

**PENGARUH MEDIA WORDWALL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV
SDN 03 SUNGAI RUMBAI**

Yulia Darniyanti¹, Rara Rahayu², Gunawan Ali³

^{1,2,3} Universitas Dharmas Indonesia

yuliadarniyanti1010@gmail.com¹, [rararahayu2004@gmail.com](mailto:rarahayu2004@gmail.com)²,
guenawanali@gmail.com³

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of Wordwall media on student learning outcomes in Pancasila Education for fourth-grade students at SDN 03 Sungai Rumbai. The background of this research is the low student learning outcomes caused by a lack of active involvement in the learning process and the monotonous use of learning media. This research uses a quantitative approach with a Quasi-Experimental method and a Nonequivalent Control Group Design. The population and sample consisted of 38 fourth-grade students, divided into an experimental class (IV A) and a control class (IV B). The data collection instrument was a 30-item multiple-choice test that had been tested for validity and reliability. Data analysis included the Shapiro-Wilk normality test, Levene's Test for homogeneity, and the Independent Samples T-Test with the help of SPSS 25. The results showed that the average posttest score of the experimental class was 82.15, while the control class was 77.47. The hypothesis test obtained a Sig. (2-tailed) value of $0.000 < 0.05$, meaning H_0 is rejected and H_a is accepted. It is concluded that there is a significant effect of using Wordwall media on the learning outcomes of fourth-grade students at SDN 03 Sungai Rumbai.

Keywords: Wordwall Media, learning outcomes, Pancasila Education.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media Wordwall terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SDN 03 Sungai Rumbai. Permasalahan yang melatarbelakangi penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa yang disebabkan oleh kurangnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran serta penggunaan media yang masih monoton. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode Quasi Eksperimental dan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi sekaligus sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN 03 Sungai Rumbai yang berjumlah 38 siswa, terdiri dari kelas IV A sebagai kelas eksperimen dan kelas IV B sebagai kelas kontrol. Instrumen pengumpulan data berupa tes pilihan ganda sebanyak 30 butir soal yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Analisis data menggunakan uji normalitas *Shapiro-Wilk*, uji homogenitas *Levene's Test*, dan uji hipotesis *Independent Samples T-Test* dengan bantuan SPSS 25. Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen sebesar 82,15 dan kelas kontrol sebesar 77,47. Berdasarkan uji hipotesis, diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media Wordwall terhadap hasil

belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SDN 03 Sungai Rumbai

Kata Kunci: Media Wordwall, Hasil Belajar, Pendidikan Pancasila

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan sebuah proses yang mendukung pertumbuhan dan perkembangan individu, sekaligus membantu mereka memahami diri sendiri dan lingkungannya. Pendidikan dasar termasuk langkah awal suatu proses penambahan ilmu pengetahuan dari bimbingan seorang guru untuk memberikan sebuah pembelajaran yang bermakna bagi siswanya, karena pendidikan salah satu bagian penting bagi setiap orang untuk memperoleh hal baru yang menjadikan manusia lebih bermanfaat dan berkembang (Darniyanti, et al., 2024). Menurut Rahmastuti et al., (2024), pendidikan adalah suatu usaha untuk menciptakan manusia yang berkualitas dan berkarakter, melalui proses pembelajaran seseorang memperoleh pengetahuan yang luas untuk meraih cita-cita serta mampu beradaptasi secara cepat dan tepat di berbagai lingkungan. Dalam praktiknya, dunia pendidikan sering mengalami perubahan kurikulum, salah satunya adalah Kurikulum Merdeka yang diterapkan saat ini di

jenjang Sekolah Dasar. Kurikulum ini memberikan keleluasaan lebih kepada guru dalam merancang proses belajar mengajar yang tidak hanya berfokus pada penguasaan materi, tetapi juga mendorong kemandirian dan karakter siswa. Dalam pelaksanaan pembelajaran di Sekolah Dasar, Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran wajib yang tidak hanya mengajarkan konsep-konsep dasar tentang negara, hukum, dan hak serta kewajiban warga, tetapi juga menanamkan nilai-nilai moral pembentukan karakter siswa seperti tanggung jawab, toleransi, keadilan, dan cinta tanah air sejak usia dini (Rahman et al., 2025).

Namun, kenyataan yang terjadi di lapangan berdasarkan hasil observasi di SDN 03 Sungai Rumbai, ditemukan permasalahan bahwa proses pembelajaran Pendidikan Pancasila masih sering membuat siswa merasa jenuh dan bosan karena pembelajaran kurang menggunakan media yang bervariasi. Media yang digunakan hanya media sederhana seperti buku cetak, sehingga penyampaian materi menjadi monoton

dan kurang relevan dengan gaya belajar siswa masa kini. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran di kelas masih belum optimal. Meskipun guru sudah memanfaatkan media pembelajaran untuk menyampaikan materi, penggunaannya masih jarang. Demikian pula, teknologi sudah digunakan dalam proses pembelajaran, namun frekuensinya masih minim. Padahal, penggunaan media pembelajaran dan teknologi dapat merangsang pola pikir siswa agar lebih baik dan kreatif. Ironisnya, fasilitas digital yang memadai sudah tersedia di sekolah namun belum dimanfaatkan secara aktif oleh guru. Kondisi inilah yang menyebabkan penurunan hasil belajar siswa dan kurangnya semangat dalam belajar (Gunawan et al., 2025). Hal ini sejalan dengan temuan Subhan et al. (2025) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi dalam proses pembelajaran membuat siswa mudah merasa bosan dan kurang tertarik, sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Data awal menunjukkan bahwa dari 19 siswa di kelas IV/B, hanya 8 siswa (42,11%) yang tuntas mencapai Kriteria Ketercapaian

Tujuan Pembelajaran (KKTP) 75, sedangkan 11 siswa (57,89%) lainnya tidak tuntas. Rendahnya hasil belajar ini mengindikasikan perlunya intervensi melalui penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi yang inovatif.

Salah satu solusi yang ditawarkan adalah penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi seperti media interaktif dan audio visual. Pemanfaatan media pembelajaran tersebut merupakan salah satu bentuk inovasi yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran. Pada saat belajar pendidik harus selalu mengeluarkan inovasi baru agar siswa senang dalam belajar, inovasi diperlukan agar proses pembelajaran berlangsung menjadi menyenangkan dan bisa menarik perhatian siswa, oleh karena itu bisa ditransfortasikan kedalam bentuk media pembelajaran (Ali et al., 2024). Dalam proses pembelajaran, media memiliki peran penting sebagai sarana yang membantu guru menyampaikan materi kepada siswa. Media pembelajaran adalah alat perantara yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu guru dalam proses belajar, untuk menyampaikan pesan yang

ingin disampaikan baik berupa kejadian, manusia, dan materi (Darniyanti et al., 2021). Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran terbukti mampu meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa. Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi tersebut diwujudkan melalui penggunaan media pembelajaran yang mampu mendukung proses penyampaian materi secara lebih efektif. Oleh karena itu, media memiliki peranan yang sangat penting dalam menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Peranan media dalam proses pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar, mempengaruhi motivasi, minat dan atensi siswa dalam proses belajar (Darniyanti, Anggrayni, et al., 2024). Pentingnya peran media pembelajaran tersebut juga didukung oleh hasil penelitian Subhan & Darniyanti, (2025) dalam penelitiannya membuktikan bahwa pengembangan media audio visual menggunakan aplikasi Capcut sangat efektif dan praktis untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dirancang dengan baik dapat

meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Media belajar bisa dibilang efektif apabila siswa dan media pembelajaran tersebut sehingga siswa tidak hanya melihat atau mendengar isi pembelajaran yang di tampilkan di dalam media tersebut tetapi juga bisa membuat suatu tanggapan tersendiri bagi siswa serta bisa membuat siswa lebih giat dalam belajar terutama pada materi yang di ajarkan saat belajar (Darniyanti et al., 2023). Sejalan dengan itu, Novitasari et al., (2025) juga menegaskan bahwa media pembelajaran berbasis web seperti *Word Wall* memiliki tingkat validitas dan kepraktisan yang sangat tinggi, sehingga mampu memfasilitasi siswa dalam memahami materi dan meningkatkan literasi serta hasil belajar mereka secara signifikan. Amril et al. (2023) juga menambahkan bahwa media *Wordwall* sangat efektif digunakan di Sekolah Dasar karena mampu meningkatkan motivasi belajar dan membuat siswa lebih mudah memahami materi melalui aktivitas bermain yang edukatif.

Media *Wordwall* merupakan media digital berbasis web yang menyediakan berbagai *template* permainan interaktif seperti kuis,

pilihan ganda, mencocokkan pasangan, dan teka-teki silang yang dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (Rahman et al., 2025). Ilahi & Widiana, (2025) menegaskan bahwa media pembelajaran interaktif digital *Wordwall* berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa, karena fitur-fitur interaktifnya mampu mengubah persepsi siswa bahwa Pendidikan Pancasila adalah pelajaran yang membosankan menjadi pelajaran yang kompetitif dan menyenangkan. Ummah et al. (2024) dalam penelitiannya menemukan bahwa media *Wordwall* efektif dalam meningkatkan keterlibatan aktif dan kemampuan berpikir kritis siswa secara signifikan, karena fitur-fitur interaktifnya mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan. Selain meningkatkan keterlibatan dan kemampuan berpikir kritis, penggunaan media *Wordwall* juga dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran tujuannya yaitu agar siswa paham dengan materi yang di jelaskan oleh guru (Putri et al., 2025). Agustira & Rahmi, (2022) juga menambahkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat

meningkatkan hasil belajar siswa pada tingkat SD, karena media tersebut mampu memudahkan guru dalam menyampaikan materi sehingga siswa tidak hanya menerima penjelasan secara verbal.

Beberapa penelitian terdahulu lain juga mendukung efektivitas media ini. Darniyanti et al., (2025) membuktikan bahwa penerapan media *Wordwall* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Desmita et al, (2025) menemukan bahwa media *Wordwall* berhasil meningkatkan pemahaman siswa dengan nilai rata-rata *posttest* 67,33 jauh lebih tinggi dibandingkan *pretest* 42,81. Ayu & Muhajir, (2025) serta (Nadia, 2022) juga menunjukkan peningkatan signifikan hasil belajar siswa setelah penggunaan media *Wordwall*. Meskipun terbukti efektif, aplikasi media *Wordwall* pada materi aturan di lingkungan sekitar untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SDN 03 Sungai Rumbai masih belum diterapkan. Berdasarkan latar belakang dan kajian penelitian yang relevan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **"Pengaruh Media Wordwall**

**Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada
Mata Pelajaran Pendidikan
Pancasila Kelas IV SDN 03 Sungai
Rumbai"**

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode eksperimen atau penelitian lapangan (*field research*). Metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk melihat pengaruh perlakuan (media, model, strategi, dll) terhadap yang lain dalam kondisi yang dikendalikan. Dalam penelitian ini yang digunakan yaitu penelitian *Quasi Experimental Design*. Menurut Sugiyono, (2019) metode penelitian eksperimen pada intinya adalah pengamatan atau observasi yang dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui hubungan kausal antara munculnya suatu akibat dan sebab tertentu, melalui suatu upaya yang dilakukan oleh peneliti. Jadi, dapat disimpulkan bahwa penelitian eksperimen merupakan suatu penelitian yang terjun secara langsung dan digunakan untuk mengetahui pengaruh perlakuan tertentu yang dikendalikan, yang dalam hal ini adalah pengaruh media *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa.

**Tabel 3. 1 Rancangan Penelitian
Nonequivalent Control Group Design**

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	-	O ₄

Sumber : (Saputri, 2025)

Pada penelitian ini penulis menggunakan *Nonequivalent Control Group Design*. Pada penelitian ini terdapat dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, di mana kedua kelompok diberikan *pretest* sebelum diberi perlakuan dan *posttest* setelah diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui dengan akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan (Sugiyono, 2019). Desain ini dapat dilihat pada pola berikut: O₁ X O₂ (Kelas Eksperimen) dan O₃ - O₄ (Kelas Kontrol). Alur penelitian ini adalah kelas eksperimen diberi *pretest* (O₁), dilanjutkan dengan *treatment* (X) menggunakan media *Wordwall* pada pelajaran Pendidikan Pancasila materi aturan di lingkungan sekitar. Sementara kelas kontrol diberi *pretest* (O₃) dan pembelajaran konvensional tanpa media *Wordwall* kemudian keduanya diberikan *posttest* (O₂ dan O₄) untuk melihat pengaruh perlakuan.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 03 Sungai Rumbai pada

semester genap tahun ajaran 2025/2026. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN 03 Sungai Rumbai. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *Nonprobability Sampling* jenis *sampling jenuh*, di mana seluruh anggota populasi dijadikan sampel. Dengan demikian, sampel dalam penelitian ini berjumlah 38 siswa, yang terdiri dari kelas IV A sebanyak 19 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas IV B sebanyak 19 siswa sebagai kelas kontrol. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar berbentuk pilihan ganda sebanyak 30 butir soal. Sebelum soal diberikan kepada siswa, instrumen tersebut telah diuji cobakan dan dianalisis melalui uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda menggunakan SPSS 25, sehingga didapatkan 30 soal yang valid dan reliabel.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi uji persyaratan analisis dan uji hipotesis. Uji persyaratan analisis dilakukan dengan uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* dan uji homogenitas menggunakan *Levene's Test* berbantuan SPSS 25. Uji ini

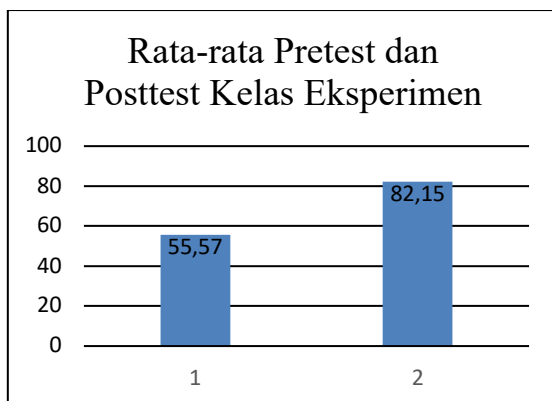
bertujuan untuk mengetahui apakah data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal dan memiliki varians yang sama (homogen). Selanjutnya, uji hipotesis dilakukan menggunakan *Independent Samples T-Test* dengan taraf signifikansi 0,05. Kriteria pengambilan keputusan adalah jika nilai Sig. (2-tailed) < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada penelitian ini termasuk ke dalam penelitian eksperimen. Pengumpulan data eksperimen dilakukan dengan menggunakan teknik pengumpulan data berupa tes yang terdiri dari *pretest* dan *posttest*. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 22 Mei hingga 3 Juni 2026 pada kelas IV SDN 03 Sungai Rumbai dengan jumlah siswa 38 orang. Teknik sampling yang digunakan pada penelitian ini adalah sampel jenuh karena semua anggota dijadikan sebagai sampel. Pemberian soal *pretest* dilakukan pada tanggal 22 Mei 2026. Setelah diberikan *pretest*, peneliti melihat hasil dari *pretest* siswa, kemudian pada tanggal 25 Mei,

26 Mei, dan 2 Juni 2026 dilakukan *treatment* (perlakuan) menggunakan media Wordwall untuk kelas eksperimen, sementara kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Selanjutnya pada tanggal 3 Juni 2026 pemberian soal posttest kepada siswa untuk mengetahui hasil belajar siswa. Setelah diberikan pretest dan posttest, nilai siswa disajikan menurut nilai tertinggi, nilai terendah, dan nilai rata-rata siswa

Gambar 1 Perbandingan Preetest Dan Posttest



Berdasarkan hasil pelaksanaan pretest yang telah dilakukan, diperoleh data nilai hasil belajar siswa. Untuk kelas eksperimen, rata-rata nilai pretest adalah 55,57 dengan nilai tertinggi 83 dan terendah 27. Sementara untuk kelas kontrol, rata-rata nilai pretest adalah 55,42 dengan nilai tertinggi 80 dan terendah 27. Dari data tersebut, terlihat bahwa dari 19

siswa di masing-masing kelas, mayoritas siswa belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu 75. Hal ini menunjukkan bahwa pada saat pretest, hasil belajar siswa baik di kelas eksperimen maupun kelas kontrol masih tergolong rendah dan belum mencapai ketuntasan minimum.

Selanjutnya, setelah siswa diberikan *treatment* (perlakuan), peneliti memberikan posttest untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil posttest, rata-rata nilai kelas eksperimen mengalami peningkatan menjadi 82,15 dengan nilai tertinggi 97 dan terendah 67. Sementara untuk kelas kontrol, rata-rata nilai posttest adalah 77,47 dengan nilai tertinggi 94 dan terendah 53. Dari data posttest tersebut, terlihat bahwa siswa di kelas eksperimen yang memperoleh nilai di atas KKTP (75) bertambah menjadi 16 siswa, sedangkan di kelas kontrol hanya 12 siswa yang tuntas. Peningkatan jumlah siswa yang tuntas di kelas eksperimen ini menunjukkan bahwa perlakuan yang diberikan berhasil membantu siswa memahami materi aturan di lingkungan sekitar dengan lebih baik.

Berdasarkan data pretest dan posttest yang diperoleh, terdapat perbedaan nilai rata-rata yang sangat jelas antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai rata-rata pretest kelas eksperimen adalah 55,57 meningkat menjadi 82,15 pada posttest (selisih 26,58). Sedangkan kelas kontrol meningkat dari 55,42 menjadi 77,47 (selisih 22,05). Dari penjelasan di atas, terlihat jelas perbedaan nilai yang diperoleh oleh siswa sebelum dan sesudah diberikan treatment (perlakuan), di mana peningkatan di kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hal ini membuktikan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media Wordwall memiliki hasil yang lebih baik dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

Uji Persyaratan Analisis (Uji Normalitas)

Sebelum dilakukannya pengujian hipotesis, langkah awal yang harus dilakukan peneliti adalah melakukan uji persyaratan analisis, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas berguna untuk menentukan apakah data yang telah dikumpulkan dari hasil penelitian berdistribusi normal atau tidak,

sedangkan uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui kesamaan varians antar kelompok (Jakni, 2016). Pengujian ini dianalisis dengan menggunakan bantuan program aplikasi SPSS 25 dengan taraf signifikansi 0,05. Apabila hasil uji menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan homogen, maka uji hipotesis dapat dilanjutkan menggunakan uji parametrik yaitu Independent Samples T-Test. Berikut di bawah ini adalah tabel hasil uji normalitas.

Tabel 1 Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre Eksperimen	,178	19	,114	,936	19	,223
Post Eksperimen	,219	19	,017	,938	19	,247
Pretest Kontrol	,188	19	,075	,922	19	,121
Posttest Kontrol	,159	19	,200*	,931	19	,183

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel hasil uji normalitas di atas, dapat dilihat nilai signifikansi yang diperoleh dari data *pretest* dan *posttest* kedua kelas

menggunakan uji *Shapiro-Wilk*. Untuk kelas eksperimen, diperoleh nilai signifikansi *pretest* sebesar 0,223 dan *posttest* sebesar 0,247. Sementara itu, untuk kelas kontrol, diperoleh nilai signifikansi *pretest* sebesar 0,121 dan *posttest* sebesar 0,183. Kriteria pengambilan keputusan untuk uji normalitas adalah jika nilai signifikansi yang diperoleh $> 0,05$, maka data dinyatakan berdistribusi normal.

Dari hasil pengujian tersebut, terlihat bahwa nilai signifikansi data *pretest* dan *posttest* untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol semuanya $> 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* hasil belajar siswa tersebut berdistribusi normal. Karena asumsi normalitas telah terpenuhi, analisis dilanjutkan dengan uji homogenitas menggunakan *Levene's Test* untuk mengetahui apakah varians data dari kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki kesamaan (homogen).

Hasil Uji Homogenitas

Tabel 2 Hasil Uji Homogenitas Data Akhir Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Pendidikan	Based on Mean	2,716	1	36	,108

n Pancasila	Based on Median	1,833	1	36	,184
	Based on Median and with adjusted df	1,833	1	32,276	,185
	Based on trimmed mean	2,526	1	36	,121

Berdasarkan tabel hasil uji homogenitas di atas, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,108. Karena nilai signifikansi $0,108 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa varians data antara kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sama atau homogen. Karena data berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen, maka peneliti dapat melanjutkan pengujian hipotesis pada tahap selanjutnya menggunakan uji parametrik, yaitu uji Independent Samples T-Test untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan media Wordwall terhadap hasil belajar siswa.

Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis digunakan untuk menguji hipotesis menggunakan Independent Samples T-Test dengan menggunakan SPSS 25. Data yang digunakan untuk

menguji hipotesis adalah nilai posttest dari kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk menguji perbedaan rata-rata hasil belajar. Dari hasil perhitungan uji normalitas dan homogenitas dapat diketahui bahwa hasil belajar posttest kedua kelas berdistribusi normal dan homogen. Dengan taraf signifikansi 0,05. Dengan kriteria H_0 diterima jika nilai signifikansi $> 0,05$, dan H_0 ditolak jika nilai signifikansi $< 0,05$ yang disajikan pada tabel di bawah ini.

Tabel 3. Hasil Uji Independent Samples T-Test

Pasangan	Mean Difference	t	Df	Sig. (2-tailed)
Hasil Belajar (Eksperimen - Kontrol)	-8,053	-6,071	36	0,000

Berdasarkan hasil uji hipotesis pada tabel di atas dari uji Independent Samples T-Test diperoleh hasil signifikan sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi yang didapatkan $0,000 < 0,05$ maka hasil uji Independent Samples T-Test dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini membuktikan bahwa terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol, yang berarti penggunaan media Wordwall

memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan media Wordwall terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi aturan di lingkungan sekitar kelas IV SDN 03 Sungai Rumbai. Berdasarkan kondisi awal penelitian, diketahui bahwa saat proses pembelajaran siswa sering merasa bosan, kurang aktif, dan media yang digunakan hanya buku cetak. Hal ini menyebabkan hasil belajar siswa yang masih rendah. Rendahnya hasil belajar siswa terlihat dari nilai penilaian harian di mana Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan adalah 75, namun mayoritas siswa belum mencapainya. Setelah peneliti mengetahui kondisi awal tersebut, peneliti memberikan intervensi menggunakan media Wordwall. Dengan menggunakan media ini, siswa dituntut untuk aktif, antusias, dan terlibat langsung dalam permainan edukatif seperti Quiz dan Open the Box. Dilihat dari karakteristik siswa kelas IV yang sangat tertarik dengan teknologi dan visual, maka

media Wordwall ini sangat cocok diterapkan pada siswa.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti pada siswa kelas IV SDN 03 Sungai Rumbai dengan menggunakan media Wordwall terlihat perbedaan pada saat guru menggunakan media Wordwall atau tidak. Dengan belajar menggunakan media Wordwall siswa lebih aktif bertanya, berkompetisi secara sehat, dan memperhatikan materi pada saat proses pembelajaran berlangsung. Setelah siswa diberikan perlakuan menggunakan media Wordwall terbukti siswa memiliki nilai rata-rata *posttest* lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal tersebut sejalan dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa siswa akan lebih mudah memahami materi apabila mereka terlibat secara langsung dalam proses belajar. Melalui media Wordwall siswa dapat mengingat materi yang disampaikan guru, merencanakan suatu proyek permainan yang kreatif dan mampu menyimpulkan isi materi dengan sangat baik, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan hasil belajar menjadi lebih meningkat dengan baik. Setelah melakukan penelitian, dari

data *pretest* dan *posttest* perlu dilakukan uji terlebih dahulu, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Karena data berdistribusi normal dan homogen, dengan demikian penulis menguji hipotesis menggunakan uji Independent Samples T-Test.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa penggunaan media *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SDN 03 Sungai Rumbai memiliki pengaruh yang signifikan. Hal ini dibuktikan dari hasil uji hipotesis menggunakan *Independent Samples T-Test* yang menunjukkan nilai signifikansi Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang nyata antara hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dari data yang diperoleh, nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen adalah 82,15, sedangkan kelas kontrol adalah 77,47. Peningkatan ini membuktikan bahwa penggunaan media *Wordwall* mampu memberikan dampak positif yang lebih besar terhadap hasil belajar siswa

dibandingkan pembelajaran konvensional.

Sebelum diberikan perlakuan, kondisi pembelajaran di kelas IV SDN 03 Sungai Rumbai masih didominasi oleh metode konvensional. Guru cenderung menggunakan metode ceramah dan hanya mengandalkan buku paket tanpa dukungan media visual yang menarik. Kondisi ini menyebabkan siswa mudah merasa jenuh, kurang termotivasi, dan mengalami kesulitan memahami materi aturan di lingkungan sekitar yang jika hanya dibaca dari teks akan terasa abstrak dan membosankan. Berdasarkan data *pretest*, diketahui bahwa dari 19 siswa di kelas eksperimen, mayoritas belum mencapai KKTP 75 dengan rata-rata kelas hanya 55,57. Kondisi ini menjadi dasar bagi peneliti untuk memberikan intervensi melalui penggunaan media *Wordwall*.

Setelah diberikan perlakuan menggunakan media *Wordwall*, terjadi perubahan yang sangat signifikan dalam proses pembelajaran. Media *Wordwall* yang digunakan dalam penelitian ini menampilkan visualisasi permainan interaktif seperti *Quiz*, *Match Up*, dan *Open the Box* yang memungkinkan siswa menjawab

pertanyaan dengan cara yang menyenangkan. Melalui *Wordwall*, siswa dapat berkompetisi menjawab soal tentang contoh aturan di sekolah, rumah, dan masyarakat secara langsung di layar proyektor atau melalui gawai mereka. Visualisasi dan animasi yang menarik ini membantu siswa memahami konsep aturan dan dampaknya secara konkret, sehingga pembelajaran tidak lagi bersifat hafalan semata.

Dilihat dari karakteristik siswa kelas IV SDN 03 Sungai Rumbai yang berada pada tahap perkembangan operasional konkret dan hidup di era digital, penggunaan media *Wordwall* sangat sesuai dan relevan. Siswa pada usia ini memiliki ketertarikan yang tinggi terhadap stimulus visual dan teknologi. Dengan menggunakan media *Wordwall*, suasana kelas yang sebelumnya pasif menjadi lebih hidup dan interaktif. Siswa terlihat lebih fokus memperhatikan layar, antusias dalam menjawab pertanyaan, serta aktif berdiskusi mengenai contoh-contoh aturan yang mereka temui di lingkungan sekitar. Perubahan perilaku belajar ini secara langsung berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Keberhasilan media *Wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar siswa juga didukung oleh beberapa teori dan penelitian terdahulu. Amril et al., (2023) dalam penelitiannya menegaskan bahwa media *Wordwall* adalah aplikasi yang memungkinkan pengguna untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran, sehingga siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga mengeksplorasi dan menganalisis materi secara mandiri. Dalam konteks penelitian ini, kemampuan *Wordwall* dalam memvisualisasikan materi Pendidikan Pancasila secara dinamis terbukti mampu membantu siswa memahami konsep aturan dengan lebih mudah dan menyenangkan.

Temuan penelitian ini juga memperkuat hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti-peneliti sebelumnya. (Darniyanti et al., 2025) dalam penelitiannya membuktikan bahwa *Wordwall* berpengaruh signifikan terhadap minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila karena mampu meningkatkan fokus dan pemahaman siswa. Demikian pula dengan Ummah et al., (2024) yang menemukan bahwa fitur-fitur interaktif *Wordwall* mampu meningkatkan keterlibatan peserta

didik secara signifikan. Sejalan dengan temuan tersebut, (Khasanah & Prayito, 2024) juga membuktikan bahwa media *Wordwall* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar pada materi keberagaman budaya, di mana nilai rata-rata posttest (86%) jauh lebih tinggi dibandingkan pretest (69%) dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Kesamaan pola peningkatan antara penelitian ini dengan penelitian-penelitian terdahulu mengonfirmasi bahwa media *Wordwall* adalah media pembelajaran yang efektif dan andal untuk diterapkan pada jenjang sekolah dasar.

Meskipun media *Wordwall* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, terdapat beberapa tantangan dalam penerapannya di lapangan. Tantangan pertama adalah kesiapan fasilitas sekolah, seperti ketersediaan jaringan internet yang stabil dan perangkat (laptop/proyektor) yang memadai untuk mengakses aplikasi. Tantangan kedua adalah manajemen waktu, di mana guru perlu mengatur durasi permainan agar tidak mendominasi seluruh jam pelajaran tanpa diimbangi dengan diskusi dan pengerjaan LKPD. Tantangan ketiga adalah menjaga

keterlibatan aktif siswa, karena ada kemungkinan siswa hanya pasif menonton teman yang maju ke depan tanpa benar-benar memproses informasi yang ditampilkan. Oleh karena itu, peran guru dalam memfasilitasi pembelajaran sangat krusial untuk menjaga keseimbangan antara stimulasi visual dan konstruksi pengetahuan mandiri siswa.

Secara keseluruhan, peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SDN 03 Sungai Rumbai pada materi aturan di lingkungan sekitar bukan terjadi secara kebetulan, melainkan merupakan hasil dari penggunaan media pembelajaran yang tepat, inovatif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa sekolah dasar. Media *Wordwall* berhasil mengubah persepsi siswa terhadap Pendidikan Pancasila dari pelajaran yang membosankan menjadi pelajaran yang menyenangkan dan kontekstual. Peningkatan nilai rata-rata dari 55,57 menjadi 82,15 merupakan bukti empiris yang kuat bahwa intervensi media berbasis teknologi interaktif mampu memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah dasar

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dari uji hipotesis, menunjukkan bahwa terdapat adanya pengaruh dalam penggunaan media *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SD Negeri 03 Sungai Rumbai. Hal ini dikarenakan peneliti menerapkan media *Wordwall* setelah *pretest* dilakukan, dan hasil *posttest* meningkat secara nyata dibandingkan hasil *pretest*. Dari hasil penelitian yang didapat, menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *Wordwall* memiliki hasil yang lebih baik. Terlihat jelas setelah guru menerapkan media tersebut, hasil belajar siswa meningkat lebih baik dari sebelum diberikannya perlakuan, di mana siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan tertarik karena belajar sambil bermain melalui permainan edukatif.

Setelah dilakukan penelitian terhadap pengaruh penggunaan media *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 03 Sungai Rumbai, diperoleh data yang signifikan. Sebelum diberikan *treatment* (perlakuan) menggunakan media *Wordwall*, siswa diberikan *pretest* dengan nilai rata-rata kelas

eksperimen 55,57 dan kelas kontrol 55,42. Setelah diberikan *treatment* (perlakuan), siswa diberikan *posttest* dengan nilai rata-rata kelas eksperimen 82,15 dan kelas kontrol 77,47. Selisih peningkatan rata-rata nilai kelas eksperimen adalah sebesar 26,58, sedangkan kelas kontrol 22,05. Hasil penelitian ini menunjukkan hasil *posttest* kelas eksperimen jauh lebih tinggi daripada kelas kontrol. Dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat peningkatan kemampuan yang nyata sebelum dan sesudah diberikan *treatment* (perlakuan) menggunakan media *Wordwall*.

Berdasarkan hasil uji *Independent Samples T-Test* yang dilakukan pada hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol, menunjukkan nilai signifikansi Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi yang didapatkan $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD Negeri 03 Sungai Rumbai. Media ini terbukti sangat cocok diterapkan melihat karakteristik siswa kelas IV yang menyukai

pembelajaran berbasis teknologi dan visual, sehingga mampu mengatasi rendahnya hasil belajar siswa secara efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- meningkatkan Kemampuan Membaca Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 SDN 10 Koto Baru*. 09(September).
- Amril, A., Darniyanti, Y., & Sapitri, D. R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Wordwall Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas V Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 9593–9607.
- Ayu, U. P., Muhajir, & Said, T. G. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall Terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Kelas IV UPT SD Negeri 3 Kelara Kabupaten Jeneponto. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP UNIVERSITAS MANDIRI*, 11, 340–351.
- Darniyanti, Y., Anggrayni, M., & Wulandari, T. (2024). *Pengembangan Media Kartu Kata Bergambar Untuk Keterampilan Membaca Permulaan Pada Peserta Didik Kelas 1 SDN 05 Pulau Punjung*. 09(3).
- Darniyanti, Y., Efriani, N., & Susilawati, W. O. (2021). *Pengembangan Media Komik Penerapan Sila Pancasila PPKn Kelas 3 di Sekolah Dasar Kabupaten Dharmasraya*. *Development of Comic Media for the Implementation of the Precepts of Regency Hal ini sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20*

- Tahun 2003 tentang pengembangan kemampuan dan pembentukan watak serta peradaban bangsa yang. 30(3), 455–462.
- Darniyanti, Y., Nusri, W., & Mahmudi, M. R. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Pada Muatan IPS Berbantu Aplikasi Kinemaster Kelas V SDN NO 21/VI Rantau Suli*. 09.
- Darniyanti, Y., Putri, S. R., & Sari, Y. N. (2025). The Effect of Wordwall Media Implementation on Fourth Grade Students' Interest in Learning Pancasila Education at SDN 25 Pulau Punjung. *TOFEDU: The Future of Education Journal*, 4(9), 5713–5722.
- Darniyanti, Y., Susilawati, W. O., & Saspira, N. (2024). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAPAN PINTAR UNTUK KETERAMPILAN MEMBACA PERMULAAN SISWA KELAS 1 SEKOLAH DASAR* Yulia. 09(September).
- Desmita, H., Dwiyono, Y., Sukriadi, & Wahyuningsih, T. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas IV SDN 004 Samarinda Ulu Tahun Ajaran 2024/2025. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(September), 210–220.
- Gunawan, A., Susilawati, W. O., & Fitriana, D. (2025). *Innovation of Augmented Reality Based Flash Card Learning Media Assisted by Assembler Edu to Improve Students' Learning Outcomes on the Topic of Traditions and Local Community Culture*. 4(9), 5700–5705.
- Ilahi, A., & Widiyana, P. (2025). Pengaruh media pembelajaran interaktif digital wordwall terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran pkn kelas IV SD NEGERI 100213 Kampung Lalang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 5(3), 2014–2022.
- Jakni, S. P. (2016). Metodologi penelitian eksperimen bidang pendidikan. *Bandung: Alfabeta*.
- Khasanah, T., & Prayito, M. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Materi Keberagaman Budaya. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10.
- Nadia, D. O. (2022). Pengaruh media pembelajaran Wordwall terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2), 1924–1933.
- Novitasari, A., Darniyanti, Y., & Ulfa, A. (2025). Development of Word Wall Learning Media to Support Sentence-Building Skills in Grade II Elementary School Students at SDN 09 Sitiung. *TOFEDU: The Future of Education Journal*, 4(7), 3331–3340.
- Putri, S. R., Ali, G., & Sari, K. (2025). *TOFEDU: The Future of Education Journal The Effect of Implementing the Problem-Based Learning (PBL) Model Assisted by Wordwall Media in IPAS Learning*. 4(6), 2342–2346.
- Rahman, F. E. P., Asmahasanah, S., & Kosim, A. M. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar PPKn Kelas III SDIT Qurrata Aini Baitussalam Bogor. *ELEMENTARY JOURNAL*, 8(1), 192–200.
- Rahmastuti, L. N. D., Widyaningrum,

- H. K., Suryani, L., Rahmastuti, L. N. D., Widyaningrum, H. K., & Suryani, L. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV A SDN Patihan. *Jurnal Basicedu*, 20, 1533–1541.
- Saputri, L., & Mardiaty. (2025). Desain Penelitian Quasi Eksperimen dalam Penelitian Pendidikan : Kajian Pustaka. *Jurnal Serunai Matematika*, 17(2), 78–87.
- Subhan, M., & Darniyanti, Y. (2025). Pengembangan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Menggunakan Aplikasi Capcut. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 6(1), 70–84.
- Sugiyono, P. D. (2019). Metode penelitian pendidikan (kuantitatif, kualitatif, kombinasi, R&D dan penelitian pendidikan). *Metode Penelitian Pendidikan*, 67(2019), 18.
- Ummah, B. M. F., Hartono, Y., & Nurkholipah, S. (2024). Optimalisasi Pembelajaran Sejarah Dengan Materi Pertempuran 10 November 1945 Di Surabaya Menggunakan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Keterlibatan Peserta Didik Di Kelas XI SMA Negeri 5 Madiun. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Sosial Dan Teknologi (SNISTEK)*, 6, 387–392.