

# Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran PPKn Kelas III SD Negeri Madyotaman Tahun Pelajaran 2024/2025

**Andrian Rizal Maulana<sup>1</sup>, Hera Heru<sup>2</sup>, Oka Irmade<sup>3</sup>**  
<sup>1,2,3</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Slamet Riyadi  
e-mail: [andrianrmaulana@gmail.com](mailto:andrianrmaulana@gmail.com)

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran Wordwall terhadap hasil belajar PPKn di kelas III SD Negeri Madyotaman. Metode yang digunakan adalah pre-eksperimen dengan desain one group pretest-posttest. Populasi penelitian adalah 28 peserta didik. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes, dan dokumentasi. Uji prasyarat menggunakan rumus Kolmogorov-Smirnov, sedangkan uji hipotesis menggunakan uji paired t-test. Hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata nilai pretest adalah 65,89 dan posttest 88,39, menunjukkan peningkatan hasil belajar. Koefisien korelasi menunjukkan hubungan kuat antara pretest dan posttest dengan nilai sig.  $0,000 < 0,05$ . Dengan demikian,  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Kesimpulannya, terdapat pengaruh signifikan dari penggunaan media pembelajaran Wordwall terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn di kelas III SD Negeri Madyotaman Tahun Pelajaran 2024/2025.

**Kata kunci:** *Wordwall, Hasil Belajar Pembelajaran PPKn*

## Abstract

This study aims to determine the effect of using Wordwall as a learning medium on students' learning outcomes in Civic Education (PPKn) in the III grade of SD Negeri Madyotaman. The method used is pre-experimental with a one group pretest-posttest design. The population of the study consisted of 28 students. Data were collected through observation, tests, and documentation. The prerequisite test used the Kolmogorov-Smirnov formula, while the hypothesis test was conducted using the paired t-test. The analysis results show that the average pretest score was 65,89 and the posttest score was 88,39, indicating an improvement in learning outcomes. The correlation coefficient demonstrated a strong relationship between the pretest and posttest scores, with a significance value of  $0,000 < 0,05$ . Therefore,  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted. The conclusion is that there is a significant effect of using Wordwall as a learning medium on students' learning outcomes in Civic Education (PPKn) in the III grade of SD Negeri Madyotaman for the 2024/2025 academic year..

**Keywords :** *Wordwall, Learning Outcomes, Civics Education PPKn.*

## PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia memiliki peran penting dalam membangun dasar moral, intelektual, dan sosial bagi generasi mendatang. Kualitas pendidikan menjadi faktor utama dalam menciptakan masyarakat yang kompetitif dan berkarakter unggul. Namun, terdapat berbagai tantangan yang kompleks, terutama di tingkat pendidikan dasar. Pendidikan dasar menjadi tahap awal yang sangat esensial dalam pembentukan kepribadian anak, di mana mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) memegang peranan krusial yang sangat penting.

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) pada jenjang sekolah dasar memegang peranan penting dalam membentuk karakter bangsa berdasarkan nilai-nilai luhur Pancasila. Pada jenjang ini, anak didik diperkenalkan dengan nilai-nilai dasar kualitas diri yang tinggi, berbangsa dan bernegara, serta cinta tanah air. PPKn dapat menjadi wahana untuk

menanamkan nilai-nilai luhur yang menjadi landasan kehidupan bermasyarakat dan bernegara, seperti gotong royong, tangguh, adil dan makmur. Dengan demikian, mata pelajaran ini bukan hanya sekedar sarana untuk mempelajari materi pelajaran, tetapi juga sebagai sarana untuk membangun karakter yang akan membentuk sikap dan tindakan peserta didik di masa mendatang.

Implementasi PPKn di tingkat pendidikan dasar masih menghadapi berbagai kendala. Salah satu tantangan utama adalah kurangnya pemahaman yang mendalam dari para pendidik mengenai cara mengajarkan nilai-nilai Pancasila dan kewarganegaraan dengan efektif dan relevan. Banyak guru yang masih terjebak dalam metode pengajaran yang bersifat monoton dan cenderung berorientasi pada hafalan, sehingga nilai-nilai yang diajarkan tidak sepenuhnya tertanam dalam diri siswa. Padahal, nilai-nilai Pancasila seharusnya diajarkan dengan pendekatan yang lebih kontekstual dan aplikatif, sehingga anak-anak dapat memahami dan menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Pendidikan berbasis nilai Pancasila juga harus disesuaikan dengan perkembangan zaman dan tantangan globalisasi. Anak-anak saat ini tumbuh di era digital yang penuh dengan berbagai informasi dan pengaruh dari luar. Pendidikan PPKn harus mampu menjembatani nilai-nilai tradisional dengan konteks modern yang dihadapi oleh siswa. Pendekatan yang kreatif dan inovatif dalam pengajaran PPKn, seperti penggunaan teknologi digital, dapat menolong lebih mengerti dan menghayati poin-poin Pancasila dalam penerapannya dalam kehidupan nyata. Hal ini juga akan membuat belajar menjadi lebih menarik dan bermakna bagi generasi muda.

Dengan menggunakan media pembelajaran seperti Wordwall dalam pembelajaran PPKn, guru dapat menciptakan lingkungan yang lebih mendukung interaksi aktif antara siswa dengan materi pelajaran. Melalui berbagai fitur interaktif yang ditawarkan oleh Wordwall, seperti permainan kata, puzzle, dan kuis, Peserta didik dapat berpartisipasi secara langsung dalam proses belajar. Tidak hanya membuat kegiatan belajar lebih menyenangkan dan mengasyikkan, akan tetapi memfasilitasi pengertian siswa pada konsep umum dari pelajaran PPKn secara lebih efisien.

Integrasi Wordwall dalam pembelajaran PPKn juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Pembelajaran yang monoton seringkali membuat siswa cepat bosan dan kurang tertarik untuk mengikuti pelajaran. Namun, dengan penggunaan media interaktif yang menarik seperti Wordwall, siswa menjadi lebih antusias dan termotivasi untuk berpartisipasi dalam kegiatan belajar. Rasa penasaran dan keinginan untuk menyelesaikan tantangan dalam permainan atau kuis dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dalam belajar, sehingga materi yang diajarkan lebih mudah diserap dan diingat.

Selain itu, Wordwall juga mendukung pembelajaran kolaboratif di kelas. Dengan fitur yang memungkinkan permainan atau kuis dilakukan secara kelompok, Siswa dapat berkolaborasi untuk menyelesaikan tantangan atau memecahkan masalah. Hal ini menciptakan kemampuan mental, namun juga kemampuan interaktif seperti kolaborasi, korespondensi, dan menghargai sudut pandang satu sama lain. Siswa didorong untuk belajar secara individu dan dalam suasana kelompok ketika pembelajaran PPKn diintegrasikan dengan Wordwall.

Penggunaan Wordwall dalam pembelajaran PPKn menawarkan beberapa kelebihan yang signifikan. Wordwall menyediakan berbagai fitur interaktif seperti permainan kata-kata, puzzle, dan kuis yang dapat disesuaikan dengan materi pelajaran, sehingga membuat pembelajaran lebih dinamis dan menarik. Interaktivitas yang tinggi dalam Wordwall mendorong partisipasi aktif siswa, meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Wordwall memungkinkan penyesuaian tingkat kesulitan sesuai dengan kemampuan siswa, sehingga setiap siswa bisa mengikuti pelajaran mengikuti kemampuan pembelajaran mereka masing-masing. Penggunaan Wordwall bisa memudahkan siswa dalam mengerti konsep abstrak dalam PPKn lebih sempurna melalui visualisasi dan praktik langsung. Wordwall juga mendukung pembelajaran kolaborasi, dimana siswa bisa saling membantu dalam menyelesaikan tugas atau menjawab kuis, sehingga memperkuat keterampilan sosial dan kerjasama.

Penelitian ini didasarkan pada hasil observasi pada kelas 3 di SD Negeri Madyotaman bahwa permasalahan yang ada yaitu Dalam proses pembelajaran PPKn di SD, terdapat beberapa tantangan yang dapat menghambat efektivitas pengajaran. Salah satunya adalah keterbatasan waktu yang seringkali membuat guru kesulitan untuk menyajikan materi secara menyeluruh dan mendalam. Selain itu, kurangnya media pembelajaran yang menarik juga menjadi masalah yang

signifikan, karena dapat mengakibatkan kebosanan dan kurangnya minat peserta didik terhadap pembelajaran. Tantangan lainnya adalah kendala dalam memikat minat dan fokus peserta didik terhadap materi yang disampaikan, terutama karena PPKn kerap kali dipandang sebagai mata pelajaran yang kurang menarik bagi mereka.

Dalam menghadapi tantangan-tantangan tersebut, menurut Purnamasari dkk (2022) penggunaan media pembelajaran seperti Wordwall dapat menjadi solusi yang efektif. Wordwall menawarkan platform yang interaktif dan berbasis visual, memungkinkan guru untuk menyajikan materi PPKn dengan cara yang menarik dan berbeda. Menurut Alam dkk (2023) penggunaan media pembelajaran seperti Wordwall dapat menjadi solusi yang efektif. Wordwall menawarkan platform yang interaktif dan berbasis visual, memungkinkan pendidik untuk menyajikan konten PPKn dengan cara yang menarik dan baru. Kepastian Wordwall sebagai media pembelajaran dalam penelitian ini bergantung pada ketergantungannya pada sifat siswa. Wordwall harus membangun lingkungan belajar yang mendorong perkembangan mental dan mendalam siswa pada tahap ini dengan menggunakan metode yang lebih menarik dan intuitif.

Alam dkk (2023) menyoroti pentingnya penyesuaian media pembelajaran dengan karakteristik dan kebutuhan siswa. Wordwall, dengan fleksibilitasnya, memungkinkan guru untuk menyesuaikan konten dengan tingkat keahlian mahasiswa. Misalnya, berdasarkan kemampuan masing-masing mahasiswa, guru dapat membuat permainan atau kuis dengan tingkat kesulitan yang berbeda-beda. Hal ini menjamin bahwa semua mahasiswa, terlepas dari latar belakang akademis, memiliki akses yang sama terhadap konten PPKn. Fleksibilitas ini juga membantu guru dalam memberikan perhatian yang lebih personal kepada siswa, terutama bagi mereka yang mungkin memerlukan bantuan tambahan dalam memahami konsep-konsep tertentu.

Di sisi lain, integrasi Wordwall dalam pembelajaran PPKn juga memungkinkan guru untuk melakukan evaluasi yang lebih dinamis dan berkelanjutan. Guru dapat memantau perkembangan siswa secara real-time melalui hasil kuis atau permainan yang mereka kerjakan di Wordwall. Ini memberikan kesempatan bagi guru untuk segera mengetahui area mana yang memerlukan penguatan atau penjelasan lebih lanjut. Evaluasi yang bersifat formatif ini memungkinkan adanya perbaikan yang cepat dan tepat sasaran dalam proses pembelajaran, sehingga tidak ada siswa yang tertinggal dalam memahami materi.

## **METODE**

Penelitian ini berjenis kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen. Lebih lanjut, peneliti menggunakan penelitian eksperimen yaitu Pre-Eksperimen dan desain One-Grup Pretest-Posttest Design. Terdapat dua variabel yaitu Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall X) Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas III SD Negeri Madyotaman sebagai variabel terikat (Y). Penelitian ini menggunakan instrument berupa 20 pilihan ganda yang diberikan kepada siswa sebelum menerapkan Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall dan sesudah menerapkan Media Pembelajaran Wordwall. Jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu siswa kelas III yang berjumlah 28 siswa di SDN Madyotaman. Data dikumpulkan dengan cara tes, dokumentasi, observasi, wawancara. Untuk mengetahui pengaruh Media pembelajaran Wordwall terhadap hasil belajar Peserta didik pada Mata Pelajaran PPKn Kelas III SD Negeri Madyotaman sebelum pemberian treatment dan sesudah pemberian treatment, menggunakan uji T-test yang dibantu aplikasi SPSS pada taraf signifikansi 5%.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Instrument digunakan diuji coba terlebih dahulu, divalidasi oleh validator, kemudian diuji dan dianalisis validasi, reliabilitas dan uji butir soal. Validitas adalah alat ukur yang menunjukkan tingkatan yang hendak diukur. Pelaksanaan pretest dan posttest yang dilakukan seluruh siswa kelas III SDN Madyotaman sebagai sampel untuk mengetahui pengaruh Media pembelajaran Wordwall sebelum dan sesudah diberikan pengaruh Media pembelajaran Wordwall.

Normalitas data penelitian dievaluasi menggunakan uji normalitas data. Setelah tahap pre-posttest, dilakukan uji ini. One Sample Kolmogorov-Smirnov dengan SPSS 26 digunakan dan memenuhi persyaratan. Data penelitian dikatakan normal jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05.

**Tabel 1. Hasil Uji Normalitas**  
**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Unstandardized Residual
N		28
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	0,0000000
	Std. Deviation	5,49549026
Most Extreme Differences	Absolute	0,114
	Positive	0,104
	Negative	-0,114
Test Statistic		0,114
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 <sup>c,d</sup>

Berdasarkan analisis data statistik pada tabel 8 dengan menggunakan rumus kolmogorov Smirnov memperoleh hasil sebesar 0,200, hal ini menunjukkan bahwa data berdistribusi normal. Data Pretest dikatakan normal apabila signifikannya lebih besar dari 0,05 sehingga  $0,200 > 0,05$ , maka artinya data dikatakan berdistribusi normal.

**Tabel 2. Hasil Uji Paired Samples Test**  
**Paired Samples Test**

		Paired Differences		95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper		
Hasil belajar	Pretest	-	-					
	Posttest	22,500	5,853	1,106	-24,770	-20,230	-20,341	27

Analisis pengaruh media pembelajaran Wordwall pada hasil belajar peserta didik dijelaskan melalui rumus Uji Paired t-test Sampel Berpasangan dengan bantuan SPSS 26. Berdasarkan hasil belajar PPKn siswa, diperoleh nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$ . Dengan demikian,  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, karena terdapat perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar peserta didik setelah diterapkannya media pembelajaran Wordwall, sebagaimana terlihat dari perbandingan hasil pretest dan posttest. Oleh karena itu, kesimpulan dari analisis hal ini menunjukkan bahwa Hipotesis Nol ( $H_0$ ) ditolak sementara Hipotesis Alternatif ( $H_a$ ) diterima. Arah ini bergantung pada nilai penting di bawah 0,05. Kesimpulan dari penelitian ini adalah adanya pengaruh media pembelajaran Wordwall terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn kelas III SD Negeri Madyotaman Tahun Pelajaran 2024/2025.

**SIMPULAN**

Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh signifikan dari penggunaan media pembelajaran Wordwall terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn di kelas III SD Negeri Madyotaman Tahun Pelajaran 2024/2025. Rata-rata nilai pretest sebesar 65,89 meningkat menjadi 88,39 pada posttest, menandakan adanya peningkatan yang jelas setelah penerapan Wordwall. Uji-t menunjukkan nilai signifikan sebesar 0,000, yang lebih rendah dari batas yang ditentukan, sehingga hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima dan hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak. Kesimpulannya, media Wordwall berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa di kelas III SD Negeri Madyotaman.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada Ibu Prof. . Hera Heru Sri Suryanti, M. Pd. dan Oka Irmade, S.Pd., M.Pd. yang selalu memberikan bimbingan dan pengarahan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Terimakasih Kepala Sekolah Bapak Suro, S.Pd dan Wali kelas III Ibu Isnaini Maratus Sholihah, S. Pd SD Negeri Madyotaman seluruh guru yang mendukung penelitian ini. Terimakasih kepada teman-teman dan seluruh pihak yang mendukung. Terimakasih kepada kedua orangtua saya yang memberikan do'a dan dukungan sehingga sampai pada tahap ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, A., Rachman, D. A., Istiqomah, R., Putri, F. R., & Johari, Z. A. F. (2024). Pengaruh Games Based Learning Berbantuan Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pada Siswa Kelas 2 SD. *Cendikia: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(2), Article 2. <https://doi.org/10.572349/cendikia.v2i2.900>
- Alam, N. S., Taiyeb, M., & Sumarni, S. (2023). Implementasi Games Wordwall (Wordsearch) dalam Tahapan Model Discovery Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 2 Soppeng. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(3), Article 3. <https://doi.org/10.31970/pendidikan.v5i3.769>
- Ananda, A. W., Suryanti, H. H. S., & Rahman, I. H. (2023). Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) Disertai Media Quizizz Terhadap Hasil Belajar Muatan Pelajaran IPA Pada Peserta Didik Kelas V SD Negeri Madyotaman No.38 Surakarta Tahun Pelajaran 2022/2023. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 18270–18274. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i2.9259>
- Arikunto Suharsimi. (2015). *Prosedur Penelitian: Suatu pendekatan Praktik*. Bumi Angkasa.
- Cahyani, K., & Dewi, D. A. (2021). Peran Guru Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Membentuk Karakter Peserta Didik Agar Menciptakan Siswa Yang Berkualitas. 9(2).
- Gandasari, P., & Pramudiani, P. (2021). Pengaruh Aplikasi Wordwall terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), Article 6. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1079>
- Komariyah, S., & Laili, A. F. N. (2018). Pengaruh kemampuan berpikir kritis terhadap hasil belajar matematika. *JP3M (Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pengajaran Matematika)*, 4(2), Article 2. <https://doi.org/10.37058/jp3m.v4i2.523>
- Launin, S., Nugroho, W., & Setiawan, A. (2022). Pengaruh Media Game Online Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV. *JUPEIS : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3), Article 3. <https://doi.org/10.55784/jupeis.Vol1.Iss3.176>
- Mansur, N. (2017). Penerapan Keterampilan Mengajar Dalam Upaya Pencapaian Hasil Belajar Mahasiswa. *Lantanida Journal*, 4(2), Article 2. <https://doi.org/10.22373/lj.v4i2.1884>
- Pradani, T. G. (2022). Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(5), Article 5. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i5.162>
- Purnamasari, S., Rahmanita, F., Soffiatun, S., Kurniawan, W., & Afriliani, F. (2022). Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Word Wall. *Jurnal Pengabdian Kepacda Masyarakat*, 3.
- Puspitarini, D. (2023). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar PPKn Melalui Discovery Learning Berbantuan Aplikasi Wordwall Games. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(3), 388–396. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i3.485>
- Rohmatin, R. (2023). Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Kemampuan Vocabulary Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 3(1), Article 1. <https://doi.org/10.51878/edutech.v3i1.2039>
- Savira, A., & Gunawan, R. (2022). Pengaruh Media Aplikasi Wordwall dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), Article 4. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3332>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.

Syamsu, H., Saleh, J., & Aksan, A. (2023). Hamka Syamsu Artikel PTK Penggunaan Media Belajar Wordwall dalam Pembelajaran Seni Budaya untuk Meningkatkan Motivasi dan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(3), Article 3. <https://doi.org/10.31970/pendidikan.v5i3.812>