



Pengaruh Media Pembelajaran *Wordwall Quiz* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII pada Pembelajaran PPKn di SMP Swasta Pahlawan Nasional

Theresia J.R Saragih^{1*}, Maryatun Kabatiah²

¹⁻²Universitas Negeri Medan, Indonesia

Alamat: Jalan Willem Iskandar Pasar V Medan Estate

Korespondensi penulis: theresia.3213111013@mhs.unimed.ac.id

Abstract. Pancasila and Citizenship Education (PPKn) learning at the junior high school level is often considered monotonous by students because the method of delivering material tends to be repetitive and less varied. This has an impact on low motivation and student learning outcomes. This study aims to determine the influence of the use of Wordwall media on the learning outcomes of grade VIII students in PPKn subjects. Wordwall is an interactive digital-based learning media designed to create a fun learning experience through various educational games, such as quizzes, matching, and gameshows. The research method used was a quasi-experiment with a nonequivalent control group design, which involved two groups: the experimental group (VIII-3) using Wordwall media, while the control group (VIII-6) followed conventional learning. The sampling technique was carried out by purposive sampling. The research data was collected through objective test questions that measured students' understanding of the periodic element material in PPKn. The results showed a significant difference between the experimental and control groups. The average post-test score of the control group was 68.79, while the experimental group reached 85.86. The Paired Samples Test yielded a significance value of $0.000 < 0.05$, so the null (H_0) hypothesis was rejected and the alternative hypothesis (H_a) was accepted. This proves that the use of Wordwall media has a positive and significant impact on improving student learning outcomes. Based on these findings, it is recommended that PPKn teachers integrate Wordwall regularly in learning, for example at the stage of evaluation or reinforcement of material. Wordwall can be combined with discussion or collaborative learning methods to increase student active participation. Teachers are also advised to develop an interactive question bank on Wordwall that is relevant to the curriculum so that students can practice independently. With this approach, it is hoped that PPKn learning will be more interesting, effective, and able to build students' emotional involvement in understanding Pancasila values.

Keywords: Learning, Media, PPKn, Students, Wordwall.

Abstrak. Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di tingkat SMP sering kali dianggap monoton oleh siswa karena metode penyampaian materi yang cenderung berulang dan kurang bervariasi. Hal ini berdampak pada rendahnya motivasi serta hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Wordwall terhadap hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran PPKn. Wordwall adalah media pembelajaran berbasis digital interaktif yang dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui berbagai permainan edukatif, seperti quiz, matching, dan gameshow. Metode penelitian yang digunakan adalah quasi eksperimen dengan desain nonequivalent control group, yang melibatkan dua kelompok: kelompok eksperimen (VIII-3) menggunakan media Wordwall, sementara kelompok kontrol (VIII-6) mengikuti pembelajaran konvensional. Teknik pengambilan sampel dilakukan secara purposive sampling. Data penelitian dikumpulkan melalui soal tes objektif yang mengukur pemahaman siswa pada materi unsur periodik dalam PPKn. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol. Rata-rata nilai post-test kelompok kontrol adalah 68,79, sedangkan kelompok eksperimen mencapai 85,86. Uji Paired Samples Test menghasilkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media Wordwall memberikan dampak positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Berdasarkan temuan ini, direkomendasikan agar guru PPKn mengintegrasikan Wordwall secara rutin dalam pembelajaran, misalnya pada tahap evaluasi atau penguatan materi. Wordwall dapat dikombinasikan dengan metode diskusi atau pembelajaran kolaboratif untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa. Guru juga disarankan mengembangkan bank soal interaktif di Wordwall yang relevan dengan kurikulum agar siswa dapat berlatih secara mandiri. Dengan pendekatan ini, diharapkan pembelajaran PPKn menjadi lebih menarik, efektif, dan mampu membangun keterlibatan emosional siswa dalam memahami nilai-nilai Pancasila.

Kata kunci: Belajar, Media, PPKn, Siswa, Wordwall.

1. LATAR BELAKANG

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 ayat (1) menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha yang sadar dan terencana yang bertujuan untuk secara aktif mengembangkan potensi siswa agar memiliki kualitas spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, mulia, dan keterampilan yang dibutuhkan oleh mereka, masyarakat umum, bangsa, dan negara. Ini berarti bahwa pembentukan sumberdaya manusia yang lebih berkualitas lagi. Menurut Kusnadi & Azzahra, (2024) Pendidikan adalah proses untuk memperbaiki dan mengembangkan kepribadian manusia, baik secara fisik maupun spiritual. Pendidikan memegang peranan krusial dalam membentuk kualitas dan integritas seseorang. Selain itu, pendidikan juga merupakan suatu upaya yang terencana dan dilakukan dengan penuh kesadaran untuk menciptakan kegiatan belajar mengajar serta suasana yang mendukung siswa agar dapat secara aktif mengembangkan potensi diri mereka. Belajar adalah suatu proses yang melibatkan interaksi antara dua pihak atau lebih, di mana terjadi pertukaran stimulus dan respons. Proses ini bertujuan untuk mendorong terjadinya perubahan perilaku pada individu sebagai hasil dari interaksi tersebut (Khasanah & Prayito, 2024).

Di Indonesia, Pemerintah telah melakukan berbagai langkah untuk meningkatkan mutu pendidikan, di antaranya melalui perubahan kurikulum, peningkatan kompetensi tenaga pendidik, serta pembenahan fasilitas dan infrastruktur pendidikan. Meskipun demikian, hasil dari upaya-upaya tersebut belum sepenuhnya memuaskan, termasuk dalam mata pelajaran PPKn (Naibaho & Kabatiah, 2024). Hal ini dapat dilihat dari masih rendahnya hasil belajar siswa disekolah.

Hasil belajar dapat didefinisikan sebagai pencapaian siswa setelah menyelesaikan kegiatan pembelajaran, yang dinilai melalui perubahan dalam pengetahuan, sikap, dan perilaku mereka, serta tercermin dalam perkembangan keterampilan yang dimiliki. Tiga komponen utama dari hasil pembelajaran adalah psikomotor, kognitif, dan afektif. Ketiga aspek yang disebutkan tersebut saling terkait dan tidak dapat dipisahkan satu sama lain (Nurlia & Yunita, 2024). Hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik yang bersifat internal maupun eksternal bagi siswa. Sementara faktor eksternal mempengaruhi lingkungan kelompok, faktor internal meliputi motivasi, kecerdasan, kesehatan, dan gaya belajar, kualitas pengajaran guru, materi pembelajaran, kegiatan ekstrakurikuler, kondisi kelas, kurikulum, dan disiplin sekolah. Lingkungan sekolah dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, dimana ruang kelas yang nyaman, bebas gangguan, dan memiliki sirkulasi udara yang baik dapat meningkatkan konsentrasi dan daya ingat siswa. Media pembelajaran juga memegang peranan penting dalam

mempengaruhi hasil belajar. Jika materi disampaikan melalui metode pembelajaran yang menarik, jelas, dan relevan, keterlibatan serta motivasi belajar siswa dapat meningkat secara signifikan. (Donna Jesika & Maryatun Kabatiah, 2024).

Dalam proses pembelajaran, motivasi dapat dipahami sebagai dorongan dari dalam diri siswa yang membantu mereka terus belajar dan fokus pada tujuan belajar. Dengan motivasi yang baik, diharapkan tujuan belajar dapat tercapai dengan optimal. Namun, rendahnya nilai tugas siswa menjadi salah satu permasalahan utama yang sering dijumpai dalam bidang pendidikan. Masalah situasi tersebut dapat menghalangi efektivitas kegiatan belajar mengajar serta menurunkan hasil akademik siswa (Nur Hidayah Hasibuan et al., 2024). Untuk mencapai hasil belajar yang optimal, penggunaan media dalam penyampaian materi saat proses pembelajaran sangatlah penting. Di era digital saat ini, tersedia beragam teknologi yang dapat diakses melalui berbagai perangkat, salah satunya adalah penggunaan situs wordwall. Dalam konteks ini, guru dan siswa memiliki peran utama dalam pemanfaatan media tersebut. Pemilihan media yang tepat akan mendukung kelancaran dan keberhasilan proses pembelajaran (Khasanah & Prayito, 2024). Dalam konteks pendidikan, teknologi era digital menawarkan peluang besar agar proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan efisien. Dengan teknologi ini, siswa dan guru dapat dengan mudah dan cepat mengakses informasi, serta meningkatkan kompetensi digital yang esensial di era teknologi saat ini. (Yunita et al., 2023).

Pemanfaatan teknologi digital sebagai sarana pembelajaran melalui teknologi digital, siswa dapat mengakses materi pembelajaran dengan cara yang lebih interaktif dan menarik. Teknologi ini memungkinkan peserta didik memperoleh informasi secara lebih cepat dan efisien, sehingga menjadi sarana pembelajaran yang modern dan efektif. Media pembelajaran digital merupakan hasil sekaligus konsekuensi logis dari kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Dengan menggunakan media pembelajaran digital, Materi pembelajaran dapat diakses secara fleksibel tanpa terbatas waktu dan tempat. Selain itu, materi tersebut dapat diperkaya dengan beragam sumber belajar, termasuk multimedia, dan dapat diperbarui oleh pengajar dengan cepat serta efisien (Hendra et al., 2023). Realita yang terjadi di dunia pendidikan Indonesia berbanding terbalik dengan ekspektasi. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan, berbagai aspek perlu dibenahi baik oleh pemerintah maupun tenaga pendidik. Guna mencapai hasil pendidikan yang bermutu, dibutuhkan strategi yang efektif dalam mendukung kelancaran proses belajar mengajar. Oleh karena itu, pemilihan strategi yang sesuai menjadi hal yang sangat penting.

Media pembelajaran menjadi elemen penting dalam meningkatkan mutu proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan kemajuan teknologi di bidang pendidikan yang menuntut terciptanya pembelajaran yang lebih efisien dan efektif. Guna memperoleh efisiensi dan efektivitas pembelajaran yang maksimal, perlu dilakukan langkah-langkah untuk mengurangi atau menghilangkan dominasi metode pendidikan lisan, salah satunya dengan penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran berperan sebagai sarana penting dalam pencapaian tujuan pembelajaran (Kristanto, 2016). Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu dalam kegiatan pendidikan. Dipercaya bahwa manfaat media pendidikan dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar secara mandiri, kreatif, efektif, dan efisien. Selain itu, penggunaan media pendidikan juga dapat berdampak pada perilaku siswa. Perlu dicatat bahwa sepanjang proses ini, metode pengajaran yang umum digunakan oleh guru adalah tatap muka (ceramah), yang sering kali mengakibatkan siswa merasa jenuh. Dengan demikian, media pembelajaran diharapkan dapat menghilangkan rasa bosan tersebut (Surya et al., 2021).

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) berperan penting dalam kurikulum pendidikan. PPKn ini bersifat interdisipliner (interdisipliner) dan tidak monodisipliner, karena pokok bahasannya adalah kumpulan ilmu dari berbagai ilmu untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dan kewarganegaraan Pancasila. Mata pelajaran PKn sangatlah penting, namun tujuannya adalah untuk mengembangkan warga negara yang akan bela negara berdasarkan pemahaman tentang politik nasional, jati diri bangsa, dan moralitas yang dapat dikembangkan dalam kehidupan berbangsa. engan demikian, sangat penting untuk melakukan upaya yang sangat penting untuk meningkatkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran PKn (Zahro, 2022).

Siswa perlu memahami tujuan dari pembelajaran PPKn serta bagaimana materi yang diajarkan dapat berkontribusi dalam membentuk karakter dan kesadaran kewarganegaraan mereka. Tanpa tujuan pembelajaran yang jelas, siswa berisiko kehilangan fokus dan motivasi, yang pada gilirannya dapat mengurangi efektivitas proses belajar. Selain itu, kendala dalam pemanfaatan teknologi informasi juga dapat menghambat pembelajaran PPKn. Di era digital saat ini, integrasi teknologi dalam pembelajaran menjadi sangat penting. Namun, kurangnya akses atau inisiatif untuk memanfaatkan teknologi dalam menyampaikan materi PPKn dapat menciptakan kesenjangan dalam pengalaman belajar siswa (Batu et al., 2023). Banyak siswa yang berpendapat bahwa pendidikan Pancasila terasa membosankan karena lebih banyak berfokus pada hafalan dan teori semata. Siswa menganggap mata pelajaran PPKn monoton karena dihafal berulang kali dan banyak siswa yang kurang melaksanakan pembelajaran Pendidikan Pancasila secara maksimal (Anggulian et al., 2024).

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, ditemukan permasalahan dalam proses pembelajaran PPKn di kelas, yang dimana guru masih belum menerapkan media pembelajaran ketika menjelaskan materi dan guru masih menggunakan metode ceramah. Hasil rata-rata ulangan harian menunjukkan nilai 64, yang masih belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan untuk KKM harus mencapai nilai 75. Rendahnya hasil belajar siswa sering kali disebabkan oleh persepsi mereka yang menganggap bahwa proses belajar itu membosankan. Hal ini terutama terlihat pada pelajaran PPKn, yang sering kali dipandang kurang menarik oleh para siswa.

Kemudian kurangnya penggunaan media pembelajaran di kelas dan kecenderungan penggunaan metode ceramah, diskusi kelompok, mencatat materi serta mengerjakan tugas yang tercantum dalam buku paket yang dipakai. Pemberian catatan atau meringkas dari buku yang banyak membuat siswa jenuh dan bosan. Adapula siswa yang menyatakan bahwa materi PPKn sulit dimengerti karena banyak mengandung pasal-pasal sehingga kurang menarik dan dominan menghafal. Padahal pelajaran PPKn ini merupakan salah satu yang memberikan bekal kepada siswa untuk menumbuhkan dan mengembangkan karakter sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Oleh karena itu, banyak siswa yang bosan dan malas ketika belajar dan memberikan banyak alasan untuk keluar kelas. Rendahnya minat belajar siswa merupakan salah satu kendala yang dihadapi oleh guru.

Salah satu media yang bisa dimanfaatkan dalam pembelajaran adalah Wordwall. Wordwall merupakan platform pembelajaran digital yang dapat diakses secara online dan menyediakan berbagai permainan edukatif yang dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran yang interaktif. Media pembelajaran ini memiliki banyak fitur menarik dan menarik yang memotivasi siswa untuk belajar dan memungkinkan mereka menciptakan kegiatan interaktif. Fitur-fitur Wordwall antara lain teka-teki silang, kuis, permainan kata, dan berbagai jenis permainan edukatif lainnya. Keunggulan Wordwall terletak pada beragam template yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Hal ini tentu sangat membantu para pendidik dalam memilih dan membuat materi pembelajaran yang menarik dan interaktif, sesuai dengan tingkat kemampuan serta minat siswa. Dengan memanfaatkan fitur-fitur ini, proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan efektif. Mengingat pentingnya pendidikan sebagai dasar pengembangan karakter dan pemahaman siswa, menggunakan alat pembelajaran seperti Wordwall dapat meningkatkan motivasi siswa dan memudahkan siswa untuk memahami konsep dengan cara yang komprehensif (Kusnadi & Azzahra, 2024).

2. KAJIAN TEORITIS

Media Pembelajaran

Menurut Brown (1973), penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat memberikan pengaruh terhadap tingkat efektivitas pembelajaran. Konsep media pembelajaran mencakup dua aspek yang saling melengkapi, yaitu, perangkat keras dan perangkat lunak. Secara umum, media pendidikan berguna untuk memfasilitasi komunikasi antara guru dan siswa, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan lebih efektif dan efisien. (Kristanto, 2016). Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana yang memberikan informasi dalam dunia pendidikan melalui proses komunikasi. Proses belajar mengajar cenderung kurang efektif apabila tidak didukung melalui penerapan media pembelajaran yang sesuai. Media pembelajaran dianggap sebagai wadah yang menyampaikan informasi demi mendukung kegiatan belajar mengajar. Selain sebagai alat bantu pengajaran, media pembelajaran turut berfungsi untuk mentransfer dan membagikan informasi dari berbagai sumber yang lengkap, sehingga dapat menciptakan lingkungan belajar yang membantu para peserta didik menyelesaikan proses pembelajaran secara efektif dan efisien (Hendra et al., 2023).

Setiap bentuk media pembelajaran memiliki karakteristik khas yang membedakannya dari media lainnya. Setiap bentuk media tentunya menyimpan kelebihan serta keterbatasan tertentu keunggulan dan keterbatasan tersendiri. Dengan pesatnya perkembangan teknologi dan meluasnya penggunaan teknologi informasi serta komunikasi dalam dunia pendidikan saat ini, sistem pembelajaran perlu terus diperbarui agar dapat mencerminkan era modern. Ini sejalan dengan hadirnya berbagai aplikasi perangkat lunak yang mendukung proses pembelajaran. Teknologi memberikan berbagai manfaat seperti kecepatan, kemudahan, aspek hiburan, dan kesederhanaan, yang secara keseluruhan dapat mendukung dan mempermudah proses pengajaran dan pembelajaran. Dibutuhkan seorang guru yang inovatif serta memiliki pengetahuan yang mendalam dalam memanfaatkan sumber belajar berbasis teknologi untuk melaksanakan pendidikan kewarganegaraan secara digital. Dengan demikian, komponen teknologi akan berfungsi sebagai sarana atau mediator dalam proses pembelajaran digital, sementara jaringan internet akan dimanfaatkan untuk mendukung sistem ini (Zahro et al.,2022).

Menggunakan platform digital, seperti aplikasi pendidikan, video interaktif, dan diskusi online, dapat meningkatkan keterlibatan siswa, mendorong mereka agar siswa lebih terlibat secara aktif selama proses pembelajaran serta memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan. Meskipun teknologi digital menawarkan banyak manfaat, penggunaannya dalam pendidikan Pancasila juga memiliki kekurangan, termasuk infrastruktur teknologi yang

terbatas di daerah pedesaan, kurangnya literasi digital di kalangan guru, dan kurangnya akses ke komputer dan internet di kalangan siswa. (Armianti et al., 2024).

Wordwall

Wordwall adalah aplikasi digital berbasis web yang dirancang untuk mendukung proses pembelajaran secara interaktif. Berdasarkan penjelasan Fikriansyah dan Layyinnati dalam (Sabitha & Hasanudin, 2024) *wordwall* adalah platform web yang menghadirkan kuis untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. *Wordwall* dirancang bertujuan mengajak siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Aplikasi ini juga memiliki fitur pemutar seperti avatar, tema dan hiburan musik dalam proses pembelajaran.

Wordwall quiz siswa diminta untuk menyelesaikan setiap soal dalam batas waktu tertentu dengan memilih jawaban yang benar, kemudian melanjutkan ke soal berikutnya. Jadi, media ini sangat tepat diterapkan pada pembelajaran masa kini yang sangat erat kaitannya dengan teknologi. Media ini mempunyai berbagai keunggulan antara lain:

1. Siswa dapat mengetahui langsung hasil penilaiannya,
2. Setiap siswa menerima soal yang berbeda-beda, sehingga dapat meminimalkan kemungkinan terjadinya kecurangan dalam menjawab soal.
3. Siswa juga dapat langsung mengetahui jawaban yang benar maupun yang salah setelah menyelesaikan soal.

Selain itu, manfaat lain dari penggunaan aplikasi *Wordwall* adalah dapat meningkatkan keaktifan siswa di dalam kelas. Dengan pendekatan pembelajaran yang interaktif, kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menarik dan tidak membosankan. Hal ini penting karena siswa cenderung merasa jenuh apabila proses pembelajaran hanya dilakukan melalui penyampaian materi secara verbal atau pembacaan teks oleh guru (Oktavia & Mutiara, 2024).

Hasil Belajar

Belajar merupakan sebuah metode atau latihan yang dilakukan secara sengaja dengan tujuan mengubah baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Hasil pembelajaran adalah pencapaian yang diperoleh siswa sebagai hasil dari upaya sadar yang mereka lakukan untuk mencapai perubahan dalam berbagai aspek tersebut (Ananda & Hayati, 2020). Dalam evaluasi pendidikan, hasil belajar tidak sepenuhnya ditentukan oleh keseluruhan kemampuan individu. Perkembangan prestasi belajar siswa dipengaruhi oleh sikap dan kemampuan mereka selain tingkat penguasaan pengetahuan yang telah mereka kembangkan. Tujuan utama proses pembelajaran adalah untuk mencapai berbagai hasil belajar, mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, serta sikap sesuatu yang seharusnya diperoleh dan dimiliki siswa sepanjang proses pembelajaran. (Magdalena et al., 2020).

Hasil belajar tersebut dapat terlihat dalam bentuk kebiasaan, sikap, serta penghargaan yang ditunjukkan individu. Hasil belajar mencerminkan kemampuan seseorang untuk melakukan sesuatu berdasarkan pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan yang telah mereka kuasai. Dengan kata lain, semakin banyak prestasi yang diraih oleh siswa, semakin tinggi pula kemampuan mereka untuk berbuat di masa depan (Ananda & Hayati, 2020). Hasil belajar memiliki peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Temuan ini memungkinkan guru untuk menilai seberapa baik siswa mereka telah mengembangkan pengetahuan mereka, serta mengukur sejauh mana mereka mencapai tujuan pembelajaran melalui kegiatan instruksional dan belajar (Emi Zulfa et al., 2023). Menurut Teori Belajar Bruner, pembelajaran sebaiknya bersifat *discovery learning*, di mana pengajar membolehkan siswa untuk mempelajari suatu aturan, baik berupa konsep, teori, maupun definisi melalui contoh-contoh yang relevan dengan pengalaman nyata dalam kehidupan sehari-hari (Hafsah et al., 2023). Bruner menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif apabila prosesnya difokuskan pada gagasan-gagasan dan struktur pemikiran yang terkandung dalam pelajaran yang disampaikan. Dalam proses belajar, siswa harus terlibat secara aktif secara mental agar mampu mengenali konsep dan struktur yang terdapat dalam materi pembelajaran. Menurut Bruner, pembelajaran terdiri dari tiga proses yang hampir selalu terjadi secara bersamaan, secara spesifik: (1) mengumpulkan data baru; (2) mengonversi data tersebut; dan (3) menguji relevansi informasi dengan akurasi pengetahuan yang dimiliki (Nurlina et al., 2021)

Klasifikasi hasil belajar yang diperkenalkan oleh Benjamin S. Bloom, yang dikenal dengan sebutan Taksonomi Bloom, secara umum terbagi menjadi tiga ranah utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif mencakup kemampuan yang berkaitan dengan proses berpikir, penguasaan pengetahuan, serta kemampuan dalam menyelesaikan masalah. Penilaian terhadap hasil belajar dalam ranah ini dapat dilakukan melalui metode lisan maupun tertulis, dengan menggunakan beragam jenis instrumen, seperti soal pilihan ganda, benar-salah, menjodohkan, ataupun uraian singkat (Ananda & Hayati, 2020). Taksonomi Bloom pada ranah kognitif, beberapa pembaruan telah dilakukan terhadap kategori tujuan pembelajaran yang menjadi acuan dalam penyusunan ujian hasil belajar. Untuk mencapai kemampuan berpikir tingkat tinggi, siswa harus terlebih dahulu menguasai kemampuan berpikir tingkat dasar. Miftherania dan Mas'ud Zen menyatakan bahwa tingkat berpikir dalam Taksonomi Bloom biasanya diklasifikasikan ke dalam enam kategori, yaitu C1 sampai C6.

3. METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini, metode yang menggunakan adalah metode kuasi eksperimen dengan desain nonequivalent control. Metode eksperimen bertujuan menguji bagaimana perlakuan memengaruhi variabel lain dalam situasi yang dikontrol. Metode kuasi eksperimen adalah salah satu pendekatan yang digunakan untuk menentukan hubungan sebab akibat antara dua faktor. Pendekatan ini secara khusus melibatkan partisipan penelitian dan berupaya menghilangkan, menyesuaikan, atau mengontrol faktor-faktor pengganggu yang mungkin memengaruhi hasil penelitian. Dalam penelitian ini, terdapat dua jenis data yang digunakan, yakni data primer yang diperoleh melalui Pre-Test dan Post-Test sebagai sumber utama, serta data sekunder yang dikumpulkan melalui observasi dan dokumentasi. Populasi penelitian ini mencakup semua siswa kelas VIII di SMP Swasta Pahlawan Nasional, , teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *nonprobability sampling*. Teknik analisis data yang digunakan yaitu melalui uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis. Uji normalitas dan uji t-test dilakukan dengan menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk, mengingat jumlah subjek penelitian yang relatif kecil, yaitu 29 siswa.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Media merupakan salah satu komponen terpenting dalam proses pembelajaran adalah media pembelajaran. Media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu bagi guru untuk mengajarkan materi, tetapi juga sebagai panduan yang dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa. Informasi yang disajikan dalam media lebih mudah dipahami karena dapat divisualisasikan atau disajikan dengan cara yang lebih menarik. Sejalan dengan pendapat Brown (1973) yang menyatakan, penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat memberikan pengaruh terhadap tingkat efektivitas pembelajaran. Konsep media pembelajaran mencakup dua aspek yang saling melengkapi, yaitu perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*). Secara umum, media pembelajaran bermanfaat untuk mempermudah interaksi antara guru dan siswa, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan lebih efektif dan efisien.

Namun penggunaan media dalam pembelajaran harus disesuaikan dengan konteks pendidikan. Tidak semua jenis media dapat diterapkan dalam setiap situasi. Penggunaan media yang tepat dapat secara signifikan membantu pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Selain itu, guru juga dituntut untuk mampu mengelola dan mengintegrasikan media secara efektif ke dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, media pendidikan menjadi sarana strategis yang perlu dimanfaatkan secara optimal karena mampu meningkatkan kualitas

pembelajaran, menjadikannya lebih menarik, serta mendukung siswa dalam mencapai tujuan belajar secara lebih efisien. Wordwall adalah salah satu alat pembelajaran digital paling efektif untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Wordwall menawarkan beragam permainan interaktif, seperti kuis, teka-teki silang, permainan mencocokkan kata, dan roda keberuntungan, yang dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran. Berdasarkan pengalaman penulis di kelas, siswa menjadi lebih fokus ketika pembelajaran disajikan melalui media ini.

Berdasarkan pengamatan dan penelitian yang telah dilakukan peneliti. Wordwall adalah alat pembelajaran digital yang sering digunakan dalam proses belajar mengajar. Selain meningkatkan keterlibatan siswa, alat ini juga membantu guru menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis, menarik, dan interaktif. Sebagaimana dijelaskan oleh Fikriansyah dan Layyinnati dalam (Sabitha & Hasanudin, 2024) *wordwall* adalah platform web yang menghadirkan kuis untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. *Wordwall* dirancang bertujuan mengajak siswa berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Aplikasi ini juga memiliki fitur pemutar seperti avatar, tema dan hiburan musik dalam proses pembelajaran. Hasil belajar siswa tidak hanya ditentukan oleh kemampuan kognitif, tetapi juga dipengaruhi oleh aspek afektif dan psikomotor, seperti sikap dan keterampilan yang berkembang selama proses pembelajaran. penelitian ini selaras dengan teori pembelajaran konstruktivis yang menekankan pentingnya partisipasi aktif dan pengalaman langsung dalam membangun pemahaman. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang tepat berperan penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang efektif dan menyenangkan. Peneliti juga mengemukakan bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh sejumlah faktor, antara lain motivasi belajar siswa, lingkungan pembelajaran, serta latar belakang individu.

Berdasarkan teori yang dikemukakan oleh Bruner, proses pembelajaran akan menjadi lebih optimal apabila diarahkan pada pemahaman konsep utama dan struktur berpikir yang mendasari materi yang dipelajari. Bruner berpendapat bahwa peserta didik seharusnya tidak hanya mengingat informasi secara verbal, tetapi perlu memahami keseluruhan konsep dan struktur materi. Hasil penelitian ini mendukung pandangan tersebut, dimana siswa mengalami peningkatan pemahaman setelah mengikuti pembelajaran yang melibatkan aktivitas mental secara aktif. Dengan memahami konsep dan struktur tersebut, siswa akan lebih mudah memahami dan menguasai materi yang dipelajari. Dalam proses belajar, siswa harus terlibat secara aktif secara mental agar mampu mengenali konsep dan struktur yang terdapat dalam materi pembelajaran.

Berdasarkan hasil pretest, diperoleh rata-rata nilai sebesar 32,24 untuk kelas kontrol dan 32,76 untuk kelas eksperimen.

Tabel 1. Descriptive Statistics

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
pretest kontrol	29	15	50	32.24	10.315
pretest eksperimen	29	15	60	32.76	11.463
Valid N (listwise)	29				

Uji prasyarat yang dilakukan menunjukkan bahwa data pretest dari kedua kelas terdistribusi secara normal serta memiliki varians yang homogen. Setelah tahap pretest dilaksanakan guna mengetahui kemampuan awal siswa di masing-masing kelas, proses pembelajaran kemudian dilanjutkan dengan menyampaikan materi mengenai jati diri bangsa dan budaya nasional. Setelah proses pembelajaran selesai, peneliti melaksanakan posttest untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan. Posttest ini juga digunakan sebagai dasar untuk menilai hasil belajar siswa setelah penggunaan media Wordwall. Pada kelas kontrol yang menerapkan metode pembelajaran konvensional, diperoleh nilai rata-rata posttest sebesar 68,79, sedangkan kelas eksperimen yang menggunakan media Wordwall mencapai nilai rata-rata posttest sebesar 85,86. Dari perbandingan nilai rata-rata posttest tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media Wordwall menghasilkan peningkatan hasil belajar yang lebih baik.

Tabel 2. Descriptive Statistics

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
posttest kontrol	29	45	85	68.79	10.528
posttest eksperimen	29	60	100	85.86	10.058
Valid N (listwise)	29				

Berdasarkan hasil analisis uji *Paired Samples Test*, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000. Nilai tersebut berada di bawah batas signifikansi yang telah ditentukan, yaitu $\alpha = 0,05$.

Tabel 3. Paired Samples Test

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Hasil Belajar - kelas	75.828	13.032	1.711	72.401	79.254	44.313	57	.000

Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara nilai posttest siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dengan kata lain, setelah perlakuan diberikan, terjadi peningkatan hasil belajar yang signifikan pada siswa yang mengikuti pembelajaran dengan bantuan media Wordwall. Penelitian ini memberikan pemahaman baru bahwa penggunaan materi pembelajaran yang bersifat interaktif dan menarik, seperti media Wordwall, mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, mendorong peningkatan motivasi belajar siswa, serta memfasilitasi pemahaman materi secara lebih efektif. Adanya perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol mengindikasikan bahwa penggunaan media wordwall berdampak positif terhadap peningkatan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep yang disampaikan dalam pembelajaran. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn kelas VIII di SMP Swasta Pahlawan Nasional dapat diukur melalui rata-rata nilai tes akhir (*post-test*). Berdasarkan analisis data, dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media wordwall terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran PPKn di kelas tersebut.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa rata-rata nilai pretest pada kelompok kontrol adalah 32,24, sementara kelompok eksperimen memperoleh nilai rata-rata sebesar 32,76. Uji prasyarat menunjukkan bahwa distribusi data pretest kedua kelompok bersifat normal dan variansnya homogen, sehingga memenuhi syarat untuk dilakukan analisis lebih lanjut. Setelah pelaksanaan pembelajaran, rata-rata nilai posttest kelompok kontrol meningkat menjadi 68,79, sedangkan kelompok eksperimen yang menggunakan media Wordwall mencapai rata-rata 85,86. Selisih rata-rata posttest yang cukup mencolok ini mengindikasikan bahwa penggunaan media Wordwall memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Selain itu, uji *Paired Samples Test*, nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 yang diperoleh dari Uji Sampel Berpasangan lebih rendah dari tingkat signifikansi yang ditetapkan ($\alpha = 0,05$).

Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan, serta antara kelompok eksperimen dan kontrol, berbeda secara signifikan. Berdasarkan temuan ini, hipotesis alternatif (H_a), yang menyatakan bahwa penggunaan media Wordwall memiliki dampak signifikan terhadap hasil belajar siswa, diterima dan hipotesis nol (H_0), yang menyatakan tidak ada pengaruh, ditolak. Penelitian mengungkapkan bahwa penerapan media Wordwall dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di kelas

VIII SMP Swasta Pahlawan Nasional alat pembelajaran yang bersifat interaktif, Wordwall tidak hanya memfasilitasi pemahaman konsep secara lebih optimal, tetapi juga mendorong peningkatan motivasi serta keterlibatan aktif siswa selama proses belajar berlangsung. Hasil ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis digital, seperti Wordwall, mampu memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan prestasi belajar siswa.

DAFTAR REFERENSI

- Ananda, R., & Hayati, F. (2020). *Variabel belajar: Kompilasi konsep*. CV. Pusdikra MJ.
- Anggulation, F. Y., Purwosaputro, S., & Hartanti, P. T. (2024). Implementasi media Wordwall terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di SMK Negeri 2 Semarang. *Journal on Education*, 6(3), 17642–17648.
- Batu, R. B. L., Purba, V. F., Zawani, N., Bangun, K. T. E. K., Wahyuni, D. S., Syahputra, B. A., & Rachman, F. (2023). Hambatan dan alternatif solusi: Peningkatan keaktifan siswa dalam pembelajaran PPKn di sekolah menengah atas. *Interdisciplinary Explorations in Research Journal (IERJ)*, 1(2), 131–138. <https://shariajournal.com/index.php/IERJ/>
- Donna, J., & Kabatiah, M. (2024). Pengaruh manajemen waktu belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn di SMA Swasta Gajah Mada. *J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah*, 4(1), 968–980.
- Emi 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. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1138>
- Hafsah, H., Sakban, A., & Wiranda, A. (2023). Pengaruh media pembelajaran Wordwall terhadap hasil belajar PPKn pada materi keberagaman dalam masyarakat Indonesia kelas VII MTs. *CIVICUS: Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 11(1), 51. <https://doi.org/10.31764/civicus.v11i1.16875>
- Hendra, H., Afriyadi, H., Tanwir, T., Hayati, N., Supardi, S., Laila, S. N., Prakasa, Y. F., Hasibuan, R. P. A., & Asyhar, A. D. A. (2023). *Media pembelajaran berbasis digital (Teori & praktik) (Issue 1)*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia. <https://repository.uinmataram.ac.id/2683/1/Media%20pembelajaran%20berbasis%20digital.pdf>
- 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(2), 183–192.
- Khotimah, K., Sulistyarini, S., & Adlika, N. M. (2023). Pengaruh media Wordwall terhadap hasil belajar siswa kelas X IPS SMA Negeri 3 Pontianak. *Jurnal Pendidikan Geografi Undiksha*, 11(3), 255–261. <https://doi.org/10.23887/jjpg.v11i3.63679>
- Kristanto, A. (2016). *Media pembelajaran*. Bintang Sutabaya.

- Kusnadi, E., & Azzahra, S. A. (2024). Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn di MA Al Ikhlas Padakembang Tasikmalaya. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(2), 323–339. <https://doi.org/10.24269/dpp.v12i2.9526>
- Magdalena, I., Ridwanita, A., & Aulia, B. (2020). Evaluasi belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan dan Dakwah*, 2(1), 117–127. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pandawa>
- Naibaho, N., & Kabatiah, M. (2024). Penerapan model pembelajaran problem based learning untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 17 Medan tahun pembelajaran 2022/2023. [Nama jurnal tidak tersedia], 1(2), 670–675.
- Nur Hidayah Hasibuan, N., Iraqi Fauzi, M., Bayu Armanda, T., Pasaribu, D. M. T., & Batubara, A. N. (2024). Strategi guru PPKn dalam meningkatkan motivasi belajar siswa yang memiliki nilai rendah di SMA Budisatrya Medan. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 2(3), 88–92. <https://doi.org/10.55606/lencana.v2i3.3720>
- Nurlia, P., & Yunita, S. (2024). Pengembangan media pembelajaran berbasis comic strips creator untuk meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran PKN siswa kelas V sekolah dasar. *JPK: Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan*, 9(1), 21–27. <https://journal.umpo.ac.id/index.php/JPK/article/view/6469/2517>
- Oktavia, S., & Mutiara, T. M. (2024). Meningkatkan minat belajar peserta didik dengan penggunaan media Wordwall pada pembelajaran PPKn. [Nama jurnal tidak tersedia], 10(4), 1162–1168.
- Putri, M., Usman, A., & Nasrullah, Y. (2024). Pengaruh media pembelajaran berbasis Wordwall terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(1), 182. <https://doi.org/10.52434/jpai.v3i1.3742>
- Rafianti, I., Trigunadi, T., Guseynova Kamila, N., Nurafifah, N., Rabbani, N. F., & Syauqi, A. (2024). Pengaruh media pembelajaran Wordwall terhadap hasil belajar matematika siswa SMA. *Konferensi Ilmiah Dasar*, 5(4), 290–295. <https://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID/article/download/5442/4476>
- Sabitha, P. C., & Hasanudin, C. (2024). Pemanfaatan aplikasi Wordwall sebagai media pembelajaran seru bagi anak sekolah dasar. *Prosiding Seminar Nasional*, 1587–1597.
- Surya, Z., Randriwibowo, A., Nur, L., & Wulansari, A. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif Wordwall dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII SMP Negeri 4 Gunung Sugih. *Social Pedagogy: Journal of Social Science Education*, 2(2).
- Yunita, S., Pratama, D. E., Silalahi, M. M., & Sembiring, T. (2023). Implikasi teknologi era digital terhadap transformasi pendidikan di Siderejo Hilir Kecamatan Medan Tembung Sumatera Utara. *Jurnal Darma Agung*, 31(1), 745. <https://doi.org/10.46930/ojsuda.v31i1.3083>
- Zahro, N. A. Q. (2022). Penggunaan media pembelajaran Wordwall. *Abdima: Jurnal Pengabdian Mahasiswa*, 2(1), 2878–2886.