

**EFEKTIVITAS MEDIA *MATCH UP* BERBANTUAN *WORDWALL* TERHADAP
HASIL BELAJAR DALAM MATERI MEMATUHI ATURAN PADA SISWA KELAS
II SD NEGERI 25 PALEMBANG**

Nur Rani¹, Sukardi², Eni Heldayani³

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas PGRI Palembang

²Pendidikan Sejarah Universitas PGRI Palembang

³Pendidikan Geografi Universitas PGRI Palembang

¹ raniidrus3@gmail.com, ² sukardipgri12@gmail.com, ³ eniheldayani@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the effectiveness of Match Up media assisted by Wordwall on learning interest in the topic of obeying rules among second-grade students at SD Negeri 25 Palembang. This research uses a quantitative method with a pre-experimental one-shot case study design. The population of the study consists of all second-grade students at SD Negeri 25 Palembang, namely class IIA and IIB, totaling 66 students. The sampling technique used is purposive sampling. Based on the average posttest scores, the control class obtained 56.12 while the experimental class obtained 79.09. Hypothesis testing used an independent sample t-test, with the criteria for hypothesis testing being $t_{hitung} > t_{tabel}$. The results show $t_{hitung} = 5,869 > t_{tabel} = 0,344$ and sig. (2-tailed) = $0,000 < 0,05$. These results indicate that H_a is accepted and H_o is rejected, meaning the hypothesis is proven: there is an effectiveness of Match Up media assisted by Wordwall in learning outcome in the topic of obeying rules among second-grade student SD Negeri 25 Palembang.

Keywords: Match Up, Wordwall, Learning Outcomes

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas *media match up* berbantuan *wordwall* terhadap hasil belajar dalam materi mematuhi aturan pada siswa kelas II SD Negeri 25 Palembang. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif *pre eksperimental* desain *one shot case study*. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II SD Negeri 25 Palembang yaitu kelas IIA dan IIB yang berjumlah 66 orang. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling*. Berdasarkan nilai posttest rata – rata yang diperoleh kelas kontrol sebesar 56,12 dan kelas eksperimen sebesar 79,09. Pengujian hipotesis data penelitian ini menggunakan uji independent sample t-test dengan kriteria pengujian hipotesis yaitu $t_{hitung} > t_{tabel}$. Diperoleh dengan nilai yaitu $t_{hitung} = 5,869 > t_{tabel} = 0,344$ dan sig. (2-tailed) = $0,000 < 0,05$ maka dari perhitungan tersebut menunjukkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak atau hipotesis menyatakan bahwa terbukti ada efektivitas *media match up* berbantuan *wordwall* terhadap hasil belajar dalam materi mematuhi aturan pada siswa kelas II SD Negeri 25 Palembang.

Kata Kunci: Match Up, Wordwall, Hasil Belajar

A. Pendahuluan

Pentingnya pendidikan nasional sebagai acuan untuk menyelenggarakannya proses pendidikan di Indonesia, menjadikan orientasi untuk mengembangkan kemampuan dalam mengerti, memahami, serta menjadikan individu yang berkualitas (Rohmawati 2024,h.56). Kurikulum adalah elemen kunci dalam system pendidikan dan tidak bias dilepaskan dari proses Pendidikan itu sendiri. Setiap institusi pendidikan menggunakan kurikulum sebagai paduan utama untuk mencapai tujuan Pendidikan yang telah ditetapkan, dengan adanya kurikulum yang jelas, semua anggota sekolah dapat berupaya mencapai tujuan tersebut (Alhamduddin, 2023, h.4)

Kurikulum Merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam dimana konten akan lebih optimal agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi, kemudian guru memiliki keleluasaan untuk memilih berbagai perangkat ajar sehingga pembelajaran dapat di

sesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat peserta didik, terutama pada pembelajaran Pendidikan Pancasila (Alfaeni & Asbari 2023, h.14)

Kurikulum merdeka belajar di sekolah dasar membebaskan guru untuk menyusun pembelajaran yang menekankan pada materi esensial dengan mempertimbangkan karakteristik sehingga capaian pembelajaran akan tercapai lebih bermakna, menyenangkan dan mendalam. Kegiatan proyek yang disesuaikan dengan fasenya dan relevan dengan keadaan lingkungan membantu siswa mengembangkan karakter dan kompetensi profil pelajar Pancasila dalam dirinya (Wicaksana & Rachman 2022, h.56). Pendidikan Pancasila sebagai salah satu misi sekolah menggunakan pembelajaran Pancasila mengacu pada Pendidikan karakter yang dimiliki setiap individu berbeda-beda, perbedaan karakter dapat menimbulkan perselisihan, perpecahan, serta memicu perilaku menyimpang. Mengatasi penyimpangan karakter dapat dilakukan dengan menerapkan nilai-

nilai Pancasila di sekolah (Ikhsan, 2024, h.15)

Tata tertib ialah sekumpulan aturan tertulis yang dibuat sebagai pengikat anggota masyarakat. Sekolah sebagai tempat dalam proses belajar mengajar terdapat tata tertib sekolah yang merupakan aturan yang wajib dipatuhi oleh setiap warga sekolah. Tata tertib mendukung berjalannya sekolah dengan baik maka guru, aparat sekolah maupun siswa harus saling bekerjasama, karena tanpa adanya dukungan dari siswa maka tata tertib sekolah yang diterapkan menjadi tidak berarti. Satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dengan yang lainnya, tata tertib sekolah merupakan aturan yang diberlakukan sekolah untuk menunjang proses belajar mengajar berlangsung secara efektif dan efisien (Rifa'i 2021, h.18). Tata tertib di sekolah berfungsi bagi siswa sebagai pengendalian diri, menghormati, dan mematuhi kebijakan sekolah. Secara kualitatif kenakalan remaja atau siswa dapat dibagi dalam tiga tingkatan, yaitu: pelanggaran ringan, pelanggaran sedang, pelanggaran berat (Utami 2024, h.36).

Pelanggaran merupakan perilaku yang biasa dilakukan siswa atas

kehendaknya sendiri tanpa memperhatikan peraturan yang telah ditentukan. Bentuk-bentuk

pelanggaran tata tertib sekolah antara lain: pelanggaran akademik, yang biasa dilakukan siswa seperti terlambat datang dan tidak ikut dalam upacara bendera. Pelanggaran kedua adalah pelanggaran administrasi yaitu pelanggaran keterlambatan pembayaran SPP, kartu perpustakaan, keterlambatan SPP kartu siswa, dan kartu lain yang ditentukan oleh sekolah dan wajib dimiliki oleh setiap siswa. Pelanggaran ketiga adalah pelanggaran estetika, yaitu pelanggaran yang berkaitan dengan kecantikan, misalnya seragam tidak sesuai dengan peraturan sekolah, tidak melakukan kebersihan. Dan yang keempat adalah pelanggaran etika, pelanggaran ini seperti tidak menghormati guru (Sabriani 2019, h.47).

Siswa wajib mempunyai sikap disiplin, siswa memiliki kemampuan dan mampu taat pada peraturan dalam keluarga, sekolah, masyarakat dan bangsa. Ketaatan untuk mengikuti aturan hidup tidak sulit setelah memahami dan menerapkannya, ketika ketertiban ditegakkan muncul

orang-orang yang terorganisir dengan baik, orang-orang dewasa muncul di semua bidang kehidupan.

Rekapitulasi data guru di SD Negeri 25 Palembang pada kelas II pada hasil belajar dalam materi mematuhi aturan dapat diketahui terdapat beberapa siswa yang nilainya berada dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM), dimana sekolah menetapkan nilai KKM tahun ajaran 2024/2025 adalah 75. Pada kelas II di SD Negeri 25 Palembang, masih terdapat peserta didik yang nilainya <75 dengan jumlah siswa 66 . Kurangnya media pembelajaran yang menarik menyebabkan peserta didik kurang terlibat dalam pembelajaran pendidikan Pancasila materi mematuhi aturan, dan salah satu potensi yang harus dikembangkan pada proses belajar mengajar ialah dengan menggunakan suatu media pembelajaran (Nurfitri et al., 2022, p. 13).

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses belajar berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan siswa sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya. Hasil belajar merupakan

salah satu indikator dari proses belajar. Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengalami aktivitas belajar. Salah satu indikator tercapai atau tidaknya suatu proses pembelajaran adalah dengan melihat hasil belajar yang dicapai oleh siswa(Purwanto, 2020, h.254)

Pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwasanya membangkitkan hasil belajar siswa melalui media pembelajaran yang tepat dapat menciptakan kondisi pembelajaran lebih efektif. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai solusi untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan variatif adalah model *match up* dalam aplikasi *wordwall*. Model *match up* merupakan salah satu model template pada aplikasi *wordwall* yang digunakan sebagai media pembelajaran yang memiliki tema menyenangkan dan bermacam-macam sehingga dapat membangkitkan hasil para siswa dalam belajar. Selain itu, aplikasi ini dapat diakses secara mudah oleh para siswa hanya dengan menggunakan smartphone(Supriyono, 2023, h.112)

Aplikasi *wordwall* ini memiliki fitur yang dapat dibagikan secara langsung untuk pembelajaran konvensional tanpa melalui *smartphone* sehingga dapat digunakan saat pembelajaran tatap muka. Guru dapat menggunakan salah satu fitur aplikasi *wordwall* hanya dengan menjadikan konten yang telah dibuat dan disiapkan menjadi file untuk dicetak. Dengan ini, *wordwall* dapat diaplikasikan sebagai media pembelajaran secara daring maupun tatap muka (Ratnasari et al. 2022, h.126).

Dari uraian latar belakang diatas penulis tertarik untuk mengadakan penelitian yang berjudul **“Efektivitas Penggunaan Media *Match Up* terhadap Hasil Belajar Dalam Pembelajaran Mematuhi Aturan Pada Siswa Kelas II SD Negeri 25 Palembang”**

B. Metode Penelitian

Penelitian kuantitatif dengan menggunakan *pre-experimental* dengan bentuk *one-shot case study*. One-design ini dapat suatu kelompok diberikan *treatment* atau perlakuan, dan selanjutnya didokumentasi hasilnya. *Treatment* adalah sebagai variabel independent, dan hasil

adalah sebagai variabel dependen (Sugiyono, 2022, h.74). Penelitian dalam melakukan penelitian tindakan randomisasi tetapi dengan menetapkan kelompok studi. Variabel dalam penelitian ini adalah media pembelajaran media *match up* berbantuan aplikasi *wordwall* sebagai variabel bebas (X) terhadap kemampuan mematuhi aturan pada siswa sebagai variabel terikat (Y).

Tabel 3.3 Desain Penelitian One-shot Case Study

Subjek	Perlakuan	Pasca
1 Kelompok	X	O

Sumber: Sugiyono, (2022, h.78)

Keterangan

X : Treatment atau perlakuan.

O : Hasil observasi sesudah treatment.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan pada 2 kelas sampel dimana dalam menentukan sampel penelitian dengan teknik *purposive sampling* dimana kelas II A menjadi kelas eksperimen dan kelas II B menjadi kelas kontrol. Hasil penelitian ini diperoleh dari peserta di kelas II SD Negeri 25 Palembang dengan sampel penelitian 33 siswa dengan kelas II A (eksperimen) sebanyak 33 siswa dan

kelas II B (kontrol) sebanyak 33 siswa. Penelitian menggunakan instrumen penelitian berupa lembar instrument soal pilihan ganda untuk mengetahui bahwa rata-rata *posttest* minat belajar dalam materi mematuhi aturan antara kelas eksperimen lebih tinggi dari kontrol. Dari analisis data menunjukkan bahwa pembelajaran yang menggunakan media *match up* berbantuan *wordwall* lebih baik dari pembelajaran yang hanya diberikan secara konvensional.

Wordwall adalah sebuah aplikasi berbasis website yang dapat digunakan sebagai alat penilaian online yang menarik, sumber belajar, atau media bagi peserta didik (Sari & Yarza, 2021, h.77). Aplikasi *wordwall* ini memuat *template* yang bias digunakan untuk pembelajaran seperti kuis, mencocokkan, menggabungkan, anagram, kata acak, tekateki kata, mengelompokan dll. *Wordwall* merupakan suatu kabar yang baik untuk dunia pendidikan, khususnya untuk media pembelajaran yang berbasis daring. Perangkat lunak *Wordwall* ini memiliki peran utama untuk mengembangkan keterampilan verbal, namun, sesungguhnya *Wordwall* dapat diterapkan untuk seluruh bidang studi termasuk

pelajaran Pendidikan Pancasila. Aplikasi *Wordwall* ini bias digunakan untuk memicu semangat dan mengambil perhatian peserta didik untuk lebih semangat mengikuti pembelajaran (Subagja, 2022. h.31).

Aplikasi *wordwall* ini memiliki fitur yang dapat dibagikan secara langsung untuk pembelajaran konvensional tanpa melalui *smartphone* sehingga dapat digunakan saat pembelajaran tatap muka. Guru dapat menggunakan salah satu fitur aplikasi *wordwall* hanya dengan menjadikan konten yang telah dibuat dan disiapkan menjadi file untuk dicetak. Dengan ini, *wordwall* dapat diaplikasikan sebagai media pembelajaran secara daring maupun tatap muka (Ratnasari et al. 2022, h.126).

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa media *match up* berbantuan *wordwall* hasil belajar dalam materi mematuhi aturan, hal ini dapat dilihat dari perhitungan uji normalitas data yang diperoleh dapat dikatakan berdistribusi normal karena nilai *signifikansi* $>0,05$ sesuai dengan kriteria pengujian homogenitas nilai *signifikansi* $>0,05$ karena sesuai dengan kriteria pengujian uji

homogenitas apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka dapat dikatakan bahwa data tersebut bervariasi homogen.

Setelah pengujian normalitas dan homogenitas data dilakukan data dinyatakan data tersebut berdistribusi normal dan varians dalam penelitian ini homogen, maka tahapan berikutnya dilakukan pengujian hipotesis dari hasil perhitungan uji *independent t-test* diperoleh nilai signifikansi = 0,00 jika dibandingkan dengan 0,05 maka nilai signifikansi $0,00 < 0,05$ dalam hal ini tolak H_0 dan terima H_a maka dari itu hipotesis penelitian ini adalah media *match up* berbantuan *wordwall* efektif terhadap hasil belajar dalam materi mematuhi aturan pada siswa kelas II SD Negeri 25 Palembang.

Media pembelajaran juga berperan penting untuk membantu proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan komunikator atau perantara melalui pendidik yang menyampaikan informasi pembelajaran kepada siswa dalam bentuk cetak, audio visual dan perangkat, agar informasi pembelajaran disampaikan secara cepat dan akurat sesuai dengan

tujuan pembelajaran (Ridho, Agus, & Razak 2024, h.6).

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke peserta didik secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif (Hamzah, 2020, h.122).

Penelitian yang dilakukan oleh Hidayaty, Qurbaniah, & Setiadi (2022), temuan yang berasal dari analisis deskriptif minat belajar menunjukkan peningkatan minat belajar yang signifikan secara statistik, diukur pada 15%, ketika membandingkan periode sebelum dan sesudah treatment. Hasil uji-T menghasilkan nilai signifikan 0,000, sehingga menunjukkan bahwa $\text{sig.} < 0,05$. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *wordwall* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila pada siswa. Hasil tersebut diperkuat dengan data observasi aktivitas siswa diperoleh skor rata-rata 73,3 dengan kategori baik.

Selain itu, ada penelitian lainnya yang dilakukan oleh Sijabat et al. (2024), hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media *Wordwall* secara signifikan meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, dengan peningkatan nilai pre-test dan post-test yang signifikan serta respon positif dari siswa terhadap media pembelajaran. Kesimpulannya, penggunaan media interaktif *Wordwall* dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan efektif, serta memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Temuan ini menegaskan pentingnya integrasi teknologi dalam pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan di era digital.

Berdasarkan hasil penelitian dan didukung oleh teori-teori yang relevan, peneliti menyimpulkan bahwa media *matchup* berbantuan *wordwall* efektif terhadap hasil belajar dalam materi mematuhi aturan pada siswa. Hal ini dikarenakan Media Match Up berbantuan *Wordwall* menghadirkan pembelajaran yang interaktif dan tidak monoton. Siswa tidak hanya pasif menerima informasi, melainkan aktif terlibat dalam mencocokkan pasangan kata, gambar, atau konsep. Fitur drag-and-drop dan umpan balik

instan yang diberikan oleh *Wordwall* menciptakan pengalaman belajar yang dinamis, memicu rasa ingin tahu, dan mendorong partisipasi aktif. Keterlibatan yang tinggi ini sesuai dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa siswa membangun pengetahuannya melalui interaksi langsung dengan lingkungan belajarnya. *Wordwall* menawarkan tampilan visual yang menarik, penggunaan warna, font, dan elemen grafis yang bervariasi membuat materi Mematuhi Aturan menjadi lebih hidup dan tidak membosankan. Selain itu, aspek gamefikasi pada *Match Up* (seperti poin, waktu, dan peringkat) menumbuhkan semangat kompetisi sehat dan tantangan bagi siswa. Hal ini sejalan dengan teori motivasi intrinsik, di mana kegiatan yang menyenangkan dan menantang dapat meningkatkan hasil dan kesenangan dalam belajar. Siswa merasa sedang bermain, padahal mereka sedang belajar konsep penting tentang aturan.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media *matchup* berbantuan *wordwall* efektif terhadap hasil belajar dalam materi mematuhi aturan pada siswa kelas II SD Negeri 25 Palembang dapat dilihat

dari hasil rata-rata tes minat belajar dalam materi mematuhi aturan, pada kelompok siswa yang diberikan perlakuan dengan media *matchup* berbantuan *wordwall* lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok siswa yang tidak diberikan perlakuan media *matchup* berbantuan *wordwall*. Dari hasil uji t dan uji, diperoleh nilai $T_{hitung} = 5,689$ atau $T_{hitung} > T_{tabel} = 0,344$, dan rata-rata persentase kelas eksperimen 79,09% (cukup efektif), Rata-rata kelas kontrol 56,12% ditentukan dari hasil uji t, sebab itu H_0 diberhentikan dan H_a diterima atau hipotesis yang menyatakan bahwa "Terdapat keefektifan media match up berbantuan wordwall terhadap hasil belajar dalam materi mematuhi aturan kepada peserta didik kelas II SD Negeri 25 Palembang"

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Rijali, "Analisis Data Kualitatif", *Jurnal Alhadharah*, Vol. 17, No. 33, Juni 2018, hlm. 14.
- Ana Widyastuti, Implementasi Project Based Learning Pada Kurikulum 2022 Prototipe Merdeka Belajar, (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2022), hlm. 55.
- Andriani Safitri, dkk, "Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila: Sebuah Orientasi Baru Pendidikan dalam Meningkatkan Karakter Siswa Indonesia", *Jurnal Basicedu*, Vol.6, No.4, 2022, hlm. 4-5
- Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan. (2022). *Panduan implementasi proyek penguatan profil pelajar Pancasila*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- <https://kurikulum.kemdikbud.go.id>
- Chumi Zahroul Fitriyah, Rizki Putri Wardani, "Paradigma Kurikulum Merdeka Bagi Guru Sekolah Dasar", *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Vol.12, No.3, September 2022, hlm.5.
- Hamzah, M. R., Mujiwati, Y., & Khamdi, I. M. (2022). Proyek Profil Pelajar Pancasila sebagai Penguatan

- Pendidikan Karakter pada Peserta Didik | Rizky Satria, dkk, *Panduan Pengembangan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila* (Jakarta: Badan, Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kemdikbudristek Republik Indonesia, 2022), hlm. 23.
- Jurnal Jendela Pendidikan. <https://ejournal.jendelaedukasi.id/index.php/JJP/article/view/309>
- Hardani, S., dkk. (2020). *Metodologi penelitian kualitatif* (hal. 161-162).
- Jamaludin, dkk, "Penerapan Nilai Profil Pelajar Pancasila Melalui Kegiatan Kampus Mengajar di Sekolah Dasar", *Jurnal Cakrawala Pendas*, Vol 8 No 3, 2022, hlm. 02.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2022). *Kurikulum Merdeka: Panduan Implementasi*. Jakarta: Kemdikbud.
- Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), hlm. 06.
- Nurul Hikmah, *Kurikulum Merdeka Pendidikan Islam Anak Usia Dini* (Tangerang Selatan: Bait Qur'ani Multimedia, 2022), hlm.18.
- Safitri, A., Wulandari, D., & Herlambang, Y. T. (2022). *Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila: Sebuah Orientasi Baru Pendidikan dalam Meningkatkan Karakter Peserta didik Indonesia*. *Jurnal Basicedu*, 6(4), Article 4.
- <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3274>
- Sugiyono. (2018), hlm. 409. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018), hlm. 410. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018), hlm. 411. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018), hlm. 418. *Metode Penelitian Kuantitatif,*

Kualitatif, dan R&D (Edisi ke-
17). Bandung: Alfabeta.