

**PENGUNAAN MEDIA PAPAN PINTAR DALAM MATERI KEUTUHAN NKRI  
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DAN AKTIVITAS BELAJAR  
SISWA KELAS IV DI SD NEGERI PETERONGAN SEMARANG**

Alfan Danang Kusuma<sup>1</sup>, Ngurah Ayu Nyoman Murniati<sup>2</sup>,  
Luthfi Winarni Alexsandri<sup>3</sup>, Ferina Agustini<sup>4</sup>

<sup>1,2,4</sup> PPG PGSD Universitas PGRI Semarang

<sup>3</sup> SD Negeri Peterongan Semarang

<sup>1</sup>alfandanang97@gmail.com, <sup>2</sup>ngurahayunyoman@upgris.ac.id,

<sup>3</sup>luthfiwinarni@gmail.com, <sup>4</sup>ferinaagustini@upgris.ac.id

**ABSTRACT**

*The purpose of this study was to determine the effect of using Smart Board media assisted by wordwall applications on learning PPKn in improving learning outcomes and learning activities of fourth grade students at SD Negeri Peterongan Semarang. The type of research used is a quantitative experiment using Group Pretest-Posttest design. The population of this study were 27 IVA class students. This research data was obtained through student learning outcomes (Pretest-Posttest) and observation of student learning activities. The results showed that student learning outcomes had improved. It can be seen from the difference in the average score of pretest 68.70 and posttest 88.33. The hypothesis results obtained through the paired sample test (t test) show a significance value of  $0.000 < 0.05$ , meaning  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted. The average results conducted through the gain test obtained 0.65 into the high category, meaning that there is an effect of using Smart Board media assisted by wordwall application to improve the learning outcomes of fourth grade students of SD Negeri Peterongan Semarang. The results showed that the data obtained on student learning activeness was very good 24 students with a percentage of 89% and 3 students had good learning activeness with a percentage of 11% in using the Smart Board media.*

*Keywords: learning media, learning outcomes, learning activities*

**ABSTRAK**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Papan Pintar berbantuan aplikasi wordwall pada pembelajaran PPKn dalam meningkatkan hasil belajar dan aktivitas belajar siswa kelas IV di SD Negeri Peterongan Semarang. Jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen kuantitatif dengan menggunakan *Group Pretest-Posttest* design. Populasi penelitian ini yaitu 27 siswa kelas IVA. Data penelitian ini diperoleh melalui hasil belajar siswa (*Pretest-Posttest*) dan observasi aktivitas belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Hal itu terlihat dari

perbedaan skor rata-rata *pretest* 68,70 dan *posttest* 88,33. Hasil hipotesis yang didapatkan melalui uji paired sample test (uji t) menunjukkan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ , artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hasil rata-rata yang dilakukan melalui uji gain didapatkan 0,65 masuk kedalam kategori tinggi, artinya terdapat pengaruh penggunaan media Papan Pintar berbantuan aplikasi wordwall untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Peterongan Semarang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa diperoleh data keaktifan belajar siswa sangat baik 24 siswa dengan presentase 89% dan 3 siswa memiliki keaktifan belajar baik dengan presentase 11% dalam menggunakan media Papan Pintar.

Kata Kunci: media pembelajaran, hasil belajar, aktivitas belajar

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan merupakan kegiatan yang bertujuan untuk mewujutkan kegiatan belajar dan proses pembelajaran, agar peserta didik aktif dan bersemangat mengembangkan potensinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Jusuf & Sobari, 2022). Permasalahan yang dihadapi dalam dunia Pendidikan pada saat ini adalah proses Pendidikan yang kurang menarik untuk peserta didik (Zulfaet *et al.*, 2023). Menurut Harahap, S. M. (2022) Pendidikan berpihak pada peserta didik yaitu Pendidikan yang memperhatikan kebutuhan, minat dan potensi peserta didik dengan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan

baginya. Seiring berjalannya waktu, pendidikan di Indonesia semakin meningkat dan mengalami perubahan seperti adanya pengembangan kurikulum, metode pembelajaran, media pembelajaran serta sarana prasarana dalam pendidikan (Kurniawati, 2021). Perkembangan teknologi yang begitu pesat dalam dunia Pendidikan memberikan wadah supaya dunia Pendidikan selalu menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap peningkatan kualitas Pendidikan misalnya dalam penggunaan media pembelajaran (Dewi A *et al.*, 2023).

Upaya yang dilakukan para guru belum sesuai dengan harapan, guru masih menggunakan metode ceramah dengan buku ajar tanpa menggunakan media pembelajaran sehingga peserta didik merasa bosan dan pasif selama proses belajar berlangsung (Nirmala *et al.*, 2023,

Dewi & Mamaba., 2021). Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar sangat membantu guru dan peserta didik dalam proses belajar mengajar (Wulandari *et al.*, 2023, Sunami dan Aslam, 2021). media pembelajaran sangat berperan penting dalam membantu pendidik untuk menyampaikan materi ajar kepada peserta didik dalam proses pembelajaran (Wijaya *et al.*, 2021). Penggunaan media berbeda bisa menciptakan pembelajaran yang menarik, salah satunya yaitu menggunakan media pembelajaran yang dapat membangkitkan semangat belajar peserta didik dan meningkatkan hasil belajar peserta didik (Febrita & Ulfa, 2019).

Berdasarkan peraturan kurikulum mata Pelajaran yang wajib diberikan kesemua jenjang sekolah yaitu Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan (PPKn). PPKn yaitu mata Pelajaran yang berfokus pada pembentukan warga negara serta mampu melaksanakan hak dan kewajiban sebagai warga negara Indonesia yang terampil, cerdas, dan mampu menjadi pribadi yang baik (Magdalena *et al.*, 2020). Mata Pelajaran PPKn merupakan hal mendasar yang perlu dipelajari oleh

peserta didik sejak dini sebagai usaha untuk menanamkan moral dan Pendidikan karakter pada siswa SD (Anatasya & Dewi, 2021). Materi PPKn yang sangat luas membuat anak mengalami kesulitan untuk diajak berpikir kritis dalam menghadapi sebuah masalah. Tahap berpikir anak usia sekolah dasar masih belum formal dikarenakan mereka baru berada dalam posisi *Operasional Konkret* (Marinda, 2020).

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah pembelajaran dari guru (Zulfa *et al.*, 2023). Proses pembelajaran yang dilaksanakan berharap siswa dapat mengembangkan prestasi belajar karena prestasi ini berkaitan dengan pencapaian aspek yang bersifat kognitif, afektif, dan psikomotor (Wahyuningtiya & Sulasmono, 2020). Hasil belajar berperan penting dalam proses pembelajaran karena dengan hasil belajar tersebut guru dapat mengetahui perkembangan pengetahuan yang sudah diperoleh oleh siswa dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran melalui kegiatan belajar mengajar (Zulfa *et al.*, 2023).

Berhasil tidaknya suatu pembelajaran dalam proses mencapai tujuan pembelajaran sangat berpengaruh pada bagaimana proses belajar tersebut dialami oleh siswa (Winda *et al.*, 2022). Keaktifan siswa merupakan kegiatan pembelajaran yang berhubungan dengan aktivitas belajar siswa dalam proses belajar mengajar untuk membantu siswa ikut berpartisipasi didalamnya (Yanti *et al.*, 2023). Menurut Rikawati & Sitinjak (2020), terdapat tiga indikator yang didapat dilihat guru untuk mengukur keaktifan siswa didalam kelas pada saat pembelajaran berlangsung yakni siswa bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, siswa berani mengajukan pertanyaan selama pembelajaran berlangsung, dan siswa berani menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.

Untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan meningkatkan keaktifan siswa dalam suatu pembelajaran, guru dapat menggunakan alat bantu dalam pembelajaran berupa media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan guru untuk mempermudah dalam menyampaikan pembelajaran (Sunami & Aslam, 2021). Dapat kita

ketahui bahwa anak-anak di kelas IVA rata-rata berusia 7-11 tahun, Dimana anak ini berada pada tahap perkembangan kognitif, sehingga kemampuan berpikir mereka masih terbatas pada situasi nyata (Putri, Handayani, & Mafruzah, 2019). Sehingga dalam menggunakan media pembelajaran yang konkret dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi dengan baik.

Berdasarkan temuan pada asistensi dan praktik pembelajaran terbimbing yang telah dilakukan di kelas IVA SD Negeri Peterongan Semarang, ditemukan berbagai permasalahan yakni terdapat siswa yang masih mengalami kesulitan dalam memahami materi ajar mengenai kutuhan NKRI. Hal ini terlihat dari aktivitas siswa yang cenderung malas untuk mengikuti pembelajaran. Selain itu juga, berdasarkan hasil wawancara yang sudah dilakukan dengan guru kelas IVA SD Negeri Peterongan, siswa mengalami kesulitan dan menghafal materi keutuhan NKRI. Hal itu terlihat dari hasil belajar siswa yang belum maksimal, dikarenakan guru belum menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan uraian permasalahan diatas, maka peneliti menerapkan pembelajaran berdiferensiasi yang dilaksanakan pada praktik mengajar dengan menggunakan media pembelajaran yakni media Papan Pintar. Media Papan Pintar berbantuan aplikasi wordwall dipilih sebagai pemecahan untuk mengatasi permasalahan di kelas IVA pada pembelajaran PPKn materi keutuhan NKRI. Media papan pintar ini dapat dikatakan sebagai permainan edukasi, karena tidak hanya digunakan untuk bermain saja tetapi juga dapat digunakan untuk melatih otak serta mengajarkan kepada anak untuk mengidentifikasi dengan baik. Oleh sebab itu media papan pintar berbantuan aplikasi wordwall ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn materi keutuhan NKRI.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Peterongan Semarang, objek penelitian yaitu 27 siswa kelas IVA. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen penelitian kuantitatif. Sugiyono, (2016:8) menjelaskan bahwa penelitian

kuantitatif merupakan metode penelitian yang digunakan untuk meneliti populasi dan sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan sebuah instrumen penelitian, analisis datanya memiliki sifat statistik dengan tujuan untuk menguji sebuah hipotesis yang telah ditetapkan oleh peneliti.

Penelitian ini melakukan perlakuan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran Papan Pintar berbantuan aplikasi wordwall. Akibat dari perlakuan tersebut yaitu hasil belajar PPKn siswa kelas IVA SD Negeri Peterongan Semarang. Desain yang digunakan pada penelitian ini yaitu *one group pretest-posttest design*. Penelitian ini hanya membutuhkan satu kelas atau *Pre-Eksperimen* tanpa kelas pembanding.

**Tabel 1. Rancangan *One Group Pretest-Posttest***

Pretest	Perlakuan	Posttest
O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>

Keterangan:

O<sub>1</sub> : Nilai *Pretest* (sebelum diberikan perlakuan)

X : Perlakuan (dengan menerapkan permainan target dalam pembelajaran)

O<sub>2</sub> : Nilai *Posttest* (setelah diberikan perlakuan)

Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa kelas IVA SD Negeri Peterongan Semarang dengan jumlah siswa sebanyak 27 anak. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes dan dokumentasi. Tes yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa yaitu menggunakan soal pilihan ganda. Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji hipotesis yang dilakukan melalui uji normalitas, uji *paired sample t-test* (Uji t) dan uji N-Gain.

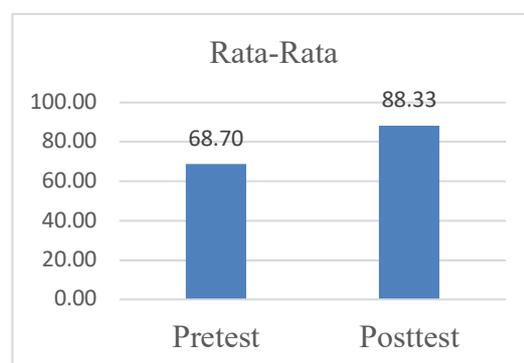
### C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Peterongan Semarang. Penelitian ini merupakan penelitian pre-eksperimen dengan *one group pretest-posttest design* yang melibatkan satu kelas yakni kelas IV A di SD Negeri Peterongan dengan jumlah siswa 27. Disini peneliti melakukan penelitian tanpa menggunakan media pembelajaran terlebih dahulu untuk mengambil hasil belajar siswa (*Pretest*). Selanjutnya peneliti melakukan penelitian dengan menggunakan media pembelajaran papan pintar sebagai perlakuan untuk

melihat hasil belajar siswa (*Posttest*). Berikut adalah hasil *pretest* dan *posttest* yang didapat melalui hasil belajar siswa pada table 1.

**Tabel 2. Hasil *Pretest* dan *Posttest***

	<b>Pretest</b>	<b>Posttest</b>
Nilai Terendah	40	65
Nilai Tertinggi	85	100
<b>Rata-Rata</b>	68,70	88,33



**Grafik 1. Hasil *Pretest* dan *Posttest***

Berdasarkan table 1 dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari rata-rata *pretest* dan *posttest*. Setelah menggunakan media pembelajaran papan pintar berbantuan aplikasi *wordwall* pada mata pelajaran PPKn nilai *posttest* memiliki rata-rata lebih tinggi 88,33 daripada nilai *pretest* yakni 66,70. Artinya terdapat peningkatan setelah mendapatkan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran Papan Pintar berbantuan aplikasi *wordwall* pada

proses pembelajaran mata pelajaran PPKn.

Selanjutnya yaitu untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran Papan Pintar berbantuan aplikasi *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa kelas IV A, maka dilakukan uji hipotesis. Berikut ini adalah dengan dilakukannya uji normalitas terlebih dahulu dengan menggunakan SPSS. Uji normalitas ini dilakukan dengan menggunakan uji *Shapiro-Wilk* dengan nilai probabilitas atau signifikansi  $>0,05$ , maka data hasil berdistribusi normal. Berikut ini adalah tabel dari uji normalitas.

**Tabel 3. Uji Normalitas**

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest Hasil Belajar	,203	27	,006	,931	27	,072
Posttest Hasil Belajar	,210	27	,003	,897	27	,011

a. Lilliefors Significance Correction

Dari tabel hasil uji normalitas diatas menyatakan bahwa data tersebut berdistribusi normal. Hal ini menunjukkan nilai signifikansi untuk hasil pretest  $0,072 > 0,05$ , sedangkan untuk hasil posttestnya menunjukkan nilai signifikan  $0,011 > 0,05$ . Maka dari hasil diatas dapat disimpulkan bahwa nilai kedua data memiliki nilai

signifikansi  $> 0,05$  yang berarti hasil belajar berdistribusi normal.

Selanjuta peneliti melakukan analisis uji-t *paired sample t-test*, dengan hipotesis yang diuji yaitu sebagai berikut:

$H_0$  : Tidak ada pengaruh penggunaan media pembelajaran Papan Pintar terhadap hasil belajar PPKn kelas IV SD Negeri Peterongan Semarang.

$H_a$  : Ada Pengaruh penggunaan media pembelajaran Papan Pintar terhadap hasil belajar PPKn kelas IV SD Negeri Peterongan Semarang.

**Tabel 4. *paired sample t-test***

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
		Lower	Upper						
Pair 1	Pretest Hasil Belajar - Posttest Hasil Belajar	-19,62963	8,07726	1,55447	-22,82489	-16,43437	-12,628	26	,000

Berdasarkan hasil uji-t yang sudah dilakukan, maka dapat diketahui bahwa nilai probabilitas atau signifikansi diperoleh hasil sebesar  $0,000 < 0,005$ . Maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, berarti ada pengaruh penggunaan hasil media pembelajaran Papan Pintar terhadap hasil belajar PPKn kelas IV SD Negeri Peterongan Semarang. Selanjutnya yaitu peneliti melakukan uji N-Gain

yang ditampilkan pada tabel dibawah ini:

**Tabel 5. Uji N-Gain**

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain	27	,20	1,00	,6490	,23588
Valid N (listwise)	27				

Berdasarkan uji N-Gain yang telah dilakukan dengan menggunakan SPSS diperoleh N-Gain max sebesar 100, sedangkan N-Gain min sebesar 0,20. Perolehan skor rata-rata sebesar 0,65. Jika hasil uji N-Gain memperoleh nilai rata-rata  $>0,7$  masuk kedalam kategori tinggi (Wahab *et al.*, 2021). Sehingga dapat dikatakan bahwa penggunaan media Papan Pintar berbantuan aplikasi *Wordwall* cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV A SD Negeri Peterongan Semarang pada pembelajaran PPKn.

Hasil analisis data yang telah dilakukan oleh peneliti mengenai penggunaan media pembelajaran Papan Pintar berbantuan aplikasi *Wordwall* pada pembelajaran PPKn terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV A SD Negeri Peterongan Semarang. Hal ini dapat dilihat melalui hasil belajar peningkatan nilai *pretest* dan *posttest* yakni terjadinya peningkatan sebesar

19,63. Selain itu pada hasil uji-t dapat dilihat bahwa hasil probabilitas atau signifikansi sebesar  $0,000 < 0,005$ , maka bisa diartikan bahwa penggunaan media Papan Pintar berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IV A SD Negeri Peterongan. Dan nilai rata-rata yang didapatkan melalui uji N-Gain memperoleh nilai  $0,65 > 0,07$ , yang artinya yaitu masuk ke dalam kategori tinggi.

Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Erni Zuhfa (2023) yaitu hasil belajar siswa meningkat dengan dibuktikan dari nilai rata-rata *posttest* 82,44 lebih tinggi dibandingkan dengan nilai *pretest* 65,16. Penelitian ini juga didukung dengan penelitian lain yaitu dilakukan oleh Sri Rahayu (2023), bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan dengan menggunakan media pembelajaran Papan Pintar berbantuan aplikasi *Wordwall* dalam proses belajar mengajar.

Tingkat keaktifan belajar siswa dalam menggunakan media pembelajaran Papan Pintar berbantuan aplikasi *wordwall* pada mata pelajaran PPKn di kelas IVA SD Negeri Peterongan dapat dianalisis menggunakan lembar observasi

keaktifan belajar siswa selama proses pembelajaran. Yanti *et al*, (2023) berpendapat bahwa terdapat beberapa indikator keaktifan belajar yang mampu siswa capai yakni kegiatan visual (memperhatikan penjelasan guru), kegiatan lisan (mengajukan pertanyaan terhadap materi yang kurang jelas, menanggapi pertanyaan dari guru), kegiatan Kerjasama (melakukan diskusi kelompok), kegiatan mendengarkan (mendengarkan pendapat siswa lain), kegiatan menulis (menulis penjelasan guru dan hasil diskusi), kegiatan mental (menyelesaikan soal dengan baik, menanggapi pendapat dari siswa lain), serta kegiatan emosional (berani menuajikan hasil diskusi). Hasil dari beberapa indikator tersebut telah disajikan pada tabel berikut.

**Tabel 6. Data Keaktifan Belajar Siswa**

Aspek	Indikator	Jumlah Siswa	Indikator %	Rata-rata Aspek %
Kegiatan visual	Memperhatikan penjelasan guru	24	89%	89%
Kegiatan lisan	Memajukan pertanyaan terhadap materi	20	74%	78%

	yang belum jelas		
	Menanggapi pertanyaan dari guru	22	81%
Kegiatan Kerjasama	Melakukan diskusi kelompok	24	89%
Kegiatan mendengarkan	Mendengarkan pendapat siswa lain	23	85%
Kegiatan menulis	Menulis penjelasan dari guru dan hasil diskusi	25	93%
Kegiatan mental	Mengelesaikan tugas dengan baik	27	27%
	Menanggapi pendapat dari siswa lain	20	74%
Kegiatan emosional	Berani menyajikan hasil diskusi	25	93%

Berdasarkan pada tabel diatas dapat diketahui bahwa keaktifan belajar siswa yang memperoleh presentase tertinggi yaitu aspek kegiatan penulisan dan kegiatan emosional dengan presentase 93%. Aspek kegiatan visual dan kegiatan Kerjasama memperoleh presentase yang sama sebesar 89%. Pada aspek kegiatan mendengarkan memperoleh hasil dengan presentase 85% dan aspek kegiatan mental memperoleh presentase 87%.

Sedangkan dari hasil presentase terendah yakni aspek legiatan lisan dengan presentase 78%.

Berdasarkan hasil analisis keaktifan belajar siswa pada proses pembelajaran yang dilaksanakan selama penelitian berlangsung, siswa mempunyai karakter yang berbeda-beda yaitu dari karakter pendiam sampai siswa yang berkarakter suka berbicara terus. Selain itu juga dari hasil observasi keaktifan belajar siswa dalam menggunakan media papan pintar berbantuan aplikasi wordwall terdapat 24 siswa yang memiliki keaktifan belajar sangat baik dengan presentase 89% dan 3 siswa lainnya memiliki keaktifan dalam menggunakan media Papan Pintar sebanyak 3 siswa dengan presentase 11%.

Selama proses pembelajaran siswa lebih antusias menggunakan media papan pintar daripada tidak menggunakan media apapun. Dengan menggunakan media papan pintar berbantuan aplikasi wordwall ini, siswa tidak akan merasa bosan karena guru mengajak siswa bermain sambil belajar dan memunculkan rasa ingin tahu siswa pada materi yang diajarkan oleh guru. Dalam proses pembelajaran tanpa menggunakan

media pembelajaran, siswa akan terlihat lebih pasif, cenderung bosan dan hanya mendengarkan penjelasan dari guru (Yanti *et al*, 2023). Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Puspatarini (2023) bahwa keaktifan siswa dalam proses pembelajaran diciptakan melalui bantuan media pembelajaran yang tepat.

Media papan pintar merupakan media yang mudah digunakan bagi siswa. Untuk kendala yang dihadapi pada saat melaksanakan penelitian yaitu siswa menjadi tidak kondusif karena semua siswa berebut ingin memainkan media pembelajaran tersebut, padahal peneliti disini sudah menggunakan nomor urutan agar siswa dapat bagian untuk bermain semua. Selain itu, terbatasnya waktu dalam kegiatan pembelajaran sehingga peneliti merasa kurang maksimal dalam melakukan penelitian.

### **E. Kesimpulan**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diperoleh Kesimpulan bahwa adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran papan pintar berbantuan aplikasi wordwall pada pembelajaran PPKn terhadap hasil belajarr dan aktivitas

belajar siswa kelas IV SD Negeri Peterongan Semarang. Hal ini dibuktikan bahwa dengan adanya peningkatan rata-rata hasil belajar siswa setelah digunakannya media Papan Pintar berbantuan aplikasi wordwall selama proses pembelajaran. Selain itu juga keaktifan belajar siswa masuk kedalam kategori sangat baik, berarti penggunaan media Papan Pintar berbantuan aplikasi Wordwall berpengaruh terhadap aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung pada mata Pelajaran PPKn.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Umayah, R. (2019). Penerapan Media Pembelajaran Monopoli Berbasis Paikem Dalam Peningkatan aktivitas dan prestasi Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran PPKN di Kelas VII SMP Negeri 1 Jabon. *Kajian Moral dan Kewarganegaraan*, 7(2).
- Harahap, S. M. (2022). Menjadi Guru Hebat Untuk Meningkatkan Kemajuan Pendidikan Di NKRI. *GURU: SANG PEJUANG NKRI*, 29.
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 5(1).
- Magdalena, I., Haq, A. S., & Ramdhan, F. (2020). Pembelajaran pendidikan kewarganegaraan di sekolah dasar negri bojong 3 pinang.
- Sunami, M. A., & Aslam, A. (2021). Pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis zoom meeting terhadap minat dan hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. *Jurnal basicedu*, 5(4), 1940-1945.
- Zulfa, E., Roshayanti, F., & Purnamasari, I. (2023). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran Ppkn Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 4684-4692.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928-3936.
- Wahab, A., Junaedi, J., & Azhar, M. (2021). Efektivitas pembelajaran statistika pendidikan menggunakan uji peningkatan n-gain di PGMI. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1039-1045.
- Anatasya, E., & Dewi, D. A. (2021). Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Pendidikan Karakter Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 9(2), 291-304.
- Riarohayati, R. (2022). Peningkatan Hasil Belajar pada Materi Menjaga Keutuhan NKRI melalui Metode Bermain Peran dengan Model Pembelajaran Cooperative

- Learning pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Rikut Jawa Kecamatan Dusun Selatan. *Meretas: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 9(2), 133-146.
- Marinda, L. (2020). Teori perkembangan kognitif Jean Piaget dan problematikanya pada anak usia sekolah dasar. *An-Nisa Journal of Gender Studies*, 13(1), 116-152.
- Khaulani, F., Noviana, E., & Witri, G. (2019). Penerapan metode brainstorming dengan bantuan media gambar grafis untuk meningkatkan hasil belajar Pkn siswa kelas V SD Negeri 009 Pulau Kecamatan Bangkinang Kabupaten Kampar. *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan pengajaran)*, 3(1), 18-25.
- Putri, A. A., Handayani, T., & Mafruzah, M. (2019). Penggunaan Media Papan Kartu Bhineka untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Pada Materi Keragaman Budaya Siswa Kelas 4 SDN Tlogomas 2. *Jurnal Basicedu*, 3(1), 141-145.
- Jusuf, H., & Sobari, A. (2022). Pembelajaran paradigma baru kurikulum merdeka pada sekolah dasar. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ*, 5(2), 185-194.
- Kurniawati, E. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar PPKn. *Pedagogi: jurnal pendidikan dan pembelajaran*, 1(1), 1-5.
- Rikawati, K., & Sitingjak, D. (2020). Peningkatan keaktifan belajar siswa dengan penggunaan metode ceramah interaktif. *Journal of Educational Chemistry (JEC)*, 2(2), 43.
- Winda, P., Pangestu, W. T., & Malaikosa, Y. M. L. (2022). Pengaruh penggunaan media pop-up book terhadap hasil belajar siswa kelas v di sekolah dasar. *Holistika: Jurnal Ilmiah PGSD*, 6(1), 1-7.
- Wijaya, A. M. R., Arifin, I. F., & Badri, M. I. (2021). Media pembelajaran digital sebagai sarana belajar mandiri di masa pandemi dalam mata pelajaran sejarah. *SANDHYAKALA Jurnal Pendidikan Sejarah, Sosial Dan Budaya*, 2(2), 1-10.
- Anggraeni, M. D., Mucharromah, R., Taqiyya, B. Z., Fadilah, R. E., Mahardika, I. K., & Yusmar, F. (2023). Perkembangan teknologi dan komunikasi dalam pendidikan. *FKIP e-PROCEEDING*, 1-5.
- Nirmala, S. U., Agustina, A., Robiah, S., & Ningsi, A. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi pada Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(1), 182-187.
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya media dalam pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 23-27.
- Puspitarini, D. (2023). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar PPKn Melalui Discovery Learning Berbantuan Aplikasi Wordwall Games. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(3), 388-396.

Dewi, N. L. P. S., & Manuaba, I. B. S. (2021). Pengembangan media pembelajaran Powerpoint interaktif pada mata pelajaran IPA siswa kelas VI SD. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 76-83.