

PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI WORDWALL PADA PEMBELAJARAN PPKn TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

Emi Zulfa¹, Fenny Roshayanti², Iin Purnamasari³
^{1,2,3} PPG Pascasarjana Universitas PGRI Semarang
¹myulfaa123@gmail.com, ²fennyroshayanti@upgris.ac.id
³purnamasari123@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of using wordwall applications on PPKn learning to improve the learning outcomes of grade V students at SDN Karanganyar Gunung 02. This type of research is experimental research in the form of Pre-Experimental Design and Group Pretest-Posttest design. 25 students of class V B were involved as a population. The sampling technique was 25 students. Data in this study were obtained from observation, tests, and documentation. The results showed that there was a difference in the average pretest score of 65.16 and the average posttest score of 82.44, meaning that student learning outcomes improved, paired sample test results showed $0.000 < 0.05$ then H_0 was rejected and H_a was accepted, the average gain test of 56.31 including the criteria was quite effective, meaning that there was an influence of using the wordwall application on PPKn learning to improve the learning outcomes of grade V students of SDN Karanganyar Gunung 02.

Keywords: Wordwall App, Learning Outcomes

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi wordwall pada pembelajaran PPKn untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di SDN Karanganyar Gunung 02. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan bentuk *Pre-Experimental Design* dan *Group Pretest-Posttest* design. 25 siswa kelas V B terlibat sebagai populasi. Teknik pengambilan sampel dilakukan pada 25 siswa. Data dalam penelitian ini diperoleh dari observasi, tes, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan nilai rata-rata *pretest* 65,16 dan nilai rata-rata *posttest* 82,44, artinya hasil belajar siswa mengalami peningkatan, Hasil uji *paired sample test* menunjukkan $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, rata – rata uji gain sebesar 56,31 termasuk kriteria cukup efektif, artinya terdapat pengaruh penggunaan aplikasi *wordwall* pada pembelajaran PPKn untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Karanganyar Gunung 02.

Kata Kunci: Aplikasi Wordwall, Hasil Belajar

A. Pendahuluan

Salah satu permasalahan dalam dunia pendidikan pada saat ini yaitu proses pendidikan yang kurang

menarik bagi peserta didik (Maesaroh, S., 2013; Andriani, A., 2020). Hal tersebut bisa terjadi karena peserta didik merasa

kebutuhan mereka selama proses belajar tidak terpenuhi (Devianti, R., & Sari, S. L., 2020). Menurut Harahap, S. M. (2022) pendidikan yang berpihak pada peserta didik dan memerdekakan peserta didik adalah pendidikan pendidikan yang memerhatikan kebutuhan, minat dan potensi peserta didik. Salah satu ciri pembelajaran yang sesuai kebutuhan peserta didik adalah pembelajaran yang menyenangkan (Ramli, M., 2015). Guru dapat menciptakan dan memanfaatkan media yang tepat dan efisien sehingga pembelajaran terasa menyenangkan dan dapat meningkatkan daya minat belajar peserta didik (Magdalena, I., et al 2021).

Pada era revolusi 5.0 seperti sekarang ini teknologi semakin berkembang, dengan demikian pendidikan di Indonesia juga harus mengikuti perkembangan tersebut supaya tidak tertinggal dari negara lain (Mursid, R., & Yulia, E., 2019; Aspi, M., & Syahrani, S., 2022). Salah satu caranya yaitu melibatkan teknologi dalam pendidikan, guru pada abad sebelumnya masih memakai metode pembelajaran tradisional yaitu ceramah (Oktari, S. T., & Desyandri, D., 2023). Hal ini

sependapat dengan Kusumantara et al., (2017) yang menyatakan bahwa metode belajar yang bervariasi memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik. Lebih lanjut beliau menyatakan salah satu metode yang bisa digunakan guru yang melibatkan teknologi adalah penggunaan media pembelajaran digital.

Menurut Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021) *wordwall* merupakan salah satu aplikasi yang bisa digunakan sebagai media belajar maupun alat penilaian yang menarik bagi siswa dalam pembelajaran. Media pembelajaran ini merupakan aplikasi interaktif berbasis website resmi yang berguna untuk membuat soal-soal latihan peserta didik (Oktari, S. T., & Desyandri, D., 2023). Lebih lanjut ia menyampaikan aplikasi *wordwall* terdapat berbagai ikon seperti kuis, mencari kata, pengejaran dalam labirin, benar atau salah, permainan pencocokan dan lain lain. Sementara lain Wulandari, R. I., & Jaelani, A. I., (2023) menyatakan terdapat 18 template yang tersedia di aplikasi *wordwall* ini dan dapat diakses dengan mudah karena tidak berbayar atau gratis. Melalui aplikasi *wordwall* juga

memudahkan guru dalam melakukan penilaian pembelajaran (Mujahidin, A. A., *et al.* 2021).

Hasil belajar ialah kemampuan yang diperoleh oleh siswa setelah menerima pengalaman pembelajaran dari guru atau pendidik (Aditya, 2016; Sodik, *et al.* 2019). Beberapa pengalaman yang diterima siswa terletak dalam ranah afektif, kognitif serta psikomotorik (Awaliah, & Idris, 2015). Lebih lanjut Simamora, (2015) menjelaskan Hasil belajar berperan penting dalam proses pembelajaran sebab dengan hasil tersebut guru dapat mengetahui perkembangan pengetahuan yang sudah diperoleh siswa dalam upaya mencapai tujuan belajarnya melalui proses kegiatan belajar mengajar.

Pendidikan kewarganegaraan (PPKn) merupakan pendidikan yang wajib supaya kita lebih memahami dan dapat melaksanakan kehidupan bernegara dan berbangsa (Darmadi, H., 2020; Nurmalisa, *et al* (2020). Pendidikan kewarganegaraan jika dilihat lebih luas bukan program pengajaran yang hanya meningkatkan pengetahuan kewarganegaraan, tetapi mengemban nilai/karakter serta keterampilan lain sehingga siswa

mampu berpartisipasi secara efektif (Dharma & Siregar, 2015).

Berdasarkan latar belakang penelitian diatas, maka peneliti akan menggunakan aplikasi *wordwall* pada proses pembelajaran PPKn kelas V SDN Karanganyar Gunung 02. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh aplikasi *wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik di SDN Karanganyar Gunung 02.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Karanganyar Gunung 02 berlokasi di Semarang, objek penelitian adalah 25 siswa kelas V B. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan tujuan untuk melihat akibat dari suatu perlakuan. Penelitian melakukan perlakuan pembelajaran menggunakan aplikasi *wordwall*. Akibat dari perlakuan tersebut adalah hasil belajar PPKn siswa kelas V SDN Karanganyar Gunung 02 Semarang.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif eksperimen dengan desain *Pree-experiment* dengan jenis *One-Group Pretest-Posttest*. Penelitian ini hanya membutuhkan satu kelas atau *Pree*

Eksperiment tanpa kelas pembandingan (Arikunto, 2010:124). Desain penelitian ini digambarkan sebagai berikut :

Pretest	Treatment	Posttest
O_1	x	O_2

Keterangan :

O_1 = Tes awal (pretest) sebelum perlakuan diberikan

O_2 = Tes akhir (posttest) setelah diberikan perlakuan

X = Perlakuan terhadap kelompok eksperimen yaitu dengan menerapkan permainan target dalam pembelajaran.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V B SDN Karanganyar Gunung 02 Semarang dengan jumlah 25 siswa.

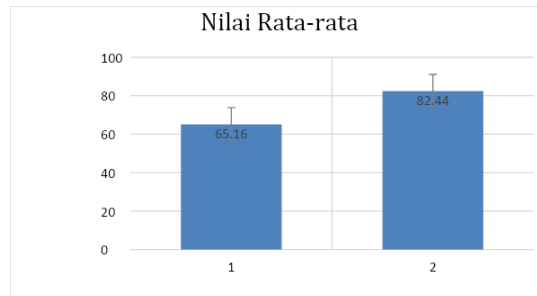
Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes dan dokumentasi. Tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan 15 soal pilihan ganda. Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji normalitas, uji hipotesis dan uji-gain.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian pre-eksperimen dengan *one group pretest-posttest design* yang melibatkan satu kelas, yaitu kelas V B di SDN Karanganyar Gunung 02 dengan jumlah siswa 25. Berikut adalah hasil dari *pretest* dan *posttest* yang didapat siswa pada Tabel 1

Tabel 1 Hasil Pretest Posttest

	Pretest	Posttest
Rata-rata	65,16	82,44
Nilai Tertinggi	86	100
Nilai Terendah	46	60



Keterangan ;

1 = Nilai rata-rata *pretest*

2 = Nilai rata-rata *posttest*

Berdasarkan Tabel 1 dapat diketahui bahwa hasil belajar mengalami peningkatan dari nilai *pretest* dan *posttest*. Setelah menggunakan aplikasi *wordwall* pada materi PPKn dengan topik keragaman sosial budaya nilai

posttest memiliki rata-rata nilai lebih tinggi (100) dari pada nilai *pretest* (60).

Selanjutnya dilakukan uji normalitas dilakukan terlebih dahulu sebelum dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan program SPSS versi 22.0, Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan uji *Shapiro-Wilk* dengan nilai signifikansi 5%, diperoleh nilai probabilitas atau signifikansi untuk hasil *posttest* sebesar $0,085 > 0,05$. Maka, dapat disimpulkan bahwa kedua data memiliki nilai signifikansi $> 0,05$. Berarti data hasil belajar berdistribusi normal.

Analisis uji-t *paired sample t-test*, dengan hipotesis yang diuji adalah sebagai berikut:

H_0 : Tidak ada pengaruh penggunaan aplikasi *wordwall* terhadap hasil belajar PPKn kelas V SDN Karanganyar Gunung 02

H_a : Ada pengaruh penggunaan aplikasi *wordwall* terhadap hasil belajar PPKn kelas V SDN Karanganyar Gunung 02

Tabel 2 Paired Samples T-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	Pretest - Posttest	1.728.000	325.986	.65197	1.862.560	1.593.440	26.504	24	.000

Berdasarkan hasil uji-t yang dilakukan, diketahui bahwa probabilitas atau signifikansi sebesar $0,000 < 0,005$., maka H_a diterima. Berarti ada pengaruh penggunaan aplikasi *wordwall* terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN Karanganyar Gunung 02.

Tabel 3 Uji N-Gain

Descriptive Statistics				
	Min	Max	Mean	Std. Deviation
Ngain_skor	.26	1.00	.5632	.23498
Ngain_persen	25.93	100.00	56.3177	2.349.830

Berdasarkan hasil uji N-gain yang dilakukan dengan SPSS versi 22.0 diperoleh nilai N-gain max sebesar 100,00 sedangkan N-gain min sebesar 25,93. Perolehan score rata-rata sebesar 56,31. Kriteria tafsiran efektifitas jika persentase menunjukkan 56-76% termasuk dalam kategori cukup efektif (Dewi, *et al.* 2023) sehingga dapat dikatakan penggunaan aplikasi *wordwall* cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V B SDN

Karanganyar Gunung 02 pada pembelajaran PPKn.

Media *wordwall* adalah media yang penggunaannya cukup mudah, interaktif dan menyenangkan bagi siswa. Dengan tampilan yang menarik siswa termotivasi untuk belajar. Tampilannya seperti *game* zaman dahulu, dan memiliki berbagai variasi untuk dimainkan. Dari segi pengoprasiannya siswa sangat termudahkan dari tugas yang bersifat tulisan.

Meskipun media pembelajaran ini memiliki banyak kelebihan, namun juga memiliki kekurangan yang dapat menghambat pelaksanaan penggunaan media pembelajaran *wordwall* seperti kondisi jaringan yang harus stabil. Kekurangan itu bisa diatasi dengan memperhatikan kondisi jaringan sebelum menggunakan media pembelajaran *wordwall*.

Hasil analisis data yang dilakukan penggunaan aplikasi *wordwall* pada pembelajaran PPKn terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V B SDN Karanganyar Gunung 02 terlihat dalam peningkatan nilai *pretest* dan *posttest* yaitu terdapat peningkatan sebesar 17,28. Selain itu hasil uji-t

dapat dilihat probabilitas atau signifikansi sebesar $0,000 < 0,005$, maka dapat diartikan penggunaan aplikasi *wordwall* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V B SDN Karanganyar Gunung 02.

Hal tersebut juga sejalan hasil penelitian dari Annisa Savira (2022) bahwa hasil belajar siswa meningkat dibuktikan dari rata-rata kelas eksperimen 72,65 lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol 64,35. Penelitian ini juga didukung dengan penelitian yang dilakukan Agusti (2022) bahwa penggunaan media pembelajaran aplikasi *wordwall* efektif diterapkan pada pembelajaran, selain itu aplikasi *wordwall* memberikan dorongan akan minat siswa dalam menyelesaikan kuis.

Berdasarkan uraian diatas dapat disampaikan dengan menggunakan aplikasi *wordwall* pada pembelajaran PPKn dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V B SDN Karanganyar Gunung 02.

D. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh

penggunaan aplikasi *wordwall* pada pembelajaran PPKn terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN Karanganyar Gunung 02 Semarang. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata peserta didik setelah mengikuti pembelajaran dengan aplikasi *wordwall*. Aplikasi *wordwall* dapat dijadikan sebagai media pembelajaran guru agar membuat peserta didik lebih semangat dan inovasi dalam melaksanakan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, D. Y. (2016). Pengaruh penerapan metode pembelajaran resitasi terhadap hasil belajar matematika siswa. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(2).
- Agusti, N. M., & Aslam, A. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5794-5800.
- Andriani, A., & Wakhudin, W. (2020). Implementasi Pendidikan Karakter Melalui Model Pembelajaran Discovery Learning Di Mim Pasir Lor Karanglewas Banyumas. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 51-63.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, S. N., Runniarsiti, R., Swandi, A., Fauzan, A., Viridi, S., Burhan, B., & Rahmadhanningsih, S. (2023). Uji Coba Gim Edukasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris. *Journal of Education and Instruction (JOEI)*, 6(1), 47-54.
- Aspi, M., & Syahrani, S. (2022). Profesional Guru Dalam Menghadapi Tantangan Perkembangan Teknologi Pendidikan. *Adiba: Journal of Education*, 2(1), 64-73.
- Awaliah, R., & Idris, R. (2015). Pengaruh penggunaan model reciprocal teaching terhadap hasil belajar matematika siswa kelas viii mtsn balang-balang kecamatan bontomarannu kabupaten gowa. *MaPan: Jurnal Matematika dan Pembelajaran*, 3(1), 59-72.
- Darmadi, H. (2020). *Apa mengapa bagaimana pembelajaran*

- pendidikan moral pancasila dan pendidikan pancasila dan kewarganegaraan (PPKn): konsep dasar strategi memahami ideologi pancasila dan karakter bangsa. An1mage.*
- Devianti, R., & Sari, S. L. (2020). Urgensi Analisis Kebutuhan Peserta Didik Terhadap Proses Pembelajaran. *Al-Aulia: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu-Ilmu Keislaman*, 6(1), 21-36.
- Dewi, A. R. K., Fitrianna, A. Y., & Afrilianto, M. (2023). Analisis Pendekatan Saintifik Melalui Model Discovery Learning Terhadap Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa Kelas Vii Pada Materi Himpunan. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 6(2), 465-472.
- Dharma, S., & Siregar, R. (2015). Internalisasi Karakter melalui Model Project Citizen pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *JUPIIS: Jurnal Pendidikan Ilmu-ilmu Sosial*, 6(2), 132-137.
- Harahap, S. M. (2022). *menjadi guru hebat untuk meningkatkan kemajuan pendidikan di nkri. Guru: Sang Pejuang Nkri*, 29.
- Kusumantara, K. S., Santyadiputra, G. S., & Sugihartini, N. (2017). Pengaruh e-learning schoology terhadap hasil belajar simulasi digital dengan model pembelajaran SAVI. *Jurnal pendidikan teknologi dan kejuruan*, 14(2).
- Maesaroh, S. (2013). Peranan metode pembelajaran terhadap minat dan prestasi belajar pendidikan agama Islam. *Jurnal kependidikan*, 1(1), 150-168.
- Magdalena, I., Shodikoh, A. F., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., & Susilawati, I. (2021). Pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa sdn meruya selatan 06 pagi. *EDISI*, 3(2), 312-325.
- Mujahidin, A. A., Salsabila, U. H., Hasanah, A. L., Andani, M., & Aprillia, W. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, dan Wordwall) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti. *Innovative: Journal*

- Of Social Science Research*, 1(2), 552-560.
- Mursid, R., & Yulia, E. (2019). Pengembangan pembelajaran dalam teknologi pendidikan di era ri 4.0.
- Nurmalisa, Y., Mentari, A., & Rohman, R. (2020). Peranan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan dalam membangun civic conscience. *Bhineka Tunggal Ika*, 7(1), 34-46.
- Oktari, S. T., & Desyandri, D. (2023). Analisis Penggunaan Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran IPA Kelas IV Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 5(1), 726-730.
- Ramli, M. (2015). Hakikat pendidik dan peserta didik. *Tarbiyah Islamiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam*, 5(1).
- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan Wordwall Pada Pembelajaran Ipa Bagi Guru-Guru Sdit Al-Kahfi. 4(April), 195–199.
- Simamora, L. (2015). Pengaruh persepsi tentang kompetensi pedagogik guru dan kebiasaan belajar siswa terhadap prestasi belajar matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 4(1).
- Sodik, M., Sahal, Y. F. D., & Herlina, N. H. (2019). Pengaruh kinerja guru dalam pelaksanaan pembelajaran terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Alquran Hadis. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam,[SL]*, 7(1), 97-112.
- Wulandari, R. I., & Jaelani, A. I. (2023). menumbuhkan antusiasme dan keaktifan belajar siswa kelas v pada pembelajaran ipa melalui platform wordwall di madrasah ibtidaiyah. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 2578-2593.