PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *WORDWALL* TERHADAP AKTIVITAS BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI KELAS VII SMP MUHAMMADIYAH 1 METRO

(Skripsi)

Oleh

Kireina Nabilah Annur

NPM 2113032009

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS LAMPUNG

BANDAR LAMPUNG

2025

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *WORDWALL* TERHADAP AKTIVITAS BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI KELAS VII SMP MUHAMMADIYAH 1 METRO

Oleh
Kireina Nabilah Annur

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar

SARJANA PENDIDIKAN

Pada

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025

ABSTRAK

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *WORDWALL* TERHADAP AKTIVITAS BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI KELAS VII SMP MUHAMMADIYAH 1 METRO

Oleh

Kireina Nabilah Annur

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *Wordwall* terhadap aktivitas belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMP Muhammadiyah 1 Metro. Metode penelitian yang digunakan adalah *quasi-experiment* dengan pendekatan kuantitatif. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, angket, dan wawancara. Teknik analisis data yang digunakan meliputi analisis statistik deskriptif, uji prasyarat analisis, serta uji hipotesis. Berdasarkan hasil uji *Independent Sample t-Test*, diketahui bahwa nilai Sig. *Levene's Test for Equality of Variances* adalah sebesar 0,147 (0,147 > 0,05), dan diketahui nilai T_{hitung} adalah sebesar 3,669 dengan df 62 sehingga nilai T_{tabel} adalah 1,670.

Dengan demikian, nilai t_{hitung} 3,669 > nilai t_{tabel} 1,670 maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji *Independent Sample t-Test* dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Kelas eksperimen yang menerapkan media pembelajaran *Wordwall* menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan. Dalam hal keterampilan partisipasi, hasil observasi menunjukkan bahwa peserta didik di kelas eksperimen memiliki tingkat keaktifan sebesar 82,75% yang dikategorikan sebagai sangat aktif, sementara kelas kontrol menunjukkan tingkat keaktifan sebesar 76,5%, yang masuk dalam kategori aktif.

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Wordwall* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap Aktivitas Belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMP Muhammadiyah 1 Metro dibandingkan dengan media konvensional yang diterapkan pada kelas kontrol.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Wordwall, Aktivitas Belajar

ABSTRACT

THE EFFECT OF WORDWALL LEARNING MEDIA ON STUDENT LEARNING ACTIVITIES IN PANCASILA SUBJECTS IN CLASS VII SMP MUHAMMADIYAH 1 METRO

By

Kireina Nabilah Annur

This study aims to determine the effect of Wordwall learning media on student learning activities in Pancasila Education at SMP Muhammadiyah 1 Metro. The research method used is a quasi-experiment with a quantitative approach. Data collection was conducted through observation, questionnaires, and interviews. Data analysis techniques included descriptive statistical analysis, prerequisite analysis tests, and hypothesis testing. Based on the results of the Independent Sample t-Test, it was found that the Sig. Levene's Test for Equality of Variances was 0.147 (0.147 > 0.05), and the calculated t-value was 3.669 with df 62, resulting in a t-table value of 1.670. Thus, since the t-calculated value of 3.669 is greater than the t-table value of 1.670, based on the decision-making criteria in the Independent Sample t-Test, it can be concluded that H_0 is rejected and H_1 is accepted. The experimental class that applied the Wordwall learning media showed a significant increase in participation skills. The observation results showed that students in the experimental class had an activity level of 82.75%, which was categorized as very active, while the control class showed an activity level of 76.5%, which was categorized as active. Based on the results of this study, it can be concluded that the Wordwall learning medium has a significant effect on students' learning activities in the subject of Civic Education at SMP Muhammadiyah 1 Metro compared to the conventional medium applied in the control class.

Keywords: Learning Media, Wordwall, Learning Activity

Judul Skripsi	: **PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN WORDWALL TERHADAP AKTIVITAS BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI KELAS VII SMP MUHAMMADIYAH 1 METRO**
Nama Mahasiswa	: Kireina Nabilah Annur
NPM	: **2113032009**
Program Studi	: **Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan**
Jurusan	: **Pendidikan IPS**
Fakultas	: **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Pembimbing I,	Pembimbing II,
Dr. Yunisca Nurmalisa, M.Pd.	**Rohman, S.Pd., M.Pd.**
NIP 19870602 200812 2 001	NIP 19840603 202421 1 015

2. Mengetahui

Koordinator Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial	Koordinator Program Studi Pendidikan PKn
Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd.	**Dr. Yunisca Nurmalisa, M.Pd.**
NIP 19741108 200501 1 003	NIP 19870602 200812 2 001

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : **Dr. Yunisca Nurmalisa, M.Pd.** .....

Sekretaris : **Rohman, S.Pd., M.Pd.** .....

Penguji
Bukan Pembimbing : **Devi Sutrisno Putri, S.Pd., M.Pd.** .....

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd.
NIP 19870504 201404 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: **1 Juli 2025**

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, adalah :

Nama	: Kireina Nabilah Annur
NPM	: 2113032009
Program Studi	: Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Jurusan	: Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas	: Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Alamat	: Dusun Cempaka, RT/RW 020/006, Desa Banjarrejo, Kec. Batanghari, Kab. Lampung Timur, Prov. Lampung, Kode POS 34181.

Dengan ini menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Bandar Lampung, 1 Juli 2025

Kireina Nabilah Annur

NPM. 2113032009

RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama Kireina Nabilah Annur, dilahirkan di Metro pada tanggal 14 April 2003. Penulis merupakan anak pertama dari 3 bersaudara, dari pasangan Bapak Aris Kurniawan dan Ibu Nurul Hidayati Agustina.

Pendidikan formal yang telah ditempuh oleh penulis antara lain:

1. TK ABA 38B Banjarrejo yang diselesaikan pada tahun 2009.
2. SD Muhammadiyah Metro Pusat yang diselesaikan pada tahun 2015.
3. SMP Muhammadiyah 1 Metro yang diselesaikan pada tahun 2018.
4. SMA Muhammadiyah 1 Metro yang diselesaikan pada tahun 2021.

Pada tahun 2021 penulis diterima sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung melalui jalur masuk Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SNMPTN). Penulis Pernah aktif dalam organisasi kemahasiswaan diantara yaitu (FORDIKA) sebagai anggota bidang divisi Minat dan bakat periode 2022 sampai dengan 2023.

MOTTO

"Allah tidak mengatakan hidup ini mudah. Tetapi Allah berjanji, bahwa sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan"

(QS. Al-Insyirah : 5-6)

"Don't ever doubt yourselves or waste a second of your life. It's to short, and you're to special"

(Ariana Grande)

"when you leave everything in Allah's hand, you will see Allah's hand in everything"

(Kireina Nabilah Annur)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Dengan mengucap puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya kupersembahkan karya ini sebagai tanda cinta dan baktiku kepada:

Kedua orang tua hebatku, Bapak Aris Kurniawan dan Ibu Nurul Hidayati Agustina yang sangat aku sayangi dan aku cintai. Terima kasih telah merawat dan menjagaku dengan penuh kasih sayang dan cinta yang tulus, yang selalu mendoakanku sukses di dunia dan juga di akhirat, yang selalu memberikan dukungan, serta jerih payah pengorbanan disetiap tetes keringat demi keberhasilanku. Aku tentu tidak bisa membalas semua yang kalian berikan namun aku selalu berusaha untuk selalu membuat kalian tersenyum bangga memiliki diriku dan tak lupa pula aku selalu memohon kepada Allah SWT. Agar orang tuaku selalu diberikan kesehatan dan umur panjang agar dapat menemani perjalanku untuk membahagiakan mereka kelak.

Serta

"Almamaterku tercinta Universitas Lampung"

SANWACANA

Puji Syukur kepada Allah SWT. yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **"Pengaruh Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Aktivitas Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Metro".** Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan Universitas Lampung.

Terselesaikannya skripsi ini tentu tidak terlepas dari hambatan yang datang dari luar maupun dari dalam diri penulis. Berkat bimbingan, saran, motivasi dan bantuan baik moral maupun spriritual serta arahan dari berbagai pihak sehingga segala kesulitan dapat terlewati dengan baik. Dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Albet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
2. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd. selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kerjasama Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
3. Bapak Bambang Riadi, S.Pd., M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Keuangan dan Umum Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
4. Bapak Hermi Yanzi, S.Pd., M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
5. Bapak Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Si., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
6. Ibu Dr. Yunisca Nurmalisa, S.Pd., M.Pd., selaku Koordinator Program Studi PPKn Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung serta

dosen pembimbing I, Terima kasih atas bimbingan, dukungan, semangat, ilmu, waktu, tenaga, arahan, serta nasehatnya dalam penyelesaian skripsi ini;

7. Bapak Rohman, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing II, Terima kasih atas bimbingan, dukungan, semangat, ilmu, waktu, tenaga, arahan, serta nasehatnya dalam penyelesaian skripsi ini;
8. Ibu Devi Sutrisno Putri, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembahas I. Terima kasih atas bimbingan, dukungan, semangat, ilmu, waktu, tenaga, arahan, serta nasehatnya dalam penyelesaian skripsi ini;
9. Ibu Nurhayati, S.Pd., M.Pd., selaku dosen pembahas II. Terima kasih atas bimbingan, dukungan, semangat, ilmu, waktu, tenaga, arahan, serta nasehatnya dalam penyelesaian skripsi ini;
10. Bapak dan Ibu dosen beserta staf Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung terima kasih atas segala ilmu yang telah diberikan, saran, serta segala bantuan yang diberikan;
11. Bapak Drs. A. Kusnanto, M.M. selaku kepala SMP Muhammadiyah 1 Metro terima kasih banyak telah memberikan izin penelitian dan atas segala bantuan yang diberikan dalam penyelesaian skripsi ini;
12. Bapak Erwin Setiadi Pangestu, S.Pd., M.Pd. selaku guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas VII, seluruh Bapak, Ibu guru dan staf SMP Muhammadiyah 1 Metro yang telah memberikan bantuan, semangat, motivasi dan dukungan yang penuh pada penulis selama melaksanakan penelitian di SMP Muhammadiyah 1 Metro;
13. Teristimewa untuk kedua orang tuaku, cinta pertamaku Bapak Aris Kurniawan dan pintu surgaku Ibu Nurul Hidayati Agustina. Terima kasih atas ketulusan, keikhlasan, kasih sayang dan kesabaran yang diberikan kepadaku, tak kenal lelah mendoakan serta memberi perhatian dan dukungan hingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai meraih gelar sarjana. Lelahku

disini tidak sebanding dengan lelah mereka dalam mencari uang dan memastikanku tidak kelaparan esok hari. Semoga Allah SWT selalu melimpahkan nikmat sehat, rezeki, umur yang panjang, dan senantiasa menjaga kalian dalam rahmat, keimanan, dan ketaqwaan Nya;

14. Adik-adikku Khansa Nabiha Annur dan Al-Fatih Raziq Annur terimakasih atas dukungan kepada penulis, atas doa-doa yang turut di panjatkan, dan yang selalu menghibur penulis dengan tingkah randomnya ketika penulis merasa bosan dalam penulisan karya ini. Terimakasih juga telah menjadi pendengar yang baik dan *support system* yang baik untuk penulis.
15. Teruntuk mbahku Sri Wulandari, Pakde Taufik, bude Lina terimakasih telah menjadi rumah untuk penulis selama masa kuliah, menjadi orang tua kedua bagi penulis selama masa-masa kuliah hingga saat ini dan terimakasih atas dukungan serta doa-doa yang turut di panjatkan. Serta kedua sepupuku Aliffiya Nurmelita Fajri dan Muhammad Azka Saputra yang turut memberikan dukungan kepada penulis, dan menghibur penulis dengan kerandoman tingkahnya.
16. Terima kasih kepada sahabat perjuanganku, Aqsol Hadi, Resti Apriliyani, Puji Astuti, Haya Jauza Hanin, Ferdi Trioko, Jihan Antika. Terima kasih untuk semangat dan motivasi yang kalian berikan dalam pengerjaan skripsi ini;
17. Terima kasih kepada sahabat perjuanganku sedari SMP hingga sekarang Umaira Putri Azzahra dan Lintang Safira. Terima kasih sudah menjadi tempat berkeluh kesah penulis selama masa pengerjaan skripsi, dan terima kasih untuk semangat dan motivasi yang kalian berikan dalam pengerjaan skripsi ini.
18. Kepada seseorang pemilik NPM 2113032031 yang tak kalah penting kehadirannya. Terimakasih telah menjadi bagian dalam proses perjalanan penulis menyusun skripsi. Berkontribusi baik tenaga, waktu, menemani,

mendukung, mendengarkan keluh kesah dan meyakinkan penulis untuk pantang menyerah hingga penyusunan skripsi ini terselesaikan.

19. Teman-teman seperjuangan KKN-PLP Desa Sidosari Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan. Terima Kasih atas suka duka dan kebersamaannya selama 40 hari pada saat KKN dan PLP. Semoga tali silaturahmi kita semua terus terjaga dengan baik serta kalian semua selalu sehat dan dipermudah dalam menggapai cita-cita.
20. Teman-teman program studi PPKn Angkatan 2021 yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu. Terima kasih atas kebersamaannya selama ini, terima kasih telah menemani penulis dalam keadaan suka maupun duka. Terima kasih untuk bantuan dalam segala hal selama perkuliahan dan ilmu serta pengalaman yang begitu banyak saya dapatkan;
21. Terima kasih untuk semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang telah banyak membantu sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Semoga ketulusan bapak, ibu, serta rekan-rekan semua mendapatkan pahala dari Allah SWT.
22. Dan yang terakhir, kepada diriku sendiri, Kireina Nabilah Annur. Terima kasih sudah bertahan sampai sejauh ini. Terima kasih sudah memilih untuk tetap berusaha dan merayakan dirimu sendiri sampai di titik ini, meskipun sering kali merasa putus asa atas beberapa kegagalan yang kamu hadapi, namun terima kasih karena tetap menjadi manusia yang pantang menyerah dan terus mencoba. Berbahagialah selalu dimanapun kamu berada, Rei. Apapun kekurangan dan kelebihanmu mari terus kita rayakan.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan penyajiannya. Akhirnya penulis berharap semoga dengan kesederhanaanya skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Bandar Lampung, Juli 2025

Penulis,

Kireina Nabilah Annur

NPM. 2113032009

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal skripsi ini dengan judul "Pengaruh Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Aktivitas Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Metro" yang merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan studi penulis.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Untuk itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan. Semoga Allah SWT selalu memberkahi langkah kita dan memberikan kesuksesan dimasa mendatang serta semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Bandar Lampung, Juli 2025

Penulis,

Kireina Nabilah Annur

NPM. 2113032009

DAFTAR ISI

ABSTRAK ..... **i**
ABSTRACT ..... **ii**
SURAT PERNYATAAN ..... **iii**
RIWAYAT HIDUP ..... **iv**
MOTTO ..... **v**
PERSEMBAHAN ..... **vi**
SANWACANA ..... **vii**
KATA PENGANTAR ..... **xii**
I. PENDAHULUAN **1**
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Identifikasi Masalah 5
C. Batasan Masalah 5
D. Rumusan Masalah 5
E. Tujuan Penelitian 5
F. Manfaat Penelitian 5
G. Ruang Lingkup Penelitian 7
II. TINJAUAN PUSTAKA **9**
A. Deskripsi Teori 9
1. Tinjuan Umum Tentang Belajar 9
2. Tinjauan umum tentang Aktivitas Belajar 16
3. Tinjauan umum Media Pembelajaran 20
4. Tinjauan umum tentang *Wordwall* 27
B. Kajian Penelitian Relevan 31
C. Kerangka Berfikir 33
D. Hipotesis 34
III. METODOLOGI PENELITIAN **35**
A. Metode Penelitian 35
B. Populasi dan Sampel 35

1. Populasi 35
2. Sampel 36
C. Variabel Penelitian 37
D. Definisi Variabel 37
1. Definisi Konseptual 37
2. Definisi Oprasional 38
E. Teknik Pengumpulan Data 39
1. Teknik Pokok 39
2. Teknik Penunjang 40
F. Instrumen Penelitian 41
G. Pengujian Validitas dan Reabilitas 42
1. Uji Validitas 42
2. Uji Reliabilitas 43
H. Teknik Analisis Data 45
1. Analisis Statistik Deskriptif 45
2. Uji Prasyarat Analisis 46
3. Analisis Data 47
IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 51
A. Langkah-Langkah Penelitian 51
1. Persiapan Pengajuan Judul 51
2. Penelitian Pendahuluan 51
3. Pengajuan Rencana Penelitian 52
4. Penyusunan Alat Pengumpulan Data 52
5. Pelaksanaan Uji Coba Penelitian 52
B. Deskripsi Data Uji Coba Instrumen Penelitian 53
C. Gambaran Umum dan Lokasi Penelitian 55
1. Profil SMP Muhammadiyah 1 Metro 55
2. Visi dan Misi SMP Muhammadiyah 1 Metro 56
3. Tujuan SMP Muhammadiyah 1 Metro 57

4. Prasarana SMP Muhammadiyah 1 Metro 58
5. Keadaan Guru SMP Muhammadiyah 1 Metro..... 58
D. Deskripsi Data Penelitian..... 59
1. Pengumpulan Data 59
2. Penyajian Data 63
1. Analisis Data 77
E. Pengujian Data Angket 79
F. Pembahasan Hasil Penelitian 82
V. KESIMPULAN DAN SARAN 101
A. Kesimpulan 101
B. Saran..... 102
DAFTAR PUSTAKA..... 103
LAMPIRAN 1..... 106
LAMPIRAN 2..... 129

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses pembelajaran adalah proses yang kompleks, yang harus memperkirakan berbagai kemungkinan yang akan terjadi. Kemungkinan itulah yang selanjutnya membutuhkan perencanaan yang matang dari setiap guru. Pembelajaran bukan hanya sekedar menyampaikan materi pembelajaran, tetapi suatu proses pembentukan perilaku peserta didik. Proses belajar menjadi kunci untuk kesuksekan pendidikan, agar proses belajar menjadi berkualitas perlu tata layanan yang berkualitas. Proses pembelajaran yang berkualitas dapat terpenuhi dengan menciptakan suasana pembelajaran yang aktif. Proses pembelajaran yang aktif dapat dilakukan dengan upaya menerapkan media pembelajaran.

Pendidikan dimaknai sebagai proses interaksi guru dan peserta didik yang berlangsung sepanjang hayat untuk mendapatkan pengetahuan dan pengalaman sebagai bekal untuk kehidupan mendatang. Pendidikan memiliki kemampuan untuk menghasilkan sumber daya manusia yang unggul. Dalam konteks pembelajaran, guru memiliki posisi yang sangat penting sebagai fasilitator dalam memberikan pengetahuan dan keterampilan kepada peserta didik (Irawana & Taufina, 2020: 436). Belajar merupakan suatu proses yang dilalui oleh individu untuk memperoleh perubahan tingkah laku ke arah yang lebih baik sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungan. Perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dapat terjadi melalui usaha mendengar, membaca mengikuti petunjuk, mengamati, memikirkan, menghayati, meniru, melatih atau mencoba sendiri dengan pengajaran atau latihan.

Mata Pelajaran PKn identik dengan pelajaran yang membosankan sehingga penyerapan materi oleh peserta didik kurang efektif. Cara untuk merubah pandangan ini tergantung pada media yang digunakan atau cara pendidik mengajar dalam kelas yang melibatkan peserta didik agar aktif dalam mengikuti pembelajaran. Peserta didik hanya mendengarkan dan menulis materi yang diberikan oleh guru, hanya sebagian saja yang aktif. Jika ditanya oleh pendidik, yang memberikan respon sedikit. Selain itu, peserta didik cenderung jenuh dalam pembelajaran dan peserta didik ragu bertanya dan aktivitas belajar peserta didik menurun. Maka pendidik diharapkan mampu meningkatkan aktivitas belajar peserta didik.

Penurunan aktivitas belajar peserta didik dapat terjadi karena beberapa faktor diantaranya adalah masih banyaknya guru yang menggunakan *Teacher Center Learning*, kurangnya aktivitas belajar peserta didik pada pembelajaran PKn, media ajar yang kurang kreatif dan inovatif yang membuat peserta didik menjadi bosan, dan tidak memperhatikan pelajaran disaat kegiatan pembelajaran masih dimulai, oleh karena itu penggunaan media pembelajaran oleh guru sangat perlu dilakukan untuk mencegah kelas yang monoton menjadi interaktif, serta guru dapat menghemat waktu, serta tenaganya.

Permasalahannya juga ada pada guru, di zaman sekarang masih banyak guru yang hanya menggunakan media pembelajaran konvensional seperti buku dan LKS sehingga banyak anak murid yang merasa bosan bahkan mengantuk dan mengabaikan saat guru sedang berbicara di depan kelas. Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru di SMP Muhammadiyah 1 Metro di dapatkan informasi bahwa banyak guru yang belum secara maksimal memanfaatkan media pembelajaran, mereka kebanyakan hanya menggunakan media konvensional saja. Pada perkembangan abad ke-21, guru harus bisa menjadi fasilitator belajar bagi peserta didik. Guru berkewajiban mengaplikasikan berbagai media pembelajaran dengan baik.

Media pembelajaran yang menyenangkan dapat menjadi salah satu cara pendidik untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik. Media pembelajaran merupakan bagian penting dalam proses pembelajaran, karena

dengan penggunaan media pembelajaran akan mendorong terjadinya interaksi antara guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, media yang digunakan dalam proses pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan membuat peserta didik merasa tidak jenuh dalam proses pembelajaran. Sebagai cara untuk mengatasi masalah-masalah diatas, guru harusnya mencari solusi seperti memberikan materi yang tepat dengan menggunakan model pembelajaran yang sesuai dan menggunakan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif.

Salah satu media pembelajaran interaktif berbasis IT yang bisa dimanfaatkan guru agar menarik minat dan antusiasme bagi peserta didik yaitu dengan menggunakan media *Wordwall*. Menurut Lestari game online *wordwall* bermanfaat menjadi sumber pendidikan, media, dan alat asesmen yang mengasyikkan bagi peserta didik game dapat dimainkan melalui laptop atau ponsel (Dwi Lestari 2020). Aplikasi *Wordwall* termuat gambar, musik, animasi, dan permainan interaktif yang dapat menarik perhatian peserta didik. 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 peserta didik dengan jelas dari seluruh jarak dan posisi peserta didik di dalam kelas (Nabila, Faizzah, and Roosyanti 2024). *Wordwall* adalah salah satu media pembelajaran yang bisa di akses secara gratis. Media ini bisa didesain untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran baik secara kelompok, ataupun individual yang akhirnya dapat melibatkan peserta didik untuk lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Terdapat beberapa kelebihan yang dimiliki oleh media *wordwall*. Berdasarkan hasil penelitian-penelitian sebelumnya dapat disimpulkan kelebihan dari media ini diantaranya adalah tersedia template yang menarik dan bervariatif didalam media ini, yang akan membuat peserta didik mendapat wawasan baru dalam pengalaman belajar yang dapat menambah motivasi peserta didik dalam minat belajar khususnya dalam pelajaran Pendidikan Pancasila (Triaswari, Sutrisno, and Asmaroini 2024).

Berdasarkan hasil pra observasi yang telah dilakukan oleh peneliti, di salah satu sekolah swasta yang berada di Metro Barat yaitu SMP Muhammadiyah 1 Metro. Pola pembelajaran yang digunakan masih menggunakan pola *teacher centered* dan monoton. Peserta didik kurang diberikan kesempatan untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran. Di sekolah tersebut memang sudah menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi namun belum digunakan secara maksimal dan banyak guru yang tidak menggunakan media tersebut, karena setelah dilakukan pra penelitian dan wawancara yang dilakukan kepada salah satu guru PKn di sekolah tersebut peneliti melihat bahwasannya pada sekolah tersebut pendidik belum mampu mengambangkan berbagai model pembelajaran yang bervariasi dan belum mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga aktivitas belajar peserta didik kurang terlihat, serta pendidik juga belum menguasai media pembelajaran berbasis teknologi dengan baik. Berdasarkan pengamatan yang telah peneliti lakukan pada bulan Juli 2024 di kelas VII A dan VII E SMP Muhammadiyah 1 Metro pada pembelajaran PKn, peneliti menemukan beberapa masalah mengenai rendahnya aktivitas belajar PKn peserta didik, diantaranya dalam proses pembelajaran masih minimnya pengetahuan guru tentang media pembelajaran yang mendukung partisipasi aktif peserta didik. Suasana pembelajaran kurang kondusif, peserta didik sulit diatur, peserta didik ada yang mengantuk, dan bercanda sehingga suasana kelas gaduh. Penggunaan media pembelajaran yang kurang inovatif atau penggunaan media pembelajaran yang kurang sesuai dengan materi akan mempengaruhi kemauan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan dari penelitian pendahuluan yang telah dilakukan sebelumnya, ditemukan fakta bahwa di SMP Muhammadiyah 1 Metro belum diterapkan media pembelajaran *Wordwall* dan masih menggunakan media konvensional (buku). Berdasarkan hal tersebut maka peneliti tertarik ingin melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Aktivitas Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Metro".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka identifikasi masalah yang dijadikan bahan penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Guru masih banyak yang menerapkan *Teacher Center Learning* yang mengakibatkan kurang aktifnya peserta didik di dalam kelas.
2. Peserta didik banyak yang pasif saat proses belajar dikarenakan guru tidak menggunakan media pembelajaran di saat mata Pelajaran Pendidikan Pancasila berlangsung.
3. Guru membutuhkan media pembelajaran yang tepat, untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik
4. Peserta didik kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka peneliti membatasi masalah pada "Pengaruh Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Aktivitas Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Peserta Didik di Kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Metro".

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi dan pembatasan masalah di atas, maka penulis menuliskan rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Adakah Pengaruh Media Pembelajaran *Wordwall* Dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Metro?".

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang hendak di capai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Aktivitas Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Metro.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat pada pembelajaran PKn yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan keyakinan dan bukti empirik tentang Pengaruh Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Aktivitas Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran PKn Dikelas VII SMP Muhammadiyah 1 Metro. Selain itu penelitian ini digunakan sebagai referensi dan bahan pertimbangan bagi penelitian yang relevan di masa yang akan datang.

2. Manfaat Praktis
   a. Bagi guru
      1) Guru diharapkan dapat menerapkan Media Pembelajaran *Wordwall* dalam pembelajaran untuk meningkatkan Aktivitas Belajar peserta didik dalam Pembelajaran serta menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif pada pembelajaran PKn maupun pembelajaran lainnya.
      2) Dapat dijadikan sebagai bahan masukan guru untuk dapat lebih terampil dalam menggunakan Media Pembelajaran agar dapat meningkatkan aktivitas belajar.
   b. Bagi peserta didik

      Dapat dijadikan sebagai bahan masukan kepada peserta didik untuk dapat lebih berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.
   c. Bagi Peneliti

      Untuk mengetahui tentang pengaruh yang didapatkan setelah menerapkan Media Pembelajaran *Wordwall* terhadap aktivitas belajar peserta didik pada mata pelajaran PKn.
   d. Bagi Sekolah

      Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi bagi sekolah untuk lebih meningkatkan sarana dan prasarana sekolah, dalam hal ini penggunaan media pembelajaran serta mendukung upaya-upaya guru dalam meningkatkan aktivitas belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik.

G. Ruang Lingkup Penelitian

1. Ruang Lingkup Ilmu

Penelitian ini termasuk ke dalam ruang lingkup pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, khususnya dalam bidang kajian Pendidikan Kewarganegaraan.

2. Objek Penelitian

Ruang lingkup objek dalam penelitian ini adalah Pengaruh Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Aktivitas Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran PKn Dikelas VII SMP Muhammadiyah 1 Metro.

3. Subjek Penelitian

Ruang lingkup subjek penelitian ini adalah peserta didik di SMP Muhammadiyah 1 Metro

4. Lokasi Penelitian

Penelitian ini di laksanakan di SMP Muhammadiyah 1 Metro

5. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan mulai sejak di keluarkannya surat izin penelitian oleh Dekan Fakultas Keguruan dan ilmu Pendidikan Universitas Lampung pada Nomor : **5726/UN26.13/PN.01.00/2024** setelah surat pengantar dari dekan, selanjutnya melakukan penelitian yang dilaksanakan tanggal

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Tinjuan Umum Tentang Belajar

a) Pengertian belajar

Belajar merupakan sebuah perubahan yang relative permanen didalam *behavioral potentiality* (potensi behavioral) yang terjadi sebagai akibat dari *reinforced practice* (praktik yang diperkuat). Dari definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses memperoleh pengetahuan dan pengalaman dalam wujud perubahan tingkah laku dan kemampuan bereaksi yang relatif permanen atau menetap karena adanya interaksi individu dengan lingkungannya (Festiawan) 2020. Definisi belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksinya dengan lingkungan, (Siti Ma'rifah Setiawati, S.P) 2018

Belajar menurut W. S. Wrinkel dalam bukunya Psikologi Pengajaran merumuskan bahwa belajar adalah suatu aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan pengetahuan, pemahaman, ketrampilan dan nilai-nilai sikap. Belajar adalah mencari informasi atau pengetahuan baru dari sesuatu yang sudah ada di alam. Belajar akan membawa suatu perubahan pada individu-individu yang belajar. Perubahan ini bukan hanya berkaitan dengan penambahan ilmu pengetahuan, tetapi juga bentuk kecakapan, ketrampilan, sikap, pengertian, harga diri, minat, watak dan penyesuaian diri. Seseorang yang sedang

melakukan kegiatan secara sadar untuk mencapai tujuan perubahan tertentu, maka orang tersebut dikatakan sedang belajar. Kegiatan atau aktivitas tersebut, disebut aktivitas belajar. Intinya bahwa belajar adalah proses (Faizah and Kamal) 2024.

Menurut beberapa pengertian belajar diatas maka dapat disimpulkan bahwa belajar itu bukan hanya sebatas kegiatan membaca, mendengarkan, menulis, mengerjakan tugas dan ulangan saja tapi adanya perubahan tingkah laku dari hasil kegiatan proses belajar, dimana di dalam proses belajar itu ada interaksi aktif dengan lingkungan dan perubahan tersebut bersifat permanen.

b) Ciri-ciri belajar

Ciri-ciri belajar adalah sebagai berikut :

1) Adanya kemampuan baru atau perubahan. Perubahan tingkah laku bersifat pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotorik), maupun nilai dan sikap (afektif).
2) Perubahan itu tidak berlangsung sesaat saja melainkan menetap atau dapat disimpan.
3) Perubahan itu tidak terjadi begitu saja melainkan harus dengan usaha. Perubahan terjadi akibat interaksi dengan lingkungan.
4) Perubahan tidak semata-mata disebabkan oleh pertumbuhan fisik/ kedewasaan, tidak karena kelelahan, penyakit atau pengaruh obat-obatan.

c) Teori-teori Belajar

Secara sederhana, teori belajar adalah suatu prinsip umum atau kumpulan prinsip yang saling berhubungan dan merupakan penjelasan atas sejumlah fakta dan penemuan yang berkaitan dengan peristiwa belajar. Teori belajar adalah suatu tesis-tesis yang mendeskripsikan beragam aspek pada hakikat belajar. Dalam pendidikan terdapat banyak teori belajar yang dikemukakan oleh

para ahli, namun secara garis besar teori-teori belajar yang dikemukanan terbagi menjadi tiga aliran, yaitu (1) aliran behavioristik; (2) aliran kognitivisme; (3) aliran kontruktivisme.

a) Teori Behavioristik

Teori behavioristik adalah sebuah teori yang dicetuskan oleh Gagne dan Berliner tentang perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman. Teori ini lalu berkembang menjadi aliran psikologi belajar yang berpengaruh terhadap arah pengembangan teori dan praktik pendidikan dan pembelajaran yang dikenal sebagai aliran behavioristik. Aliran ini menekankan pada terbentuknya perilaku yang tampak sebagai hasil belajar. Teori behavioristik dengan model hubungan stimulus-responnya, mendudukkan orang yang belajar sebagai individu yang pasif. Respon atau perilaku tertentu dengan menggunakan metode pelatihan atau pembiasaan semata. Munculnya perilaku akan semakin kuat bila diberikan penguatan dan akan menghilang bila dikenai hukuman.

Tujuan pembelajaran menurut teori behavioristik ditekankan pada penambahan pengetahuan, sedangkan belajar sebagi aktivitas yang menuntut pebelajar untuk mengungkapkan kembali pengetahuan yang sudah dipelajari dalam bentuk laporan, kuis, atau tes. Penyajian isi atau materi pelajaran menekankan pada keterampilan yang terisolasi atau akumulasi fakta mengikuti urutan dari bagian ke keseluruhan. Pembelajaran mengikuti urutan kurikulum secara ketat, sehingga aktivitas belajar lebih banyak didasarkan pada buku teks/buku wajib dengan penekanan pada ketrampilan mengungkapkan kembali isi buku teks/buku wajib tersebut.

Tokoh-tokoh aliran behavioristik di antaranya adalah Thorndike, Watson, Clark Hull, Edwin Guthrie, dan Skiner. Pada dasarnya para penganut aliran behavioristik setuju dengan pengertian belajar seperti yang telah dikemukakan di atas, namun ada beberapa perbedaan pendapat di antara mereka. Untuk lebih jelasnya, mari kita kaji bersama paparan para tokoh berikut:

1. Edward Lee Thorndike

   Menurut Thorndike, belajar adalah proses interaksi antara stimulus dan respon. Stimulus yaitu apa saja yang dapat merangsang terjadinya kegiatan belajar seperti pikiran, perasaan, atau hal-hal lain yang dapat ditangkap melalui alat indera. Sedangkan respon yaitu reaksi yang dimunculkan peserta didik ketika belajar, yang juga dapat berupa pikiran, perasaan, atau gerakan/tindakan. Selain stimulus dan respon, terdapat faktor lain yang menjadi pengaruh dalam toeri Thorndike yaitu penguatan yang dapat memperkuat timbulnya respon. Penguatan ini berupa penguatan positif dan pengatan negatif.

2. Jhon Broades Watson

   Watson dikenal sebagai pendiri aliran Behaviorisme di Amerika Serikat berkat karyanya yang begitu dikenal "*Psychology as the behaviorist view it*" (Ertmer & Newby, 1993). Belajar menurut Watson adalah proses interaksi antara stimulus dan respon, namun stimulus dan respon yang dimaksud harus berbentuk tingkah laku yang dapat diamati (*observabel*) dan dapat diukur. Artinya, walaupun ia mengakui adanya perubahan-perubahan mental

dalam diri seseorang selama proses belajar, namun ia menganggap hal-hal tersebut sebagai faktor yang tak perlu diperhitungkan.

Teori yang dikembangkan oleh Watson ialah *Conditioning*. Teori *conditioning* berkesimpulan bahwa perilaku individu dapat dikondisikan. Ia percaya dengan memberikan kondisi tertentu dalam proses pembelajaran maka akan dapat membuat peserta didik memiliki sifat-sifat tertentu. Belajar merupakan suatu upaya untuk mengkondisikan (perangsang) yang berupa pembentukan suatu perilaku atau respons terhadap sesuatu. Watson juga percaya bahwa kepribadian manusia yang terbentuk melalui berbagai macam conditioning dan berbagai macam refleks.

3. Burrhusm Frederic Skinner

   Skinner merupakan tokoh behavioristik yang paling banyak diperbincangkan dibandingkan dengan tokoh lainnya. Penyebabnya adalah bahwa konsep-konsep yang dikemukakan oleh Skinner tentang belajar mampu mengungguli konsep-konsep lain yang dikemukakan oleh para tokoh sebelumnya. Ia mampu menjelaskan konsep belajar secara sederhana, namun dapat menunjukkan konsepnya tentang belajar secara lebih komprehensif. Asumsi dasar dalam toeri belajar menurut Skinner, yaitu belajar merupakan perilaku dan perubahan-perubahan perilaku yang tercermin dalam kekerapan respon yang merupakan fungsi dari kejadian dalam lingkungan kondisi.

> Program-program pembelajaran seperti *Teaching Machine*, Pembelajaran berprogram, modul, dan programprogram pembelajaran lain yang berpijak pada konsep hubungan stimulus– respons serta mementingkan faktor-faktor penguat (*reinforcement*), merupakan program-program pembelajaran yang menerapkan teori belajar yang dikemukakan oleh Skinner. Teori Skinner dikenal dengan "*operant conditioning*", dengan enam konsepnya, yaitu: penguatan positif dan negatif, *shapping*, pendekatan suksetif, *extinction*, *chaianing of respon*, dan jadwal penguatan. Skinner dan tokoh-tokoh lain pendukung teori behavioristik memang tidak menganjurkan digunakannya hukuman dalam kegiatan belajar. Menurut Skinner, hukuman bukan merupakan teknik yang bisa diandalkan untuk mengontrol perilaku di samping juga cenderung menghasilkan efek samping yang merugikan (Hill, 2009). Lebih baik tidak menggunakan hukuman jika ada alternatif yang efektif dan menyenangkan (misalnya penguatan perilaku yang dikehendaki).

Behavoristik memandang bahwa lingkungan adalah pembentuk perilaku individu. Aliran behavioristik memiliki pandangan bahwa hasil belajar (perubahan perilaku) bukanlah berasal dari kemampuan internal manusia (*insight*) tetapi karena faktor stimulus yang menimbulan respons. Untuk itu agar aktivitas belajar peserta didik bisa mencapai hasil belajar yang maksimal, maka harus menggunakan stimulus yang dirancang sedemikian rupa sehingga bisa menimbulkan respons yang positif dari peserta didik.

b) Teori Kognitivisme

Teori belajar kognitif mulai berkembang pada abad terakhir sebagai protes terhadap teori perilaku yang yang telah berkembang sebelumnya. Model kognitif ini memiliki perspektif bahwa para peserta didik memproses infromasi dan pelajaran melalui upayanya mengorganisir, menyimpan, dan kemudian menemukan hubungan antara pengetahuan yang baru dengan pengetahuan yang telah ada. Model ini menekankan pada bagaimana informasi diproses. Peneliti yang mengembangkan teori kognitif ini adalah Ausubel, Bruner, dan Gagne. Dari ketiga peneliti ini, masing-masing memiliki penekanan yang berbeda.
Ausubel menekankan pada apsek pengelolaan (*organizer*) yang memiliki pengaruh utama terhadap belajar.

Bruner bekerja pada pengelompokkan atau penyediaan bentuk konsep sebagai suatu jawaban atas bagaimana peserta didik memperoleh informasi dari lingkungan. Definisi "*Cognitive*" berasal dari kata "*Cognition*" yang mempunyai persamaan dengan "*knowing*" yang berarti mengetahui. Dalam arti yang luas *cognition*/kognisi ialah perolahan penataan, penggunaan pengetahuan (Muhibbin, 2005: 65). Teori belajar kognitivisme lebih mementingkan proses belajar dari pada hasil belajar itu sendiri. Baharudin menerangkan teori ini lebih menaruh perhatian dari pada peristiwa-peristiwa Internal. Belajar tidak sekedar melibatkan hubungan antara stimulus dan respon sebagaimana dalam teori behaviorisme, lebih dari itu belajar dengan teori kognitivisme melibatkan proses berpikir

yang sangat kompleks (Nugroho 2015). Menurut para ahli jiwa aliran kognitifis, tingkah laku seseorang itu senantiasa didasarkan pada kognisi, yaitu tindakan mengenal atau memikirkan situasi dimana tingkah laku itu terjadi (Abdurakhman and Rusli 2017).

Menurut Jean Piaget (1970) salah seorang penganut aliran kognitif yang kuat, bahwa proses belajar sebenarnya terdiri dari tiga tahapan yakni (1) asimilasi, (2) akomodasi, dan (3) equilibrasi (penyeimbangan). Proses asimilasi adalah proses penyatuan (pengintegrasian) informasi baru ke struktur kognitif yang sudah ada dalam benak peserta didik. Menurut Piaget, perkembangan kognitif merupakan suatu proses *genetic*, artinya proses yang didasarkan atas mekenisme biologis dari perkembangan system syaraf. Semakin bertambah umur seseorang, makin komplek susunan sel syarafnya dan makin meningkat pula kemampuannya (Nurhadi 2020). Sehingga ketika dewasa seseorang akan mengalami adaptasi biologis dengan lingkungannya yang menyebabkan adanya perubahan-perubahan kualitatif didalam struktur kognitifnya.

c) Teori Kontruktivisme

Teori konstruktivisme dikembangkan oleh Piaget dengan nama *individual cognitive constructivist theory* dan Vygotsky dalam teorinya yang disebut *socialcultural constructivist theory* (Yaumi & Hum, 2013: 41). Menurut Suparno, paham konstruktivistik pengetahuan merupakan konstruksi (bentukan) dari orang yang mengenal sesuatu (skemata). Pengetahuan tidak bisa ditransfer dari guru kepada orang lain karena

setiap orang mempunyai skema sendiri tentang apa yang diketahuinya. Pembentukan pengetahuan merupakan proses kognitif tempat terjadinya proses asimilasi dan akomodasi untuk mencapai suatu keseimbangan sehingga terbentuk suatu skema yang baru.

Dengan teori konstruktivisme peserta didik dapat berfikir untuk menyelesaikan masalah, mencari idea dan membuat keputusan. Peserta didik akan lebih paham karena mereka terlibat langsung dalam mebina pengetahuan baru, mereka akan lebih pahamdan mampu mengapliklasikannya dalam semua situasi. Selian itu peserta didik terlibat secara langsung dengan aktif, mereka akan ingat lebih lama semua konsep. Konstruktivisme adalah pembelajaran yang memberikan leluasan kepada peserta didik untuk membangun pengetahuan meraka sendiri atas atas rancangan model pembelajaran yang buat oleh guru (Mustafa and Roesdiyanto 2021).

2. Tinjauan umum tentang Aktivitas Belajar

a) Pengertian Aktivitas Belajar

Aktivitas belajar adalah segenap rangkaian kegiatan atau aktivitas secara sadar yang dilakukan seseorang yang mengakibatkan perubahan dalam dirinya, berupa perubahan pengetahuan atau kemahiran, (Ariaten et al. 2019). Munandar menyatakan bahwa keterlibatan semua peserta didik akan dapat memberikan suasana aktif dan demokratis, dimana setiap peserta didik memiliki peran dan membagikan pengalaman belajarnya kepada peserta didik lain (Noor and Munandar 2019). Kegiatan belajar peserta didik merupakan hal

yang paling penting untuk mendukung pembelajaran (Hermaliza, Efendi, and Gistituati 2019).

Dalam belajar harus ada aktivitas, tanpa ada aktivitas proses belajar tidak mungkin terjadi. Belajar dapat terjadi karena semua unsur yang ada sifat-sifat dalam anggota badan kita bekerja sama untuk mewujudkan sesuatu. Unsur hati berkeinginan untuk belajar kemudian diteruskan oleh unsur otak untuk berpikir dikerjakan bersama-sama oleh anggota tubuh lainnya, sehingga akan terwujud aktivitas belajar (Nurmalisa 2018). Aktivitas belajar peserta didik selama proses pembelajaran merupakan salah satu indikator adanya keinginan peserta didik untuk belajar. Kegiatan aktivitas yang dimaksud adalah kegiatan yang mengarah pada proses pembelajaran, seperti bertanya, mengajukan pendapat, mengerjakan tugas-tugas, serta menjawab pertanyaan guru dengan baik. Semua ciri perilaku tersebut dapat ditinjau dari dua segi, yaitu dari segi proses dan dari segi hasil. Aktivitas yang timbul dari peserta didik akan mengakibatkan terbentuknya pengetahuan dan keterampilan yang akan mengarah pada peningkatan prestasi.

Tanpa aktivitas, proses belajar tidak akan berlangsung. Adanya aktivitas belajar baik secara mental maupun fisik akan sangat mempengaruhi dalam proses pembelajaran (Devi Sutrisno Putri et al. 2024). Aktivitas peserta didik dalam pembelajaran dapat menyebabkan pembelajaran di sekolah menjadi lebih hidup sebagaimana aktivitas dalam kehidupan di masyarakat karena peserta didik aktif dalam belajar (mencari pengalaman) dan langsung mengalami sendiri kegiatan pembelajaran. Variabel aktifitas belajar terdiri dari aspek fisik mapun non fisik yang dikembangkan dari pendapat Djamarah (dalam, (Isti, 2015), yakni bertanya, berdiksusi, memberikan tanggapan, menganalisis, memecahkan masalah, menarik kesimpulan, melakukan percobaan, wawancara, mengamatai memerankan, mendemonstrasikan. (Riyanti 2020),

menjelaskan keaktifan peserta didik menjadi penting dalam diri peserta didik karena ini dapat memicu tumbuh kembangnya sikap disiplin, berpikir kritis, logis, dan bersaing yang positif. (Kusumawati 2019) menyatakan tanpa ada aktivitas, proses belajar tidak mungkin terjadi.

Menurut Rahmadani and Anugraheni (2017) terdapat beberapa indikator yang dapat digunakan dalam mengamati aktivitas belajar peserta didik yaitu sebagai berikut: *Visual Activities*, *Oral Activities*, *Mental Activities*, *Emotional Activities*.

b) Faktor-faktor yang Memengaruhi Aktivitas Belajar

Menurut Ngalim Purwanto (2004) faktor-faktor yang mempengaruhi aktivitas belajar peserta didik sebagai berikut:

a. Faktor Internal adalah faktor yang datang dari diri sendiri yaitu kemampuan yang dimilikinya. Faktor kemampuan peserta didik memiliki pengaruh yang besar terhadap aktivitas belajar. Faktor internal dapat digolongkan menjadi dua golongan, yaitu faktor fisiologi dan faktor psikologi.
    a. Faktor Fisiologi, faktor yang bersifat fisiologi adalah faktor yang secara langsung berhubungan dengan kondisi fisik peserta didik dan panca inderanya. Dalam hal ini berhubungan dengan kesehatan secara fisik/jasmani. Fisik yang sehat akan berpengaruh terhadap aktivitas belajar peserta didik dalam proses pembelajaran. Apabila fisik tidak dalam kondisi yang sehat maka proses pembelajaran pun akan terganggu. Oleh karena itu, agar seseorang dapat belajar dengan baik maka kondisi fisik peserta didik sehat.
    b. Faktor psikologi adalah faktor yang berhubungan dengan kejiwaan (rohaniah) seseorang. Sumadi Suryabrata (2004) menyatakan faktor psikologi yang mempengaruhi aktivitas belajar peserta didik, yaitu perhatian,

pengamatan, tanggapan, fantasi, ingatan, berpikir, perasaan, dan motif. Hal senada juga diungkapkan oleh Sardiman (2008) yaitu ada delapan faktor psikologis yang mempengaruhi seseorang untuk melakukan aktivitas belajar. Faktor-faktor tersebut adalah (a) perhatian, (b) pengamatan (c) tanggapan, (d) fantasi, (e) ingatan, (f) bakat, (g) berfikir, (h) motif.

b. Faktor Eksternal

Ngalim Purwanto (2004) menyatakan bahwa faktor eksternal adalah faktor yang timbul dari luar diri peserta didik. Faktor ini sering dikatakan sebagai faktor sosial. Faktor eksternal memberikan pengaruh yang besar terhadap aktivitas belajar peserta didik. Adapun faktor eksternal yang mempengaruhi aktivitas belajar adalah lingkungan. Lingkungan memberikan pengaruh yang positif jika dapat memberikan dorongan atau motivasi dan rangsangan kepada anak untuk meningkatkan aktivitas belajarnya. Lingkungan dapat juga memberikan pengaruh negatif apabila lingkungan sekitarnya baik di sekolah, rumah, maupun masyarakat tidak memberikan pengaruh yang baik dan justru akan menghambat aktivitas belajar peserta didik.

c) Jenis-jenis Aktivitas Belajar

Menurut Sardiman (2008) aktivitas belajar dapat digolongkan dalam beberapa klasifikasi sebagai berikut:

a) *Visual Activities*, yaitu membaca, memperlihatkan gambar, demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.

b) *Oral Activities*, yaitu menyatakan, merumuskan, bertanya, member saran, wawancara, diskusi dan mengeluarkan pendapat, interupsi.

c) *Listening Activities*, yaitu mendengarkan uraian, percakapan dan pidato, musik.
d) *Writing Activities*, yaitu menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin.
e) *Drawing Activities*, yaitu menggambar, membuat grafik, peta, dan diagram.
f) *Motor Activities*, yaitu seperti melakukan percobaan, membuat konstruksi, model mereparasi, bermain, berkebun, dan beternak.
g) *Mental Activities*, yaitu menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, dan mengambil keputusan.
h) *Emotional Activities*, yaitu seperti perhatian, merasa bosan, gembira, berani, tenang, gugup, bersemangat, bergairah.

3. Tinjauan umum Media Pembelajaran

a) Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Menurut Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Communication Technology/* AECT) di Amerika, membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang di gunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi. Menurut Gagne (1970) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat merangsangnya untuk belajar.

Sementara itu Briggs (1970: 1) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang peserta didik untuk belajar. Buku, film, kaset, bingkai, dan lain sebagainya adalah contoh dari sebuah media dalam pendidikan. Kata media berasal dari Bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari

kata medium yang memiliki arti “perantara” atau “penyalur”. Dengan demikian, maka media adalah wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar (Saddam Husein 2018). Menurut (Asyhar 2021) Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber belajar secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang mendukung dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Menurut Ahmad Rohani, Media adalah segala sesuatu yang dapat di indera yang berfungsi sebagai perantara/sarana/alat untuk proses komunikasi proses belajar mengajar.

Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association*/ NEA) memiliki arti yang berbeda. Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual serta peralatannya. Media selayaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca. Apapun batasan tersebut yaitu bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat mendorong pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Media pembelajaran adalah instrumen yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik terkait dengan pembelajaran sehingga mudah dimengerti.

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai media yang berisi informasi atau pesan instruksional dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran ialah media yang menyampaikan pesan atau informasi yang mengandung maksud atau tujuan pembelajaran. Media pembelajaran sangat penting untuk membantu peserta didik mendapatkan konsep baru, keterampilan dan kompetensi. Media pembelajaran juga dapat mendorong peserta

didik untuk lebih bertanggung jawab dan mengontrol pembelajaran mereka sendiri, dan mengambil sudut pandang jangka panjang peserta didik tentang pembelajaran mereka.

b) Tujuan Media Pembelajaran

Media merupakan salah satu bentuk alat untuk membantu guru dalam proses belajar mengajar di kelas. Media juga mampu menyalurkan pesan serta merangsang perasaan dan kemauan peserta didik sehingga ada mendorong terjadinya proses belajar pada setiap peserta didik. Akan tetapi penggunaan media setidaknya dikemas sekreatif mungkin oleh seorang guru. Hal itu bertujuan untuk meningkatkan proses belajar mengajar yang menyenangkan. Salah satu media yang dapat digunakan guru adalah yang bersifat visual. Fungsinya, menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran. Karena itulah penggunaannya harus disesuaikan dan berkaitan dengan materi pelajaran yang akan diberikan.

Pemanfaatan media dalam sebuah proses pembelajaran di sekolah dasar, baik untuk keperluan belajar individual maupun kelompok, secara umum mempunyai beberapa tujuan. Kemp dan Dayton (1985) mengemukakan tiga tujuan dalam pemanfaatan media, yaitu:

1. Menyampaikan Informasi *(To Inform)*
2. Memotivasi *(to motivate)*
3. Menciptakan aktivitas belajar *(to learn)*

Pemanfaatan media pembelajaran juga membantu peserta didik untuk menggabungkan pengalaman belajar yang baru dengan pengalaman belajar yang telah dimiliki sebelumnya. Media memiliki kemampuan dalam mengkomunikasikan pengalaman belajar yang bersifat konkret. Media audio visual seperti film, video dan program multimedia mampu memberi kemungkinan bagi peserta didik untuk

dapat menggabungkan pengalaman baru dengan pengalaman yang telah dimiliki sebelumnya.

c) Manfaat dan Jenis Media pembelajaran

Secara umum manfaat media pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan peserta didik sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien. Pemilihan metode pembelajaran sangat mempengaruhi media pembelajaran yang digunakan. Hal tersebut berarti bahwa pemilihan media pembelajaran harus beralaskan pada metode pembelajaran yang digunakan. Dengan kata lain penggunaan media pembelajaran dapat membawa manfaat besar bagi keberhasilan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di kelas.

Sudjana dan Rivai (1992) menjelaskan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik yaitu:

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik sehingga memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga peserta didik tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
4. Peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan mendemonstrasikan, memamerkan, dll.

Susilana dan Riyana (2009) menyebutkan bahwa manfaat media pembelajaran yaitu memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis, dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga, daya indra, dapat menumbuhkan gairah belajar peserta didik, peserta

didik dapat berinteraksi dengan sumber belajar, memungkinkan peserta didik belajar sesuai dengan bakat serta kemampuannya, dan memberikan rangsangan untuk belajar.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran antara lain akan membuat pembelajaran lebih menarik bagi peserta didik agar lebih semangat belajar, lebih interaktif karena dalam pembelajaran peserta didik tidak hanya berinteraksi atau hanya mendengarkan penjelasan dari guru saja, tetapi juga dengan adanya media ini di harapkan membantu peserta didik untuk memperdalam interpretasi mereka melalui penggunaan berbagai contoh, ilustrasi, dan penjelasan yang lebih jelas. Dengan melihat, mendengar, atau melakukan secara langsung, peserta didik dapat menghubungkan konsep dengan situasi atau contoh yang nyata.

Klasifikasi media pembelajaran menurut (Ramli, 2012) ada lima macam, yaitu:

1. Media tanpa proyeksi dua dimensi (hanya punya ukuran panjang dan lebar), seperti: gambar, bagan, grafik, poster, peta dasar dan sebagainya.
2. Media tanpa proyeksi tiga dimensi (punya ukuran panjang, lebar, dan tebal/ tinggi, seperti: benda sebenarnya, model, boneka, dan sebagainya.
3. Media audio (media dengar), seperti: radio dan tape recorder.
4. Media dengan proyeksi (media yang diproyeksikan), seperti: film, slide, filmstrip, overhead projektor, dan sebagainya.
5. Televisi (TV) dan Video Tape Recorder (VTR). TV adalah alat untuk melihat gambar dan mendengarkan suara dari jarak yang jauh. VTR adalah alat untuk merekam, menyimpan dan menampilkan kembali secara serempak suara dan gambar dari suatu objek.

Rudy Bretz memberikan perbandingan untuk dapat dilihat klasifikasi media pembelajaran, yang membaginya menjadi 8 klasifikasi, yaitu: (1) media audio visual gerak, (2) media audio visual diam, (3) media audio semi gerak, (4) media visual gerak, (5) media visual diam, (6) media semi gerak, (7) media audio, dan media cetak. (Ramli, 2012).

Terdapat berbagai pembagian jenis media pembelajaran yang dikemukakan oleh para ahli, namun pada hakikatnya pembagian jenis media tersebut memiliki persamaan. Berikut beberapa macam dari media pembelajaran, yaitu:

1. Media visual : yaitu media yang hanya bisa dilihat saja. Contohnya seperti sebuah gambar, poster ataupun hal-hal lainnya yang hanya dapat dinikmati dengan pengilahatan yang tidak bergerak dan tidak bersuara. (Mumtahanah, 2014).
2. Media Audio : yaitu media yang hanya bisa digunakan dengan hanya lewat pendengaran saja, contohnya seperti voice note, radio, musik, dan lain sebagainya. (Aryadillah & Fifit Fitriansyah, 2017 dalam Ibrahim et al. 2022).
3. Media audio visual : yaitu media yang bisa digunakan melalui indra penglihatan dan pendengaran, contohnya seperti sebuah vidio, flm pendek, slide show dan yang lain sebagainya.

Media-media diatas dapat dimanfaatkan sebagai alat pembantu dalam proses belajar mengajar di kelas. Media-media tersebut dapat membantu seorang pengajar dalam menyampaikan pembelajaran dengan lebih menarik dan efektif juga efisien. Dari beberapa ragam media di atas, penulis hanya memfokuskan kepada media audio visual, karena lebih efektif dan efisien dalam penggunaan *wordwall* terhadap proses pembelajaran. atau bisa juga dikatakan multimedia karena,

multimedia adalah penggunaan gabungan dari beberapa media, seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi, dalam satu presentasi atau aplikasi. Ini memungkinkan penyampaian informasi dan pesan yang lebih kaya dan interaktif kepada peserta didik.

d) Indikator Media pembelajaran

Menurut Rivai (2009) ada beberapa indikator yang digunakan untuk mengukur pemakaian media pembelajaran di kelas, yaitu relevansi, kemampuan guru, kemudahan penggunaan, ketersediaan, dan kebermanfaatan. Adapun menurut Riyana 2009, media pembelajaran dalam penggunaannya harus relevan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, sesuai kepada kompetensi dan bahan ajar, sehingga dengan penggunaan media dalam pembelajaran peserta didik dapat memahami tujuan dan bahan ajar lebih mudah dan lebih cepat. Hal yang sama diungkapkan oleh Kemp & Dayton 1985 dalam Riyana 2012, bahwa penggunaan media pembelajaran secara efektif turut mempengaruhi sikap positif peserta didik terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan dengan baik.

Berdasarkan pernyataan di atas, maka dapat diputuskan bahwa indikator media pembelajaran mencakup relevansi antara media pembelajaran yang digunakan dengan bahan ajar, kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran, kemudahan penggunaan media pembelajaran bagi guru dan peserta didik, ketersediaan media pembelajaran yang digunakan saat pembelajaran di kelas, dan kebermanfaatan penggunaan media pembelajaran yang dirasakan peserta didik sehingga dapat meningkatkan proses pembelajaran.

4. Tinjauan umum tentang *Wordwall*

a) Pengertian Tentang *Wordwall*

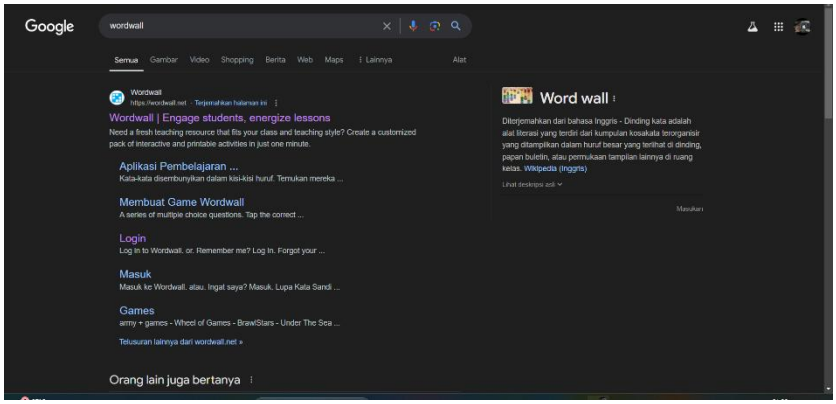
Putra et al 2021 menjelaskan bahwa *Wordwall* merupakan aplikasi gamifikasi digital berbasis web yang menyediakan berbagai permainan dan kuis yang dapat digunakan guru dalam membuat metode penilaian pembelajaran. Menurut Sartika, 2017 Media *wordwall* merupakan salah satu tipe media pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam penguasaan materi. Wafiqni dan Putri 2021 menyatakan bahwa *wordwall* game quis akan optimal jika didukung oleh media dalam pembelajaran, khususnya media yang berbasis ICT, karena dengan menggunakan teknologi akan dapat memberikan semangat dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik tidak merasa bosan dan terjadi proses pembelajaran yang menyenangkan.

Wordwall dapat diakses dimana saja baik menggunakan *handphone* atau komputer melalui tautan *website* www.wordwall.net tanpa download, cukup klik llink *website* maka secara otomatis akan langsung masuk kedalam *wordwall* dengan bantuan jaringan internet. Dengan menggunakan *wordwall* sebagai media untuk mengerjakan kuis atau soal-soal, maka dapat menarik perhatian peserta didik untuk mengikuti dan aktif dalam pembelajaran apalagi jika ditambah *reward* saat mengerjakan kuis-kuis tersebut karena di dalam *wordwall* terdapat *leaderboard* atau papan peringkat untuk melihat peringkat peserta didik saat mengerjakan soal. Menurut Dwi Lestari (2020) game online *wordwall* bermanfaat menjadi sumber pendidikan, media, dan alat asesmen yang mengasyikkan bagi peserta didik game dapat dimainkan melalui laptop atau ponsel. Aplikasi *Wordwall* termuat gambar, musik, animasi, dan permainan interaktif yang dapat menarik perhatian peserta didik. Media ini merupakan media yang berbentuk Platform yang memiliki banyak variasi permainan

diantaranya, kuis, kartu acak, *crossword* dan lain sebagainya. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan game *open the box* dan *wordseacrh*

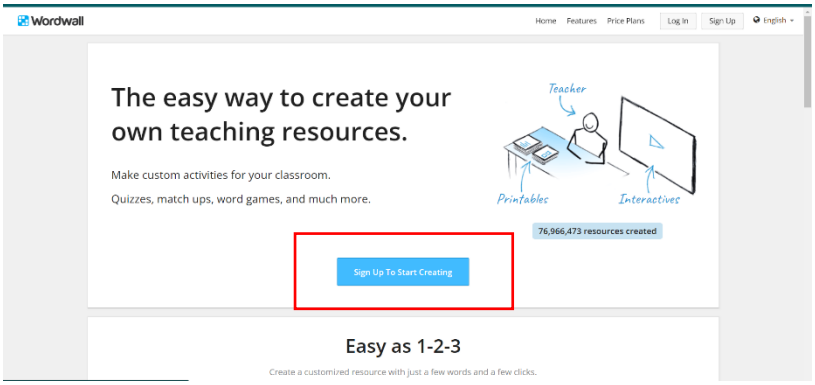
Berikut langkah-langkah dalam pembuatan media pembelajaran *Wordwall* sebagai berikut:

1. Masuk melalui Google Chrome pada situs https://wordwall.net/ lalu klik *Log in to WordWall*



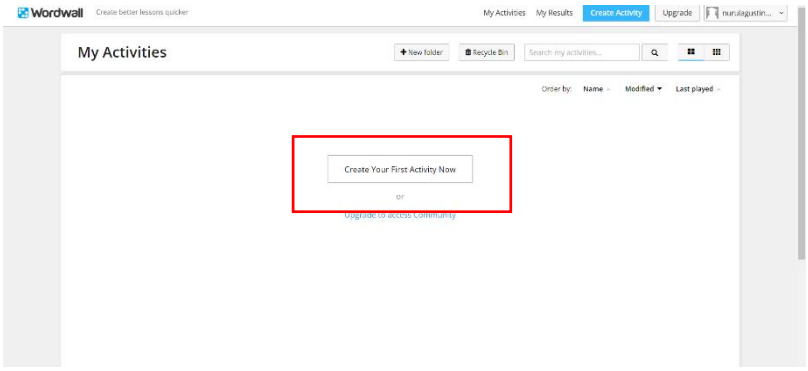
Gambar 2.1 Search "*Wordwall*" di kolom pencarian google

2. Setelah itu, isikan nama, alamat *email*, kata sandi dan lokasi. Kalian juga bisa langsung masuk (*Log In*) menggunakan akun email



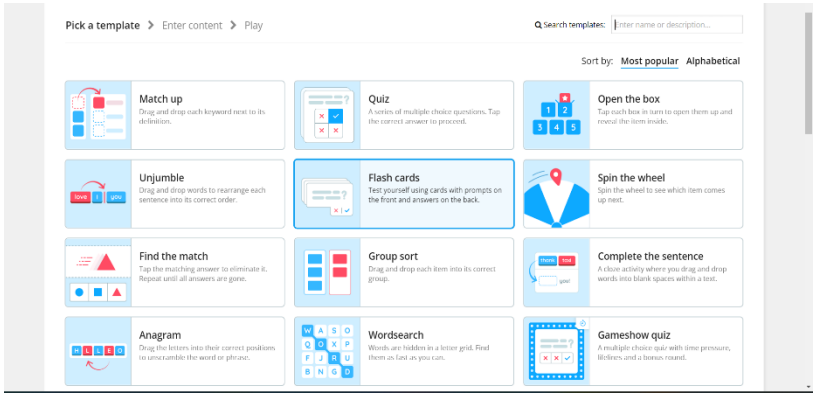
Gambar 2.2 *Log in* menggunakan *email*

3. Setelah Log In, akan muncul tampilan seperti ini. Klik *Create Your First Activity Now* (Buat aktivitas pertama anda sekarang)



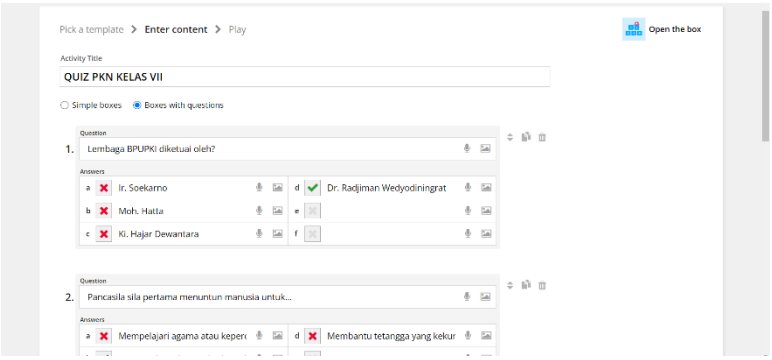
Gambar 2.3 klik "*create your first activity*" untuk memulai

4. Selanjutnya, Kalian bisa memilih template game Quiz yang sudah disediakan dan disesuaikan dengan materi pembelajaran kalian. Nah, disini saya mencoba memilih *Wordsearch* dan *Open the box*.

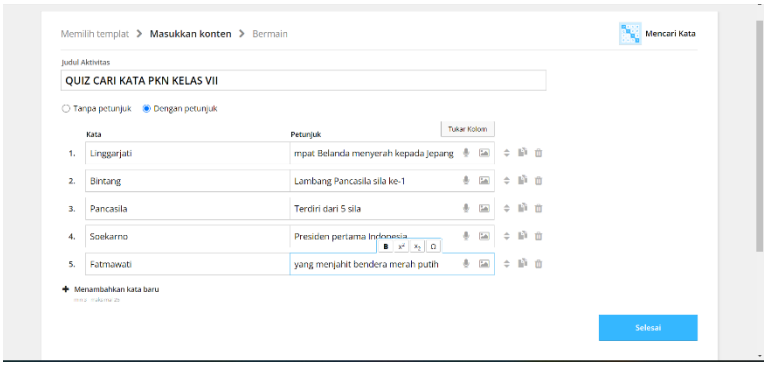


Gambar 2.4 pilih template *quiz* yang tersedia

5. Masukkan Judul dan deskripsi game Quiz beserta pertanyaan-pertanyaannya.

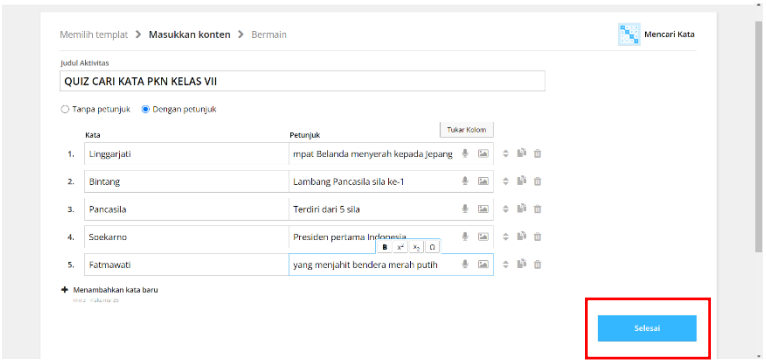


Gambar 2.6 masukkan judul dan deskripsi beserta pertanyaan-pertanyaan *quiz* (games *open the box*)



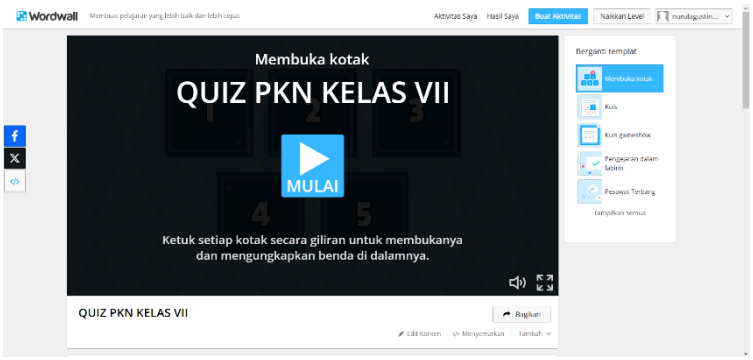
Gambar 2.6 Games *Wordsearch*

6. Jika sudah klik selesai

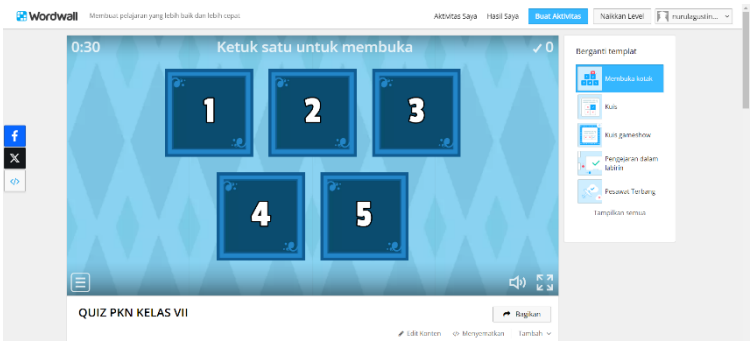


Gambar 2.7 Klik selesai

7. Setelah klik selesai maka akan muncul tampilan seperti ini.

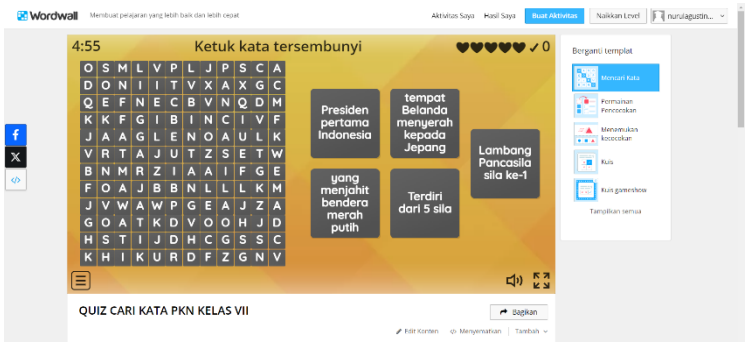


Gambar 2.8 Klik "Mulai" untuk memulai quiz anda



(tampilan untuk *Open the Box*)

(tampilan untuk *Wordsearch*)



B. Kajian Penelitian Relevan

1) Penelitian yang dilakukan oleh Amanda Mustika Dehana tahun 2024 program studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Qr Code Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ppkn Di Mts Bandar Agung". Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data deskriptif kuantitatif. Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa disimpulkan bahwa pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis QR-Code berpengaruh positif sebesar 69,9% terhadap prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn.

2) Penelitian yang dilakukan oleh Nurul Isma Azizah tahun 2023 Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Wordwall* Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta didik Pada Materi Bangun Ruang Kelas V MI Raden Fatah Malang". Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D). Data dianalisis menggunakan teknik analisis kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukan bahwa produk Media Pembelajaran Berbasis *Wordwall* ini sangat valid/layak dan sangat menarik untuk dijadikan sebagai media pembelajaran matematika kelas V MI Raden Fatah Malang.

3) Penelitian yang dilakukan oleh Anis Wiranda tahun 2023 Program Studi Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram, yang berjudul "Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas VII Di Mts Al-Ittihadiyah NW Golong Narmada Kabupaten Lombok Barat Tahun Ajaran 2022/2023". Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran *Wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen daripada kelas kontrol pada mata pelajaran PPKn kelas VII di MTs Al-Ittihadiyah NW Golong.

4) Penelitian jurnal yang dilakukan oleh Nurbaya Harahap tahun 2024 yang berjudul "Penerapan Media Pembelajaran *Wordwall* untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar pada Mata Pelajaran IPA Kelas III di SDIT Muhammadiyah 01 Kotapinang". Metode penelitian

yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Hasil penelitian ini menunjukan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran *Wordwall* terhadap keaktifan belajar peserta didik sebesar 93,54% pada kelas eksperimen daripada kelas kontrol pada mata pelajaran IPA Kelas III di SDIT Muhammadiyah 01 Kotapinang.

5) Penelitian jurnal yang dilakukan oleh Nabila Putriani tahun 2023 yang berjudul "Media Games Interaktif *Wordwall* untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar pada Muatan IPAS". Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan desain *quasi experimental*. Hasil penelitian ini menunjukan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran *Wordwall* terhadap keaktifan belajar peserta didik pada kelas eksperimen daripada kelas kontrol pada Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar pada Muatan IPAS.

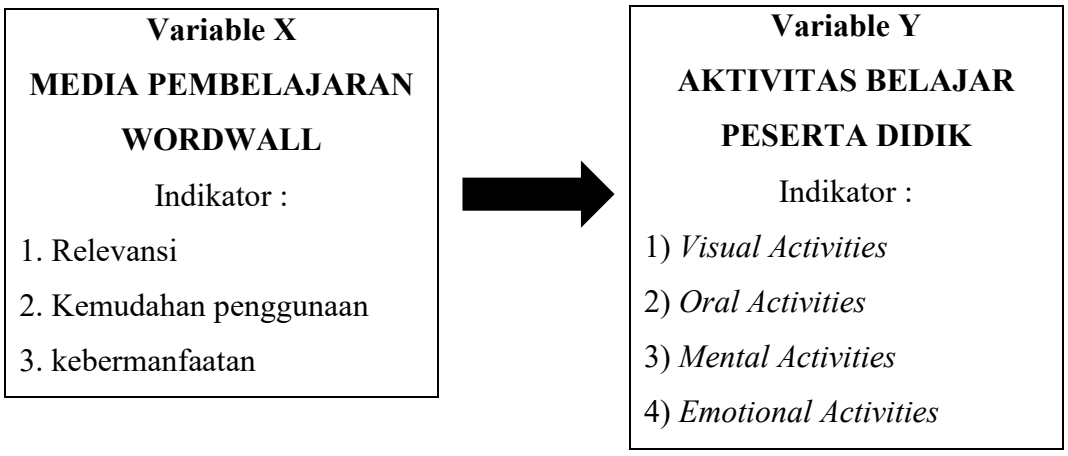
C. Kerangka Berfikir

Menurut Sugiyono (2013), kerangka pemikiran merupakan alur berpikir atau alur peneltian yang dijadikan pola atau landasan berpikir peneliti dalam mengadakan penelitian terhadap objek yang dituju. Jadi kerangka berpkir merupakan alur yang dijadikan pola berpikir peneliti dalam mengadakan penelitian terhadap suatu objek yang dapt menyelesaikan arah rumusan masalah dan tujuan penelitian. Kerangka berpikir menjelaskan pola hubungan antara variabel yang ingin diteliti yaitu hubungan antara variabel independen (X) dan dependen (Y). Kerangka pikir ini muncul bermula dari permasalahan-permasalahan yang muncul dari kompetensi profesional guru dalam penguasaan media pembelajaran berbasis teknologi di SMP Muhammadiyah 1 Metro yang masih tergolong rendah.

Salah satu komponen yang penting pada proses pembelajaran adalah media pembelajaran. Teknologi bukanlah merupakan hal yang baru tetapi

sudah ada sejak tahun 80-an, sehingga pada abad 21 ini disebut era digital, di era ini penggunaan teknologi sudah menjadi kebutuhan dari anak dibawah umur sampai orang dewasa. Seiring dengan perkembangan teknologi dan informasi dengan adanya media elektronik audio visual dan internet. Proses pembelajaran PKn haruslah mengikuti perubahan tersebut. Maka dari itu pemilihan Media Pembelajaran Wordwall pada pembelajaran PKn akan sangat bermanfaat.

Berdasarkan uraian diatas maka kerangka pikir penelitian ini adalah sebagai berikut:



D. Hipotesis

Berdasarkan latar belakang, tinjauan pustaka dan kerangka berpikir dari permasalahan diatas, maka dapat ditentukan hipotesis dalam penelitian ini dapat di rumuskan sebagai berikut :

1. Ho : $\beta \neq 0$ = tidak adanya Pengaruh Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Aktivitas Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran PKn di SMP Muhammadiyah 1 Metro.
2. H_1 : $\beta = 0$ = adanya Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Aktivitas Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran PKn di SMP Muhammadiyah 1 Metro

III. METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian quasy experiment dengan pendekatan kuantitatif. Arikunto (2010) mendefinisikan penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari treatment pada subjek yang diselidiki. Cara untuk mengetahuinya yaitu dengan membandingkan satu atau lebih kelompok eksperimen yang diberi treatment dengan satu kelompok pembanding yang tidak diberi treatment. Dalam penelitian peserta didik dikelompokkan kedalam dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan yaitu menggunakan media wordwall, sedangkan kelas kontrol menggunakan media konvensional.

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi dalam penelitian merupakan suatu hal yang sangt penting, karena ia merupakan sumber informasi. Sugiyono (2018) menjelaskan bahwa populasi adalah suatu wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian diambil kesimpulannya. Arikunto mendefinisikan populasi sebagai keseluruhan suatu objek di dalam penelitian yang didalami dan juga dicatat segala bentuk yang ada di lapangan.

Tabel 3.1 Jumlah Peserta Didik Kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Metro

NO	Kelas	Jumlah
1	VII A	32
2	VII B	33
3	VII C	31
4	VII D	32
5	VII E	32
	Jumlah Total	160

Sumber : Data peserta didik kelas VII di SMP Muh.1 Metro

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi terjangkau yang dapat dipergunakan sebagai subjek penelitian melalui sampling. Syarat menetapkan sampel penelitian yaitu representatif (mewakili) dan sampel harus cukup banyak (Nursalam, 2016) Jumlah sampel terdiri dari 2 kelas, yaitu kelas VII-A sebagai kelas eksperimen dan kelas VII-E sebagai kelas kontrol, dimana masing-masing kelas terdiri dari 32 peserta didik. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling* yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu, yang mana sampel akan ditentukan secara sengaja oleh peneliti yang didasarkan atas pertimbangan atau kriteria tertentu sehingga tidak melalui proses pemilihan sebagaimana jika dilakukan pada teknik random. Teknik ini digunakan karena pertimbangan bahwa kedua kelompok sampel memiliki kemampuan rata-rata yang sama dan sedang mempelajari KD atau kompetensi dasar yang sama.

Tabel 3.2 Jumlah Sampel Peserta Didik SMP Muhammadiyah 1 Metro

No	Kelas	Jumlah	Perlakuan
1	VII A	32	Eksperimen
2	VII E	32	Kontrol

Sumber : Absen peserta didik di SMP Muhammadiyah 1 Metro

C. Variabel Penelitian

Menurut D. Sugiyono (2013), variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Dalam penelitian ini peneliti membedakan dua variabel yaitu variabel bebas sebagai yang mempengaruhi dan variabel terikat sebagai variabel yang dipengaruhi, yaitu:

1) Variabel bebas (*independent variable*) Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *wordwall*.
2) Variabel terikat (*dependent variable*) Variabel terikat (Y) dalam penelitian ini adalah Aktivitas Belajar Peserta didik.

D. Definisi Variabel

1. Definisi Konseptual

Sarwono (2006) mengemukakan definisi konseptual merupakan suatu konsep yang didefinisikan dengan referensi konsep yang lain, karena lebih bersifat hipotekal dan tidak dapat diobservasi. Definisi konseptual dari variabel-variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Aktivitas Belajar

Aktivitas belajar merupakan segala kegiatan yang dilakukan secara sadar atau terencana, baik itu bersifat fisik maupun mental yang dapat mengakibatkan perubahan dalam diri peserta didik dalam rangka mencapai tujuan belajarnya. Aktivitas belajar ini menunjuk pada keaktifan

peserta didik dalam melakukan suatu kegiatan pembelajaran.

b. Media Pembelajaran *Wordwall*

Wordwall (Sherianto, 2020) merupakan aplikasi yang bisa dijadikan sebagai media belajar, sumber belajar, serta alat penilaian bagi guru dan peserta didik.Wordwall juga menyediakan beberapa contoh hasil kreasi guru yang dapat membantu pengguna baru dalam berkreasi. Media pembelajaran ini (Halik, 2021) juga dapat diartikan web aplikasi yang digunakan untuk membuat games berbasis kuis yang menyenangkan. Selain itu, wordwall juga dapat digunakan untuk merancang serta mereview penilain dalam pembelajaran.

2. Definisi Oprasional

Menurut Sarwono (2006) definisi operasional adalah definisi yang menjadikan variabel-variabel yang sedang diteliti menjadi bersifat operasional dalam kaitannya dengan proses pengukuran variabel variabel tersebut. Definisi operasional yang dimaksud dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Aktivitas Belajar

Aktivitas belajar merupakan suatu interaksi aktif antara subjek belajar dengan objek belajar selama berlangsungnya proses belajar mengajar untuk mencapai hasil belajar yang maksimal. Menurut (Rahmadani and Anugraheni 2017) aktivitas belajar peserta didik terdiri dari 4 indikator diantaranya *Visual Activities, Oral Activities, Mental activities, Emotional Activities.*

b. Media Pembelajaran *Wordwall*

Wordwall adalah permainan edukasi yang dimuat dalam bentuk web untuk membuat permainan kuis menjadi menyenangkan. Wordwall memiliki tema-tema yang

menarik berupa template kuis permainan seperti pengurutan grup, menemukan kecocokan, permainan kecocokan, dan lain-lain (Arni, 2021). Menurut Rivai (2009) ada beberapa indikator yang digunakan untuk mengukur pemakaian media pembelajaran di kelas, yaitu relevansi, kemampuan guru, kemudahan penggunaan, ketersediaan, dan kebermanfaatan.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas:

1. Teknik Pokok

a) Observasi

Suatu penelitian memperoleh data yang sejelas-jelasnya maka diperlukan adanya metode dan instrumen pengumpulan data. Riduwan (2004:69) menjelaskan metode pengumpulan data ialah teknik atau cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Berdasarkan uraian tersebut maka dalam penelitian ini penulis menggunakan observasi sebagai teknik pengumpulan data. Sutrisno Hadi (Sugiyono,2014:226) dalam menjelaskan bahwa observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari pelbagai biologis dan psikologis. Dua diantara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan. Observasi digunakan untuk mengukur Aktivitas Belajar peserta didik dalam pembelajaran PKn sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberikan bimbingan media pembelajaran *Wordwall* sehingga dapat diperoleh data yang relevan dari hasil pemberian perlakuan.

Observasi yang digunakan peneliti yaitu observasi terstruktur. Observasi terstruktur adalah observasi yang telah dirancang

secara sistematis, tentang apa yang diamati, kapan dan di mana tempatnya. Pada penelitian ini, peneliti mengamati Aktivitas Belajar peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Pengamatan terstruktur telah mengetahui aspek dari aktivitas yang diamatinya yang relevan dengan masalah serta tujuan peneliti, dengan pengungkapan yang sistematis untuk menguji hipotesisnya (Nazir, 2009).

2. Teknik Penunjang

a) Angket atau Kuisioner

Teknik ini digunakan untuk memperoleh data tentang variabel pengaruh penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* terhadap aktivitas belajar peserta didik pada mata pelajaran PKn. Teknik angket atau kuesioner merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan cara membuat pertanyaan yang diajukan kepada responden dengan maksud menjaring data dan informasi langsung dari responden yang bersangkutan. Sasaran angket adalah peserta didik SMP Muhammadiyah 1 Metro.

Penelitian ini menggunakan angket bersifat tertutup dengan model skala likert dalam bentuk ceklis, dan telah ditentukan bahwa responden akan menjawab pertanyaan dari tiga alternatif, yaitu : (a), (b), (c), (d), (e) yang setiap jawaban diberikan bobot nilai yang bervariasi. Variasi nilai atau skor dari masing-masing jawaban dengan kriteria sebagai berikut :

a. Untuk jawaban sangat setuju akan diberi nilai atau skor tiga (5)
b. Untuk jawaban setuju akan diberi nilai atau skor empat (4)
c. Untuk jawaban kurang setuju akan diberi nilai atau skor tiga (3)
d. Untuk jawaban tidak setuju akan diberi nilai atau skor dua (2)

e. Untuk jawaban sangat tidak setuju akan diberi nilai atau skor satu (1)

b) Wawancara

Menurut Esterberg dalam Sugiyono (2015) wawancara adalah pertemuan yang dilakukan oleh dua orang untuk bertukar informasi maupun suatu ide dengan cara tanya jawab, sehingga dapat dikerucutkan menjadi sebuah kesimpulan atau makna dalam topik tertentu. Wawancara (*interview*) adalah cara-cara untuk memperoleh data dengan berhadapan langsung, bercakap-cakap, baik antara individu dengan individu maupun individu dengan kelompok. Wawancara melibatkan dua komponen, pewawancara yaitu peneliti itu sendiri dan orang yang diwawancarai. Wawancara merupakan suatu proses komunikasi antara dua pihak atau lebih yang dilakukan secara langsung, di mana satu pihak (pewawancara) mengajukan pertanyaan kepada pihak lainnya (responden) dengan tujuan mendapatkan informasi, pemahaman, atau perspektif tertentu. Wawancara teknik penunjang angket dimana metode yang digunakan untuk mendapatkan informasi lebih lanjut dari responden setelah mereka mengisi angket. Ini dapat memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang tanggapan mereka dan membantu mengklarifikasi atau menggali lebih dalam mengenai jawaban yang diberikan dalam angket.

F. Instrumen Penelitian

a) Angket

Angket adalah pernyataan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadi atau hal-hal yang ia ketahui (Arikunto, 2006). Angket atau kuisioner berisi daftar pertanyaan yang secara tertulis terdiri dari item-item pertanyaan yang berkaitan dengan penelitian dan akan dijawab oleh responden penelitian yaitu peserta didik kelas VII di

SMP Muhammadiyah 1 Metro yang menjadi sampel penelitian. Dalam penelitian ini akan menggunakan instrument berupa lembar kisi-kisi angket dimana Variabel (X) Media Pembelajaran Wordwall dengan indikator; relevansi, kemudahan penggunaan, kebermanfaatan. Kemudian variable (Y) dengan indikator; (1) *Visual Activities* (2) *Oral Activities*, (3) *Mental Activities*, (4) *Emotional Activities*.

Penelitian ini menggunakan angket bersifat tertutup dengan model skala Likert. Skala Likert skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial.

b) Lembar Observasi

Dalam penelitian kali ini peneliti melaksanakan observasi partisipasi, dimana peneliti akan ikut serta dalam kegiatan yang akan dilaksanakan. Namun observasi partisipasi ini merupakan partisipasi pasif, jadi dalam hal ini peneliti datang ketempat kegiatan orang yang diamati, tapi tidak terlibat dalam kegiatan tersebut. Lembar observasi yang digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengamati kegiatan peserta didik selama pembelajaran berlangsung dan untuk mengetahui data keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran.

G. Pengujian Validitas dan Reabilitas

1. Uji Validitas

Suatu instrumen dikatakan valid apabila instrumen tersebut mengukur apa yang seharusnya diukur. Uji validitas dilakukan pada masing-masing variabel penelitian. Pengertian validitas menurut Suharsimi Arikunto (2010) menyebutkan bahwa Validitas adalah suatu ukuran untuk menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau keshahihan suatu instrumen. Semakin tinggi validitas dari sebuah instrumen maka instrumen tersebut valid, namun sebaliknya semakin rendah validitas dari sebuah instrumen maka

nilai dari sebuah instrumen kurang valid atau memiliki validitas rendah. Cara mengukur variabel konstruk yaitu mencari korelasi antara masing-masing pertanyaan dengan skor total menggunakan rumus teknik korelasi *pearson product moment*, sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{\mathrm{N}\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\mathrm{N}\sum x^2 - (\sum x)^2\,(N\sum y^2 - (\sum y)^{2)}}}$$

Keterangan :

rxy = Koefisien korelasi

N = Jumlah responden

ΣXY = Total perkalian skor X dan Y

ΣX = Jumlah skor variabel X

ΣY = Jumlah skor variabel Y

(**Σ**x)² = Total kuadrat skor variabel X

(**Σ**Y)² = Total kuadrat skor variabel Y

Uji validitas instrumen angket menggunakan teknik korelasi pearson product moment dengan kriteria diterima dan tidaknya suatu data valid atau tidak dalam penelitian berdasarkan nilai korelasi:

1) Jika rhitung > rtabel maka item dinyatakan valid.
2) Jika rhitung < rtabel maka item dinyatakan tidak valid.

Berdasarkan signifikansi:

1) Jika nilai signifikansi < α (0,05) maka item dinyatakan valid.
2) Jika nilai signifikansi > α (0,05) maka item dinyatakan tidak valid.

2. Uji Reliabilitas

Menurut Arikunto (2019) reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa sesuatu instrument cukup dapat dipercaya untuk

digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrument itu sudah baik. Reliabilitas instrumen ialah syarat pengujian validitas instrumen, maka dari itu instrumen yang valid umumnya pasti reliabel namun pengujian reliabilitas instrumen tetap perlu dilakukan. Menurut Suliyanto (Wibowo, 2012) cara mencari besaran angka reliabilitas dengan menggunakan metode *Cronbach's Alpha* melalui bantuan *Microsoft Excel* Jika nilai signifikansi < α (0,05) maka item dinyatakan valid.

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1}\right)\left(1 - \frac{\sum \alpha_{t^2}}{\alpha_{t^2}}\right)$$

Keterangan :

r11 = Koefisien reliabilitas alpha

k = Jumlah item pertanyaan

∑ α2 b = Jumlah varian butir

α 2 t = Varians total

Hasil analisis kemudian dibandingkan dengan tingkat reliabilitas sebagai berikut:

0,90 - 1,00 = Reliabilitas tinggi.

0,50 - 0,89 = Reliabilitas sedang.

0,00 - 0,49 = Reliabilitas rendah.

Selain itu nilai reliabilitas dapat dicari dengan membandingkan nilai *cronbach's alpha* pada perhitungan SPSS dengan nilai r tabel menggunakan uji satu sisi pada taraf signifikansi 0,05 (SPSS secara default menggunakan nilai ini) dan df = N – k, df = N – 2, N adalah banyaknya sampel dan k adalah jumlah variabel yang diteliti, kriteria reliabilitasnya yaitu :

1. Jika rhitung (ralpha) > rtabel df maka butir pernyataan tersebut reliabel.
2. Jika rhitung (ralpha) < rtabel df maka butir pernyataan tersebut tidak reliabel. (Wibowo, 2012:52)

H. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan kegiatan yang dilakukan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul (Sugiyono, 2014:166). Analisis data merupakan salah satu langkah yang sangat penting dalam kegiatan penelitian. Analisis data maka akan dapat membuktikan hipotesis. Arikunto (2006) menyatakan bahwa penelitian eksperimen bertujuan untuk mengetahui dampak dari suatu perlakuan, yaitu mencoba sesuatu, lalu dicermati akibat dari perlakuan tersebut.

1. Analisis Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Sugiyono, 2019 : 206). Pada analisis statistik deskriptif ini. data yang dideskripsikan adalah hasil observasi terkait Aktivitas Belajar Peserta didik sebagai hasil dari penggunaan Media Pembelajaran *wordwall* dalam kelas eksperiment maupun hasil dari perlakuan tertentu dalam kelas control.

Selanjutnya disimpulkan untuk mengelola dan menganalisis data dengan menggunakan rumus interval yaitu:

$$\mathbf{I = \frac{NT - NR}{K}}$$

Keterangan:

I : Interval
NT : Nilai Tertinggi
NR : Nilai Terendah
K : Kategori

Kemudian untuk mengetahui tingkat persentase digunakan rumus persentase sebagai berikut :

$$\mathbf{P = \frac{F}{N} \times 100\%}$$

Keterangan:

P : Besarnya Persentase

F : Jumlah skor yang diperoleh dari seluruh item

N : Jumlah perkalian dengan seluruh item dengan responden

Untuk menafsirkan banyaknya persentase yang diperoleh digunakan kriteria Suharsimi Arikunto (2010:196) Sebagai Berikut:

76%-100% : Baik

56%-75% : Cukup Baik

0%-55% : Kurang baik

2. Uji Prasyarat Analisis

a) Uji Normalitas

Uji normalitas di gunakan untuk mengetahui apakah data hasil penelitian terdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan bantuan SPSS untuk memperoleh koefisien signifikasinya.

$$KD : 1{,}36\ \frac{\sqrt{n1 - n2}}{n1n2}$$

Keterangan:

KD : Jumlah Kolmogorov-Smirnov yang dicari

n_1 : Jumlah sampel yang diperoleh

n_2 : Jumlah sampel yang diharapkan

(Sugiyono, 2013:257)

Data dikatakan normal, apabila nilai signifikan lebih besar 0,05 pada (P>0,05). Sebaliknya, apabila nilai signifikan lebih kecil dari 0,05 pada (P<0,05), maka data dikatakan tidak normal.

b) Uji Homogenitas

Menurut Sugiyono (2014) “uji homogentas digunakan untuk mengetahui apakah kedua kelompok data mempunyai varians data yang sama atau tidak”. Uji homogenitas digunakan untuk

memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variasi yang sama.

$$\mathrm{F} = \frac{\text{Varian terbesar}}{\text{Varian terkecil}} \text{ (Sugiyono, 2013: 276)}$$

Taraf signifikasi yang digunakan adalah a = 0,05. Uji homogenitas menggunakan SPSS dengan kriteria yang digunakan untuk mengambil kesimpulan apabila Sig. Lebih besar dari 0,05 maka data bersifat homogen dan apabila Sig. Lebih kecil dari 0,05 maka data tidak bersifat homogen.

c) Uji Linearitas

Menurut Sugiyono dan Susanto (2015) "uji linearitas dipakai untuk mengetahui apakah variabel terikat dengan variabel bebas memiliki hubungan linear atau tidak secara signifikan." Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah Media Pembelajaran *Wordwall* (variabel X) dan aktivitas belajar (variabel Y) memiliki hubungan yang linear secara signifikan atau tidak. Uji linearitas dilakukan menggunakan SPSS untuk memperoleh koefisien signifikansinya. Dasar pengambilan keputusan hasill uji linearitas adalah sebagai berikut:

1) jika nilai Sig. > 0,05, maka ada hubungan yang linear secara signifikan antara variabel X dan variabel Y.
2) Jika nilai Sig. < 0,05, maka tidak ada hubungan yang linear secara signifikan antara variabel X dan variabel Y.

3. Analisis Data

a. Uji Regresi Linear Sederhana

Dalam penelitian ini akan diujikan menggunakan rumus regresi linear sederhana untuk mempermudah dalam uji linearitas, maka pada penelitian ini menggunakan daftar analisis varian (anova) dengan ketentuan apabila $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ pada taraf 5% dengan dk pembilang (k2) dan dk penyebut (n-k), maka regresi linear dari data hasil analisis regresi ini digunakan untuk melihat pengaruh

antara variabel X terhadap variabel Y yaitu media pembelajaran *Wordwall* (X) terhadap Aktivitas belajar (Y). Adapun persamaan dari regresi linier adalah sebagai berikut (Sugiyono, 2017):

$$\mathbf{Y = a + bX}$$

Keterangan:

Y = Subjek variabel terikat yang diprediksikan

X = Variabel bebas yang mempunyai nilai tertentu

a = Harga Y bila X = 0 (harga konstan)

b = Nilai arah atau nilai koefisien regresi

Regresi linier sederhana juga digunakan untuk melihat apakah variabel bebas (X) mampu secara menyeluruh (stimultan) menjelaskan tingkah laku variabel terikat (Y) dengan kriteria:

1) Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Artinya tidak ada hubungan linier secara signifikan antara variabel (X) dan (Y).
2) Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya terdapat hubungan yang linier antar variabel (X) dan (Y).

b. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* (X) sebagai variabel bebas dengan Aktivitas Belajar Peserta didik pada mata pelajaran PKn (Y) sebagai variabel terikat. Uji hipotesis yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan uji *Independent sample t test*. Uji *Independent sample t test* digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil pemahaman peserta didik antara kelas eksperimen yang menggunakan Media Pembelajaran *Wordwall* dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan Media

Pembelajaran *Wordwall*. Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji *independent sample t test* (jika data terdistribusi normal) atau dengan uji *mann whitney* (jika data tidak terdistribusi normal). Dasar pengambilan keputusan dalam uji independent sample t test. Menurut Prayitno (2008) uji t digunakan untuk mengetahui suatu pengaruh pada variabel-variabel bebas (independent) secara individu atau parsial terhadap suatu variabel terikat (dependent). Adapun rumus t_{hitung} pada analisis regresi adalah sebagai berikut:

$$\boldsymbol{t_{hitung} = \frac{b1}{sb}}$$

Keterangan:

b = Koefisien regresi

sb = Standard Erorr

Atau dapat dicari dengan rumus berikut :

$$\boldsymbol{t = \frac{r\sqrt{n-1}}{\sqrt{1-r^2}}}$$

Keterangan:

t = t_{hitung}

r = Koefisien korelasi

n = Jumlah populasi

r^2 = Koefisien determinasi

Dasar pengambilan keputusan hasill uji hipotesis adalah sebagai berikut:

1) Jika nilai signifikansi (Sig.) lebih kecil dari probabilitas 0,05, maka ada pengaruh media pembelajaran *Wordwall* (X) terhadap Aktivitas belajar (Y).
2) Jika nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari probabilitas 0,05, maka tidak ada pengaruh media pembelajaran *Wordwall* (X) terhadap Aktivitas belajar (Y).

Menurut R.A Fisher (1925:43) “uji hipotesis adalah metode pengambilan keputusan yang didasarkan dari analisis data, baik dari percobaan yang terkontrol maupun dari observasi (tidak terkontrol).” Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh positif yang signifikan dari Media Pembelajaran *Wordwall* (X) sebagai variabel bebas dengan Aktivitas Belajar Peserta didik (Y) sebagai variabel terikat, uji hipotesis dibantu dengan aplikasi SPSS. Dalam pengujian hipotesis pada penelitian, ada beberapa kriteria yang harus dilakukan, diantaranya:

a) Apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 di tolak dan H_1 diterima
b) Apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh positif yang signifikan dari Media Pembelajaran *Wordwall* (X) sebagai variabel bebas dengan Aktivitas belajar Peserta didik (Y) sebagai variabel terikat, uji hipotesis dibantu dengan aplikasi SPSS. Adapun hipotesis dari penelitian ini yaitu sebagai berikut :

a) H_0 : Maka ada pengaruh Media Pembelajaran *Wordwall* (X) terhadap Aktivitas belajar Peserta didik (Y).
b) H_1 : Maka tidak ada pengaruh Media Pembelajaran *Wordwall* (X) terhadap Aktivitas belajar Peserta didik (Y).

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian data yang dilakukan oleh peneliti mengenai pengaruh media pembelajaran *Wordwall* terhadap aktivitas belajar peserta didik, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *wordwall* terbukti efektif dalam meningkatkan aktivitas belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan pancasila, serta dapat membangkitkan ketertarikan peserta didik untuk belajar dan meningkatkan pemahaman materi, dikarenakan media *wordwall* terkandung perpaduan warna, tulisan yang jelas, serta gambar yang sangat menarik perhatian peserta didik serta game seru. Hal ini berdasarkan hasil dari uji *independent sample t test* menunjukkan bahwa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki hasil uji *independent sample t test* yang berbeda yaitu pada perhitungan nilai Sig. 2-tailed sebesar <0,001 (<0,001 < 0,05). Selanjutnya diketahui nilai T_{hitung} adalah sebesar 3,669 di mana nilai df adalah 62 sehingga nilai T_{tabel} adalah 1,670. Dengan demikian nilai T_{hitung} 3,669 > nilai T_{tabel} 1,670 maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji *independent sample t-test* dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan atau nyata antara hasil observasi kelas eksperimen dan kelas kontrol terhadap aktivitas belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Melalui penjelasan di atas, diketahui bahwasannya penerapan media pembelajaran *wordwall* memebrikan pengaruh yang signifikan terhadap aktivitas belajar peserta didik dibandingkan dengan pembelajaran yang tidak menggunakan media pembelajaran *wordwall*. Dapat dilihat juga dari hasil uji analisis regresi linear sederhana (X dan Y) yang disimpulkan terdapat pengaruh media pembelajaran *wordwall* (Variabel X) terhadap aktivitas belajar (Variabel Y) sebesar 68 %. Media pembelajaran *Wordwall* tersebut memberikan pengaruh positif yaitu membantu peserta didik untuk dapat meningkatkan aktivitas belajar dalam berbagai aktivitas

seperti *oral activities*, *mental activities*, *visual activities*, dan *emotional activities* yang mendorong mereka untuk berkolaborasi dan berinteraksi secara aktif. Aktivitas-aktivitas ini memungkinkan peserta didik untuk mengkonstruksi pengetahuan mereka melalui pengalaman langsung dan praktik.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan saran dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

   Bagi sekolah diharapkan untuk menyediakan fasilitas yang mendukung kegiatan belajar mengajar bagi pendidik dan peserta didik, agar proses pembelajaran di kelas dapat berlangsung secara efektif dan memanfaatkan media pembelajaran yang berbasis teknologi serta internet.
2. Bagi Pendidik

   Bagi pendidik diharapkan untuk mempersiapkan media pembelajaran yang inovatif, seperti *Wordwall* dan media lainnya, saat melaksanakan pembelajaran Pendidikan Pancasila, agar peserta didik tidak merasa jenuh selama proses pembelajaran di kelas.
3. Bagi Peserta Didik

   Peserta didik diharapkan dapat mengoptimalkan penggunaan media *Wordwall* dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran agar memperoleh hasil belajar yang memuaskan.
4. Bagi Peneliti

   Bagi peneliti diharapkan dengan adanya dampak yang positif pada penelitian ini dapat menjadi referensi untuk meneliti variabel lain yang dapat didampaki oleh penerapan media pembelajaran *wordwall* seperti untuk mengukur aktivitas belajar peserta didik, *wordwall* berbasis game dan lain sebagainya.

DAFTAR PUSTAKA

Abdurakhman, Omon, and Radif Khotamir Rusli. 2017. "Teori Belajar Dan Pembelajaran." *Didaktika Tauhidi: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2 (1 SE-Articles). https://doi.org/10.30997/dt.v2i1.302.

Ariaten, Kanti Reni, Vindo Feladi, Ridho Dedy, and Arief Budiman. 2019. "Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tik." *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Pendidikan* 1 (1): 33–38.

Arikunto, Suharsimi. 2010. "Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek." *(No Title)*.

Asyhar, Rayandra. 2021. "Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran."

Dwi Lestari, Rizki. 2020. "Jurnal Ilmiah Profesi Guru." *Media Pembelajaran* 02 (01): 1–7.

Faizah, Haizatul, and Rahmat Kamal. 2024. "Belajar Dan Pembelajaran." *Jurnal Basicedu* 8 (1): 466–76. https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6735.

Festiawan, Rifqi. 2020. "Belajar Dan Pendekatan Pembelajaran." *Universitas Jenderal Soedirman*, 1–17.

Hermaliza, Hermaliza, Jon Efendi, and Nurhizrah Gistituati. 2019. "The Effect of Learning Model Project Based Learning on The Activities and Study Results of IPA Graders VI" 178 (ICoIE 2018): 116–19. https://doi.org/10.2991/icoie-18.2019.27.

Ibrahim, M A, M Fauzan, Y Lutfti, P Raihan, S N Nurhadi, U Setiawan, and Y N Destiyani. 2022. "Jenis, Klasifikasi Dan Karakteristik Media Pembelajaran. Al-Mirah: Jurnal Pendidikan Islam, 4 (2), 106-113."

Ihsan, Muh. 2024. "PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA GAME EDUKASI WORDWALL TERHADAP KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 5 TINAMBUNG" 7 (1): 39–49.

Irawana, Tri Juna, and Taufina Taufina. 2020. "Penggunaan Metode Problem Solving Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Penilaian Pendidikan Kewarganegaraan Peserta Didik Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 4 (2): 434–42. https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.367.

Kartini, Sri, Hamda Kharisma Putra, and Wandha Prayuda Mukti. 2024. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa." *Edudikara: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 8 (4):

146–51. https://doi.org/10.32585/edudikara.v8i4.350.

Kusumawati, Listyana Tri. 2019. "Upaya Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Ips Dengan Model Make-a- Match Pada Materi Perubahan Sosial Budaya Dan Globalisasi Siswa Kelas Ix-D Di Smp." *Harmony* 4 (2): 115–25.

Media, Penggunaan, and Pembelajaran Interaktif. 2024. "JDPP" 12 (2).

Mustafa, Pinton Setya, and Roesdiyanto Roesdiyanto. 2021. "Penerapan Teori Belajar Konstruktivisme Melalui Model PAKEM Dalam Permainan Bolavoli Pada Sekolah Menengah Pertama." *Jendela Olahraga* 6 (1): 50–56. https://doi.org/10.26877/jo.v6i1.6255.

Nabila, Putri, Nur Faizzah, and Anna Roosyanti. 2024. "Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran IPAS SDN Pakis V Surabaya" 4:13520–26.

Nafisah, Tiara Mufida. 2024. "Peningkatan Keaktifan Peserta Didik Melalui Media Wordwall Dengan Pendekatan Teaching at The Right Level (TaRL) Pada Pembelajaran IPA." *Ppii*, 1562–70.

Noor, Nur Alim, and Imam Munandar. 2019. "The Effect of Cooperative Learning Models on Increasing Learning Results and Student Activities in Mathematic Lessons." *JME (Journal of Mathematics Education)* 4 (1): 21–26.

Nugroho, Puspo. 2015. "Pandangan Kognitifisme Dan Aplikasinya Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Anak Usia Dini." *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal* 3 (2): 281–304.

Nurbaya Harahap, Sakban Sakban, Deprizon Deprizon, Wismanto Wismanto, Radhiyatul Fithri, and Salman Salman. 2024. "Penerapan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Kelas III Di SDIT Muhammadiyah 01 Kotapinang." *ALFIHRIS : Jurnal Inspirasi Pendidikan* 2 (4): 158–68. https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i4.1031.

Nurhadi. 2020. "Teori Kognitivisme Serta Aplikasinya Dalam Pembelajaran" 2:77–95.

Nurmalisa, Yunisca. 2018. "Pengaruh Interaksi Edukatif Terhadap Konsep Diri Siswa Dalam Belajar." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan* 3 (2): 215. https://doi.org/10.17977/um019v3i2p215-219.

Nursalam, NIDN. 2016. "Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan." Salimba Medika.

Pancasila, Pendidikan, Fakultas Keguruan, Universitas Lampung, and Bandar Lampung. 2024. "Penguatan Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran PPKn Melalui Metode Edutainment" 8 (1): 481–89.

Putra, Syahrizal Dwi, Diah Aryani, and Hani Dewi Ariessanti. 2021. "Pemanfaatan Aplikasi Gamifikasi Wordwall Di Era Pandemi Covid-19 Untuk Meningkatkan Proses Pembelajaran Daring." *TERANG* 4 (1): 83–90.

Rahmadani, Normala, and Indri Anugraheni. 2017. "Peningkatan Aktivitas Belajar Matematika Melalui Pendekatan Problem Based Learning Bagi Siswa Kelas 4 Sd." *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 7 (3): 241. https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2017.v7.i3.p241-250.

Riyanti, Asih. 2020. "BAHTERA INDONESIA : Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia BAHTERA INDONESIA : Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Pembelajaran . Apabila Guru Memberikan Bahasa In" 5 (1): 27–36.

Saddam Husein, Samad Umarella M. Sahrawi Saimima. 2018. "Medical Urgence in the Learning Process." *Al-Iltizam: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 3 (2): 237–45. https://doi.org/10.33477/alt.v3i2.605.

Sartika, Ratu. 2017. "Implementing Word Wall Strategy in Teaching Writing Descriptive Text for Junior High School Students." *Journal of English and Education* 5 (2): 179–86.

Siti Ma'rifah Setiawati, S.P, Si. 2018. "'HELPER" Jurnal Bimbingan Dan Konseling FKIP UNIPA." *Jurnal Bimbingan Dan Konseling FKIP UNIPA* 35 (1): 31–46.

Sugiyono, Dr. 2013. "Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D."

Sugiyono, Sugiyono. 2018. "Metode Penelitian Kuantitatif. Bandung: Alfabeta."

Triaswari, Finanda Dwi, Sutrisno Sutrisno, and Ambiro Puji Asmaroini. 2024. "Implementasi Civic Disposition Peserta Didik Di Kurikulum Merdeka." *Academy of Education Journal* 15 (1): 390–98. https://doi.org/10.47200/aoej.v15i1.2201.

Wafiqni, Nafia, and Fanny Mestyana Putri. 2021. "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall Dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika Pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 Di MIN 2 Kota Tangerang Selatan." *Elementar : Jurnal Pendidikan Dasar* 1 (1): 68–83. https://doi.org/10.15408/elementar.v1i1.20375.