

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN WORDWALL TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR
PADA MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA**

Tikhkamatul Khasanah¹, Muhammad Prayito²

^{1,2}PGSD FIP Univeritas PGRI Semarang

tikhka.khasanah@gmail.com, prayito@upgris.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine whether or not there is an influence of wordwall learning media on the learning outcomes of elementary school students. This type of research is quantitative research using experimental methods with One Group Pre-Test Post-Test Design research design. The population in this study was all grade IV students of SD N Rejosari 01 Semarang with a total of 28 students. The analytical techniques used in this study are normality test and paired sample t test using Smirnov and Shapiro-wilk Komodo dragons test on SPSS Statistic 25. From the pretest value shows that the average value is 69% while the posttest value shows an average of 86% and based on the analysis of the paired sample t-test it is known that the Sig. (2-tailed) value is $0.000 < 0.05$, according to this procedure at the level of significance of 5%, which is $\alpha = 0.05$, it can be concluded that there is a real difference between the learning outcomes of Pancasila education subjects in the data pretest and posttest. So that researchers can conclude in this study that wordwall learning media affects the learning outcomes of elementary school students on cultural diversity material.

Keywords: Wordwall, Learning Outcomes, Cultural Diversity

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh media pembelajaran wordwall terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. Jenis Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif menggunakan metode eksperimen dengan desain penelitian One Group Pre-Test Post-Test Design. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas IV SD N Rejosari 01 Semarang dengan jumlah 28 peserta didik. Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji normalitas dan uji paired sampel t test menggunakan uji komogorow Smirnov dan Shapiro-wilk pada SPSS Statistic 25. Dari nilai pretest menunjukkan bahwa nilai rata-rata adalah 69% sedangkan nilai posttest menunjukkan rata-rata 86% serta berdasarkan analisis uji paired sampel t-test diketahui bahwa nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, sesuai dengan prosedur ini pada taraf signifikansi 5%, yaitu $\alpha = 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang nyata antara hasil belajar mata pelajaran pendidikan pancasila pada data pretest dan posttest. Sehingga peneliti dapat menyimpulkan pada penelitian ini bahwa media pembelajaran wordwall berpengaruh terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar pada materi keberagaman budaya.

Kata Kunci: Wordwall, Hasil Belajar, Keberagaman Budaya

A. Pendahuluan

Belajar merupakan salah satu proses kegiatan yang melibatkan interaksi dua orang atau lebih dalam menyampaikan sebuah stimulus dan respon. Belajar juga dilakukan agar seseorang dapat merubah tingkah lakunya sebagai hasil dari sebuah interaksi. Belajar juga memiliki keterkaitan dengan proses pembelajaran. Pembelajaran merupakan sebuah kegiatan belajar mengajar dalam menyampaikan materi yang melibatkan guru dan siswa. Belajar merupakan proses perubahan terbentuknya perilaku seseorang dan proses memahami knowledge, skills, dan values, baik di dalam masyarakat maupun pendidikan (Rochmania & Restian, 2022)

Hasil belajar ialah kemampuan yang diperoleh oleh siswa setelah menerima pengalaman pembelajaran dari guru atau pendidik. Beberapa pengalaman yang diterima siswa merangkup ranah afektif, kognitif serta psikomotorik (Hutapea, 2019). Hasil belajar berperan penting dalam proses pembelajaran sebab dengan hasil tersebut guru dapat mengetahui sebagaimana perkembangan pengalaman atau pengetahuan yang sudah diperoleh siswa dalam upaya

menggapai tujuan-tujuan belajarnya melalui proses kegiatan belajar mengajar berikutnya (Wibowo et al., 2021). Pembelajaran akan dikatakan berhasil jika hasil belajar yang dicapai siswa memenuhi.

Dari hal tersebut maka sudah dipastikan bahwa belajar sangat berkaitan erat terhadap hasil belajar. Untuk memenuhi hasil belajar yang maksimal, maka diperlukan menggunakan sebuah media dalam menyampaikan materi saat proses pembelajaran berlangsung. Di digital seperti sekarang ini, banyak sekali pemanfaatan media berupa teknologi yang dapat diakses melalui berbagai macam gawai, salah satunya dapat memanfaatkan website wordwall. Dalam hal ini peran utama nya adalah guru dan siswa. Pemilihan media yang baik maka proses pembelajaranpun akan maksimal.

Dalam pembelajaran pendidikan pancasila materi keberagaman budaya, sebagian besar siswa mendapatkan nilai dibawah kkm (kriteria ketuntasan minimum) hal ini menyebabkan hasil belajar siswa yang kurang maksimal. Cara penyampaian materi yang masih bersifat monoton serta cara pembelajarannya sulit dipahami sehingga mempengaruhi hasil belajar

siswa. Sejalan dengan hasil diskusi peneliti bersama wali kelas IV SD N Rejosari Semarang 01 yang dilakukan saat observasi, hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa masih rendah terutama pada materi Keberagaman Budaya. Dilihat pada nilai ulangan harian, hanya sebagian kecil siswa kelas IV yang memenuhi kriteria ketuntasan minumum. Kriteria ketuntasan minimum lulus jika nilai lebih dari 70. Berdasarkan hasil ulangan harian ini dapat diketahui bahwa hasil belajar belum maksimal dan masih di bawah tolak ukur yang direncanakan sehingga perlu ditingkatkan. Rendahnya hasil belajar tersebut dikarenakan siswa masih kesulitan memahami berbagai jenis keberagaman budaya di Indonesia, guru cenderung menjelaskan materi tanpa adanya inovasi pembelajaran yang menarik juga interaktif, tidak terealisasi media sebagai alat mengajar dengan baik sehingga menyebabkan menurunnya hasil belajar siswa.

Menurut Somayana, 2020 dalam jurnal (Savira, 2022) Hasil belajar peserta didik merupakan sebuah prestasi yang sudah dicapai secara akademis dengan melalui tugas-tugas, keaktifan siswa dikelas dan ujian itu semua yang mendukung

dalam perolehan hasil belajar siswa tersebut. Proses belajar diakhir merupakan perolehan dari hasil belajar peserta didik. Hasil belajar yang terkumpul semua merupakan hasil dari bentuk interaksi berupa tindak belajar dan mengajar. Guru mengajar diakhiri dengan proses evaluasi dari hasil belajar. Siswa mendapatkan hasil belajar yang merupakan akhir dari puncak proses belajarnya (Savira : 2022).

Sedangkan mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar dimaksudkan untuk menanamkan rasa cinta tanah air, meningkatkan semangat kebangsaan, serta membentuk kepribadian bangsa yang sesuai dengan falsafah, pandangan hidup, ideologi, dan dasar negara yaitu Pancasila Menurut Syam Norman:2011 dalam Jurnal (Parawangsa dkk : 2021). Pendidikan pancasila ini juga penting untuk membangun karakter siswa supaya dirinya dapat mengenal keberagaman budaya yang ada di Indonesia dan mempunyai sikap menghargai serta menghormati semua jenis kebudayaan.

Dengan adanya inovasi menggunakan *wordwall* yang dilakukan guru dalam mengajar

khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, akan bermanfaat untuk siswa sehingga saat pembelajaran berlangsung lebih menarik perhatian siswa. Hal ini akan menunjang hasil belajar siswa yang baik serta tuntas dengan nilai yang diharapkan. Aplikasi *wordwall* ini juga dilengkapi dengan berbagai macam pilihan, seperti kuis dalam kotak, surat acak dan games serta masih banyak pilihan lainnya.

Menurut Idzi'Layyinnati: 2021 Aplikasi berbasis website ini dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran seperti kuis, mencocokkan, memasangkan pasangan, anagram, acak kata, pencarian kata, mengelompokkan dan lain sebagainya. Menariknya lagi, selain pengguna dapat menyediakan akses media yang telah dibuatnya melalui daring, juga dapat diunduh dan dicetak pada kertas. Aplikasi ini menyediakan 18 template yang dapat diakses secara gratis serta pengguna dapat berganti template aktivitas satu ke aktivitas lainnya dengan mudah. Guru juga dapat menjadikan konten buatannya sebagai tugas. Meskipun demikian, *wordwall* ini memiliki beberapa kekurangan diantaranya pada saat membuat sebuah games atau soal

akan membutuhkan waktu yang cukup lama, serta harus menggunakan internet/ kuota dengan jaringan yang stabil. Selain kekurangan, *wordwall* memiliki berbagai kelebihan selain untuk proses pembelajaran. Salah satunya pengaksesan aplikasi *wordwall* dapat diakses dimana saja hanya dengan melalui ponsel. Sehingga hal ini dapat menjadi suatu kelebihan untuk para tenaga pendidik jika masih kesulitan menggunakan laptop /komputer.

Menurut (Minarta, 2022) Di dalam *Wordwall* juga terdapat fitur share games supaya dapat dibagikan ke beberapa aplikasi, aplikasi ini dibuat oleh organisasi yang berasal dari United Kingdom, Visual Education Ltd. *Wordwall* dapat dijadikan sebagai strategi evaluasi pembelajaran karena tampilannya yang unik dan memikat para penggunanya.

Salah satu penelitian terdahulu membuktikan bahwa *Wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian Maghfiroh (2018) menyatakan bahwa terdapat keberhasilan menggunakan *Wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar Matematika, terbukti adanya peningkatan hasil belajar dari 75%

menjadi 86,84%. Hal yang membedakan penelitian saat ini dengan sebelumnya adalah mata pelajaran dan subjek yang diteliti. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Rejosari 01 Semarang IPS yang berfokus pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Sedangkan subjek penelitian sebelumnya adalah siswa kelas IV MI Roudlotul Huda Semarang yang berfokus pada mata pelajaran Matematika.

Berdasarkan pada pemaparan dan hasil observasi di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pada penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi yang biasa disebut dengan wordwall. Wordwall dapat diakses dengan membuka situs <https://wordwall.net>. Wordwall merupakan suatu situs pembelajaran yang dimana guru dapat membuat berbagai template pembelajaran yang didesain dalam bentuk games (Rosdiani et al., 2021). Wordwall adalah sebuah aplikasi gamifikasi digital berbasis jaringan yang menyediakan berbagai fitur game dan kuis yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik dalam penyampaian evaluasi materi (Khairunnisa, 2021). Menurut Lestari, (2021) wordwall berguna

sebagai sumber belajar, media, dan alat penilaian yang menyenangkan bagi siswa. Game ini dapat digunakan melalui laptop atau smartphone. Dalam aplikasi wordwall terdapat gambar, audio, animasi dan permainan interaktif yang dapat membuat siswa tertarik.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini berusaha untuk mencari pengaruh suatu variabel terhadap variabel lainnya yang sedang diteliti. Menurut (Sugiyono, 2019:16-17) penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Penelitian ini menggunakan tipe One Group Pretest-Posttest Design yaitu terdapat satu kelompok subjek yang tidak diberikan perlakuan dan setelah itu diberi treatment/perlakuan, serta selanjutnya diobservasi hasilnya. (Sugiyono, 2019: 114)

dalam penelitian ini adalah desain penelitian yang terdapat pretest sebelum diberi perlakuan dan posttest setelah diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Sebagai bagian daripada prosedur pengumpulan data, instrumen tes digunakan. Tes tersebut digunakan untuk melihat hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang menggunakan media pembelajaran berbasis wordwall sebagai alat ukur dalam penelitian ini. Tes yang dipakai dalam bentuk Pilihan ganda, dengan total 10 pertanyaan (pilihan a, b, c, dan d). Sebelum instrumen tes dapat dipakai dalam penelitian, instrumen melewati serangkaian proses yaitu uji validitas, reliabel, kesukaran soal, dan daya beda. Instrumen uji dapat digunakan untuk penelitian setelah terbukti aman.

Populasi pada penelitian ini yaitu kelas IV SD N Rejosari 01 Semarang yang berjumlah 28 siswa. Sampel yang diambil Pengukuran tingkat validitas dan reliabilitas instrument serta analisis data hasil penelitian menggunakan SPSS statistic 25. Teknik analisis yang

digunakan dalam penelitian ini adalah uji normalitas dan uji paired sampel t test. Uji normalitas dan uji paired sampel t-test menggunakan uji komogorow Smirnov dan Shapiro-wilk karena subjek penelitian kecil yang berjumlah 28 siswa. Setelah uji normalitas dapat dilanjut dengan uji statistic prametric dengan uji paired sample t test. Dimana untuk mencari ada tidaknya pengaruh dari media pembelajaran wordwall terhadap hasil belajar melalui nilai pretest dan posttest peserta didik. Semua prosedur ini dilakukan pada taraf signifikasi 5%, yaitu $\alpha = 0,05$.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil belajar peserta didik pada materi keberagaman budaya dikelas IV SD N Rejosari 01 Semarang sebelum menggunakan media pembelajaran *wordwall* data pretest dan posttest yang terdiri dari 10 soal terhadap 28 responden dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1 Hasil Pretest dan Posttest

	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Nilai terendah	50	75
Nilai tertinggi	90	100
Rata-rata	69	86

Berdasarkan data pada tabel 1 diperoleh rata-rata pretest 69 dan hasil rata-rata posttest 86. Nilai terendah pretest yakni mendapat nilai 50 dan tertinggi 90, sedangkan hasil nilai posttest nilai terendah mendapatkan nilai 75 dan tertinggi nilai 100. Selanjutnya peneliti menguji data yang sudah terkumpulkan menggunakan uji normalitas dan uji paired sampel test.

Tabel 2
Hasil Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	,138	28	,185	,948	28	,178
Posttest	,198	28	,006	,934	28	,079

a. Lilliefors Significance Correction

Dari hasil uji normalitas pada tabel 1, diatas menunjukkan nilai data penelitian uji normalitas signifikan dengan nilai pretest ,178 dan posttest mendapatkan nilai Sig. yaitu ,079 berdasarkan pengolahan data hasil belajar pretest-posttest menggunakan

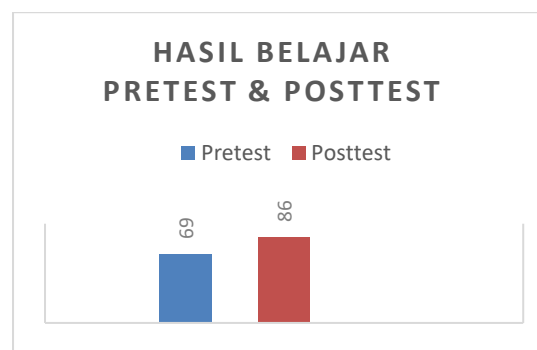
analisis Shapiro-Wilk yang dimana apabila nilai signifikan $\geq 0,05$ maka disimpulkan data diatas berdistribusi normal.

Tabel 3
Hasil Uji-T

Paired Samples Test								
Paired Differences								
	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1 pretest - posttest	-17,85714	8,75897	1,65529	-21,25352	-14,46072	-10,78	27	,000

Dari hasil uji-t menggunakan *Paired Sample Test* diketahui bahwa nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang nyata antara hasil belajar mata pelajaran pendidikan pancasila pada data pretest dan posttest.

Grafik 1. Perbandingan Hasil Pretest dan Posttest



Berdasarkan hasil uji normalitas dan uji paired sample test, bahwa hasil

belajar peserta didik pada materi keberagaman budaya dari sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *wordwall* memiliki pengaruh yang signifikan seperti yang sudah dijelaskan diatas. Penelitian ini sejalan dengan penelitian Khofifah dan Trisni (2022) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Interaktif berbasis Wordwall Quiz Terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar” yang menunjukkan bahwa media interaktif berbasis *wordwall quiz* diterapkan peserta didik lebih tertarik dan aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Peserta didik lebih berani dalam mengungkapkan pendapatnya baik di depan kelas maupun saat berdiskusi dengan teman kelompok, serta meningkatnya interaksi antar sesama sehingga terjadinya kefahaman terhadap materi yang diajarkan yang berdampak pada peningkatan hasil belajar.

D. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di SD N Rejosari 01 Semarang maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *wordwall* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik di

sekolah dasar. Aplikasi ini dapat dijadikan sebagai media bantu sebagai alat peraga bagi pendidik atau guru dalam kegiatan pembelajaran supaya peserta didik lebih bersemangat, aktif serta antusias dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini juga bisa menjadikan sebuah inovasi bagi pendidik sehingga lebih inovatif dan tepat dalam memilih media pembelajaran.

Dalam penelitian ini juga dijelaskan bahwa media *wordwall* sangat berpengaruh terhadap hasil belajar, hal ini dilihat dalam hasil dari pretest dan posttest. Dimana kedua hal tersebut mengalami peningkatan yang signifikan. Pada hasil pretest diperoleh rata-rata sebesar 69 dari 28 peserta didik sebelum diberi perlakuan dan hasil posttest memperoleh rata-rata sebesar 86 dari 28 peserta didik sesudah diberi perlakuan. Sehingga media pembelajaran *wordwall* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik khususnya pada mata pelajaran pendidikan pancasila. Dengan adanya penelitian ini, dapat dijadikan rujukan dalam melaksanakan pembelajaran yang menarik untuk siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

Sugiyono. (2019) .Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Artikel in Press :

Rosdiani, L., Munawar, B., Dewi, R., Studi, P., Guru, P., & Dasar, S. (2021). Pelatihan Membuat Game Edukasi Wordwall untuk Guru di Kelurahan Keraton. 2(2), 247–255.

Jurnal :

Agusti, N. M., & Aslam, A. (2022). Efektivitas media pembelajaran aplikasi wordwall terhadap hasil belajar ipa siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5794-5800.

Hutapea, R. H. (2019). Instrumen Evaluasi Non-Tes dalam Penilaian Hasil Belajar Ranah Afektif dan Psikomotorik. *BIA': Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen Kontekstual*, 2(2), 151–165.
<https://doi.org/10.34307/b.v2i2.94>

Idzi'Layyinnati, M. F. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran

Berbasis Website (Wordwall) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII Di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 07 Paciran. *Jurnal Mahasiswa Pendidikan*, 1(1), 1-32.

Lestari, R. D. (2021). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Wordwall Di Kelas Iv Sd N 01 Tanah bayaTahunPelajaran2020/2021. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru*,2(2), 1-6.

Maghfiroh, K. (2018). Penggunaan Media Word Wall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda. *Jurnal Profesi Keguruan*, 4(1), 64–70

Minarta, S. M., & Pamungkas, H. P. (2022). Efektivitas media wordwall untuk meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa man 1 lamongan. *OIKOS: Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi*, 6(2), 189-199.

Parawangsa, E., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Hakikat pendidikan

- kewarganegaraan di sekolah dasar (SD). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 8050-8054.
- Rochmania, D. D., & Restian, A. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Belajar Video Animasi terhadap Proses Berfikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar. *Basicedu*, 6(3), 3435–3444
- 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), 5453-5460.
- Somayana, W. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Metode PAKEM. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(3), 350–361.
<https://doi.org/10.36418/japendi.v1i3.33>
- Sukma, K. I., & Handayani, T. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall Quiz Terhadap Hasil Belajar Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1020-1028.
- Wibowo, D. C., Ocberti, L., & Gandasari, A. (2021). Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 4(1), 60–64.