

Pengaruh Media Pembelajaran *Wordwall* “*Labelled Diagram*” terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Bersatu dalam Keberagaman Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Ai Siti Gina Nur Agnia*¹, Tin Rustini², Yayang Furi Furnamasari³

Ghinajen14@upi.edu^{*1}, tinrustini@upi.edu², furi2810@upi.edu³

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Kampus Cibiru, Universitas Pendidikan Indonesia

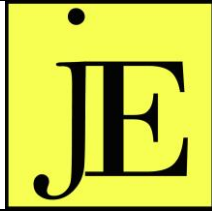
Abstract

This study aims to determine the effect of the Wordwall "labelled diagram" learning media on students' learning outcomes in the Unity in Diversity topic within Pancasila Education. The background of this research is the low student learning outcomes and the need for interactive media to enhance students' understanding. The method used was a quasi-experiment with a non-equivalent control group design. The subjects were 20 third-grade students from SDN Cilingga as the experimental class and 20 students from SDN Tugu 3 as the control class. The instrument used was a learning outcome test consisting of multiple-choice and short answer questions. The results showed an increase of 15.55 points in the experimental class. The paired sample t-test showed a significance value of < 0.001 , and the independent sample t-test indicated a significant difference between the two groups (Sig. $0.012 < 0.05$). Therefore, the wordwall "labelled diagram" media has a significant effect on improving student learning outcomes.

Keywords: *Wordwall, labelled diagram, learning outcomes, Pancasila Education*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran Wordwall "labelled diagram" terhadap hasil belajar siswa pada materi *Bersatu dalam Keberagaman* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa dan perlunya media interaktif untuk meningkatkan pemahaman siswa. Metode yang digunakan adalah kuasi eksperimen dengan desain *non-equivalent control group*. Subjek penelitian terdiri dari 20 siswa kelas III SDN Cilingga sebagai kelas eksperimen dan 20 siswa kelas III SDN Tugu 3 sebagai kelas kontrol. Instrumen yang digunakan berupa tes pilihan ganda dan uraian. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa sebesar 15,55 poin pada kelas eksperimen. Uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi $< 0,001$, dan uji *independent sample t-test* menunjukkan perbedaan signifikan antar



kelompok (Sig. 0,012 < 0,05). Dengan demikian, media *wordwall* "labelled diagram" terbukti berpengaruh secara signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata kunci: *Wordwall*, *labelled diagram*, hasil belajar, Pendidikan Pancasila

PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan krusial dalam proses pembangunan sebuah negara. Mutu suatu bangsa sangat ditentukan oleh mutu pendidikannya (Kaniawati et al., 2023). Bagi setiap individu, pendidikan menjadi kebutuhan dasar yang berperan penting dalam mengarahkan kehidupan sehari-hari. Kualitas pendidikan dalam suatu negara sangat dipengaruhi oleh sistem pendidikan yang diterapkan. Oleh sebab itu, mutu pendidikan sangat berkaitan erat dengan sistem yang dijalankan, kompetensi tenaga pendidik, serta efektivitas pelaksanaan proses pembelajaran (Hasriadi., 2022).

Di tengah pesatnya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi saat ini, pemanfaatan teknologi dalam kegiatan pembelajaran menjadi semakin signifikan. Penggunaan media pembelajaran memiliki peranan penting dalam mendukung proses pendidikan. Proses pembelajaran sendiri merupakan suatu bentuk transfer informasi, baik berupa pengetahuan maupun materi lainnya, dari pendidik kepada peserta didik atau penerima informasi lainnya dengan bantuan media atau alat tertentu (Sawitri et al., 2019). Informasi dalam pembelajaran dapat disampaikan melalui berbagai metode agar dapat dipahami oleh siswa. Namun, tidak jarang proses penyampaian informasi tersebut mengalami hambatan. Oleh karena itu, penting untuk memilih media pembelajaran yang tepat guna mendukung kelancaran dan efektivitas kegiatan belajar mengajar.

Pendidikan Pancasila memiliki keterkaitan erat dengan nilai-nilai moral dan etika. Mata pelajaran ini berfungsi sebagai sarana untuk membentuk karakter peserta didik. Salah satu materi utama dalam Pendidikan Pancasila adalah pengenalan dan penguatan nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila (Nurgiansah, 2022). Pembelajaran Pendidikan Pancasila diharapkan mampu menumbuhkan sikap saling menghargai dan menghormati perbedaan pada diri peserta didik. Pencapaian tujuan tersebut tentu tidak lepas dari peran penting guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Pembelajaran merupakan suatu bentuk interaksi antara pendidik dan peserta didik, yang mencakup kegiatan penyampaian pengetahuan, proses perubahan perilaku, eksplorasi terhadap informasi baru, serta latihan terarah yang memiliki tujuan yang jelas, terstruktur, dan dapat diukur (Habsary et al., 2022).

Media pembelajaran interaktif memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar, sehingga peserta didik dapat membangun pemahaman yang lebih baik tentang materi yang diajarkan. Salah satu media yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran adalah *wordwall*. *Wordwall* merupakan sebuah aplikasi gamifikasi digital berbasis jaringan

yang menyediakan fitur game dan kuis yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik dalam penyampaian materi atau evaluasi materi (Khairunnisa dkk., 2021).

Wordwall merupakan salah satu media pembelajaran berbasis digital yang dikembangkan dalam bentuk permainan edukatif (edu game) dengan memanfaatkan teknologi interaktif untuk mendukung proses pembelajaran Menurut (Khairinal et al., 2021). Media ini bersifat fleksibel karena dapat disesuaikan dengan materi ajar yang akan disampaikan oleh guru. *Wordwall* menawarkan beragam jenis permainan, salah satunya yaitu *labelled diagram*. Menurut Khairinal et al. (2021:127) Permainan ini dilakukan dengan cara menghubungkan garis dari gambar berisi label soal atau jawaban ke bagian objek yang sesuai pada gambar. Media pembelajaran *wordwall* tipe *labelled diagram* dirancang dengan pendekatan yang berpusat pada peserta didik, sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, interaktif, dan menyenangkan. Dengan demikian, penggunaannya berpotensi untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil belajar dapat dipahami sebagai perubahan perilaku yang terjadi sebagai akibat dari proses belajar dalam arti luas, yang mencakup tiga ranah utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Menurut Sudjana dan Ibrahim (2010), hasil belajar merupakan bentuk akhir dari interaksi antara kegiatan pembelajaran dengan proses mengajar yang dilakukan oleh pendidik. Dari perspektif peserta didik, hasil belajar mencerminkan pencapaian akhir dari keseluruhan proses pembelajaran. Hasil ini menunjukkan keterampilan yang diperoleh siswa setelah mengikuti pembelajaran yang diberikan oleh guru di kelas sebagai bagian dari pengalaman belajarnya. Keterampilan tersebut mencakup kemampuan berpikir (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan fisik atau motorik (psikomotorik) (Hutapea, 2019). Untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran, dilakukan kegiatan penilaian yang bertujuan mengumpulkan data mengenai capaian kompetensi siswa.

Berdasarkan observasi yang dilakukan selama mengikuti kegiatan Kampus Mengajar Angkatan 7 di SDN Cilingga, Kota Tasikmalaya, ditemukan bahwa hasil belajar peserta didik khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila, masih sangat rendah. Hal tersebut dikarenakan peserta didik yang enggan untuk belajar dan kurang terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hasil belajar peserta didik yang rendah tersebut disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain proses pembelajaran yang kurang menyenangkan dan menarik. Salah satu penyebabnya adalah kurangnya inovasi dari guru dalam menggunakan media pembelajaran, guru hanya terpaku pada buku dan menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajarannya, sehingga suasana pembelajaran di kelas menjadi membosankan dan tidak mampu menarik minat siswa untuk belajar serta memperhatikan penjelasan yang disampaikan oleh guru.

Menghadapi permasalahan tersebut, maka perlu adanya langkah dalam membantu peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, salah

satunya dengan penggunaan media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Dengan menggunakan pendekatan yang inovatif dan interaktif dalam pembelajaran, diharapkan hasil belajar siswa dapat meningkat dan pembelajaran menjadi lebih efektif. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai pengaruh media pembelajaran *wordwall* “*labelled diagram*” terhadap hasil belajar siswa pada materi bersatu dalam keberagaman, sehingga dapat menjadi acuan bagi para pendidik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di masa depan.

Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Zulfa, Roshayati, dan Purnamasari (2023) yang menyatakan bahwa media game edukasi *wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan hasil yang terlihat dalam peningkatan nilai *pretest* dan *posttest* sebesar 17,28. Kemudian sejalan juga dengan penelitian Khasanah, Prayito (2024) yang menyatakan bahwa media *wordwall* sangat berpengaruh terhadap hasil belajar, hal ini dilihat dari hasil *pretest* dan *posttest* yang mengalami hasil signifikan. Pada hasil *pretest* diperoleh rata-rata sebesar 69 dari 28 peserta didik sebelum diberikan perlakuan dan hasil *posttest* memperoleh rata-rata sebesar 86 dari 28 siswa setelah diberi perlakuan.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran *Wordwall* “*Labelled Diagram*” terhadap Hasil Belajar Siswa Pada materi bersatu dalam keberagaman pembelajaran Pendidikan Pancasila di SDN Cilingga Kota Tasikmalaya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif yaitu pengukuran data melalui perhitungan ilmiah yang berasal dari sekelompok atau populasi yang diminta untuk menjawab serangkaian pertanyaan tentang surbei intuk menentukan frekuensi dan presentasi tanggapan mereka. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan metode eksperimen. Jenis metode yang digunakan yaitu kuasi eksperimen dengan menggunakan subjek dalam kelompok belajar (*intact group*) yang diberi perlakuan (*treatment*) dan tidak menggunakan subjek yang dipilih secara acak. Dalam penelitian eksperimen ini terdapat dua subjek yang akan diteliti, yaitu kelas eksperimen sebagai kelas yang diberikan perlakuan khusus menggunakan media pembelajaran *labelled diagram*. Sedangkan yang kedua yaitu kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan khusus menggunakan media pembelajaran *labelled diagram*. Desain penelitian yang digunakan untuk menguji menggunakan metode kuasi eksperimen dengan model *The Non-Equivalent Group Design*. Rancangan ini menggunakan *pretest* sebelum perlakuan untuk kelompok eksperimen dan kelompok kontrolnya (O_1 , O_3), hasil *pretest* akan menjadi dasar penentuan perubahan. Pemberian *posttest* pada akhir kegiatan akan menunjukkan seberapa jauh akibat perlakuan (X). Hal tersebut bertujuan untuk melihat perbedaan skor sebelum dan sesudah diberi perlakuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan pada dua kelas, yaitu kelas eksperimen di SDN Cilingga dan kelas kontrol di SDN 3 Tugu Kota Tasikmalaya dengan masing-masing 20 siswa. Berikut adalah hasil dari uji prasyarat analisis.

Analisis Statistik Hasil Belajar

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan bertujuan untuk mengetahui apakah setiap variable berdistribusi normal atau tidak pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Metode yang digunakan dalam uji ini adalah Shapiro-Wilk. Hasil pengujian disajikan pada tabel di bawah ini.

Tabel 1.1 Hasil Uji Normalitas *Pre-test* dan *Post-test*

Kelas	Jenis Tes	Sig.	Keterangan
Eksperimen	Pre-test	0,256	Normal
	Post-test	0,113	Normal
Kontrol	Pre-test	0,186	Normal
	Post-test	0,287	Normal

Berdasarkan **Tabel 1.2** hasil uji normalitas data *pre-test* menggunakan uji *Shapiro Wilk* untuk kelas eksperimen sebesar $0,18 > 0,05$. Maka dapat diartikan bahwa kelas eksperimen berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Pada kelas kontrol diperoleh $0,25 > 0,05$, dengan demikian kelas kontrol berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Pada hasil uji normalitas *post-test* menggunakan uji *Shapiro Wilk* untuk kelas eksperimen sebesar $0,27 > 0,05$, maka dapat diartikan bahwa kelas eksperimen berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Pada kelas kontrol diperoleh sebesar $0,11 > 0,05$, yang dapat diartikan bahwa kelas kontrol berasal dari populasi yang berdistribusi normal

Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui data yang diperoleh kedua kelas yaitu eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen atau heterogen. Sebuah data homogen memiliki nilai signifikansi $> 0,05$. Uji homogen dalam penelitian ini menggunakan bantuan *software IBM SPSS statistic 30* untuk menganalisis data. Hasilnya disajikan pada tabel berikut

Tabel 1.2 Hasil Uji Homogenitas *Pre-test* dan *Post-test*

Hasil		Levene Statistic	Sig.	Keterangan
Hasil	Based on Mean	.829	0,482	Homogen
	Based on Median	.622	0,603	Homogen
	Base on Median and with adjusted df	.622	0,603	Homogen

	Based on trimmed mean	.777	0, 511	Homogen
--	-----------------------	------	--------	---------

Berdasarkan **Tabel 1.2** hasil uji homogenitas, output yang terlampir memperoleh nilai *Sig Based on Mean* sebesar $0,482 > 0,05$. Hasil pengujian tersebut menunjukkan bahwa varian data kelas eksperimen dan kelas kontrol tersebut bersifat homogen.

Uji Paired Sample t-test

Uji *paired sample t-test* digunakan untuk melihat perbedaan rata-rata dari dua data yang memiliki keterkaitan. Uji ini dimanfaatkan untuk melihat perubahan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan terhadap satu kelas menggunakan media pembelajaran.

Tabel 1.3 Hasil Uji *Paired Sample t-test* Kelas Eksperimen

Paired Difference			
Mean	t	df	Sig. (2-tailed)
-15.550	-7.057	19	<.001

Berdasarkan **Tabel 1.3** hasil uji *t pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen yaitu sebesar - 7.057 dengan tingkat signifikansi $<0,001$. Hasil uji *paired sample t-test* tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh dari penggunaan media pembelajaran *wordwall "labelled diagram"* terhadap hasil belajar siswa pada materi bersatu dalam keberagaman.

Tabel 1.4 Hasil Uji *Paired Sample t-test* Kelas Kontrol

Paired Difference			
Mean	t	df	Sig. (2-tailed)
-20.500	-5.865	19	<.0001

Berdasarkan hasil uji *t* pada *pre-test* dan *post-test* kelas kontrol sebesar -5,865 dengan tingkat signifikansi $<0,001$. Hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan bahwa terdapat pengaruh dari penggunaan media pembelajaran *quizwhizzer* terhadap hasil belajar siswa pada materi bersatu dalam keberagaman.

Uji Independent Sample t-test

Uji perbedaan rata-rata atau uji independent sample t-test digunakan untuk mengetahui perbedaan rata-rata antara kelompok yang tidak saling berpasangan. Dalam penelitian ini, uji independent digunakan untuk membandingkan skor rata-rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 1.5 Hasil Uji *Independent Sample t-test*

Nilai	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper

Equal variances assumed	-2.648	38	0.012	-11.200	-19.762	-2.638
Equal variances not assumed	-2.648	34.072	0.012	-11.200	-19.794	-2.606

Berdasarkan tabel 4.11 Hasil output di atas, dapat diperoleh nilai *Sig. Levene's Test for Equality of Variances* sebesar $0,106 > 0,05$ maka dapat diartikan bahwa varians data antara kelas eksperimen dan kelas kontrol homogen atau sama. Pada bagian *equal variances assumed* diketahui *Sig. (2-tailed)* sebesar $0,012 < 0,05$, maka sebagaimana dasar pengambilan Keputusan uji *independent sample t-test* dapat disimpulkan bahwa ada H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa yang signifikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Pembahasan

Pada kelas eksperimen dapat dilihat hasil *pre-test* memperoleh nilai minimum 46 dan setelah diberikan perlakuan media pembelajaran *wordwall* hasil *pre-test* minimumnya meningkat berubah menjadi 56. Adanya perubahan hasil belajar siswa dikarenakan pada kegiatan pembelajaran melibatkan kegiatan kelompok untuk memecahkan masalah, dan pembelajaran edukatif yang berbasis permainan yang digunakan dalam proses pembelajaran. Pernyataan tersebut dapat diartikan bahwa hasil belajar siswa di kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *wordwall "labelled diagram"* mengalami peningkatan yang signifikan. Hal ini disebabkan oleh tampilan dan penyajian materi dalam media *wordwall* yang mudah dipahami, jelas, dan menarik, sehingga memudahkan siswa dalam mengingat konsep. Selain itu, penggunaan media ini juga meningkatkan esensi belajar melalui pendekatan *learning by playing*, yang membuat siswa lebih antusias dan terlibat aktif dalam pembelajaran. Keberhasilan belajar bukan semata-mata ditentukan oleh kemampuan individu, melainkan oleh proses belajar yang bermakna. Sejalan dengan pendapat Piaget dalam (Anidar, 2017), peran aktif siswa dalam proses pembelajaran memungkinkan mereka membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan.

Dari sudut pandang media pembelajaran, *wordwall labelled diagram* tergolong media interaktif visual yang memberikan pengalaman belajar yang lebih bermacam-macam. Ferlina & Fratiwi (2023) Media ini tidak hanya menyajikan soal dalam bentuk kuis, tetapi juga mengajak siswa berpartisipasi aktif, misalnya dengan menggeser gambar ke tempat yang sesuai dalam *labelled diagram*. Ini sesuai dengan pendapat Sadiman dkk. (2010), bahwa media yang baik adalah media yang mampu merangsang indera dan keterlibatan siswa secara langsung. *wordwall* berhasil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna karena siswa dapat melihat, berpikir, dan bertindak secara langsung selama kegiatan pembelajaran.

Dalam konteks teori konstruktivisme, pembelajaran yang terjadi di kelas eksperimen lebih

bersifat *student-centered*, di mana siswa membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan objek atau konsep (Santrock, 2004., Anidar 2017). Melalui aktivitas seperti mencocokkan gambar dengan label secara bergantian, siswa terlibat dalam proses berpikir kritis, mengkaitkan informasi baru dengan pengetahuan sebelumnya, dan berdiskusi secara kolaboratif dengan teman. Ini mencerminkan pembelajaran konstruktivistik yang menekankan peran aktif siswa dalam membentuk pemahaman mereka sendiri. Selain itu, penggunaan *wordwall* juga mendorong antusiasme dan motivasi siswa. Ketika siswa merasa senang dan tertarik, mereka lebih mudah fokus dan menyerap materi. Hal ini selaras dengan teori motivasi belajar yang menyatakan bahwa keterlibatan emosional dan kognitif dalam pembelajaran sangat memengaruhi hasil belajar (Masgumelar, 2021).

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media *labelled diagram* pada kelas eksperimen tidak hanya berpengaruh terhadap hasil belajar secara kuantitatif, tetapi juga mendukung pencapaian pemahaman konseptual yang lebih dalam melalui pendekatan pembelajaran yang aktif, visual, dan bermakna. Hal itulah yang membuat media pembelajaran *wordwall* terbukti dapat berpengaruh pada hasil belajar siswa pada materi bersatu dalam keberagaman dikarenakan *wordwall* dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Mahareka & Mujazi (2030) bahwa *wordwall* sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan meningkatkan kreativitas siswa dalam kegiatan belajar. Hal tersebutlah yang menjadikan hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Media *wordwall* sangat disukai oleh siswa karena media tersebut menarik dan menyenangkan sehingga tidak akan membuat siswa mudah bosan. Lestari (2021) berpendapat bahwa *wordwall* bermanfaat sebagai sumber belajar dan alat evaluasi yang menyenangkan bagi peserta didik.

Hasil *pretest* yang dilakukan pada kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata yaitu sebesar 46,15 dengan nilai minimum 30 dan nilai maksimum 66. Hasil *posttest* yang dilakukan setelah pemberian *treatment* di kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata sebesar 66,65 dengan nilai minimum 26 dan nilai maksimum 86. Hasil belajar tersebut meningkat sebesar 20,5 dari hasil *pretest*, sehingga media yang digunakan pada kelas kontrol yaitu *quizwhizzer* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal tersebut dibuktikan juga dengan hasil uji *Paired Sample T-Test* menunjukkan hasil yang signifikan yaitu $<0,001$. Oleh karena itu dapat ditarik Kesimpulan perlakuan yang diterapkan pada kelas kontrol yaitu penerapan media pembelajaran *quizwhizzer* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada materi bersatu dalam keberagaman di kelas III SDN Cilingga yang berada di Kecamatan Tawang Sari, Kota Tasikmalaya.

Pernyataan tersebut dapat diartikan bahwa hasil belajar siswa di kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran *quizwhizzer* mengalami peningkatan signifikan, hal tersebut berdasarkan hasil uji *Paired Sample T-Test* yang mendapatkan nilai signifikansi $<0,001$. Selain itu, penggunaan media interaktif pada kegiatan pembelajaran menjadi salah satu alasan atas

peningkatan hasil belajar pada kelas kontrol tersebut. Sejalan dengan pendapat Kurniawati (2023) media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, dimana siswa dapat lebih mudah merefleksikan dan menganalisis materi yang diberikan oleh guru dalam situasi yang menyenangkan, sehingga pemahaman terhadap materi menjadi lebih baik.

Menurut teori hasil belajar, pembelajaran dikatakan berhasil apabila terjadi perubahan perilaku atau peningkatan pemahaman setelah proses belajar berlangsung (Sudjana, 2009). Dalam penelitian ini, peningkatan nilai dari *pretest* ke *posttest* menunjukkan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan media kuis interaktif tetap mampu memberikan stimulus kognitif yang mendorong terjadinya pembelajaran, meskipun belum optimal. Hal ini sejalan dengan teori Gagne (1985) dalam (Hutapea 2019), yang menyatakan bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh kondisi internal siswa dan strategi pembelajaran yang digunakan.

Dari segi media pembelajaran, *quizwhizzer* termasuk dalam kategori media interaktif berbasis teknologi. Namun, karakteristik media ini lebih menekankan pada bentuk kuis dengan format tebakan cepat, sehingga kurang memberikan ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi konsep secara mendalam. Media pembelajaran seharusnya mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa dalam proses belajar. Dalam kasus ini, siswa hanya berinteraksi secara terbatas dengan soal yang ada tanpa konteks visual atau pembelajaran yang lebih bermakna, berbeda dengan media seperti *wordwall* yang menyediakan visualisasi dan label yang membantu pemahaman konseptual.

Selanjutnya, berdasarkan teori konstruktivisme, pembelajaran yang bermakna terjadi ketika siswa dapat membangun sendiri pengetahuannya melalui pengalaman dan keterlibatan aktif dalam proses belajar (Anidar, 2017). Penggunaan *quizzwhizzer* yang hanya bersifat menebak dan kurang memberikan kesempatan refleksi atau diskusi, menjadikan siswa kurang mampu mengkonstruksi pemahamannya secara mendalam. Apalagi, banyak siswa yang belum terbiasa menggunakan media interaktif, sehingga justru lebih fokus pada mekanisme permainan kuis daripada memahami isi materi yang disajikan.

Dengan demikian, meskipun terdapat pengaruh positif dari penggunaan *quizzwhizzer* terhadap hasil belajar, namun efektivitasnya masih terbatas. Hal ini dapat disebabkan oleh karakteristik media itu sendiri yang tidak sepenuhnya mendukung pembelajaran berbasis konstruktivisme, serta oleh kesiapan siswa yang masih dalam tahap adaptasi terhadap bentuk pembelajaran berbasis teknologi. Sejalan dengan pendapat Muhali (2019) bahwa kedudukan media dalam proses pembelajaran merupakan faktor yang sangat penting dan dapat memengaruhi suatu keberhasilan dari proses pembelajaran itu sendiri.

Perbedaan peningkatan hasil belajar antara kelas eksperimen yang menggunakan *wordwall* "*labelled diagram*" dan kelas kontrol yang menggunakan *quizwhizzer* disebabkan karena penggunaan media yang berbeda. *Quizzwhizzer* lebih bersifat responsif dan mengutamakan kecepatan, namun kurang memberikan stimulus visual atau konsep konkret

yang dapat membangun pemahaman. Sementara *labelled diagram* menyediakan tampilan visual dan interaktif yang memungkinkan siswa berpartisipasi aktif, seperti menggeser gambar ke label yang sesuai. Media ini melibatkan lebih dari satu indera dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih variatif, sesuai dengan pandangan Husein (2020), bahwa media pembelajaran yang baik adalah media yang mampu menumbuhkan minat, perhatian, dan keterlibatan siswa secara menyeluruh. *Labelled diagram* memberikan pengalaman berbeda ketika pembelajaran yang menjadikan siswa lebih bersemangat ketika belajar. Pembelajaran di kelas eksperimen lebih mendekati prinsip konstruktivistik. Siswa diajak membangun pemahaman melalui keterlibatan langsung dalam kegiatan belajar yang kontekstual dan bermakna. *wordwall* memberi ruang bagi siswa untuk aktif, berpikir kritis, berinteraksi dengan objek pembelajaran, bahkan berdiskusi secara kolaboratif. Hal ini sesuai dengan pendapat Piaget dalam (Anidar, 2017) bahwa peran aktif siswa sangat penting untuk membentuk pengetahuan melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan.

Hasan (2021) berpendapat bahwa media pembelajaran dapat memberikan stimulus terhadap motivasi belajar siswa, serta berperan dalam meningkatkan hasil belajar. Dalam penelitian ini, media yang digunakan adalah *wordwall*, yang berfungsi sebagai media interaktif dalam proses pembelajaran. Pernyataan tersebut sejalan dengan hasil penelitian yang dikemukakan oleh Sidik (2023), bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa. Selain itu, media pembelajaran juga berkontribusi dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.

Kedua media yang digunakan dalam penelitian ini masing-masing berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, akan tetapi rata-rata hasil belajar siswa yang menggunakan media *wordwall* "*labelled diagram*" lebih besar dibandingkan dengan rata-rata hasil belajar yang menggunakan *quizwhizzer*. Dengan demikian, perbedaan pengaruh antara penggunaan *quizwhizzer* dan *wordwall* terletak pada kedalaman proses belajar yang terbentuk. *Quizwhizzer* mampu meningkatkan keterlibatan awal siswa, tetapi belum maksimal dalam memperkuat pemahaman konseptual. Sebaliknya, *labelled diagram* bukan hanya meningkatkan hasil belajar secara kuantitatif, tetapi juga mendukung pencapaian pemahaman yang lebih mendalam dan stabil melalui pendekatan pembelajaran aktif, visual, dan bermakna.



Gambar 1. Penelitian di Kelas Eksperimen**Gambar 2.** Penelitian di Kelas Kontrol

SIMPULAN

Penggunaan media wordwall “labelled diagram” berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan hasil belajar. Hal ini dibuktikan melalui hasil analisis data dengan nilai signifikansi $< 0,001$ (lebih kecil dari 0,05), sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Rata-rata nilai *pretest* siswa sebesar 62,30 meningkat menjadi 77,85 pada *posttest*, dengan selisih peningkatan sebesar 15,55. Hasil uji *Paired Sample T-Test* tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media wordwall “Labelled Diagram” memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa.

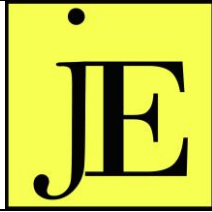
Kedua media yang digunakan dalam penelitian ini masing-masing berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, akan tetapi rata-rata hasil belajar siswa yang menggunakan media wordwall “labelled diagram” lebih besar dibandingkan dengan rata-rata hasil belajar yang menggunakan *quizwhizzer*. Dengan demikian, perbedaan pengaruh antara penggunaan *quizwhizzer* dan wordwall terletak pada kedalaman proses belajar yang terbentuk. *Quizwhizzer* mampu meningkatkan keterlibatan awal siswa, tetapi belum maksimal dalam memperkuat pemahaman konseptual. Sebaliknya, *labelled diagram* bukan hanya meningkatkan hasil belajar secara kuantitatif, tetapi juga mendukung pencapaian pemahaman yang lebih mendalam dan stabil melalui pendekatan pembelajaran aktif, visual, dan bermakna.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih sebesar-besarnya kepada SDN Cilingga dan SDN 3 Tugu atas kesempatan serta dukungan yang diberikan selama berlangsungnya penelitian ini. Ucapan yang tulus juga diberikan kepada Ibu Dra. Hj. Tin Rustini, M.Pd, Ibu Yayang Furi Furnamasari M.Pd., serta orang tua penulis atas arahan, saran, dan dukungan yang diberikan selama proses penyusunan artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Anidar, J. (2017). Teori Belajar Menurut Aliran Kognitif Serta Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Jurnal Al-Taujih : Bingkai Bimbingan Dan Konseling Islami*, 3(2), 8–16. <https://doi.org/10.15548/atj.v3i2.528>
- Ferlina, L., & Fratiwi, N. J. (2024). Edugame Wordwall: Sebuah Media Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Walada: Journal of Primary Education*, 3(2), 73–88. <https://doi.org/10.61798/wjpe.v3i2.126>
- Isrokatun, Fitriani. E., Mukarromah. K. (2022). Analisis Kesiapan Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar menjadi Guru Sekolah Dasar yang Kompeten. *Jurnal Basicedu* 6(1)
- Habsary, D., Bulan, I., Setiawan, A.Y. (2022). Penelitian Nilai Karakter dalam Pembelajaran Seni Tari: Konsep dan Metode. *Arus Jurnal Sosial dan Humaniora*, 2 (2), 47-53.



- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Hasriadi. (2022). *Metode Pembelajaran Inovatif di Era Digitalisasi*. Jurnal Sinestesia, Vol.12, No.1 <https://sinestesia.pustaka.my.id/journal/article/view/161>
- Hutapea, L., Lampung, S. B., Laksamana, J., Teluk, M., & Bandar, B. (2019). *Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantuan Program Cabri 3D untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Materi Pokok Dimensi Tiga*. 2(1), 77–85.
- Husein, B. H. (2020). Media pembelajaran efektif. In *Semarang: Fatawa*.
- Kaniawati, E., Mardani, M. E. M., Lestari, S. N., Nurmilah, U., & Setiawan, U. (2023). Evaluasi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 18–32.
- Khairinal, K., Suratno, S., & Aftiani, R. Y. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Berbasis Flip Pdf Professional Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Dan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X Iis 1 Sma Negeri 2 Kota Sungai Penuh*. 2(1), 458–470.
- Khairunnisa, N., Rusdin., & Arda. (2022). *Pengaruh Media Audiovisual dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Peserta Didik pada Pembelajaran IPA di SDN 3 Ampana Kota*. Jurnal Pembelajaran Matematika dan Sains 25-32.
- Lestari, R. D. (2021). *Jurnal Ilmiah Profesi Guru Jurnal Ilmiah Profesi Guru*. 02(02), 1–6.
- Mahareka, R., & Mujazi, M. (2024). *Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Ips Kelas V Sdn Kebon Jeruk 04*. 10.
- Masgumelar, N. K. (2021). *Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pendidikan dan Pembelajaran*. 2, 49–57.
- Muhali, M. (2019). Pembelajaran Inovatif Abad Ke-21. *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika*, 3(2), 25. <https://doi.org/10.36312/e-saintika.v3i2.126>
- Santrock, J.W. (2008). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Sawitri, E., & Astiti, M. S. (2019). *Hambatan Dan Tantangan Pembelajaran*. 202–213.
- Sidik. G. (2023). *Rancangan Bangun Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interktif Menggunakan Augmented Reality pada Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar*. Jurnal Abdimas Peradaban.
- Sudjana, N. & Ibrahim, M.A. (2012). *Penilaian dan Penelitian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Zulfah, N. (2023). Pemanfaatan Media Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(1), 11. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i1.5>