

PENGARUH PENGGUNAAN GAME BERBASIS WORDWALL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI PANCASILA SEBAGAI NILAI KEHIDUPAN DI KELAS IV SD NEGERI 1 PAGAR AIR ACEH BESAR

¹ Hilmawati, ² Intan Safiah, ³ Suci Fitriani

¹²³PGSD FKIP Universitas Syiah Kuala

hilmawati761@gmail.com

Abstract

In the learning process, the Pancasila learning material still focuses on books and memorization, making students feel bored and bored, which has an impact on the learning outcomes obtained by students, namely that they are still below the standard of completeness. The formulation of the problem in this research is "The effect of using wordwall-based games on student learning outcomes on Pancasila material as a life value in class IV of SD Negeri 1 Aceh Besar water fence?". This research aims to determine the effect of using wordwall-based games on student learning outcomes on Pancasila material as a life value in class IV of SD Negeri 1 Aceh Besar water fence. The approach used in this research is a quantitative approach, the type of research, namely Quasi Experimental Design, Nonequivalent Control Group Design type. Sampling used a total sampling technique with 21 IVB students as the control class and 23 IVA students as the experimental class. The instrument used in this research was a multiple choice test with 10 questions. The data collection technique uses tests, while the data analysis technique uses SPSS Statistics 26 and hypothesis testing uses the Paired Sample T-Test. Based on the results of hypothesis testing using the paired sample T-Test statistical test, a significance value (2-tailed) was obtained of $0.000 < 0.05$. So the decision making criteria are H_a accepted and H_0 rejected. Thus, it can be concluded that there is an influence of the use of wordwall-based games on student learning outcomes on Pancasila material as a life value in class IV of SD Negeri 1 Aceh Besar water fence

Abstrak

Pada proses pembelajaran materi Pancasila pembelajaran masih berfokus pada buku dan hafalan membuat peserta didik merasa jenuh dan bosan yang berdampak pada hasil belajar yang diperoleh peserta didik yaitu masih dibawah standar ketuntasan . Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah " Pengaruh penggunaan *game* berbasis *wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada materi pancasila sebagai nilai kehidupan di kelas IV SD Negeri 1 pagar air Aceh Besar?". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh penggunaan *game* berbasis *wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada materi pancasila sebagai nilai kehidupan di kelas IV SD Negeri 1 pagar air Aceh Besar. Adapun pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif jenis penelitiannya yaitu *Quasi Eksperimental Design* jenis *Nonequivalent Control Group Design*. Pengambilan sampel menggunakan teknik sampling total dengan peserta didik IVB sebagai kelas kontrol berjumlah 21 orang dan IVA sebagai kelas eksperimen berjumlah 23 orang. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes soal pilihan ganda sebanyak 10 butir soal. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, sedangkan teknik analisis data menggunakan SPSS *Statistic* 26 serta pengujian hipotesis dengan uji *paired sample T-Test*. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dengan statistik uji *paired sample T-Test* diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Maka

Article History

Submitted: 5 Agustus 2024

Accepted: 11 Agustus 2024

Published: 12 Agustus 2024

Key Words

Use of Wordwall Based Games, Learning Results, Pancasila as Life Values

Sejarah Artikel

Submitted: 5 Agustus 2024

Accepted: 11 Agustus 2024

Published: 12 Agustus 2024

Kata Kunci

Penggunaan Game Berbasis Wordwall, Hasil Belajar, Pancasila Sebagai Nilai Kehidupan

kriteria pengambilan keputusan yaitu H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat Pengaruh penggunaan *game* berbasis *wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada materi pancasila sebagai nilai kehidupan di kelas IV SD Negeri 1 pagar air Aceh Besar

Pendahuluan

Pendidikan merupakan sarana untuk membentuk kepribadian setiap individu. Pendidikan tidak hanya dilakukan dilembaga formal seperti sekolah, tetapi juga pendidikan merupakan bagian dari komunitas. Sebagaimana pada Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa Pendidikan merupakan upaya yang disengaja dan terorganisir untuk menciptakan lingkungan belajar dan pengajaran agar peserta didik dapat mengembangkan potensi diri secara aktif. Tujuan utamanya adalah pengembangan kekuatan spiritual dalam bidang agama, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, moralitas, serta keterampilan yang diperlukan bagi individu, masyarakat, bangsa, dan negara.

Hal terpenting dari pendidikan adalah proses pembelajaran. Susanto (2013) mengungkapkan bahwa belajar adalah kegiatan yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu konsep pemahaman dan pengetahuan baru yang memungkinkan terjadinya perubahan perilaku dalam pola berpikir positif dalam merasa maupun bertindak.

Salah satu lembaga yang menyediakan pendidikan formal bagi masyarakat untuk melakukan proses pembelajaran adalah Sekolah Dasar (SD). Pada Lembaga sekolah dasar peserta didik mempelajari berbagai mata pelajaran. Salah satunya adalah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

Mengutip dari buku Inti Sari Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Tohir (2019:1) mengatakan bahwa pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan membahas mengenai dinamika kehidupan kenegaraan Indonesia yang mengalami perkembangan sejak munculnya gerakan reformasi yang berdampak pada perubahan dalam segala aspek kehidupan, terutama di bidang hukum, politik, ekonomi, sosial, kebudayaan, serta pendidikan.

PPKn ini bertujuan agar membentuk dan mempersiapkan warga negara yang baik, berpikir kritis, bertanggung jawab, dan cinta terhadap tanah air (Mustaricha & Rochmadi, 2020). PPKn memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak dan kewajibannya sesuai Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 (Rafiuddin, Basri, & Azis, 2017). Pembelajaran PPKn merupakan usaha sadar untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan dan kemampuan dasar menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negara. Salah satu materi PPKn pada siswa kelas IV sekolah dasar adalah Pancasila Sebagai Nilai Kehidupan. Pancasila adalah dasar negara Indonesia yang berfungsi sebagai pedoman hidup bangsa Indonesia. Pengamalan nilai-nilai Pancasila dilakukan di mana saja, seperti di lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat.

Sebagai seorang pendidik, guru harus mampu mengoptimalkan lingkungan sekolah agar dapat mendukung tercapainya hasil belajar yang baik bagi seluruh siswa. Di sisi lain, guru juga diharapkan memiliki keterampilan yang dapat mendukung hasil belajar. seperti yang

dikemukakan oleh Dolong (2016) tentang tujuh komponen pembelajaran, yaitu:(a) tujuan yang ingin dicapai, (b) mata pelajaran (siswa), (c) guru, (d) konsep/materi yang disajikan, (e) pilihan metode dan strategi, (f)) pemilihan media dan (g) evaluasi . Oleh karena itu, kemampuan memilih media yang tepat merupakan salah satu hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran di kelas.

Era revolusi industri 4.0 menekankan pada pentingnya elaborasi literasi digital yang menghubungkan kemampuan teknologi dan pedagogik untuk meningkatkan pembelajaran hasil di ketiga domain yang mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap. (Susanto, Rachmatullah, & Rachbini, 2020) Teknologi informasi dan komunikasi semakin lama semakin canggih jika dikaitkan dengan perkembangan zaman. (Agustina & Susanto, 2017) Teknologi dijadikan salah satu inovasi sebagai media pembelajaran (alat bantu mengajar) di bidang pendidikan.

Berdasarkan hasil observasi awal di SD Negeri 1 Pagar Air Aceh Besar, bahwa terdapat permasalahan yang ada di kelas pada materi pancasila sebagai nilai kehidupan yaitu: 1) Proses pembelajaran yang masih monoton, yaitu pembelajaran masih berpusat pada guru sehingga peserta didik kurang berpartisipasi aktif didalam pembelajaran. 2) Proses pembelajaran terfokuskan pada bacaan yang panjang dan juga guru hanya memperlihatkan tulisan pada buku paket sehingga siswa merasa bosan. 3) Guru belum menerapkan media pembelajaran berbasis digital 4) Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn salah satunya pada materi Pancasila sebagai nilai kehidupan.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan di atas, diperlukannya suatu upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu baik itu berupa alat, lingkungan, ataupun kegiatan yang direncanakan secara sengaja dapat disalurkan pesan pembelajaran yang berguna membentuk terjadinya proses pembelajaran pada siswa untuk tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif. Media pembelajaran dapat membantu guru dalam proses belajar (Kustandi, 2020). Selain itu, media juga dapat membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak monoton.

Salah satu media yang dapat digunakan untuk menunjang proses belajar yang inovatif dan lebih bervariasi adalah Wordwall (Putri, 2020, hlm. 69). Wordwall merupakan salah satu media edukasi berbasis game. Menurut Putri (2020:70) pembelajaran edutainment memadukan pendidikan dan hiburan telah terbukti menyenangkan peserta didik sehingga mudah untuk menguasai materi pembelajaran. . Media ini merupakan media yang berbentuk *Platform* yang memiliki banyak variasi permainan diantaranya, kuis, kartu acak, *crossword* dan lain sebagainya. Media *Wordwall* bisa berupa tulisan konsep inti pembelajaran dengan tambahan gambar, diagram, atau obyek nyata dengan ukuran yang bisa dibaca siswa dengan jelas dari seluruh jarak dan posisi siswa di dalam kelas.

Media ini bisa didesain untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran baik secara kelompok, ataupun individual yang akhirnya dapat melibatkan siswa untuk lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Media *Wordwall* diharapkan dapat meningkatkan

pemahaman materi siswa tanpa harus selalu tergantung pada buku atau penjelasan yang diberikan oleh guru (Turohmah dkk, 2020, hlm. 16) dan *Wordwall* dapat digunakan untuk melihat perkembangan kemampuan peserta didik. Sehingga akan sangat membantu untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yang nantinya akan mempengaruhi hasil belajar siswa.

Metode Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif jenis penelitiannya yaitu *Quasi Eksperimental Design* jenis *Nonequivalent Control Group Design*. Pengambilan sampel menggunakan teknik sampling total dengan peserta didik IVB sebagai kelas kontrol berjumlah 21 orang dan IVA sebagai kelas eksperimen berjumlah 23 orang. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes soal pilihan ganda sebanyak 10 butir soal. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, sedangkan teknik analisis data menggunakan SPSS Statistic 26 serta pengujian hipotesis dengan uji paired sample T-Test.

Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah hasil belajar peserta didik kelas IV A dan IV B pada materi keberagaman budaya Indonesia di SD Negeri 1 Pagar Air aceh Besar. Data yang dikumpulkan berupa nilai tes yang diberikan sebelum dan sesudah proses pembelajaran pada materi keberagaman budaya Indonesia. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 4 kali pertemuan untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol. Proses pembelajaran pada kelas kontrol dan kelas eksperimen peneliti sendiri yang menyampaikan materi pembelajaran. Pada pertemuan ke-1 dikelas eksperimen, peneliti memberikan soal pretest kemudian dilanjutkan dengan mengajarkan materi pancasila sebagai nilai kehidupan dengan menggunakan media *game* berbasis *wordwall*. Pada pertemuan kedua peneliti melanjutkan kembali materi yang telah dipelajari sebelumnya dan memperkuat materi dengan menggunakan media *game* berbasis *wordwall* jenis open the box, kemudian diakhiri dengan pemberian soal posttest kepada peserta didik. Pada pertemuan ke-3 dikelas kontrol, peneliti memberikan soal pretest dan mengajarkan materi tentang Pancasila Sebagai Nilai Kehidupan tanpa menggunakan media *game* berbasis *wordwall*. Pada pertemuan ke 4 memberikan soal posttest kepada peserta didik. Nilai rata-rata pretest yang diperoleh peserta didik pada kelas eksperimen 32,61 dan kelas kontrol 33,33, sehingga didapati bahwasanya nilai dikedua kelas tersebut termasuk pada kategori rendah. Nilai posttest yang diperoleh peserta didik pada kelas eksperimen 83,48 dan nilai posttest pada kelas kontrol 60,95, dilihat dari nilai rata-rata yang didapatkan dari kelas eksperimen dan kelas kontrol, dapat kita ketahui bahwasanya nilai posttest pada kelas eksperimen mengalami peningkatan dan mencapai nilai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Sedangkan pada kelas kontrol juga terdapat peningkatan. Namun tidak mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Berikut data yang terkumpul pada proses penelitian.

Data Penelitian

Pada penelitian ini data didapatkan dari hasil pretest dan posttest yang diberikan kepada peserta didik dikelas eksperimen dan kelas kontrol pada pertemuan awal dan akhir. Tes yang diberikan kepada peserta didik berupa soal pilihan ganda tentang materi pancasila sebagai nilai kehidupan yang terdiri dari 10 butir soal dengan skor maksimal 100.

Tabel 1 Nilai Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen

NO	NAMA	NILAI PRETEST	NILAI POSTTEST
1	Siswa 1	20	80
2	Siswa 2	20	70
3	Siswa 3	30	80
4	Siswa 4	50	90
5	Siswa 5	20	70
6	Siswa 6	50	100
7	Siswa 7	40	80
8	Siswa 8	10	70
9	Siswa 9	50	90
10	Siswa 10	40	90
11	Siswa 11	30	90
12	Siswa 12	20	70
13	Siswa 13	50	90
14	Siswa 14	20	80
15	Siswa 15	40	100
16	Siswa 16	50	80
17	Siswa 17	30	70
18	Siswa 18	30	90
19	Siswa 19	30	80
20	Siswa 20	20	80
21	Siswa 21	50	100
22	Siswa 22	30	90
23	Siswa 23	20	80
RATA-RATA		32,61	83,48

Tabel 2 Nilai Pretest dan Posttest Kelas Kontrol

NO	NAMA	NILAI PRETEST	NILAI POSTTEST
1	Siswa 1	30	50
2	Siswa 2	20	70
3	Siswa 3	40	60
4	Siswa 4	50	70
5	Siswa 5	30	60
6	Siswa 6	30	70
7	Siswa 7	20	40
8	Siswa 8	20	60

9	Siswa 9	50	70
10	Siswa 10	40	80
11	Siswa 11	30	70
12	Siswa 12	20	40
13	Siswa 13	20	50
14	Siswa 14	40	60
15	Siswa 15	30	70
16	Siswa 16	50	70
17	Siswa 17	10	50
18	Siswa 18	50	60
19	Siswa 19	30	50
20	Siswa 20	40	60
21	Siswa 21	50	70
RATA-RATA		33,33	60,95

Analisis Data Hasil Belajar

Analisa Deskriptif

Untuk mengetahui nilai minimum, maksimum, dan rata rata maka dilakukan ujindeskriptif. Berikut hasil analisis deskriptif data penelitian menggunakan spss versi 26.

Tabel 3 Hasil analisis deskriptif

Descriptive Statistics						
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest Eksperimen	23	40	10	50	32.61	12.869
Posttest Eksperimen	23	30	70	100	83.48	9.821
Pretest Kontrol	21	40	10	50	33.33	12.383
Posttest Kontrol	21	40	40	80	60.95	10.911
Valid N (listwise)	21					

N- Gain

Tabel 4 Nilai N-Gain Kelas Kontrol

NO	NAMA	N-GAIN	N-GAIN (%)
1	Siswa 1	.29	28.57
2	Siswa 2	.63	62.50
3	Siswa 3	.33	33.33
4	Siswa 4	.40	40.00
5	Siswa 5	.43	42.86
6	Siswa 6	.57	57.14
7	Siswa 7	.25	25.00
8	Siswa 8	.50	50.00
9	Siswa 9	.40	40.00
10	Siswa 10	.67	66.67
11	Siswa 11	.57	57.14

12	Siswa 12	.25	25.00
13	Siswa 13	.38	37.50
14	Siswa 14	.33	33.33
15	Siswa 15	.57	57.14
16	Siswa 16	.40	40.00
17	Siswa 17	.44	44.44
18	Siswa 18	.20	20.00
19	Siswa 19	.29	28.57
20	Siswa 20	.33	33.33
21	Siswa 21	.40	40.00

Tabel 5 Nilai N-Gain Kelas Eksperimen

NO	NAMA	N-GAIN	N-GAIN (%)
1	Siswa 1	.75	75.00
2	Siswa 2	.63	62.50
3	Siswa 3	.71	71.43
4	Siswa 4	.80	80.00
5	Siswa 5	.63	62.50
6	Siswa 6	1.00	100.00
7	Siswa 7	.67	66.67
8	Siswa 8	.67	66.67
9	Siswa 9	.80	80.00
10	Siswa 10	.83	83.33
11	Siswa 11	.86	85.71
12	Siswa 12	.63	62.50
13	Siswa 13	.80	80.00
14	Siswa 14	.75	75.00
15	Siswa 15	1.00	100.00
16	Siswa 16	.60	60.00
17	Siswa 17	.57	57.14
18	Siswa 18	.86	85.71
19	Siswa 19	.71	71.43
20	Siswa 20	.75	75.00
21	Siswa 21	1.00	100.00
22	Siswa 22	.86	85.71
23	Siswa 23	.75	75.00

Tabel 6 Nilai Rata-rata N-Gain Score Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

EKSPERIMEN	Nilai rata-rata N-gain kelas eksperimen	76,97
KONTROL	Nilai rata-rata N-gain kelas kontrol	41,05

Untuk menginterpretasikan N-Gain Score pada tabel 4.5, maka digunakan tafsiran efektifitas N-Gain sebagai berikut.

Tabel 7 Tafsiran Efektifitas N-Gain Presentase (%)

Persentase (%)	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40-50	Kurang Efektif
56-75	Cukup Efektif
>76	Efektif

Berdasarkan tabel diatas maka diperoleh nilai rata-rata N-Gain score kelas kontrol yaitu 41,05 atau 41% termasuk kategori kurang efektif. Pada kelas ekperimen diperoleh nilai rata-rata N-Gain score sebesar 76,97 atau 90% termasuk kategori efektif. Sehingga dapat diinterpretasikan yaitu penerapan media games berbasis wordwall efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKN materi pancasila sebagai dasar negara pada kelas IV SDN 1 Pagar Air Aceh Besar.

Uji Normalitas

Tabel 8 Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality							
	Kelompok	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
n_gain	Eksperimen	.115	23	.200*	.938	23	.161
	Kontrol	.152	21	.200*	.951	21	.363

Berdasarkan tabel diatas pengambilan keputusan dalam uji normalitas dengan menggunakan *Shapiro wilk* untuk dijadikan dasar pengambilan keputusan pada penelitian ini. Adapun dasar pengambilan keputusan uji normalitas *Shapiro wilk*, yaitu:

1. Jika nilai signifikansi (sig) > 0,05 maka data distribusi normal.
2. jika nilai signifikansi (sig) < 0,05 maka data tidak distribusi normal.

Berdasarkan tabel 8 didapatkan hasil sebagai berikut:

1. Kelompok Eksperimen signifikansi (sig) sebesar 0,161 > 0,05
2. Kelompok Kontrol signifikansi (sig) sebesar 0,363 > 0,05

Berdasarkan hal tersebut maka dapat disimpulkan bahwa hasil signifikansi (sig) dari data hasil tes yang diberikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol lebih besar dari 0,05 yaitu data berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Tabel 9 Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
n_gain	Based on Mean	.037	1	42	.848
	Based on Median	.026	1	42	.872
	Based on Median and with adjusted df	.026	1	41.950	.872

	Based on trimmed mean	.032	1	42	.859
--	-----------------------	------	---	----	------

Dasar pengambilan keputusan dalam Uji Homogenitas yaitu :

1. Jika signifikansi (sig) pada *Based on Mean* > 0,05 maka data homogen .
2. Jika signifikansi (sig) pada *Based on Mean* < 0,05 maka data tidak homogen

Berdasarkan tabel maka dapat disimpulkan bahwa nilai signifikansi (sig) pada *Based on Mean* adalah 0,598 > 0,05 yaitu data penelitian bersifat homogen.

Uji T

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
n_gain	Equal variances assumed	.037	.848	9.153	42	.000	.35505	.03879	.27677	.43333
	Equal variances not assumed			9.135	41.233	.000	.35505	.03887	.27657	.43354

Dasar pengambilan keputusan dalam uji paired sampel t-test berdasarkan nilai signifikansi (2-tailed), yaitu:

1. Jika nilai signifikansi (2-tailed) < 0,05, maka H0 ditolak Ha diterima.
2. Jika nilai signifikansi (2-tailed) > 0,05, maka H0 diterima Ha ditolak.

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa nilai nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000 < 0,05 maka H0 ditolak Ha diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media games berbasis wordwall terhadap hasil belajar peserta didik.

Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di kelas IVA dan IVB SD Negeri 1 Pagar Air Aceh Besar pada materi Pancasila Sebagai Nilai Kehidupan menunjukkan ada perbedaan nilai pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai posttest pada kelas eksperimen mengalami peningkatan sehingga memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Hasil belajar peserta didik dilihat dari hasil tes yang diberikan pada awal dan akhir pertemuan. Tes

yang diberikan berupa soal pilihan ganda tentang materi pancasila sebagai nilai kehidupan yang berjumlah 10 soal. Peneliti mengajar menggunakan media *game* berbasis *wordwall* pada kelas eksperimen. Berdasarkan nilai posttest terlihat nilai siswa meningkat sehingga Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran berada di interval sangat baik. Nilai posttest di kelas kontrol juga terlihat meningkat akan tetapi hanya 1 peserta didik pada interval baik, 8 peserta didik pada interval cukup dan 12 peserta didik perlu bimbingan. Analisa data Penelitian menunjukkan tampak bahwa nilai rata-rata pretest yang diperoleh peserta didik dikelas eksperimen yaitu 32,61 dan dikelas kontrol yaitu 33,33, terlihat bahwa nilai tersebut masih termasuk pada kategori rendah yaitu diinterval perlu bimbingan. Pada nilai posttest yang diberikan setelah kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *game* berbasis *wordwall* nilai rata-rata yang diperoleh kelas eksperimen adalah 83,48. Pada kelas kontrol juga mengalami peningkatan, akan tetapi hanya 3 peserta didik yang memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dengan rata-rata nilai sebesar 58,1. Berdasarkan hasil pengolahan data menggunakan SPSS versi 26 diperoleh bahwa nilai N-Gain Score untuk kelas eksperimen adalah 76,97 atau 77% yaitu termasuk dalam kategori efektif sedangkan pada kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata N-Gain Score sebesar 41,05 atau 41% artinya termasuk kategori tidak efektif. Berdasarkan hal tersebut maka dapat disimpulkan bahwa penerapan media *game* berbasis *wordwall* efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKN materi pancasila sebagai nilai kehidupan. Selanjutnya data diuji normalitasnya, signifikansi yang diperoleh oleh kelas eksperimen yaitu $0,161 > 0,05$ dan pada signifikansi pada kelas kontrol yaitu $0,363 > 0,05$. Berdasarkan signifikansi tersebut, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa data berdistribusi dengan normal.

Setelah itu data diuji dengan uji homogenitas, didapatkan nilai (sig) pada Based on Mean sebesar $0,848 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa data yang diperoleh yaitu homogen. Selanjutnya uji Independent Sample T-test diperoleh hasil nilai signifikan (2-tailed) adalah sebesar $0,000 < 0,05$. Berdasarkan hal tersebut maka kriteria pengambilan keputusannya yaitu H_a diterima dan H_0 ditolak. Jadi dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan penerapan media *game* berbasis *wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik pada materi materi pancasila sebagai nilai kehidupan kelas IV SD Negeri 1 Pagar Air Aceh Besar. Adapun proses pembelajaran dalam penelitian ini dilakukan sendiri oleh peneliti yang mengajarkan materi materi pancasila sebagai nilai kehidupan dengan menggunakan media *game* berbasis *wordwall* di kelas eksperimen dan di kelas kontrol tanpa menggunakan media *game* berbasis *wordwall*.. Kelas eksperimen pada penelitian ini adalah kelas IV B SD Negeri 1 Pagar Air Aceh Besar yang berjumlah 21 orang. Kegiatan pembelajaran sebanyak 2 kali pertemuan dikelas eksperimen dan 2 kali pertemuan di kelas kontrol pada pukul 08.00 – 10.00 WIB . Proses pembelajaran di kelas eksperimen dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan dengan alokasi 2 x 60 menit setiap pertemuan dengan penggunaan media *game* berbasis *wordwall*. Adapun kegiatan pada pertemuan pertama yaitu peneliti membagikan soal pretest pada siswa di kelas eksperimen . Kemudian peneliti memberikan pertanyaan pertanyaan umum kepada peserta didik mengenai materi pancasila sebagai nilai kehidupan. Peneliti dan peserta didik melakukan kegiatan diskusi

mengenaai topik pembahasan materi. Kemudian peneliti membimbing peserta didik untuk membentuk kelompok belajar. Setelah itu peneliti memberikan permasalahan kepada peserta didik menggunakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Setiap kelompok semangat dan bekerja sama dalam mencari penyelesaian permasalahan tersebut. Pada pertemuan kedua, kegiatan pembelajaran dilanjutkan dengan menjelaskan pembelajaran kembali dilanjutkan dengan memperkuat pengetahuan peserta didik mengenai materi yang sudah dibahas dengan menggunakan media *game* berbasis *wordwall*. Pada saat proses menjawab soal soal dengan menggunakan media *game* berbasis *wordwall* terlihat bahwa peserta didik sangat berperan aktif dalam mencari jawaban. Terlihat pula bahwa minat belajar peserta didikpun meningkat.

Setiap peserta didik berlomba-lomba untuk menjawab soal soal yang berada di media *wordwall* jenis *open the box*. Kemudian kegiatan pembelajaran diakhiri dengan pemberian soal *posttest* pada peserta didik. Kelas kontrol pada penelitian ini adalah kelas IV A SD Negeri 1 Pagar Air Aceh Besar yang berjumlah 21 orang. Pembelajaran di kelas kontrol dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan dengan alokasi waktu 2 x 60 menit setiap pertemuan tanpa menggunakan media *game* berbasis *wordwall*. Pada pertemuan pertama peneliti memberikan *pretest* di kelas kontrol kemudian dilanjutkan dengan menjelaskan materi pancasila sebagai nilai kehidupan kepada peserta didik. Pada pertemuan kedua yaitu peneliti menjelaskan kembali materi sebelumnya dan memberikan soal *Posttest* kepada peserta didik dikelas kontrol. Dilihat juga berdasarkan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* dikelas eksperimen terjadi peningkatan yaitu nilai *pretest* 32,61 dan nilai *posttest* 83,48 dibuktikan pula dengan uji *paired sample T-Test* dengan signifikan sebesar $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Penelitian ini diperkuat oleh hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Nita Raspinah (2023) yang berjudul pengaruh media *wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif penggunaan media *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa materi PKN dimana didapatkan bahwa hasil tes akhir peserta didik mengalami peningkatan jika dibandingkan dengan hasil *pretest*. Kelas eksperimen mengalami peningkatan sebesar 67,1 % yang dipengaruhi oleh penggunaan media *wordwall* dalam proses pembelajarannya. Sedangkan kelas kontrol yang tanpa menggunakan media *wordwall* hanya mengalami peningkatan sebesar 51,6%.

Kesimpulan

Bedasarkan nilai analisis data didapatkan hasil nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Dimana kriteria pengambilan keputusan yaitu H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media *game* berbasis *wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik pada materi pancasila sebagai nilai kehidupan kelas IV SD Negeri 1 Pagar Air

Referensi

- Andini, A. (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Periodik Unsur* (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Ahmad, Susanto. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Dakhi, Agustin Sukses. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Education and Development*, 8(2).
- Elyas Putri, E., Saleh, N., & Jufri. (2021). Media Pembelajaran Word Wall dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman. *Phonologie : Journal of Language and Literature*, 2(1), 54–61. *Keguruan*, 4(1), 64-70.
- Maghfiroh, K. 2018. Penggunaan media WordWall 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. *Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi Universitas Negeri Surabaya*, VI.
- Mustaricha, M., & Rochmadi, N. W. (2020). Efektifitas Model Pembelajaran Inkuiri dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 4(2), 368-373.
- Nurgiansah, T. H. (2021). Pendidikan Pancasila sebagai upaya membentuk karakterjujur. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 9(1), 33-41.
- Purnamasari, S., Rahmanita, F., Soffiatun, S., Kurniawan, W., & Afriliani, F. (2022). Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Wordwall. *Abdi Laksana : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), Art. 1. <https://doi.org/10.32493/al-jpkm.v3i1.17052>
- Putri, F. M. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Daeing (Online) Matematika pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 di MIN 2 Kota Tangerang Selatan. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Rafiuddin, R., Basri, M., & Azis, M. (2017). Urgensi Penggunaan Media dalam Proses Pembelajaran bagi Guru Sekolah Dasar Wilayah II Kecamatan Sanrobone Kabupaten Takalar Provinsi Sulawesi Selatan. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar
- Rahman, Sunarti. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Merdeka Belajar dalam Menyambut Era Masyarakat*, 5 (0).
- Risdiany, Hani, dkk. (2022). Analisis Model Pembelajaran Problem Based Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Materi Keberagaman. *Journal on Education*, 5(1), 726-734.

- Rohmah, Siti dkk. (2021). Hubungan Kecerdasan Interpersonal dan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar Ekonomi. *Jurnal Pembangunan dan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi*, 9(1), 24-30.
- Rukminingsih, Adnan, D. G., & Latief, M. A. (2020). Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas. Yogyakarta : Erhka Utama.
- Novitasari, S. & Dewi, D. A. . (2022). Pentingnya Nilai-Nilai Pancasila Bagi Generasi Milenial . *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6 (2), 10250–10254. <https://doi.org/10.31004/jptam.v6i2.4035>
- Sadikin, A., & Hamidah, A. (2020). Pembelajaran daring di tengah wabah covid- 19. *Biodik*, 6 (2), 109–119
- Sanjaya. (2008). *Perencana an dan Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Sianturi, Y. R., & Dewi, D. A. (2021). Penerapan Nilai Nilai Pancasila Dalam Kehidupan Sehari Hari Dan Sebagai Pendidikan Karakter. *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(1), 222-231.
- Sinaga, Y. M., & Soesanto, R. H. (2022). Upaya Membangun Kedisiplinan melalui Media Wordwall dalam Pembelajaran Daring pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6 (1845–1857. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.1617>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono.(2020). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono, (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* Bandung: Alfabeta
- Tohir, Mohammad. 2019. “Hasil PISA Indonesia Tahun 2018 Turun Dibanding Tahun 2015.”Paper of Matematohir. <https://doi.org/10.31219/osf.io/pejvx>.
- Turohmah, F., Mayori, E., & Sari, R. Y. (2020). Media pembelajaran Word Wall dalam meningkatkan kemampuan mengingat kosa kata bahasa Arab. *Jurnal*
- Wulandari, Trisna. (2022). *Nilai-nilai Pancasila dan Contohnya di Kehidupan Sehari-hari*. detik.com. Diakses pada 01 Juni 2024 dari <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-6257698/nilai-nilai-pancasila-dan-contohnya-di-kehidupan-sehari-hari>