



Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar PKn pada Materi Keberagaman dalam Masyarakat Indonesia Kelas VII MTs

Hafsah¹, Abdul Sakban², Anis Wiranda³

¹Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas Muhammadiyah Mataram, haahafsah69@gmail.com

²Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas Muhammadiyah Mataram, abdul.sakban@ummat.ac.id

³Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas Muhammadiyah Mataram, aniswiranda194@gmail.com

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 20 Februari 2023

Disetujui: 30 Maret 2023

Kata Kunci:

Media
Wordwall
Hasil belajar
PKn

ABSTRAK

Abstrak: Media pembelajaran yang tersedia di media social sangat beragam namun pendidik belum mampu untuk memanfaatkan dalam pembelajaran, terbatasnya fasilitas sarana dan prasarana yang mendukung proses pembelajaran menyebabkan menurunkan hasil belajar siswa. Tujuan artikel ini untuk menjelaskan pengaruh media pembelajaran wordwall terhadap hasil belajar PKn pada materi keberagaman dalam masyarakat Indonesia kelas VII MTs. Metode penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan quasi eksperimen. Sampel penelitian yang dilibatkan sebanyak 58 orang 29 kelompok eksperimen dan 29 kelompok control. Pengumpulan data melalui observasi, tes dan dokumentasi. Analisis data menggunakan statistic deskripsi dan uji-tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengaruh media wordwall terhadap hasil belajar PKn pada materi materi keberagaman dalam masyarakat Indonesia kelas VII MTs berpengaruh secara signifikan dengan nilai t-test lebih besar 0.156 dibandingkan nilai t-tabel < 0.005%. Dengan demikian disimpulkan bahwa tidak berpengaruh secara signifikan pada hasil belajar PKn setelah perlakuan pembelajaran media wordwall pada materi keberagaman dalam masyarakat Indonesia kelas VII MTs. Jadi hipotesis H_0 ditolak dan H_1 diterima dengan hipotesisnya bahwa hasil belajar PKn sebelum dan setelah mengikuti pembelajaran media wordwall pada materi keberagaman dalam masyarakat Indonesia kelas VII MTs berbeda signifikan.

Abstract: *The learning media available on social media are very diverse, but educators have yet to utilize them in learning. The limited facilities and infrastructure that support the learning process cause a decrease in student learning outcomes. The purpose of this article is to explain the effect of word wall learning media on Civics learning outcomes on diverse material in Indonesian society for class VII MTs. This research method is quantitative research with a quasi-experimental approach. The research sample was 58 people, including 29 experimental and 29 control groups. They are collecting data through observation, tests, and documentation. Data analysis using descriptive statistics and uji-t-tests. The results showed that the effect of word wall media on Civics learning outcomes on diversity material in Indonesian society class VII MTs has a significant impact, with the t-test value being 0.156 more remarkable than the t-table value < 0.005%. Thus, it was concluded that there was no significant effect on Civics learning outcomes after the word wall media learning treatment on diverse material in Indonesian society in class VII MTs. So hypothesis H_0 is rejected, and hypothesis H_1 is accepted with the hypothesis that Civics learning outcomes before and after participating in word wall media learning on diverse material in Indonesian society in class VII MTs are significantly different.*

A. LATARBELAKANG

Tujuan utama Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk berusaha mengembangkan siswa menjadi manusia memiliki sikap patriotism dan rasa nasionalisme yang tinggi terhadap negara kesatuan republic Indonesia. Dalam hal mencapai tujuan tersebut maka didukung dengan proses pembelajaran yang mengembangkan keterampilan sikap jujur, santun, disiplin, tanggung jawab, peduli, dan percaya diri dalam

berkomunikasi dengan teman, keluarga, dan guru; menerapkan pengetahuan factual dan konseptual tentang kewarganegaraan; serta menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual kewarganegaraan dengan terampil [1]. Fungsi Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan di sekolah menengah pertama sebagai Pendidikan yang menanamkan sikap, perilaku serta mampu mengimplementasikan sikap kewarganegaraan, pengetahuan kewarganegaraan, dan keterampilan kewarganegaraan dalam kehidupan sehari-hari.

Namun kenyataan bahwa materi dalam Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan sangat luas, kompleks, dan dinamis, sehingga terkadang sulit dipahami karena kurangnya minat dan motivasi siswa dalam menerima materi pembelajaran. Materi Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan memiliki ciri khas yakni materi konsep PPKn, system ketatanegaraan, hukum dan norma yang bisa diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari [2], Materi-materi tersebut diantaranya perundang-undangan, sosial politik, hukum ketatanegaraan, budaya dan ekonomi. Adanya materi tersebut dianggap sulit karena siswa perlu melakukan hafalan terutama materi tentang peraturan perundang-undangan, demikian juga materi keberagaman yang kompleks dan dinamis. Selain itu, siswa mengalami kesulitan belajar karena kesulitan memahami materi konsep PPKn, kesulitan memahami soal yang diberikan guru, kesulitan dalam menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Factor penyebab kesulitan belajar siswa disebabkan factor internal dan eksternal, factor internal karena malas, kecerdasan rendah, dan sering kessakitan. Sementara eksternal disebabkan factor lingkungan sekolah, penggunaan pembelajaran yang belum maksimal, pergaulan bebas, teknologi dan informasi dan televisi[3];[4];[5]. Selain itu juga, kurangnya media pembelajaran yang dimiliki guru terutama dalam menyampaikan materi yang berkarakter berupa konsep keberagaman dalam masyarakat Indonesia terdiri atas keberagaman suku, agama, ras, budaya, dan jenis kelamin[6].

Berdasarkan hasil observasi peneliti menemukan bahwa hasil belajar siswa tergolong rendah masih belum mencapai standar KKM 75%, guru juga belum memanfaatkan media pembelajaran yang tersedia di media social, terbatasnya fasilitas sarana dan prasarana yang mendukung proses pembelajaran. Karena terbatasnya pengetahuan, fasilitas sarana media pembelajaran dapat menyebabkan menurunkan hasil belajar siswa.

Solusi untuk meningkatkan hasil belajar harus menggunakan media pembelajaran yang dapat memberikan suasana pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan. Teori Belajar Bruner mengemukakan untuk belajar menemukan, yang mana guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menemukan suatu aturan termasuk (konsep, teori, definisi) melalui contoh-contoh yang menggambarkan aturan yang ia jumpai dalam kehidupannya[7]. Media yang cocok untuk Teori Belajar Bruner yakni media dua dimensi adalah semua bentuk gambar yang menampilkan suatu objek. Misalnya gambar, chart, poster, foto dan bahan grafik[7]. Berdasarkan teori media belajar bruner bahwa media pembelajaran dapat menyampaikan pesan materi dan makna dalam pembelajaran. Media pembelajaran dapat digunakan media wordwall dapat menciptakan interaksi yang menyenangkan siswa dengan model permainannya [8];[9];[10]. Media wordwall merupakan aplikasi yang

dapat dipergunakan dalam pembelajaran daring[11]. Media wordwall memiliki kelebihan yaitu free untuk pilihan basic dengan pilihan beberapa template. Selain itu, permainan yang telah dibuat dapat dikirimkan secara langsung melalui whatsapp, google classroom, maupun yang lainnya. Software ini menawarkan banyak jenis permainan seperti, crossword, quiz, random cards (kartu acak) dan masih banyak lainnya. Kelebihan lainnya yaitu, permainan yang telah dibuat bisa dicetak dalam bentuk PDF, jadi akan memudahkan bagi siswa yang mempunyai kendala pada jaringan. Lainnya juga menjelaskan bahwa wordwall dapat memudahkan siswa memahami materi pelajaran melalui daring, serta mudah digunakan guna mengetahui bagaimana prestasi belajar siswa [12];[13];[14];[15].

Penggunaan media wordwall memiliki Langkah-langkah dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan pada materi keberagaman dalam masyarakat Indonesia kelas VII MTs adalah sebagai berikut: 1) Melakukan pendaftaran dan membuat akun melalui website wordwall.net serta melengkapi identitas diri. 2) Memilih fitur create activity, lalu pilihlah salah satu template game yang ada sesuai dengan bentuk kreasi yang ingin dibuat. 3) Menuliskan judul dan deskripsi permainan yang ingin dibuat. 4) Menuliskan konten yang ingin dibuat sesuai dengan tipe permainan yang diinginkan, dan 5) lalu yang terakhir mengklik done, apabila selesai membuat game[16].

Çil[16] menyatakan bahwa Wordwall.net merupakan situs edutainment yang didalamnya terdapat beberapa pilihan permainan. Itu semua dimainkan secara interaktif atau individual, seperti pencocokan informasi, pencocokan gambar, kuis, roda keberuntungan, teka-teki, dll., Dirancang untuk latihan kosa kata. Wordwall.net menyediakan fitur untuk membuat media pembelajaran interaktif yang dapat dicetak atau digunakan secara online. Alat web ini adalah platform berkualitas baik karena antarmuka pengguna yang menarik, fitur yang beragam dan lengkap, serta harga yang terjangkau. Dari segi user interface, website ini terlihat sangat sederhana. Tampilan menu dan fitur-fiturnya mudah ditemukan. Templat permainan dan buku petunjuk juga tersedia di halaman awal atau Beranda. Selain itu, Wordwall.net menyediakan fitur-fitur eksklusif, seperti 1) Buat Aktivitas; 2) Komunitas; 3) Aktivitas Saya, dan 4) Hasil.

Sedangkan Hasram[17] menyelidiki tingkat motivasi siswa terhadap penggunaan game online interaktif WordWall Online Game (WOW) dalam pembelajaran kosa kata dan meneliti efek game online interaktif WOW terhadap perkembangan kosa kata siswa. Itu adalah studi eksperimental yang berfokus pada persepsi siswa. Sampel terdiri dari 121 siswa Kelas 5 dari sekolah dasar nasional di Negeri Sembilan yang menggunakan silabus saat ini untuk sekolah dasar, Kurikulum Bahasa untuk Sekolah Dasar Nasional Malaysia. Penelitian ini menunjukkan tingkat Kepuasan, Perhatian, Relevansi,

Keyakinan, dan Kemauan yang sedang. Selain itu, uji-t sampel berpasangan menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam nilai kosa kata siswa setelah menggunakan WordWall sebagai bahan tambahan pembelajaran kosa kata.

Penelitian lain dilakukan oleh Fakhruddin[18] untuk mengetahui keefektifan aplikasi Wordwall.net dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab. Hasil penelitian menunjukkan ada perbedaan yang signifikan dari segi skor pretes lebih kecil dari skor postes (45,63 < 77,50), (3) terdapat perbedaan rata-rata hasil pretes dan pascates dengan nilai sig 0,000 (<0,05).

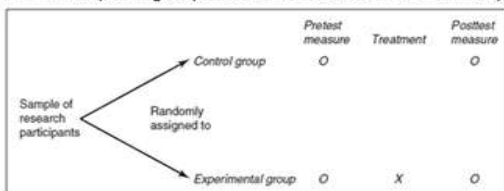
Terakhir, Bueno[19] juga melakukan penelitian terkait penggunaan Wordwall.net. Ini menyelidiki dua hal: 1) bagaimana peserta siswa mengevaluasi Google Sites dan Wordwall.net sebagai bahan ajar untuk pembelajaran Integrasi Dasar dalam hal efektivitas, efisiensi, dan kepuasan; dan 2) modifikasi apa yang diperlukan agar Google Sites dan Wordwall.net menjadi bahan ajar yang lebih efektif, efisien, dan sehat untuk pembelajaran jarak jauh online. Hasil skala kegunaan menunjukkan bahwa isi pembelajaran, seperti diskusi dan video ceramah, sangat membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan sukses. Juga terungkap bahwa alat pengajaran daring ini mudah digunakan karena responden tidak mengalami kesulitan dalam menavigasi situs bahkan tanpa bantuan pakar teknis. Tujuan artikel ini untuk menjelaskan pengaruh media pembelajaran wordwall terhadap hasil belajar PKn pada materi keberagaman dalam masyarakat Indonesia kelas VII MTs.

B. METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Desain penelitian menggunakan desain nonprabalitas.

Pretest-Posttest Control-Group Design

- Memberikan *posttest* untuk dua kelompok atau lebih yang dipilih secara acak setelah kelompok-kelompok tersebut diberikan *pretest* dan mendapat tingkat perlakuan berbeda dari variabel independen.



Gambar. 1 Desain penelitian nonparametris

Sampel penelitian dalam penelitian adalah 58 orang, dengan pembagian kelompok control 29 orang dan kelompok eksperimen 29 orang. Pengumpulan data menggunakan observasi, tes dan dokumentasi.

Hasil uji normalitas hasil belajar PKn antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 1

Hasil uji homogenitas hasil belajar PKn

Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil belajar PKn pre-test Eksperimen (Media wordwall)	.123	29	.200 [*]	.960	29	.326
Post-test Eksperimen (Media wordwall)	.112	29	.200 [*]	.960	29	.332
pre-test kontrol (Non Media Wordwall)	.129	29	.200 [*]	.938	29	.088
Post-test kontrol (Non Media Wordwall)	.119	29	.200 [*]	.966	29	.445

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Hasil uji normalitas kolmogorov data hasil belajar PKn berdistribusi normal karena nilai sig 0.200 sementara dasar signifikansi lebih besar dari 0.05.

Analisis data menggunakan statistik deskriptif dengan analisis aplikasi SPSS 25.0. Uji hiptesis penelitian, adalah sebagai berikut:

- Apakah hasil belajar PKn sebelum dan setelah mengikuti pembelajaran media wordwall pada materi keberagaman dalam masyarakat Indonesia kelas VII MTs berbeda secara signifikan!

$H_0: \mu_1 \text{ pre} = \mu_1 \text{ post}$

$H_1: \mu_1 \text{ pre} \neq \mu_1 \text{ post}$

- Apakah hasil belajar PKn sebelum dan setelah mengikuti pembelajaran media wordwall pada materi keberagaman dalam masyarakat Indonesia kelas VII MTs berbeda signifikan!

$H_0: \mu_2 \text{ pre} = \mu_2 \text{ post}$

$H_1: \mu_2 \text{ pre} \neq \mu_2 \text{ post}$

- Apakah hasil belajar PKn sebelum dan setelah mengikuti pembelajaran media wordwall pada materi keberagaman dalam masyarakat Indonesia kelas VII MTs berbeda secara signifikan!

$H_0: \mu_3 \text{ pre} = \mu_3 \text{ post}$

$H_1: \mu_3 \text{ pre} \neq \mu_3 \text{ post}$

- Apakah hasil belajar PKn sebelum dan setelah mengikuti pembelajaran tanpa media wordwall pada materi keberagaman dalam masyarakat Indonesia kelas VII MTs berbeda signifikan!

$H_0: \mu_4 \text{ pre} = \mu_4 \text{ post}$

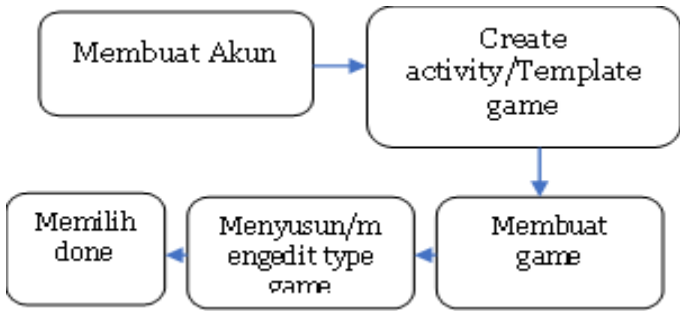
$H_1: \mu_4 \text{ pre} \neq \mu_4 \text{ post}$

Selanjutnya untuk melihat pengaruh yang signifikan maka digunakan analisis N-Gain. Uji N-Gain digunakan untuk mengukur adanya peningkatan pengembangan model pembelajaran neurosains berbasis budaya nggusu waru sebelum dan setelah dibelajarkan menggunakan model pembelajaran neurosains berbasis budaya nggusu waru. Kriteria dan rentang tingkat ketercapaian N-Gain (0,00-0,29) rendah, (0,30-0,69) sedang, (0,70-1,00) tinggi.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

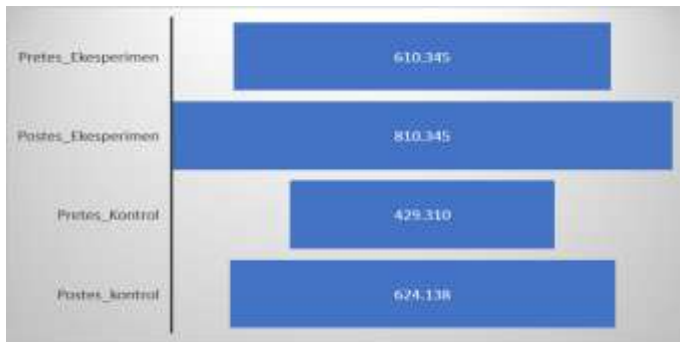
Pembelajaran media wordwall merupakan pembelajaran yang berorientasi teknologi informatika dengan memiliki fitur-fitur permainan game, dan quiziz. Berikut tahapan penggunaan media wordwall dalam

pembelajaran PKn pada materi keberagaman dalam masyarakat Indonesia kelas VII MTs adalah sebagai berikut:



Gambar 2. Alur penggunaan media wordwall

Berdasarkan hasil penelitian berdasarkan analisis statistic menggunakan aplikasi SPSS 25.0 menunjukkan bahwa terdapat perbedaan secara signifikan hasil belajar PKn pada materi keberagaman dalam masyarakat Indonesia kelas VII MTs dengan meannya kelompok eksperimen 81.0345 dan kelompok control 62.4138.



Gambar 3. Nilai mean kelompok eksperimen dan control

Selanjutnya untuk mengetahui seberapa besar pengaruh signifikan pada kelompok eksperimen dan control hasil belajar PKn digambarkan pada table berikut.

Tabel 2

Pengaruh signifikan pada kelompok eksperimen dan control

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pretes_Ekesperimen & Postes_Ekesperimen	29	-.245	0.200
Pretes_Kontrol & Postes_kontrol	29	.046	0.813

Pengaruh signifikan hasil belajar PKn sebelum dan setelah mengikuti pembelajaran media wordwall pada materi keberagaman dalam masyarakat Indonesia kelas VII MTs, diuraikan pada table berikut paired signifikan.

Tabel 3

Taraf signifikan

Paired Samples Test

	Mean	Std. Deviation	t	Sig. (2-tailed)
Pretes_Eksperimen - Postes_Eksperimen	-20.000	16.366	-6.581	0.000
Pretes_Kontrol - Postes_kontrol	-19.482	18.094	-5.798	0.000

	Paired Differences			t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean			
Pretes_Eksperimen - Postes_Eksperimen	-20.000	16.366	3.03915	-6.581	28	0.000
Pretes_Kontrol - Postes_kontrol	-19.482	18.094	3.360	-5.798	28	0.000

Berdasarkan table diatas bahwa hasil belajar PKn sebelum dan setelah mengikuti pembelajaran media wordwall pada materi keberagaman dalam masyarakat Indonesia kelas VII MTs berbeda secara signifikan. Hal tersebut berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa p-value = 0.000, sehingga H₀ ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar PKn sebelum dan setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media wordwall berbeda secara signifikan.

Jadi hasil belajar PKn sebelum dan setelah mengikuti pembelajaran tradisional pada materi keberagaman dalam masyarakat Indonesia kelas VII MTs berbeda secara signifikan. Hal tersebut berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa p-value = 0.000, sehingga H₀ ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar PKn sebelum dan setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media tradisional berbeda secara signifikan.

Selanjutnya seberapa efektif hasil belajar PKn sebelum dan setelah mengikuti pembelajaran media wordwall pada materi keberagaman dalam masyarakat Indonesia kelas VII MTs, dapat diuraikan table berikut:

Tabel 4

Perbedaan secara signifikan pembelajaran media wordwall terhadap hasil belajar PKn pada materi keberagaman dalam masyarakat Indonesia kelas VII MTs

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					95% Confidence Interval of the Difference Upper	
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Hasil belajar PKn Awal	1.086	.302	5.843	56	.000	18.103	3.098	11.896	24.310
Hasil belajar PKn Akhir	4.332	.042	5.989	56	.000	18.620	3.109	12.392	24.849

Berdasarkan table diatas menunjukkan bahwa hasil belajar PKn sebelum dan setelah mengikuti pembelajaran media wordwall pada materi keberagaman dalam masyarakat Indonesia kelas VII MTs berbeda secara signifikan. Hal tersebut berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa p-value = 0.042, sehingga H_0 ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar PKn sebelum dan setelah perlakuan antara kelompok eksperimen dan kelompok control berbeda signifikan.

Jadi hasil belajar PKn sebelum dan setelah mengikuti pembelajaran tanpa media wordwall pada materi keberagaman dalam masyarakat Indonesia kelas VII MTs berbeda secara signifikan. Hal tersebut berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa p-value = 0.000, hal ini menunjukkan bahwa p-value < 0.005, sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar PKn sebelum dan setelah perlakuan antara kelompok eksperimen dan kelompok control berbeda signifikan.

Pembelajaran yang lebih efektif menggunakan media wordwall dan tanpa media wordwall dapat digambar pada table berikut:

Tabel 5

Pembelajaran yang lebih efektif menggunakan media wordwall dan tanpa media wordwall

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means		95% Confidence Interval of the Difference		
		F	Sig.	t	df	Mean Difference	Lower	Upper
Peningkatan Skor	with media wordwall	2.070	0.156	1.482	56	442.5	-232	296.90
	without media wordwall			1.482	49	315.758	-44.83	80.24

Analisis diatas menunjukkan bahwa penggunaan media wordwall lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar PKn pada materi Materi Keberagaman dalam Masyarakat Indonesia Kelas VII MTs dengan nilai rata-rata (Mean) 442.000 dan tanpa media wordwall nilai rata-rata (Mean) 315.758.

Selanjutnya hasil analisis N-Gain menunjukkan bahwa penggunaan media wordwall dalam pembelajaran PKn pada materi Keberagaman dalam Masyarakat Indonesia Kelas VII MTs menunjukkan hasil Sign-(2tailed) mencapai 0.144, bila dibandingkan t-tabel < 0.005%. dengan demikian H_1 diterima dan H_0 ditolak dengan kesimpulan bahwa hasil belajar PKn setelah perlakuan pembelajaran media wordwall pada materi keberagaman dalam masyarakat Indonesia kelas VII MTs dapat berpengaruh secara signifikan.

Nilai uji t-test sebesar 0.156 dan t-tabel < 0.005%, dengan demikian disimpulkan bahwa tidak berpengaruh hasil belajar PKn setelah perlakuan pembelajaran media wordwall pada materi keberagaman dalam masyarakat Indonesia kelas VII MTs dapat berpengaruh secara signifikan.

D. TEMUAN ATAU DISKUSI

Hasil penelitian dan pembahasan menunjukkan bahwa pengaruh media wordwall terhadap hasil belajar

PKn pada materi materi keberagaman dalam masyarakat Indonesia kelas VII MTs berpengaruh secara signifikan dengan nilai t-test lebih besar 0.156 dibandingkan nilai t-tabel < 0.005%. Dengan demikian disimpulkan bahwa tidak berpengaruh secara signifikan pada hasil belajar PKn setelah perlakuan pembelajaran media wordwall pada materi keberagaman dalam masyarakat Indonesia kelas VII MTs. Jadi hipotesis H_0 ditolak dan H_1 diterima dengan hipotesisnya bahwa hasil belajar PKn sebelum dan setelah mengikuti pembelajaran media wordwall pada materi keberagaman dalam masyarakat Indonesia kelas VII MTs berbeda signifikan.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang menjelaskan bahwa pembelajaran melalui media wordwall dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik[20];[21]. Penggunaan media wordwall memiliki langkah-langkah dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan pada materi keberagaman dalam masyarakat Indonesia kelas VII MTs adalah sebagai berikut[16]: 1) Melakukan pendaftaran dan membuat akun melalui website wordwall.net serta melengkapi identitas diri. 2) Memilih fitur create activity, lalu pilihlah salah satu template game yang ada sesuai dengan bentuk kreasi yang ingin dibuat. 3) Menuliskan judul dan deskripsi permainan yang ingin dibuat. 4) Menuliskan konten yang ingin dibuat sesuai dengan tipe permainan yang diinginkan, dan 5) lalu yang terakhir mengklik done, apabila selesai membuat game.

E. SIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengaruh media wordwall terhadap hasil belajar PKn pada materi materi keberagaman dalam masyarakat Indonesia kelas VII MTs berpengaruh secara signifikan dengan nilai t-test lebih besar 0.156 dibandingkan nilai t-tabel < 0.005%. Dengan demikian disimpulkan bahwa tidak berpengaruh secara signifikan pada hasil belajar PKn setelah perlakuan pembelajaran media wordwall pada materi keberagaman dalam masyarakat Indonesia kelas VII MTs. Jadi hipotesis H_0 ditolak dan H_1 diterima dengan hipotesisnya bahwa hasil belajar PKn sebelum dan setelah mengikuti pembelajaran media wordwall pada materi keberagaman dalam masyarakat Indonesia kelas VII MTs berbeda signifikan.

Hasil penelitian ini menyarankan bahwa penggunaan media wordwall dapat membantu guru untuk meningkatkan kemampuan hasil belajar peserta didik, juga guru dapat memakai media ini kapanpun dan disesuaikan dengan karakteristik materi pembelajaran. Hasil penelitian ini memiliki keterbatasan waktu, tempat, lokasi penelitian, oleh karena itu para penelitian lain dapat menindaklanjuti media wordwall pada variabel lain atau diperluas pada aspek sikap, psikologis anak dan pengembangan media pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada tim yang telah mendukung kegiatan penelitian ini terutama sekolah SMP Negeri 1 Bolo Kabupaten Bima serta tim lainnya yang memberikan saran dan masukan demi kesempurnaan artikel ilmiah.

DAFTAR RUJUKAN

- [1] Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, "Buku Guru Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan," *Jakarta Kementeri. Pendidik. dan Kebud.*, 2016.
- [2] L. Lukiyah, "Efektivitas Model Pembelajaran Numbered Head Together (NHT) terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran PKN (Penelitian Tindakan Kelas) pada Siswa Kelas VI SDN Randuagung 05," *J. PTK Dan Pendidik.*, vol. 3, no. 1, 2017.
- [3] A. Khresnaningtyas, "Konsep Pendidikan Karakter Prespektif KH Ahmad Dahlan," *E-Repository Univ. Islam Negeri Salatiga Fak. Tarb. dan Ilmu Kegur.*, 2016.
- [4] U. Budiyanto, "Upaya Guru Dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Bibis Bangunjiwo Kasihan Bantul," *Univ. PGRI Yogyakarta*, 2015.
- [5] I. M. A. Dinata, A. L. Lonto, and J. Rattu, "Faktor-faktor penyebab kesulitan belajar siswa dalam mata pelajaran PKN di masa pandemi Covid-19 di SMP Negeri 1 Dumoga," *J. PPKn Media Kaji. Pancasila Dan Kewarganegaraan*, vol. 1, no. 2, pp. 87–96, 2021.
- [6] E. Kurniawati, "Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar PPKn," *Pedagog. J. Pendidik. dan pembelajaran*, vol. 1, no. 1, pp. 1–5, 2021.
- [7] J. S. Bruner, *Toward a theory of instruction*. Harvard University Press, 1966.
- [8] K. Maghfiroh, "Penggunaan media Word Wall untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda," *J. Profesi Kegur.*, vol. 4, no. 1, pp. 64–70, 2018.
- [9] S. F. Nissa and N. Renoningtyas, "Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar," *Edukatif J. Ilmu Pendidik.*, vol. 3, no. 5, pp. 2854–2860, 2021.
- [10] S. P. Permana and K. Kasrman, "Pengaruh media pembelajaran Wordwall terhadap motivasi belajar IPS kelas IV," *J. Basicedu*, vol. 6, no. 5, pp. 7831–7839, 2022.
- [11] P. M. Sari and H. N. Yarza, "Pelatihan penggunaan aplikasi Quizizz dan Wordwall pada pembelajaran IPA bagi guru-guru SDIT Al-Kahfi," *SELAPARANG J. Pengabd. Masy. Berkemajuan*, vol. 4, no. 2, pp. 195–199, 2021.
- [12] F. M. Putri, "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Daeing (Online) Matematika pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 di MIN 2 Kota Tangerang Selatan." Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2020.
- [13] N. M. Agusti and A. Aslam, "Efektivitas media pembelajaran aplikasi wordwall terhadap hasil belajar ipa siswa sekolah dasar," *J. Basicedu*, vol. 6, no. 4, pp. 5794–5800, 2022.
- [14] T. G. Pradani, "Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar," *Educenter J. Ilm. Pendidik.*, vol. 1, no. 5, pp. 452–457, 2022.
- [15] A. N. Aeni, D. Djuanda, M. Maulana, R. Nursaadah, and S. B. P. Sopian, "Pengembangan Aplikasi Games Edukatif Word Wall Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Materi Pendidikan Agama Islam Bagi Siswa SD," *Prim. J. Pendidik. Guru Sekol. Dasar*, vol. 11, no. 6, p. 1835, 2022.
- [16] E. Çil, "The effect of using Wordwall. net in increasing vocabulary knowledge of 5th Grade EFL students," *Lang. Educ. Technol.*, vol. 1, no. 1, pp. 21–28, 2021.
- [17] S. Hasram, M. K. M. Nasir, M. Mohamad, M. Y. Daud, M. J. Abd Rahman, and W. M. R. W. Mohammad, "The effects of wordwall online games (Wow) on english language vocabulary learning among year 5 pupils," *Theory Pract. Lang. Stud.*, vol. 11, no. 9, pp. 1059–1066, 2021.
- [18] A. A. Fakhruddin, M. Firdaus, and L. Mauludiyah, "Wordwall application as a media to improve arabic vocabulary mastery of junior high school students," *Arab. J. Bhs. Arab*, vol. 5, no. 2, p. 217, 2021.
- [19] M. Bueno, F. Perez, R. Valerio, and E. M. Q. Areola, "A usability study on Google Site and Wordwall. Net: Online instructional tools for learning basic integration amid pandemic," *J. Glob. Bus. Soc. Entrep.*, vol. 7, no. 23, pp. 61–71, 2022.
- [20] D. O. Nadia, "Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Didakt. J. Ilm. PGSD STKIP Subang*, vol. 8, no. 2, pp. 1924–1933, 2022.
- [21] A. S. Zuhri, "Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VI Mata Pelajaran IPA Materi Sistem Tata Surya." Universitas Muhammadiyah Malang, 2023.