

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN CARDSORT
BERBASIS WORDWALL TERHADAP KEAKTIFAN SISWA DALAM
PEMBELAJARAN IPS DI KELAS UNGGULAN SMP ASA CENDEKIA SEDATI**

Anggi Wayuningtyas¹, Sukma Perdana Prasetya², Dian Ayu Larasati³, Riyadi⁴
Universitas Negeri Surabaya

¹anggiwayuningtyas.21039@mhs.unesa.ac.id , ² sukmaperdana@unesa.ac.id ,
³dianlarasati@unesa.ac.id , ⁴ riyadi@unesa.ac.id

ABSTRACT

Student activeness is an important component of Social Studies learning because students are expected not only to understand concepts, but also to ask questions, discuss, express opinions, and participate in learning activities. In class VII A, the outstanding class of SMP Asa Cendekia Sedati, student involvement was still uneven, particularly in asking questions, responding to questions, and expressing opinions. This study aimed to determine the effect of using Wordwall-based cardsort learning media on student activeness and to determine the magnitude of the effect. The study employed a quantitative approach with a one-shot case study design. The population and sample consisted of 28 students selected through saturated sampling. Data on the learning media variable were collected using a 25-item closed Likert-scale questionnaire, while student activeness data were obtained through an observation sheet. The questionnaire was valid and reliable, with a Cronbach's Alpha coefficient of 0.886. Data were analyzed using prerequisite tests and spline regression. The results showed that the spline regression model was significant, with an F value of 38.641 and a significance value of $0.000 < 0.05$. The R Square value of 0.756 indicates that Wordwall-based cardsort media explained 75.6% of the variation in student activeness, while the remaining 24.4% was explained by other factors. Observation results showed an average student activeness score of 90%, categorized as very good. Therefore, the use of Wordwall-based cardsort learning media had a significant and high contribution to student activeness in Social Studies learning.

Keywords: Cardsort, Wordwall, Student Activeness

ABSTRAK

Keaktifan siswa merupakan salah satu komponen penting dalam pembelajaran IPS karena siswa tidak hanya dituntut memahami konsep, tetapi juga mampu bertanya, berdiskusi, menyampaikan pendapat, dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Pada kelas unggulan VII A SMP Asa Cendekia Sedati masih ditemukan keterlibatan siswa yang belum merata, terutama dalam bertanya, menanggapi pertanyaan, dan menyampaikan pendapat. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *cardsort* berbasis *wordwall* terhadap keaktifan siswa serta mengetahui besarnya pengaruh tersebut. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *one-shot case study*. Populasi sekaligus sampel penelitian adalah 28 siswa kelas VII A yang ditentukan melalui sampling jenuh. Data variabel media pembelajaran diperoleh melalui angket tertutup 25 butir berskala Likert, sedangkan data keaktifan siswa diperoleh melalui lembar

observasi. Instrumen angket dinyatakan valid dan reliabel dengan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,886. Analisis data dilakukan melalui uji prasyarat dan regresi spline. Hasil analisis menunjukkan model regresi spline signifikan dengan F hitung 38,641 dan signifikansi $0,000 < 0,05$. Nilai R Square sebesar 0,756 menunjukkan bahwa media *cardsort* berbasis *wordwall* menjelaskan 75,6% variasi keaktifan siswa, sedangkan 24,4% dipengaruhi faktor lain. Hasil observasi menunjukkan rata-rata keaktifan siswa sebesar 90% dengan kategori sangat baik. Dengan demikian, penggunaan media *cardsort* berbasis *wordwall* berpengaruh signifikan dan memberikan kontribusi yang tinggi terhadap keaktifan siswa dalam pembelajaran IPS.

Kata Kunci: *Cardsort*, *Wordwall*, Keaktifan Siswa

A. Pendahuluan

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi membawa perubahan pada praktik pendidikan. Pembelajaran yang sebelumnya lebih banyak berorientasi pada guru berkembang menuju pembelajaran yang menempatkan peserta didik sebagai subjek yang aktif. Arah tersebut menuntut guru memilih model, strategi, dan media yang mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi, mengemukakan gagasan, bekerja sama, serta membangun pemahaman melalui pengalaman belajar. Dalam pembelajaran IPS, tuntutan tersebut semakin penting karena materi tidak hanya berkaitan dengan penguasaan konsep, tetapi juga kemampuan memahami peristiwa sosial, berpikir kritis, berkomunikasi, dan menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari.

Keaktifan siswa merupakan bagian penting dari pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Keaktifan dapat terlihat melalui kegiatan memperhatikan penjelasan, bertanya, menjawab pertanyaan, berdiskusi, menanggapi pendapat, bekerja sama, serta berani menyampaikan hasil pemikiran. Ketika siswa terlibat secara langsung, proses belajar tidak hanya berlangsung melalui penerimaan informasi, tetapi juga melalui pengalaman, interaksi, dan pengonstruksian pengetahuan. Pandangan tersebut sejalan dengan teori konstruktivisme yang menempatkan siswa sebagai pihak yang membangun pengetahuan berdasarkan pengalaman dan interaksi sosial. Baikuna et al. (2023) menekankan pentingnya pemanfaatan teknologi pendidikan untuk mendukung pembelajaran IPS

yang relevan dengan perkembangan zaman.

Pada praktiknya, penggunaan media yang kurang bervariasi dapat membuat keterlibatan siswa tidak merata. Kondisi serupa ditemukan pada kelas VII A SMP Asa Cendekia Sedati yang merupakan salah satu kelas unggulan. Hasil pengamatan awal menunjukkan bahwa sebagian siswa mampu mengikuti penjelasan guru dengan baik, tetapi belum seluruhnya berani bertanya atau menyampaikan pendapat. Dalam kegiatan diskusi, beberapa siswa cenderung lebih dominan, sedangkan siswa lainnya lebih banyak mengikuti keputusan kelompok. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kemampuan akademik yang baik tidak selalu diikuti keaktifan yang sama dalam proses pembelajaran.

Materi IPS tentang teori masuknya Hindu-Buddha dan Islam di Indonesia memiliki banyak informasi mengenai tokoh, kerajaan, peninggalan, serta proses sejarah yang perlu dipahami secara terstruktur. Penyampaian materi secara langsung tetap diperlukan, tetapi apabila tidak disertai variasi aktivitas, pembelajaran berpotensi menjadi monoton. Guru memerlukan

media yang dapat membantu siswa mengorganisasi informasi sekaligus mendorong mereka untuk berpikir dan berinteraksi. Salah satu alternatifnya adalah *cardsort*. Media *cardsort* mendorong siswa mengelompokkan informasi berdasarkan kategori tertentu sehingga siswa perlu membaca, memahami, membandingkan, berdiskusi, dan mengambil keputusan (Fadhillah Akbar & Sofian Hadi, 2023; Lubis et al., 2024).

Penggunaan *cardsort* yang dipadukan dengan *wordwall* memberikan pengalaman yang lebih interaktif. *Wordwall* merupakan platform berbasis web yang menyediakan berbagai aktivitas pembelajaran digital, termasuk kuis dan permainan edukatif. Penggunaan *wordwall* dapat memberikan variasi stimulus visual dan aktivitas yang lebih menarik bagi siswa. Yuliana et al. (2023) menunjukkan bahwa media berbasis *wordwall* dapat digunakan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS. Ardila et al. (2023) juga menemukan bahwa *wordwall* dapat mendukung motivasi belajar siswa.

Secara teoritis, penggunaan media tersebut memiliki keterkaitan dengan konstruktivisme. Siswa tidak hanya menerima jawaban dari guru, tetapi harus menentukan hubungan antarinformasi, mendiskusikan pilihan dengan anggota kelompok, dan menyampaikan hasil pemikiran. Widyawati et al. (2022) menunjukkan bahwa model *cardsort* dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif, sedangkan Anggraini dan Anggraini (2024) secara lebih spesifik mengkaji penggunaan metode *cardsort* dengan media *wordwall* dalam aktivitas belajar IPS.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini dilakukan untuk menjawab dua pertanyaan utama: (1) apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *cardsort* berbasis *wordwall* terhadap keaktifan siswa dalam pembelajaran IPS di kelas unggulan SMP Asa Cendekia Sedati; dan (2) seberapa besar pengaruh media tersebut terhadap keaktifan siswa. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi praktis bagi guru dalam memilih media pembelajaran interaktif serta menjadi referensi bagi penelitian berikutnya.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen *one-shot case study*. Desain tersebut menggunakan satu kelompok yang diberikan perlakuan, kemudian hasil pengukuran setelah perlakuan dianalisis. Kelompok penelitian adalah kelas VII A yang merupakan kelas unggulan SMP Asa Cendekia Sedati. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran *cardsort* berbasis *wordwall* diterapkan dalam pembelajaran IPS pada materi teori-teori masuknya Hindu-Buddha dan Islam di Indonesia.

Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VII A SMP Asa Cendekia Sedati. Karena jumlah populasi relatif kecil, seluruh anggota populasi dijadikan sampel dengan teknik sampling jenuh. Dengan demikian, jumlah responden penelitian sebanyak 28 siswa. Teknik tersebut memungkinkan peneliti memperoleh gambaran seluruh siswa pada kelas yang diteliti tanpa melakukan pemilihan sampel secara acak.

Variabel bebas (X) adalah media pembelajaran *cardsort* berbasis *wordwall*, sedangkan variabel terikat (Y) adalah keaktifan siswa. Data variabel X diperoleh melalui angket tertutup sebanyak 25 pernyataan menggunakan skala Likert lima tingkat. Pernyataan mencakup kemudahan akses, tampilan, kejelasan materi, keterlibatan, motivasi, manfaat *wordwall*, serta kepuasan terhadap penggunaan *cardsort* berbasis *wordwall*. Data variabel Y diperoleh melalui lembar observasi dengan empat indikator, yaitu bertanya kepada guru, menjawab pertanyaan guru, menanggapi pertanyaan dan pernyataan guru, serta aktif dalam kegiatan praktik dan mengemukakan pendapat.

Instrumen angket diuji validitasnya menggunakan korelasi Product Moment. Hasil pengujian menunjukkan seluruh 25 butir memiliki nilai r hitung lebih besar daripada r tabel 0,373 sehingga seluruh butir dinyatakan valid. Uji reliabilitas menggunakan *Cronbach's Alpha* menghasilkan koefisien 0,886, sehingga instrumen dinyatakan reliabel. Pengumpulan data dilakukan

melalui angket, observasi, dan dokumentasi.

Pelaksanaan perlakuan dilakukan melalui kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup. Pada kegiatan inti, siswa menerima materi kemudian mengerjakan aktivitas *wordwall* secara individual melalui telepon genggam selama sekitar 10 menit. Aktivitas tersebut dilanjutkan dengan diskusi kelompok menggunakan LKPD, presentasi hasil diskusi, serta penyampaian kesimpulan. Setelah pembelajaran selesai, siswa mengisi angket untuk memberikan respons terhadap penggunaan media. Keaktifan siswa diamati selama proses pembelajaran.

Analisis data dilakukan melalui uji prasyarat dan regresi spline. Uji normalitas menggunakan *Kolmogorov-Smirnov* dan *Shapiro-Wilk*. Uji multikolinearitas digunakan untuk melihat hubungan antarunsur dalam model, sedangkan heteroskedastisitas diperiksa melalui *scatterplot residual*. Selanjutnya, regresi spline digunakan untuk mengetahui signifikansi pengaruh dan pola hubungan media pembelajaran dengan keaktifan siswa. Besarnya kontribusi model dilihat melalui *R Square*, sedangkan kualitas model

dilihat melalui *Mean Square Error (MSE)* dan *Generalized Cross Validation (GCV)*. Pengolahan data dilakukan dengan bantuan SPSS.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian dilaksanakan pada kelas VII A SMP Asa Cendekia Sedati dengan 28 siswa. Media *cardsort* berbasis *wordwall* diterapkan sebagai aktivitas pembelajaran yang menggabungkan pengelompokan informasi, aktivitas digital, diskusi, dan presentasi. Dalam pelaksanaannya, siswa mengakses aktivitas *wordwall* secara individual, kemudian bekerja dalam kelompok untuk mendiskusikan persoalan pada LKPD dan mempresentasikan hasilnya. Rangkaian kegiatan tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara kognitif, sosial, dan verbal.

Respons siswa terhadap media secara umum berada pada kategori tinggi. Skor setiap item berada pada rentang 88–114, sedangkan persentase respons berada pada rentang 75–90%. Rata-rata tingkat persetujuan siswa mencapai 85%. Ketika skor dikonversikan berdasarkan skala penilaian daya tarik media, diperoleh rata-rata 83,5% yang

termasuk kategori sangat menarik. Temuan tersebut menunjukkan bahwa siswa dapat menerima media *cardsort* berbasis *wordwall* dengan baik, baik dari sisi tampilan, kemudahan penggunaan, maupun manfaatnya dalam pembelajaran.

Tabel 1 Hasil Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran

Aspek/indikator	Hasil	Interpretasi
Rata-rata tingkat persetujuan	85%	Respons positif
Rata-rata hasil konversi skala Likert	83,5%	Sangat menarik
Skor item terendah	88 (75%)	Masih positif
Skor item tertinggi	114 (90%)	Sangat positif

Respons positif tersebut dapat dijelaskan dari karakteristik media yang memberikan variasi pengalaman belajar. Siswa tidak hanya menerima informasi dalam bentuk teks, tetapi juga berinteraksi dengan tampilan digital dan melakukan aktivitas pengelompokan. Aktivitas *cardsort* membuat siswa perlu memahami informasi sebelum menentukan kategori yang tepat. Pada saat yang sama, *wordwall* memberikan unsur interaktif yang berbeda dari penyampaian materi secara

konvensional. Temuan ini sejalan dengan Rindiantika (2022) yang menjelaskan bahwa pemanfaatan *wordwall* dapat mendukung motivasi belajar, serta Yuliana et al. (2023) yang menunjukkan manfaat *wordwall* dalam meningkatkan aktivitas pembelajaran IPS.

Keaktifan siswa diamati melalui empat indikator selama proses pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan bahwa seluruh indikator berada pada kategori sangat baik. Indikator menanggapi pertanyaan dan pernyataan guru memperoleh persentase tertinggi, yaitu 100%, sedangkan indikator bertanya kepada guru dan aktif mengikuti praktik serta mengemukakan pendapat masing-masing mencapai 95%. Indikator menjawab pertanyaan guru mencapai 90%. Secara keseluruhan, rata-rata keaktifan siswa mencapai 90% dan termasuk kategori sangat baik.

Tabel 2 Hasil Observasi Keaktifan Siswa

No.	Indikator keaktifan	Siswa aktif	Persentase	Kategori
1	Bertanya kepada guru	26	95%	Sangat baik
2	Menjawab pertanyaan guru	25	90%	Sangat baik

No.	Indikator keaktifan	Siswa aktif	Persentase	Kategori
3	Menanggapi pertanyaan/ pernyataan guru	28	100%	Sangat baik
4	Aktif dalam praktik dan mengemukakan pendapat	26	95%	Sangat baik
	Rata-rata		90%	Sangat baik

Pada tingkat individu, sebanyak 25 siswa berada pada kategori sangat baik dan 3 siswa berada pada kategori baik. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa setelah penggunaan media, sebagian besar siswa terlibat dalam hampir seluruh indikator yang diamati. Aktivitas bertanya, menjawab, menanggapi, dan mengemukakan pendapat menjadi lebih terlihat karena kegiatan pembelajaran memberi siswa tugas dan tanggung jawab yang harus dilakukan bersama.

Hasil tersebut memperlihatkan bahwa media tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan materi, tetapi juga sebagai pemicu aktivitas belajar. Ketika siswa harus

mengelompokkan informasi, mereka perlu memperhatikan materi dan mengambil keputusan. Ketika hasil pengelompokan dibahas bersama, siswa memiliki kesempatan untuk membandingkan pemahaman dan menyampaikan alasan. Selanjutnya, presentasi kelompok memberi ruang untuk berkomunikasi di depan kelas.

Uji normalitas dilakukan menggunakan *Kolmogorov-Smirnov* dan *Shapiro-Wilk*. Pada variabel media pembelajaran, nilai signifikansi *Shapiro-Wilk* sebesar 0,202, sedangkan pada variabel keaktifan siswa sebesar 0,360. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05 sehingga data dapat dinyatakan berdistribusi normal. Hasil *Kolmogorov-Smirnov* juga menunjukkan nilai signifikansi 0,200 untuk kedua variabel.

Tabel 3 Hasil Uji Normalitas

Variabel	Kolmogorov-Smirnov Sig.	Shapiro-Wilk Sig.	Kesimpulan
Media pembelajaran	0,200	0,202	Normal
Keaktifan siswa	0,200	0,360	Normal

Uji multikolinearitas menunjukkan nilai *tolerance* 0,216 dan VIF 4,637. Nilai tersebut masih berada pada batas yang dapat diterima sehingga tidak ditemukan masalah multikolinearitas pada model. Pemeriksaan heteroskedastisitas melalui *scatterplot residual* juga menunjukkan titik menyebar secara acak di sekitar garis nol dan tidak membentuk pola tertentu. Dengan demikian, model dapat dilanjutkan pada analisis regresi spline.

Hasil regresi spline menunjukkan nilai F hitung sebesar 38,641 dengan signifikansi 0,000. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima. Artinya, terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran *cardsort* berbasis *wordwall* dan keaktifan siswa. Nilai R sebesar 0,869 juga menunjukkan hubungan model yang kuat.

Tabel 4 Hasil Uji Regresi Spline

Komponen model	Nilai
R	0,869
R Square	0,756
Adjusted R Square	0,736

Std. Error of Estimate	3,809
F hitung	38,641
Sig. model	0,000
MSE	14,50665
GCV	18,20

Nilai R Square sebesar 0,756 berarti model mampu menjelaskan 75,6% variasi keaktifan siswa. Dengan demikian, 24,4% variasi lainnya berkaitan dengan faktor lain yang tidak dimasukkan dalam model, seperti karakteristik individu, rasa percaya diri, minat terhadap materi, interaksi teman sebaya, kondisi kelas, dan pengelolaan pembelajaran oleh guru. Besarnya kontribusi 75,6% menunjukkan bahwa media pembelajaran menjadi salah satu faktor yang dominan dalam konteks kelas yang diteliti.

Analisis model juga menghasilkan MSE sebesar 14,506 dan GCV sebesar 18,20. Nilai GCV digunakan sebagai salah satu pertimbangan untuk melihat kualitas model spline, dengan prinsip bahwa nilai GCV yang lebih kecil menunjukkan model yang lebih baik dalam pemilihan model. Hasil tersebut mendukung bahwa model spline yang digunakan mampu menggambarkan

hubungan antara variabel media pembelajaran dan keaktifan siswa.

Tabel 5 Koefisien Regresi Spline

Komponen	Koefisien	Interpretasi
Konstanta/keaktifan	-33,318	Nilai dasar model
Media pembelajaran	1,249	Kenaikan satu satuan X meningkatkan Y sebesar 1,249 poin
Spline	-0,445	Perubahan kemiringan setelah titik knot 85

Koefisien media pembelajaran sebesar 1,249 menunjukkan arah hubungan positif sebelum memperhitungkan perubahan kemiringan pada titik knot. Setelah nilai media pembelajaran melewati titik knot 85, kemiringan hubungan berubah sebesar -0,445. Perubahan kemiringan tersebut tidak signifikan secara parsial karena nilai

signifikansinya sebesar $0,330 > 0,05$. Meskipun demikian, model secara keseluruhan signifikan sehingga komponen spline tetap memberikan gambaran mengenai pola hubungan data.

Temuan utama penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *cardsort* berbasis *wordwall* berpengaruh signifikan terhadap keaktifan siswa. Hasil ini memperkuat asumsi bahwa pembelajaran yang memberi ruang kepada siswa untuk melakukan aktivitas langsung lebih memungkinkan munculnya perilaku aktif dibandingkan pembelajaran yang hanya menempatkan siswa sebagai penerima informasi. Dalam aktivitas *cardsort*, siswa perlu mengidentifikasi informasi, menghubungkannya dengan kategori, mendiskusikan pilihan, dan menyepakati jawaban. Setiap tahap tersebut mengandung kesempatan untuk berpikir dan berkomunikasi.

Dari perspektif konstruktivisme, pengalaman belajar tersebut memberi siswa kesempatan membangun pemahaman melalui aktivitas dan interaksi. Pengetahuan tidak berhenti pada apa yang dijelaskan guru, tetapi dikembangkan melalui proses menghubungkan informasi baru

dengan pemahaman sebelumnya. Pada penelitian ini, proses tersebut terlihat ketika siswa mendiskusikan teori-teori masuknya Hindu-Buddha dan Islam, kemudian menyajikan hasil pemikirannya melalui kegiatan kelompok. Aktivitas tersebut mendukung pandangan Widyawati et al. (2022) dan Lubis et al. (2024) mengenai manfaat aktivitas *cardsort* dalam membuat siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran.

Wordwall memberikan penguatan dari sisi interaktivitas. Tampilan digital dan mekanisme permainan membuat siswa memperoleh pengalaman yang berbeda dari aktivitas membaca atau mendengarkan penjelasan guru. Ardila et al. (2023) menunjukkan bahwa penggunaan *wordwall* dapat meningkatkan motivasi belajar, sedangkan Yuliana et al. (2023) menemukan bahwa *wordwall* dapat mendukung aktivitas dan hasil belajar pada pembelajaran IPS. Pada penelitian ini, respons siswa sebesar 83,5% dalam kategori sangat menarik menunjukkan bahwa aspek interaktif media diterima dengan baik oleh peserta didik.

Hasil observasi yang menunjukkan rata-rata keaktifan

sebesar 90% memperlihatkan bahwa penerapan media tidak hanya dinilai menarik oleh siswa, tetapi juga diikuti dengan perilaku aktif selama pembelajaran. Indikator menanggapi pertanyaan dan pernyataan guru bahkan mencapai 100%. Hal ini dapat terjadi karena kegiatan pembelajaran mengharuskan siswa memeriksa informasi, berdiskusi, dan menyampaikan hasil. Dengan demikian, media menciptakan situasi yang secara alami mendorong siswa untuk memberikan respons.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Anggraini dan Anggraini (2024) yang membahas metode *cardsort* dengan media *wordwall* dalam pembelajaran IPS. Kesamaan tersebut terletak pada pemanfaatan aktivitas pengelompokan informasi dan media *wordwall* sebagai sarana meningkatkan aktivitas belajar. Penelitian ini memiliki perbedaan pada karakteristik subjek, fokus pengukuran, dan analisis. Penelitian ini secara khusus mengkaji kelas unggulan VII A dan menggunakan regresi spline untuk melihat pengaruh serta kontribusi media terhadap keaktifan siswa.

Besarnya *R Square* sebesar 75,6% menjadi temuan penting karena menunjukkan bahwa variasi keaktifan siswa pada konteks penelitian ini sebagian besar dapat dijelaskan oleh model yang memasukkan media *cardsort* berbasis *wordwall*. Namun, nilai tersebut tidak berarti bahwa media merupakan satu-satunya penyebab keaktifan siswa. Sebanyak 24,4% variasi tidak dijelaskan oleh model. Faktor internal siswa, kondisi sosial kelas, karakteristik materi, strategi guru, dan lingkungan belajar tetap dapat berperan.

Secara praktis, hasil penelitian menunjukkan bahwa guru dapat menggunakan *cardsort* berbasis *wordwall* sebagai alternatif media pembelajaran IPS, khususnya pada materi yang memuat banyak informasi yang perlu dikelompokkan atau dibandingkan. Guru dapat mengembangkan kartu berdasarkan konsep, tokoh, peristiwa, atau kategori tertentu, kemudian mengintegrasikannya dengan aktivitas *wordwall*. Namun, guru tetap perlu memperhatikan kesiapan perangkat, waktu pembelajaran, pembagian kelompok, serta

pendampingan terhadap siswa yang masih kurang aktif.

Penelitian ini memiliki keterbatasan. Pertama, penelitian hanya melibatkan satu kelas dengan 28 siswa sehingga hasilnya lebih tepat dipahami dalam konteks kelas yang diteliti dan belum dapat digeneralisasikan secara luas. Kedua, desain *one-shot case study* tidak menggunakan kelompok pembanding atau pengukuran awal, sehingga perubahan keaktifan tidak dapat dibandingkan secara eksperimental dengan kondisi sebelum perlakuan. Ketiga, penelitian berfokus pada satu materi dan satu pelaksanaan pembelajaran. Penelitian selanjutnya dapat menggunakan sampel lebih besar, desain eksperimen dengan kelompok kontrol, beberapa kali perlakuan, serta memasukkan variabel lain yang berpotensi menjelaskan sisa variasi keaktifan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *cardsort* berbasis *wordwall* berpengaruh signifikan terhadap keaktifan siswa dalam pembelajaran IPS di kelas VII A SMP Asa Cendekia

Sedati. Hal tersebut dibuktikan melalui hasil regresi spline dengan F hitung sebesar 38,641 dan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Nilai *R Square* sebesar 0,756 menunjukkan bahwa media *cardsort* berbasis *wordwall* memberikan kontribusi sebesar 75,6% terhadap variasi keaktifan siswa, sedangkan 24,4% dipengaruhi oleh faktor lain di luar model. Hasil observasi juga menunjukkan rata-rata keaktifan siswa sebesar 90% dalam kategori sangat baik. Dengan demikian, media *cardsort* berbasis *wordwall* dapat menjadi salah satu alternatif media interaktif untuk menciptakan pembelajaran IPS yang lebih aktif, kolaboratif, dan menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, S., & Anggraini, P. W. (2024). The influence of the sort card method with Wordwall media on students' learning activities in Social Sciences learning at class VII MTsN 3 Lima Puluh Kota. Proceedings 5th UIN Imam Bonjol International Conference on Islamic Education.
- Ardila, I., Muhammad Jamil, Cahya, N., Nida, N. A., Ashilah, H., & Afrizal, S. (2023). Meningkatkan motivasi belajar siswa melalui media pembelajaran Wordwall di SMA Negeri 1 Ciruas. *Innovative:*

- Journal of Social Science Research, 3, 7247–7258.
- Baikuna, L., Hidayatuloh, M. F., Rizal, M. F., Fitria, N., Anjelina, N. U., Mahendra, M. R. E., Marlina, M., & Nisak, A. Z. (2023). Peran teknologi pendidikan dalam pemanfaatan pembelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial (JUPENDIS)*, 2(1), 102–115. <https://doi.org/10.54066/jupendis.v2i1.1182>
- Fadhillah Akbar, H., & Sofian Hadi, M. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran Wordwall terhadap minat dan hasil belajar siswa. *Community Development Journal*, 4(2), 1653–1660.
- Famalika, A., & Sihombing, P. (2022). Penerapan analisis regresi nonparametrik dengan pendekatan regresi kernel dan spline. *Jurnal Ekonomi dan Statistika Indonesia*, 2.
- Ghozali, I. (2016). Aplikasi analisis multivariete dengan program IBM SPSS (Edisi 8). Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hidayaty, A., Qurbaniah, M., & Setiadi, A. E. (2022). The influence of Wordwall on students interests and learning outcomes. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 15(2). <https://doi.org/10.21831/jpipfip.v15i2.51691>
- Lubis, D. C., Ritonga, A. A., Febriani, A., Jannah, M., Syahfitri, N., & Yusnaldi, E. (2024). Studi literature review: Pengaruh penggunaan media Card Sort terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS di SD/MI. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8, 1434–1445.
- Nurhaedah, et al. (2021). Pengaruh pembelajaran aktif tipe Card Sort terhadap hasil belajar IPS siswa SD di Kota Makassar. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 11(3), 263–272.
- Pasaribu, K. M., Pardede, L., Alexander, I. J., & Pardede, D. L. (2024). Pendekatan pembelajaran aktif dengan metode Card Sort untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. *Jurnal Darma Agung*, 32, 350–357.
- Patmasari, L., Hidayati, D., Ndari, W., & Sardi, C. (2023). Digitalisasi pembelajaran yang berpusat pada siswa di SMK Pusat Keunggulan. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 9(1).
- Pemerintah Indonesia. (2016). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Pemerintah Indonesia. (2018). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 35 Tahun 2018 tentang Perubahan atas Permendikbud Nomor 58 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 SMP/MTs. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Rindiantika, Y. (2022). Motivasi belajar siswa dan pemanfaatan media Wordwall. *Jurnal*

Pendidikan dan Pembelajaran,
7(2).

Utami, N. I., & Sudrajat. (2023). Active learning of Social Science subjects in junior high schools in Srandakan Bantul Sub-District. *Journal Student UNY*.

Widyawati, B. H., & Syaflin, S. L. (2022). Pengaruh model Card Sort terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(5), 79.

Yuliana, I., Sukmana, E., & Dahlani, A. (2023). Penggunaan media pembelajaran berbasis Wordwall untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS materi peristiwa mengisi kemerdekaan. *Sebelas April Elementary Education (SAEE)*, 2.

Zafira, D. Z., Safitri, D., & Sujarwo. (2024). Implementasi media pembelajaran digital sebagai strategi pembelajaran IPS. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, 1, 59–63.

Zuina, M. N., Hosnan, M., & Taufik, M. (2020). The application of active learning model Card Sort type toward learning outcomes of Social Studies in the fourth grade students. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(3), 377.