

**PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI WORDWALL TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA KELAS X PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN
PANCASILA DI SMA NEGERI 2 PERCUT SEI TUAN**

Eka Putriani Sihombing¹, Sri Yunita² Hapni Laila Siregar³ Abdinur Batubara⁴
Jamaludin⁵

Universitas Negeri Medan

ekaputrianishbg@gmail.com, Sriyunita@unimed.ac.id, hapnilaila@unimed.ac.id,
abdinurbatubara@unimed.ac.id, jamaludin@unimed.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine how the use of the Wordwall app affects the learning outcomes of 10th-grade students in the Pancasila Education course at Percut Sei Tuan State High School 2. The background of this study is that student learning outcomes remain low, primarily due to the use of learning media that has not been sufficiently effective in enhancing student engagement and participation during lessons. Therefore, there is a need for innovation in learning media capable of creating a more engaging, interactive, and enjoyable learning environment—one example being the use of the Wordwall app. This study employed a quantitative research method with a quasi-experimental approach. The population in this study included all 10th-grade students at Percut Sei Tuan State High School 2. The study involved two classes: an experimental class that received instruction using the Wordwall app and a control class that used conventional teaching methods. Data were collected by administering achievement tests before instruction began (pretest) and after instruction ended (posttest). Data analysis was conducted by examining data normality, data homogeneity, hypothesis testing using the independent samples t-test, and the N-Gain test to determine improvements in student learning outcomes. The study showed that the average pretest score for students in the experimental class was 50.92, which then increased to 80.78 on the posttest. Meanwhile, the average pretest score in the control class was 46.08 and rose to 62.03 on the posttest. The N-Gain assessment results showed that the experimental class achieved an average score of 0.6404, which falls into the moderate category, while the control class achieved an average score of 0.3066, which also falls into the moderate category. Although both classes showed improvement in learning outcomes, the improvement in the experimental class was greater than that in the control class. The results of the hypothesis test using the independent samples t-test showed a Sig. (2-tailed) value of 0.000, which is less than 0.05 ($0.000 < 0.05$); therefore, the null hypothesis (H_0) was rejected and the alternative hypothesis (H_a) was accepted. Thus, the use of the Wordwall app has a positive and significant effect on the learning outcomes of 10th-grade students in the Pancasila Education course at SMA Negeri 2 Percut Sei Tuan. Based on the research results, it can be concluded that using the Wordwall app greatly helps improve student learning outcomes because the app makes learning more enjoyable and engaging and encourages students to participate more actively in the learning process.

Keywords: Wordwall, Learning Outcomes, Pancasila Education

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penggunaan aplikasi Wordwall mempengaruhi hasil belajar siswa kelas X dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMA Negeri 2 Percut Sei Tuan. Latar belakang penelitian ini adalah karena hasil belajar siswa masih rendah, hal ini disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang belum cukup efektif dalam meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa saat belajar. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi dalam media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan, salah satunya dengan menggunakan aplikasi Wordwall. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan quasi eksperimen. Populasi dalam penelitian ini mencakup semua siswa yang terdapat di kelas X SMA Negeri 2 Percut Sei Tuan. Penelitian ini menggunakan dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang menerima pembelajaran dengan aplikasi Wordwall dan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan memberikan tes hasil belajar sebelum pembelajaran dimulai (pretest) dan setelah pembelajaran selesai (posttest). Analisis data dilakukan dengan cara memeriksa normalitas data, homogenitas data, menguji hipotesis menggunakan uji t-Test sampel independen, serta uji N-Gain untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa. Penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest siswa di kelas eksperimen adalah 50,92, lalu naik menjadi 80,78 pada posttest. Sementara itu, nilai rata-rata pretest di kelas kontrol adalah 46,08 dan naik menjadi 62,03 pada posttest. Hasil penilaian N-Gain menunjukkan bahwa kelas eksperimen mendapatkan nilai rata-rata 0,6404 yang masuk dalam kategori sedang, sementara kelas kontrol mendapatkan nilai rata-rata 0,3066 yang juga termasuk kategori sedang. Meskipun kedua kelas mengalami peningkatan dalam hasil belajar, peningkatan di kelas eksperimen lebih besar dibandingkan kelas kontrol. Hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji t Independent Sample menunjukkan nilai Sig.(2-tailed) sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$), sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Dengan demikian, penggunaan aplikasi Wordwall memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas X dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMA Negeri 2 Percut Sei Tuan. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa menggunakan aplikasi Wordwall sangat membantu meningkatkan hasil belajar siswa karena aplikasi tersebut mampu membuat pembelajaran lebih menyenangkan, menarik, dan mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam proses belajar.

Kata Kunci: Wordwall, Hasil Belajar, Pendidikan Pancasila

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah hal yang sangat penting dalam pembangunan kehidupan sebuah bangsa.

Pendidikan memengaruhi bangsa baik secara langsung maupun tidak langsung. Peran pendidikan sangat besar karena dapat membantu

melahirkan generasi yang cerdas, terbuka, dan demokratis. Pendidikan merupakan dasar untuk pertumbuhan dan perkembangan manusia. Melalui pendidikan, manusia bisa meningkatkan kepribadiannya, menambah pengetahuan, dan membentuk karakter yang lebih baik (Setiawan & Haryati, 2024). Dengan demikian, pendidikan harus siap dan mampu mengikuti perkembangan zaman yang semakin pesat. Pendidikan juga perlu menerapkan ilmu teknologi dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu masalah penting dalam pendidikan dasar saat ini adalah pengembangan teknologi. Teknologi ini bertujuan membuat pendidikan lebih interaktif dan fleksibel. Kurikulum Merdeka berlaku di Indonesia sejak tahun 2021. Kurikulum ini memberikan kebebasan kepada pendidik untuk menyesuaikan metode dan konten pembelajaran. Mereka bisa menyesuaikannya dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Tujuan utama Kurikulum Merdeka adalah meningkatkan profil Pelajar Pancasila. Profil ini diharapkan dapat membentuk siswa yang kritis, kreatif, berwawasan kebangsaan, dan berakhlak mulia. (Dharma, Surya et al., 2024).

Kondisi ideal pendidikan dan teknologi pada zaman sekarang yaitu guru memiliki peran strategis dalam membangun literasi kewargaan digital siswa, namun masih terdapat perbedaan antara kemampuan guru digital dan kebutuhan belajar siswa. Siswa saat ini disebut Digital Native yang tumbuh bersama teknologi, sementara guru besar disebut Digital Immigrant, yaitu individu yang beradaptasi dengan teknologi di kemudian hari (Yunita et al., 2025). Karena pendekatan konvensional sering kali tidak relevan dengan fitur generasi digital, perbedaan ini menimbulkan masalah ketika menghadapinya suatu dalam proses pembelajaran. Meskipun demikian, teknologi telah memainkan peran penting dalam transformasi sistem pendidikan kontemporer, tidak hanya menyediakan akses lebih luas ke sumber pendidikan.

Peran media pembelajaran dalam suatu teknologi pembelajaran interaktif akan membuat pembelajaran menyenangkan bagi siswa. Menurut Elok (2023), pembelajaran yang interaktif membuat proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan bagi anak-anak. Ini memungkinkan mereka untuk

memperoleh pengetahuan yang lebih luas dan memahami situasi dunia nyata. Selain itu, mereka memiliki kemampuan yang lebih baik untuk memperhatikan atau menunjukkan kegembiraan atas pelajaran yang diajarkan oleh guru di kelas. Media pembelajaran interaktif membantu pertumbuhan dan perkembangan anak karena memungkinkan mereka menggunakan indra pendengaran dan penglihatan mereka sekaligus saat belajar, yang memudahkan pembelajaran. Media interaktif dapat membantu siswa belajar karena membuat pembelajaran lebih mudah (Jamaludin, 2023).

Pengenalan media yang peneliti gunakan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi digital seperti *Wordwall* adalah salah satu jenis media pembelajaran yang menarik dan interaktif yang dapat digunakan. *Wordwall* adalah permainan edukasi interaktif dengan berbagai fitur menarik seperti teka-teki silang, kuis, dan permainan kata yang dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. *Wordwall* memiliki banyak templete yang dapat disesuaikan, yang membuatnya lebih mudah bagi guru untuk menyesuaikan fiturnya

dengan siswa mereka. Penggunaan media pembelajaran yang menarik seperti *Wordwall* telah terbukti meningkatkan minat siswa dalam belajar, terutama materi Pancasila, dan meningkatkan pemahaman mereka tentang kewarganegaraan. Selain itu, *Wordwall* meningkatkan minat siswa dan kemampuan berpikir kritis mereka untuk memahami bagaimana nilai-nilai kebangsaan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari (Nafisah et al., 2024).

Dalam research gap suatu penelitian tersebut menggunakan suatu keterbatasan perangkat dan keterbatasan jaringan internet, beberapa sekolah tidak dapat yang memanfaatkan teknologi tersebut menggunakan sepenuhnya. Tidak banyak guru yang menggunakan teknologi informasi (IT) seperti laptop, ponsel, atau alat digital lainnya sebagai media pembelajaran saat ini. Sebagian besar guru masih menggunakan media sederhana dalam proses mengajar, seperti bahan daur ulang dari kertas dan kardus (Yunita et al., 2025).

Berdasarkan dari wawancara dengan ibu Andin, S.Pd selaku guru Pendidikan Pancasila di SMA Negeri 2

Percut Sei Tuan mengatakan bahwa media pembelajaran berbasis *Wordwall* belum pernah digunakan oleh guru Pendidikan Pancasila pada saat pembelajaran. Guru pendidikan pancasila kesulitan mengintegrasikan teknologi dalam evaluasi pembelajaran karena mereka kurang memahami berbagai media pembelajaran berbasis teknologi. Akibatnya, evaluasi pembelajaran pendidikan pancasila sering menggunakan metode konvensional, yang kurang menarik dan kurang mampu memotivasi siswa untuk meningkatkan pengetahuan mereka. Kemudian juga mewawancarai sebanyak 2 siswa di kelas X dengan memberikan pertanyaan terkait apakah siswa di kelas lebih senang belajar menggunakan media pembelajaran atau buku bahan ajar? bahwa pernyataan siswa tersebut dengan menggunakan media pembelajaran harus menjadi alat yang dapat digunakan untuk menilai pembelajaran Pancasila. Penggunaan media dalam pembelajaran Pancasila tidak hanya meningkatkan pengetahuan siswa, tetapi juga menumbuhkan minat dan keterampilan berpikir kritis dan analitis siswa untuk memahami bagaimana

nilai-nilai kebangsaan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti di sekolah SMA Negeri 2 Percut Sei Tuan yaitu materi yang diajarkan guru tersebut bersifat abstrak atau pembelajaran Pendidikan Pancasila adalah pembelajaran yang membosankan bagi mereka karena siswa tersebut lebih sering gurunya dengan menggunakan metode ceramah sehingga keaktifan siswa jenuh, pasif serta partisipasi rendah sehingga proses pembelajaran menjadi lebih monoton. Hal ini menyebabkan karena tidak ada media pembelajaran interaktif yang digunakan. Jika tidak ada media evaluasi pembelajaran interaktif, latihan soal atau tes menjadi tidak menarik dan tidak memotivasi siswa untuk berpartisipasi secara aktif. Kondisi ini memengaruhi hasil belajar siswa karena membuat mereka lebih pasif dan kurang antusias. Oleh karena itu, guru harus menggunakan media evaluasi pembelajaran seperti media *Wordwall*, yang interaktif (Yunita et al., 2025).

Selama proses pembelajaran di sekolah, masalah hasil belajar siswa pada mata pelajaran

Pendidikan Pancasila terus muncul. Hal ini disebabkan oleh penggunaan pendekatan pembelajaran konvensional dan kurangnya keterlibatan aktif siswa. Siswa hanya menerima materi secara pasif tanpa interaksi yang signifikan. Akibatnya, pemahaman siswa tentang materi berkurang dan berdampak pada hasil belajar yang kurang optimal. Menurut data empiris dari penelitian sebelumnya, menurut penelitian yang dilakukan oleh Emi Zulfa dkk. (2023), hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn sebelum perlakuan masih rendah, dengan nilai rata-rata pretest sebesar 65,16. Ini menunjukkan bahwa kemampuan awal mereka dalam memahami materi masih kurang. Namun, hasil belajar siswa meningkat secara signifikan setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Wordwall*; mereka menerima nilai rata-rata posttest 82,44. Hasil uji statistik menunjukkan bahwa nilai signifikansi 0,000 kurang dari 0,05, yang menunjukkan bahwa penggunaan *Wordwall* berdampak pada kinerja akademik siswa. Hasilnya menunjukkan bahwa kurangnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan

menarik adalah salah satu penyebab hasil belajar siswa yang rendah. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pembelajaran, salah satunya adalah dengan menggunakan aplikasi *Wordwall* sebagai media interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa.

Guru sangat berperan penting sebagai ujung tombak dan garda terdepan siswa. Seorang gurulah yang akan berhadapan langsung dengan siswa dikelas. Sebagai guru harus mampu menyesuaikan diri pada setiap perkembangan, mampu menguasai pengetahuan tentang teknologi, karena teknologi adalah kemampuan yang harus dikuasai oleh seorang guru untuk meningkatkan proses pembelajaran (Panjaitan et al., 2023).

Oleh sebab itu tenaga pendidik harus mampu mengikuti perkembangan zaman dengan perubahan yang semakin pesat dalam dunia Pendidikan, selain itu guru juga harus unggul disemua aspek baik dalam penguasaan materi, penguasaan kelas serta mampu menciptakan inovasi-inovasi terbaru pada media pembelajaran. Maka pentingnya melakukan penelitian ini dikarenakan menunjukkan bahwa

dalam penerapan dilapangan, *Wordwall* telah menunjukkan hasil yang positif dengan peningkatan keaktifan siswa khususnya dalam Pelajaran Pendidikan Pancasila. Media ini memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, sehingga peserta didik lebih cepat untuk menyerap atau memahami materi, lebih semangat dan antusias serta aktif dalam proses pembelajaran berlangsung.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian pada penelitian ini yaitu quasi experiment. Metode kuantitatif sering disebut sebagai metode tradisional karena sudah sering digunakan dan memang sudah menjadi kebiasaan. Selain itu, metode ini juga disebut metode positivistik karena didasarkan pada filsafat positivisme. Metode kuantitatif bersifat konkret, bisa diamati, dan bisa diukur. Metode ini juga menekankan hubungan sebab akibat dan cenderung membuat kesimpulan umum (Wahyudi et al., 2021).

Pemilihan pendekatan kuantitatif dilakukan karena metode ini cocok dengan permasalahan dan

tujuan penelitian, yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa kelas X pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di SMA Negeri 2 Percut Sei Tuan.

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 2 Percut Sei Tuan yang berlokasi di Jl. Pendidikan, Pasar XII, Desa Bandar Klippa, Kecamatan Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X di SMA Negeri 2 Percut Sei Tuan. Pengambilan sampel dilakukan dengan Teknik purposive sampling yaitu penentuan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu. Dengan demikian berdasarkan pertimbangan peneliti dan guru Mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah 2. kelas yang terdiri dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun yang menjadi kelas eksperimennya yaitu kelas X-F (36 siswa) dan yang menjadi kelas kontrol yaitu kelas X-D (36 siswa). Pemilihan kelas X-F sebagai kelas eksperimen dan kelas X-D sebagai kelas kontrol dilakukan dengan teknik purposive sampling, yaitu berdasarkan pertimbangan tertentu dari peneliti dan guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Total

sampel adalah sebanyak 72 siswa kelas X.

Teknik pengumpulan data adalah cara atau langkah yang dilakukan oleh peneliti untuk memperoleh data. Dalam penelitian ini, metode pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, kuesioner, tes, dan dokumentasi. Dengan menggunakan 24 butir soal yang sudah dianggap valid dan 20 pernyataan pada lembar angket yang juga sudah dianggap valid. Skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala likert. Skala angket Hasil Belajar menggunakan *wordwall* adalah sebagai berikut:

Tabel 1 Indikator Skor Jawaban

Indikator	Skor
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Ragu-Ragu (RR)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Sebelum menyebarluaskan angket dan lembar tes sebagai alat pengukuran hasil belajar melalui pretest dan posttest, terlebih dahulu dilakukan uji validitas dan uji realibilitas. Selanjutnya teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian

ini adalah sebagai berikut: (1) Analisis Deskriptif, (2) Uji Normalitas, (3) Uji Homogenitas, (4) Uji-t (Independent Sample t-Test), dan (5) Uji N-Gain. Uji Normalitas dilakukan dengan menggunakan Uji Shapiro-Wilk melalui program SPSS versi 22. Dasar menentukan keputusan adalah jika nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05 maka data dianggap memiliki distribusi normal, sedangkan jika nilai signifikansi lebih kecil atau sama dengan 0,05 maka data dianggap tidak memiliki distribusi normal. Selanjutnya, uji homogenitas perlu dilihat dari nilai signifikansi, yaitu harus lebih besar dari 0,05 (Sig.> 0,05), sehingga sesuai dengan kriteria pengujian. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) yang menyatakan bahwa varians antar kelompok sama atau homogen diterima. Kemudian uji Independent Sample t-Test digunakan untuk mengecek hasil posttest setelah penerapan metode *wordwall*. Sig.(2-tailed) kolom ada saat pengambilan keputusan untuk menentupikan saat keputusan adalah melakukan kolom? Secara umum, hasil penelitian dianggap signifikan jika nilai p (p-value) lebih kecil dari tingkat signifikansi yang ditentukan, yaitu 0,05. Uji terakhir yaitu uji N-Gain

Untuk melihat keaktifan aplikasi Wordwall dapat menggunakan dengan uji gain normalitas. Analisis N-Gain digunakan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar dan seberapa efektif metode yang diterapkan pada setiap kelompok dalam penelitian.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Analisis deskriptif memiliki tujuan untuk menyajikan ringkasan mengenai ciri-ciri data yang diteliti, mencakup nilai terendah, tertinggi, rata-rata, serta deviasi standar dari hasil belajar peserta didik dan pandangan siswa mengenai pemanfaatan media pembelajaran.

a. Deskripsi Hasil Belajar Siswa

Data pada hasil belajar yang diperoleh dari nilai pretest dan posttest pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan menggunakan media *Wordwall* dengan jumlah responden pada masing-masing kelas sebanyak 36 siswa (N=36).

1. Kelas Kontrol (Konvensional)

Pada Kelas kontrol, rata-rata nilai pretest tercatat sebesar 46,08 dengan nilai terendah 25 dan nilai tertinggi 67. Standar deviasi yang

mencapai 11,537 mengindikasikan bahwa kemampuan awal siswa di kelas kontrol juga bervariasi. Setelah mendapatkan pembelajaran menggunakan metode konvensional, rata-rata nilai posttest naik menjadi 62,03 dengan nilai terendah 42 dan nilai tertinggi 83. Standar deviasi sebesar 10,977 menunjukkan bahwa distribusi nilai siswa setelah perlakuan menjadi lebih homogen dibandingkan sebelumnya.

2. Kelas Eksperimen (Media Wordwall)

Berdasarkan analisis data pada kelompok yang dilakukan eksperimen, diperoleh rata-rata nilai pretest sebesar 50,92 dengan nilai terendah 25 dan nilai tertinggi 75. Standar deviasi yang mencapai 12,091 menunjukkan variasi kemampuan awal para peserta didik pada kelas eksperimen cukup beragam. Setelah perlakuan menggunakan media pembelajaran *Wordwall*, rata-rata nilai posttest mengalami peningkatan menjadi 80,78 dengan nilai terendah 58 dan nilai tertinggi 100. Standar deviasi sebesar 11,082 menunjukkan bahwa sebaran nilai peserta didik pasca perlakuan masih cukup bervariasi, tetapi terdapat peningkatan

hasil belajar yang berarti jika dibandingkan dengan sebelum perlakuan.

Berdasarkan analisis deskriptif yang dilakukan, disimpulkan bahwa kedua kelompok menunjukkan peningkatan dalam hasil belajar setelah sesi pengajaran. Namun, pertumbuhan pada kelompok eksperimen lebih signifikan daripada pada kelompok kontrol. Rata-rata skor pretest di kelompok eksperimen adalah 50,92 yang naik menjadi 80,78 di posttest, sehingga ada peningkatan sebesar 29,86 poin. Di sisi lain, kelompok kontrol memiliki rata-rata skor pretest sebesar 46,08 yang meningkat menjadi 62,03 di posttest, menghasilkan peningkatan sebesar 15,95 poin. Temuan ini secara deskriptif menunjukkan bahwa penggunaan media *Wordwall* memberikan dampak yang lebih positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik dibandingkan dengan metode konvensional.

Tabel 4.7 Rata-rata Skor Angket Kelas Kontrol dan Eksperimen
Descriptive Statistics

	N	Mini mum	Maxi mum	Mean	Std. Deviati on

Pre Test Eksperimen	36	25	75	50.92	12.091
Post Test Eksperimen	36	58	100	80.78	11.082
Pre Test Kontrol	36	25	67	46.08	11.537
Post Test Kontrol	36	42	83	62.03	10.977
Valid N (listwise)	36				

Sumber: IBM SPSS 22

b. Deskripsi Persepsi Siswa Terhadap Media (Angket)

Selain data mengenai hasil belajar, peneliti juga mengumpulkan data tentang pandangan siswa terkait pemanfaatan media *Wordwall* dengan menggunakan kuesioner yang mencakup empat aspek utama.

Tabel 4.8 Persentase Butir Angket
Descriptive Statistics

	N	Mini mum	Maxi mum	Mea n	Std. Deviati on
Ketertarikan siswa terhadap pembelajaran	36	8	24	19.03	3.828

Keaktifan siswa dalam pembelajaran	36	14	25	20.53	2.210
Keaktifan siswa dalam pembelajaran	36	19	25	21.19	1.390
Keaktifan siswa dalam pembelajaran	36	18	25	21.22	1.436
Valid N (listwise)	36				

Sumber: IBM SPSS 22

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh informasi bahwa semua dimensi persepsi siswa berada dalam kategori tinggi hingga sangat tinggi.

1. Aspek ketertarikan siswa terhadap pembelajaran mendapatkan nilai rata-rata sebesar 19,03, yang menunjukkan bahwa para responden merasa tertarik dan semangat selama proses belajar.
2. Aspek keaktifan siswa dalam pembelajaran meraih skor sebesar 20,53, yang menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran

berlangsung dengan baik dan berhasil meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif.

3. Aspek proses belajar dalam pembelajaran menghasilkan skor sebesar 21,19, yang menegaskan bahwa tingkat keikutsertaan siswa dalam mengikuti instruksi pembelajaran dinilai stabil.
4. Aspek pemanfaatan media dalam pembelajaran mendapatkan nilai sebesar 21,22, yang menunjukkan bahwa penggunaan media atau metode dalam pembelajaran sangat mendukung kegiatan belajar serta penyampaian materi secara optimal.

4.2.6. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data penelitian tersebut memiliki distribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini, uji Shapiro-Wilk digunakan untuk menguji normalitas data. Uji tersebut dilakukan dengan bantuan program IBM SPSS Statistics 22 karena jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini relatif kecil, yaitu sebanyak 36 sampel. Kriteria menentukan keputusan adalah

apabila nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05, maka data dianggap berdistribusi normal.

Tabel 4.9. Uji Normalitas
Tests of Normality

	Kode Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Pre Test							
Belaj Kelas		.14	36	.06	.95	36	.18
ar Eksperim	2			5	8		1
en							
Post Test							
Kelas		.17	36	.00	.94	36	.05
Eksperim	4			7	1		6
en							
Pre Test		.14	36	.04	.94	36	.06
Kelas	8			3	2		1
Kontrol							
Post Test		.16	36	.02	.94	36	.06
Kelas	0			1	2		0
Kontrol							

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: IBM SPSS 22

Berdasarkan hasil uji normalitas dengan metode Shapiro-Wilk, ditemukan nilai signifikansi untuk pretest kelas eksperimen sebesar 0,181, posttest kelas eksperimen

sebesar 0,056, pretest kelas kontrol sebesar 0,061, dan posttest kelas kontrol sebesar 0,060. Semua nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05, jadi bisa disimpulkan bahwa data hasil belajar di kelas eksperimen dan kelas kontrol mengikuti distribusi normal.

4.2.7 Uji Homogenitas

Uji homogenitas varians digunakan untuk mengetahui apakah varians dari dua kelompok data, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, memiliki nilai yang sama atau homogen. Pengujian ini menggunakan uji Levene's Test, dimana keputusan diambil berdasarkan nilai signifikansi (Sig.). Jika nilai Sig. lebih besar dari 0,05, maka disimpulkan bahwa data memiliki varians yang homogen.

Tabel 4.10 Uji Homogenitas
Test of Homogeneity of Variance

	Levene	Statistic	df1	df2	Sig.
HA Based on					
SIL Mean	.022	1	70	.883	
Based on					
Median	.043	1	70	.835	

Based on Median and with adjusted df	.043	1	69.953	.835
Based on trimmed mean	.028	1	70	.867

Sumber: IBM SPSS 22

Berdasarkan hasil uji homogenitas varians dengan menggunakan uji Levene's Test, diperoleh nilai signifikansi (Sig.) pada baris Based on Mean sebesar 0,883. Nilai tersebut lebih besar dari tingkat signifikansi 0,05 ($0,883 > 0,05$), jadi dapat disimpulkan bahwa varians data di antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dinyatakan homogen. Oleh karena itu, data hasil belajar dari kedua kelompok memenuhi asumsi homogenitas dan siap untuk dilanjutkan ke tahap pengujian analisis berikutnya.

4.2.8 Uji Hipotesis (Uji - t)

4.2.8.1 Uji-t (Independent Sample t-Test)

Setelah data terbukti memenuhi asumsi normalitas dan homogenitas, maka dilakukan pengujian hipotesis untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan rata-rata

hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan metode Independent Sample t-Test.

**Tabel 4.11 Uji Hipotesis
Group Statistics**

	KELAS	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
HA Kelas SIL Kontrol		36	62.03	10.977	1.829
Kelas Eksperimen		36	80.78	11.082	1.847

Independent Samples Test

Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
F	Sig.	t	df	(2-tailed)	Mean Difference	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference	Lower Bound	Upper Bound

H Equal									
A varian									
Sices	.02	.88	7.	70	.00	-	2.6	-	-
L assu	2	3	21	0	18.	00	23.	13.	
med			3		750		935	565	
Equal									
varian									
ces			7.	69	.00	-	2.6	-	-
not			21	.9	.00	18.	23.	13.	
assu			3	94	0	750	935	565	
med									

Sumber: IBM SPSS 22

Dari tabel hasil uji hipotesis terlihat bahwa rata-rata nilai hasil belajar kelas eksperimen adalah 80,78, sedangkan rata-rata nilai hasil belajar kelas kontrol adalah 62,03. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai t hitung adalah -7,213 dan nilai signifikansi (Sig. (2-tailed)) adalah 0,000.

Kriteria menentukan keputusan adalah jika nilai Sig. (2-tailed) kurang dari 0,05, maka hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Dari hasil analisis, diperoleh nilai signifikansi 0,000 yang kurang dari 0,05, sehingga hipotesis alternatif diterima dan hipotesis nol ditolak. Dengan demikian, bisa disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang

nyata dalam hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa menggunakan aplikasi *Wordwall* berdampak besar terhadap kemajuan belajar siswa. Hasil belajar rata-rata siswa di kelas eksperimen yang menggunakan aplikasi *Wordwall* lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar rata-rata siswa di kelas kontrol yang menerapkan pembelajaran tanpa menggunakan aplikasi tersebut. Oleh karena itu, hipotesis penelitian (H_a) menyatakan bahwa penggunaan aplikasi *Wordwall* memiliki dampak terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMA Negeri 2 Percut Sei Tuan.

4.2.9 Uji N-Gain Score

Analisis N-Gain digunakan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar dan seberapa efektif metode yang diterapkan pada setiap kelompok dalam penelitian.

Tabel 4. 12 Uji N-Gain Score
Descriptive Statistics

Kelompok		Mini	Maxi	Mea	Std.
Penelitian	N	mum	mum	n	Deviasi

Kontr Nilai N - ol Gaint	36	.16	.48	.306 6	.07509
Valid N (listwise)	36				
Ekspe Nilai N - rimen Gaint	36	.37	1.00	.640 4	.15958
Valid N (listwise)	36				

Sumber: IBM SPSS 22

Berdasarkan tabel hasil uji N-Gain, hasil perhitungannya menunjukkan bahwa:

1. Kelompok Kontrol mendapatkan rata-rata N-Gain sebesar 0,3066 atau 0,31 yang masuk ke dalam kategori sedang, tetapi cenderung lebih rendah. Hasil ini menunjukkan bahwa peningkatan nilai belajar siswa di kelas kontrol tidak terlalu besar, tetapi tetap lebih rendah dibandingkan kelas eksperimen.
2. Kelompok Eksperimen mencapai rata-rata N-Gain sebesar 0,6404 atau 0,64, yang masuk ke dalam kategori sedang (cukup efektif). Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Wordwall* berhasil meningkatkan kinerja belajar siswa lebih baik dibandingkan dengan siswa

yang mengikuti pembelajaran di kelas kontrol.

Secara umum, rata-rata peningkatan N-Gain pada kelas eksperimen lebih besar dibandingkan kelas kontrol, yaitu 0,64 lebih besar dari 0,31. Dengan demikian, menggunakan aplikasi *Wordwall* terbukti lebih membantu meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa dibandingkan metode belajar yang tidak memakai aplikasi / metode pembelajaran yang konvensional.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, terdapat perbedaan dalam peningkatan hasil belajar antara kelas eksperimen yang menggunakan aplikasi *Wordwall* dan kelas kontrol yang masih menggunakan metode pembelajaran konvensional. Perbedaan tersebut terlihat dari nilai rata-rata hasil belajar setelah pembelajaran, yaitu kelas eksperimen mendapatkan nilai rata-rata posttest sebesar 80,78, sedangkan kelas kontrol mendapatkan nilai rata-rata sebesar 62,03. Perbedaan hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa siswa yang belajar dengan menggunakan aplikasi *Wordwall* mendapatkan hasil yang lebih baik

dibandingkan siswa yang belajar dengan metode tradisional.

Selain dilihat dari hasil posttest, peningkatan kemampuan siswa juga semakin jelas terlihat dari hasil analisis N-Gain. Kelas eksperimen mendapat skor rata-rata N-Gain sebesar 0,6404, sedangkan kelas kontrol hanya mendapat skor rata-rata sebesar 0,3066. Hal itu menunjukkan bahwa kemajuan belajar para siswa yang menggunakan aplikasi *Wordwall* lebih tinggi dibandingkan siswa yang belajar tanpa memanfaatkan media tersebut.

Untuk menentukan apakah perbedaan hasil belajar tersebut memiliki tingkat signifikansi yang cukup, dilakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan uji t-Test sampel independen. Hasil uji menunjukkan nilai signifikansi Sig.(2-tailed) sebesar 0,000, yang menunjukkan bahwa nilai tersebut lebih kecil dari tingkat signifikansi yang ditentukan yaitu 0,05 ($0,000 < 0,05$). Oleh karena itu, hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Hasil tersebut menunjukkan adanya dampak signifikan dari penggunaan aplikasi *Wordwall* terhadap prestasi belajar siswa kelas X di SMA Negeri 2 Percut

Sei Tuan dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Emi Zulfa dan timnya pada tahun 2023, yang membahas dampak penggunaan aplikasi *Wordwall* dalam pembelajaran PPKN terhadap prestasi belajar siswa di tingkat sekolah dasar. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *Wordwall* berdampak positif dan bermakna terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari peningkatan nilai rata-rata siswa yang berada pada 65,16 pada saat pretest, kemudian meningkat menjadi 82,44 pada saat posttest. Selain itu, hasil uji paired sample t-test menunjukkan tingkat signifikansi sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, hipotesis penelitian diterima, dan dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Wordwall* berdampak positif terhadap hasil belajar siswa.

Kesamaan antara penelitian Emi Zulfa dkk. dengan penelitian ini terdapat pada penggunaan aplikasi *Wordwall* sebagai media pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PPKn atau

Pendidikan Pancasila. Selain itu, kedua penelitian tersebut juga menerapkan pendekatan kuantitatif dalam mengukur perubahan hasil belajar siswa dengan menggunakan instrumen berupa tes. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa hasil belajar di kelas eksperimen meningkat lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar di kelas kontrol. Nilai rata-rata hasil belajar pada kelas eksperimen mencapai 80,78, sedangkan kelas kontrol hanya mencapai 62,03. Hasil analisis N-Gain menunjukkan bahwa kelas eksperimen mencapai skor 0,6404, yang lebih baik dibandingkan kelas kontrol yang hanya mencapai 0,3066. Selain itu, hasil uji Independent Sample t-Test menunjukkan nilai signifikansi 0,000 yang kurang dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh signifikan dari penggunaan aplikasi *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa kelas X di SMA Negeri 2 Percut Sei Tuan. Perbedaannya terdapat pada tingkat pendidikan, banyaknya sampel, lokasi penelitian, serta bentuk desain penelitian yang digunakan. Penelitian yang dilakukan oleh Ulyah Puspita Ayu dan timnya berfokus pada siswa kelas IV Sekolah Dasar dengan menerapkan desain penelitian pre-

eksperimental satu kelompok dengan uji coba pra dan pasca. Sementara itu, penelitian ini sendiri dilaksanakan pada siswa kelas X SMA Negeri 2 Percut Sei Tuan dengan menggunakan desain eksperimen yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Perbedaan tersebut menjadi nilai unik dari penelitian ini karena memberikan bukti baru mengenai efektivitas penggunaan *Wordwall* dalam pendidikan menengah atas, dengan desain penelitian yang lebih terorganisir dan sistematis.

Berdasarkan seluruh hasil analisis yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *Wordwall* memberikan dampak yang positif dan berarti terhadap pencapaian hasil belajar siswa. Pembelajaran dengan menggunakan *Wordwall* dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif, sehingga meningkatkan semangat dan keterlibatan siswa, yang pada akhirnya membantu mereka memahami materi pelajaran dengan lebih mudah. Hal tersebut dapat dilihat dari perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji Independent Sample t-Test

menunjukkan nilai signifikansi 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Berdasarkan hasil uji hipotesis, ditemukan nilai signifikansi Sig.(2-tailed) yang bernilai 0,000. Nilai tersebut lebih rendah dari tingkat signifikansi yang digunakan, yaitu 0,05 ($0,000 < 0,05$). Dengan demikian, hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak.

Penerimaan hipotesis alternatif menunjukkan adanya pengaruh dari penggunaan aplikasi *Wordwall* terhadap kemajuan belajar siswa kelas X di SMA Negeri 2 Percut Sei Tuan dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Dengan kata lain, menggunakan aplikasi *Wordwall* memiliki dampak positif dalam meningkatkan kemampuan siswa untuk memahami materi pelajaran. Hasil ini menjelaskan bahwa metode pembelajaran yang memanfaatkan media digital interaktif lebih efektif daripada metode pembelajaran yang tidak menggunakan media digital tersebut. Selain itu, hasil N-Gain menunjukkan bahwa peningkatan pemahaman siswa di kelas eksperimen lebih besar dibandingkan kelas kontrol.

Pengaruh positif aplikasi *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa

terlihat lebih jelas berdasarkan hasil analisis N-Gain Score. Analisis N-Gain digunakan untuk menentukan tingkat peningkatan hasil belajar siswa setelah adanya intervensi pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan, kelas eksperimen mencapai rata-rata skor N-Gain sebesar 0,6404, sementara kelas kontrol hanya mencapai rata-rata skor N-Gain sebesar 0,3066. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemajuan belajar siswa di kelas eksperimen lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol.

Nilai N-Gain di kelas eksperimen berada dalam kategori peningkatan yang lebih baik karena penerapan aplikasi *Wordwall* berhasil membantu siswa dalam memahami materi ajar melalui aktivitas belajar yang lebih menarik dan lebih mendorong keterlibatan siswa secara aktif. Sementara itu, nilai N-Gain kelas kontrol yang lebih rendah menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar, meskipun tingkat peningkatan tersebut lebih kecil dibandingkan dengan peningkatan yang terjadi pada kelas yang menggunakan aplikasi *Wordwall*. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan

aplikasi *Wordwall* lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan metode pembelajaran yang tidak memanfaatkan aplikasi tersebut.

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan aplikasi *Wordwall* memberikan dampak positif terhadap prestasi belajar siswa di kelas X SMA Negeri 2 Percut Sei Tuan. Hal ini terlihat dari perbedaan rata-rata nilai belajar antara kelas yang menggunakan eksperimen dan kelas kontrol, serta hasil pengujian hipotesis yang menunjukkan nilai signifikan di bawah 0,05. Selain itu, analisis N-Gain menunjukkan bahwa peningkatan prestasi belajar di kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Dengan demikian, aplikasi *Wordwall* dapat menjadi salah satu pilihan media pembelajaran yang efektif untuk guru Pendidikan Pancasila dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data mengenai pengaruh penggunaan aplikasi *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa kelas X di

SMA Negeri 2 Percut Sei Tuan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa di kelas eksperimen meningkat setelah menggunakan aplikasi *Wordwall* baik sebelum maupun setelah penerapannya. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata pretest kelas eksperimen yang mencapai 50,92, kemudian meningkat menjadi nilai rata-rata posttest sebesar 80,78 setelah siswa diberikan perlakuan dengan menggunakan aplikasi *Wordwall*. Selain itu, hasil analisis N-Gain menunjukkan rata-rata sebesar 0,6404, yang menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Wordwall* berdampak positif dan meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan tersebut terjadi karena aplikasi *Wordwall* mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan, sehingga mampu meningkatkan keterlibatan serta motivasi

- siswa dalam memahami materi Pendidikan Pancasila.
2. Hasil belajar siswa di kelas kontrol yang menerapkan metode pembelajaran konvensional juga mengalami peningkatan, meskipun belum sebaik kelas eksperimen. Nilai rata-rata pretest pada kelas kontrol sebesar 46,08 mengalami peningkatan menjadi 62,03 pada posttest. Hasil analisis N-Gain dari kelas kontrol menunjukkan rata-rata skor sebesar 0,3066. Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran konvensional masih mampu meningkatkan hasil belajar siswa melalui aktivitas seperti penyampaian materi, tanya jawab, dan latihan soal, namun kurang efektif dalam menyediakan pengalaman belajar yang lebih aktif dan interaktif dibandingkan metode pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Wordwall*.
 3. Terdapat perbedaan dalam peningkatan hasil belajar antara kelas eksperimen yang menerapkan aplikasi *Wordwall* dengan kelas kontrol yang masih menggunakan metode pembelajaran konvensional. Perbedaan tersebut terbukti dengan adanya nilai rata-rata hasil posttest pada kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, yaitu 80,78 dibandingkan dengan 62,03. Selain itu, nilai N-Gain pada kelas eksperimen sebesar 0,6404 juga lebih besar dibandingkan nilai N-Gain pada kelas kontrol yang hanya 0,3066. Pengujian hipotesis dengan menggunakan uji t Independent Sample menunjukkan nilai signifikansi Sig.(2-tailed) sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05, sehingga hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *Wordwall* memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas X di SMA Negeri 2 Percut Sei Tuan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdinur Batubara, Jihan Aisyah Ramadhania, Surya Dharma, Arief Wahyudi, L. S. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Pancasila Berbasis Augmented Reality Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Keberagaman Suku di Sumatera Utara Pada Kelas VII DI UPT SMP Negeri 24 Medan. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11, 239–246.
- Achsani, A. Y., Adelia, A., Restriari, Hardoko, A., & Hatta. (2023). Implementasi Mediwa Wordwall dan Partisipasi Peserta Didik Dalam Pembelajaran PPKn. *Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Tahun 2023*, 6–12.
- Amarullah, T. A. H., & Wiwita, R. (2024). Karakteristik Media Pembelajaran Interaktif Untuk. *Taufik Abdul Hasan Amarullah1, Risma Wiwita2*, 9(3), 305–313.
- Ariyani, T. A., Rahmawati, A., Wibowo, D., & Nugraha, Y. A. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS di SD N 1 PIJI. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 403–415.
- Ashari, H., Makmur, E., & Hamris, H. (2025). Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website Wordwall sebagai Upaya Peningkatan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Profesi Keguruan*, 4(2), 221–228.
- Ayu, Ulyah Puspita, Muhajir, T. G. S. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall Terhadap Hasil Belajar Pkn Siswa Kelas IV UPT SD Negeri 3 Kelara Kabupaten Jeneponto Ulyah. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 11(2), 340–351.
- Dalyono, M. (2009). Psikologi Pendidikan. Jakarta: Rineka Cipta.
- Damayanti, E., Santosa, A. B., Zuhrie, M. S., & Rusimamto, P. W. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Gaya Belajar. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 9(3), 639–645. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknik-elektro/article/view/36321>
- Derson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives. New York: Longman.
- Link: <https://books.google.com/books?id=JPkXAQAAMAAJ>
- Dharma, Surya, Sri Yunita, R. A. (2024). Integrasi Teknologi Digital dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk Penguatan Profil Pelajar Pancasila. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(02), 782–792. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v4i02.4838>
- Fitria, N., Anggara, F. S., & Randy, I. R. (2025). Pemanfaatan Media Pembelajaran Kreatif Dalam. *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa*, 3(1), 664–676.
- Hidayaty, A., Qurbaniah, M., & Setiadi, A. E. (2022). Pengaruh media

- Wordwall terhadap minat dan hasil belajar the influence of Wordwall on students interests and learning outcomes. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 15(2), 211–223.
<http://journal.uny.ac.id/index.php/jpiphttps://doi.org/10.21831/jpip.vxxxx.x00000>
- Hamalik, O. (2001). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hodriani, H., Halking, H., Dharma, S., Nainggolan, M., & Junaidi, J. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran PKn dengan Pendekatan Dilema Moral Berbasis Android Berbantuan Augmented Reality. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 10(1), 233–250.
<https://doi.org/10.21067/jmk.v10i1.11832>
- Hutagalung, I. (2025). *Pengembangan Bahan Ajar Melalui Aplikasi Wordwall*. 133–137.
- Indriani, E. D., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Karakteristik Media Pembelajaran dalam Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2013), 11230–11235.
<https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/2802%0Ahttps://www.jptam.org/index.php/jptam/article/download/2802/2402>
- Jamaludin. (2023). Upaya Guru Meningkatkan Media Belajar Berbasis Teknologi. ... *Teknologi Pembelajaran*, 1(1), 176–182.
<http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=3498847&val=30597&title=>
- Kabatiah, M., Siagian, L., Wahyudi, A., Batubara, A., & Rachman, F. (2022). Pendampingan Guru dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Pengelolaan Kelas Dalam Jaringan. *Mitra Abdimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 1–5.
<https://doi.org/10.57251/mabdimas.v2i1.395>
- Krathwohl, D. R. (2002). A Revision of Bloom's Taxonomy: An Overview. *Theory Into Practice*, 41(4), 212–218.
- Link:
https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1207/s15430421tip4104_2
- Lubis, A. P., & Nuriadin, I. (2022). Efektivitas Aplikasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6884–6892.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3400>
- Maulana Nurdin Yulian, & Nurhasanah. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Wordwall Berorientasi Evaluasi Pembelajaran Di Pendidikan Dasar. *Wildan: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran - STAI Bani Saleh*, 2(2), 52–67.
<https://doi.org/10.54125/wildan.v2i2.28>
- Muhammad, R., Saefulmilah, I., & Saway, M. H. M. (2020). Hambatan-Hambatan Pada Pelaksanaan Pembelajaran Daring di SMA Riyadhul Jannah Jalancagak Subang. *Nusantara : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2(November), 393–404.
- Nafisah, A., Nasution, P., Khadizah,

- F., Silaban, W. B., Putri, Y., Manik, Y. A., Pendidikan Guru, P., & Dasar, S. (2024). Inovasi Media Pembelajaran *Wordwall* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Mata Pelajaran Pkn. *Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 1(10), 1–8.
<https://jicnusanantara.com/index.php/jiic>
- Ndona, Yakobus., Sri, Yunita., Aris, Wijaya., Daulat Saragih., Reh Bungana Beru Perangin - Angin., Sriadhi. (2025). Pengembangan Media POP - UP Book Tiga Dimensions Berbasis Augmented Reality Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas V SD Negeri 060969 Medan Belawan. *Jurnal Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4), 250 - 259.
- Ningtyas. (2025). *Efektivitas strategi game based learning untuk meningkatkan antusiasme dan keaktifan siswa dalam layanan bimbingan klasikal*. September, 193–203.
- Novita, A., Simanjorang, B., Adelita, A., & Hutabarat, D. F. (2025). *Penerapan Wordwall dalam Mengintegrasikan Pembelajaran yang Kreatif dan Menyenangkan bagi Siswa*. 2(2), 51–55.
- Nurjiah, M., & Jean Elikal Marna. (2025). Pengaruh Game-Based Learning Berbantu *Wordwall* terhadap Hasil Belajar Siswa. *Andragogi: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 1–13.
<https://doi.org/10.31538/adrg.v5i2.2355>
- Nurmayanti, A., Kurniawansyah, E., & Baihi, B. (2025). Penerapan Media *Wordwall* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Pada Siswa Kelas XI IIS 6 SMA Negeri 8 Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(1), 267–272.
<https://doi.org/10.29303/jipp.v10i1.2907>
- Oktari, S., T., & Desyandri. (2023). Analisis Penggunaan Aplikasi *Wordwall* pada Pembelajaran IPA Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(1), 726–730.
- Panjaitan, S., Sitepu, C., & Pintubatu, S. G. (2023). Analisis Penerapan Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa pada Materi Persamaan Dan Pertidaksamaan Linear Satu Variabel di Kelas VII SMP Negeri 3 Barusjahe TA 2023/2024. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(5), 7088–7101.
- Pratama. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*.
- Rachman, Fazli, H. M. H. (2023). Android-based Augmented Reality Media in Learning Pancasila and Citizenship Education. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 6(3), 385–396.
<https://doi.org/10.23887/jp2.v6i3.66149>
- Rachman, Fazli, P. I. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Stacko Uno pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila terhadap Minat Belajar Siswa. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 5(02), 415–428.
<https://doi.org/10.47709/educendikia.v5i02.6474>
- Rachman Fazli, Liber Siagian, Shelly

- Elprida Gajahmanik, Ruth Geraldine Manurung, Lammarito Lumban Gaol, Delila Maya Sari Siregar, A. M. (2023). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi di SMP Negeri 27 Medan. *Pancasila and Civics Education Journal*, 2(3), 33–38. file:///C:/Users/WINDOWS11/Downloads/16842-49838-1-PB.pdf
- Purwanto. (2008). Evaluasi Hasil Belajar. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Setiawan, P., & Haryati, T. (2024). Penerapan *Wordwall* Dalam Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran PPKN di SMP Negeri 6 Semarang. *Jurnal Kewarganegaraan*, 8(1), 359–365.
- Siagian, Liber, Alex Prayoga Sidabutar, N. A. A., Ramadhania, J. A., Balqis, T. L., Nabila Amanda, & Pulungan, F. R. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Video Interaktif dalam Mengatasi Permasalahan Belajar pada Siswa Kelas IX SMP Negeri 35 Percut Sei Tuan. *Pancasila and Civics Education Journal*, 2(3), 15–20.
- Siagian, Liber, Dorlince Oktavia Hutapea, Riski Sakti Lumban Gaol, Daniel David Sidebang, Taslima Amelia Taufiq, F. R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Konvensional dalam Mata Pelajaran PKn untuk Mengatasi Permasalahan Belajar pada Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 27 Medan. *Pancasila and Civics Education Journal*, 2(3), 28–32. <https://doi.org/10.30596/jcositte.v1i1.xxxx>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Slameto. (2003). Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suparwoto. (2004). Psikologi Pendidikan. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Wahyudi, A., Hodriani, Siregar, M. F., Jamaludin, Yunita, S., Siagian, L., Nababan, R., & Prayetno. (2021). *Rambu-Rambu Menulis Ilmiah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (Proposal dan Skripsi)*.
- Yunita, Sri, Oktavia Anjelina Saragih, Surya Dharma, Fazli Rachman, O. A. S. (2025). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di SMA Negeri 2 Percut Sei Tuan. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(04), 306–312.
- Yunita, S. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar dan Partisipasi Mahasiswa Dalam Mata Kuliah Ekologi Kewarganegaraan Melalui Penerapan Model Pembelajaran Aktif. *PKn Progresif: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Kewarganegaraan*, 15(2), 38–51.
- Yunita, S., Sihalohe, O. A., Astuti Rahayu Manalu, S., & Ali Mukmin, B. (2025). Optimalisasi Peran Digital Native Teacher Dalam Meningkatkan Literasi Kewargaan Siswa SMP di Era Digital. *Jurnal Civic Hukum*,

10(2), 150–162.
[http://ejournal.umm.ac.id/index.p
hp/jurnalcivichukum](http://ejournal.umm.ac.id/index.php/jurnalcivichukum)

Zulfa, E., Roshayanti, F., & Purnamasari, I. (2023). Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Wordwall* Pada Pembelajaran Ppkn Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 4684–4692.