd semester 2024/2025. The data processing technique used is the data analysis prerequisite test which includes a normality test and homogeneity test, then a hypothesis test is carried out using the t test. based on data analysis, the results of learning Pancasila education subjects through wordwall media obtained an average N-Gain of 69 with a complete learning result of 100%, while not using wordwall media obtained an average N-Gain value of 44 with a complete learning result of 86% . The results of hypothesis testing state that H_0 is rejected and H_a is accepted because $t_{count} (4.80769) > t_{table} (2.004879)$. Based on the research results above, it can be concluded that there is an influence of wordwall media on learning outcomes in the Pancasila education subject in class IV at SDN Panaragan I.

Keywords: Learning Results, Wordwall.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *wordwall*. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen kuasi. Penelitian dilaksanakan di sekolah dasar negeri panaragan I kota bogor kelas IV-A dan IV-B semester ganjil tahun 2024/2025. Teknik pengolahan data yang yang digunakan yaitu uji prasyarat analisis data yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas kemudian dilakukan uji hipotesis dengan mengguankan uji t. berdasarkan analisis data, hasil belajar mata pelajaran pendidikan pancasila melalui media *wordwall* diperoleh rata-rata N-Gain sebesar 69 dengan ketuntasan hasil belajar sebesar 100% sedangkan tidak menggunakan media *wordwall* memperoleh rata-rata nilai N-Gain sebesar 44 dengan ketuntasan hasil belajar 86%. Hasil pengujian hipotesis menyatakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima karena thitung (4,80769) > ttabel (2,004879). Berdasarkan hasil penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media *wordwall* terhadap hasil belajar pada mata Pelajaran Pendidikan pancasila di kelas IV SDN Panaragan I.

Kata Kunci: Hasil Belajar, *Wordwall*.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu pilar utama dalam membentuk

karakter dan kecerdasan generasi penerus bangsa. Pada tingkat pendidikan dasar, khususnya dalam

mata pelajaran Pendidikan Pancasila, upaya untuk menanamkan nilai-nilai moral dan kebangsaan sejak dini sangat penting. Namun, tantangan dalam proses pembelajaran seringkali muncul, salah satunya adalah rendahnya motivasi belajar peserta didik. Motivasi belajar yang rendah dapat mempengaruhi efektivitas pembelajaran dan pada akhirnya berdampak pada pencapaian hasil belajar yang kurang optimal.

Dalam konteks pendidikan modern, integrasi teknologi dalam pembelajaran menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Salah satu media pembelajaran yang sedang populer dan dianggap efektif adalah *Wordwall*. *Wordwall* merupakan platform yang memungkinkan guru untuk membuat berbagai macam permainan interaktif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Media ini dapat membantu dalam mengubah suasana kelas yang kaku menjadi lebih dinamis dan menarik, sehingga dapat mendorong partisipasi aktif peserta didik.

Menurut Ruth Lautfer (dalam Tafonao, 2018) mengungkapkan bahwa "Media pembelajaran adalah alat peraga yang membantu mengajar

bagi pendidik untuk menyampaikan bahan ajar, memperbanyak kreativitas peserta didik juga menambahkan perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran dapat menjadi salah satu faktor pendukung keberhasilan proses pembelajaran yang berfungsi untuk membantu dalam penyampaian informasi baik dari guru kepada peserta didik, ataupun dari peserta didik kepada guru (Harsiwi & Arini, 2020)

Berdasarkan hasil observasi diketahui penggunaan media pembelajaran kurang bervariasi pada saat mata pelajaran pendidikan pancasila dan untuk hasil belajar peserta didik sehari-hari dapat dikatakan belum sepenuhnya mencapai kkm. Beberapa faktor yang menyebabkan peserta didik yang belum mencapai kkm, diantaranya adalah penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi dan terdapat peserta didik yang kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Peserta didik kelas IV-A dan IV-B berjumlah 56 peserta didik, terdapat 35 peserta didik atau 62% yang sudah mencapai kkm, sedangkan 21 peserta didik atau 38% belum mencapai kkm.

Penelitian terdahulu dilakukan oleh Hilmawati pada tahun 2023 yang berjudul Pengaruh Penggunaan Game Berbasis *Wordwall* terhadap Hasil Belajar Peserta didik Pada Materi Pancasila Sebagai Nilai Kehidupan Di Kelas IV SD Negeri 1 Pagar Air Aceh Besar, dapat disimpulkan bahwa analisa data penelitian menunjukkan tampak bahwa nilai rata-rata pretest yang diperoleh peserta didik dikelas eksperimen yaitu 32,61 dan dikelas kontrol yaitu 33,33, terlihat bahwa nilai tersebut masih termasuk pada kategori rendah yaitu di interval perlu bimbingan. Pada nilai posttest yang diberikan setelah kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media game berbasis *wordwall* nilai rata-rata yang diperoleh kelas eksperimen adalah 83,48. Pada kelas kontrol juga mengalami peningkatan, akan tetapi hanya 3 peserta didik yang memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dengan rata-rata nilai sebesar 58,1. Berdasarkan hasil pengolahan data menggunakan SPSS versi 26 diperoleh bahwa nilai N-Gain Score untuk kelas eksperimen adalah 76,97 atau 77% yaitu termasuk dalam kategori efektif sedangkan pada kelas kontrol

diperoleh nilai rata-rata N-Gain Score sebesar 41,05 atau 41% artinya termasuk kategori tidak efektif. Berdasarkan hal tersebut maka dapat disimpulkan bahwa penerapan media game berbasis *wordwall* efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PKN materi pancasila sebagai nilai kehidupan. Selanjutnya data diuji normalitasnya, signifikansi yang diperoleh oleh kelas eksperimen yaitu $0,161 > 0,05$ dan pada signifikansi pada kelas kontrol yaitu $0,363 > 0,05$. Berdasarkan signifikansi tersebut, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa data berdistribusi dengan normal.

Berdasarkan uraian di atas agar hasil belajar peserta didik meningkat, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan judul “Pengaruh Media *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SDN Panaragan 1”.

Wordwall merupakan sebuah website. *Wordwall* dapat digunakan sebagai sumber belajar, media, dan alat penilaian dengan template yang bervariasi, dan dapat menyenangkan bagi peserta didik. Pada laman pertama *wordwall* tersedia contoh

hasil kreasi guru sehingga sebagai pengguna baru dapat menemukan banyak bentuk variasi template yang dapat dikreasikan (Pamungkas et al., 2021, p. 139).

Wordwall adalah media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan menyajikan materi melalui permainan edukatif. Keterlibatan aktif peserta didik dalam permainan pembelajaran ini memotivasi mereka untuk belajar dengan lebih antusias, serta membantu meningkatkan daya ingat dan pemahaman materi. (Putra, et al, 2020)

Wordwall digunakan sebagai alat evaluasi berbasis teknologi yang memungkinkan guru mengevaluasi hasil belajar peserta didik secara cepat dan interaktif. Dengan berbagai jenis permainan evaluasi, seperti kuis dan teka-teki, *Wordwall* membantu guru untuk membuat evaluasi yang lebih variatif dan menarik bagi peserta didik. (Ramadhan, et al, 2021)

Wordwall dapat digunakan untuk menciptakan lingkungan belajar yang kolaboratif, di mana peserta didik dapat berpartisipasi dalam aktivitas kelompok. (Hartono. Et al, 2022)

Wordwall adalah aplikasi berbasis web yang dimaksudkan agar

menjadi sumber belajar yang menghibur, media, dan alat evaluasi bagi peserta didik. Web *wordwall* pun menyertakan model kreativitas pendidik untuk memberikan gambaran contoh kreasi itu kepada pengguna yang baru bergabung. (Lestari 2021)

Berdasarkan uraian beberapa ahli diatas maka disintesis bahwa *wordwall* adalah sebuah platform digital yang dirancang untuk mendukung proses pembelajaran interaktif melalui pembuatan permainan edukatif yang memungkinkan guru untuk menciptakan berbagai aktivitas yang bertujuan meningkatkan motivasi peserta didik dan membantu menyajikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih menarik.

Menurut Rusman (2013: 22) hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh oleh peserta didik yang mencakup ranah kognitif, afektif, psikomotorik. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya. Tolak ukur keberhasilan peserta didik biasanya berupa nilai yang diperoleh nya. Nilai itu diperoleh setelah peserta didik melakukan proses pembelajaran dalam jangka waktu tertentu dan mengikuti tes akhir.

Pernyataan di atas senada dengan Sujiono mengemukakan bahwa hasil belajar merupakan cerminan kemampuan anak yang dicapai dari suatu tahapan pengalaman belajar dalam satu kompetensi dasar. (Yuliani dan Bambang, 2010 : 138).

Hasil belajar ialah kemampuan yang diperoleh oleh peserta didik setelah menerima pengalaman pembelajaran dari guru atau pendidik. Beberapa pengalaman yang diterima peserta didik merangkul ranah afektif, kognitif serta psikomotorik (Hutapea, 2019). Menurut Gani, dkk (2021) Hasil belajar merupakan perubahan-perubahan tingkah laku serta keahlian yang dipunyai peserta didik sehabis menerima pembelajaran dikerjakannya.

Menurut Somayana, 2020 dalam jurnal (Savira, 2022) Hasil belajar peserta didik merupakan sebuah prestasi yang sudah dicapai secara akademis dengan melalui tugas-tugas, keaktifan peserta didik dikelas dan ujian itu semua yang mendukung dalam perolehan hasil belajar peserta didik tersebut.

Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan

pengetahuan, keterampilan, sikap, atau perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami proses pembelajaran.

Tohir (2019:1) berpendapat bahwa Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan membahas mengenai dinamika kehidupan kenegaraan Indonesia yang mengalami perkembangan sejak munculnya gerakan reformasi yang berdampak pada perubahan dalam segala aspek kehidupan, terutama dibidang hukum, politik, ekonomi, sosial, kebudayaan, serta pendidikan.

PPKn ini bertujuan agar membentuk dan mempersiapkan warga negara yang baik, berpikir kritis, bertanggung jawab, dan cinta terhadap tanah air (Mustaricha & Rochmadi, 2020).

Nu'man Somantri (2001) dalam Wuryan dan Syaifullah, (2015, hlm. 76) mendefinisikan Pendidikan kewarganegaraan adalah kombinasi dari disiplin ilmu sosial, kewarganegaraan, humaniora, teknologi, agama, dan kegiatan dasar manusia yang dilakukan dan disajikan secara psikologis dan ilmiah untuk mencapai tujuan pendidikan ilmu sosial dan nasional.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada kelas IV-A dan IV-B Sekolah Dasar Negeri Panaragan I Kota Bogor Tahun Pelajaran 2024/2025. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen kuasi. Penelitian kuasi merupakan salah satu metode dari pendekatan penelitian kuantitatif yang dilakukan dengan desain dua grup atau lebih dengan adanya variabel treatment dan variabel kontrol.

Sampel penelitian adalah peserta didik kelas IV-A dengan jumlah sebanyak 28 orang sebagai kelas kontrol dan peserta didik kelas IV-B dengan jumlah sebanyak 28 orang sebagai kelas eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah eksperimen kuasi desain 2 kelas. Desain penelitian ini menggunakan dua kelas, pada kelompok kontrol kelas IV-A tidak diberikan perlakuan (*treatment*) media pembelajaran *wordwall* dan pada kelompok eksperimen pada kelas IV-B menggunakan media pembelajaran *wordwall*.

Tabel 1 desain penelitian eksperimen kuasi 2 kelas

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Post test
Eksperimen (KE)	O ₁	X	O ₂
Kontrol (KK)	O ₁	-	O ₂

Dalam desain ini kedua O₂ kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diberikan pretest (O₁) atau tes awal untuk mengetahui kemampuan awal. Kemudian kelompok eksperimen (KE) diberikan perlakuan dengan treatment X dan kelompok kontrol (KK) tidak diberikan perlakuan (-). Kemudian kedua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diberikan posttest (O₂) atau kemampuan peserta didik.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes objektif pilihan ganda sebanyak 22 soal. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif, uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas, uji homogenitas, serta uji t untuk pengujian hipotesis penelitian.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil perhitungan statistik deskriptif masing-masing kelas penelitian memperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 2 Pretest, Posttest, dan Skor N-Gain

Rekapitulasi nilai		Kelompok kelas	
		<i>Wordwall</i>	Tidak menggunakan <i>wordwall</i>
	Pretest	41	36

Nilai terendah	Posttest	81	55
	N-Gain	30	16
Nilai tertinggi	Pretest	82	82
	Posttest	100	86
	N-Gain	100	75
Nilai rata-rata	Pretest	67	59
	Posttest	90	79
	N-Gain	69	44
Ketuntasan hasil belajar (%)		100%	86%

Berdasarkan tabel diatas, menunjukkan bahwa kelompok peserta didik yang diberikan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *wordwall* memiliki nilai rata-rata yang lebih tinggi dari kelompok peserta didik yang tidak menggunakan media pembelajaran *wordwall*.

Hal ini dimungkinkan karena media pembelajaran *wordwall* dapat memotivasi peserta didik untuk lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran karena mereka dapat belajar sambil bermain, yang pada akhirnya dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar.

peserta didik untuk belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan partisipatif.

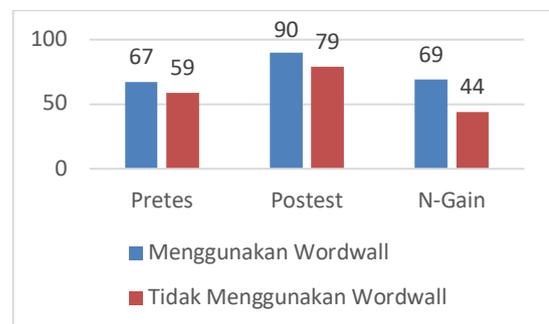
Kenyataan di lapangan juga menunjukkan bahwa pembelajaran dengan media *Wordwall* memberikan

dampak positif yang signifikan terhadap keterlibatan dan hasil belajar peserta didik.

Hal tersebut seperti yang dikemukakan oleh Nugraha, R., & Lestari, P. (2020) *Wordwall* adalah platform digital yang memungkinkan guru untuk membuat kegiatan pembelajaran interaktif seperti kuis, permainan kata, dan aktivitas evaluasi lainnya. Media ini dapat diakses secara daring dan luring, memungkinkan peserta didik berpartisipasi dengan lebih aktif melalui kegiatan berbasis teknologi.

Secara keseluruhan data hasil belajar menggunakan media pembelajaran *wordwall* pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat melalui gambar dibawah ini:

Grafik 1 hasil belajar mata pelajaran pendidikan pancasila kelas eksperimen dan kelas kontrol



Berdasarkan uji perhitungan uji normalitas dengan menggunakan Liliefors pada kelas eksperimen diperoleh L_{hitung} sebesar (0,068) nilai

tersebut sebanding dengan nilai L_{tabel} (0,164). Sedangkan pada kelas kontrol, (0,059) diperoleh L_{hitung} sebesar nilai tersebut sebanding dengan nilai L_{tabel} (0,164). Dengan taraf kesalahan 5%. Maka, distribusi data pada kedua kelas tersebut adalah normal karena L_{hitung} lebih kecil dibanding L_{tabel} . Berdasarkan uji perhitungan uji homogenitas dengan menggunakan fisher terhadap nilai N-Gain hasil belajar mata Pelajaran Pendidikan pancasila didapatkan F_{hitung} (1,364) < F_{tabel} (1,905). Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa distribusi kedua data berasal dari populasi yang homogen. Berdasarkan uji perhitungan uji-t diperoleh t_{hitung} sebesar (4,80769) dengan t_{tabel} sebesar (2,004879). Sehingga t_{hitung} (4,80769) > t_{tabel} (2,004879). Maka hasil penelitian adalah H_0 ditolak dan H_a diterima.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh Media *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas IV SDN Panaragan 1 Tahun Ajaran 2024/2025.

Hal tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata N-Gain pada kelompok kelas eksperimen melalui media *wordwall* yaitu 69. sedangkan nilai rata-rata N-Gain pada kelas kontrol menggunakan tidak menggunakan media *wordwall* yaitu sebesar 44. Serta hasil pengujian hipotesis yang menyatakan H_0 ditolak dan H_a diterima dengan t_{hitung} (4,80769) > t_{tabel} (2,004879).

DAFTAR PUSTAKA

- Gani, R. A., Purnamasari, R., & Mujahidah, F. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. *Jurnal Elementary: Kajian Teori dan Hasil Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar*, 5(2), 170-174.
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar peserta didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>
- Hartono, B., & Widiastuti, T. (2022). Pemanfaatan *Wordwall* untuk Meningkatkan Pembelajaran Kolaboratif di Kelas. *Jurnal Pendidikan Interaktif*, 14(3), 203-215.
- Hilmawati, 2Intan Safiah, 3Suci Fitriani, 2023, Vol. 1, No.1. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran* ISSN: 3025-1206.

- 275-287. PENGARUH
PENGUNAAN GAME
BERBASIS
WORDWALL TERHADAP HASIL
BELAJAR PESERTA
DIDIK PADA MATERI
PANCASILA SEBAGAI NILAI
KEHIDUPAN DI KELAS IV SD
NEGERI 1 PAGAR AIR ACEH
BESAR.
- Hutapea, R. H. (2019). Instrumen Evaluasi Non-Tes dalam Penilaian Hasil Belajar Ranah Afektif dan Psikomotorik. *BIA': Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen Kontekstual*, 2(2), 151–165.
<https://doi.org/10.34307/b.v2i2.94>
- Lestari, R. D. (2021). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi *Wordwall* Di Kelas IV SDN 01 Tanahbaya Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru*, 2(2), 111–116.
<https://doi.org/10.30738/jipg.vol2.no2.a11309>
- Nugraha, R., & Lestari, P. (2020). Penggunaan Media *Wordwall* untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(1), 54-67.
- Pamungkas, Z. S., Randriwibowo, A., Nur, L., Wulansari, A., Melina, N. G., & Purwasih, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Wordwall* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik Kelas VII SMP Negeri 4 Gunung Sugih Informasi artikel ABSTRAK Sejarah artikel: Diterima Revisi Dipublikasikan. *Social Pedagogy: Journal of Social Science Education*, 2(2).
https://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/social_pedagogy
- Putra, D. A., & Rahayu, S. (2020). Penerapan Media Interaktif *Wordwall* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 11(2), 97-110.
- Ramadhan, A., & Sari, Y. (2021). Pengaruh Penggunaan Media *Wordwall* dalam Evaluasi Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 13(2), 105-120.
- Rusman. 2013. Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21. Bandung: Alfabeta.
- Somayana, W. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Peserta didik melalui Metode PAKEM. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(3), 350–361.
<https://doi.org/10.36418/japendi.v1i3.33>.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahapeserta didik. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103.
<https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Wuryan, S., & Syaifullah. (2015). Ilmu Kewarganegaraan (Civics). Laboratorium Pendidikan Kewarganegaraan.
- Yuliani Nurani Sujiono dan Bambang Sujiono, (2010) Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak, Jakarta: PT. Indeks.