



The Effect of Wordwall Media Implementation on Fourth Grade Students' Interest in Learning Pancasila Education at SDN 25 Pulau Punjung

Yulia Darniyanti^{*1}, Suci Rahma Putri², Yuli Nopita Sari³

* yuliadarniyanti1010@gmail.com, sucirahmaputri@undhari.ac.id, nopitasariyuli539@gmail.com

¹²³ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Dharmas Indonesia, Dharmasraya, Indonesia

ABSTRACT

This study is motivated by issues in the teaching of Pancasila Education, specifically the low student interest in learning among fourth-grade students in this subject. This is evident from the low active participation of students during the learning process. This condition requires innovation in the teaching of Pancasila Education to increase student interest in learning. This research uses a quantitative approach with an experimental research design. The population of this study consists of all fourth-grade students at SDN 25 Pulau Punjung. The sample includes 17 fourth-grade students from SDN 25 Pulau Punjung. The data collection techniques used are a learning interest questionnaire and a Wordwall implementation sheet. The data collection was conducted in the form of a 30-statement learning interest questionnaire for the fourth-grade class. The results from the independent samples t-test show a significance level of $0.000 < 0.05$, indicating that the null hypothesis (H_0) is rejected and the alternative hypothesis (H_a) is accepted. Therefore, it can be concluded that the application of the Wordwall media has an effect on students' learning interest in Pancasila Education.

Keywords: Wordwall Learning Media, Learning Interest, Pancasila Education

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah proses humanisme yang selanjutnya dikenal dengan istilah memanusiakan manusia. Oleh karena itu kita seharusnya bisa menghormati hak asasi setiap manusia. Untuk itu pendidikan tidak saja membentuk insan yang berbeda dengan sosok lainnya yang dapat beraktifitas menyantap dan meneguk, berpakaian serta memiliki rumah untuk tinggal hidup, ihal inilah disebut dengan istilah memanusiakan manusia (Ab Marisyah1, Firman2, 2019). Hal ini diperkuat oleh pengertian pendidikan yang tertuang dalam UU SISDIKNAS No.20 tahun 2003 bahwa pendidikan adalah usaha sadar terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.



Sejalan dengan itu, Darniyanti (2022) menyatakan bahwa "pendidikan merupakan suatu proses yang diperlukan untuk mendapatkan keseimbangan dan kesempurnaan dalam perkembangan individu maupun masyarakat. Pendidikan juga berfungsi sebagai instrumen untuk menciptakan generasi yang adaptif dalam perubahan sosial, budaya, dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Menurut Prananda (2019) Pendidikan dapat ditempuh melalui dua cara, yaitu pendidikan formal dan pendidikan nonformal (yulia darniyanti, ahmad Burhan, 2024) menyatakan bahwa Pendidikan meruoakan suatu proses yang diperlukan untuk mendapatkan keseimbangan dan kesempurnaan dalam perkembangan individu maupun Masyarakat.Naskah menggunakan bahasa Indonesia.

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting untuk mewujudkan dan mengarahkan manusia agar berpikir kritis dan idealis. Pendidikan juga bisa disebut sebagai mata rantai dalam kehidupan. Jika pendidikan tidak berjalan dengan semestinya, hal ini akan sangat berpengaruh pada kehidupan bangsa. Kemajuan suatu bangsa sangat berkaitan dengan kualitas pendidikan yang dilaksanakan. Jika pendidikan dilaksanakan dengan baik, bangsa tersebut akan maju dan tenteram. Generasi penerus bangsa yang sukses adalah hasil dari keberhasilan Pendidikan (Placeholder1) (Placeholder2) (Yulia Darniyanti, 2021).

Kurikulum merupakan salah satu komponen yang penting dalam penyelenggaraan pendidikan untuk mencapai tujuan pendidikan. Kurikulum adalah suatu rencana yang dijadikan sebagai pedoman atau Pegangan dalam kegiatan proses belajar mengajar (Fatmawati & Yusrizal, 2020). Jadi kurikulum adalah rancana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, bahan pelajaran serta metode yang digunakan, sebagai pedoman dalam kegiatan proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pendidikan. Kurikulum mempunyai kedudukan yang sangat penting dalam pendidikan, karena kurikulum lah yang mengatur dan mengarahkan agar tujuan pendidikan itu dapat tercapai dan tidak melenceng dari tujuan yang telah direncanakan. Selain itu dalam implementasinya kurikulum harus dilakukan pengawasan dan evaluasi untuk meninjau sejauh mana keefektifan dan keberhasilan dari kurikulum tersebut. Hal ini juga bertujuan agar dapat menjadi perbaikan kurikulum untuk kedepannya, dari disini dapat kita lihat bahwa pentingnya keberadaan suatu kurikulum dalam sebuah pendidikan.

Menurut SR. Putri (2024) Konsep Merdeka Belajar lebih menekankan pada kebebasan kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan peserta didik. Guru sebagai pendidik diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang nyaman, menggerakkan semangat belajar, dan meringankan beban peserta didik. Konsep pembelajaran ini juga diharapkan dapat menghasilkan peserta didik yang kritis, kreatif, pemikir inovatif dan mampu memecahkan masalah dalam kehidupan (Filahanasari et al., 2024).

Menurut Darniyanti (2022) Kurikulum adalah suatu rencana yang mencakup materi pelajaran, sumber belajar, dan pengalaman belajar yang telah disiapkan sebelumnya. Program tersebut berfungsi sebagai panduan bagi guru ketika mereka memulai proses pengajaran. Kurikulum merdeka adalah kurikulum yang resmi diluncurkan oleh mendikbudristek kementerian pendidikan, kebudayaan, riset, dan teknologi sebagai kerangka kurikulum yang lebih luas dan berpusat pada materi mendasar serta mengembangkan keunikan dan kemampuan peserta didik (Darniyanti, 2019).

Minat merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam keberhasilan belajar Pendidikan Pancasila siswa karena dapat menumbuhkan sikap yang positif terhadap apa yang dipelajari sehingga dapat terjadi perubahan tingkah laku akibat pengalaman belajar yang dialaminya. Pendidikan Pancasila sebagai salah satu mata pelajaran wajib di sekolah dasar, memiliki tantangan tersendiri dalam menumbuhkan minat belajar siswa. Media sangat membantu proses pembelajaran pada siswa karena dengan media siswa dengan mudah dapat menyerap ilmu yang di berikan, sehingga siswa bisa menjadi lebih aktif, kreatif, dan dapat

membahasakan sendiri apa yang diajarkan oleh gurunya. Oleh karena itu perlu adanya media yang menjadi hal baru dimata siswa sehingga siswa tertarik untuk belajar.

Kondidisi ini memerlukan inovasi dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan minat belajar siswa. Akibatnya, peserta didik kurang semangat untuk belajar, untuk mengatasi masalah di atas salah satu upaya yang bisa dilakukan yaitu menggunakan media wordwall pada mata pelajaran Pendidikan pancasila karena media wordwall dapat membuat aktivitas belajar peserta didik lebih menarik dan menyenangkan, meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan analitis dalam proses pembelajaran.

Menurut SR.Putri (2023) Sebagian besar model pembelajaran yang tidak membangun pemahaman konseptual siswa dan model pembelajaran yang berpusat pada siswa hendaknya dikembangkan semenarik mungkin untuk mendorong siswa tertarik dan terlibat aktif dalam pembelajaran. Siswa tidak memahami konsep pembelajaran dengan baik karena ada sejumlah alasan, termasuk cara guru mengajar. Pada saat siswa belajar, siswa kurang memperhatikan dan tidak aktif berpartisipasi (Putri et al., 2023).

Berdasarkan uraian diatas, upaya yang harus dilakukan untuk meningkatkan minat belajar siswa. Dilakukan perubahan dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan media wordwall untuk berhasilnya tujuan pembelajaran dengan menerapkan suatu sistem pembelajaran dengan melibatkan siswa secara aktif, pembelajaran bersifat kepada siswa dan guru hanya sebagai pembimbing. Mengatasi permasalahan tersebut, peneliti menggunakan model pembelajaran Project Based Learning (PJBL) karena melalui model ini siswa di dorong untuk mendorong kerja sama tim, saling betukar pendapat, dan pembagian tanggung jawab antar siswa, dan berpikir kritis yang sangat dibutuhkan dalam era digital.

Pembelajaran Project Based Learning (PJBL) adalah model pembelajaran yang mengorganisasi kelas dalam sebuah proyek (Thomas, 2000, hlm. Project Based Learning (PJBL) model pembelajaran yang terpusat pada siswa untuk membangun dan mengaplikasikan konsep dari proyek yang dihasilkan dengan mengeksplorasi dan memecahkan masalah di dunia nyata secara mandiri. Pelaksanaan prosedur model Project Based Learning (PJBL) dengan benar akan memungkinkan pendidik mengelola kelas dengan lebih efektif. Model pembelajaran Project Based Learning (PJBL) dikembangkan untuk mencapai tujuan penting pembelajaran, yaitu menarik minat belajar peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Sehubungan dengan masalah diatas, peneliti tertarik melakukan penelitian tentang tindakan kelas dengan judul: "Pengaruh Penerapan Media Wordwall Terhadap Minat Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas IV SDN 25 Pulau Punjung".

Menurut Sadiman (2010) Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan keinginan yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap belajar. Sedangkan menurut Briggs (1977) Media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti buku, film, video, slide, dan sebagainya. Pada hakekatnya media pendidikan juga merupakan media komunikasi, karena proses pendidikan juga merupakan proses komunikasi, yang secara khusus digunakan untuk mencapai tujuan belajar tertentu yang telah dirumuskan secara khusus, tidak semua media pendidikan adalah media pembelajaran tetapi setiap media pembelajaran pasti termasuk media pendidikan (Hayes et al., 2017).

Menurut Darniyanti media pembelajaran adalah alat yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu pendidik dalam proses belajar, untuk menyampaikan pesan yang ingin disampaikan baik berupa kejadian, manusia, dan materi. Penggunaan media



pembelajaran yang sesuai sangat berpengaruh pada proses pembelajaran (Darniyanti et al., 2021). Sedangkan menurut SR. Putri (2024) Media merupakan suatu komponen system pembelajaran, yaitu mempunyai fungsi dan peran yang sangat penting bagi proses pembelajaran yang berlangsung. Berarti media mempunyai posisi yang sangat strategis sebagai bahan integral dari pembelajaran. Dimaksud dengan integral disini ialah media tidak dapat dipisahkan dari pembelajaran, karena tanpa adanya media pembelajaran maka tidak akan terjadi dan pembelajaran akan sangat membosankan bagi peserta didik (Ratnawati et al., 2024).

Secara sederhana Azhar (2011:44-45) mengelompokkan media pembelajaran menjadi beberapa jenis, yaitu: Media visual, yaitu jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indra pengliatan misalnya media cetak seperti buku, jurnal, peta, gambar, dan lain sebagainya, Media audio adalah jenis media yang digunakan hanya mengandalkan pendengaran saja, contohnya tape recorder, dan radio, Media audio visual adalah film, video, program TV, dan lain sebagainya, Multimedia yaitu media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran (Syawaluddin, n.d.). Menurut SR. Putri (2024) media interaktif adalah sebuah media pembelajaran yang berisi media atau berupa cerita bergerak disertai dengan adanya suara. Media pembelajaran tersebut mengandung banyak pengetahuan dan keterampilan yang secara sederhana dan menarik sehingga anak tidak mudah bosan dengan proses pembelajaran.

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Tetapi secara lebih khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci Kemp dan Dayton (1985) misalnya, mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu: Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan, Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, Efisiensi dalam waktu dan tenaga, Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa, dan Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar (Asiva Noor Rachmayani, 2015).

Berdasarkan pendapat beberapa ahli tentang minat belajar, dapat disimpulkan bahwa minat adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses pembelajaran sehingga dapat merangsang minat, perhatian, pikiran siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan tertentu.

Menurut Lestari wordwall adalah aplikasi web menarik yang berfungsi sebagai media pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik serta sebagai sumber media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran interaktif seperti wordwall dapat menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik, serta dapat membantu peserta didik memahami dan menguasai materi pelajaran lebih baik (Kusnadi & Azzahra, 2024). Wordwall juga merupakan salah satu platform berbasis website yang digunakan sebagai media pembelajaran interaktif dan menyenangkan dengan menghadirkan berbagai variasi template seperti kuis, menjodohkan, anagram, memasangkan pasangan, acak kata, mengelompokkan, pencarian kata dan berbagai template lainnya. Oleh karena itu, Wardwall merupakan salah satu aplikasi yang bisa digunakan sebagai media belajar maupun alat penilaian yang menarik bagi peserta didik dalam pembelajaran (Arrosyad et al., 2023).

Kelebihan media pembelajaran wordwall itu sendiri yaitu media wordwall bersifat fleksibel dan dapat digunakan dengan mudah oleh berbagai tingkatan sekolah, tidak monoton dan menarik untuk dimainkan, pemanfaatan aplikasi game, media wordwall bersifat kreatif, meningkatkan minat siswa dalam belajar, dapat menjadi alat evaluasi, kuis dapat di cetak dan dibagikan kepada siswa (Nafian et al., 2024). Selain itu wordwall juga menawarkan banyak



jenis permainan seperti crossword, quiz, random card (kartu acak), dan masih banyak lainnya. Kelebihan lainnya yaitu, permainan yang telah dibuat dapat dicetak dalam bentuk PDF, jadi peserta didik akan lebih mudah jika memiliki kendala pada jaringan (Pradani, 2022).

Meskipun Wordwall memiliki banyak manfaat, media pembelajaran ini juga memiliki beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan. Menurut Wagstaff (1999:7) Ada beberapa kekurangan dari media wordwall ini, antara lain: Membutuhkan waktu yang lebih untuk membuatnya, Media ini hanya dapat dilihat karena berupa media visual (Pamungkas et al., 2021). Selain itu kelemahan dari media wordwall ialah, bergantung pada kestabilan jaringan internet, fasilitas gratis hanya bisa digunakan dalam pembuatan 5 game saja (Zahroh et al., 2024).

Berdasarkan pendapat beberapa ahli tentang minat wordwall, dapat disimpulkan bahwa minat adalah Wordwall adalah solusi media pembelajaran digital yang menggabungkan aspek edukatif dan hiburan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih optimal bagi peserta didik.

Salah satu faktor utama untuk mencapai sukses dalam segala baik berupa studi, kerja, hobi, atau aktivitas apapun adalah Minat. Minat belajar terdiri dari dua kata yaitu minat dan belajar, kedua kata ini beda arti. Slameto dalam Asmani mengatakan bahwa minat adalah rasa lebih suka dan ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tertentu, tanpa ada yang menyuruh (Sirait, 2016). Selain itu Agus Sujanto memberikan pengertian tentang minat sesuatu pemasukan perhatian yang tidak disengaja yang terlahir dengan kemauannya dan yang tergantung dari bakat dan lingkungannya (Badan et al., 2002).

Minat adalah sesuatu yang sangat penting bagi seseorang untuk melakukan suatu aktivitas. Dengan minat orang akan berusaha mencapai tujuannya. Oleh karena itu minat dikatakan sebagai salah satu aspek psikis manusia yang dapat mendorong untuk mencapai tujuan (P., 2019). Selain itu Agus Sujanto memberikan pengertian tentang minat sesuatu pemasukan perhatian yang tidak disengaja yang terlahir dengan kemauannya dan yang tergantung dari bakat dan lingkungannya. Oleh sebab itu, mengembangkan minat belajar siswa merupakan salah satu teknik dalam mengembangkan minat belajar (Yuwanta et al., 2020).

Minat belajar peserta didik sangat menentukan keberhasilannya dalam proses belajar. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi minat belajar, antara lain sebagai berikut: Faktor dalam diri siswa (Internal), faktor dalam diri siswa (internal) merupakan faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik yang berasal dari peserta didik sendiri. melawan (Zaki Al Fuad & Zuraini, 2016).

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa minat belajar merupakan kecenderungan jiwa terhadap suatu yang terdiri dari perasaan senang, memperhatikan, kesungguhan, adanya motif dan tujuan dalam mencapai suatu tujuan.

Menurut Winarno, Pendidikan Pancasila adalah pendidikan nilai, pendidikan karakter, pendidikan moral dan pendidikan politik yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik agar menjadi warga negara yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air yang dijiwai oleh nilai-nilai Pancasila. Pendidikan Pancasila juga mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara yang memiliki komitmen kuat dan konsisten untuk mempertahankan Negara Kesatuan Republik Indonesia (Winarno (2013). Pendidikan Pancasila bukan hanya mengajarkan pengetahuan tentang Pancasila, tetapi juga membentuk pola sikap dan perilaku yang mencerminkan nilai-nilai Pancasila. Pendidikan Pancasila harus dapat membangkitkan kesadaran peserta didik tentang pentingnya ideologi Pancasila sebagai dasar negara dan pandangan hidup bangsa Indonesia Syarbaini (Syahrial (2012). Selain itu, Pendidikan Pancasila juga memiliki fungsi sebagai wahana untuk membentuk warga negara yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang setia kepada Bangsa dan Negara Indonesia dengan merefleksikan dirinya dalam kebiasaan berpikir dan bertindak sesuai dengan amanat yang terkandung dalam



Pancasila (Kusliyanti et al., 2024).

Menurut Notonagoro menyoroti kelebihan Pendidikan Pancasila dalam konteks pengembangan ilmu pengetahuan yang berlandaskan nilai-nilai Pancasila. Menurutnya, Pendidikan Pancasila memiliki keunggulan dalam membentuk ilmuwan yang beretika (Notonagoro (2014). Sedangkan menurut Winarno menyoroti kelebihan Pendidikan Pancasila dalam pembentukan karakter kebangsaan dan wawasan kebangsaan. Menurutnya, Pendidikan Pancasila berperan penting dalam menanamkan jiwa nasionalisme (Winarno, 2013).

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Pancasila bukan sekadar belajar tentang teori, tetapi lebih penting lagi adalah pembentukan karakter dan sikap yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Objek dari penelitian ini yaitu Pengaruh Penerapan Media Wordwall Terhadap Minat Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas IV SDN 25 Pulau Punjung dengan jumlah 17 orang terdiri dari 7 laki-laki dan 10 siswa perempuan. Alasan peneliti memilih peserta didik kelas IV karena peneliti menemukan masalah tentang minat belajar kelas IV. Penelitian ini digunakan bentuk Angket Belajar desain menggunakan satu kelompok yaitu kelas eksperimen. Kelas eksperimen adalah kelas yang mendapatkan perlakuan berupa penerapan media Wordwall. Sugiyono 2019 menyatakan bahwa Angket Belajar digambarkan sebagai berikut:

$$O_1 \times O_2$$

Keterangan :

O1	: nilai pre-tes (sebelum dilakukan diklat)
X	: perlakuan
O2	: post tes (setelah dilakukan diklat)

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Hasil

Penilaian instrumen yang digunakan dalam pengambilan data primer pada penelitian ini dengan menggunakan Angket Belajar. Angket ini berisi pertanyaan-pertanyaan yang akan dijawab oleh siswa untuk mengetahui seberapa besar minat mereka dalam belajar Pendidikan Pancasila. Hasil dari angket minat belajar yang telah di sebarkan ada dua yaitu angket minat belajar sebelum menggunakan media wordwall dan sesudah menggunakan media wordwall. Penilaian instrumen yang dilakukan terdiri dari uji normalitas dan uji hipotesis. Sebelum melakukan uji hipotesis, Uji normalitas data angket minat belajar ini bertujuan untuk mengetahui apakah sample berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Uji yang digunakan adalah uji *Shapiro willk* Uji normalitas dan pengujian data dapat dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh pada hasil penelitian berada pada sebaran normal atau tidak. Setelah data berdistribusi normal maka dapat dilakukan uji hipotesis.

1. Uji Normalitas

Hasil penelitian terhadap uji normalitas dilakukan dengan bantuan program SPSS 20 menggunakan uji *Shapiro-wilk*, dengan kriterianya jika signifikan hasil lebih besar dari 0,05 artinya distribusi normal. Sedangkan jika signifikan hasil lebih kecil



dari 0,05 artinya tidak berdistribusi normal. Data yang di uji normalitasnya yaitu angket minat belajar. Dibawah ini tabel uji normalitas data angket minat belajar peserta didik kelas IV SDN 25 Pulau Punjung.

Hasil Uji Normalitas Angket Minat Belajar Sesudah Menggunakan Media Wordwall

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
X1	.214	17	.038	.896	17	.058
X2	.218	17	.031	.913	17	.112
X3	.187	17	.117	.913	17	.111
X4	.206	17	.053	.909	17	.096
X5	.172	17	.197	.907	17	.091
X6	.218	17	.031	.913	17	.112

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel uji normalitas diatas menunjukkan bahwa signifikansi yang diperoleh data angket minat belajar yaitu x1 0,058>0,05, x2 0,112>0,05, x3 0,111>0,05, x4 0,091>0,05, x5 0,091>0,05, dan x6 0,112>0,05 artinya data angket minat belajar siswa kelas IV SDN 25 Pulau Punjung berdistribusi normal.

2. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah hipotesis yang diajukan ditolak atau diterima. Setelah data angket minat belajar Pendidikan Pancasila siswa berdistribusi normal, maka dilakukan uji hipotesis. Peneliti menggunakan uji *Pairet Simple Test*. Uji *Pairet Simple Test* bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh atau tidak terhadap media yang digunakan dalam proses belajar mengajar pada siswa kelas IV SDN 25 Pulau Punjung. Hasil penelitian terhadap uji hipotesis menggunakan media wordwall yaitu:

Tabel Hasil Uji Hipotesis

Paired Samples Test													
	Paired Differences					95% Confidence Interval of the Difference	t	df	Sig. (2- tailed)				
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean										
				Lower	Upper								
Pair 1	sebelum dilakukan perlakuan - setelah dilakukan perlakuan	-5.588	4.124	1.000	-7.709	-3.468	5.587	16	.000				

Berdasarkan hasil tabel uji hipotesis diatas memperlihatkan bahwa didapatkan signifikan 0,000 pada taraf signifikan 0,005. Hasil perhitungan diperoleh $sig < a$ ($0,000 < 0,005$) yang berarti uji *t* tidak berada di daerah penerimaan H_0 sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini terbukti. Jadi “terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media Wordwall pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila



terhadap minat belajar siswa kelas IV SDN 25 Pulau Punjung”.

b. Pembahasan

Permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SDN 25 Pulau Punjung, Dharmasraya yaitu kurangnya berminat dalam mengikuti proses pembelajaran Pendidikan Pancasila serta pada saat pembelajaran Pendidikan Pancasila belum menggunakan media pembelajaran yang menarik perhatian siswa sehingga siswa kurang tertarik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Berdasarkan permasalahan tersebut, guru harus mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran, seperti menerapkan strategi, metode serta model pembelajaran inovatif dan efektif sebagai solusi yang diharapkan mampu menunjang keberhasilan proses belajar mengajar dan mampu mempengaruhi hasil belajar siswa lebih baik.

Pada pelaksanaan, proses pembelajaran dalam penelitian ini dilakukan selama 3 kali pertemuan. Pada awal pertemuan peneliti yaitu memberikan angket sebelum belajar menggunakan Wordwall bentuk angket minat belajar sebanyak 30 pernyataan, pertemuan selanjutnya proses pembelajaran yang dilakukan memberikan perlakuan dengan media audio visual berjalan dengan lancar, selain itu juga siswa memberikan tanggapan yang positif selama kegiatan pembelajaran berlangsung. menggunakan modul ajar yang sesuai dengan langkah-langkah media wordwall. Setelah pertemuan trakhir, kegiatan selanjutnya yang dilakukan penelitian yaitu memberikan angket minat belajar setelah menggunakan wordwall dalam bentuk angket sebanyak 30 pernyataan. Hasil awal menunjukkan bahwa belajar Pendidikan Pancasila masih rendah pada minat belajar siswa. Tetapi selelah dilakukan kembali penyebaran angket setelah belajar menggunakan media pembelajaran Wordwall terdapat peningkatan pada minat belajar sebelumnya.

Hasil belajar tersebut menunjukkan adanya perbedaan antara sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan menggunakan media Wordwall. Perbedaan hasil belajar tersebut dapat dikatakan signifikan, hal ini didukung dengan hasil analisis uji hipotesis *Pairet Simple Test*. Adapun hasil analisis yang diperoleh dalam dengan taraf signifikansi (0,05) yaitu *sig (2-tailed)* = 0,000. Sesuai dengan kriteria pengujian hipotesis, *p value* < 0,05 dalam hal ini 0,000 < 0,05, maka *HO* ditolak dan *Ha* diterima. Sehingga dapat dinyatakan bahwa terdapat pengaruh signifikan terhadap penerapan media Wordwall terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila di kelas IV SDN 25 Pulau Punjung.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh peneliti lain dengan metodologi serupa. Penelitian dengan judul " Hilmi Fadhillah Akbar, Muhamad Sofian Hadi dengan judul Pengaruh penggunaan media pembelajaran wordwall terhadap minat dan hasil belajar siswa" yang dilakukan oleh Dwi, Rizki (2021) yang menyatakan bahwa media game edukasi wordwall dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan hasil bahwa media permainan dapat meningkatkan motivasi belajar dari 72% pada siklus I menjadi 84% pada siklus II, penerapan gamifikasi online dengan wordwall memiliki hasil cukup efektif dalam meningkatkan penerapan penerapan materi pembelajaran. Penelitian yang telah dilakukan menyatakan bahwa aplikasi wordwall terbukti dapat meningkatkan minat belajar siswa. Sementara itu, penelitian berjudul " Emah dengan judul Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall Untuk Peningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila" oleh (Miftah & Lamasitudju, (2022) menyatakan bahwa Wordwall Game Quiz membantu perkembangan scientific literacy dan pemahaman proses-proses ilmiah, pengetahuan istilah dan pemahaman konsep, berpikir kritis, dan bersikap



positif. Hal ini sejalan dengan Slameto (2010:56) untuk menjamin minat belajar yang baik, maka siswa harus mempunyai pelatihan terhadap bahan yang dipelajarinya, jika bahan pelajaran tidak menarik perhatian siswa maka timbulah kebosanan sehingga ia tidak lagi suka belajar. Pengaruh media pembelajaran wordwall terhadap minat belajar dapat dilihat dari angket yang diberikan kesiswa menunjukkan bahwa pembelajaran melalui wordwall memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan pada Bab IV, maka peneliti simpulkan sebagai berikut: Terdapat pengaruh pada penggunaan media Wordwall terhadap minat belajar Pendidikan Pnacasilas kelas IV SDN 25 Pulau Punjung yang diajarkan dengan menggunakan media Wordwall dilihat dari angket minat belajar yang telah disebarluaskan. Terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media Wordwall terhadap minat belajar Pendidikan Pancasila. nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 yaitu $0,000 < 0,05$

DAFTAR PUSTAKA

- Darniyanti, Yulia, M. Anggrayni, and Tati Wulandari. 2024. "PENGEMBANGAN MEDIA KARTU KATA BERGAMBAR UNTUK KETERAMPILAN MEMBACA PERMULAAN PADA PESERTA KELAS 1 SDN 05 PULAU PUNJUNG." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 09(3).
- Darniyanti, Yulia, Aspialana, and Estuhono. 2023. "Pengembangan Media Pembelajaran Comic Berbasis Comic Life Materi Bentuk-Bentuk Energi Untuk Mendukung Merdeka Belajar Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar." *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 9(2): 6157–59. doi:10.36989/didaktik.v9i2.1395.
- Yulia Darniyanti.(n.d.). Analisis Faktor-Faktor Penyebab Kendala Guru Dalam Menerapkan Kurikulum Merdeka (Studi Kasus: Sdn 21 Koto Tuo, Kec. Baso) (Vol. 4).
- Darniyanti, Y. (2019). pengembangan modul ajar berbantuan canva pada mata pelajaran ipas dalam kurikulum merdeka kelas IV sekolah dasar. *Concept and Communication*, null (23), 301–316. <https://doi.org/10.15797/concom.2019.23.009>
- Syawaluddin, A. (n.d.). *MEDIA*.
- Darniyanti, Y., Efriani, N., & Susilawati, W. O. (2021). Pengembangan Media Komik Penerapan Sila Pancasila PPKn Kelas 3 Di Sekolah Dasar Kabupaten Dharmasraya. *Jurnal Pendidikan*, 30(3), 455. <https://doi.org/10.32585/jp.v30i3.1789>
- Ratnawati, Putri, S. R., & Irsanti, D. (2024). Pengembangan Media PembelajaranInteraktif Pada Materi Pecahan Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Kelas lll Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(September).
- Putri, S. R., Hader, A. E., & Putri, A. (2023). PENGARUH MODEL PROJECT BASED LEARNING (PjBL) TERHADAP KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIS SISWA KELAS VII SMP NEGERI 02 KOTO BARU. *Dharmas Education Journal (DE_Journal)*, 4(2), 684–690. <https://doi.org/10.56667/dejournal.v4i2.1066>



- Filahanasari, E., Putri, S. R., & Parma, R. (2024). Pengaruh Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi Menggunakan Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SD Kelas V UPT SDN 02 Tiumang. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 14(2), 301. <https://doi.org/10.33087/dikdaya.v14i2.680>
- Sirait, E. D. (2016). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 6(1), 35–43. <https://doi.org/10.30998/formatif.v6i1.750>
- Hayes, C., Hardian, H., & Sumezar, T. (2017). Pengaruh Brain Training Terhadap Tingkat Inteligensi Pada Kelompok Usia Dewasa Muda. *Jurnal Kedokteran Diponegoro*, 6(2), 402–416.
- Kusnadi, E., & Azzahra, S. A. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PPKn di MA Al Ikhlas Padakembang Tasikmalaya. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(2), 323–339. <https://doi.org/10.24269/dpp.v12i2.9526>
- Arrosyad, M. I., Antika, D., Dzulqa, E. T., Balqis, M., Muhammadiyah, U., & Belitung, B. (2023). Analisis Penggunaan Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Terpadu untuk Meningkatkan Daya Tarik Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *IJM: Indonesian Journal of Multidisciplinary*, 1, 414–423. <https://journal.csspublishing/index.php/ijm>
- Nafian, R. K., Widayanti, U. A., & Rahmawati, I. (2024). Penggunaan Media Wordwall Sebagai Evaluasi Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 1 Gumul Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTPP). *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTPP)*, 01(04), 747–750.
- Pamungkas, Z. S., Randriwibowo, A., Wulansari, L. N. A., Melina, N. G., & Purwasih, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Gunung Sugih. *Social Pedagogy: Journal of Social Science Education*, 2(2), 135–148. <https://ejournal.metrouniv.ac.id/index.php/social-pedagogy>
- Badan, W., Sumber, P., Manusia, D., Riau, P., Baru, P., & Riau, P. (2002). *Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar*. 3(14), 12.
- P., A. A. (2019). Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran. *Idaarah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 3(2), 205. <https://doi.org/10.24252/idaarah.v3i2.10012>
- Yuwanita, I., Dewi, H. I., & Wicaksono, D. (2020). Pengaruh Metode Pembelajaran Dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Ipa. *Instruksional*, 1(2), 152. <https://doi.org/10.24853/instruksional.1.2.152-158>
- Zaki Al Fuad, & Zuraini. (2016). Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Kelas 1 SDN Kute Padang. *Jurnal Tunas Bangsa*, 3(2), 54. <https://ejournal.bbg.ac.id/tunasbangsa/article/view/625>
- Winarno. (2013). *Paradigma Baru Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Asiva Noor Rachmayani. (2015). *No 主觀的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析*. Title. 6.
- Notonagoro. (2014). *Pancasila Secara Ilmiah Populer*. Jakarta: Bumi Aksara

