

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF
BERBASIS *WORDWALL* TERHADAP HASIL BELAJAR PKN
SISWA KELAS V JENJANG SD/MI**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

FRANSISKA AMELIA
NIM. 220209502

Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH
2026 M/1448 H**

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF
BERBASIS *WORDWALL* TERHADAP HASIL BELAJAR PKN
SISWA KELAS V JENJANG SD/MI**

SKRIPSI

Telah Disetujui dan Diajukan Pada Sidang Munaqasyah Skripsi
Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh:

FRANSISKA AMELIA
NIM : 220209502

**Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

Disetujui Oleh :

Pembimbing

Ketua Proram Studi Pendidikan
Guru Madrasah Ibtidaiyah



Dr. Mawardi, S. Ag., M, Pd.
NIP. 196905141994021001



Yuni Setia Ningsih, S, Ag., M . Ag.
NIP. 197906172003122002

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS
WORDWALL TERHADAP HASIL BELAJAR PKN
SISWA KELAS V JENJANG SD/MI**

SKRIPSI

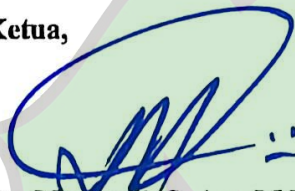
Telah diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus
serta Diterima sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pada Hari/Tanggal

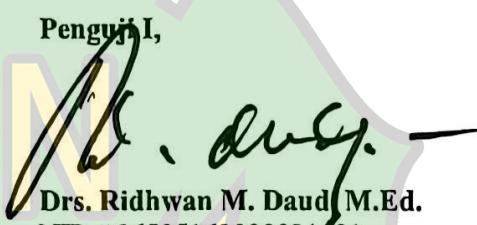
Jum'at, 07 Agustus 2026 M
23 Safar 1448 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,


Dr. Mawardi, S. Ag., M.Pd
NIP. 196905141994021001

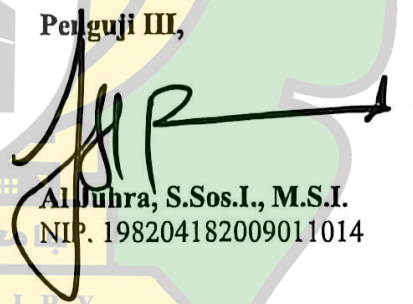
Penguji I,


Drs. Ridhwan M. Daud M.Ed.
NIP. 196505162000031001

Penguji II,


Misbahul Jannah, M.Pd., Ph.D
NIP. 198203042005012004

Penguji III,


Al Juhra, S.Sos.I., M.S.I.
NIP. 198204182009011014

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam, Banda Aceh




Prof. Saiful Mubli, S. Ag., M.A., M.Ed., Ph.D
NIP. 197304021997031003

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Fransiska Amelia

Nim : 220209502

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Pkn Siswa kelas V Jenjang SD/MI

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkannya.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemiliknya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggungjawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas dan Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 07 Agustus 2026

Yang menyatakan



Fransiska Amelia
NIM. 220209502

ABSTRAK

Nama : Fransiska Amelia
NIM : 220209502
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis
Wordwall Terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Kelas V
Jenjang SD/MI
Pembimbing : Dr. Mawardi, S. Ag., M. Pd.
Kata Kunci : Media Interaktif Wordwall, Hasil Belajar.

Penggunaan media interaktif berbasis *Wordwall* merupakan salah satu inovasi pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan, motivasi, dan hasil belajar siswa melalui penyajian materi yang menarik, interaktif, dan menyenangkan. Namun, pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn), guru masih cenderung menggunakan metode ceramah dan media pembelajaran yang kurang bervariasi sehingga hasil belajar siswa belum mencapai hasil yang optimal. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media interaktif terhadap hasil belajar PKn siswa kelas V SD Negeri Ujong Kuta Aceh Besar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian Pre-Experimental Design melalui desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Sampel penelitian berjumlah 23 siswa kelas V SD Negeri Ujong Kuta Aceh Besar yang ditentukan menggunakan teknik sampling jenuh. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes berupa *pretest* dan *posttest*. Analisis data menggunakan uji normalitas *Shapiro-Wilk*, uji hipotesis Paired Sample t-Test, uji linearitas, dan uji regresi linier sederhana dengan bantuan program IBM SPSS Statistics 25. Hasil penelitian menunjukkan bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal dengan nilai signifikansi masing-masing sebesar 0,147 dan 0,067, keduanya lebih besar dari 0,05. Hasil uji linearitas menunjukkan nilai Sig. *Deviation from Linearity* sebesar 0,961 ($>0,05$), yang berarti terdapat hubungan linear antara *pretest* dan *posttest*. Hasil uji regresi linier sederhana menunjukkan nilai R sebesar 0,763 dan R Square sebesar 0,582, yang berarti *pretest* memberikan kontribusi sebesar 58,2% terhadap variasi skor *posttest*. Hasil uji hipotesis memperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 ($<0,05$) dengan nilai t hitung = -12,880, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar PKn siswa kelas V SD Negeri Ujong Kuta Aceh Besar serta mampu meningkatkan keaktifan, motivasi, pemahaman, dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara lebih efektif, optimal, bermakna, dan berkelanjutan pada proses pembelajaran di sekolah dasar.

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah rabbil'alamin, tiada untaian kata yang lebih indah untuk diucapkan selain puji dan rasa syukur ke hadirat Allah Subhanahu wa Ta'ala, Tuhan Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, yang telah melimpahkan rahmat, taufik, hidayah, serta kekuatan lahir dan batin kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan baik dan tepat pada waktunya. Shalawat beriring salam semoga senantiasa tercurah kepada baginda Rasulullah Shallallahu 'Alaihi wa Sallam, beserta keluarga, sahabat, dan seluruh pengikutnya yang setia hingga akhir zaman, sosok teladan yang telah membimbing umat manusia dari alam kegelapan menuju alam yang terang benderang dengan cahaya ilmu pengetahuan.

Penyusunan skripsi ini merupakan perjalanan panjang yang penuh dengan pembelajaran, tantangan, sekaligus hikmah yang tak ternilai bagi penulis. Berkat izin dan pertolongan Allah SWT, serta dukungan dari berbagai pihak, penulis akhirnya dapat menyelesaikan skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk memenuhi dan melengkapi persyaratan guna mencapai gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, dengan judul **"Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall Terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Kelas V Jenjang SD/MI"**.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan terwujud tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Mujiburrahman, M. Ag., selaku Rektor UIN Ar-Raniry Banda Aceh, beserta seluruh jajaran pimpinan universitas yang telah memberikan berbagai fasilitas, dukungan, serta kebijakan yang mendukung terselenggaranya proses penyusunan skripsi ini dengan baik.
2. Bapak Prof. Safrul Muluk, S. Ag., M. Ed., Ph. D., selaku Dekan Fakultas

Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh, beserta seluruh jajaran pimpinan fakultas yang telah memberikan pelayanan akademik, fasilitas, serta arahan yang sangat membantu penulis selama menempuh pendidikan hingga proses penyelesaian skripsi ini.

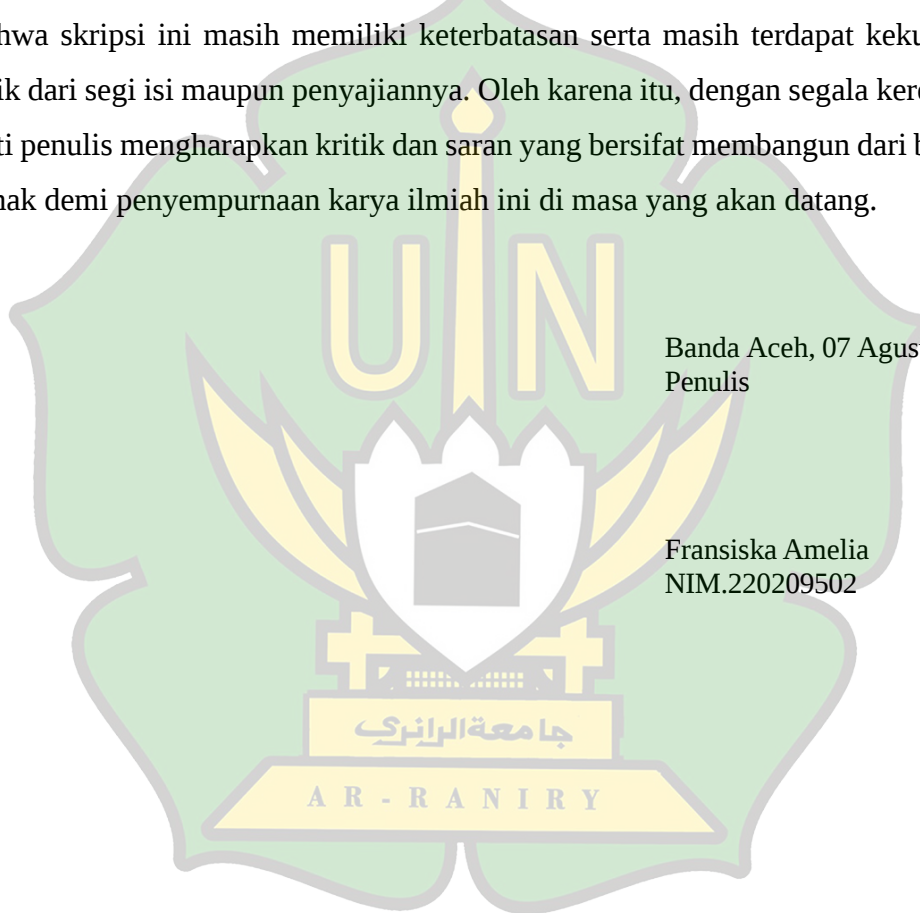
3. Ibu Yuni Setia Ningsih, S. Ag., M. Ag., selaku Ketua Program Studi PGMI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry, beserta seluruh dosen dan staf Program Studi PGMI yang telah memberikan ilmu pengetahuan, bimbingan, serta pengalaman berharga kepada penulis selama menjalani masa perkuliahan.
4. Bapak Dr. Mawardi, S.Ag., M.Pd., dosen pembimbing akademik sekaligus dosen pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan bimbingan, arahan, masukan, motivasi, serta perhatian kepada penulis dengan penuh kesabaran sejak awal hingga selesainya penyusunan skripsi ini. Segala saran dan bimbingan yang diberikan menjadi bekal yang sangat berarti bagi penulis dalam menyelesaikan penelitian ini. Penulis bersyukur telah diberikan kesempatan untuk belajar di bawah bimbingan Bapak, terimakasih bapak.
5. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, yang dengan penuh keikhlasan dalam membimbing, serta membekali peneliti dengan berbagai ilmu pengetahuan dan wawasan yang sangat berharga selama menempuh masa perkuliahan hingga terselesaikannya skripsi ini.
6. Ibu Kepala Sekolah, Bapak dan Ibu guru, serta seluruh tenaga kependidikan, khususnya kepada Ibu Guru Kelas V dan seluruh peserta didik kelas V, yang telah berkenan memberikan izin, membuka pintu kerja sama, serta memberikan bantuan dan dukungan dengan penuh keramahan kepada penulis selama proses penelitian berlangsung. Berkat kesediaan, kepercayaan, dan partisipasi aktif dari Bapak, Ibu, dan seluruh peserta didik, penulis dapat melaksanakan penelitian ini dengan lancar.
7. Para pustakawan dan staf pelayanan perpustakaan, khususnya Ruang

Baca Program Studi PGMI, Perpustakaan Pusat UIN Ar-Raniry Banda Aceh, serta Perpustakaan Wilayah yang telah memberikan pelayanan yang baik, kemudahan dalam mengakses berbagai referensi, serta membantu penulis memperoleh sumber-sumber ilmiah yang diperlukan dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis telah berupaya semaksimal mungkin dalam menyusun skripsi ini dengan penuh ketelitian dan tanggung jawab. Namun demikian, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki keterbatasan serta masih terdapat kekurangan, baik dari segi isi maupun penyajiannya. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari berbagai pihak demi penyempurnaan karya ilmiah ini di masa yang akan datang.

Banda Aceh, 07 Agustus 2026
Penulis

Fransiska Amelia
NIM.220209502



PERSEMBAHAN

Setiap lembar dalam skripsi ini bukan hanya hasil dari kerja keras penulis sendiri, melainkan juga buah dari doa, dukungan, kasih sayang, dan pengorbanan orang-orang terkasih. Oleh karya itu, karya ini penulis persembahkan dengan rasa syukur dan terimakasih kepada :

1. Kepada orang tua tercinta, yaitu Ayah Aidil dan Ibu Suharnawati, yang selalu menjadi alasan terbesar penulis untuk terus berjuang, izinkan penulis mengucapkan terima kasih yang tidak akan pernah cukup terucap oleh kata-kata sesederhana apa pun. Tidak terhitung berapa banyak malam yang dilalui dengan penuh kekhawatiran, dan berapa banyak doa yang dipanjatkan dalam diam agar penulis tumbuh menjadi pribadi yang baik dan berhasil. Terima kasih atas segala do'a, cinta dan kasih sayang, pengorbanan yang luar biasa, dan kerja keras yang telah diberikan kepada penulis sampai berada ditahap ini. Ayah dan Ibu mungkin tidak memiliki kesempatan untuk merasakan pendidikan di bangku perkuliahan, tetapi Ayah dan Ibu tidak pernah berhenti berjuang agar penulis dapat memperoleh pendidikan yang lebih baik. Tidak ada kata yang cukup untuk menggambarkan betapa berharganya Ayah dan Ibu dalam hidup penulis. Karena setiap proses dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari dukungan dan do'a Ayah dan Ibu. Skripsi ini penulis persembahkan sebagai bentuk rasa terima kasih dan kebanggaan penulis kepada Ayah dan Ibu tersayang. Semoga Ayah dan Ibu senantiasa di berikan Kesehatan. Terima kasih, Ayah. Terima kasih, Ibu.
2. Kepada kakak tercinta, Feni Alfionita, Lc., M.Ag., penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya atas segala pengorbanan, perhatian, nasihat, kasih sayang, serta dukungan yang telah diberikan kepada penulis selama menempuh pendidikan hingga proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih telah senantiasa bersedia mendengarkan setiap keluhan penulis, memberikan motivasi, serta memberikan dukungan dalam setiap langkah yang penulis jalani.

3. Kepada Faris Nadhil Aufar, penulis menyampaikan terima kasih atas waktu, perhatian, dan kesediaannya dalam mendengarkan setiap keluh kesah serta mendampingi penulis selama proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih telah menjadi salah satu sumber dukungan dan motivasi terbaik bagi penulis, serta telah memberikan kontribusi dalam setiap proses penyelesaian tugas akhir ini. Terima kasih atas waktu, tenaga, materi, dukungan, semangat, dan motivasi yang telah diberikan kepada penulis hingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
4. Kepada sahabat tercinta, Cindy Wulandari, S.Pd., terima kasih telah selalu bersedia menemani, merangkul, dan membantu penulis dalam proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih pula karena selalu ada untuk mendengarkan curahan hati dan keluh kesah penulis, serta senantiasa memberikan dukungan di setiap langkah.
5. Terakhir, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada satu sosok yang selama ini diam-diam berjuang tanpa henti, seorang perempuan sederhana dengan impian yang tinggi, namun sering kali sulit ditebak isi pikiran dan hati. Terima kasih kepada penulis skripsi ini yaitu diriku sendiri, Fransiska Amelia. Anak bungsu yang sedang beranjak usia 23 tahun yang dikenal keras kepala namun terkadang sifatnya seperti anak kecil pada umumnya. Terima kasih telah turut hadir di dunia ini, telah bertahan sejauh ini, dan terus berjalan melewati segala tantangan yang semesta hadirkan. Terima kasih karena tetap berani menjadi dirimu sendiri. Aku bangga atas setiap langkah kecil yang kau ambil, atas semua pencapaian yang mungkin tak selalu dirayakan orang lain. Walau terkadang harapanmu tidak sesuai dengan apa yang semesta berikan, tetaplah belajar menerima dan mensyukuri apapun yang kamu dapatkan. Jangan pernah lelah untuk tetap berusaha, berbahagialah dimanapun kamu berada. Rayakan apapun dalam dirimu dan jadikan dirimu bersinar dimanapun tempatmu bertumpu. Aku berdoa, semoga langkah dari kaki kecilmu selalu diperkuat, dikelilingi oleh orang-orang hebat, serta mimpimu satu persatu akan terjawab.

DAFTAR ISI

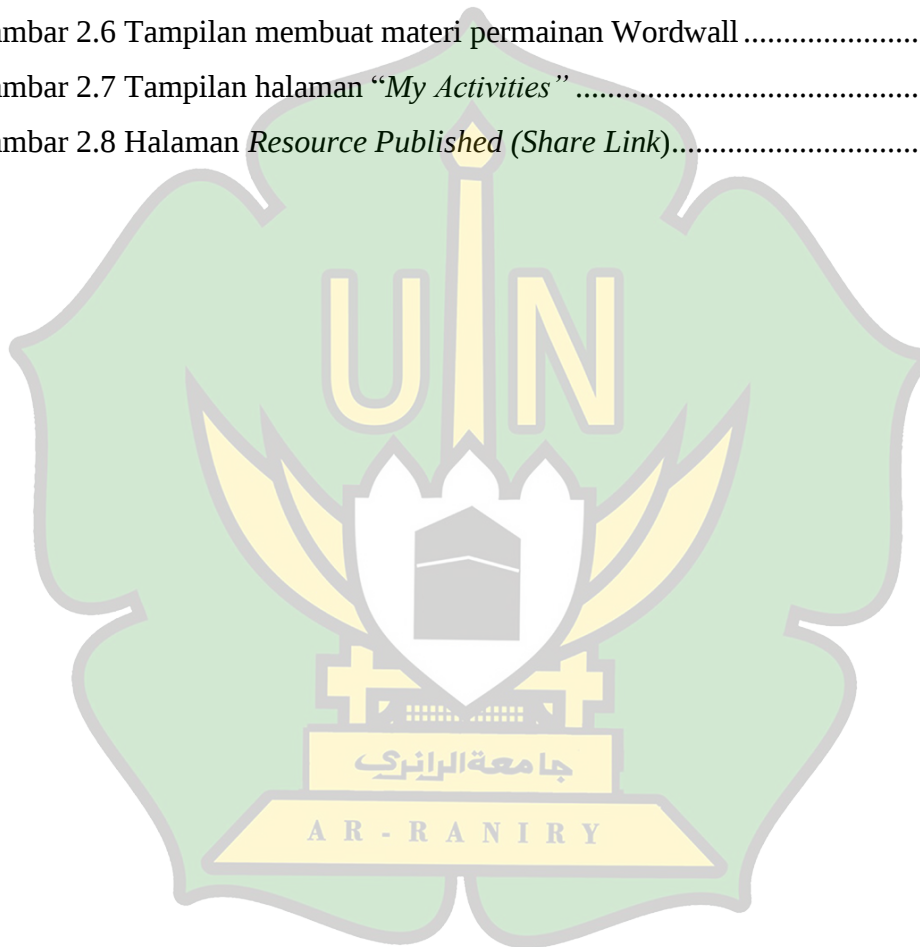
HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG.....	iii
LEMBAR KEASLIAN KARYA ILMIAH	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
PERSEMBAHAN.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
E. Definisi Operasional	6
F. Hipotesis Penelitian	9
G. Kajian Terdahulu	9
BAB II LANDASAN TEORITIS	11
A. Media Pembelajaran Interaktif.....	11
B. Hasil Belajar.....	25
C. Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan	32
BAB III METODE PENELITIAN	38
A. Rancangan Penelitian.....	38
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	40
C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	40
D. Instrumen Pengumpulan Data.....	41

E. Teknik Pengumpulan Data.....	43
F. Teknik Analisis Data.....	44
BAB IV HASIL PENELITIAN	49
A. Deskripsi Lokasi Penelitian	49
B. Hasil Penelitian	50
C. Pembahasan.....	62
BAB V PENUTUP	72
A. Kesimpulan.....	72
B. Saran.....	72
DAFTAR PUSTAKA	74
LAMPIRAN.....	74



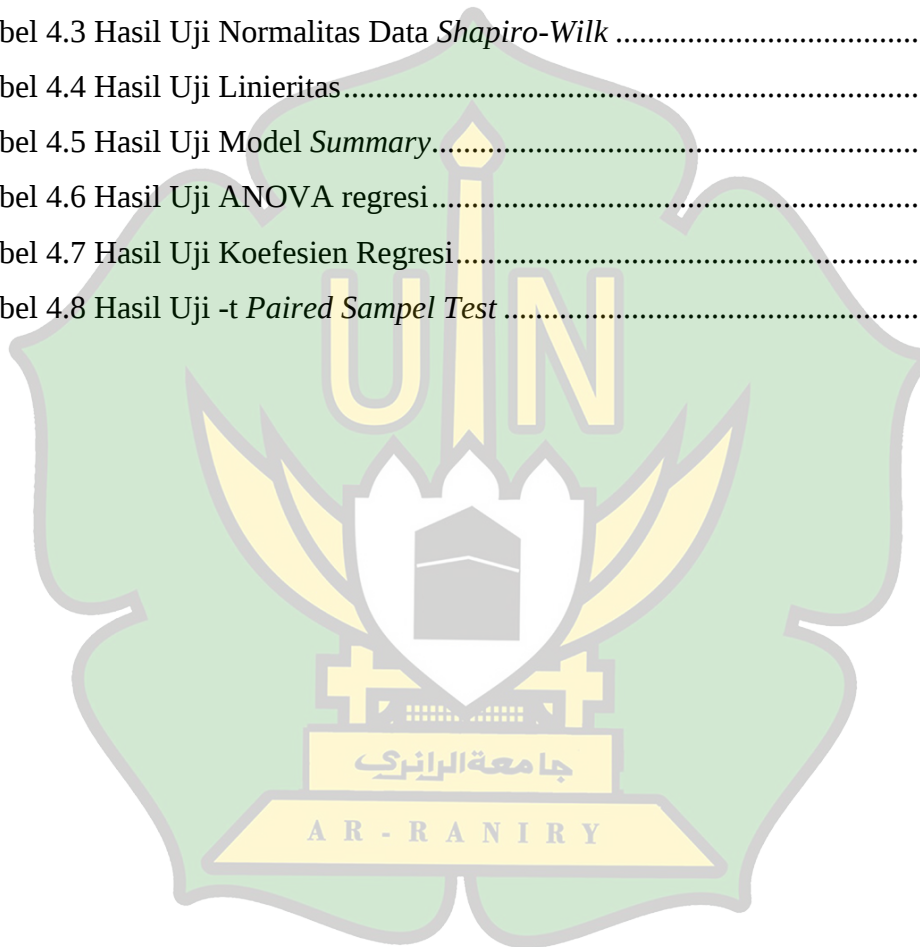
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Template Permainan <i>Wordwalll</i>	18
Gambar 2.2 Halaman Awal Platform <i>Wordwall</i>	20
Gambar 2.3 Halaman log in <i>Wordwall</i>	21
Gambar 2.4 Menekan Tombol “ <i>Create Activity</i> ”	21
Gambar 2.5 Template Permainan <i>Web Wordwall</i>	22
Gambar 2.6 Tampilan membuat materi permainan <i>Wordwall</i>	22
Gambar 2.7 Tampilan halaman “ <i>My Activities</i> ”	23
Gambar 2.8 Halaman <i>Resource Published (Share Link)</i>	23



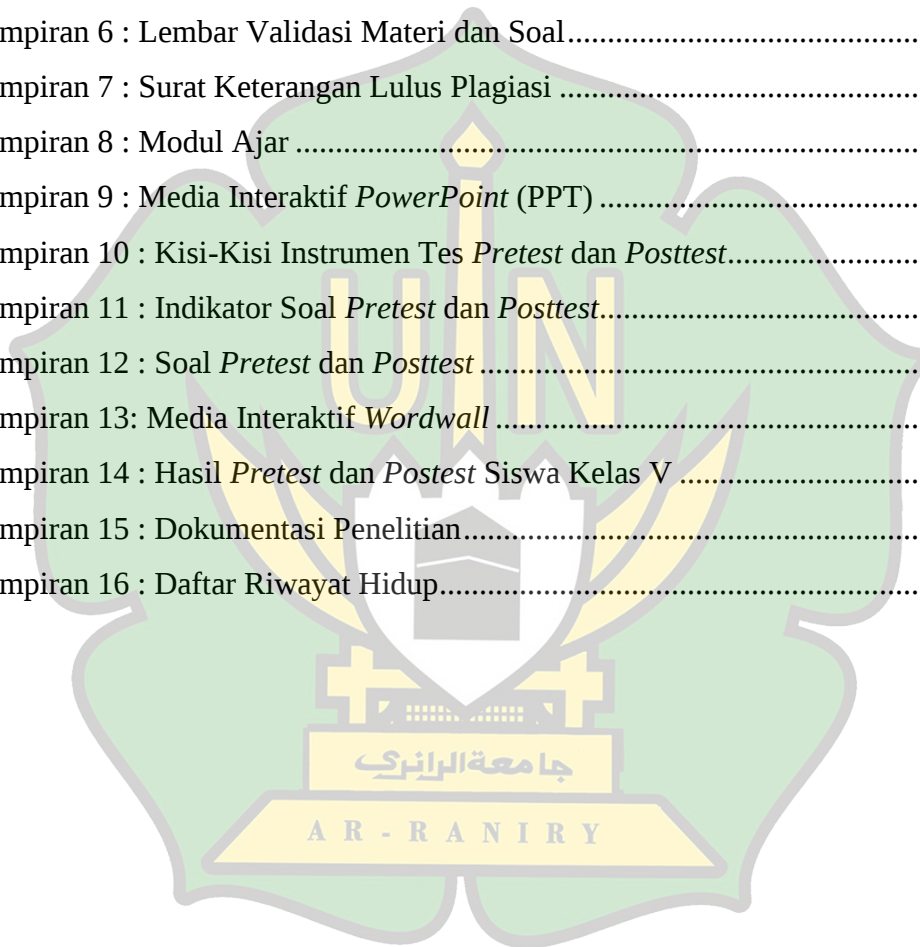
DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Capaian Pembelajaran PKn Fase C.....	35
Tabel 3.1 Model Desain Penelitian	39
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	41
Tabel 4.1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian.....	49
Tabel 4.2 <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	50
Tabel 4.3 Hasil Uji Normalitas Data <i>Shapiro-Wilk</i>	53
Tabel 4.4 Hasil Uji Linieritas.....	55
Tabel 4.5 Hasil Uji Model <i>Summary</i>	56
Tabel 4.6 Hasil Uji ANOVA regresi.....	57
Tabel 4.7 Hasil Uji Koefesien Regresi.....	57
Tabel 4.8 Hasil Uji -t <i>Paired Sampel Test</i>	60



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat Keterangan Pembimbing	78
Lampiran 2 : Surat Izin Melakukan Penelitian	79
Lampiran 3 : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	80
Lampiran 4 : Lembar Validasi Modul Ajar.....	81
Lampiran 5 : Lembar Validasi Media Interaktif <i>Wordwall</i>	83
Lampiran 6 : Lembar Validasi Materi dan Soal.....	85
Lampiran 7 : Surat Keterangan Lulus Plagiasi	87
Lampiran 8 : Modul Ajar	88
Lampiran 9 : Media Interaktif <i>PowerPoint</i> (PPT)	102
Lampiran 10 : Kisi-Kisi Instrumen Tes <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	104
Lampiran 11 : Indikator Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	106
Lampiran 12 : Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	107
Lampiran 13: Media Interaktif <i>Wordwall</i>	112
Lampiran 14 : Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Siswa Kelas V	113
Lampiran 15 : Dokumentasi Penelitian.....	114
Lampiran 16 : Daftar Riwayat Hidup.....	117



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran merupakan suatu hal yang menjadi syarat utama yang harus direalisasikan demi mendongkrak kualitas hidup masyarakat Indonesia. Lewat pendidikan, manusia berikhtiar memperoleh sekaligus memperluas wawasan, pemahaman, keterampilan, serta kecakapan khusus. Langkah ini juga berperan penting dalam mengonstruksi karakter dan sikap melalui pengalaman belajar, yang pada akhirnya esensial bagi individu untuk bertahan sekaligus meraih cita-cita hidupnya.¹ Jadi Pendidikan berperan penting dalam meningkatkan kualitas hidup masyarakat dan kemajuan bangsa. Melalui proses belajar, pendidikan membentuk pengetahuan, keahlian, serta perilaku yang dibutuhkan untuk menggapai tujuan hidup.

Perkembangan teknologi digital berdampak signifikan bagi ranah akademis, khususnya pada aspek penggunaan media pembelajaran. Dalam ruang lingkup pendidikan, memanfaatkan sistem informasi berbasis digital secara terukur dan efisien merupakan pilar utama untuk membenahi pendidikan sekaligus mendorong pembelajaran yang lebih berkualitas untuk anak bangsa.² Pada masa kontemporer ini akselerasi inovasi digital memberikan pengaruh yang sangat signifikan terhadap setiap lini kehidupan masyarakat.³ Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi yang tepat dan strategis menjadi faktor penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran serta mendukung terciptanya pendidikan yang lebih efektif dan bermutu.

Media pembelajaran berperan krusial sebagai sarana penyampaian materi

¹ Widiarti1, G., dkk. (2023) ‘Penanaman Kesadaran Pentingnya Pendidikan Dan Motivasi Belajar Sebagai Upaya Pencegahan Putus Sekolah Bagi Santri Ponpes Raudhatul Jannah Subulussalam Kab. Aceh Singkil’, *Jurnal Pema Tarbiyah*, Vol. 2. (2), h. 81–86.

² Ratna Wulandari, (2023) “Dampak Perkembangan Teknologi dalam Pendidikan,” *Jurnal PGSD Indonesia*, Vol. 9, No. (2), h. 66–74

³ Rahayu, E. S., dan Laela, S. (2018). “Pengaruh minat berwirausaha dan penggunaan sosial media terhadap kewirausahaan mahasiswa”. *Jurnal Pengembangan Wiraswasta*, Vol. 20, No. (3). h. 203-216.

yang memfasilitasi pemahaman siswa. Pemanfaatan media ini memberikan kontribusi positif yang signifikan terhadap efektivitas proses belajar. Selain itu, media pembelajaran jadi pelengkap penting yang tidak bisa dipisahkan untuk memastikan keberhasilan proses pembelajaran.⁴ Definisi tersebut juga mencakup keinginan kuat untuk menimba ilmu. Faktor ini mendorong proses pembelajaran menjadi lebih tepat guna dan ringkas, sehingga keberhasilan akademik dapat terwujud secara optimal.⁵ Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan komponen esensial yang tidak hanya berfungsi sebagai alat penyampai materi, melainkan juga sebagai katalisator untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran. Media yang tepat serta adanya motivasi belajar yang kuat dari siswa, proses pembelajaran akan berjalan lebih terarah, bermakna, dan mampu mendorong tercapainya keberhasilan akademik secara menyeluruh.

Beberapa penelitian terdahulu telah mengkaji pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa. Pada penggunaan media interaktif berbasis *PowerPoint*, penelitian Sinarta, dkk di SDN 01 Bengkayang menemukan perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa kelas V yang diajar menggunakan media *PowerPoint* dibanding siswa yang diajar dengan metode konvensional pada mata pelajaran PKn.⁶ Sementara itu, penggunaan media interaktif berbasis *Wordwall*, penelitian yang dilakukan di UPT SPF SDI Pa'baeng-Baeng juga menerapkan media pembelajaran berbasis *Wordwall* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III pada pembelajaran PPKn, yang memperkuat bahwa *Wordwall* efektif dipakai lintas jenjang kelas rendah maupun kelas tinggi SD.⁷

⁴ Harsiwi, U. B. dan Arini, L. D. D. (2020) "Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar", *Jurnal Basicedu*, 4(5), Vol. 3, No. (2), h. 524–532.

⁵ Muhenda Hafidh, M. S, (2015), "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi". *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, Vol 8, No. 2, h. 114.

⁶ Sinarta, F., dkk. (2025). Pengaruh Media *PowerPoint* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 5 Pada Mata Pelajaran PKn di SDN 01 Bengkayang. *Jurnal Jendela Pendidikan*, Vol. 5, No. (03), 524–534.

⁷ Nadia, D. O., dan Desyandri. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. Didaktik: *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, Vol. 8, No. (2), 1924–1933.

Berdasarkan kedua penelitian tersebut, dapat dilihat bahwa *PowerPoint* dan *Wordwall* masing-masing telah terbukti secara empiris mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn, namun keduanya diuji secara terpisah dan pada jenjang kelas yang berbeda-beda. Penelitian yang mengkaji penggunaan *PowerPoint* dan *Wordwall* secara bersamaan pada pembelajaran PKn kelas V, khususnya di lingkup SD Negeri Ujong Kuta Aceh Besar, hingga saat ini belum ditemukan. Kesenjangan inilah yang mendasari pentingnya penelitian ini dilakukan, guna mengkaji pengaruh penggunaan media interaktif berupa kombinasi *PowerPoint* dan *Wordwall* terhadap hasil belajar PKn siswa kelas V SD Negeri Ujong Kuta Aceh Besar.

Berdasarkan hasil observasi di kelas V SD Negeri Ujong Kuta, diperoleh gambaran bahwa pencapaian hasil belajar PKn masih relatif rendah. Masalah ini tampak dari capaian akademik siswa yang belum sepenuhnya mencapai standar ketuntasan yang ditetapkan. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang berlaku pada mata pelajaran PKn adalah sebesar 70. Tingkat keaktifan siswa, partisipasi aktif, dan antusiasme siswa dalam kegiatan proses pembelajaran masih belum optimal. Banyak siswa yang cenderung reaktif dan belum terlibat secara aktif dalam kegiatan proses pembelajaran. Terbatasnya pemanfaatan media pembelajaran yang *variative* menjadi salah satu pemicu rendahnya ketertarikan siswa dalam belajar di kelas dan juga memengaruhi rendahnya minat belajar siswa. Atas dasar tersebut, Kegiatan proses pembelajaran PKn belum berjalan secara efektif dan optimal.⁸

Permasalahan dalam pembelajaran PKn ini disebabkan karena media pembelajaran interaktif masih jarang digunakan selama jalannya sesi pembelajaran di kelas. Merujuk pada temuan observasi di kelas V SD Negeri Ujong Kuta di Aceh Besar, kegiatan belajar masih sering mengandalkan metode ceramah dan buku teks sebagai sumber belajar utama. Temuan tersebut diselaraskan dengan hasil wawancara bersama Guru kelas V SD Negeri Ujong Kuta yang juga menyatakan hal yang sama, media pembelajarannya hanya buku paket dan papan tulis. Selain itu, beberapa siswa juga mengungkapkan bahwa pembelajaran PKn sering terasa

⁸ Hasil Wawancara Guru Kelas V SDN Ujong Kuta Banda Aceh.

monoton, implikasinya siswa kurang tertarik untuk terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran belum variatif dan belum sepenuhnya mengakomodasi perbedaan gaya belajar siswa. Selain itu, media pembelajaran yang saat ini diterapkan masih belum selaras dengan kebutuhan perkembangan kognitif dan karakteristik belajar individu siswa kelas V. Keadaan ini berdampak pada kurangnya keterlibatan adaptif siswa ditengah jalannya proses belajar, sementara keaktifan belajar memiliki keterkaitan erat dengan hasil belajar, mengingat siswa yang terlibat aktif cenderung lebih cepat memahami materi serta meraih hasil belajar yang lebih memuaskan.

Di antara upaya untuk menanggulangi permasalahan tersebut adalah inovasi pada media pembelajaran yang berorientasi pada peningkatan hasil belajar siswa. Media interaktif dipandang sebagai salah satu alternatif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran PKn di jenjang SD/MI. Berdasarkan karakteristiknya, Media Interaktif berbasis *Power Point* dan *Wordwall* menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk permainan edukatif dengan tampilan yang menarik dan interaktif sehingga dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah. Seperti yang disampaikan oleh guru kelas V SD Negeri Ujong Kuta Aceh Besar, dalam wawancara bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat membantu siswa lebih cepat memahami materi dan berpengaruh pada nilai yang diperoleh siswa. Melalui suasana belajar yang menyenangkan, siswa terdorong untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran, yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan pemahaman materi. Dengan meningkatnya pemahaman tersebut, penggunaan media interaktif seperti *Power Point* dan *Wordwall* diharapkan dapat memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar PKn siswa. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan untuk mengkaji **“Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Kelas V Jenjang SD/MI”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan penguraian latar belakang di atas maka rumusan masalah penelitian ini adalah "Bagaimana Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Kelas V Jenjang SD/MI?"

C. Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian ini disusun berdasarkan perumusan masalah yang ada, adapun tujuan dari penelitian ini yaitu "Menganalisis Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Kelas V Jenjang SD/MI".

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis yang diharapkan dari peneliti ini adalah dapat menghadirkan kontribusi berupa wawasan baru berkenaan dengan pemanfaatan media pembelajaran interaktif dalam konteks mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dan perkembangan dunia pendidikan pada umumnya. Penelitian ini juga diharapkan menjadi landasan penelitian selanjutnya yang relevan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Adapun manfaat bagi guru yaitu dapat mengembangkan kompetensi teknologi mereka dengan mengintegrasikan alat digital ini ke dalam kurikulum, seperti menciptakan kuis atau permainan kata yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa, sehingga mendukung inovasi metode mengajar dan mengurangi kebosanan dalam pembelajaran konvensional. Selain itu, dapat menjadi referensi praktis untuk guru dalam memilih media alternatif.

b. Bagi Siswa

Penggunaan media interaktif berbasis *Wordwall* diharapkan mampu membantu siswa memfasilitasi dalam menginternalisasi materi secara lebih mudah, lebih praktis sehingga memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

c. Bagi Peneliti

Adapun manfaat bagi siswa yaitu sebagai sarana untuk menerapkan pengetahuan yang telah dihimpun selama menjalani pendidikan di perguruan tinggi, sehingga mampu memberikan sumbangsih nyata bagi perkembangan

dunia pendidikan.

E. Definisi Operasional

1. Media Interaktif *Wordwall*

Media *Wordwall* merupakan media pembelajaran digital interaktif yang memfasilitasi pembuatan beragam aktivitas edukatif, termasuk kuis, teka-teki, dan pencocokan kata.⁹ Aplikasi ini berfungsi sebagai instrumen pembelajaran maupun evaluasi yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam lingkungan pembelajaran online.¹⁰ Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa media *Wordwall* merupakan media belajar digital yang interaktif dan mudah di gunakan. Platform ini menyediakan berbagai game edukatif yang membuat pembelajaran menjadi lebih menarik. Media ini dapat dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran maupun alat penilaian bagi siswa.

Merujuk pada pembahasan sebelumnya, Media *Wordwall* merupakan salah satu media pembelajaran digital yang mampu mendukung proses belajar mengajar secara lebih interaktif, inovatif, dan menyenangkan. Berbagai fitur yang tersedia memungkinkan guru menyajikan materi serta melakukan evaluasi pembelajaran dengan cara yang lebih variatif, sehingga dapat meningkatkan partisipasi, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan media *Wordwall* menjadi salah satu alternatif yang efektif untuk menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dan berpusat pada peserta didik.

2. Media Interaktif *PowerPoint*

Media *PowerPoint* interaktif merupakan multimedia pembelajaran digital yang memadukan unsur teks, gambar, animasi, suara, video, dan kuis yang disesuaikan dengan karakteristik perkembangan dan gaya belajar siswa sekolah dasar, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan berpusat pada

⁹ Widya, N.S., dkk. (2025). Efektivitas Media Interaktif Wordwall Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Rasio di Kelas VI SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol. 10, No. (4).

¹⁰ Sari, P. M., dan Yarza, H. N. (2021). 'Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan Wordwall Pada Pembelajaran IPA Bagi Guru-Guru Sdit Al-Kahfi', *Jurnal Pendidikan*, Vol. 4, No. (1), h. 195–199.

siswa. Media ini terbukti mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan pemahaman konsep peserta didik dalam pembelajaran.¹¹ Selain itu, media *PowerPoint* interaktif berfungsi sebagai sarana penyampaian materi yang menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan kualitas belajar siswa serta memudahkan guru dalam menyampaikan konsep secara sistematis kepada peserta didik.¹² Penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa media *PowerPoint* merupakan media pembelajaran berbasis presentasi visual yang memadukan teks, gambar, dan animasi dalam tampilan slide, sehingga membantu guru menyampaikan konsep materi secara lebih sistematis, jelas, dan menarik bagi peserta didik.

Pada penelitian ini, media *PowerPoint* digunakan pada tahap awal pembelajaran untuk menjelaskan konsep dan materi norma dalam kehidupan sehari-hari secara sistematis, sebelum peserta didik selanjutnya diajak memperdalam dan mengevaluasi pemahamannya melalui permainan edukatif pada media *Wordwall*. Dengan demikian, kedua media tersebut digunakan secara terpadu sebagai satu kesatuan intervensi pembelajaran interaktif: *PowerPoint* berperan sebagai media penyampaian konsep, sedangkan *Wordwall* berperan sebagai media penguatan pemahaman dan evaluasi, sehingga proses pembelajaran PKn menjadi lebih variatif, bermakna, dan berpusat pada peserta didik.

3. Hasil Belajar Peserta Didik

Hasil belajar pada hakikatnya mencerminkan representasi dari seluruh capaian yang diperoleh peserta didik setelah menempuh proses instruksional. Nugraha menegaskan bahwa hasil tersebut berwujud kemampuan nyata yang dikuasai siswa pascaaktivitas akademik. Pada penelitian Wulandari memaparkan bahwa kompetensi ini bersifat komprehensif, mencakup ranah kognitif, afektif, hingga psikomotorik siswa setelah mengikuti interaksi edukatif di kelas. Sejalan

¹¹ Abdullah, M., dan Budiman, N. (2025). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Digital Berbasis PowerPoint Interaktif untuk Mendukung Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Haumeni Journal of Education*, Vol. 5, No. (3), h. 223–232.

¹² Maenah, Taufiqulloh, dan Sudibyo, H. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif untuk Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru. *Journal of Education Research*, Vol. 5, No. (3), h. 3272–3282.

dengan pandangan tersebut, Mustakim menambahkan bahwa seluruh pencapaian subjek didik tersebut diukur dan dinilai berdasarkan standarisasi kriteria evaluasi yang telah ditetapkan oleh kurikulum institusi pendidikan sebelumnya.¹³ Pada penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Kemampuan tersebut mencakup aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Hasil belajar menunjukkan tingkat keberhasilan siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Pencapaiannya diukur berdasarkan penilaian yang telah ditetapkan dalam kurikulum.

4. Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan

Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan proses pendidikan yang bertujuan untuk membentuk peserta didik menjadi warga negara yang memiliki pengetahuan, sikap, dan keterampilan kewarganegaraan yang berlandaskan nilai-nilai Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945. Mata Pelajaran PKn mengajarkan siswa menjadi warga negara yang paham hak dan kewajibannya. Pelajaran ini berpijak pada Pancasila dan UUD 1945. Siswa belajar mengenali hukum, lalu menerapkannya lewat keterlibatan nyata dimasyarakat, bangsa, dan negara.¹⁴ Pendidikan Kewarganegaraan membentuk karakter dan moral bangsa. Melalui pendidikan ini, diharapkan generasi muda dapat memahami, menghayati, dan mengamalkan nilai-nilai luhur Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.¹⁵

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini difokuskan pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, khususnya pada materi norma dalam kehidupan sehari-hari. Materi ini dipilih karena memiliki peran penting dalam membentuk pemahaman, sikap, dan perilaku peserta didik agar mampu menerapkan berbagai

¹³ Erawati, D. (2022) 'Meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik melalui penerapan model pembelajaran Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran Matematika' kelas I SD Negeri 6 Pajar Bulan', *SHEs: Conference Series*, Vol. 5, No. (5).

¹⁴ Kaelan dan Zubaidi, *Pendidikan Kewarganegaraan untuk Perguruan Tinggi*. (Yogyakarta: Paradigma, 2010), h. 2.

¹⁵ Mujahidah, I., & Dewi, D. A. (2022). Internalisasi Nilai Pancasila Terhadap Generasi Muda Sebagai Wujud Mempertahankan Budaya Bangsa. *Jurnal Pendidikan Sosiologi Dan Humaniora*, Vol. 13, No. (2), h. 431.

norma yang berlaku di lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat. Norma merupakan salah satu fondasi dasar dalam kehidupan bermasyarakat yang mengatur perilaku individu agar selaras dengan nilai, aturan, serta kaidah yang berlaku, baik norma agama, kesusilaan, kesopanan, maupun norma hukum. Pemahaman terhadap materi ini menjadi krusial bagi peserta didik di jenjang sekolah dasar, mengingat pada usia tersebut siswa berada pada tahap pembentukan karakter dan kesadaran sosial awal yang akan menjadi landasan bagi perilaku mereka di masa yang akan datang.

F. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian yang telah diuraikan sebelumnya, maka hipotesis dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

Ha (Hipotesis Alternatif) : Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar PKn peserta didik kelas V SDN Ujong Kuta, Kabupaten Aceh Besar.

H0 (Hipotesis Nol) : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar PKn peserta didik kelas V SDN Ujong Kuta, Kabupaten Aceh Besar.

G. Kajian Terdahulu

Sebelum adanya penelitian ini, ada beberapa peneliti yang terdahulu dengan judul:

1. Rafilah Ampel dkk menemukan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada materi sistem pernapasan manusia di SMP Negeri 1 Tombulu.¹⁶ Pada penelitian ini persamaan terletak pada penggunaan media interaktif berbasis *Wordwall* dan sama-sama memfokuskan pada pengaruh media interaktif *Wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik. Sedangkan perbedaannya terletak pada materi pelajaran dan lokasi penelitian.

¹⁶ Ampel, R. dkk. (2025) 'Pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada materi sistem pernapasan manusia di SMP Negeri 1 Tombulu', *Jurnal Wahana Didaktika*, Vol. 23, No. (2), h. 238–251.

2. Nurul Fadilah dkk mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran menggunakan *Wordwall* berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN Gunggung 1.¹⁷ Pada temuan ini persamaan terletak pada penggunaan media interaktif berbasis *Wordwall* dan sama-sama memfokuskan pada pengaruh media interaktif *Wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik. Sedangkan perbedaannya terletak pada materi pelajaran dan lokasi penelitian.
3. Ayu Ratna Sari dkk mengemukakan bahwa pengembangan media pembelajaran PowerPoint interaktif dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar pada mata pelajaran PKn, khususnya pada materi hak dan kewajiban.¹⁸ Pada penelitian ini, persamaannya terletak pada penggunaan media PowerPoint interaktif pada mata pelajaran PKn serta jenjang kelas yang sama, yaitu kelas V sekolah dasar. Adapun perbedaannya terletak pada materi pelajaran, jenis penelitian (penelitian ini menggunakan metode Design and Development, sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan pendekatan kuantitatif Pre-Experimental Design), serta lokasi penelitian.

¹⁷ Fadilah, N., dkk. (2025) "Pengaruh media pembelajaran interaktif *Wordwall* terhadap hasil belajar IPAS di sekolah dasar", *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, Vol. 12, No. (1), h. 56–

¹⁸ Sari, A. R., dkk. (2023). "Pengembangan Media Pembelajaran *PowerPoint* Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar pada Mata Pelajaran PKN", *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar (JPGSD)*, Vol. 8, No. (3), h. 46–55.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Media Pembelajaran Interaktif

1. Pengertian Media Pembelajaran Interaktif

Media berasal dari bahasa Latin, yang merupakan bentuk jamak dari "medium," yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Dengan kata lain, media mencakup segala sesuatu yang dapat menyalurkan data dari sumber kepada penerima. Istilah media sangat dikenal dalam bidang komunikasi. Proses belajar mengajar pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran, berfungsi sebagai jembatan dalam penyampaian materi. Dengan menggunakan media pembelajaran, guru dapat menyampaikan materi dengan cara yang sederhana dan mudah dipahami.¹⁹ Media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Penggunaan media yang tepat dapat membantu guru menyampaikan materi secara lebih efektif serta memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang dipelajari.

Menurut Olson Medium dapat didefinisikan sebagai teknologi yang digunakan untuk menyajikan, merekam, membagikan, dan mendistribusikan simbol-simbol dengan rangsangan indra tertentu, disertai dengan penstrukturan informasi. Selain itu, Heinich dkk, menyatakan bahwa medium berfungsi sebagai perantara yang mengantarkan informasi dari sumber kepada penerima. Oleh karena itu, televisi, film, foto, radio, rekaman audio, gambar proyeksi, dan bahan cetakan serta sejenisnya termasuk dalam kategori media. Jika media tersebut menyampaikan pesan atau informasi yang memiliki tujuan untuk pembelajaran, maka media

¹⁹ Putri, D. N. S., dkk. (2022). Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, Vol. 2, No. (2), h. 365–374.

tersebut disebut sebagai media pembelajaran.²⁰ Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat dipahami bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan informasi atau pesan pembelajaran dari pendidik kepada peserta didik. Keberadaan media tidak hanya mempermudah penyampaian materi, tetapi juga membantu menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih optimal.

Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dan guru sebagai sumber pembelajaran dalam lingkungan belajar. Selain itu, pembelajaran juga merupakan suatu proses di mana peserta didik, dengan dukungan dari guru, memperoleh pengetahuan dan pemahaman serta mengembangkan karakter mereka. Tujuan dari pembelajaran adalah untuk menciptakan suasana belajar yang mendukung proses pembelajaran tersebut. Sumber belajar memegang peranan penting dalam proses ini, karena sumber belajar tersebut merupakan alat atau bahan yang membantu guru dan peserta didik dalam melaksanakan kegiatan pengajaran dan pembelajaran.²¹ Pembelajaran merupakan suatu proses yang melibatkan interaksi aktif antara pendidik dan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Proses tersebut berlangsung secara efektif, diperlukan dukungan media pembelajaran yang mampu memfasilitasi penyampaian materi serta meningkatkan kualitas pengalaman belajar peserta didik. Media interaktif didefinisikan sebagai alat atau perangkat yang memungkinkan interaksi timbal balik antara pengguna dan konten yang ditampilkan, sehingga pengguna dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Media ini berbeda dari media tradisional karena memungkinkan pengguna untuk mengontrol dan berinteraksi langsung dengan informasi atau elemen visual yang ditampilkan. Smaldino dkk. mendefinisikan media interaktif sebagai "alat atau perangkat yang memungkinkan siswa atau pengguna untuk berinteraksi langsung dengan konten pembelajaran

²⁰ Noverdika, Y. (2021). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Model Tutorial Dalam Pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMPN 17 Padang. *Jurnal Literasiologi*, Vol. 5, No. (1), h. 105–122.

²¹ Kaniawati, E., dkk. (2023). Evaluasi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, Vol. 1, No. (2), h.18–32.

dan menerima umpan balik langsung."²² Penggunaan media interaktif dalam penelitian ini bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, karena belajar dengan media interaktif sangat menarik dan membangkitkan minat, sehingga meningkatkan motivasi untuk berpartisipasi dalam pembelajaran. Peserta didik dapat berpartisipasi secara aktif, menghasilkan hasil belajar yang memuaskan dan pada akhirnya meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.²³

Media pembelajaran interaktif terdiri dari semua bagian perangkat lunak dan perangkat keras yang berfungsi sebagai perantara untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa dari berbagai sumber. Metode pembelajaran ini memberikan umpan balik kepada pengguna tentang apa yang mereka masukkan ke dalam media. Pengujian perangkat lunak dan standar khusus dapat digunakan untuk menilai kualitas media pembelajaran. Menurut Walker dan Hess, yang dikutip oleh Azhar Arsyad, standar kualitas media pembelajaran interaktif mencakup kualitas konten, tujuan, dan proses pembelajaran, serta kualitas teknis.²⁴ Media pembelajaran interaktif berfungsi agar pembelajaran menjadi efektif dan efisien, media pembelajaran interaktif sangat penting karena tidak hanya membantu menyampaikan materi pelajaran, tetapi juga membantu siswa berkomunikasi secara efektif.

Menurut Tarigan & Siagian dalam penelitiannya mengemukakan bahwa Media interaktif merupakan media pembelajaran yang digemari oleh peserta didik. Pengertian interaktif sendiri, merupakan komunikasi dua arah. Menurut Haryanto dkk., media interaktif harus dikategorikan sebagai media konstruktivis karena terdiri dari proses pembelajaran, sumber belajar, dan siswa. Media interaktif terdiri dari kombinasi berbagai komponen, seperti teks, grafik, gambar, foto, audio, video, dan animasi. Guru dapat membuat pelajaran yang menarik dan interaktif dengan

²² Devi Nur Aqmarina dan Mohamad Joko Susilo (2025) *Pengaruh penggunaan media interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam*, Ta'rif: Jurnal Pendidikan dan Agama Islam, Vol. 1, No. (1), h. 39–53.

²³ Suhayah, Y. dkk. (2023) *Pengaruh penggunaan media interaktif terhadap hasil belajar dan sikap cinta tanah air peserta didik*, Jurnal Pendidikan Geografi". Vol. 13. No. (1). h. 42–48.

²⁴ Putri, D.N.S. dkk. (2022) *Analisis pengaruh pembelajaran menggunakan media interaktif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar*, JPDSH: Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora, Vol. 2, No. (2), h. 365–374.

menggunakan media pembelajaran interaktif. Sebaliknya, *Wordwall* adalah aplikasi digital berbasis web yang membantu guru merencanakan pelajaran dan memberi siswa sumber belajar yang menarik dan interaktif. Menurut Nenohai, *Wordwall* adalah aplikasi digital berbasis web yang dapat membantu guru merancang pelajaran dan menawarkan sumber belajar yang menarik dan interaktif kepada siswa. Hal ini sejalan dengan temuan Maghfiroh, yang dalam studinya menemukan bahwa *Wordwall* menciptakan interaksi yang bermanfaat bagi siswa. Sinaga dan Soesanto menjelaskan bahwa *Wordwall* dapat menghidupkan suasana kelas, yang pada gilirannya meningkatkan motivasi siswa dan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan.²⁵

2. Kelebihan dan Kekurangan Media Interaktif

Kelebihan Media Interaktif wordwall antara lain :

- a. Membuat pembelajaran lebih menarik, karena *Wordwall* menyajikan materi dalam bentuk permainan dan kuis sehingga suasana belajar tidak membosankan.
- b. *Wordwall* membantu meningkatkan hasil belajar siswa karena materi disajikan secara menarik sehingga lebih mudah dipahami.
- c. Tampilan *Wordwall* yang sederhana dan interaktif memudahkan siswa mengingat materi, sehingga hasil belajar menjadi lebih optimal.
- d. *Wordwall* dapat digunakan melalui perangkat ponsel siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih praktis dan mudah diakses.
- e. Keunggulan aplikasi ini adalah banyaknya template yang mudah diakses oleh banyak orang, tanpa adanya batasan jenjang pendidikan.²⁶

Berdasarkan kelebihan tersebut, dapat disimpulkan bahwa *Wordwall* memiliki berbagai keunggulan yang mendukung pelaksanaan pembelajaran secara optimal. Kemudahan penggunaan, fleksibilitas akses, serta penyajian materi yang

²⁵Sukma, K. I., dan Handayani, T. (2022). “Pengaruh penggunaan media interaktif berbasis Wordwall quiz terhadap hasil belajar IPA di sekolah dasar”. *Jurnal Cakrawala Pendas*, Vol. 8, No. (4), h.1020–1028.

²⁶ Jannah, M. dan Masnawati, E. (2024). “Penerapan aplikasi Wordwall untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran”. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial (JUPENDIS)*, Vol. 2. No. (4), h. 173–183.

interaktif menjadikan *Wordwall* sebagai salah satu media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan partisipasi dan hasil belajar peserta didik.

Kekurangan Media Interaktif wordwall antara lain :

- a. Pembuatan media butuh waktu untuk mendesain permainan/aktivitas yang baik di *Wordwall*, terutama bagi guru yang belum terbiasa.
- b. Bergantung pada internet karena berbasis web, pengguna harus memiliki koneksi internet yang stabil untuk membuka web wordwall.

Meskipun memiliki berbagai kelebihan, penggunaan *Wordwall* juga memiliki beberapa keterbatasan yang perlu menjadi perhatian dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru perlu mempersiapkan media dengan baik serta mempertimbangkan ketersediaan akses internet agar pemanfaatan *Wordwall* dapat berjalan secara optimal dan tujuan pembelajaran tetap dapat tercapai.

3. Komponen Media Pembelajaran Interaktif Wordwall

Media pembelajaran interaktif *Wordwall* merupakan salah satu media berbasis teknologi yang dirancang untuk mendukung proses pembelajaran melalui aktivitas digital yang bersifat interaktif dan menyenangkan. *Wordwall* adalah platform pembelajaran interaktif yang berisi berbagai aktivitas dan permainan dalam bentuk alat digital untuk mendorong pembelajaran (interaktif). *Wordwall* memiliki beberapa komponen penting untuk membantu meningkatkan keterlibatan dan pembelajaran siswa, khususnya di sekolah dasar.

Penggunaan media interaktif berbasis *Wordwall* juga mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa. Fitur-fitur interaktif yang tersedia pada *Wordwall*, seperti kuis, permainan edukatif, dan aktivitas berbasis tantangan, mendorong siswa untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar, partisipasi, serta pemahaman terhadap materi yang dipelajari. Pembelajaran yang melibatkan aktivitas interaktif tersebut juga memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi turut berpartisipasi secara langsung dalam menemukan dan mengonstruksi pengetahuan. Oleh karena itu, pemanfaatan media interaktif berbasis *Wordwall* menjadi salah satu

alternatif yang efektif dalam mendukung terciptanya proses pembelajaran yang inovatif, menarik, dan mampu meningkatkan kualitas hasil belajar siswa di sekolah dasar.²⁷

Adapun beberapa komponen tersebut yaitu sebagai berikut :

1. Konten Materi Pembelajaran

Konten materi pembelajaran merupakan komponen utama dalam media *Wordwall* yang berisi materi atau soal yang disesuaikan dengan kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran. Guru dapat menyusun materi berupa pertanyaan, pernyataan, maupun latihan yang relevan dengan topik pembelajaran kelas V SD.

2. Aktivitas Interaktif Berbasis Permainan

Aktivitas interaktif merupakan komponen penting dalam *Wordwall* yang membedakannya dari media pembelajaran konvensional. *Wordwall* menyediakan berbagai jenis aktivitas berbasis permainan edukatif seperti *quiz*, *matching*, *true or false*, dan *open the box*.

3. Tampilan Visual dan Desain Interaktif

Tampilan visual dalam *Wordwall* mencakup penggunaan warna, animasi, ikon, dan tata letak yang menarik. Komponen ini berfungsi untuk meningkatkan minat dan perhatian siswa selama pembelajaran berlangsung.

4. Sistem Evaluasi dan Umpan Balik

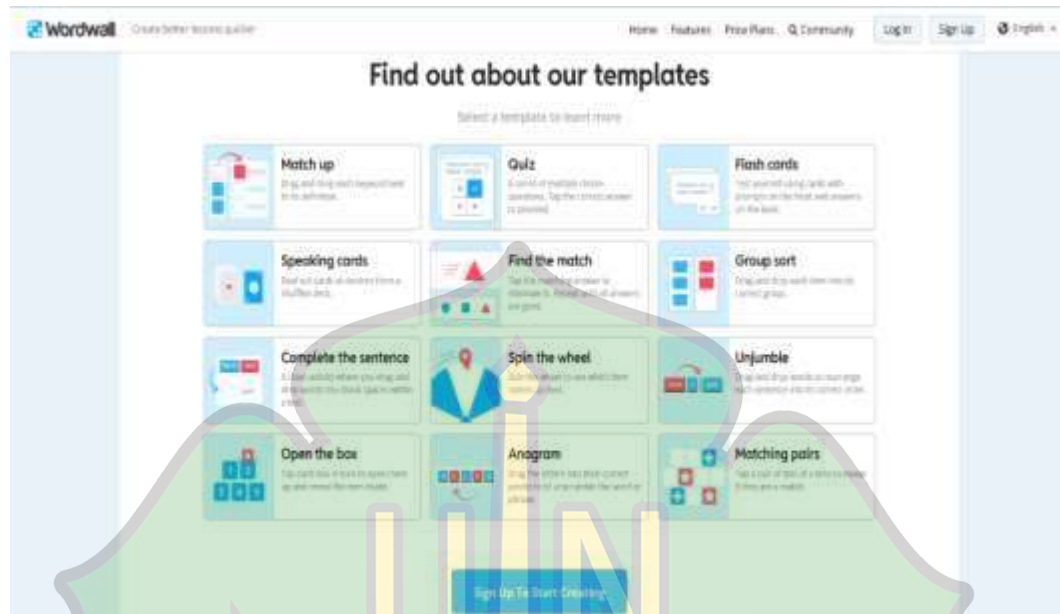
Wordwall dilengkapi dengan sistem evaluasi otomatis yang memberikan hasil dan skor secara langsung kepada siswa. Komponen ini membantu guru dalam menilai hasil belajar siswa secara efisien dan objektif.

5. Aksesibilitas Media Pembelajaran

Komponen aksesibilitas memungkinkan *Wordwall* digunakan melalui

²⁷ Waluyo Hadi dan dkk. (2024). "Analisis Penggunaan Media Interaktif Wordwall terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan MIPA*, Vol. 14, No. 2), h. 163–171.

berbagai perangkat elektronik seperti laptop, komputer, tablet, dan smartphone.²⁸
Beberapa template permainan yang tersedia antara lain sebagai berikut:



Gambar 2.1 Template Permainan Wordwall

- a) *Match Up* : permainan drag and drop untuk mencocokkan fungsi tertentu.
- b) *Open the Box* : permainan menebak isi kotak dengan mengetuk kotak untuk mengungkapkan barang-barang di dalamnya.
- c) *Random Cards* : permainan menebak kartu acak setelah diacak.
- d) *Labelled Diagram* : menyusun gambar dengan cara drag and drop ke tempat yang sesuai dengan gambar yang ditampilkan.
- e) *Maze Chase* : permainan berlari menuju jawaban yang benar sambil menghindari musuh.
- f) *Quiz* : permainan pilihan ganda dengan mengetuk jawaban yang benar.
- g) *Find the Match* : permainan mencocokkan gambar yang sudah disediakan.
- h) *Matching Pairs* : permainan memasang ubin dengan mengetuk pada jawaban hingga sesuai.
- i) *Anagram* : menyusun huruf yang sesuai pada kotak kosong. Categorize: permainan mirip drag and drop yang ditempatkan pada kolom yang sudah

²⁸ Rosalia, R., dkk. (2025). "Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SDN 2 Baadia". *Jurnal Akademik Pendidikan Matematika*, Vol. 10, No. (2).

tersedia.

- j) *Missing Word* : permainan drag and drop yang menghubungkan pada kotak kosong yang ada.
- k) *Wordsearch* : permainan mencari karakter yang tersembunyi dalam kotak.
- l) *Rank Order* : menyusun item yang sudah tersedia hingga susunan yang benar.
- m) *Random Wheel* : permainan memutar roda.
- n) *Group Sort* : permainan drag and drop yang mengumpulkan jawaban sesuai dengan kelompoknya.
- o) *Unjumble* : permainan drag and drop kata-kata untuk membentuk kalimat.
- p) *Gameshow Quiz* : permainan pilihan ganda dengan batas waktu, nyawa, dan bonus.
- q) *Airplane* : permainan seperti pesawat, dimainkan dengan menyentuh layer atau tombol pada keyboard untuk mengendalikan pesawat.²⁹

Gambar tersebut memperlihatkan beragam pilihan template interaktif yang tersedia pada aplikasi Wordwall, di antaranya *Match Up*, *Quiz*, *Flash Cards*, hingga *Matching Pairs*. Ketersediaan berbagai jenis template ini memberikan fleksibilitas bagi pengajar dalam merancang media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi ajar, sekaligus memungkinkan terciptanya variasi aktivitas belajar yang lebih menarik dan tidak monoton, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

4. Komponen Media Pembelajaran Interaktif PowerPoint

Media pembelajaran interaktif *PowerPoint* memiliki beberapa komponen penting yang mendukung penyampaian materi, di antaranya sebagai berikut:

- a. Slide materi, berisi konsep atau topik pembelajaran yang disusun secara sistematis dan bertahap.
- b. Elemen visual, berupa teks, gambar, ikon, dan animasi transisi yang membantu memperjelas isi materi.

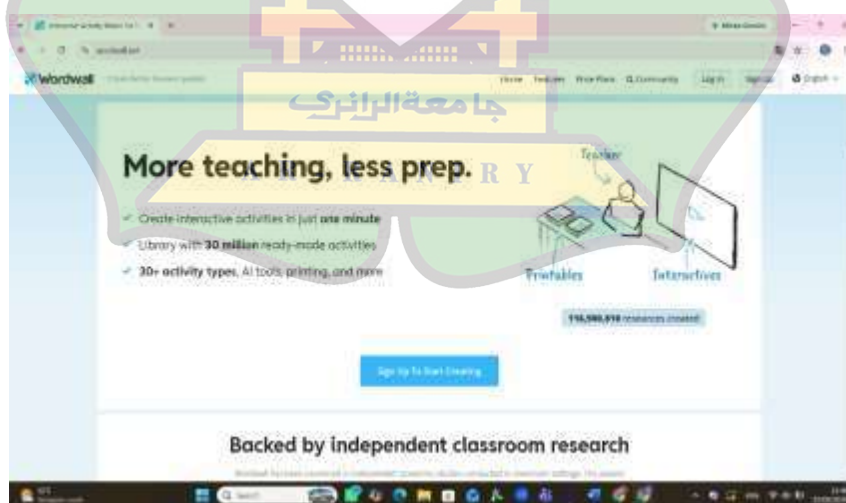
²⁹Setiawan, Yosef dan Dedi Andrianto, (2024). "Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis *Wordwall* dalam Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Agama Islam di SMPN 02 Abung Pekurun," *Bustanul 'lum*, Vol. 1, No. 2, h. 92–93.

- c. Elemen multimedia, seperti audio atau video pendukung, yang dapat digunakan untuk memperkaya penjelasan konsep.
- d. Navigasi slide, yang memungkinkan guru mengatur alur penyampaian materi sesuai kebutuhan pembelajaran di kelas.

5. Langkah-Langkah Mengakses Media Interaktif *Wordwall*

Media pembelajaran berbasis *Wordwall* dapat diakses melalui dua perangkat, yaitu komputer/laptop maupun ponsel pintar (*smartphone*) berbasis Android, dengan tampilan yang relatif sama dan tidak menunjukkan perbedaan yang berarti antara kedua perangkat tersebut. Akses terhadap *Wordwall* dibedakan menjadi dua jenis pengguna, yaitu pengajar (guru) sebagai pembuat konten dan peserta didik (siswa) sebagai pengguna yang memainkan aktivitas yang telah dibuat. Berikut beberapa Langkah-langkah dalam mengakses *Web Wordwall* :

- a. Langkah pertama dalam mengakses media pembelajaran berbasis *Wordwall* adalah dengan membuka peramban (*browser*) yang tersedia pada perangkat, baik laptop/PC maupun *smartphone*. Selanjutnya, pengguna mengetikkan alamat situs resmi *Wordwall* pada kolom pencarian, yaitu <https://wordwall.net>, kemudian menekan tombol *enter* untuk masuk ke halaman utama situs tersebut.



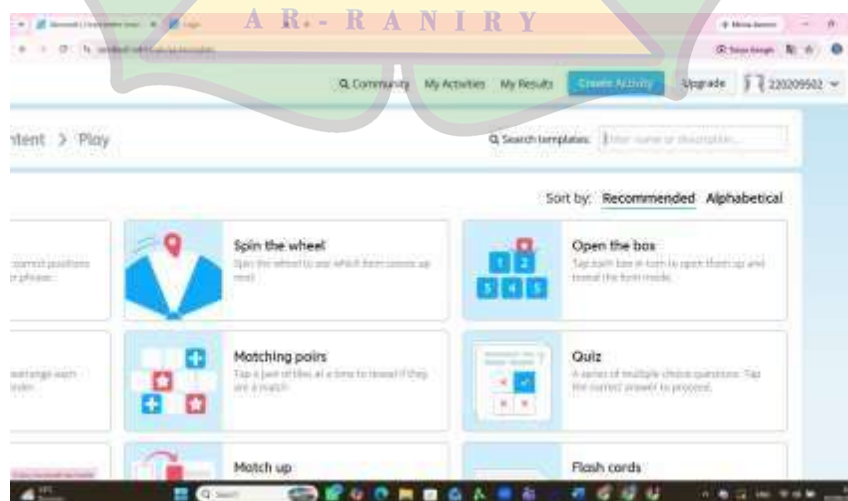
Gambar 2.2 Halaman Awal Platform *Wordwall*

- b. Langkah kedua yang dilakukan setelah membuka situs Wordwall adalah melakukan proses masuk (log in) ke dalam akun Wordwall yang dimiliki. Pada halaman ini, pengguna diberikan beberapa pilihan cara masuk, yaitu dengan menggunakan akun Google secara langsung melalui tombol "Sign in with Google". Bagi pengguna yang belum memiliki akun, Wordwall juga menyediakan pilihan untuk mendaftar (sign up) melalui tautan yang tersedia di bagian bawah halaman, baik menggunakan kode lisensi (licence key) maupun dengan mendaftar akun gratis (free basic account) terlebih dahulu



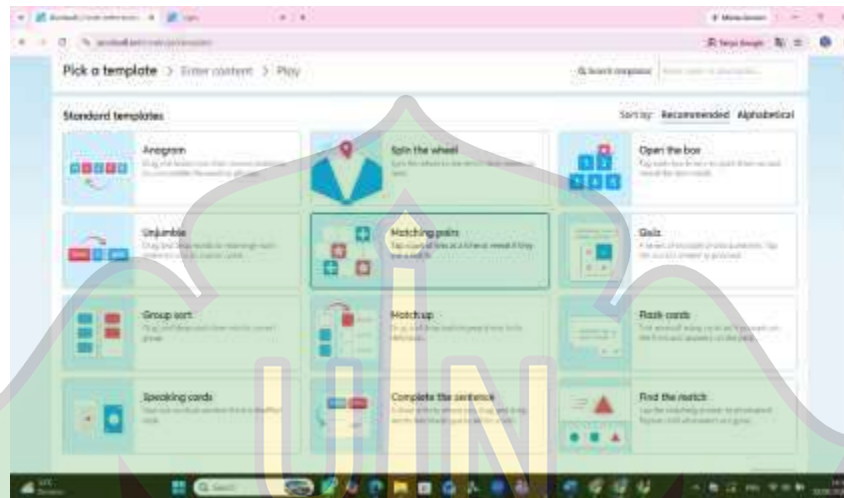
Gambar 2.3 Halaman log in Wordwall

- c. Langkah ketiga adalah menekan tombol "Create Activity" pada halaman utama Wordwall.



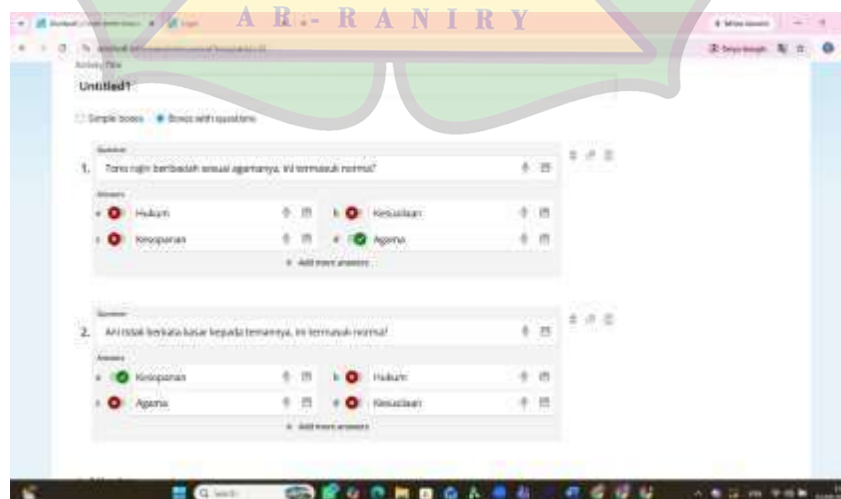
Gambar 2.4 Menekan Tombol "Create Activity"

- d. Langkah keempat adalah memilih template yang akan digunakan sesuai dengan kebutuhan materi pembelajaran, seperti Anagram, Spin the Wheel, Open the Box, Unjumble, Matching Pairs, Quiz, Group Sort, Match Up, Flash Cards, Speaking Cards, Complete the Sentence, atau Find the Match.



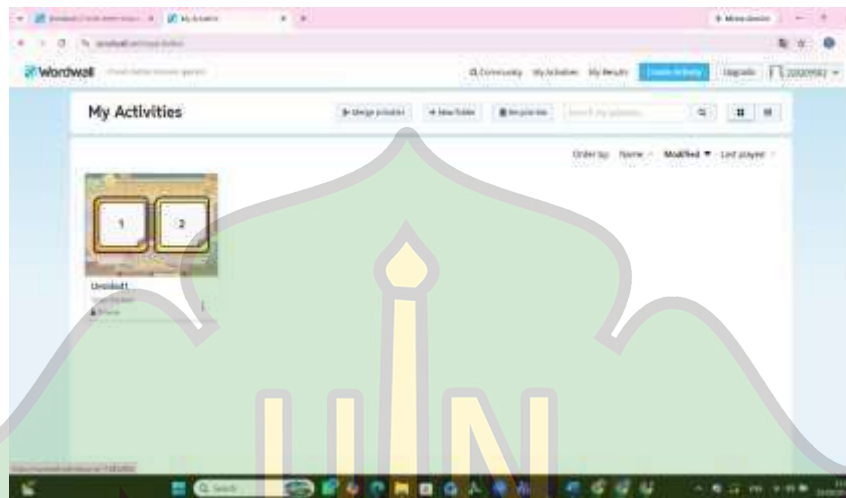
Gambar 2.5 Template Permainan Web Wordwall

- e. Langkah kelima adalah memasukkan konten pembelajaran ke dalam template yang dipilih, yaitu dengan mengisi judul aktivitas, menuliskan soal pada kolom Question, serta mengisi pilihan jawaban pada kolom Answers dan menandai jawaban yang benar. Proses ini diulang untuk setiap nomor soal sesuai dengan jumlah materi yang ingin dimasukkan.



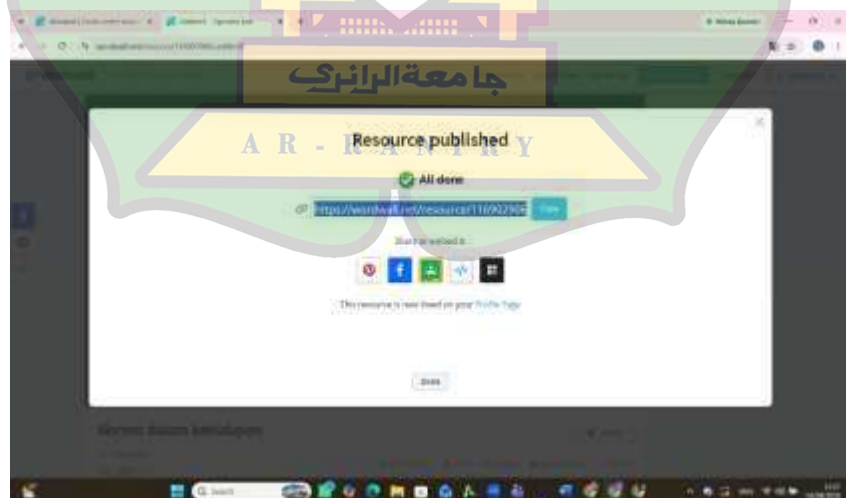
Gambar 2.6 Tampilan membuat materi permainan Wordwall

- f. Kemudian aktivitas pembelajaran yang telah dibuat akan tersimpan secara otomatis dan dapat dilihat pada halaman My Activities, ditandai dengan judul Untitled1 menggunakan template Open the Box.



Gambar 2.7 Tampilan halaman “My Activities”

- f. Langkah terakhir adalah menyimpan dan membagikan tautan (link) aktivitas pembelajaran yang telah selesai dibuat, dalam hal ini berjudul "Norma dalam Kehidupan". Setelah aktivitas dipublikasikan, sistem akan menampilkan tautan khusus yang dapat disalin (copy link) melalui tombol Copy, sehingga dapat digunakan kapan saja untuk dibagikan kepada peserta didik.



Gambar 2.8 Halaman *Resource Published (Share Link)*

6. Manfaat Media Interaktif Wordwall

Adapun berikut merupakan manfaat media interaktif berbasis *Wordwall* dalam pembelajaran menurut beberapa ahli:

Berdasarkan sebuah studi oleh Astuti dan Rohmalina menunjukkan bahwa *Wordwall*, alat pembelajaran interaktif, dapat meningkatkan kecerdasan dan kepekaan. Siswa dapat menjadi lebih peka terhadap materi pelajaran melalui aktivitas seperti permainan, tugas mencocokkan, kuis bergaya acara permainan, anagram, dan melengkapi kalimat yang hilang. *Wordwall* adalah alat yang sangat baik untuk mengajarkan struktur bahasa, teks, dan tata bahasa. Namun, tentu saja, alat ini juga dapat digunakan untuk mengajar berbagai subjek lainnya.³⁰

Menurut Sabiila dalam penelitiannya, mengemukakan bahwa Keunggulan platform pembelajaran interaktif *Wordwall* terletak pada kemampuannya menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik, kreatif, dan inovatif. Visual yang beragam dan suara latar yang menarik membangkitkan antusiasme siswa untuk belajar. Selain itu, *Wordwall* memungkinkan guru untuk menunjukkan otoritas dan kepercayaan diri dalam proses pembelajaran mereka karena memungkinkan lingkungan pembelajaran yang kreatif, menarik, dan aktif yang menarik perhatian siswa. Dari perspektif siswa, suasana pembelajaran yang menarik membuat belajar lebih nyaman dan fleksibel.³¹

Kemudian juga *Wordwall* adalah alat pembelajaran interaktif dan dua arah. Keunggulan penggunaan *Wordwall* dalam pembelajaran terletak pada komunikasi yang saling menguntungkan antara pengajar dan siswa. Komunikasi ini memudahkan siswa untuk mengungkapkan harapan dan pendapat mereka selama proses pembelajaran. Interaksi dinamis di kelas, khususnya, menciptakan suasana belajar yang lebih memotivasi.³² Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa *Wordwall* berperan penting dalam menciptakan pembelajaran yang aktif dan

³⁰ Astuti dan Rohmalina, (2024). "Wordwall sebagai Media Pembelajaran Interaktif dalam Mengajarkan Kosakata Bahasa Inggris", *Jurnal Pendidikan Bahasa*, Vol. 15. No. (2).

³¹ O. P. Sabiila. (2024). "Wordwall sebagai Media Pembelajaran Interaktif dalam Mengajarkan Kosakata Bahasa Inggris". *Jurnal Pendidikan Bahasa*, Vol. 15, No. 2, Juni 2025, h. 55.

³² Prawiyata, Y.D., dkk. (2025) Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif dalam mengajarkan kosakata bahasa Inggris. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 15(2),

menyenangkan, di mana siswa tidak hanya menjadi objek pembelajaran, melainkan juga terlibat langsung dalam proses interaksi dua arah. Hal ini pada akhirnya berkontribusi pada peningkatan motivasi belajar serta terciptanya hubungan komunikatif yang sehat antara guru dan siswa.

7. Manfaat Media Interaktif PowerPoint

Adapun berikut merupakan manfaat media interaktif berbasis PowerPoint dalam pembelajaran menurut beberapa ahli:

Menurut Marlina dan Ain, penggunaan media PowerPoint interaktif berbantu Canva memberikan manfaat nyata terhadap keaktifan belajar siswa. Dalam penelitiannya di SDN 190 Pekanbaru pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, ditemukan bahwa media ini mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas V secara signifikan, dibuktikan melalui hasil uji statistik yang menunjukkan perbedaan bermakna antara sebelum dan sesudah penggunaan media tersebut. Media ini dinilai efektif karena mampu menyesuaikan gaya belajar siswa yang beragam, baik visual, auditori, maupun kinestetik, sehingga siswa lebih mudah menangkap dan memahami informasi yang disampaikan guru.³³

Sejalan dengan hal tersebut, Azizatulatifah dan Rhosyida (2024) dalam penelitian pengembangannya menyatakan bahwa PowerPoint interaktif berbantuan Canva bermanfaat untuk menghadirkan tampilan pembelajaran yang lebih menarik dan variatif dibanding slide konvensional. Penelitian yang dilakukan pada pembelajaran Tematik kelas II SD ini menunjukkan bahwa media hasil pengembangan tersebut memperoleh tingkat validitas yang sangat tinggi dari ahli media, yang mengindikasikan bahwa perpaduan PowerPoint dan Canva mampu menyajikan materi secara lebih terstruktur, komunikatif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.³⁴

³³ Marlina, R., dan Ain, S. Q. (2025). Pengaruh Media Powerpoint Interaktif Berbantu Canva terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 9. No. (5), 1625–1636.

³⁴ Azizatulatifah, A., dan Rhosyida, N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbantuan Canva Pada Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar. *Hexagon: Jurnal Ilmu dan Pendidikan Matematika*, Vol. 2. No. (1), 9–20.

Manfaat serupa juga diungkapkan oleh Pratiwi, Susiloningsih, dan Nurani (2025), yang mengembangkan media *PowerPoint* interaktif berbantuan Canva pada pembelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 222 Palembang. Hasil penelitian mereka menunjukkan bahwa media ini tidak hanya valid dari sisi materi dan desain, tetapi juga dinilai sangat praktis digunakan baik oleh guru maupun peserta didik. Hal ini menegaskan bahwa penggabungan *PowerPoint* dengan Canva memberi manfaat ganda, yaitu memudahkan guru dalam merancang bahan ajar yang menarik sekaligus memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran secara lebih interaktif.³⁵

B. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Belajar, menurut Suardi, merupakan suatu proses perubahan yang terjadi dalam diri pribadi manusia melalui penghayatan yang bersumber dari faktor internal maupun eksternal melalui interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Sejalan dengan itu, belajar menurut Aritonang diartikan sebagai seluruh tahapan yang dijalani seseorang untuk mewujudkan perubahan perilaku yang bersifat baru, sebagai akibat dari pengalaman belajar yang telah dilaluinya. Dengan demikian, belajar dapat disimpulkan sebagai proses yang dialami setiap individu melalui interaksi dengan lingkungan sekitar yang menyebabkan terjadinya perubahan tingkah laku. Sementara itu, pembelajaran menurut Suardi Merupakan suatu bentuk hubungan timbal balik yang terjadi antara peserta didik, pendidik, dan berbagai sumber belajar di dalam suatu lingkungan pembelajaran.³⁶ Keberhasilan proses pembelajaran dipengaruhi oleh interaksi yang baik antara pendidik, peserta didik, serta lingkungan belajar sehingga mampu menghasilkan perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan secara optimal.

Hasil belajar siswa adalah prestasi akademik yang mereka peroleh dari tugas

³⁵ Pratiwi, N. A., dkk. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbantuan Aplikasi Canva pada Mata Pelajaran IPAS Materi Fungsi dan Bagian Tubuh Tumbuhan Kelas IV. *JIIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*.

³⁶ Wulan Rahayu Syachtiyani dan Novi Trisnawati (2021), "Analisis Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa di Masa Pandemi Covid-19, Prima Magistra: *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, Vol. 2, No. 1, h. 90–101.

dan ujian, serta partisipasi aktif dalam pertanyaan dan jawaban yang mendukung hasil belajar mereka. Akademisi sering memperdebatkan bahwa keberhasilan akademik tidak ditentukan oleh nilai siswa dalam rapor atau ijazah. Namun, hasil belajar siswa adalah indikator keberhasilan kognitif. Menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, "daya tanggap siswa dan perilaku yang dapat diamati" dapat digunakan untuk menentukan indikator keberhasilan belajar. Hasil belajar yang dicapai siswa sesuai dengan nilai atau kriteria yang telah ditetapkan disebut sebagai hasil belajar. Sebaliknya, hasil belajar didefinisikan oleh Suprijono sebagai nilai, pemahaman, sikap, apresiasi, perilaku, dan keterampilan.³⁷ Tingkat keberhasilan peserta didik pasca-menempuh proses intruksional dapat diukur melalui salah satu parameter krusial, yaitu capaian belajar. Output ini tidak sekedar menggambarkan sejauh mana penguasaan materi kognitif, melainkan juga merepresentasikan perkembangan afektif, kecakapan motorik, serta transformasi perilaku yang didapatkan dari pengalaman belajar. Atas dasar tersebut, akumulasi pencapaian ini berfungsi sebagai standar evaluasi dalam mengukur tingkat efektifitas dari implementasi program pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Hasil maksimal yang dicapai siswa setelah menyelesaikan proses pengajaran dan pembelajaran dalam mata pelajaran tertentu disebut hasil belajar. Hasil belajar tidak terbatas pada nilai; hasil belajar juga dapat mencakup perubahan atau peningkatan dalam sikap, kebiasaan, pengetahuan, ketekunan, daya tahan, penalaran, keterampilan, disiplin, dan banyak lagi, yang semuanya berkontribusi pada transformasi yang bermanfaat. Hasil belajar menunjukkan kemampuan siswa dalam proses transfer pengetahuan dari situasi yang dianggap kurang pengalaman atau pengetahuan ke situasi yang dianggap lebih memahami. Oleh karena itu, hasil belajar menunjukkan seberapa baik siswa memahami, mengerti, dan menginternalisasi topik tertentu. Akibatnya, guru dapat membuat pendekatan pembelajaran dan pengajaran yang lebih efektif.³⁸

³⁷Agustin Sukses Dakhi (2020), "Peningkatan Hasil Belajar Siswa", *Jurnal Education and Development*, Vol. 8, No. 2, h. 468–470.

³⁸ Pamungkas, S. (2020). "Upaya meningkatkan hasil belajar daring pada siswa kelas VI melalui media belajar berbasis game edukasi Quizizz". *Jurnal Majalah Lontar*, Vol. 32. No. (2), h. 57–68.

2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Keberhasilan belajar siswa dipengaruhi oleh dua kelompok: faktor internal (dalam diri siswa) dan eksternal (luar diri siswa). Faktor internal termasuk faktor fisik dan psikologis seperti kecerdasan, perhatian, minat, bakat, motivasi, kematangan, kesiapan, dan kelelahan. Faktor eksternal termasuk faktor lingkungan, yang terdiri dari tiga kelompok: keluarga, sekolah, dan masyarakat.³⁹ Hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berkaitan, baik yang berasal dari dalam diri peserta didik maupun dari lingkungan di sekitarnya. Oleh karena itu, diperlukan dukungan dari berbagai pihak serta kondisi belajar yang kondusif agar peserta didik dapat mencapai hasil belajar yang optimal sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Salah satu faktor internal yang berperan di sini adalah motivasi belajar. Motivasi sangat penting dalam proses belajar, karena seseorang yang kurang motivasi untuk belajar tidak akan terlibat dalam aktivitas belajar apa pun. Motivasi belajar memainkan peran yang sangat penting dalam menumbuhkan antusiasme, kesenangan, dan energi dalam belajar. Siswa yang menikmati belajar dan belajar dengan antusias memiliki motivasi yang tinggi, semakin besar intensitas usaha dan upaya yang dilakukan, maka hasil belajar yang diperoleh juga semakin tinggi.⁴⁰ Motivasi belajar memiliki peranan penting dalam mendukung keberhasilan peserta didik. Semakin tinggi motivasi belajar, semakin besar peluang peserta didik untuk memperoleh hasil belajar yang efektif.

Selain itu Menurut Suradi mengemukakan bahwa Faktor eksternal yang sama penting yang mempengaruhi keberhasilan belajar adalah lingkungan belajar. Lingkungan fisik adalah tempat di mana siswa belajar, seperti apakah nyaman atau tidak nyaman, pengap atau lapang, rapi atau berantakan, berisik atau tenang. Lingkungan sosial adalah lingkungan di mana siswa bermain, bermain bersama teman sebaya, dan belajar.⁴¹ Uraian tersebut menguraikan bahwa lingkungan belajar

³⁹Slameto. *“Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya”*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2010). h. 54–72.

⁴⁰ Sardiman. *“Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar”*. (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2011). h. 75–77.

⁴¹ Sholihah, A. dan Kurniawan, R. Y. (2016). *“Analisis pengaruh motivasi belajar dan*

juga menjadi faktor penting yang memengaruhi hasil belajar peserta didik. Suasana belajar yang nyaman dan menunjang dapat mendukung proses pembelajaran sehingga tujuan belajar dapat tercapai secara maksimal.

Proses belajar yang disertai dengan media pembelajaran dan pengembangan yang tepat, pemilihan materi pembelajaran yang sesuai, serta penggunaan unsur-unsur desain pesan yang baik dapat membantu mempermudah siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dan memahami materi yang disampaikan. Pada hakikatnya, proses belajar merupakan aktivitas yang dipengaruhi oleh kondisi mental individu yang tidak dapat diamati secara langsung. Oleh karena itu, perubahan yang terjadi selama seseorang belajar tidak terlihat secara nyata, tetapi dapat dikenali melalui perubahan perilaku yang ditunjukkan setelah proses pembelajaran berlangsung.⁴² Meskipun proses belajar berlangsung secara internal dan tidak kasatmata, penggunaan media serta desain pesan pembelajaran yang tepat tetap memegang peranan penting dalam membentuk perubahan perilaku siswa sebagai indikator keberhasilan belajar.

3. Indikator Hasil Belajar

Adapun berikut adalah indikator hasil belajar menurut Benyamin S. Bloom dkk yaitu sebagai berikut :

1. Kognitif

Ranah kognitif adalah jenis/bentuk/ranah hasil belajar yang berkaitan dengan kemampuan intelektual seseorang. Hasil belajar kognitif ini melibatkan peserta didik dalam proses berpikir seperti mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mensintesis, dan mengevaluasi. Secara historis, taksonomi ranah kognitif pertama kali dirumuskan oleh Benjamin S. Bloom beserta timnya pada tahun 1956. Ranah kognitif disusun secara hierarkis dari tingkatan yang paling

lingkungan belajar terhadap hasil belajar”. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya, h. 1–5.

⁴² Samfitri, Jessy Ria. dkk. (2021). “Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Pelajaran Matematika SDN 11 Merapi Barat”. *Jurnal Inovasi Sekolah Dasar*, Vol 8, No. 2. h.121-136.

sederhana hingga paling kompleks, yaitu pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*), penerapan (*application*), analisis (*analysis*), sintesis (*synthesis*), dan evaluasi (*evaluation*), di mana penguasaan pada tingkat yang lebih rendah menjadi prasyarat bagi penguasaan tingkat yang lebih tinggi.

Pada tahun 2001, taksonomi tersebut direvisi oleh Lorin W. Anderson dan David R. Krathwohl. Revisi ini mengubah keenam kategori dari bentuk kata benda menjadi kata kerja untuk menegaskan bahwa proses kognitif merupakan proses berpikir yang aktif, bukan sekadar hasil yang statis. Susunannya menjadi: mengingat (*remember*), memahami (*understand*), mengaplikasikan (*apply*), menganalisis (*analyze*), mengevaluasi (*evaluate*), dan mencipta (*create*), dengan posisi mencipta menggantikan sintesis sebagai tingkatan tertinggi.

Keenam tingkatan kognitif hasil revisi tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Mengingat (C1), yaitu kemampuan menyebutkan kembali informasi, fakta, istilah, atau konsep yang telah dipelajari sebelumnya tanpa harus memahami maknanya secara mendalam, misalnya menyebutkan kembali pengertian atau contoh suatu konsep.
- b. Memahami (C2), yaitu kemampuan menangkap makna dari suatu materi, yang ditunjukkan melalui kesanggupan menjelaskan, menafsirkan, atau menyimpulkan informasi dengan bahasa sendiri.
- c. Mengaplikasikan (C3), yaitu kemampuan menggunakan konsep, prinsip, atau prosedur yang telah dipahami untuk menyelesaikan suatu persoalan pada situasi yang konkret atau baru.
- d. Menganalisis (C4), yaitu kemampuan menguraikan suatu materi atau permasalahan ke dalam bagian-bagian yang lebih kecil serta memahami keterkaitan antarbagian tersebut.
- e. Mengevaluasi (C5), yaitu kemampuan memberikan penilaian terhadap suatu gagasan, karya, atau solusi berdasarkan kriteria tertentu.
- f. Mencipta (C6), yaitu kemampuan menggabungkan berbagai unsur menjadi suatu kesatuan yang baru dan orisinal, seperti menyusun ide, rancangan, atau produk baru.

Ranah kognitif memiliki peran penting sebagai kerangka dasar dalam pengkategorian tujuan pendidikan, penyusunan tes, serta pengembangan kurikulum, termasuk pada pembelajaran PKn di sekolah dasar, karena penguasaan pengetahuan kewarganegaraan menjadi dasar sebelum diinternalisasi ke dalam sikap dan diwujudkan dalam tindakan nyata peserta didik.

2. Afektif

Ranah afektif adalah jenis/bentuk/ranah hasil belajar yang berkaitan dengan kemampuan mengenai sikap, perasaan, dan emosi. Tingkatan pada aspek yang terdapat di jenis hasil belajar ini mulai dari yang sederhana sampai dengan tingkatan yang terbilang kompleks, misalnya seperti penerima, penanggapan, penilaian, karakterisasi nilai dan juga pengorganisasian.

3. Psikomotorik

Keterampilan psikomotorik adalah bidang pembelajaran yang berkaitan dengan kemampuan motorik seperti kontrol otot. Bidang ini mencakup berbagai tingkatan, termasuk keterampilan motorik dasar, gerakan refleks, keterampilan perseptual dan psikologis, serta gerakan dengan kemampuan sederhana hingga relatif kompleks seperti gerakan ekspresif dan interpretatif.⁴³

Berdasarkan pendapat Benyamin S. Bloom dkk, dapat dipahami bahwa hasil belajar peserta didik pada dasarnya tidak dapat dilihat dari satu sisi saja, melainkan mencakup tiga dimensi yang saling berkaitan dan saling melengkapi satu sama lain. Ranah kognitif menggambarkan sejauh mana kemampuan berpikir peserta didik berkembang, mulai dari kesanggupan mengingat informasi hingga kemampuan menganalisis serta menilai suatu permasalahan secara kritis. Kemudian ranah afektif menunjukkan bagaimana peserta didik membentuk sikap, mengelola perasaan, serta menginternalisasi nilai-nilai tertentu dalam dirinya, yang prosesnya berjalan secara bertahap dari tingkat yang paling dasar hingga yang lebih kompleks. Di sisi lain, ranah psikomotorik menekankan pada perkembangan kemampuan fisik dan motorik peserta didik, yang terlihat dari keterampilan gerak sederhana hingga

⁴³ Bloom, B.S. dkk. (1956). *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals. Handbook I: Cognitive Domain*. New York: Longmans, Green and Company.

gerakan yang membutuhkan koordinasi dan ekspresi yang lebih rumit. Ketiga ranah ini pada akhirnya membentuk satu kesatuan yang utuh dalam menilai keberhasilan proses pembelajaran, sebab pendidikan yang berkualitas bukan hanya bertujuan mencetak individu yang cerdas secara intelektual, tetapi juga individu yang memiliki kematangan emosional serta keterampilan praktis yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, seorang pendidik perlu memperhatikan dan mengembangkan ketiga aspek tersebut secara seimbang agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara menyeluruh dan berdampak positif bagi perkembangan peserta didik secara utuh.

4. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar

Upaya yang dapat diaplikasikan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD adalah dengan mengimplementasikan media pembelajaran interaktif berbasis *Wordwall* dan *PowerPoint* secara terencana dan berkelanjutan dalam proses pembelajaran. *Wordwall* dapat dimanfaatkan menjadi media penyajian materi sekaligus alat evaluasi karena menyajikan berbagai bentuk aktivitas interaktif seperti kuis, mencocokkan pasangan, isian singkat, dan permainan edukatif yang mampu menarik perhatian siswa.⁴⁴ Selain itu, media *PowerPoint* interaktif juga terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn, karena penyajian materi yang dipadukan dengan gambar, animasi, dan latihan interaktif membuat siswa lebih mudah memahami konsep serta lebih antusias mengikuti proses belajar mengajar.⁴⁵

Penggunaan kedua media ini mendorong siswa untuk terlibat secara aktif, meningkatkan konsentrasi, serta meningkatkan pemahaman konseptual siswa dalam pembelajaran dengan cara yang menyenangkan sehingga memberikan kontribusi positif pada capaian pembelajaran. Jadi penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Wordwall* maupun *PowerPoint* dapat menjadi bagian dari upaya untuk

⁴⁴ Rosalia, R., dkk. (2025). "Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Wordwall* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SDN 2 Baadia". *Jurnal Akademik Pendidikan Matematika*, Vol. 10, No. (2).

⁴⁵ Surbakti, K., dkk. (2023). "Penerapan Media Pembelajaran Berbasis *Powerpoint* Interaktif Sederhana pada Kegiatan Proses Belajar Mengajar PKn". *Jurnal Curere*, Vol. 7, No. (2), h. 103–113.

meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pemanfaatan media yang atraktif dan komunikatif mampu menciptakan pembelajaran yang lebih efektif serta mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar. Temuan empiris juga mengindikasikan bahwa adopsi metode dan multimedia pembelajaran yang mutakhir berkontribusi positif terhadap peningkatan performa akademik siswa. Dalam kaitan ini, guru seyogianya membuka ruang bagi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, yang dapat diakomodasi melalui aktivitas kelompok, bedah masalah, permainan edukatif, maupun pemanfaatan instrumen digital.⁴⁶ Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar dapat ditingkatkan melalui penggunaan model dan media pembelajaran inovatif, dan bahwa peserta didik harus diberi kesempatan untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Sebuah bentuk inovasi pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar adalah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis digital, seperti *Wordwall* dan *PowerPoint*. Kedua media ini menyediakan berbagai aktivitas permainan edukatif maupun sajian visual interaktif yang memungkinkan peserta didik belajar sambil bermain sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton. Melalui fitur kuis, pencocokan, roda acak, teka-teki, dan berbagai template lainnya pada *Wordwall*, serta tampilan animasi dan hyperlink interaktif pada *PowerPoint*, kedua media ini mampu meningkatkan keaktifan peserta didik, memberikan tanggapan secara langsung, serta membantu peserta didik menyerap materi secara lebih efisien. Hal tersebut menjadikan *Wordwall* dan *PowerPoint* sebagai media yang relevan demi mengoptimalkan hasil belajar, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

C. Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan

1. Pengertian Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan

Pendidikan kewarganegaraan adalah mata pelajaran sekolah penting yang harus diajarkan kepada anak-anak. Dalam kerangka pelajaran kewarganegaraan,

⁴⁶ Sofyan dkk., "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar dengan Metode Kontekstual," *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, Vol. 5, No. (1), Agustus 2020, h. 10.

anak-anak harus dibimbing untuk mengembangkan rasa cinta terhadap negara dan memperoleh karakter nasional yang kuat.⁴⁷ Menurut Nurgiansah, pendidikan kewarganegaraan pada dasarnya berarti mempelajari tentang identitas Indonesia, mempelajari bagaimana menjadi warga negara dengan identitas Indonesia tentunya sesuai dengan Pancasila mengembangkan kesadaran nasional, dan menumbuhkan rasa cinta terhadap tanah air Indonesia. Siswa sekolah dasar adalah anak-anak berusia 6 hingga 12 tahun yang bersekolah di sekolah dasar.⁴⁸

Selain sebagai upaya membangun kesadaran berbangsa, pendidikan kewarganegaraan juga memiliki peran strategis dalam membentuk karakter bangsa pada peserta didik sejak usia dini. Mata pelajaran ini menjadi salah satu instrumen pendidikan nasional yang diarahkan untuk mempersiapkan peserta didik agar memahami nilai-nilai luhur bangsa, sekaligus menumbuhkan jati diri dan moralitas yang berlandaskan Pancasila di tengah tantangan zaman yang terus berkembang.⁴⁹ Penanaman karakter melalui pendidikan kewarganegaraan ini dinilai penting mengingat semakin banyaknya persoalan dalam dunia pendidikan yang berkaitan dengan lunturnya nilai-nilai kebangsaan pada generasi muda, sehingga pembelajaran PKn diharapkan mampu menjadi solusi untuk mengembalikan kesadaran akan identitas dan jati diri bangsa Indonesia.

Pendidikan kewarganegaraan juga berperan penting dalam meningkatkan kesadaran peserta didik akan hak dan kewajibannya sebagai bagian dari suatu bangsa dan negara. Melalui pembelajaran ini, peserta didik diarahkan agar setiap tindakan yang dilakukan senantiasa selaras dengan tujuan dan cita-cita bangsa, serta tidak menyimpang dari nilai-nilai yang telah disepakati bersama.⁵⁰ Dengan demikian, pendidikan kewarganegaraan di sekolah dasar tidak hanya berorientasi pada aspek pengetahuan semata, melainkan juga pada penanaman sikap dan

⁴⁷Nurgiansah, T. H. "*Filsafat Pendidikan*". (In Banyumas: CV Pena Persada, 2020).

⁴⁸ Alfiyana, F.M. dan Dewi, D.A. (2021) 'Manfaat Pendidikan Kewarganegaraan pada Anak Sekolah Dasar', *Jurnal Kewarganegaraan*, Vol. 5, No. (2), h. 303–305.

⁴⁹ Sunaryati, Titin. dkk, (2024). "Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dalam Membentuk Karakter Bangsa", *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 11, No. 2, h. 253-264.

⁵⁰ Fadlilah, Eva Nur dan Feri Kuswanto, (2024). "Peran Pendidikan Kewarganegaraan dalam Meningkatkan Kesadaran Berbangsa dan Bernegara", *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, Vol. 3, No. 1, h. 268-275.

perilaku yang mencerminkan kesadaran berbangsa dan bernegara sejak dini.

Tabel 2.1 Capaian Pembelajaran PKn Fase C.

Elemen	Capaian Pembelajaran	Kompetens	Tujuan Pembelajaran
Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945	Peserta didik mampu menyajikan hasil identifikasi bentuk-bentuk norma, hak, dan kewajiban dalam kedudukannya sebagai anggota keluarga, warga sekolah, dan warga negara; mempraktikkan dalam kehidupan sehari-hari; melaksanakan praktik musyawarah untuk membuat kesepakatan dan aturan bersama, serta menerapkannya dalam lingkungan keluarga dan sekolah.	○ Peserta didik mampu menjelaskan pengertian dan bentuk-bentuk norma (agama, kesusilaan, kesopanan, dan hukum) yang berlaku dalam keluarga, sekolah, dan masyarakat. ○ Peserta didik menunjukkan sikap taat dan menghormati norma yang berlaku di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. ○ Peserta didik mampu mengidentifikasi dan menyajikan contoh penerapan norma dalam kehidupan sehari-hari.	○ Peserta didik mampu memahami pengertian norma dalam kehidupan sehari-hari ○ Peserta didik mampu mengidentifikasi bentuk-bentuk norma (agama, kesusilaan, kesopanan, hukum). ○ Peserta didik mampu memberikan contoh penerapan norma dalam kehidupan sehari-hari beserta sanksinya

2. Tujuan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SD/MI

Beberapa tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia menurut Wahyudin noe dalam penenitiannya yaitu:

1. Berpikir kritis, rasional, dan kreatif dalam menangani isu-isu kewarganegaraan;
2. Keterlibatan aktif dan bertanggung jawab serta partisipasi bijak dalam kegiatan sosial, nasional, dan pemerintahan yang berkualitas tinggi dan anti korupsi;

3. Pengembangan positif dan demokratis untuk membentuk peserta didik sesuai dengan nilai-nilai masyarakat Indonesia, sehingga mampu hidup harmonis dengan sesama manusia;
4. Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.⁵¹

Pembelajaran PKn tidak hanya membekali peserta didik dengan pemahaman saintifik mengenai hak dan kewajiban warga negara, tetapi juga menginternalisasikan nilai-nilai moral Pancasila serta kesadaran hukum dalam kehidupan sehari-hari. Penanaman kesadaran berbangsa dan bernegara ini menjadi fondasi penting dalam memperkuat rasa nasionalisme dan menjaga keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI) di tengah dinamika globalisasi.⁵² Pandangan tersebut mengemukakan bahwa keberhasilan pembelajaran PKn tidak hanya sekadar diukur dari capaian kognitif peserta didik dalam menguasai materi kewarganegaraan, melainkan dari sejauh mana nilai-nilai tersebut terefleksikan dalam sikap dan perilaku sosial mereka sehari-hari. Dalam konteks ini, efektivitas penanaman kesadaran berbangsa dan bernegara sangat bergantung pada transformasi pembelajaran yang adaptif, interaktif, serta relevan dengan tantangan zaman. Penguatan peran PKn sebagai instrumen pembentukan karakter bangsa menjadi suatu urgensi akademis dan praktis yang harus terus dioptimalkan guna mencetak generasi muda yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga berintegritas dan berwawasan kebangsaan yang kokoh.

3. Ruang Lingkup Pendidikan Kewarganegaraan di SD/MI

Kurikulum untuk pengajaran pendidikan kewarganegaraan, menurut Keputusan Menteri Nomor 22 Tahun 2006, diklasifikasikan ke dalam bidang pembelajaran standar isi, yang meliputi:

- a. Persatuan dan kohesi bangsa.

⁵¹ Anatasya, E. dan Dewi, D.A. (2021) 'Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sebagai pendidikan karakter peserta didik sekolah dasar', *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, Vol. 9, No. (2), h. 291-304.

⁵² Winarno (2020) 'Paradigma Baru Pendidikan Kewarganegaraan di Indonesia', *Jurnal Moral Civic*, Vol. 5, No. (1), h. 15-26

- b. Norma, hukum, dan peraturan.
- c. Hak asasi manusia.
- d. Kebutuhan warga negara.
- e. Konstitusi negara.
- f. Kekuasaan dan politik negara.
- g. Pancasila.
- h. Globalisasi.

Pernyataan di atas menunjukkan bahwa kurikulum pendidikan kewarganegaraan di sekolah dasar mencakup berbagai aspek, termasuk: persatuan dan kohesi bangsa, norma, hukum dan peraturan, hak asasi manusia, bidang kebutuhan negara dan konstitusi, bidang kekuasaan dan politik negara, bidang Pancasila, dan bidang globalisasi.⁵³ Hal tersebut menunjukkan bahwa ruang lingkup PKN di SD mencakup berbagai materi yang penting bagi pembentukan karakter peserta didik. Maka dari itu, pembelajaran PKN perlu dilaksanakan dengan optimal agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Dalam penelitian ini, materi yang digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan adalah materi tentang norma dalam kehidupan sehari-hari. Pemilihan materi tersebut didasarkan pada pentingnya pemahaman peserta didik terhadap berbagai norma yang berlaku dalam kehidupan, baik di lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat.

Norma merupakan aturan atau ketentuan yang menjadi pedoman bagi seseorang dalam berperilaku di lingkungan masyarakat. Norma diperlukan agar kehidupan bersama dapat berlangsung secara tertib, harmonis, dan saling menghargai. Dalam kehidupan sehari-hari, norma dapat ditemukan di berbagai lingkungan, seperti keluarga, sekolah, masyarakat, maupun negara. Setiap individu diharapkan mampu memahami dan menaati norma yang berlaku karena kepatuhan terhadap norma merupakan bagian penting dalam membentuk perilaku dan karakter sebagai warga negara.⁵⁴

⁵³ Machful Indra Kurniawan, *Konsep Dasar Pendidikan Kewarganegaraan Sekolah Dasar* (Sidoarjo: UMSIDA Press, 2018), h. 11-12.

⁵⁴ Mahmud, dkk. (2024). "Pengembangan Literasi Pancasila Pada Pembelajaran Materi Norma dalam Kehidupan Masyarakat," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, Vol. 9, No. 3. h. 247–256.

Pada kehidupan masyarakat, norma dapat berupa norma agama, norma kesusilaan, norma kesopanan, dan norma hukum. Setiap jenis norma memiliki sumber dan bentuk aturan yang berbeda, tetapi pada dasarnya memiliki tujuan yang sama, yaitu mengarahkan manusia agar bertindak sesuai dengan nilai yang dianggap baik dan benar. Penerapan norma dapat dilihat melalui perilaku sederhana, seperti menghormati orang lain, berkata sopan, menaati tata tertib sekolah, menjaga kebersihan lingkungan, serta mematuhi peraturan yang berlaku. Pembelajaran mengenai norma dalam Pendidikan Kewarganegaraan memiliki peranan penting bagi peserta didik sekolah dasar karena tidak hanya memberikan pengetahuan mengenai aturan, tetapi juga membiasakan peserta didik untuk menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan kewarganegaraan mengajarkan nilai, norma, dan moral yang dapat mendukung terbentuknya karakter disiplin pada siswa.⁵⁵ Oleh karena itu, materi norma sebaiknya dikaitkan dengan pengalaman nyata peserta didik agar mereka lebih mudah memahami pentingnya menaati aturan dalam kehidupan sehari-hari.

Pemahaman terhadap norma juga perlu disertai dengan pembiasaan untuk menerapkannya. Peserta didik yang memahami norma diharapkan mampu menunjukkan sikap disiplin, bertanggung jawab, menghargai orang lain, dan menaati aturan baik di sekolah maupun di lingkungan masyarakat. Penelitian mengenai pembelajaran norma dalam kehidupan masyarakat menunjukkan bahwa materi norma dalam PKN berkaitan erat dengan pengembangan literasi Pancasila dan pembentukan sikap peserta didik. Dengan demikian, pembelajaran norma menjadi salah satu bagian penting dalam PKN di sekolah dasar karena dapat membantu peserta didik memahami aturan sekaligus membentuk karakter yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.

⁵⁵ Ismawati, Fitri. dkk. (2025) “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Cerita Fabel Pada Materi Aturan Norma Yang Berlaku Dalam Kehidupan Sehari-hari Pembelajaran di Kelas IV SDN Margasari,” *Edukasi: Jurnal Penelitian dan Artikel Pendidikan*, Vol. 17, No. 2. h. 905–918.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Pada penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif. Menurut Creswell penelitian kuantitatif merupakan pendekatan ilmiah yang berfokus pada pengukuran objektif terhadap fenomena yang diteliti, melalui pengumpulan dan analisis data numerik. Dalam pendidikan, pendekatan ini digunakan untuk memahami, menjelaskan, dan memprediksi berbagai peristiwa atau kondisi pendidikan secara sistematis.⁵⁶ Dengan demikian, pendekatan kuantitatif dipilih karena memberikan data yang objektif dan terukur. Pendekatan ini juga sesuai dengan tujuan penelitian untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media interaktif terhadap hasil belajar peserta didik.

Metode Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Menurut Sugiyono menyatakan bahwa penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali.⁵⁷ Penulis menggunakan metode eksperimental digunakan untuk secara sistematis menentukan pengaruh suatu perlakuan terhadap variabel yang sedang diteliti. Metode ini sesuai dengan tujuan penelitian dalam menguji pengaruh penggunaan media interaktif terhadap hasil belajar peserta didik.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre experimental design*, yaitu desain penelitian eksperimen yang belum sepenuhnya memenuhi kriteria eksperimen yang sesungguhnya karena masih terdapat variabel luar yang dapat memengaruhi hasil penelitian, dan bentuk yang digunakan adalah *one group pre-test post-test design*, di mana peneliti hanya menggunakan satu kelompok sebagai subjek penelitian tanpa kelompok kontrol, kemudian kelompok tersebut diberikan *pre-test* untuk mengetahui kondisi awal sebelum perlakuan,

⁵⁶ Syafei, I., *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Widina Media Utama, 2025),

⁵⁷ Sugiyono., *Metode Penelitian Pendidikan*, (Cet.II; Bandung: Alfabta, 2011), h.72.

selanjutnya diberikan treatment atau perlakuan tertentu, dan setelah itu diberikan *post-test* untuk menganalisis perubahan atau pengaruh perlakuan terhadap variabel terikat, sehingga perbedaan skor antara *pre-test* dan *post-test* dijadikan dasar untuk menarik kesimpulan mengenai efektivitas perlakuan yang diberikan dalam penelitian tersebut.⁵⁸

Menurut Fraenkel dkk., penelitian eksperimental dicirikan oleh dua ciri penting. Ini adalah satu-satunya jenis penelitian yang secara langsung berupaya memengaruhi variabel tertentu dengan menggunakan variabel independen dan dependen. Selain itu, jenis penelitian ini paling cocok untuk menguji hipotesis tentang hubungan sebab-akibat atau kausalitas.⁵⁹ Maka dari itu, metode ini dipilih untuk membuktikan pengaruh penggunaan media interaktif terhadap hasil belajar peserta didik. Desain One group pretest-posttest terdapat pretest sebelum diberi perlakuan, hasil perlakuan dapat diketahui dengan lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan. Bentuk bagannya adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1 Model Desain Penelitian

Pretest	Treatment	Posttest
O ₁	X	O ₂

Keterangan:

O₁ = Tes awal sebelum diberikan perlakuan (*pretest*)

X = Perlakuan yang diberikan dengan menggunakan media interaktif pada pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

O₂ = Tes akhir setelah diberikan perlakuan (*posttest*)⁶⁰

⁵⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2017). h.74–75.

⁵⁹ Fraenkel, J.R and Wallen, N.E, *How to Design and evaluate Research in education*, (New York; McGraw Hill-Inc, 2012), h. 265.

⁶⁰ Hartono. “*Metodologi Penelitian*”, (Pekan Baru : Zanafa Publishing, 2010). h. 70-71.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Ujong Kuta berlokasi di Kecamatan Darussalam Kabupaten Aceh Besar. Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2026.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Menurut Sugiyono, populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.⁶¹ Arikunto memiliki pandangan yang berbeda, menyatakan bahwa populasi adalah keseluruhan subjek penelitian.⁶² Sementara itu, Sudjana dan Ibrahim menyatakan bahwa populasi adalah keseluruhan objek dengan ciri yang sama, dan dapat berupa himpunan dari orang, kelompok orang, organisasi, benda, kejadian, kasus, waktu, atau tempat.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SD Negeri Ujong Kuta Aceh Besar tahun ajaran 2025/2026, yang berjumlah 23 siswa. Pemilihan kelas V sebagai populasi didasarkan pada pertimbangan bahwa materi Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) yang menjadi fokus penelitian termuat dalam kurikulum kelas V, dan berdasarkan hasil observasi awal ditemukan permasalahan rendahnya hasil belajar PKn pada kelas tersebut.

2. Sampel

Dalam penelitian kuantitatif, sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.⁶³ Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sampling jenuh, yaitu teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Istilah lain sampling jenuh adalah sensus, di mana semua anggota populasi dijadikan sampel.⁶⁴

⁶¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2019), h. 80.

⁶² Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), h. 173.

⁶³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2023), h. 127.

⁶⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*...., h. 133.

Teknik ini digunakan karena jumlah populasi tergolong kecil, yaitu kurang dari 100 orang, sehingga peneliti ingin membuat generalisasi dengan tingkat kesalahan yang sangat kecil.

Berdasarkan teknik tersebut, maka sampel dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SD Negeri Ujong Kuta Aceh Besar yang berjumlah 23 siswa sama dengan jumlah populasinya sehingga tidak ada anggota populasi yang tersisa di luar sampel. Seluruh siswa kelas V tersebut memperoleh perlakuan berupa pembelajaran PKn dengan menggunakan media interaktif. Penelitian ini tidak menggunakan kelas pembandingan atau kelas kontrol, sehingga fokus penelitian diarahkan untuk melihat perubahan dan hasil belajar siswa dalam satu kelas setelah diterapkannya media interaktif dalam proses pembelajaran.

D. Instrumen Pengumpulan Data

Menurut A. Muri Yusuf, instrument pengumpulan data merupakan alat yang digunakan untuk merekam, mencatat, atau mengukur data yang diperlukan dalam penelitian, baik berupa data kuantitatif maupun kualitatif. Instrumen harus disusun berdasarkan indikator variabel yang telah dirumuskan agar mampu menjawab pertanyaan penelitian secara tepat.⁶⁵ Instrumen penelitian memiliki peranan penting dalam memperoleh data yang akurat dan sesuai dengan tujuan penelitian. Oleh karena itu, penyusunan instrumen harus dilakukan secara sistematis berdasarkan indikator yang telah ditetapkan.

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Pretest dan Posttest

Elemen	CP	TP	Materi	Indikator Soal	Bentuk Soal	No. Soal
Undang - Undang Dasar Negara 1945	Peserta didik mampu mengidentifikasi bentuk-bentuk norma, hak, dan kewajiban sebagai anggota keluarga, warga sekolah, dan masyarakat. Peserta	Peserta didik mampu Mengidentifikasi pengertian norma dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik mampu	Norma Dalam Kehidupan ku	Peserta didik dapat menjelaskan pengertian norma dalam kehidupan sehari-hari	Pilihan Ganda	1
				Peserta didik dapat	Pilihan Ganda	2

⁶⁵A. Muri Yusuf. “Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan.” (Jakarta: Kencana, 2023).

	didik mampu menyajikan hasil identifikasi tersebut dalam berbagai bentuk. Peserta didik mampu melaksanakan hak dan kewajiban secara bertanggung jawab Peserta didik mampu Berpartisipasi dalam membuat kesepakatan bersama.	Menyebutkan macam-macam norma (agama, kesusilaan, kesopanan, hukum) Peserta didik mampu Menjelaskan fungsi norma dalam kehidupan. Peserta didik mampu Mengidentifikasi contoh penerapan norma di keluarga dan sekolah Peserta didik mampu Menganalisis hubungan norma dengan hak dan kewajiban Peserta didik mampu Menunjukkan perilaku sesuai norma dalam kehidupan sehari-hari		menyebutkan macam-macam norma (agama, kesusilaan, kesopanan, hukum)		
				Peserta didik dapat mengidentifikasi contoh norma agama dalam kehidupan sehari-hari	Pilihan Ganda	3
				Peserta didik dapat mengidentifikasi contoh norma kesopanan di lingkungan sekolah pelaksanaan hak dan kewajiban.	Pilihan Ganda	4
				Peserta didik dapat membedakan jenis-jenis norma dalam kehidupan sehari-hari	Pilihan Ganda	5
				Peserta didik dapat menjelaskan fungsi norma dalam kehidupan bermasyarakat	Pilihan Ganda	6
				Peserta didik dapat mengaitkan norma dengan pelaksanaan hak dan kewajiban	Pilihan Ganda	7

				ma.		
				Peserta didik dapat menganalisis contoh pelanggaran norma sederhana	Pilihan Ganda	8
				Peserta didik dapat menentukan sikap yang sesuai dengan norma.	Pilihan Ganda	9
				Peserta didik dapat menyimpulkan pentingnya norma dalam kehidupan	Pilihan Ganda	10

E. Teknik Pengumpulan Data

Menurut Creswell dalam Nurhayati, dkk berpendapat bahwa pengumpulan data kuantitatif adalah proses sistematis untuk memperoleh informasi numerik yang dapat diukur dan dianalisis secara statistik. Tujuan utamanya adalah untuk menghasilkan data yang objektif, terukur, dan dapat digeneralisasikan untuk menguji hipotesis atau menjawab pertanyaan penelitian.⁶⁶ Teknik pengumpulan data merupakan proses untuk mengumpulkan data pada saat melakukan penelitian di lapangan secara objektif. Adapun teknik pengumpulan data di dalam penelitian ini adalah dengan teknis tes.

Menurut Wina Sanjaya menjelaskan dalam bukunya bahwa tes dalam pembelajaran digunakan sebagai alat evaluasi untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan sebelumnya. Tes harus disusun berdasarkan kisi-kisi yang jelas agar setiap butir soal benar-benar merepresentasikan kompetensi yang ingin diukur.⁶⁷ Tes yang digunakan adalah pretest dan posttest. Tes penelitian

⁶⁶ Nurhayati, dkk., *Metode Penelitian Kuantitatif: Panduan Lengkap Penulisan untuk Karya Ilmiah Terbaik*. (Bandung: Alfabeta, 2021), h. 85.

⁶⁷ WinaSanjaya. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. (Jakarta: Kencana, 2020).

dilakukan pada jam masuk sesuai jadwal mata pelajaran PKn di kelas dengan melakukan *pretest* pada awal proses pembelajaran dan *posttest* pada akhir proses pembelajaran dengan tujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa pada materi hak dan kewajiban.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan proses mengolah data yang telah dikumpulkan untuk menjawab rumusan masalah dan menguji hipotesis penelitian. Menurut Sugiyono dalam buku *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, analisis data dalam penelitian kuantitatif dilakukan dengan cara mengelompokkan data berdasarkan variabel, mentabulasi data, menyajikan data, serta melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah dan menguji hipotesis yang telah diajukan.⁶⁸

1. Uji Normalitas

Menurut Sugiyono, Uji normalitas berfungsi untuk menentukan apakah data yang dianalisis berasal dari populasi yang terdistribusi secara normal, sehingga memastikan bahwa hasil uji statistik akurat dan sah secara ilmiah. Dengan demikian, uji normalitas menjadi dasar untuk menentukan metode analisis data yang akan digunakan dalam penelitian kuantitatif.⁶⁹ Uji normalitas yang peneliti gunakan yaitu menggunakan uji statistik *shapiro-wilk*. Uji normalitas *Shapiro Wilk* merupakan uji statistik yang digunakan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal, khususnya pada penelitian dengan jumlah sampel kurang dari 50. Pengujian ini dilakukan dengan melihat nilai signifikansi (Sig.), di mana data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai Sig. > 0,05, dan tidak berdistribusi normal apabila nilai Sig. < 0,05 Uji *Shapiro–Wilk* digunakan sebagai uji prasyarat sebelum dilakukan analisis statistik parametrik.⁷⁰

Jadi, dapat disimpulkan bahwa uji normalitas memiliki peranan yang sangat

⁶⁸ Sugiyono, “*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*”, h. 147.

⁷⁰ Ghozali, I., *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS*. (Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2018), h. 161.

penting dalam penelitian kuantitatif karena berfungsi untuk memastikan bahwa data yang diperoleh memenuhi asumsi distribusi normal. Pemenuhan asumsi tersebut akan menentukan ketepatan pemilihan teknik analisis statistik yang digunakan dalam menguji hipotesis penelitian. Oleh sebab itu, hasil uji normalitas menjadi salah satu dasar dalam menghasilkan analisis data yang akurat, objektif, dan valid sehingga kesimpulan penelitian dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah.

2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis merupakan tahap analisis data yang bertujuan untuk menguji kebenaran hipotesis penelitian yang telah dirumuskan. Dalam penelitian ini, uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji t berpasangan (*paired sample t-test*) karena data yang dianalisis berasal dari satu kelompok yang sama dan diukur pada dua waktu yang berbeda, yaitu sebelum dan sesudah perlakuan. Keputusan pengujian hipotesis didasarkan pada nilai signifikansi (Sig.), di mana apabila nilai Sig. $< 0,05$ maka hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak, sedangkan apabila nilai Sig. $> 0,05$ maka hipotesis nol (H_0) diterima.⁷¹ Pengujian hipotesis adalah fase analisis data yang bertujuan untuk memverifikasi validitas hipotesis penelitian yang dirumuskan. Dalam penelitian ini, pengujian hipotesis dilakukan untuk menentukan apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan setelah intervensi. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji t berpasangan, karena data yang dianalisis berasal dari kelompok yang sama dan diukur pada dua titik waktu yang berbeda: sebelum dan setelah intervensi.

Uraian tersebut menunjukkan bahwa uji hipotesis merupakan tahapan penting dalam penelitian kuantitatif untuk membuktikan kebenaran hipotesis yang telah dirumuskan berdasarkan data empiris. Melalui pengujian menggunakan *paired sample t-test*, peneliti dapat mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah diberikan

⁷¹ Ghozali, I., *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS....*, h. 85

perlakuan. Hasil pengujian ini menjadi dasar dalam menentukan diterima atau ditolaknya hipotesis penelitian, sehingga kesimpulan yang diperoleh bersifat objektif, valid, dan dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah. Oleh karena itu, uji hipotesis memiliki peran yang sangat penting dalam menjawab rumusan masalah serta membuktikan efektivitas penggunaan media interaktif berbasis *Wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik.

3. Uji Linieritas

Uji linearitas dilakukan untuk mengetahui apakah hubungan antara dua variabel yang akan dianalisis memiliki pola hubungan yang linear. Uji ini diperlukan sebagai salah satu prasyarat dalam analisis regresi linier sederhana karena model regresi linier mengasumsikan adanya hubungan linear antara variabel independen dan variabel dependen.⁷² Dengan demikian, uji linearitas dalam penelitian ini digunakan untuk memastikan bahwa hubungan antara skor pretest dan posttest memenuhi asumsi linearitas, sehingga analisis regresi linier sederhana dapat dilakukan secara tepat dan hasil analisis yang diperoleh dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

Pada penelitian ini, uji linearitas digunakan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan linear antara skor pretest sebagai variabel independen (X) dan skor posttest sebagai variabel dependen (Y). Pengujian dilakukan dengan bantuan IBM SPSS Statistics 25 melalui analisis *Test for Linearity* pada tabel ANOVA. Pengambilan keputusan dalam uji linearitas dilakukan dengan memperhatikan nilai signifikansi⁷³ pada bagian *Deviation from Linearity*. Apabila nilai *Sig. Deviation from Linearity* $> 0,05$, maka tidak terdapat penyimpangan yang signifikan dari hubungan linear sehingga hubungan antara variabel X dan Y dinyatakan linear. Sebaliknya, apabila nilai *Sig. Deviation from Linearity* $< 0,05$, maka terdapat penyimpangan yang signifikan dari hubungan linear sehingga hubungan kedua variabel dinyatakan tidak linear.

⁷² Iba, Zainuddin dan Aditya Wardhana, *Analisis Regresi dan Analisis Jalur untuk Riset Bisnis Menggunakan SPSS 29.0 & SMART-PLS 4.0* (Purbalingga: Eureka Media Aksara, 2024), h. 53.

4. Uji Regresi Linier Sederhana

Uji regresi linier sederhana digunakan untuk mengetahui hubungan dan besarnya kontribusi suatu variabel independen terhadap satu variabel dependen. Regresi linier sederhana digunakan apabila penelitian melibatkan satu variabel independen dan satu variabel dependen. Model umum regresi linier sederhana dapat dinyatakan dengan persamaan:

$$Y = a + bX$$

Keterangan:

Y = variabel dependen (*posttest*)

X = variabel independen (*pretest*)

a = konstanta

b = koefisien regresi

Pada penelitian ini, uji regresi linier sederhana dilakukan dengan bantuan IBM SPSS Statistics 25, dengan menetapkan *pretest* sebagai variabel independen (X) dan *posttest* sebagai variabel dependen (Y). Analisis ini digunakan untuk mengetahui arah hubungan serta besarnya kontribusi skor *pretest* terhadap variasi skor *posttest* setelah peserta didik mengikuti pembelajaran. Interpretasi hasil regresi dilakukan dengan memperhatikan nilai R, *R Square*, nilai signifikansi pada tabel ANOVA, dan nilai signifikansi pada tabel *Coefficients*. Nilai R menunjukkan tingkat hubungan antara variabel independen dan variabel dependen, sedangkan nilai *R Square* menunjukkan besarnya proporsi variasi variabel dependen yang dapat dijelaskan oleh variabel independen.⁵

Pengambilan keputusan dilakukan dengan menggunakan taraf signifikansi 0,05. Apabila nilai signifikansi < 0,05, maka model regresi atau koefisien regresi dinyatakan signifikan. Sebaliknya, apabila nilai signifikansi > 0,05, maka model atau koefisien regresi dinyatakan tidak signifikan. Perlu ditegaskan bahwa analisis regresi dalam penelitian ini digunakan sebagai analisis tambahan untuk melihat hubungan dan kontribusi skor *pretest* terhadap skor *posttest*. Adapun pengujian pengaruh penggunaan media interaktif berbasis *Wordwall* terhadap hasil belajar

peserta didik tetap ditentukan berdasarkan perbandingan hasil pretest dan posttest melalui *Paired Sample t-Test* sesuai dengan desain penelitian *One Group Pretest-Posttest Design*.



BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

SD Negeri Ujong Kuta merupakan salah satu lembaga pendidikan dasar yang berlokasi di Jalan Blang Bintang Lama, Desa Lampuja, Kecamatan Darussalam, Kabupaten Aceh Besar. Sekolah ini menyelenggarakan pendidikan dasar selama enam tahun, mulai dari kelas I hingga kelas VI. Dalam mendukung proses pembelajaran, SD Negeri Ujong Kuta memiliki tujuh ruang kelas yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar. Jumlah peserta didik yang terdaftar sebanyak 177 peserta didik, dengan tenaga pendidik dan kependidikan yang terdiri atas satu kepala sekolah, satu wakil kepala sekolah yang juga bertugas sebagai guru, tiga belas guru, serta satu tenaga administrasi.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Ujong Kuta pada tanggal 18–19 Mei 2026. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) peserta didik kelas V. Khususnya materi norma dalam kehidupan. Subjek penelitian berjumlah 23 peserta didik.

Pelaksanaan penelitian diawali dengan pemberian *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik sebelum memperoleh perlakuan. Selanjutnya, proses pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan modul ajar yang telah disusun oleh peneliti. Dalam kegiatan pembelajaran, peneliti menggunakan media interaktif yang terdiri atas *Power Point* dan *Wordwall*. Media *Power Point* digunakan pada awal pembelajaran untuk menyampaikan konsep materi norma dalam kehidupan secara ringkas dan sistematis, sebelum peserta didik diajak memperdalam serta mengevaluasi pemahamannya melalui kuis dan berbagai pertanyaan pada media *Wordwall*. Melalui media tersebut, peserta didik dapat berpartisipasi secara aktif dalam menjawab soal-soal yang telah disediakan sekaligus memperoleh umpan balik secara langsung.

Kegiatan pembelajaran berlangsung mulai dari kegiatan pendahuluan, inti, hingga penutup yang diawali dengan salam dan doa bersama. Selain penggunaan

media interaktif *Power Point* dan *Wordwall*, peneliti juga menerapkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang dibagikan kepada setiap kelompok untuk membantu peserta didik memahami materi yang dipelajari. Setelah seluruh rangkaian pembelajaran selesai dilaksanakan, peserta didik diberikan posttest untuk mengukur tingkat pemahaman.

B. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini telah dilaksanakan di kelas IV SDN Ujong Kuta, mulai dari tanggal 18 Mei 2026 sampai dengan 19 Mei 2026. Sebelum melakukan penelitian, peneliti telah melakukan observasi terlebih dahulu untuk mengetahui kondisi sekolah, serta berbicara dengan wali kelas V tentang peserta didik yang akan diteliti. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media interaktif berbasis *Wordwall* pada mata pelajaran PKn di SDN Ujong Kuta Aceh Besar.

Tabel 4.1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian

Hari/Tanggal	Pertemuan ke	Kegiatan
Senin 18 Mei 2026	I	Memberikan soal <i>pretest</i>
Selasa 19 Mei 2026	II	Mengajar menggunakan media <i>Wordwall</i> dan <i>PowePoint</i>

2. Data Hasil Belajar

Data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik kelas V SDN Ujong Kuta Aceh Besar Tahun Ajaran 2025/2026. Penelitian dilaksanakan dengan menerapkan media pembelajaran interaktif berbasis *Wordwall* dalam proses pembelajaran materi norma dalam kehidupan. Sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung, peserta didik terlebih dahulu diberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan dan pemahaman awal mereka terhadap materi yang akan dipelajari. Setelah proses pembelajaran selesai dilaksanakan menggunakan

Media interaktif, peserta didik diberikan *posttest*. Pemberian *posttest* bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik setelah mengikuti pembelajaran serta mengukur peningkatan hasil belajar yang diperoleh setelah penerapan media pembelajaran tersebut.

Tabel 4.2 Hasil *Pretest* dan *Posttest*

No	Nama Siswa	Nilai	
		Hasil <i>Pretest</i>	Hasil <i>Posttest</i>
1	S1	40	90
2	S2	40	70
3	S3	50	90
4	S4	30	80
5	S5	80	100
6	S6	30	70
7	S7	50	80
8	S8	40	60
9	S9	60	100
10	S10	90	100
11	S11	40	90
12	S12	60	80
13	S13	30	70
14	S14	60	80
15	S15	30	70
16	S16	30	80
17	S17	50	80
18	S18	60	90
19	S19	40	80
20	S20	20	60
21	S21	70	90
22	S22	50	70
23	S23	80	100
Jumlah		1130	1880
Jumlah nilai rata-rata		49,13	81,73

Berdasarkan informasi dalam tabel tersebut, dapat dilihat bahwa nilai *pretest* dan *posttest* peserta didik kelas V SDN Ujong Kuta menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah diterapkannya media interaktif berbasis *Wordwall* dalam pembelajaran PKn materi norma dalam kehidupan. Persoalan ini terlihat dari

jumlah nilai pretest yang diperoleh peserta didik sebesar 1290 dengan rata-rata 56,09, sedangkan jumlah nilai *posttest* meningkat menjadi 1870 dengan rata-rata 81,30. Selain itu, mayoritas siswa menunjukkan kenaikan perolehan skor pada uji akhir jika disandingkan dengan capaian awal mereka sebelum intervensi pembelajaran diberikan. Berdasarkan data yang diperoleh, tampak jelas bahwa implementasi media interaktif yang efektif dalam mempermudah siswa menyerap substansi pelajaran, yang pada gilirannya memicu eskalasi capaian akademis peserta didik kelas V SDN Ujong Kuta. Hal ini sesuai dengan pendapat Nana Sudjana yang berpendapat bahwa hasil belajar merupakan kompetensi yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya.⁷⁴

Berdasarkan hasil penelitian, rata-rata nilai *posttest* terdapat pertumbuhan kompetensi pada diri siswa apabila dikomparasikan dengan rata-rata nilai pretest. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis Wordwall mampu membantu peserta didik memahami materi pembelajaran dengan lebih baik. Hal ini terjadi karena Wordwall dan Powerpoint menyajikan materi dalam bentuk aktivitas yang menarik sehingga peserta didik lebih mudah berkonsentrasi dan tidak cepat merasa bosan selama proses pembelajaran. Dengan demikian, pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan berdampak pada peningkatan hasil belajar peserta didik. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Andrian Rizal Maulana dkk yang menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif pada pembelajaran PKn memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik.⁷⁵

Peningkatan hasilbelajar peserta didik setelah menggunakan media interaktif menunjukkan bahwa media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Media interaktif berbasis Wordwall dan PowerPoint tidak hanya

⁷⁴ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, h. 25.

⁷⁵ Andrian Rizal Maulana, dkk 2025 "Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran PPKn Kelas III SD Negeri Madyotaman Tahun Pelajaran2024/2025", *Jurnal Pendidikan Tambusai*,. Vol. 8, No. 3, September 2024, h. 39415–39420.

berfungsi sebagai media penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana evaluasi yang mampu meningkatkan partisipasi aktif peserta didik melalui berbagai aktivitas interaktif. Kondisi tersebut membuat peserta didik lebih mudah memahami materi pembelajaran sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa penggunaan media interaktif memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar.⁷⁶

3. Analisis Data Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Sebelum melakukan pengujian hipotesis, peneliti terlebih dahulu melakukan uji prasyarat analisis berupa uji normalitas. Uji normalitas merupakan salah satu tahapan penting dalam analisis data penelitian kuantitatif yang bertujuan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dari hasil penelitian berdistribusi normal atau tidak. Pengujian ini dilakukan karena salah satu syarat penggunaan analisis statistik parametrik, termasuk *Paired Sample t-Test*, adalah data penelitian harus memenuhi asumsi distribusi normal. Oleh karena itu, uji normalitas perlu dilakukan sebelum pengujian hipotesis agar metode analisis yang digunakan sesuai dengan karakteristik data yang diperoleh.

Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan terhadap data hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik kelas V SD Negeri Ujong Kuta Aceh Besar. Pengujian tersebut bertujuan untuk mengetahui apakah data hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media interaktif berbasis Wordwall memiliki distribusi yang mendekati distribusi normal. Apabila data berdistribusi normal, maka analisis dapat dilanjutkan menggunakan uji statistik parametrik. Sebaliknya, apabila data tidak berdistribusi normal, maka analisis harus menggunakan uji statistik non parametrik yang sesuai dengan karakteristik data penelitian.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *uji Shapiro-Wilk* dengan bantuan program IBM SPSS *Statistics* versi 25. *Uji Shapiro-Wilk* dipilih

⁷⁶ Mutia Sari Sinaga dkk., (2025). "Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall terhadap Hasil Belajar IPAS". *Paedagogi: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan*, Vol. 11, No. 1, Juni, h. 80–88.

karena sesuai digunakan untuk jumlah sampel yang relatif kecil, yaitu kurang dari 50 responden. Dasar pengambilan keputusan pada uji ini dilakukan dengan membandingkan nilai signifikansi (*Sig.*) dengan taraf signifikansi (α) sebesar 0,05. Kriteria uji menunjukkan bahwa data memiliki sebaran normal jika nilai signifikansinya melampaui ambang batas 0,05 ($\text{Sig.} > 0,05$). Namun, apabila perolehan nilai signifikansi tersebut berada di bawah 0,05 ($\text{Sig.} < 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa data tidak memenuhi asumsi distribusi normal. Hasil uji normalitas tersebut selanjutnya dijadikan sebagai dasar dalam menentukan teknik analisis statistik yang tepat untuk menguji hipotesis penelitian.

Adapun hasil uji normalitas data pretest dan posttest kelas V SDN Ujong Kuta dapat disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4.3 Hasil Uji Normalitas Data *Shapiro-Wilk*

<i>Tests of Normality</i>						
Hasil Belajar	<i>Kolmogorov-Smirnov^a</i>			<i>Shapiro-Wilk</i>		
	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>
Pretest	.167	23	.096	.936	23	.147
Posttest	.165	23	.106	.920	23	.067

Penelitian ini menerapkan uji *Shapiro-Wilk* untuk menguji normalitas data karena ukuran sampel berada di bawah 50 subjek, tepatnya melibatkan 23 siswa. Menggunakan batas alfa 0,05, analisis menghasilkan angka signifikansi sebesar 0,147 untuk *pretest* dan 0,067 untuk *posttest*. Mengingat regulasi pengujian mensyaratkan nilai *Sig.* harus melampaui 0,05 agar data dikategorikan normal, maka pencapaian kedua variabel tersebut ($0,147 > 0,05$ dan $0,067 > 0,05$) telah memenuhi ketentuan yang ada. Dengan demikian, dapat ditegaskan bahwa sebaran data *pretest* maupun *posttest* terbukti normal, sehingga keabsahan syarat untuk melanjutkan ke analisis statistik parametrik telah terpenuhi.

Hasil uji normalitas tersebut menunjukkan bahwa sebaran data hasil belajar peserta didik, baik sebelum maupun sesudah diberikan perlakuan, berada dalam kondisi yang memenuhi asumsi distribusi normal. Kondisi ini mengindikasikan

bahwa variasi nilai yang diperoleh peserta didik masih berada dalam batas kewajaran dan tidak menunjukkan penyimpangan distribusi yang dapat memengaruhi ketepatan analisis statistik. Dengan terpenuhinya asumsi normalitas, datapenelitian dinilai layak untuk dianalisis lebih lanjut menggunakan uji statistik parametrik, sehingga hasil analisis yang diperoleh dapat memberikan gambaran yang lebih akurat mengenai perubahan hasil belajar peserta didik setelah penerapan media interaktif berbasis *Wordwall* dan *PowerPoint*.

Terpenuhinya asumsi normalitas juga menunjukkan bahwa prosedur analisis yang digunakan dalam penelitian ini telah sesuai dengan kaidah analisis statistik kuantitatif. Oleh karena itu, peneliti dapat melanjutkan analisis pada tahap berikutnya, yaitu pengujian Linieritas, untuk mengetahui apakah dua variabel yang akan dianalisis.

b. Uji Hipotesis

Uji hipotesis merupakan tahapan penting dalam penelitian kuantitatif yang bertujuan untuk membuktikan kebenaran hipotesis yang telah dirumuskan berdasarkan data yang diperoleh selama penelitian. Dalam penelitian ini, uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media interaktif terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri Ujong Kuta Aceh Besar pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Pengujian hipotesis dilakukan dengan melakukan komparasi terhadap capaian akademis siswa antara tahap sebelum intervensi (*pretest*) dengan tahap setelah intervensi diberikan (*posttest*) menggunakan media interaktif berbasis *Wordwall* dan *PowerPoint*.

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis berupa uji normalitas, uji linieritas, dan uji regresi sederhana terhadap data *pretest* dan *posttest*. Dasar pengambilan keputusan dalam uji *Paired Sample t-Test* dilakukan dengan membandingkan nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) dengan taraf signifikansi (α) sebesar 0,05. Apabila nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 (*Sig.* < 0,05), maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima, yang berarti terdapat pengaruh penggunaan media interaktif berbasis *Wordwall* dan *PowerPoint* terhadap hasil belajar peserta didik. Sebaliknya, apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 (*Sig.* > 0,05), maka hipotesis nol (H_0)

diterima dan hipotesis alternatif (H_a) ditolak, yang berarti penggunaan media interaktif berbasis *Wordwall* dan *PowerPoint* tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik. Selain melalui perbandingan nilai signifikansi, pengambilan keputusan juga dapat diperkuat dengan membandingkan nilai t_{hitung} dengan t_{tabel} pada taraf kepercayaan 95% dan derajat kebebasan (df) tertentu. Apabila nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} , maka H_0 ditolak, yang menunjukkan adanya perbedaan rata-rata yang signifikan antara hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan media interaktif. Penggunaan kedua kriteria tersebut secara bersamaan bertujuan untuk memperkuat keakuratan dan validitas hasil pengujian hipotesis dalam penelitian ini.

Adapun hasil pengujian hipotesis menggunakan *Paired Sample t-Test* disajikan pada Tabel berikut.

Tabel 4.8 Hasil Uji-t *Paired Samples Test*

Paired Samples Test								
	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
			Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Mean	Std. Deviation			
Pretest-posttest	-32.609	12.142	2.532	-37.859	-27.358	-12.880	22	.000

Berdasarkan hasil uji *Paired Samples t-Test* pada Tabel di atas, diketahui bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* peserta didik setelah penggunaan media interaktif. Hal ini ditunjukkan oleh nilai rata-rata selisih (*Mean Difference*) sebesar -32,609, yang menunjukkan bahwa nilai *posttest* lebih tinggi dibandingkan nilai *pretest*. Selain itu, nilai signifikansi (*Sig. (2-tailed)*) sebesar 0,000 lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 ($0,000 < 0,05$). Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik. Hasil penelitian ini sejalan dengan

pendapat Harsiwi dan Arini yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan keaktifan, minat belajar, serta hasil belajar peserta didik karena pembelajaran menjadi lebih menarik dan melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran.⁷⁷

Hasil tersebut juga diperkuat oleh nilai *t*hitung sebesar -12,880 dengan derajat kebebasan (df) sebesar 22, yang menunjukkan adanya perbedaan yang nyata antara nilai *pretest* dan *posttest*. Selain itu, interval kepercayaan (95% *Confidence Interval of the Difference*) berada pada rentang -37,859 hingga -27,358, yang tidak melintasi angka nol sehingga mengindikasikan bahwa perbedaan rata-rata yang terjadi bersifat konsisten dan signifikan. Berdasarkan hasil analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa media interaktif berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik kelas V pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di SD Negeri Ujong Kuta Aceh Besar, yang ditunjukkan dengan adanya peningkatan hasil belajar setelah diberikan perlakuan menggunakan media tersebut.

Hasil analisis tersebut memberikan bukti empiris bahwa penerapan media interaktif berbasis *Wordwall* mampu menciptakan kondisi pembelajaran yang lebih efektif dibandingkan pembelajaran sebelum perlakuan diberikan. Efektivitas tersebut tercermin dari kemampuan media interaktif dalam memfasilitasi peserta didik untuk berinteraksi secara aktif dengan materi pembelajaran melalui berbagai aktivitas yang menuntut keterlibatan langsung, seperti menjawab pertanyaan, mencocokkan jawaban, dan menyelesaikan tantangan yang disajikan dalam bentuk permainan edukatif. Proses pembelajaran yang demikian memungkinkan peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna karena tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga membangun pemahaman melalui aktivitas belajar yang interaktif. Dengan keterlibatan yang lebih tinggi selama proses pembelajaran, peserta didik memiliki kesempatan yang lebih besar untuk memahami konsep-konsep PKn secara mendalam, sehingga hasil belajar yang diperoleh setelah pembelajaran menunjukkan perubahan yang lebih optimal

⁷⁷ Harsiwi dan Arini, (2020). "Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu*, Vol. 4, No. (4). h. 1104–1113.

dibandingkan sebelum penggunaan media Interaktif.

c. Uji Linieritas

Sebelum dilakukan uji regresi linier sederhana, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat berupa uji linearitas. Uji linearitas merupakan salah satu uji asumsi klasik yang bertujuan untuk mengetahui apakah dua variabel yang akan dianalisis, dalam hal ini pretest dan posttest, memiliki hubungan yang bersifat linear atau tidak. Uji ini penting dilakukan karena analisis regresi linier sederhana mengasumsikan bahwa perubahan pada variabel independen akan diikuti oleh perubahan pada variabel dependen secara proporsional dan membentuk pola garis lurus. Apabila asumsi linearitas ini tidak terpenuhi, maka model regresi linier yang digunakan tidak tepat untuk menggambarkan hubungan antar variabel, sehingga hasil interpretasi koefisien regresi menjadi kurang akurat dan berpotensi menyesatkan.

Pada penelitian ini, uji linearitas dilakukan untuk memastikan bahwa hubungan antara skor pretest yang mencerminkan kemampuan awal peserta didik dengan skor posttest yang mencerminkan hasil belajar setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan media interaktif, benar-benar membentuk pola hubungan yang linear. Jika pola hubungan tersebut terbukti linear, maka penggunaan uji regresi linier sederhana pada tahap analisis selanjutnya dapat dipertanggungjawabkan secara metodologis. Dasar pengambilan keputusan dalam uji ini mengacu pada nilai signifikansi pada baris *Deviation from Linearity* pada tabel ANOVA. Apabila nilai Sig. Deviation from Linearity lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan linear yang signifikan antara kedua variabel. Sebaliknya, apabila nilai Sig. Deviation from Linearity lebih kecil dari 0,05, maka hubungan antara kedua variabel dinyatakan tidak linear.

Tabel 4.4 Hasil Uji Linieritas

ANOVA Table			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Posttest * Pretest	Between Groups	(Combined)	2055.435	7	293.634	3.455	.021
		Linearity	1939.380	1	1939.380	22.816	.000
		Deviation from Linearity	116.055	6	19.343	.228	.961
	Within Groups		1275.000	15	85.000		
	Total		3330.435	22			

Berdasarkan tabel hasil uji linearitas di atas, diperoleh nilai signifikansi pada baris *Deviation from Linearity* sebesar 0,961. Nilai tersebut jauh lebih besar dibandingkan taraf signifikansi yang ditetapkan yaitu 0,05 ($0,961 > 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat penyimpangan yang signifikan dari garis linear pada hubungan antara pretest dan posttest. Dengan kata lain, pola hubungan antara kemampuan awal peserta didik sebelum diberikan perlakuan dengan hasil belajar setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan media interaktif, benar-benar mengikuti garis lurus dan tidak menunjukkan pola penyimpangan yang berarti.

Pada baris *Linearity* diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000, yang berarti lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 ($0,000 < 0,05$). Nilai ini menunjukkan bahwa komponen linear dari hubungan antara pretest dan posttest bersifat signifikan secara statistik. Dengan diperolehnya nilai F sebesar 22,816 pada komponen linearitas, semakin memperkuat bukti bahwa peningkatan skor posttest memiliki keterkaitan yang konsisten dan searah dengan skor pretest.

Berdasarkan kedua indikator tersebut, yaitu signifikansi pada komponen *Linearity* yang signifikan (Sig. $0,000 < 0,05$) serta *Deviation from Linearity* yang tidak signifikan (Sig. $0,961 > 0,05$), maka dapat disimpulkan secara meyakinkan bahwa data pretest dan posttest dalam penelitian ini memenuhi asumsi linearitas. Terpenuhinya asumsi ini menjadi dasar yang kuat bagi peneliti untuk melanjutkan analisis data ke tahap berikutnya, yaitu uji regresi linier sederhana, guna mengetahui besarnya kontribusi dan pengaruh yang lebih terukur antara kemampuan awal peserta didik terhadap hasil belajar yang dicapai setelah penerapan media interaktif dalam pembelajaran PKn.

a. Uji Regresi

Uji regresi linier sederhana dalam penelitian ini dilakukan dengan bantuan program IBM SPSS melalui menu *Regression Linear*, dengan menetapkan *posttest* sebagai variabel dependen dan *pretest* sebagai variabel independen. Model regresi linier sederhana secara umum dinyatakan dalam bentuk persamaan $Y = a + bX$, di mana Y merupakan variabel yang diprediksi (*posttest*), X merupakan variabel

prediktor (*pretest*), *a* merupakan nilai konstanta, dan *b* merupakan koefisien regresi yang menunjukkan besarnya perubahan pada variabel *Y* untuk setiap satu satuan perubahan pada variabel *X*. Dasar pengambilan keputusan dalam uji regresi ini mengacu pada beberapa indikator, yaitu nilai *R* dan *R Square* untuk melihat kekuatan dan besarnya kontribusi hubungan, nilai signifikansi pada tabel ANOVA untuk menguji kelayakan model regresi secara keseluruhan, serta nilai signifikansi pada tabel *Coefficients* untuk menguji signifikansi pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Apabila nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antar variabel yang diuji. Adapun hasil pengujian regresi linier sederhana dalam penelitian ini disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4.5 Hasil Uji Model Summary

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.763 ^a	.582	.562	8.139
a. Predictors: (Constant), Pretest				

Tabel 4.6 Hasil Uji ANOVA Regresi

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1939.380	1	1939.380	29.278	.000 ^b
	Residual	1391.055	21	66.241		
	Total	3330.435	22			

a. Dependent Variable: Posttest

b. Predictors: (Constant), Pretest

Tabel 4.7 Hasil Uji Koefisien Regresi

Coefficients ^a						
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
Model		B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1	(Constant)	56.892	4.896		11.621	.000
	Pretest	.506	.093	.763	5.411	.000

a. Dependent Variable: Posttest

Berdasarkan tabel *Model Summary* di atas, diperoleh nilai koefisien korelasi (R) sebesar 0,763. Nilai ini menunjukkan bahwa hubungan antara pretest dan posttest tergolong dalam kategori kuat, karena berada pada rentang 0,60–0,799 pada pedoman interpretasi koefisien korelasi. Hal ini mengindikasikan bahwa semakin tinggi skor kemampuan awal peserta didik pada saat pretest, maka semakin tinggi pula kecenderungan skor hasil belajar yang dicapai pada saat posttest. Selanjutnya, nilai R Square (koefisien determinasi) sebesar 0,582 menunjukkan bahwa variabel pretest mampu memberikan kontribusi sebesar 58,2% terhadap variasi yang terjadi pada skor posttest. Sementara itu, sisanya sebesar 41,8% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain di luar model regresi ini, yang salah satunya diduga kuat berasal dari penerapan media interaktif dalam proses pembelajaran, di samping faktor lain seperti motivasi belajar, tingkat konsentrasi, maupun kondisi psikologis peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil uji ANOVA pada tabel di atas menunjukkan nilai F hitung sebesar 29,278 dengan nilai signifikansi sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 ($0,000 < 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa model regresi yang dibangun dalam penelitian ini layak dan signifikan secara statistik untuk digunakan dalam memprediksi hubungan antara pretest dan posttest. Dengan kata lain, model regresi ini bukan terjadi secara kebetulan, melainkan benar-benar menggambarkan pola hubungan yang nyata antara kedua variabel yang diteliti.

Hasil uji koefisien regresi menunjukkan nilai signifikansi pada variabel pretest sebesar 0,000 dengan nilai t_{hitung} sebesar 5,411. Karena nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa variabel *pretest* berpengaruh secara signifikan terhadap *posttest*. Berdasarkan nilai konstanta dan koefisien regresi pada tabel *Coefficients*, diperoleh persamaan regresi linier sederhana sebagai berikut:

Persamaan regresi tersebut mengandung makna bahwa apabila skor pretest bernilai 0, maka skor posttest diperkirakan sebesar 56,892. Selanjutnya, koefisien regresi sebesar 0,506 menunjukkan bahwa setiap kenaikan satu poin pada skor *pretest*, maka skor *posttest* diprediksi akan mengalami peningkatan sebesar 0,506

poin, dengan asumsi faktor-faktor lain dianggap tetap. Nilai koefisien regresi yang bertanda positif ini juga menunjukkan bahwa arah hubungan antara *pretest* dan *posttest* bersifat searah, yaitu semakin tinggi kemampuan awal peserta didik, semakin tinggi pula hasil belajar yang dicapai setelah diberikan perlakuan.

Berdasarkan hasil uji regresi linier sederhana ini memberikan bukti kuantitatif tambahan yang memperkuat temuan pada uji hipotesis (*Paired Sample t-Test*) sebelumnya. Jika uji hipotesis menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara skor *pretest* dan *posttest*, maka uji regresi ini melengkapinya dengan menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang kuat dan signifikan antara kedua variabel tersebut, sekaligus mengonfirmasi bahwa penggunaan media interaktif dalam pembelajaran PKn memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri Ujong Kuta Aceh Besar.

C. Pembahasan

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media interaktif terhadap hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) peserta didik kelas V SDN Ujong Kuta Aceh Besar. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya. Oleh karena itu, hasil belajar dapat digunakan sebagai indikator untuk mengetahui tingkat keberhasilan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.⁷⁸ Dalam penelitian ini, hasil belajar peserta didik pada materi norma dalam kehidupan diukur melalui pemberian soal *pretest* dan *posttest*. Melalui kedua tes tersebut, peneliti dapat mengetahui perubahan dan peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media interaktif dalam pembelajaran.

Pelaksanaan proses pembelajaran dalam penelitian ini dilakukan sebanyak dua kali pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Senin, 18 Mei 2026, yang diawali dengan pemberian soal *pretest* kepada seluruh peserta didik kelas V SD Negeri Ujong Kuta Aceh Besar. Sebelum pelaksanaan *pretest* dimulai, peneliti

⁷⁸ Sudjana, N. (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

terlebih dahulu membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam, mengajak peserta didik berdoa bersama, mengecek kehadiran, serta memberikan penjelasan singkat mengenai tujuan kegiatan yang akan dilaksanakan. Peneliti juga menyampaikan bahwa *pretest* bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik terhadap materi norma dalam kehidupan sehari-hari sebelum diberikan pembelajaran menggunakan media interaktif *PowerPoint* dan *Wordwall*.

Selanjutnya, peneliti membagikan lembar soal *pretest* kepada seluruh peserta didik dan memberikan petunjuk mengenai tata cara pengerjaan soal. Peserta didik tampak memperhatikan arahan yang diberikan, kemudian mulai mengerjakan soal dengan tenang sesuai waktu yang telah ditentukan. Selama proses pengerjaan berlangsung, suasana kelas cenderung kondusif. Beberapa peserta didik terlihat mampu menjawab soal dengan percaya diri, sementara sebagian peserta didik lainnya masih tampak berpikir cukup lama sebelum menentukan jawaban. Kondisi tersebut menunjukkan adanya perbedaan kemampuan awal peserta didik dalam memahami materi yang akan dipelajari.

Pada saat pelaksanaan *pretest*, terdapat beberapa peserta didik yang mengajukan pertanyaan terkait maksud dari beberapa butir soal yang dianggap kurang dipahami. Menanggapi hal tersebut, peneliti memberikan penjelasan mengenai kalimat atau istilah yang kurang dipahami tanpa memberikan petunjuk yang mengarah pada jawaban yang benar. Penjelasan tersebut bertujuan agar seluruh peserta didik memiliki pemahaman yang sama terhadap isi pertanyaan sehingga hasil *pretest* benar-benar mencerminkan kemampuan awal peserta didik sebelum diberikan perlakuan.

Setelah seluruh peserta didik selesai mengerjakan soal *pretest*, peneliti meminta mereka untuk memeriksa kembali jawaban yang telah ditulis sebelum lembar jawaban dikumpulkan. Selanjutnya, seluruh lembar jawaban dikumpulkan oleh peneliti untuk dianalisis sebagai data awal penelitian. Data hasil *pretest* tersebut kemudian digunakan sebagai dasar untuk mengetahui tingkat kemampuan awal peserta didik serta menjadi pembanding dengan hasil *posttest* yang diperoleh setelah pelaksanaan pembelajaran menggunakan media interaktif *PowerPoint* dan *Wordwall*.

Selanjutnya, pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Selasa, 19 Mei 2026. Pada pertemuan ini, peneliti melakukan proses pembelajaran dengan memberikan perlakuan berupa penggunaan media interaktif *Power Point* dan *Wordwall* pada materi norma dalam kehidupan sehari-hari. Sebelum memulai kegiatan inti, peneliti terlebih dahulu membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam, mengajak peserta didik berdoa bersama, memeriksa kehadiran, serta melakukan apersepsi dengan mengajukan beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang telah dipelajari sebelumnya. Kegiatan apersepsi ini bertujuan untuk membangun kesiapan belajar peserta didik sekaligus menghubungkan pengetahuan yang telah dimiliki dengan materi yang akan dipelajari pada pertemuan tersebut. Setelah apersepsi selesai, peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai serta memperkenalkan media interaktif *Power Point* dan *Wordwall* yang akan digunakan selama proses pembelajaran. Peneliti menjelaskan tata cara penggunaan kedua media tersebut, mulai dari slide *PowerPoint* yang akan ditampilkan hingga cara memilih jawaban pada setiap soal *Wordwall* yang ditampilkan. Penjelasan tersebut dilakukan agar seluruh peserta didik memahami langkah-langkah penggunaan media sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan lancar.

Pada kegiatan inti, peneliti terlebih dahulu menyampaikan materi mengenai norma dalam kehidupan sehari-hari secara singkat dan sistematis menggunakan *Power Point* sebagai pengantar, sehingga peserta didik memperoleh pemahaman dasar mengenai konsep yang dipelajari. Setelah penyampaian materi melalui *Power Point* selesai, peserta didik diarahkan untuk mengikuti aktivitas pembelajaran melalui media *Wordwall* sebagai bentuk penguatan pemahaman dan evaluasi. Berbagai soal yang telah dirancang sesuai dengan indikator pembelajaran ditampilkan dalam bentuk permainan edukatif sehingga peserta didik dapat belajar sambil bermain. Selama kegiatan berlangsung, peserta didik tampak menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap kedua media yang digunakan. Mereka terlihat memperhatikan setiap soal yang muncul, berusaha memahami isi pertanyaan, kemudian mendiskusikan jawaban dengan teman sebelum menentukan pilihan yang dianggap paling tepat.

Suasana pembelajaran menjadi lebih aktif dan interaktif. Peserta didik tidak hanya mendengarkan penjelasan guru melalui *PowerPoint*, tetapi juga terlibat secara langsung dalam menyelesaikan setiap tantangan yang terdapat pada media *Wordwall*. Beberapa peserta didik terlihat saling memberikan pendapat, membantu teman yang mengalami kesulitan, serta menunjukkan antusiasme ketika memperoleh skor yang tinggi. Adanya tampilan yang menarik, unsur permainan, dan pemberian skor secara langsung membuat peserta didik lebih termotivasi untuk menyelesaikan setiap soal dengan baik. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *PowerPoint* dan *Wordwall* secara terpadu mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.

Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti juga berperan sebagai fasilitator yang membimbing peserta didik apabila mengalami kesulitan dalam memahami materi maupun menggunakan media *PowerPoint* dan *Wordwall*. Peneliti memberikan arahan, penguatan, serta umpan balik terhadap jawaban peserta didik sehingga proses pembelajaran berlangsung secara komunikatif dan berpusat pada peserta didik. Melalui interaksi tersebut, peserta didik menjadi lebih percaya diri untuk bertanya, mengemukakan pendapat, serta berpartisipasi dalam setiap kegiatan pembelajaran.

Setelah seluruh rangkaian kegiatan pembelajaran selesai dilaksanakan, peneliti memberikan soal posttest kepada seluruh peserta didik. Pemberian posttest bertujuan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik setelah memperoleh perlakuan berupa penggunaan media interaktif *PowerPoint* dan *Wordwall*. Peserta didik mengerjakan soal secara mandiri sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Setelah seluruh peserta didik selesai mengerjakan soal, lembar jawaban dikumpulkan kembali kepada peneliti untuk dianalisis. Hasil posttest tersebut kemudian dibandingkan dengan hasil pretest guna mengetahui ada atau tidaknya peningkatan hasil belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media interaktif *PowerPoint* dan *Wordwall*.

Selama proses pembelajaran berlangsung, peserta didik terlihat lebih aktif dalam mengikuti setiap tahapan pembelajaran yang disajikan melalui *PowerPoint*

dan *Wordwall*. Hal ini menunjukkan bahwa media interaktif mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar karena menyediakan aktivitas yang menantang dan memberikan umpan balik secara langsung. Keaktifan peserta didik selama pembelajaran menjadi salah satu faktor yang mendukung peningkatan hasil belajar yang diperoleh setelah diberikan perlakuan menggunakan media interaktif.⁷⁹ Peningkatan hasil belajar tersebut tidak terlepas dari karakteristik *Wordwall* yang mampu menghadirkan pembelajaran interaktif melalui berbagai permainan edukatif sehingga peserta didik lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung.⁸⁰

Fitur permainan yang terdapat pada *Wordwall* mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Adanya perolehan skor secara langsung setelah menjawab setiap soal membuat peserta didik merasa tertantang untuk memperoleh hasil yang lebih baik. Ketika terdapat jawaban yang kurang tepat, peserta didik segera mengetahui letak kesalahannya dan berusaha memperbaikinya pada soal berikutnya. Sebaliknya, ketika memperoleh jawaban yang benar dan mendapatkan skor yang tinggi, peserta didik tampak merasa senang dan lebih percaya diri untuk mengikuti kegiatan pembelajaran selanjutnya. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa umpan balik yang diberikan oleh media *Wordwall* mampu mendorong peserta didik untuk terus berusaha meningkatkan hasil belajarnya.

Selama proses pembelajaran berlangsung peneliti mengamati bahwa peserta didik menunjukkan antusiasme yang tinggi. Hal tersebut terlihat ketika peserta didik aktif menjawab soal yang ditampilkan pada media *Wordwall*, berdiskusi bersama teman kelompok, serta menunjukkan rasa senang ketika memperoleh skor tertinggi. Kondisi tersebut berbeda dengan pembelajaran sebelum menggunakan *Wordwall* yang cenderung berlangsung secara pasif.

Pada penelitian ini, hasil belajar peserta didik dijadikan sebagai variabel yang diukur untuk menganalisis pengaruh penggunaan media interaktif dalam proses pembelajaran. Hasil belajar merupakan salah satu indikator yang dapat digunakan untuk melihat tingkat keberhasilan peserta didik setelah mengikuti

⁷⁹ Rea Destiana, dkk., "Penerapan Media Interaktif Wordwall pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial". *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, Vol. 2, No. 2, Mei 2024, h. 117-123

⁸⁰ Khairun Nisa dkk., "Pemanfaatan Media Wordwall dalam Pembelajaran", ..., h. 145.

kegiatan pembelajaran. Melalui hasil belajar, peneliti dapat mengetahui sejauh mana peserta didik memahami materi yang telah disampaikan serta kemampuan mereka dalam menguasai kompetensi yang diharapkan.

Sampel yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 23 peserta didik yang merupakan seluruh siswa kelas V SD Negeri Ujong Kuta Aceh Besar. Seluruh peserta didik kelas V dijadikan sebagai responden penelitian karena penelitian ini menggunakan satu kelas sebagai subjek penelitian. Data yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* kemudian dianalisis untuk mengetahui pengaruh penggunaan media interaktif terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn), khususnya pada materi norma dalam kehidupan.

Media interaktif berbasis *PowerPoint* dan *Wordwall* merupakan media pembelajaran digital yang menyediakan berbagai aktivitas interaktif, seperti kuis, permainan edukatif, mencocokkan pasangan, roda putar, dan bentuk evaluasi lainnya yang dapat digunakan untuk meningkatkan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran. Penggunaan media interaktif berbasis *Wordwall* dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik. Hal tersebut dapat dilihat melalui hasil pengolahan data. Hal ini sejalan dengan pendapat Arsyad yang menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi memperjelas penyampaian materi sehingga dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran. Dengan adanya media yang menarik, peserta didik lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru.⁸¹

Berdasarkan hasil dari olah data menunjukkan bahwa adanya pengaruh media interaktif berbasis *PowerPoint* dan *Wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik. Hal ini dapat dibuktikan melalui hasil uji *Paired Sample t-Test* yang menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi yang digunakan, yaitu 0,05. Berdasarkan dasar pengambilan keputusan, diperoleh nilai $0,000 < 0,05$, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* peserta didik. Selain itu, nilai *t_{hitung}*

⁸¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, ..., h. 29.

= 12,880 lebih besar dari $t_{tabel} = 2,074$ pada taraf signifikansi 5% dengan derajat kebebasan (df) = 22. Dengan demikian, H_a diterima dan H_0 ditolak, yang berarti terdapat pengaruh penggunaan media interaktif terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri Ujong Kuta Aceh Besar.

Hasil uji tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* setelah peserta didik mengikuti pembelajaran menggunakan media interaktif. Nilai *posttest* yang lebih tinggi dibandingkan nilai *pretest* mengindikasikan bahwa penggunaan media *PowerPoint* dan *Wordwall* memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Dengan kata lain, media *PowerPoint* dan *Wordwall* mampu membantu peserta didik memahami materi pembelajaran dengan lebih baik dibandingkan sebelum media tersebut diterapkan. Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis *PowerPoint* dan *Wordwall* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Peningkatan tersebut tidak hanya disebabkan oleh kemampuan yang dimiliki peserta didik, tetapi juga dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran. Media *PowerPoint* dan *Wordwall* mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan sehingga peserta didik menjadi lebih aktif serta termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Slameto yang menyatakan bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal berasal dari dalam diri peserta didik, seperti kondisi fisik, intelegensi, minat, perhatian, motivasi, dan kesiapan belajar. Sementara itu, faktor eksternal meliputi lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat, metode mengajar, serta penggunaan media pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang inovatif, seperti *PowerPoint* dan *Wordwall*, merupakan salah satu faktor eksternal yang dapat mendukung peningkatan hasil belajar peserta didik.⁸² Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa media *PowerPoint* dan *Wordwall* mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik melalui berbagai aktivitas interaktif sehingga peserta didik lebih

⁸² Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2015), h. 54.

mudah memahami materi PKn. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang sesuai menjadi salah satu faktor yang mendukung peningkatan hasil belajar peserta didik.

Nilai signifikansi yang lebih kecil dari 0,05 menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik. Temuan ini memperkuat berbagai hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa *PowerPoint* dan *Wordwall* merupakan salah satu media pembelajaran digital yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar karena mampu mengombinasikan unsur permainan, evaluasi, dan interaksi dalam satu platform pembelajaran.⁸³

Berdasarkan penelitian tersebut, dapat dipahami bahwa penggunaan media interaktif merupakan salah satu inovasi pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi peserta didik. Melalui penyajian materi yang menarik, interaktif, dan disertai unsur permainan edukatif, peserta didik menjadi lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran, lebih aktif dalam menyelesaikan setiap tugas yang diberikan, serta lebih mudah memahami materi yang dipelajari. Kondisi tersebut pada akhirnya berdampak pada peningkatan hasil belajar peserta didik, sebagaimana dibuktikan melalui hasil analisis statistik dalam penelitian ini. Hasil penelitian ini juga memperkuat berbagai penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa *PowerPoint* dan *Wordwall* merupakan salah satu media pembelajaran digital yang efektif diterapkan pada jenjang sekolah dasar. Keunggulan *PowerPoint* dan *Wordwall* tidak hanya terletak pada penyajian materi yang menarik, tetapi juga pada kemampuannya memberikan umpan balik secara langsung kepada peserta didik. Melalui fitur-fitur interaktif tersebut, peserta didik dapat mengetahui tingkat pemahamannya terhadap materi yang dipelajari sehingga mendorong mereka untuk memperbaiki kesalahan dan meningkatkan hasil belajar. Dengan demikian, media interaktif berbasis *PowerPoint* dan *Wordwall* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang mendukung

⁸³ Rizki Wahida Arni Malau, dkk., "Pengaruh Penerapan Media *Wordwall* terhadap Hasil Belajar Siswa", *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol. 9, No. 4, Desember 2024, h. 4821–4832.

tercapainya tujuan pembelajaran secara lebih efektif.⁸⁴

Temuan ini juga sejalan dengan hasil pengamatan peneliti selama pelaksanaan pembelajaran di kelas V SD Negeri Ujong Kuta Aceh Besar. Peserta didik terlihat lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran, aktif menjawab pertanyaan, berdiskusi dengan teman kelompok, serta menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi ketika menyelesaikan setiap tantangan yang terdapat pada media *PowerPoint* dan *Wordwall*. Suasana pembelajaran yang semula cenderung berpusat pada guru berubah menjadi lebih interaktif dan berpusat pada peserta didik. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *PowerPoint* dan *Wordwall* tidak hanya memberikan dampak terhadap peningkatan hasil belajar secara kuantitatif, tetapi juga mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran di dalam kelas.

Penggunaan media interaktif dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik karena mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan tidak membosankan. Media interaktif memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran melalui berbagai fitur yang menarik, seperti gambar, animasi, permainan edukatif, dan kuis interaktif. Kondisi tersebut dapat menumbuhkan antusiasme, semangat, serta motivasi belajar peserta didik sehingga mereka lebih fokus dalam menerima materi yang disampaikan. Ketika peserta didik terlibat secara aktif dan menunjukkan minat yang tinggi terhadap pembelajaran, pemahaman terhadap materi akan semakin meningkat dan berdampak pada peningkatan hasil belajar.⁸⁵

Berdasarkan keseluruhan hasil analisis dan pembahasan, dapat dipahami bahwa penggunaan media interaktif memberikan kontribusi yang positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) materi norma dalam kehidupan. Temuan penelitian ini tidak hanya didukung oleh hasil analisis statistik yang menunjukkan adanya

⁸⁴ Farida Retno Hartati, dkk., "Penggunaan Media Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD: Literatur Review". *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, Vol. 10, No. 4, November 2024, h. 1312–1313.

⁸⁵ A. A. U. Kasanah, dkk., (2024). "Efektifitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Animate CC untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik", *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, Vol. 4, No. 1, h.199.

perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan, tetapi juga diperkuat oleh hasil observasi selama proses pembelajaran yang memperlihatkan adanya peningkatan keaktifan, motivasi, dan partisipasi peserta didik. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang inovatif mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna serta memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang dipelajari. Dengan demikian, hasil penelitian ini membuktikan bahwa hipotesis penelitian diterima, sehingga penggunaan media interaktif dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk mendukung peningkatan hasil belajar peserta didik di sekolah dasar.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis *PowerPoint* dan *Wordwall* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) pada materi norma dalam kehidupan peserta didik kelas V SD Negeri Ujong Kuta Aceh Besar. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji hipotesis menggunakan *Paired Sample t-Test* yang menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 ($< 0,05$) serta nilai t_{hitung} sebesar 12,880 yang lebih besar dari t_{tabel} sebesar 2,074, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil tersebut diperkuat oleh uji regresi linier sederhana yang menunjukkan hubungan kuat dan signifikan antara pretest dan posttest ($R = 0,763$; $R \text{ Square} = 0,582$), serta peningkatan rata-rata nilai posttest dibandingkan pretest setelah penerapan media interaktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif sangat layak dalam pembelajaran PKn untuk meningkatkan keaktifan siswa, keterlibatan siswa, serta dapat meningkatkan hasil belajar secara keseluruhan ditingkat sekolah dasar.

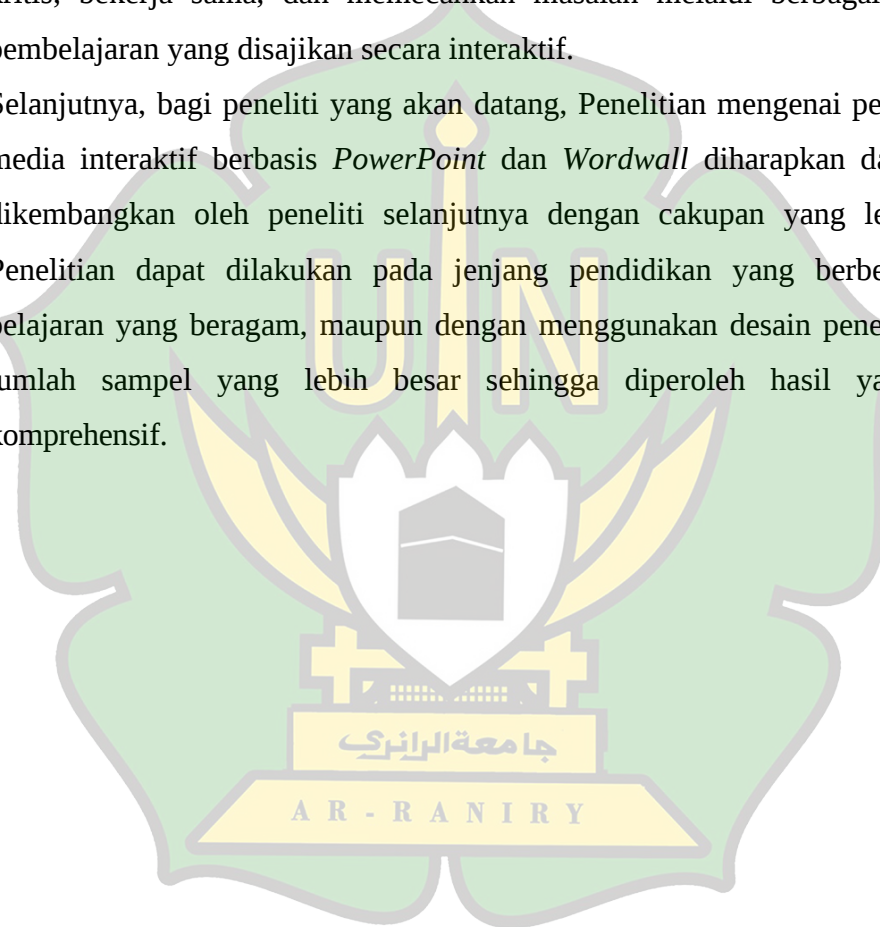
B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan perlu dikemukakan saran sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis *PowerPoint* dan *Wordwall* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik, guru disarankan untuk memanfaatkan media tersebut sebagai salah satu alternatif media pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Penggunaan *PowerPoint* dan *Wordwall* dapat membantu guru dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan menyenangkan sehingga mampu meningkatkan motivasi, keaktifan, serta partisipasi peserta didik selama proses

pembelajaran berlangsung.

2. Bagi peserta didik penggunaan media interaktif berbasis *PowerPoint* dan *Wordwall* diharapkan dapat mendorong mereka untuk lebih aktif selama pembelajaran. Melalui penggunaan media ini, peserta didik diharapkan lebih aktif berpartisipasi dalam setiap kegiatan pembelajaran, memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi, serta mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis, bekerja sama, dan memecahkan masalah melalui berbagai aktivitas pembelajaran yang disajikan secara interaktif.
3. Selanjutnya, bagi peneliti yang akan datang, Penelitian mengenai penggunaan media interaktif berbasis *PowerPoint* dan *Wordwall* diharapkan dapat terus dikembangkan oleh peneliti selanjutnya dengan cakupan yang lebih luas. Penelitian dapat dilakukan pada jenjang pendidikan yang berbeda, mata pelajaran yang beragam, maupun dengan menggunakan desain penelitian dan jumlah sampel yang lebih besar sehingga diperoleh hasil yang lebih komprehensif.



DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, M., dan Budiman, N. (2025). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Digital Berbasis PowerPoint Interaktif untuk Mendukung Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Haumeni Journal of Education*, Vol. 5, No. (3).
- Alfiyana, Fahrid Maruf dan Dinie Anggraini Dewi. (2021) 'Manfaat Pendidikan Kewarganegaraan pada Anak Sekolah Dasar', *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(2) , 303–305.
- Ali, Muhammad. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (Basastra) di Sekolah Dasar. *Pernik Jurnal Paud*, 3(1), 35–44.
- Ampel, R., Harahap, F., Suriani, N. W., & Rungkat, J. A. (2025). 'Pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall terhadap hasil belajar siswa pada materi sistem pernapasan manusia di SMP Negeri 1 Tombulu', *Jurnal Wahana Didaktika*, 23(2), 238–251.
- Anatasya, Ervina. dan Dinie Anggareni Dewi. (2021) 'Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sebagai pendidikan karakter peserta didik sekolah dasar', *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 9(2), 291–304.
- Aqmarina, Devi Nur dan Mohamad Joko Susilo. (2025). Pengaruh penggunaan media interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, *Ta'rif: Jurnal Pendidikan dan Agama Islam*, 1(1), 39–53.
- Awal Sabiila, O. P. (2024). Penggunaan Wordwall Sebagai Media Berbasis Game Edukasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN Polehan 1 . *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 4(5), 39–53.
- Azizatullatifah, A., dan Rhosyida, N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbantuan Canva Pada Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar. *Hexagon: Jurnal Ilmu dan Pendidikan Matematika*, Vol. 2. No. (1), 9–20.
- Dakhi, Agustin Sukses. (2020), Peningkatan Hasil Belajar Siswa, *Jurnal Education and Development*, 8(2), 468–470.
- Destiana, R., P., dan Nurma, A. (2024). "Penerapan Media Interaktif Wordwall pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial". *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 2(2), 117–123.
- Erawati, Desi. (2022) 'Meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik melalui penerapan model pembelajaran Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran Matematika' kelas I SD Negeri 6 Pajar Bulan', *SHEs: Conference Series*, 5(5), 1086–1093.
- Eriko, Y. dan Yanto, D. T. P. (2024). "Penerapan Wordwall sebagai Media Evaluasi Pembelajaran pada Mata Pelajaran Sistem dan Instalasi Refrigerasi." *Jurnal*

Pendidikan Teknik Elektro, 5(2), 237–245.

- Fadilah, N., Misbahudholam AR, M., dan Kuswandi, I. (2025). “Pengaruh media pembelajaran interaktif Wordwall terhadap hasil belajar IPAS di sekolah dasar”, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 12(1), 56–66.
- Fadlilah, Eva Nur dan Feri Kuswanto, (2024). "Peran Pendidikan Kewarganegaraan dalam Meningkatkan Kesadaran Berbangsa dan Bernegara", *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1). 268–275.
- Ghozali, Imam. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS*
- Hadi, W., Sari, Y., dan Pasha, N. M. (2024). Analisis penggunaan media interaktif Wordwall terhadap peningkatan hasil belajar IPA di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 14(2), 466–473.
- Hafidh, M., dan Lena, M. S. (2023). "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas V Sekolah Dasar." *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 8(2), 112–123.
- Harsiwi, Udi Budi. dan Liss Dyah Dewi Arini. (2020) ‘Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar’, *Jurnal Basicedu*, 4(4). 321–329.
- Hartati, F. R., Sri. Sumartiningsih. dan Agus Yuwono. (2024). "Penggunaan Media Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD: Literatur Review." *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 10(4), 1306–1314.
- Hartono. (2019). *Metodologi penelitian*. Pekanbaru: Zanafra Publishing.
- Hikmawati, Fenti. (2020). *Metodologi Penelitian*. Ed. 1, Cet. 4. Depok: PT Jannah, Miftakhul dan Eli Masnawati (2024). *Penerapan aplikasi Wordwall untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran. Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial (JUPENDIS)*, 2(4): *Jurnal PGSD Indonesia*, 9(2).
- Kaelan, dan Achmad Zubaidi. (2010). *Pendidikan Kewarganegaraan untuk Perguruan Tinggi*. Yogyakarta: Paradigma.
- Kaniawati, E., Mardani, M. E., Lestari, S. N., Nurmilah, U., dan Setiawan, U. (2023). Evaluasi media pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 18–32.
- Kasanah, Agustin Arianti Uswatun., M. Amin Hasan dan Asnal Mala. (2024). Efektifitas media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Animate CC untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 4(2), 197–207.
- Khoiriyatin, V.Z., Juhaeni, Muhayarotun, S., Chasanah, U. dan Safaruddin. (2025). ‘Pengaruh Media Pembelajaran Gamifikasi Berbasis Wordwall Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 3 Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di Madrasah Ibtidaiyah’, *Journal of Instructional and Development Researches*, 5(5).

- Kurniawan, Machful Indra. (2018). *Konsep Dasar Pendidikan Kewarganegaraan Sekolah Dasar*. Sidoarjo: UMSIDA Press.
- Kusumastuti, S. Y., Nurhayati, N., Faisal, A., Rahayu, D. H., dan Hartini, H. (2024). "Metode Penelitian Kuantitatif: Panduan Lengkap Penulisan untuk Karya Ilmiah Terbaik". (PT Sonpedia : Publishing Indonesia).
- Maenah, Taufiqulloh, dan Sudiby, H. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif untuk Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru. *Journal of Education Research*, Vol. 5, No. (3), h. 3272–3282.
- Malau, R. W. A., Nurhayati, S., Fauzi, A., dan Matondang, Z. (2024). "Pengaruh Penerapan Media Wordwall terhadap Hasil Belajar Siswa". *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4).
- Marlina, R., dan Ain, S. Q. (2025). Pengaruh Media Powerpoint Interaktif Berbantu Canva terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 9. No. (5), 1625–1636.
- Mubin, Minahul dan Sherif Juniar Aryanto (2023) Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar, *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(3).
- Nadia, D. O., dan Desyandri. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, Vol. 8, No. (2), 1924–1933.
- Noverdika, Yami. (2021). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Model Tutorial Dalam Pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMPN 17 Padang. *Jurnal Literasiologi*, 5(1).
- Nurgiansah, T. H. (2020). *Filsafat Pendidikan*. Banyumas: CV Pena Persada.
- Pamungkas, Sigit. (2020). Upaya meningkatkan hasil belajar daring pada siswa kelas VI melalui media belajar berbasis game edukasi Quizizz. *Jurnal Majalah Lontar*, 32(2).
- Pratiwi, N. A., Susiloningsih, E., & Nurani, D. C. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbantuan Aplikasi Canva pada Mata Pelajaran IPAS Materi Fungsi dan Bagian Tubuh Tumbuhan Kelas IV. *JIIP, Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*.
- Prawiyata, Y. D., Batubara, I. A., Wariyati, Sari, D. A., dan Simamora, E. A. J. (2025). Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif dalam mengajarkan kosakata bahasa Inggris. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 15(2).
- Putri, D. N. S., Sari, R., dan Rahmawati. (2022). Analisis pengaruh pembelajaran menggunakan media interaktif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(2).
- Rahayu, Eswanto Sugeng dan Laela, Siti. (2018). Pengaruh minat berwirausaha dan penggunaan sosial media terhadap kewirausahaan mahasiswa. *Jurnal Pengembangan Wiraswasta*, 20(3).

- Rosalia, Rasmuin, dan Jais, E. (2024). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SDN 2 Baadia. *Jurnal Akademik Pendidikan Matematika*, 10(2), 76–81.
- Ruane, Janet M. 2021. *Angket; Sifat Penyelidik: Seri Dasar-Dasar Metode Penelitian*. Diterjemahkan oleh M. Shodiq Mustika. Bandung: Nusamedia.
- Samfitri, Jessy Ria, Siti Dewi Maharani, dan Indra Gandhi. (2021). "Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Pelajaran Matematika SDN 11 Merapi Barat." *Jurnal Inovasi Sekolah Dasar*, 8(2).
- Sardiman. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: rajagrafindo Persada.
- Sari, A. R., Syaripudin, T., dan Murron, F. S. (2023). "Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar pada Mata Pelajaran PKN", *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar (JPGSD)*, Vol. 8, No. (3), h. 46–55.
- Sari, Prima Mutia dan Husnin Nahry Yarza. (2021). 'Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan Wordwall Pada Pembelajaran IPA Bagi Guru-Guru Sdit Al-Kahfi', *Jurnal Pendidikan*, 4(1).
- Setiawan, Yosef dan Dedi Andrianto. (2024). "Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis *Wordwall* dalam Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Agama Islam di SMPN 02 Abung Pekurun," *Bustanul 'Ulum*, 1(2).
- Sholihah, Amilatus, dan Riza Yonisa Kurniawan. (2016). Analisis pengaruh motivasi belajar dan lingkungan belajar terhadap hasil belajar. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 4(3).
- Sihotang, Hotmaulina. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: UKI Press.
- Sinaga, M. S., Nasution, Y., Tambunan, H. P., dan Ritonga, R. (2025). "Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall terhadap Hasil Belajar IPAS". *Paedagogi: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan*, 11(1).
- Sinarta, F., Sumarni, M. L., & Kusnanto, K. (2025). Pengaruh Media PowerPoint Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 5 Pada Mata Pelajaran PKN di SDN 01 Bengkayang. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 5(03), 524–534.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sofyan, S., Saudagar, F., dan Setiyadi, B. (2020). "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar dengan Metode Kontekstual." *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 5(1).
- Sofyana, M., Martono, dan Heryana, N. (2024). Kemampuan membaca pemahaman siswa kelas VII SMP Negeri 1 Pontianak dalam pembelajaran teks deskripsi. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 13(1).

- Sopacua, J., Johansz, D., Lestari, L., dan Ratumanan, S. D. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VI Pada Mata Pelajaran IPAS di SD Inpres Tomra. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2).
- Sudjana, N. (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sue, Y., DH, D. P., dan Khasanah, I. (2021). Analisis penggunaan metode eksperimen terhadap kemampuan anak usia dini dalam melakukan analisa sebab–akibat. *Wawasan Pendidikan*, 1(2), 272–282.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukma, Khofifah Indra dan Trisni Handayani. (2022). Pengaruh penggunaan media interaktif berbasis Wordwall quiz terhadap hasil belajar IPA di sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4).
- Sunaryati, T., Junda, A. A., Wiharja, A., Ramadhani, N., dan Khoerunnissa, V. (2024). "Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dalam Membentuk Karakter Bangsa", *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(2), 253–264.
- Surbakti, K., Situngkir, A., & Barus, E. B. (2023). "Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif Sederhana pada Kegiatan Proses Belajar Mengajar PKn". *Jurnal Curere*, Vol. 7, No. (2), h. 103–113.
- Syachtiyani, Wulan Rahayu dan Novi Trisnawati (2021), Analisis Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa di Masa Pandemi Covid-19, *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(1).
- Syafei, Isop. (2025). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Widina Media Utama.
- Untari, Tyas Untari. (2018). *Metodologi Penelitian: Penelitian Kontemporer Bidang Ekonomi dan Bisnis*. Purwokerto: CV. Pena Persada.
- Widiyarti, G., Anggraini, L., dan Aritonang, N. H. S. (2023). "Penanaman Kesadaran Pentingnya Pendidikan dan Motivasi Belajar Sebagai Upaya Pencegahan Putus Sekolah bagi Santri Ponpes Raudhatul Jannah Subulussalam Kab. Aceh Singkil." *Jurnal Pema Tarbiyah*, 2(2), 81–86.
- Widya, N. S., Lestari, A. N., Fajri, A., Murni, A., Alviannor, M., Maimunah, dan Suriansyah, A. (2025). 'Efektivitas Media Interaktif Wordwall Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Rasio di Kelas VI SD', *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4).
- Yusuf, A. Muri. (2023). *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Kencana.
- Zainuddin Iba dan Aditya Wardhana, *Analisis Regresi dan Analisis Jalur untuk Riset Bisnis Menggunakan SPSS 29.0 & SMART-PLS 4.0* (Purbalingga: Eureka Media Aksara, 2024). H. 53

Lampiran 1 : Surat Keterangan Pembimbing



SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
 Nomor : 360 TAHUN 2026
 TENTANG
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA
 DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA

Menimbang :

- Bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk Pembimbing skripsi;
- Bahwa yang namanya tersebut dalam Surat Keputusan ini dianggap cakap dan mampu untuk diangkat dalam jabatan sebagai Pembimbing skripsi Mahasiswa;
- Bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud dalam huruf a dan huruf b, perlu menetapkan Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Mengingat :

- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
- Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
- Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
- Peraturan Presiden Nomor 74 Tahun 2012, tentang perubahan atas peraturan pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang pengelolaan keuangan Badan Layanan Umum;
- Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
- Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang perubahan Institusi Agama Islam negeri Ar-Raniry Banda Aceh Menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
- Peraturan Menteri Agama RI Nomor 44 Tahun 2022, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Peraturan Menteri Agama Nomor 14 tahun 2022, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Keputusan Menteri Agama Nomor 482 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
- Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/Km.05/2011, tentang penetapan institusi agama Islam Negeri UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
- Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, Tentang Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

MENUTUSKAN

Menetapkan : Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh tentang Pembimbing Skripsi Mahasiswa

KESATU : Menunjuk Saudara :

Dr. Mawardi, M.Pd

Untuk Membimbing

Nama : Fransiska Amelia

Nim : 220209502

Program Stud : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Pembelajaran PKN Jenjang SD/MI

KEDUA : Kepada pembimbing yang tercantum namanya diatas diberikan honorarium sesuai dengan peraturan penundang-undangan yang berlaku;

KETIGA : Pembiayaan akibat keputusan ini dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Nomor SP DIPA-025.04.2.423925/2026 Tanggal 01 Desember 2025 Tahun Anggaran 2026;

KEEMPAT : Surat Keputusan ini berlaku selama enam bulan sejak tanggal ditetapkan;

KELIMA : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam Surat Keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh
 Pada Tanggal : 6 April 2026
 Dekan

Tembusan :

- Seljen Kementerian Agama RI di Jakarta;
- Ditjen Pendidikan Islam Kementerian Agama RI di Jakarta;
- Direktor Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Kementerian Agama RI di Jakarta;
- Kantor Pelayanan Perbendaharaan Negara (KPPN), di Banda Aceh;
- Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;
- Kopala Badan Keuangan dan Akuntansi UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Yang bersangkutan;
- Asip.


 Saiful Mukti

Lampiran 2 : Surat Izin Melakukan Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Syekh Abdur Rauf Kopefma Darussalam Banda Aceh Telp/Fax. : 0651-752921

Nomor : B-3745/Un.08/FTK.1/TL.00/5/2026

Lamp : -

Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth,

Kepala SD Negeri Ujong Kuta Kabupaten Aceh Besar

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh,

Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

NIM : 220209502

Nama : **FRANSISKA AMELIA**

Program Studi/Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Alamat : DSN.SITANJUNG DESA LUAN SOREP,KEC.SIMEULUE TENGAH

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS WORDWALL TERHADAP HASIL BELAJAR PKN SISWA KELAS V JENJANG SD/MI**

Banda Aceh, 18 Mei 2026

An. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan



Prof. Dr. Buhori Muslim, M.Ag.

NIP. 197508152001121002

Berlaku sampai : 30 Juni 2026

جامعة الرانيري

A R - R A N I R Y

Lampiran 3 : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian

	PEMERINTAH KABUPATEN ACEH BESAR DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN SD NEGERI UJONG KUTA Jalan Blang Bintang Lama, Desa Lampuja, Kecamatan Darussalam Kode Pos 23374 E-mail: sdujongkuta01@gmail.com
<u>SURAT KETERANGAN TELAH PENELITIAN</u> Nomor : 422 / 37.2 / UK / V / 2026	
Kepala Sekolah SD Negeri Ujong Kuta Kecamatan Darussalam Kabupaten Aceh Besar dengan ini menerangkan bahwa :	
Nama	: Fransiska Amelia
N I M	: 220209502
Prodi/ Jurusan	: SI Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Universitas	: Universitas Islam Negeri Ar-raniry Banda Aceh
Semester	: Genap 2025/2026
Benar yang namanya tersebut di atas adalah Mahasiswa/i yang telah melakukan penelitian di SD Negeri Ujong Kuta Kecamatan Darussalam Kabupaten Aceh Besar pada tanggal 18 Mei 2026 s/d 19 Mei 2026 dengan judul skripsi "PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS WORDWALL TERHADAP HASIL BELAJAR PKN SISWA KELAS V SDN UJONG KUTA "	
Demikianlah surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.	
 Lampuja, 20 Mei 2026 Kepala Sekolah  Mariannah, S.Pd NIP. 197012311991102005	

Lampiran 4 : Lembar Validasi Modul Ajar

Lembar Validasi Instrumen Modul Ajar

Mata Pelajaran : IPAS
 Kelas/Fase : V (Fase C)
 Materi : Macam-Macam Norma Dalam Kehidupan
 Nama Penyusun : Fransiska Amelia
 Tahun Pelajaran : 2025/2026

I. Petunjuk Validasi Instrumen Modul Ajar
 Mohon Bapak/Ibu memberikan skor pada masing-masing aspek dengan memberikan tanda (✓) sesuai dengan kriteria penskoran:
 Skor 1: Tidak Baik
 Skor 2: Cukup Baik
 Skor 3: Baik
 Skor 4: Sangat Baik

II. Penilaian validasi Instrumen Modul Ajar

No	Indikator Penilaian	Penilaian			
		4	3	2	1
1.	Identitas Modul Memuat identitas modul seperti nama sekolah, nama guru, fase, materi pokok, alokasi waktu, semester, dan tahun pelajaran.	✓			
2.	Kompetensi Awal Gambaran kompetensi awal yang mendasari materi untuk mencapai tujuan pembelajaran pada ranah pengetahuan	✓			
3.	Profil Pelajar Pancasila Gambaran sikap dan perilaku Profil Pelajar Pancasila yang diharapkan dimiliki peserta didik (mandiri, berkebhinekaan global, bernalar kritis, gotong royong, dan kreatif).	✓			
4.	Sarana dan Prasarana Memuat prasarana dan sarana yang digunakan seperti: Ruang Kelas, infokus, laptop, Materi (Modul) dan sumber bahan ajar dan lain-lain	✓			
5.	Target Peserta Didik Modul ajar dapat diterapkan pada peserta didik regular yang berjumlah 30 orang	✓			
6.	Model Pembelajaran Kesesuaian model pembelajaran menggunakan model <i>Numbered Head Together (NHT)</i>	✓			
7.	Tujuan Pembelajaran				

	Gambaran Tujuan Akhir Fase berupa kemampuan peserta didik yang dapat mengidentifikasi masalah lingkungan, mengemukakan solusi sederhana untuk menjaga kelestarian lingkungan dalam kehidupan sehari-hari	✓			
8.	Pemahaman Bermakna Adanya gambaran umum kontribusi mata pelajaran dalam membentuk peserta didik	✓			
9.	Pertanyaan Pemantik Pertanyaan pemantik untuk menumbuhkan rasa ingin tahu dan kemampuan berpikir kritis dalam diri peserta didik	✓			
10.	Kegiatan Pembelajaran Kegiatan pembelajaran sesuai dengan model yang diterapkan pada modul ajar, dan presentasi hasil diskusi kelompok	✓			
11.	LKPD Lembar kerja peserta didik ada petunjuk pengerjaan dan sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓			
12.	Asesmen Asesmen digunakan untuk mengukur capaian pembelajaran di akhir kegiatan. Kriteria pencapaian sesuai dengan materi mengidentifikasi masalah lingkungan dan mengemukakan solusi sederhana untuk menjaga kelestarian lingkungan	✓			
13.	GLOSARIUM Adanya guru menghimpun dan mendefinisikan setiap kata-kata yang perlu diberikan penjelasan lebih lanjut.	✓			
14.	LAMPIRAN LKPD dan bahan ajar	✓			

Masukan/Solusi Validator :

.....

.....

.....

.....

.....

Banda Aceh, 11 Mei 2026

Validator

Nama: *Ridhwan M. Daud*
NIP: *19650516260021001*

Lampiran 5 : Lembar Validasi Media Interaktif Wordwall

Lembar Validasi Instrumen Media Pembelajaran

Nama Validator : Mulia, S.Ag., M.Ed
NIP : 197810132014111001
Mata Pelajaran : PKn
Kelas/Fase : V (Fase C)
Materi : Norma Dalam kehidupanku
Nama Penyusun : Fransiska Amelia

I. Petunjuk Validasi Instrumen Media Pembelajaran
 Mohon Bapak/Ibu memberikan skala penilaian pada masing-masing aspek dengan memberikan tanda (✓) sesuai dengan kriteria penskoran:
 Skor 1: sangat kurang jelas
 Skor 2: kurang jelas
 Skor 3: jelas
 Skor 4: Sangat jelas

II. Penilaian Validasi Instrumen Media Pembelajaran

No	Aspek Validasi	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
1.	Kejelasan tujuan pembelajaran.	✓			
2.	Kesesuaian indikator pembelajaran dengan tingkat perkembangan siswa.	✓			
3.	Masalah yang disajikan merupakan masalah nyata yang sering ditemukan dalam kehidupan sehari-hari.	✓			
4.	Materi yang disajikan sesuai dengan pokok bahasan	✓			
5.	Sistematika penyajian materi pada media sesuai dengan kurikulum	✓			
6.	Kesesuaian isi materi dengan tujuan pembelajaran	✓			
7.	Kesesuaian ilustrasi yang disajikan dengan materi	✓			
8.	Penjelasan materi pada wordwall ditampilkan dengan jelas.	✓			

9.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia dan mudah dipahami (komunikatif).	✓				
10.	Tampilan wordwall pembelajaran yang menarik.	✓				
11.	Menumbuhkan minat siswa dalam belajar	✓				
12.	Kesesuaian memilih ukuran dan bentuk huruf	✓				
13.	Keterbacaan teks pada media wordwall	✓				
14.	Tata letak teks media wordwall	✓				
15.	Kualitas gambar pada media wordwall	✓				

Masukan/Solusi Validator :

.....

.....

.....

.....

.....

جامعة الرانيري

Banda Aceh, 12 Mei 2026

Validator

A R - R A N I R Y

Mulia, S.Ag., MEd

197810132014111001

Lampiran 6 : Lembar Validasi Materi dan Soal

Lembar Validasi Instrumen Soal Pilihan Ganda

Satuan Pendidikan : Universitas Islam Negeri Ar-Raniry

Fakultas/Prodi : FTK/PGMI

Mata Pelajaran : PKN

Materi Pokok : Macam-Macam Norma Dalam Kehidupan

Jenjang Sekolah : SD

Kelas/Semester : V/1

Penulis : Fransiska Amelia

I. Petunjuk Penilaian Validasi Soal Pilihan Ganda

Mohon Bapak/Ibu memberikan skor pada masing-masing aspek dengan memberikan tanda (✓) sesuai dengan kriteria penskoran:

Skor 1: Tidak Baik

Skor 2: Cukup Baik

Skor 3: Baik

Skor 4: Sangat Baik

II. Penilaian Instrumen Soal Pilihan Ganda

No	Kriteria Penilaian	Skor			
		4	3	2	1
1.	Soal sesuai dengan indikator			✓	
2.	Kejelasan setiap butir soal		✓		
3.	Materi yang ditanyakan sesuai dengan kompetensi yang diukur	✓			
4.	Hanya ada satu kunci jawaban	✓			
5.	Pilihan jawaban konsisten dan logis ditinjau dari segi materi.	✓			
6.	Soal tidak memberi petunjuk terhadap kunci jawaban				✓

7.	Soal disusun secara ringkas, jelas, dan mudah dipahami oleh peserta didik		✓		
8.	Kata-kata yang digunakan tidak bermakna ganda	✓			
9.	Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia		✓		
10.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami		✓		

Masukan/Solusi Validator :

- Perlu perbaikan dari segi tata bahasa,
- Soal tidak terlalu panjang.
- Indikator penilaian tidak ada
- ada soal yang tidak memiliki bentuk.

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

Banda Aceh, 11 Mei 2026

Validator

Nama:

NIP:

[Handwritten Signature]

Lampiran 7 : Surat Keterangan Lulus Plagiasi



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

Jl. Syech Abdur Rauf Kopelma Darussalam, Banda Aceh, 23111
Telepon. (0651) 7551423 – Faksimile (0651) 7553020
Email : ftk.prodipgmi@ar-raniry.ac.id Web: pgmi.ftk.ar-raniry.ac.id

SURAT KETERANGAN LULUS PLAGIASI

Kepada Yth.
Ketua Prodi PGMI
UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Admin Turnitin Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh menerangkan bahwa:

Nama	: Fransiska Amelia
NIM	: 220209502
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi	: Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall Terhadap Hasil Belajar PKN Siswa Kelas V Jenjang SD/MI
Pembimbing 1	: Dr. Mawardi, S. Ag., M. Pd.
Pembimbing 2	: Dr. Mawardi, S. Ag., M. Pd.

Adalah benar-benar telah melakukan pemeriksaan tingkat plagiasi karya ilmiah pada hari kamis tanggal 23 bulan Juli tahun 2026 dengan nomor Paper ID 3002153457 Hasil pemeriksaan menunjukkan bahwa karya ilmiah mahasiswa tersebut dinyatakan "LULUS" pemeriksaan plagiasi dengan tingkat plagiasi 28 % (≤ 35 %).

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagai salah satu persyaratan mengikuti sidang akhir skripsi/ munaqasyah.

Banda Aceh, 24 Juli 2026
Admin TURNITIN
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Azmil Hasan Lubis, M.Pd.
NIP. 19930624 202012 1 016

Lampiran 8 : Modul Ajar

MODUL AJAR	
MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA	
I. INFORMASI UMUM	
A. Identitas Modul Nama Penyusun : Fransiska Amelia Nama Sekolah : SDN Ujong Kuta Aceh Besar Tahun Penyusunan : 2025/2026 Modul Ajar : PKn Fase/Kelas : C/V Alokasi Waktu : 1 x Pertemuan	
B. Kompetensi Awal - Memahami aturan sederhana yang berlaku di lingkungan terdekat, seperti di rumah dan di sekolah - Mengenal perilaku baik dan buruk dalam kehidupan sehari-hari, serta mampu membedakan tindakan yang sesuai dan tidak sesuai dengan nilai-nilai yang berlaku di lingkungan. - Menunjukkan sikap disiplin dan tanggung jawab sederhana, seperti mematuhi peraturan kelas, datang tepat waktu, dan menjaga kebersihan lingkungan.	
C. Profil Pelajar Pancasila - Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia - Mandiri - Bergotong royong - Bernalar kritis - Kreatif	
D. Sarana dan Prasarana - Ruang Kelas - Laptop	

3. Jaringan Internet
4. Menggunakan Wordwall
5. Infokus

E. Model Pembelajaran

Model pembelajaran yang digunakan adalah **Problem Based Learning (PBL)** karena pembelajaran berpusat pada pemecahan masalah terkait norma dalam kehidupan sehari-hari.

Sintaks Problem Based Learning (PBL) sebagai berikut :

- **Orientasi masalah**

Guru memberikan pertanyaan pemantik terkait pelanggaran norma dalam kehidupan sehari-hari.

- **Mengorganisasi peserta didik**

Guru membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok untuk berdiskusi.

- **Membimbing penyelidikan.**

Peserta didik mencari informasi dan menjawab soal melalui diskusi dan permainan Wordwall.

- **Mengembangkan dan menyajikan hasil.**

Peserta didik menyampaikan hasil diskusi dan jawaban yang telah diperoleh.

- **Menganalisis dan evaluasi**

Guru memberikan penguatan, meluruskan pemahaman, serta melakukan evaluasi melalui post-test.

E. Target Peserta Didik

Peserta didik reguler (bukan berkebutuhan khusus)

A. Capaian Pembelajaran Fase C

Peserta didik mampu:

Memahami dan menyajikan hubungan antarsila dalam Pancasila sebagai suatu kesatuan yang utuh; mengidentifikasi dan menyajikan makna nilai-nilai Pancasila sebagai pandangan hidup berbangsa dan bernegara; menerapkan nilai-nilai Pancasila di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat; menganalisis dan menyajikan hasil analisis bentuk-bentuk sederhana norma, aturan, hak, dan

kewajiban dalam kedudukannya sebagai anggota keluarga, warga sekolah, dan bagian dari masyarakat; menganalisis secara sederhana dan menyajikan hasil analisis pelaksanaan norma, aturan, hak, dan kewajiban sebagai anggota keluarga, dan warga sekolah; melaksanakan kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga, warga sekolah, dan bagian dari masyarakat; dan mempraktikkan membuat kesepakatan dan aturan bersama serta keluarga dan di sekolah. Menganalisis, menyajikan hasil analisis, menghormati, menjaga, menaatinya dalam kehidupan sehari-hari di dan melestarikan Tunggai Ika di lingkungan sekitarnya; mengenal wilayahnya dalam konteks kabupaten/kota, provinsi sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari wilayah NKRI; dan membangun kebersamaan, keragaman budaya dalam bingkai Bhinneka persatuan, dan berkontribusi menciptakan kenyamanan di sekolah dan lingkungan sekitar.

Capaian Berdasarkan Elemen NORMA DALAM KEHIDUPANKU

Peserta didik mampu menganalisis dan menyajikan hasil analisis bentuk-bentuk sederhana norma, aturan, hak, dan kewajiban dalam kedudukannya sebagai anggota keluarga, warga sekolah, dan bagian dari masyarakat. Peserta didik mampu menganalisis secara sederhana dan menyajikan hasil analisis pelaksanaan norma, aturan, hak, dan kewajiban sebagai anggota keluarga, dan warga sekolah. Peserta didik melaksanakan kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga, warga sekolah, dan bagian dari masyarakat. Peserta didik mampu mempraktikkan membuat kesepakatan dan aturan bersama serta menaatinya dalam kehidupan sehari-hari di keluarga dan di sekolah. Peserta didik mampu menganalisis, menyajikan hasil analisis, menghormati, menjaga, dan melestarikan keragaman budaya dalam bingkai Bhinneka Tunggai Ika di lingkungan sekitarnya. Peserta didik mampu mengenal wilayahnya dalam konteks

B. Tujuan Pembelajaran

- 4.1 Peserta didik mampu memahami pengertian norma dalam kehidupan sehari-hari
- 4.2 Peserta didik mampu mengidentifikasi macam-macam norma (agama, kesusilaan, kesopanan, hukum)

4.3 Peserta didik mampu memberikan contoh penerapan norma dalam kehidupan sehari-hari beserta sanksinya.	
C. Pemahaman Bermakna ▪ Peserta didik memahami bahwa norma merupakan aturan yang penting dalam kehidupan sehari-hari untuk menciptakan ketertiban, kenyamanan, dan keharmonisan dalam berinteraksi dengan orang lain. ▪ Peserta didik menyadari bahwa dalam kehidupan terdapat berbagai jenis norma (agama, kesusilaan, kesopanan, dan hukum) yang masing-masing memiliki peran dalam mengatur perilaku manusia.	
D. Pertanyaan Pemantik 1. Pernahkah kamu melihat seseorang melanggar aturan di sekolah? Apa yang terjadi setelah itu? 2. Mengapa kita harus mematuhi aturan atau norma dalam kehidupan sehari-hari? 3. Siapa yang pernah ditegur karena melanggar aturan di sekolah? 4. Menurutmu, norma mana yang paling sering kamu lakukan dalam kehidupan sehari-hari? Mengapa?	
E. Kegiatan Pembelajaran Menggunakan Wordwall	
Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
Pendahuluan 1. Sebelum peserta didik memasuki kelas, guru terlebih dahulu mengarahkan mereka untuk berbaris dengan rapi di depan kelas, dipimpin oleh salah satu siswa. Kemudian, secara bergiliran peserta didik bersalaman dengan guru sebelum masuk ke dalam kelas. Kegiatan ini dilakukan apabila pembelajaran PKn berlangsung pada jam pertama. 2. Guru mengawali pembelajaran dengan memberikan salam dan menyapa peserta didik, seperti menanyakan kabar, memeriksa kehadiran, serta memastikan kesiapan mereka, guru juga	10 Menit

memberikan motivasi dengan cara mengajak peserta didik melakukan tepuk semangat atau bernyanyi bersama. 3. Salah satu peserta didik memimpin doa, kemudian guru menegaskan pentingnya berdoa sebelum memulai kegiatan sebagai upaya menanamkan keyakinan yang kuat terhadap kekuasaan Tuhan Yang Maha Esa dalam memahami ilmu yang dipelajari. 4. Guru menanyakan kepada peserta didik mengenai kondisi mereka pada pagi hari. 5. Guru melakukan asesmen awal dengan memberikan beberapa pertanyaan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik. 6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dalam bab ini serta mengaitkannya dengan hal-hal yang ingin diketahui peserta didik tentang berbagai macam norma dalam kehidupan.	
Kegiatan Inti (Orientasi peserta didik pada masalah) 7. Guru menayangkan PPT menampilkan gambar/video singkat mengenai peristiwa pelanggaran norma yang sering terjadi di lingkungan sekolah atau masyarakat (misalnya: siswa terlambat masuk kelas, membuang sampah sembarangan, mencontek saat ujian). 8. Guru mengajukan pertanyaan pemantik untuk memunculkan masalah, misalnya: “Mengapa hal seperti ini bisa terjadi? Apa yang mengatur perilaku kita di lingkungan tersebut? Apa yang akan terjadi jika tidak ada aturan yang mengikat perilaku manusia?” 9. Guru mengarahkan peserta didik untuk merumuskan masalah utama yang akan dipecahkan: “Mengapa norma diperlukan dalam kehidupan sehari-hari dan apa akibatnya jika norma dilanggar?” Guru membagikan peserta didik menjadi 5 kelompok. Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar 10. Guru membagi peserta didik ke dalam 5 kelompok secara heterogen. 11. Guru membagikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang	50 Menit

berisi kasus pelanggaran norma berbeda untuk tiap kelompok (norma agama, kesusilaan, kesopanan, hukum, dan adat).

12. Guru membantu peserta didik mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berkaitan dengan kasus tersebut, seperti: jenis norma apa yang terkait, mengapa norma itu penting, dan apa sanksi yang berlaku jika dilanggar.

Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok

13. Peserta didik dalam kelompok melakukan penyelidikan dengan membaca buku siswa, berdiskusi, dan mengumpulkan informasi mengenai pengertian, jenis, fungsi, serta sanksi norma yang terkait dengan kasus kelompoknya.
14. Guru berkeliling membimbing tiap kelompok, mengajukan pertanyaan pancingan agar peserta didik berpikir kritis dalam mengaitkan kasus dengan konsep norma.
15. Sebagai alat bantu penguatan pemahaman konsep dasar, guru mengarahkan tiap kelompok mengerjakan kuis Wordwall berbentuk Open the Box sesuai kelompoknya sebagai bagian dari proses penyelidikan (bukan sebagai materi utama):
 Kelompok 1 Box 1 <https://wordwall.net/resource/112534690>
 Kelompok 2 Box 2 <https://wordwall.net/resource/112535808>
 Kelompok 3 Box 3 <https://wordwall.net/resource/112535874>
 Kelompok 4 Box 4 <https://wordwall.net/resource/112536805>
 Kelompok 5 Box 5 <https://wordwall.net/resource/112537107>
16. Guru memberikan bintang kepada kelompok yang berhasil menjawab dengan benar sebagai bentuk penguatan motivasi selama proses penyelidikan.

Mengembangkan dan menyajikan hasil karya 17. Tiap kelompok menyusun hasil diskusi dalam bentuk poster sederhana, peta konsep, atau catatan hasil kerja mengenai jenis norma, contoh kasus, dan sanksinya. 18. Perwakilan tiap kelompok mempresentasikan hasil kerja kelompoknya secara bergiliran di depan kelas. 19. Kelompok lain diberi kesempatan menanggapi, bertanya, atau memberi masukan terhadap hasil presentasi kelompok yang tampil. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah 20. Guru bersama peserta didik menganalisis dan mengevaluasi hasil presentasi seluruh kelompok, membandingkan jawaban tiap kelompok terhadap masalah yang dirumuskan di Fase 1. 21. Guru memberikan penguatan konsep Wordwall berbentuk kuis (3 soal) mengenai pengertian norma sebagai refleksi akhir pemahaman peserta didik: https://wordwall.net/resource/112399170 22. Guru meluruskan kesalahan pemahaman (miskonsepsi) yang muncul selama proses penyelidikan dan presentasi berlangsung. 23. Guru memberikan reward/penghargaan kepada kelompok dengan hasil kerja dan partisipasi terbaik. 24. Guru memberikan soal posttest untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran dan kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah terkait norma.	
Penutup 25. Peserta didik membuat resume tentang poin-poin penting dalam proses pembelajaran yang telah dilakukan. 26. Guru dan peserta didik menyimpulkan tentang macam-macam norma dalam kehidupan sehari-hari . 27. Guru menyampaikan materi yang harus dipelajari pada pertemuan berikutnya yaitu penerapan norma dalam kehidupan. 28. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan menyanyikan lagu, 29. Nasional/Daerah dilanjutkan dengan doa, mengucapkan salam.	10 Menit

F. Asesmen			
1. Refleksi			
i. Refleksi Peserta Didik			
No	Pertanyaan Refleksi	Ya	Tidak
1	Apa hal baru yang kamu pelajari tentang norma hari ini?		
2	Norma apa yang sudah kamu lakukan di kehidupan sehari-hari?		
3	Bagian mana pembelajaran yang paling kamu sukai? Mengapa?		
4	Apa yang akan kamu lakukan agar lebih taat pada norma ?		
5	Apa yang masih belum kamu pahami tentang norma?		
ii. Refleksi Guru			
No	Pertanyaan Refleksi	Ya	Tidak
1	Apakah tujuan pembelajaran (TP) sudah tercapai oleh sebagian besar peserta didik?		
2	Metode atau kegiatan apa yang paling efektif membantu siswa memahami jenis-jenis norma?		
3	Kesulitan apa yang dialami siswa selama pembelajaran, dan bagaimana saya mengatasinya?		
4	Apakah media dan LKPD yang digunakan sudah menarik dan membantu keterlibatan siswa?		
5	Apa yang perlu saya perbaiki atau tingkatkan pada pembelajaran berikutnya?		

a. Penilaian Sikap (Afektif)

No	Indikator Sikap	Skor 4 (Sangat Baik)	Skor 3 (Baik)	Skor 2 (Cukup)	Skor 1 (Kurang)
1	Disiplin	Selalu mematuhi aturan tanpa diingatkan	Mematuhi aturan dengan sedikit diingatkan	Kadang melanggar aturan	Sering melanggar aturan
2	Tanggung jawab	Menyelesaikan tugas tepat waktu dan tuntas	Menyelesaikan tugas dengan baik	Menyelesaikan tugas tetapi kurang tuntas	Tidak menyelesaikan tugas
3	Kerja sama	Aktif bekerja sama dan membantu teman	Bekerja sama dengan baik	Kurang aktif dalam kerja sama	Tidak mau bekerja sama
4	Menghargai orang lain	Selalu menghargai pendapat teman	Menghargai pendapat teman	Kadang tidak menghargai	Tidak menghargai orang lain

b. Penilaian Pengetahuan (Kognitif)

No	Indikator Sikap	Skor 4 (Sangat Baik)	Skor 3 (Baik)	Skor 2 (Cukup)	Skor 1 (Kurang)
1	Memahami pengertian norma	Menjelaskan dengan sangat tepat dan lengkap	Menjelaskan dengan tepat	Penjelasan kurang lengkap	Tidak dapat menjelaskan
2	Menyebutkan jenis norma	Menyebutkan semua jenis norma dengan benar	Menyebutkan sebagian besar	Menyebutkan sebagian kecil	Tidak dapat menyebutkan
3	Menjelaskan perbedaan norma	Menjelaskan perbedaan dengan jelas dan rinci	Menjelaskan dengan cukup jelas	Penjelasan kurang tepat	Tidak dapat menjelaskan
4	Menganalisis kasus norma	Analisis sangat tepat dan logis	Analisis cukup tepat	Analisis kurang tepat	Tidak mampu menganalisis

c. Penilaian Keterampilan (Psikomotorik)

No	Indikator Sikap	Skor 4 (Sangat Baik)	Skor 3 (Baik)	Skor 2 (Cukup)	Skor 1 (Kurang)
1	Menyajikan hasil diskusi	Sangat jelas, sistematis, dan percaya diri	Cukup jelas dan terstruktur	Jawaban cukup tepat	Tidak mampu menyampaikan
2	Memberikan contoh norma	Contoh sangat relevan dan bervariasi	Contoh cukup relevan	Contoh kurang tepat	Tidak memberi contoh
3	Partisipasi dalam diskusi	Sangat aktif dan berkontribusi	Aktif	Kurang aktif	Pasif
4	Ketepatan jawaban	Jawaban tepat dan sesuai konsep	Jawaban cukup tepat	Jawaban kurang tepat	Jawaban tidak sesuai

Skala Penilaian

- 4 = Sangat Baik (SB)
- 3 = Baik (B)
- 2 = Cukup (C)
- 1 = Kurang (K)

Nilai Akhir = (Sikap + Pengetahuan + Keterampilan) ÷ 3

- Sikap: 30%
- Pengetahuan: 40%
- Keterampilan: 30%

LKPD INTERAKTIF

Petualangan Norma: Jadi Anak Hebat!

Nama : _____
Kelompok : _____
Hari/Tanggal : _____

SINTAK 1 ORIENTASI PESERTA DIDIK PADA MASALAH

Ayo Amati! 👁️

Perhatikan beberapa perilaku berikut!

1



Andi berdoa sebelum makan.

2



Rudi menyontek pekerjaan temannya.

3



Siswa berbicara sopan kepada guru.

4



Rina membuang sampah sembarangan.

Masalah: جامعة الزاوية

Tidak semua perilaku dalam kehidupan sehari-hari sesuai dengan norma. Menurut kalian, mengapa kita harus menaati norma? Apa yang akan terjadi jika seseorang tidak menaati norma?



SINTAK 2

MENGORGANISASIKAN PESERTA DIDIK UNTUK BELAJAR



Ayo Berdiskusi!

Bentuklah kelompok yang terdiri atas 4–5 orang.
Bagilah tugas dalam kelompokmu!



Ketua : memimpin diskusi

Sekretaris : mencatat hasil diskusi

Anggota : memberikan pendapat dan mencari solusi

Penyaji : menyampaikan hasil diskusi



DETEKTIF NORMA

Amati perilaku berikut, kemudian tentukan apakah perilaku tersebut sesuai atau tidak sesuai dengan norma dan berikan alasannya!

No.	Perilaku	Sesuai (✓)	Tidak Sesuai (X)	Alasan
1	Andi berdoa sebelum makan			
2	Rudi menyontek teman			
3	Siswa sopan kepada guru			
4	Rina membuang sampah sembarangan			



SINTAK 3

MEMBIMBING PENYELIDIKAN INDIVIDU/KELOMPOK

Ayo Cari Tahu!

Diskusikan pertanyaan berikut bersama kelompokmu!

1. Apa yang dimaksud dengan norma?
2. Mengapa norma diperlukan dalam kehidupan sehari-hari?
3. Apa akibat jika seseorang tidak menaati norma?
4. Bagaimana cara menerapkan norma di lingkungan sekolah?



MENJODOHKAN NORMA

Pasangkan perilaku dengan jenis norma yang sesuai!

PERILAKU

- 1 Beribadah
- 2 Berkata jujur
- 3 Menghormati guru
- 4 Mematuhi rambu lalu lintas

JENIS NORMA

- A Norma Kesusilaan
- B Norma Hukum
- C Norma Agama
- D Norma Kesopanan

SINTAK 4

MENGEMBANGKAN DAN MENYAJIKAN HASIL KARYA

Ayo Presentasikan!

Setiap kelompok menyampaikan hasil diskusinya di depan kelas. Sampaikan:

- ✓ Perilaku yang sesuai dan tidak sesuai dengan norma.
- ✓ Alasan perilaku tersebut sesuai atau tidak sesuai dengan norma.
- ✓ Jenis norma yang berkaitan dengan perilaku tersebut.
- ✓ Solusi agar perilaku yang tidak sesuai norma dapat diperbaiki.

SINTAK 5

MENGANALISIS DAN MENGEVALUASI PROSES PEMECAHAN MASALAH

BINTANG KARAKTER

Jawab jujur ya! Berikan centang (✓) jika kamu sudah melakukannya hari ini.

- ★ Jujur
- ☐ Sopan
 - ☐ Disiplin
 - ☐ Bertanggung jawab
 - ☐ Menaati aturan
 - ☐ Menghargai orang lain



Ayo Refleksi!

1. Apa yang kamu pelajari tentang norma hari ini?
2. Perilaku apa yang akan kamu perbaiki?
3. Mengapa kita harus menaati norma?

Kesimpulan Kelompok

Tuliskan kesimpulan kelompokmu tentang pentingnya norma dalam kehidupan sehari-hari!

Lampiran 9 : Media Interaktif PowerPoint (PPT)

NORMA DALAM KEHIDUPANKU

Pendidikan Pancasila Kelas V

Pertanyaan Pemantik?

- ✓ Pernahkah kalian melihat seseorang melanggar aturan di sekolah? Apa yang terjadi setelah itu?
- ✓ Siapa yang pernah di tegur karena melanggar? atau di sanksi? Seperti apa?
- ✓ Menurutmu, norma mana yang paling penting bagi kalian dalam kehidupan sehari-hari? Mengapa?

Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti pembelajaran ini, siswa diharapkan mampu:

- Siswa dapat menguraikan pemahaman pengertian norma dalam kehidupan sehari-hari
- Siswa dapat menguraikan pengertian macam-macam norma (agama, kesusilaan, kesopanan, hukum)
- Siswa dapat menguraikan contoh pelanggaran norma dalam kehidupan sehari-hari beserta sanksinya.

Apa itu Norma?

Norma adalah aturan atau pedoman yang mengatur perilaku manusia dalam kehidupan bermasyarakat. Norma dibuat agar kehidupan berjalan tertib, aman, dan damai.

Macam-Macam Norma

Norma Agama

Norma kesusilaan

Norma Hukum

Norma Kesopanan

Norma Agama

Artinya : Norma agama adalah aturan hidup yang berasal dari Tuhan Yang Maha Esa dan terdapat dalam kitab suci. Norma ini mengatur hubungan manusia dengan Tuhan dan sesama manusia.

Dalil : Allah Swt. berfirman dalam QS : Al-Baqarah ayat 83: "Dan bertuturlah dengan baik kepada manusia..."

Ayat ini mengajarkan agar manusia berlaku dan berperilaku baik kepada sesama.

Contoh :

- Berdoa sebelum belajar
- Menghormati orang tua
- Tidak berkata kasar

Norma agama sesuai dengan sila ke-1 Pancasila : "Ketuhanan Yang Maha Esa"

Karena norma agama mengajarkan manusia untuk taat kepada Tuhan dan hidup saling menghormati antarumat beragama.

Norma Kesusilaan

Artinya : Norma kesusilaan adalah aturan yang berasal dari hati nurani manusia tentang baik dan buruk.

Konsep : Norma kesusilaan muncul dari kesadaran diri seseorang untuk berbuat baik dan menghindari perbuatan buruk.

Contoh :

- Berkata jujur
- Tidak mencontek
- Menolong teman

Norma kesusilaan sesuai dengan sila ke-2 : "Kemanusiaan yang Adil dan Beradab"

Karena norma kesusilaan mengajarkan manusia untuk memiliki sikap baik, jujur, dan berperikemanusiaan.

Norma Kesopanan

Artinya : Norma kesopanan adalah aturan yang mengatur tata krama dalam pergaulan masyarakat.

Dalil : Norma kesopanan bertujuan menciptakan hubungan yang harmonis dan saling menghargai dalam kehidupan sehari-hari.

Contoh :

- Mengucapkan salam
- Berbicara sopan kepada guru
- Mengantar dengan tertib

Norma kesopanan berkaitan dengan sila ke-3 : "Persatuan Indonesia"

Karena sikap sopan-santun dapat menciptakan kerukunan dan persatuan dalam masyarakat.

Norma Hukum

Artinya : Norma hukum adalah aturan resmi yang dibuat oleh pemerintah dan bersifat memaksa.

Konsep : Norma hukum dibuat untuk menciptakan ketertiban dan keamanan dalam kehidupan masyarakat.

Ami : Menurut Utrecht, norma hukum adalah himpunan petunjuk hidup yang mengatur tata tertib masyarakat dan wajib ditaati.

Contoh :

- Mematuhi rambu lalu lintas
- Tidak mencuri
- Menjaga fasilitas umum

Norma hukum sesuai dengan UUD 1945 ke-5 "Keadilan Sosial bagi Seluruh Rakyat Indonesia". Norma hukum dibuat agar semua masyarakat memperoleh keadilan dan ketertiban.

Norma dan Sanksinya

NORMA AGAMA

PENERAPAN	JIKA DIPATUHI	JIKA DILANGGAR
Berdoa sebelum belajar	Mendapat pahala dan hati menjadi tenang	Merasa bersalah atau berdosa
Menghormati orang tua	Diayang orang tua dan mendapat berkat	Mendapat dosa dan teguran
Tidak berkata kasar	Hubungan dengan teman menjadi baik	Dijauhi teman dan dianggap tidak sopan

Norma dan Sanksinya

NORMA KESUSILAAN

PENERAPAN	JIKA DIPATUHI	JIKA DILANGGAR
Berkata jujur	Dipercaya oleh orang lain	Merasa bersalah dan tidak dipercaya
Tidak menyontek saat ujian	Mendapat nilai hasil usaha sendiri	Merasa malu dan mendapat teguran
Melolong teman	Memiliki banyak teman	Dibucikan karena dianggap sok peduli

Norma dan Sanksinya

NORMA KESOPANAN

PENERAPAN	JIKA DIPATUHI	JIKA DILANGGAR
Mengucapkan salam saat bertemu guru	Ditukar dan dianggap sopan	Dilanggap tidak sopan
Berbicara santun kepada orang tua	Hubungan menjadi harmonis	Mendapat teguran dan orang tua
Mengantar dengan tertib	Suasana menjadi tertib	Ditegur oleh orang sekitar

Norma dan Sanksinya

NORMA HUKUM

PENERAPAN	JIKA DIPATUHI	JIKA DILANGGAR
Mematuhi aturan lalu lintas	Perjalanan aman dan tertib	Dihang polisi
Tidak merusak fasilitas umum	Lingkungan tetap nyaman	Mendapat denda atau hukuman
Tidak mencuri	Hidup aman dan dipercaya	Diperiksa atau diadani hukuman hukum

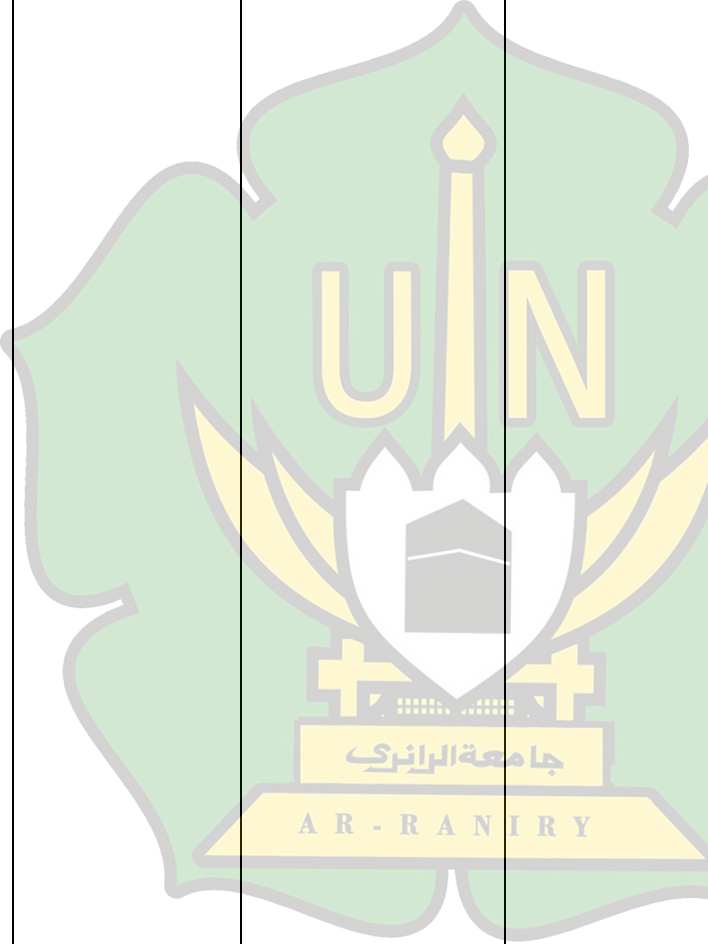
Terima Kasih

جامعة الرانري

AR - RANIRY

Lampiran 10 : Kisi-Kisi Instrumen Tes *Pretest* dan *Posttest*

Elemen	CP	TP	Materi	Indikator Soal	Jumlah Soal	No. Soal
Undang-Undang Dasar Negara 1945	Peserta didik mampu mengidentifikasi bentuk-bentuk norma, hak, dan kewajiban sebagai anggota keluarga, warga sekolah, dan masyarakat. Peserta didik mampu menyajikan hasil identifikasi tersebut dalam berbagai bentuk. Peserta didik mampu melaksanakan hak dan kewajiban secara bertanggung jawab. Peserta didik mampu Berpartisipasi dalam membuat kesepakatan bersama.	Peserta didik mampu Mengidentifikasi pengertian norma dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik mampu Menyebutkan macam-macam norma (agama, kesusilaan, kesopanan, hukum) Peserta didik mampu Menjelaskan fungsi norma dalam kehidupan. Peserta didik mampu Mengidentifikasi contoh penerapan norma di keluarga dan sekolah Peserta didik mampu Menganalisis hubungan norma dengan hak dan kewajiban Peserta didik mampu Menunjukkan perilaku sesuai norma dalam kehidupan sehari-hari	Norma Dalam Kehidupan	Peserta didik dapat menjelaskan pengertian norma dalam kehidupan sehari-hari	Piliha Ganda	1
				Peserta didik dapat menyebutkan n macam-macam norma (agama, kesusilaan, kesopanan, hukum)	Piliha Ganda	2
				Peserta didik dapat mengidentifikasi contoh norma agama dalam kehidupan sehari-hari	Piliha Ganda	3
				Peserta didik dapat mengidentifikasi contoh norma kesopanan di lingkungan sekolah pelaksanaan hak dan kewajiban.	Piliha Ganda	4
				Peserta didik dapat membedakan	Piliha Ganda	5



				n jenis-jenis norma dalam kehidupan sehari-hari		
				Peserta didik dapat menjelaskan fungsi norma dalam kehidupan bermasyarakat	Piliha Ganda	6
				Peserta didik dapat mengaitkan norma dengan pelaksanaan hak dan kewajibannorma.	Piliha Ganda	7
				Peserta didik dapat menganalisis contoh pelanggaran norma sederhana	Piliha Ganda	8
				Peserta didik dapat menentukan sikap yang sesuai dengan norma.	Piliha Ganda	9
				Peserta didik dapat menyimpulkan pentingnya norma dalam kehidupan	Piliha Ganda	10

Lampiran 11 : Indikator Soal *Pretest* dan *Posttest*

No Soal	Level Kognitif	Indikator Soal
1.	C2	Disajikan sebuah pernyataan tentang pengertian norma, peserta didik dapat menentukan pengertian norma yang tepat.
2.	C1	Disajikan beberapa pilihan jenis aturan, peserta didik dapat mengidentifikasi macam-macam norma yang berlaku dalam kehidupan bermasyarakat.
3.	C3	Disajikan gambar/ilustrasi perilaku peserta didik melaksanakan salat tepat waktu, peserta didik dapat menentukan jenis norma yang diterapkan.
4.	C3	Disajikan gambar/ilustrasi siswa menyapa guru di lingkungan sekolah, peserta didik dapat menentukan jenis norma yang diterapkan.
5.	C3	Disajikan beberapa contoh perilaku dalam kehidupan sehari-hari, peserta didik dapat memasangkan perilaku tersebut dengan jenis norma yang sesuai.
6.	C2	Disajikan pernyataan tentang manfaat norma bagi kehidupan masyarakat, peserta didik dapat menyimpulkan fungsi norma.
7.	C2	Disajikan ilustrasi tentang kewajiban siswa mematuhi tata tertib sekolah, peserta didik dapat menghubungkan norma dengan kewajiban siswa.
8.	C4	Disajikan gambar/ilustrasi perilaku membuang sampah sembarangan meskipun sudah ada aturan yang melarang, peserta didik dapat mengidentifikasi perilaku tersebut sebagai pelanggaran norma.
9.	C3	Disajikan ilustrasi perilaku siswa membantu teman yang terjatuh, peserta didik dapat mengidentifikasi perilaku tersebut sebagai sikap yang sesuai dengan norma.
10.	C2	Disajikan pernyataan tentang manfaat norma dalam menciptakan ketertiban dan keharmonisan, peserta didik dapat menyimpulkan pentingnya norma dalam kehidupan bermasyarakat.

Lampiran 12 : Soal *Pretest* dan *Posttest*

SOAL PRETEST – POSTTEST

Nama : Hari/Tgl
 :
 Kelas : Mata
 Pelajaran :

BERILAH TANDA SILANG ý PADA JAWABAN
YANG KAMU ANGGAP BENAR!

1. Perhatikan pernyataan berikut!

Norma adalah aturan yang digunakan untuk mengatur tingkah laku manusia dalam kehidupan bermasyarakat.

Berdasarkan pernyataan tersebut, pengertian norma yang tepat adalah

- a. Aturan yang hanya berlaku di sekolah
- b. Aturan yang mengatur perilaku manusia dalam masyarakat
- c. Kebiasaan yang dilakukan tanpa tujuan
- d. Perintah dari orang tua di rumah

2. Perhatikan pilihan berikut!

- (1) Norma agama
- (2) Norma kesusilaan
- (3) Norma kesopanan
- (4) Norma hukum

Yang termasuk macam-macam norma ditunjukkan oleh nomor

- a. (1), (2), dan (3)
- b. (2), (3), dan (4)
- c. (1), (2), (3), dan (4)
- d. (1), (3), dan (4)

3. Perhatikan gambar berikut!

Beberapa peserta didik melaksanakan salat tepat waktu di masjid.



Perilaku tersebut menunjukkan penerapan norma

- a. Norma agama
- b. Norma kesopanan
- c. Norma hukum
- d. Norma adat

4. Perhatikan gambar berikut!

Siswa menyapa guru ketika bertemu di lingkungan sekolah.



Perilaku tersebut termasuk penerapan norma

- a. Norma hukum
- b. Norma kesopanan
- c. Norma agama
- d. Norma adat

5. Perhatikan pernyataan berikut!

- (1) Berdoa sebelum makan
- (2) Berkata sopan kepada guru
- (3) Mematuhi rambu lalu lintas

Pasangan yang tepat antara perilaku dan jenis norma adalah

- a. (1) norma hukum, (2) norma agama, (3) norma kesopanan
- b. (1) norma agama, (2) norma kesopanan, (3) norma hukum
- c. (1) norma kesopanan, (2) norma hukum, (3) norma agama
- d. (1) norma hukum, (2) norma kesopanan, (3) norma agama

6. Perhatikan pernyataan berikut!

Norma membuat kehidupan masyarakat menjadi tertib, aman, dan saling menghormati.

Berdasarkan pernyataan tersebut, fungsi norma adalah

- a. Mengatur kehidupan agar tertib dan teratur
- b. Membatasi kebebasan setiap orang
- c. Memberikan hukuman kepada masyarakat
- d. Membuat masyarakat merasa takut

7. Di sekolah, siswa diwajibkan datang tepat waktu dan mematuhi tata tertib sekolah.

Ilustrasi tersebut menunjukkan bahwa norma berkaitan dengan

- a. Hak siswa
- b. Kewajiban siswa
- c. Keinginan siswa
- d. Kebebasan siswa

8. Perhatikan gambar berikut!

Rudi membuang sampah sembarangan di lingkungan sekolah meskipun sudah ada aturan yang melarangnya.



Perilaku Rudi termasuk

- a. Penerapan norma
- b. Ketaatan terhadap norma
- c. Pelanggaran norma
- d. Sikap disiplin

9. Seorang siswa membantu temannya yang terjatuh di halaman sekolah. Perilaku tersebut menunjukkan

- a. Pelanggaran norma
- b. Sikap tidak peduli
- c. Sikap sesuai norma
- d. Pelanggaran aturan sekolah

10. Perhatikan pernyataan berikut!

Norma membuat kehidupan menjadi tertib, aman, dan saling menghargai antar sesama.

Berdasarkan pernyataan tersebut, pentingnya norma dalam kehidupan adalah

....

- a. Membuat masyarakat bebas bertindak
- b. Menciptakan kehidupan yang tertib dan harmonis
- c. Membatasi semua kegiatan masyarakat
- d. Memberikan hukuman kepada setiap orang

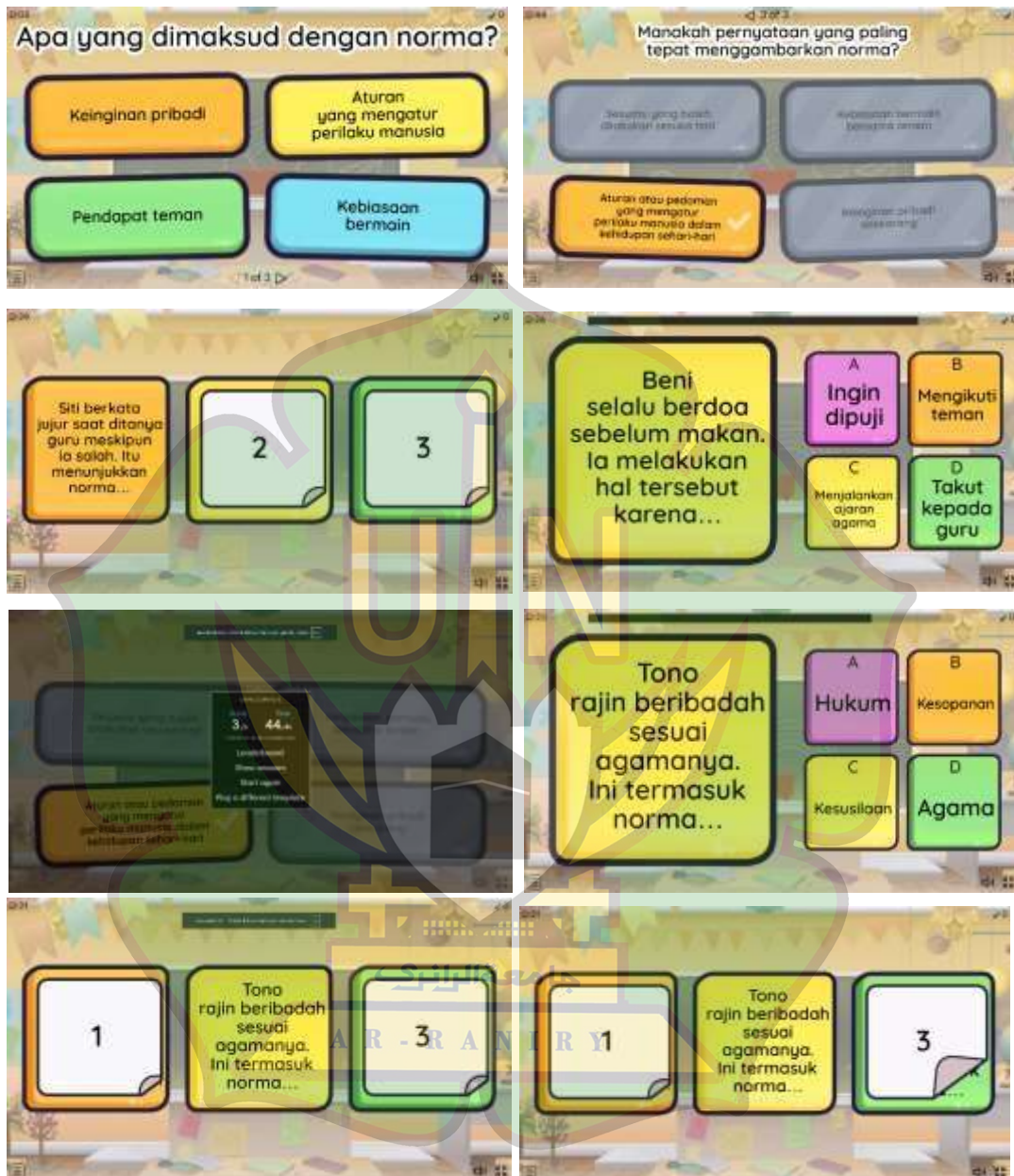
Kunci Jawaban

- 1. **B**
- 2. **C**
- 3. **A**
- 4. **B**
- 5. **A**
- 6. **B**
- 7. **B**

- 8. **C**
- 9. **C**
- 10. **B**



Lampiran 13 : Media Interaktif Wordwall



Lampiran 14 : Hasil *Pretest* dan *Posttest* Siswa Kelas V

No	Nama Siswa	Nilai	
		Hasil <i>Pretest</i>	Hasil <i>Posttest</i>
1	S1	40	90
2	S2	40	70
3	S3	50	90
4	S4	30	80
5	S5	80	100
6	S6	30	70
7	S7	50	80
8	S8	40	60
9	S9	60	100
10	S10	90	100
11	S11	40	90
12	S12	60	80
13	S13	30	70
14	S14	60	80
15	S15	30	70
16	S16	30	80
17	S17	50	80
18	S18	60	90
19	S19	40	80
20	S20	20	60
21	S21	70	90
22	S22	50	70
23	S23	80	100
Jumlah		1130	1880
Jumlah nilai rata-rata		49,13	81,73

Lampiran 16 : Dokumentasi Penelitian

1. Hari Pertama (Memberikan Soal *Pretest*)



Memberikan penjelasan mengenai soal *pretest*



Membagikan soal *pretest* kepada masing-masing siswa



Siswa bertanya mengenai soal yang kurang di mengerti



Siswa menjawab soal *pretest* yang telah diberikan

2. Hari Kedua (Eksperimen dan Memberikan Soal *Posttest*)



(Melakukan Ice Breaking sebelum memulai pembelajaran)



(Menjelaskan tentang materi yang akan dipelajari hari ini)



(Mengenalkan pada siswa permainan Wordwall/open the box)



(Siswa bertanya mengenai hal yang belum dimengerti)



(Setiap perwakilan kelompok diperbolehkan untuk menjawab pertanyaan kuis)



(Siswa sangat antusias dalam menjawab pertanyaan melalui game Wordwall)



(Siswa menjawab pertanyaan kuis secara bergiliran)



(Memberikan reward kepada siswa yang bintangnya terbanyak)

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Identitas Diri

Nama : Fransiska Amelia
 Tempat/Tanggal Lahir : Lambaya, 28 September 2003
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Agama : Islam
 Alamat : Desa Luan Sorep, Kec Simeulue
 Tengah, Kab Simeulue, Provinsi
 Aceh.
 Kewarganegaraan : Warga Negara Indonesia
 No.Telp/HP : 08566253143
 E-mail : 220209502@student.arraniry.ac.id
 Pekerjaan : Mahasiswi

Riwayat Pendidikan

TK/RA : TK Lambaya
 SD/MI : SD Negeri 11 Lambaya
 SMP/MTS : MTsS Bunga Al-Qur'an
 SMA/MA : MAS Darul Aman Perguruan
 Tinggi : UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Identitas Orang tua

Nama Ayah : Aidil
 Pekerjaan Ayah : Petani/Pekebun
 Nama Ibu : Suharnawati
 Pekerjaan Ibu : IRT
 Alamat : Desa Luan Sorep, Kec Simeulue
 Tengah, Kab Simeulue, Provinsi
 Aceh.