

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN WORDWALL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR

Suci Nur Endah¹, Irfan Fajrul Falah²

^{1, 2}Universitas Muhammadiyah Kuningan, Jalan Raya Cigugur No.28 Kuningan, Jawa Barat, Indonesia
Email: sucinurendah383@gmail.com

Article History

Received: 25-07-2025

Revision: 14-08-2025

Accepted: 26-08-2025

Published: 08-09-2025

Abstract. The background of this research is based on the still low activity of students in the teaching and learning process of Civics (PKn), which is suspected to be caused by the use of monotonous learning methods. The main objective of this study is to determine the effectiveness of using Wordwall learning media in increasing student activity in the Civics subject (PKn) in grade III of elementary school. This research employs a quantitative approach with a quasi-experimental design, involving 36 third-grade students as research subjects. Data were obtained through observations and questionnaires to assess student activity before and after the implementation of Wordwall. The data analysis technique used is the t-test. The research results indicate a difference in student learning activity, as seen from the difference in the experimental class questionnaire, which reached 82%, while the control class was only 68%. This research is expected to provide solutions for educators in creating interactive learning and increasing student learning activity.

Keywords: Wordwall, Activeness, Civics, Elementary School

Abstrak. Latar belakang penelitian ini disebabkan atas dasar keaktifan siswa yang masih rendah dalam proses belajar mengajar PKn yang diduga disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran yang monoton. Tujuan utama dalam penelitian ini adalah mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran *Wordwall* dalam meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran (PKn) di kelas III SD. Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan jenis desain quasi eksperimen, mengikutsertakan 36 siswa kelas III sebagai subjek penelitian. Data diperoleh melalui observasi dan angket untuk menilai keaktifan siswa sebelum dan setelah penerapan *Wordwall*. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji t-test. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan keaktifan belajar siswa dilihat dari perbedaan angket kelas eksperimen yang mencapai 82% sedangkan kelas control hanya 68%. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan solusi bagi pendidik dalam menciptakan pembelajaran secara interaktif dan meningkatkan keaktifan belajar siswa.

Kata Kunci: Wordwall, Keaktifan, PKN, Sekolah Dasar

How to Cite: Endah, S. N & Falah, I. F. (2025). Efektivitas Penggunaan *Wordwall* Sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6 (6), 9183-9190. <http://doi.org/10.54373/imeij.v6i6.3885>

PENDAHULUAN

Salah satu hal terpenting dalam kehidupan manusia yaitu pendidikan. Pendidikan merupakan pilar utama bagi kemajuan sebuah bangsa. Pendidikan menjadi unsur dasar dalam peningkatan sumber daya manusia (Yulianti et al, 2022). Pendidikan bagi Indonesia tentunya memiliki tujuan yang hendak dicapai. Tujuan tersebut tertuang dalam UU SISDIKNAS No. 2

Tahun 2003 yang menjelaskan bahwa pendidikan ialah proses yang dirancang secara sadar dan terencana sebagai upaya menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran yang mendorong siswa untuk aktif dalam mengembangkan potensi yang dimilikinya agar peserta didik memiliki dasar spiritual yang kuat, disiplin diri, kepribadian, kemampuan intelektual, moral yang baik, dan keterampilan yang mendukung perkembangan individu serta peran aktif dalam kehidupan bermasyarakat dan berbangsa. Keaktifan belajar adalah komponen utama dalam proses pendidikan terutama pada saat kegiatan belajar mengajar didalam kelas. Proses belajar mengajar perlu mendorong partisipasi aktif siswa dalam mengonstruksi pengetahuannya melalui pengalaman langsung (Yolenta et al., 2023).

Keaktifan siswa juga harus senantiasa menjadi fokus perhatian dari guru, dengan aktifnya siswa dalam proses pembelajaran tentu semakin menarik juga proses pembelajaran yang dilakukan. Guru merupakan tenaga profesional dalam dunia pendidikan formal yang memiliki peran strategis dalam mendidik, mengajar, membimbing, melatih, serta melakukan penilaian dan evaluasi terhadap peserta didik (Sulistiani & Nugraheni, 2023). Terdapat indikator keaktifan siswa sendiri yang banyak macamnya, siswa disebut aktif dalam kegiatan pembelajaran ketika (a) siswa menunjukkan keaktifan dengan mengajukan pertanyaan terkait materi yang telah disampaikan oleh guru, (b) siswa mampu mengungkapkan pendapat secara lisan dan berdiskusi dengan menggunakan gaya bahasa yang sesuai dengan cara berpikir mereka, (c) Siswa menunjukkan partisipasi aktif dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru (d) Siswa menunjukkan keaktifan dengan mengajukan pertanyaan kepada guru maupun teman sekelas, (e) Siswa antusias mengikuti kegiatan pembelajaran (Supriatna et al., 2021). Oleh sebab itu, indikator tersebut dapat digunakan sebagai patokan untuk mengidentifikasi kesulitan siswa.

Tetapi pada kenyataannya, pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di jenjang sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, siswa tidak terlalu aktif. Hal ini didasarkan pada temuan dari kegiatan observasi peneliti di kelas III SD Negeri Danalampah ditemukan bahwa pembelajaran di kelas III masih kurang optimal. Dalam kegiatan pembelajaran, tingkat keaktifan siswa masih tergolong rendah, kurang menunjukkan inisiatif dalam mengajukan pertanyaan kepada guru, kurang terlibat dalam kegiatan kelas dan lebih memilih untuk melakukan aktivitas sendiri, dan tidak memperlihatkan antusias dalam proses pembelajaran.

Faktor yang mempengaruhi rendahnya keaktifan siswa diduga karena guru belum menggunakan media pembelajaran yang menarik perhatian siswa, guru hanya menggunakan metode ceramah atau konvensional. Media pembelajaran yang digunakan guru hanya

menggunakan buku dan papan tulis. Maka dari itu, seorang guru haruslah memilih media pembelajaran yang bervariasi dan inovatif, agar siswa mampu mengerti dan memahami materi yang diberikan oleh guru. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Pratiwi (2017) bahwa perangkat pembelajaran yang tidak dirancang secara optimal dan kurang efektif dapat menimbulkan kejenuhan bagi siswa dan malas untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Menurut Harlina dalam (Purnamasari et al., 2021) *Wordwall* adalah salah satu opsi yang bisa dijadikan pilihan dari beragam media pembelajaran interaktif yang tersedia untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menghindari kejenuhan baik bagi siswa maupun guru. Hal ini disebabkan karena aplikasi *Wordwall* menitikberatkan pada gaya belajar aktif, di mana peserta didik dilibatkan secara langsung melalui partisipasi bersama teman sebayanya dalam suasana pembelajaran yang bersifat kompetitif yang mendukung pemahaman materi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan *wordwall* sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan keaktifan siswa di Sekolah Dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Menurut (Sugiyono, 2020) Penelitian kuantitatif ini didasarkan pada paradigma positivisme yang menekankan pada pengukuran objektif dan data kuantitatif, guna melakukan penelitian terhadap populasi atau sampel tertentu, instrumen penelitian digunakan sebagai sarana utama dalam proses pengambilan data, data yang diperoleh dianalisis secara kuantitatif menggunakan teknik statistik yang bertujuan untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya. Penelitian ini menggunakan pendekatan *quasi-eksperimen* dengan rancangan *non-equivalent control group*. Rancangan penelitian ini mencakup pemberian perlakuan kepada satu kelompok (eksperimen), sementara kelompok lainnya (kontrol) tidak menerima perlakuan sebagai pembanding (Aiman et al., 2022). Instrumen yang dipakai yaitu observasi dan angket. Analisis data dilakukan dengan menggunakan uji statistik, seperti uji normalitas, homogenitas, dan uji-t

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posstest
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	-	O ₄

Keterangan:

O₁ : Kelompok Eksperimen Pretest

O₂ : Kelompok Eksperimen Post Test

O₃ : Kelompok Kontrol Pretest

O₄ : Kelompok Kontrol Posttest

X : Menggunakan Perlakuan Berupa Media Pembelajaran Wordwall

Pada desain ini melibatkan kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan tertentu dan kelompok kontrol sebagai acuan untuk perbandingan. Menurut (Sugiyono, 2020:81) Sempel merupakan bagian dari populasi yang memiliki ciri-ciri atau karakteristik tertentu. Jika populasi terlalu besar dan tidak memungkinkan untuk diteliti secara keseluruhan karena keterbatasan waktu, biaya, dan tenaga, maka peneliti dapat mengambil sebagian dari populasi tersebut sebagai sampel. Penelitian ini melibatkan 36 peserta didik diantaranya 18 peserta didik SDN Danalampah sebagai kelompok eksperimen dan 18 peserta didik SDN 1 Patalagan sebagai kelompok kontrol. Peneliti ini menggunakan teknik *purposive sampling*, yakni memilih sampel berdasarkan pertimbangan tertentu. Dua sekolah dasar yang memiliki kemiripan karakteristik dipilih sebagai sampel. Sekolah SDN Danalampah berperan sebagai kelompok eksperimen dengan penggunaan media *Wordwall* dalam proses belajar, sedangkan Sekolah SDN 1 Patalagan dijadikan kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran biasa. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui angket yang diisi oleh peserta didik. Data yang sudah dihasilkan kemudian dianalisis secara kuantitatif dengan uji statistik berbantuan SPSS diantaranya: uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis untuk melihat adanya keefektifitasan dalam penggunaan wordwall.

HASIL DAN DISKUSI

Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan teknik statistik yang digunakan untuk menentukan apakah suatu data berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak (Sugiyono, 2020). Kenormalan data dapat dianalisis dengan menggunakan uji normalitas dengan berbantuan SPSS. Data keaktifan siswa diperoleh dari angket *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Proses uji normalitas dilakukan melalui aplikasi *software SPSS versi 26 for windows* dengan menggunakan uji *shapiro wilk* dengan ketentuan data dikatakan normal apabila tingkat signifikansi nya 0,05.

Tabel 2. Uji Normalitas

Hasil Angket	statistic	df	sig
Pre Test Kelas Kontrol	.927	18	.169
Post Test Kelas Kontrol	.981	18	.963
Pre Test Kelas Eksperimen	.933	18	.216
Post Test Kelas Eksperimen	.963	18	.658

Berdasarkan hasil yang diperoleh diatas nilai signifikansi kelompok kontrol pretest adalah 0,169 yang dimana $> 0,05$ dan posttest 0,963 ($>0,05$). Selanjutnya untuk kelas yang termasuk dalam kelompok eksperimen pretest diperoleh hasil 0,216 ($>0,05$) dan posttest 0,658 ($>0,05$). Dari perolehan tersebut nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 artinya seluruh data menunjukkan bahwa data memenuhi asumsi distribusi normal.

Hasil Uji Homogenitas

Uji homogenitas ini dilakukan dalam rangka menguji apakah dua kelompok tersebut memiliki kesamaan dalam hal varians populasi asalnya. Berdasarkan hasil dari perhitungan menggunakan aplikasi *software SPSS 26 for windows*. Uji homogenitas menggunakan nilai signifikansi pada bagian *Based on Mean* sebagai dasar penentuan. Jika nilai tersebut $> 0,05$ maka data dikatakan homogen, namun jika $< 0,05$ maka data dianggap tidak homogen.

Tabel 3. Uji Homogenitas

Hasil Angket	Levene statistic	df1	df2	sig
Based on mean	0.235	1	34	0.631
Based on median	0.173	1	34	0.680
Based on median and with adjusted df	0.173	1	31.325	0.680
Based on trimmed mean	0.228	1	34	0.636

Dari hasil yang diperoleh nilai signifikansi pada based on mean yaitu 0.631 ($>0,05$). Dengan demikian, kedua kelompok baik kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen berasal dari populasi dengan varians yang setara.

Hasil Uji Hipotesis (Uji T)

Pengujian ini bertujuan untuk mengidentifikasi apakah efektif atau tidaknya penggunaan wordwall dalam pembelajaran khususnya untuk meningkatkan keaktifan siswa kelas III Sekolah Dasar. Untuk menguji hipotesis, penelitian ini menerapkan teknik analisis uji-t dengan berbantuan aplikasi *software SPSS 26 For Windows*. Pengujian ini akan menguji hipotesis: H_0 : Penggunaan media wordwall tidak efektif digunakan dalam meningkatkan keaktifan siswa kelas III SD. H_a : Penggunaan media wordwall efektif digunakan dalam meningkatkan keaktifan siswa kelas III SD/ Dengan prasyarat apabila nilai signifikansi uji t $> 0,05$ maka hipotesis H_0 diterima dan H_a ditolak. Artinya penggunaan media wordwall tidak efektif digunakan dalam meningkatkan keaktifan siswa kelas III Sekolah Dasar. Sebaliknya nilai signifikansi yang lebih kecil < 0.05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga, penggunaan media wordwall efektif digunakan dalam meningkatkan keaktifan siswa kelas III SD.

Tabel 4. Uji t-test

Data	t	df	Sig (2 tailed)
Hasil angket pretest kelompok kontrol dan kelompok eksperimen	-11.105	17	0.000
Hasil angket posttest kelompok kontrol dan kelompok eksperimen	-3.747	17	0.002

Hasil uji t nilai sig 2 (tailed) adalah sebesar 0,000 *pretest* kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dan 0.002 *posttest* kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dimana nilai ini lebih kecil dari 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Oleh sebab itu, disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikansi artinya, Terdapat selisih yang signifikan secara statistik antara keaktifan belajar siswa yang menerapkan media *Wordwall* dan yang menerapkan metode konvensional. *Wordwall* terbukti efektif meningkatkan keaktifan siswa.

Tabel 5. Persentase hasil angket keaktifan siswa

Kelompok	Rata-Rata Pre Test	Rata-Rata Post Test
Kelompok Kontrol	59,44	67,69
Kelompok Eksperimen	60,74	81,94

Berdasarkan paparan hasil penelitian serta pengujian hipotesis yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa ditemukan perbedaan keaktifan siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan *wordwall* dan kelas kontrol yang tidak menggunakan *wordwall* hanya menggunakan metode konvensional atau ceramah. Hasil perbandingan angket pretest dan posttest memperlihatkan bahwa penggunaan media pembelajaran pada kelas eksperimen memberikan dampak yang lebih positif terhadap peningkatan keaktifan belajar dibandingkan pada kelas kontrol. Perbedaan awal antar kelompok dapat dilihat dari hasil pretest, dengan rata-rata nilai 60,74 pada kelas eksperimen dan 59,44 pada kelas kontrol. Setelah proses pembelajaran dengan perlakuan yang berbeda pada masing-masing kelompok, terlihat adanya perbedaan tingkat keaktifan belajar siswa. Rata-rata hasil posttest menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh skor 81,94, sedangkan kelas kontrol hanya mencapai 67,69. Penggunaan media *Wordwall* dalam proses pembelajaran terbukti mampu meningkatkan rata-rata nilai siswa dibandingkan saat pembelajaran dilakukan tanpa menggunakan media tersebut.

Peneliti menggunakan *wordwall* sebagai media pembelajaran. Diperkuat oleh Arimbawa (2021) bahwa *wordwall* merupakan salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa. Selain untuk membuat anak tertarik dalam belajar, dengan adanya pemanfaatan media

pembelajaran berbasis *word wall* ini mampu dijadikan sarana kesenangan dan hiburan siswa-siswi sehingga mereka tidak mudah bosan dan jenuh dalam kegiatan pembelajaran yang seringkali monoton (Safira et al., 2023).

Dengan adanya keaktifan belajar, peserta didik dapat memberikan dampak yang sangat positif dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Sejalan dengan pernyataan tersebut terdapat indikator keaktifan siswa menurut (Supriatna, et al 2021) bahwa ketika (a) siswa menunjukkan keaktifan dengan mengajukan pertanyaan terkait materi yang telah disampaikan oleh guru, (b) siswa mampu mengungkapkan pendapat secara lisan dan berdiskusi dengan menggunakan gaya bahasa yang sesuai dengan cara berpikir mereka, (c) Siswa menunjukkan partisipasi aktif dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru (d) Siswa menunjukkan keaktifan dengan mengajukan pertanyaan kepada guru maupun teman sekelas, (e) Siswa antusias mengikuti kegiatan pembelajaran Berdasarkan pendapat diatas kelompok eksperimen yaitu SDN Danalampah telah mencakup keseluruhan indikator tersebut setelah adanya perlakuan dengan menggunakan media *wordwall*.

Dibalik lancarnya sebuah penelitian, terdapat tantangan yang dihadapi peneliti pada saat kegiatan penelitian diantaranya: keterbatasan koneksi internet hal ini yang menghambat kelancaran proses pembelajaran, siswa kelas III belum semuanya terbiasa menggunakan media pembelajaran berbasis digital sehingga pada pertemuan awal beberapa siswa mengalami kesulitan dalam mengikuti petunjuk pada penggunaan *wordwall* sehingga peneliti harus memberikan pendampingan lebih agar siswa memahami cara menggunakannya dengan benar, waktu pembelajaran yang terbatas juga menjadi salah satu tantangan yang dihadapi peneliti.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian yang telah diperoleh, dapat disimpulkan bahwa:

- Kekaktifan belajar siswa kelas III SDN Danalampah pada mata pelajaran PKN masih tergolong cukup rendah. Setelah diberikan angket keaktifan belajar siswa yang hasilnya hanya berada pada nilai rata-rata 60%. Kondisi tersebut terjadi karena rendahnya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran oleh sebab itu siswa kurang aktif dalam pembelajaran.
- Setelah dilakukan perlakuan (*treatment*), terdapat perubahan yang cukup signifikan. Pembagian menjadi dua kelompok merupakan upaya untuk membandingkan hasil dari perlakuan tersebut. Pada kelompok eksperimen setelah diberlakukan perlakuan dan mengerjakan post test mendapat kenaikan keaktifan belajar dengan rata rata nilai 82%. Sedangkan untuk kelompok control dengan rata-rata nilai yang diperoleh 68%.

- Penerapan media pembelajaran *wordwall* efektif untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa. Hal ini dapat dibuktikan dengan uji hipotesis dengan hasil H_0 ditolak dan H_a diterima. Data hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji t sebesar 0.000 bahwa nilai sig tersebut $< 0,05$. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *wordwall* efektif dipakai untuk meningkatkan keaktifan siswa.

REFERENSI

- Arimbawa, I. G. P. A. (2021). Penerapan Wordwall Game Quis berpadukan Classroom untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Biologi. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(2), 324–332. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5244716>
- Marsela Yulianti, Divana Leli Anggraini, Siti Nurfaizah, & Anjani Putri Belawati Pandiangan. (2022). Peran Guru Dalam Mengembangkan Kurikulum Merdeka. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Sosial*, 1(3), 290–298. <https://doi.org/10.58540/jipsi.v1i3.53>
- Ph.D. Ummul Aiman, S. P. D. K. A. S. H. M. A. Ciq. M. J. M. P., Suryadin Hasda, M. P. Z. F., M.Kes. Masita, M. P. I. N. T. S. K., & M.Pd. Meilida Eka Sari, M. P. M. K. N. A. (2022). Metodologi Penelitian Kuantitatif. In *Yayasan Penerbit Muhammad Zaini*.
- Purnamasari, S., Rahmanita, F., Soffiatun, S., Kurniawan, W., & Afriliani, F. (2020). Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Word Wall. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 177–180.
- Safira, N., Amalia, A. R., Anjani, S. F., Mufadillah, E., Putri, M. A., & Hanif, M. (2023). Pengaruh Game Wordwall Match Up dan Wordsearch terhadap Kognitif Siswa SD Laboratorium Percontohan UPI Serang. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 8(1), 9. <https://doi.org/10.30998/sap.v8i1.13967>
- Sugiyono. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*.
- Sulistiani, I., & Nursiwi Nugraheni. (2023). Makna Guru Sebagai Peranan Penting Dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Citra Pendidikan*, 3(4), 1261–1268. <https://doi.org/10.38048/jcp.v3i4.2222>
- Supriatna, C., Rohayani, H., & Sabaria, R. (2021). *Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran*. 1(3), 25–35.
- Te'a, Y. V., Soro, V. M., Pio, M. O., Una, Y., Tini, F. A., Kaka, Y. L., Lawe, Y. U., & Sayangan, Y. V. (2023). Peran Guru Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Dengan Menerapkan Metode Demonstrasi Pada Pembelajaran Ipa Sd Kelas Rendah. *Jurnal Citra Pendidikan Anak*, 2(1), 47–55. <https://doi.org/10.38048/jcpa.v2i1.1534>