

Efektivitas Media *Wordwall* 'Open the Box' terhadap Pemahaman Konsep Kebinekaan Indonesia pada Siswa SMP

Azahra Septia Santoso ^{a,1}, Marzuki ^{b,2}

¹(azahrseptia.2021@student.uny.ac.id) Mahasiswa Departemen PPKn, FISIP, UNY

²(marzuki@uny.ac.id) Dosen Fakultas Ilmu Sosial, dan Ilmu Politik, UNY

^a Mahasiswa (Departemen Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan FISIP UNY), Yogyakarta Indonesia

^b Dosen (Departemen Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan FISIP UNY), Yogyakarta Indonesia

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) menguji efektivitas media wordwall 'open the box' terhadap pemahaman siswa pada materi kebinekaan Indonesia mata pelajaran pendidikan pancasila. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis eksperimen dan desain *nonequivalent control group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Kedokan Bunder, dengan pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes berupa pretest dan posttest. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pemahaman konsep pada siswa setelah pembelajaran menggunakan media Wordwall. Nilai rata-rata posttest kelas eksperimen sebesar 84,69 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 81,88. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) Hasil uji regresi linear sederhana menunjukkan bahwa nilai F-hitung sebesar 673,125 lebih besar dari F-tabel sebesar 4,171, sehingga H_0 ditolak. (2) Dengan demikian, pada taraf signifikansi 5% (0,05), dapat disimpulkan bahwa media Wordwall 'Open the Box' efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa pada materi Kebinekaan Indonesia. Nilai R^2 sebesar 0,957 menunjukkan bahwa efektivitas media ini terhadap pemahaman siswa mencapai 95,7%.

ABSTRACT

This study aims to: (1) examine the effectiveness of the Wordwall "Open the Box" media on students' understanding of the topic Kebinekaan Indonesia in the Pancasila Education subject. The research employed a quantitative method with an experimental approach and used a nonequivalent control group design. The population consisted of all seventh-grade students at SMP Negeri 1 Kedokan Bunder, with samples selected using purposive sampling. Data were collected through tests in the form of a pretest and posttest. The results showed an improvement in students' conceptual understanding after learning with the Wordwall media. The average posttest score of the experimental class was 84.69, which was higher than that of the control class, which scored 81.88. The results: (1) of the simple linear regression test showed that the calculated F-value (673.125) was greater than the F-table value (4.171), leading to the rejection of H_0 . (2) Thus, at a 5% significance level ($\alpha = 0.05$), it can be concluded that the Wordwall "Open the Box" media is effective in enhancing students' understanding of Kebinekaan Indonesia. The R^2 value of 0.957 indicates that the media contributed 95.7% to the improvement in students' understanding.phrase. These keywords are required for computerization. Research and abstract title search made easy with these keywords.

Sejarah Artikel

Diterima : 10-07-2025

Disetujui: 17-07-2025

Kata kunci:

Pemahaman konsep siswa,
pendidikan pancasila, *wordwall*

Keywords:

Pancasila education, students' conceptual understanding, wordwall

Pendahuluan

Teknologi tidak hanya memfasilitasi akses informasi, tetapi juga memainkan peran penting dalam meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran (Nugraha, 2019). Dalam konteks pendidikan berkelanjutan, penggunaan teknologi baik di area kelas ataupun di luar area kelas berkontribusi pada keberlangsungan proses pembelajaran bagi para siswa. Platform pembelajaran seperti *Wordwall*, *Quizizz*, dan *Kahoot* memberi guru kesempatan untuk membuat lingkungan belajar yang lebih dinamis dan menarik. Pada akhirnya, hal ini akan meningkatkan motivasi siswa dan meningkatkan hasil belajar mereka (Nenohaj *et al.*, 2021).

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila sebagai mata pelajaran di Indonesia memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk karakter dan identitas bangsa. Dalam konteks kurikulum pendidikan saat ini, Pendidikan Pancasila tidak hanya berfungsi sebagai pengantar nilai-nilai dasar negara, tetapi juga sebagai alat untuk memperkuat pendidikan karakter siswa. Pendidikan Pancasila diintegrasikan dalam kurikulum merdeka belajar sebagai pengganti mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan, yang bertujuan untuk membentuk dan mengembangkan karakter siswa melalui Penguatan Pendidikan Karakter (Ismail *et al.*, 2021). Melalui pembelajaran Pendidikan Pancasila, siswa diajarkan untuk memahami identitas diri, keluarga, dan lingkungan sekitarnya, hal tersebut penting untuk pengembangan integritas dan karakter pribadi pada diri siswa. Pemahaman mendalam terhadap materi Pendidikan Pancasila dapat mempengaruhi kognitif siswa, serta mendukung mereka dalam mengenali dan menghargai keberagaman budaya, suku, dan agama di Indonesia. Namun, mata pelajaran Pendidikan Pancasila sering kali dianggap membosankan oleh sebagian siswa, karena pendekatan yang digunakan cenderung monoton dan kurang menarik. Berkaitan dengan hal ini, guru memiliki peran vital dalam memanfaatkan teknologi sebagai alat pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Penggunaan teknologi oleh guru memungkinkan terciptanya pengajaran yang lebih interaktif, perorangan, dan selaras dengan kebutuhan siswa. Guru dapat menyampaikan kurikulum Pendidikan Pancasila dengan cara yang lebih menarik dan relevan dengan bantuan teknologi, memfasilitasi pemahaman dan internalisasi konsep-konsep utama siswa di bawah bimbingan guru. Teknologi dapat digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk menyampaikan permainan instruksional, simulasi, dan materi pembelajaran interaktif lainnya yang memotivasi siswa untuk secara aktif mempertimbangkan, mendiskusikan, dan menjalankan nilai-nilai kebangsaan dalam kegiatan sehari-hari siswa.

Salah satu faktor utama yang berperan dalam kegiatan pembelajaran adalah adanya media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan perangkat yang dimanfaatkan oleh guru dengan tujuan untuk mempermudah penyampaian materi kepada peserta didik. Oleh karena itu, media pembelajaran berfungsi sebagai sarana pendukung bagi guru dalam mencapai tujuan pembelajaran (Wulandari *et al.*, 2023). Media pembelajaran memiliki beragam bentuk, baik media fisik seperti buku dan alat peraga, maupun media digital seperti animasi, presentasi, dan aplikasi interaktif. Pemilihan media pembelajaran oleh guru harus disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan. Media pembelajaran memiliki peran penting, antara lain sebagai perangsang belajar dan sebagai sarana untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, sehingga dapat memotivasi peserta didik untuk belajar serta meningkatkan hasil belajar mereka.

Untuk menciptakan pembelajaran yang menarik ada beberapa media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan, salah satunya adalah game Wordwall. Wordwall merupakan media pembelajaran interaktif yang memungkinkan siswa terlibat dalam aktivitas yang menyenangkan dan menantang, sehingga dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi. Karena aplikasi Wordwall menekankan peserta didik berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran dengan melibatkan interaksi kompetitif dengan sesama siswa. Harapannya, melalui penggunaan game ini, siswa dapat menikmati proses pembelajaran yang lebih interaktif dan meningkatkan rasa percaya diri, sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan mereka. Wordwall merupakan sebuah platform berbasis website yang dapat digunakan untuk membuat berbagai jenis media pembelajaran, termasuk kuis, menjodohkan, memasang pasangan, anagram, acak kata, pencarian kata, pengelompokkan, dan berbagai jenis aktivitas lainnya (Purnamasari, 2022). Wordwall dengan fitur 'Open The Box' merupakan media pembelajaran interaktif yang memungkinkan siswa terlibat dalam aktivitas yang menyenangkan dan menantang, sehingga dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi. Penggunaan Wordwall sebagai bagian pembelajaran membantu siswa dalam

memahami pelajaran yang diberikan, serta memfasilitasi keterlibatan aktif mereka dalam proses belajar. Dengan memberikan berbagai cara penyelesaian masalah, Wordwall mampu merangsang kemampuan intelektual siswa dan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bermakna (Nenohaj *et al.*, 2021).

Urgensi penelitian ini disebabkan oleh kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan. Kondisi ini menunjukkan bahwa model pembelajaran konvensional yang masih dominan diterapkan belum sepenuhnya mampu memfasilitasi pemahaman konseptual siswa secara optimal. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital, salah satunya adalah media Wordwall 'Open the Box', yang berbasis permainan edukatif. Media ini dinilai mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, memicu partisipasi aktif siswa, dan memperkuat pemahaman konsep melalui pendekatan visual dan pengalaman langsung. Guru cenderung menggunakan metode ceramah dan media sederhana, karena keterbatasan dalam mengoperasikan media yang lebih modern dan belum ada penelitian yang menguji efektivitas dari media wordwall 'open the box', menjadi landasan peneliti untuk menguji efektivitas media wordwall 'open the box' bagi siswa kelas VII. Penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk menggambarkan bagaimana penggunaan media wordwall 'open the box' dalam pembelajaran, tetapi juga menguji keefektifan media wordwall 'open the box' dalam memaksimalkan hasil belajar siswa beserta dampaknya akan pengembangan kognitif mereka.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen dan desain *nonequivalent control group design*. Pendekatan kuantitatif dipilih karena bertujuan mengevaluasi teori melalui identifikasi hubungan antar variabel yang selanjutnya dianalisis secara statistik dalam bentuk data numerik (Creswell, 2017). Dalam penelitian eksperimen, peneliti menetapkan sampel tertentu untuk mewakili populasi yang lebih luas, dengan fokus utama pada pengujian efektivitas perlakuan tertentu terhadap variabel terikat, sembari mengendalikan variabel luar yang berpotensi memengaruhi hasil. Desain penelitian yang digunakan merupakan *nonequivalent control group design*, yang melibatkan dua kelompok eksperimen dan kontrol, yang dipilih tanpa proses randomisasi (Creswell, 2017, p. 242). Kedua kelompok sama-sama diberikan *pretest* dan *posttest*, namun hanya kelompok eksperimen yang memperoleh perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media Wordwall 'Open the Box'.

Populasi dalam penelitian ini mencakup seluruh siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Kedokan Bunder, dengan teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling. Teknik ini dilakukan berdasarkan pertimbangan tertentu, yakni memilih subjek penelitian tidak secara acak, melainkan dengan mempertimbangkan tujuan khusus (Hikmawati, 2020, p. 68). Kelas VII A ditetapkan sebagai kelompok eksperimen dan kelas VII B sebagai kelompok kontrol, dengan kriteria bahwa peserta didik memiliki pemahaman dasar dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila serta mampu mengembangkan gagasan secara kreatif. Kriteria ini dipilih agar siswa dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan responsif terhadap penggunaan media pembelajaran digital, sehingga pengaruh media terhadap peningkatan pemahaman siswa dapat diukur secara lebih objektif dan akurat. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes *pretest* dan *posttest* untuk mengukur perubahan pemahaman siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan teknik statistik, yang mencakup analisis deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, uji independent sample t-test, dan uji regresi linear sederhana untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan.

Hasil dan Pembahasan

Peningkatan pemahaman siswa pada materi kebinekaan Indonesia pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dapat dihitung menggunakan selisih rata-rata dua kelompok. Kelompok eksperimen mendapat perlakuan menggunakan media pembelajaran *wordwall 'open the box'* saat kegiatan pembelajaran pendidikan pancasila dan kelompok kontrol menggunakan model konvensional saat kegiatan pembelajaran pendidikan Pancasila. Peningkatan pemahaman siswa pada materi kebinekaan Indonesia pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dapat dihitung menggunakan selisih rata-rata dua kelompok. Kelompok eksperimen mendapat perlakuan menggunakan media pembelajaran *wordwall 'open the box'* saat kegiatan pembelajaran pendidikan pancasila dan kelompok kontrol menggunakan model konvensional saat kegiatan pembelajaran pendidikan.

Tabel 1. Hasil *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelompok	Jumlah Siswa	Rata-rata	Standar Deviation	Standar Error Mean
Eksperimen	32	61,25	7,829	1,386
Kontrol	32	57,97	10,539	1,384

(Sumber: *Output SPSS 30, 2025*)

Tabel 2. Hasil *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelompok	Jumlah Siswa	Rata-rata	Standar Deviation	Standar Error Mean
Eksperimen	32	84,69	7,399	1,308
Kontrol	32	81,88	6,810	1,204

(Sumber: *Output SPSS 30, 2025*)

Berdasarkan perbedaan perlakuan tersebut, didapatkan perbedaan yang cukup terlihat pada hasil sebelum perlakuan (*pretest*) pemahaman siswa pada materi kebinekaan Indonesia pada kelompok eksperimen yaitu 61,25 dan setelah perlakuan (*posttest*) pemahaman materi kebinekaan Indonesia siswa pada kelompok eksperimen adalah 84,69, selisih (*N-gain*) dari hasil skor pretest dan posttest kelompok eksperimen adalah 23,44. Sedangkan hasil sebelum perlakuan (*pretest*) pemahaman materi kebhinnekaan Indonesia siswa pada kelompok kontrol adalah 57,97 dan setelah perlakuan (*posttest*) kemampuan komunikasi matematis siswa pada kelompok kontrol adalah 81,88, selisih (*N-gain*) dari hasil skor pretest dan posttest kelas kontrol adalah 23,91. Hasil tersebut dapat dikatakan bahwa peningkatan pemahaman materi kebhinnekaan Indonesia siswa kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Hal ini mengindikasikan bahwa media Wordwall Open the Box efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa, khususnya dalam memahami konsep kebinekaan Indonesia..

Temuan ini sejalan dengan teori kognitif, khususnya teori beban kognitif (*cognitive load theory*) yang menyatakan bahwa manusia mempunyai keterbatasan dalam mengelola informasi, yaitu hanya beberapa elemen yang dapat diterima (Sweller, 2010). Peserta didik hanya bisa memproses beberapa informasi dalam memori kerja. Memori kerja tidak bisa menyediakan ruang kognitif yang cukup untuk melakukan kreativitas seperti pembelajaran (Jalani & Sern, 2015). Banyaknya informasi yang diterima dapat membuat peserta didik terbebani, sehingga informasi yang diterima akan menjadi muatan informasi yang berlebihan (Hendriyani *et al.*, 2023).

Dalam pembelajaran konvensional, informasi sering disampaikan dalam bentuk yang abstrak dan padat, sehingga dapat membebani memori kerja siswa dan mengakibatkan rendahnya pemahaman konsep. Salah satu cara untuk mengendalikan beban kognitif dalam proses pembelajaran yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan guru sebagai pengantar pesan mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran dapat mendukung peserta didik menemukan konsep baru, keterampilan dan kompetensi. Media pembelajaran dapat memotivasi peserta didik untuk bertanggung jawab dan mengontrol pembelajarannya, serta mengambil perspektif jangka panjang tentang pembelajaran mereka (Hasan *et al.*, 2021).

Penelitian ini sejalan dengan teori yang dikemukakan Arini *et al.* (2024) wordwall merupakan platform berbasis web yang dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa. Dalam dunia pendidikan, wordwall menyediakan berbagai fitur yang memungkinkan guru untuk membuat beragam aktivitas pembelajaran, seperti kuis, permainan, dan evaluasi formatif. Fitur-fitur ini tidak hanya membantu meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga mempermudah mereka dalam memahami materi dengan cara yang lebih menyenangkan dan efektif. Hal ini membantu mengalihkan beban kognitif ekstraneous menjadi beban kognitif germane, yaitu beban kognitif yang justru mendukung proses belajar karena mendorong siswa berpikir aktif dan terarah.

Beban kognitif Extraneous (*Extraneous Cognitive Load*) Beban kognitif *extraneous* bergantung pada cara penyajian materi yang akan dipelajari. Penataan dan penyajian materi yang baik dapat menurunkan beban kognitif *extraneous*. Jika penyajian materi tidak dirancang dengan baik maka terjadi pemrosesan kognitif yang tidak relevan dan efisien (Mayer, 2009, p. 74). Sedangkan Beban Kognitif *Germane* (*Germane Cognitive Load*) Proses kognitif *germane* tersebut terjadi secara otomatis jika memang ada muatan di working memory yang kosong akibat dari minimalnya beban kognitif intrinsik dan ekstrinsik. (Sweller, 2010, p. 44). Tetapi, proses tersebut dapat dipengaruhi oleh motivasi dan sikap siswa terhadap materi yang dipelajari (Mayer & Moreno, 2010, p. 133).

Wordwall memungkinkan siswa mengakses informasi secara bertahap, sesuai dengan kemampuan kognitif mereka. Kemampuan siswa dalam menyerap dan memahami suatu materi berbeda-beda, ada yang cepat dan ada yang lambat. Perbedaan gaya belajar ini terjadi pada setiap siswa. Menurut Hidayat *et al.* (2024), mengemukakan bahwa gaya belajar adalah cara yang dilakukan oleh seorang individu dalam menangkap atau menyerap stimulus berupa informasi, cara berpikir dan memecahkan soal yang dilakukan secara konsisten, sedangkan menurut Hidayat *et al.* (2024) mendefinisikan bahwa gaya belajar merupakan cara belajar yang khas bagi siswa, tidak semua orang memiliki gaya belajar yang sama, meskipun bila mereka bersekolah di tempat yang sama, satu kelas atau bahkan dalam satu keluarga. Berdasarkan definisi pendapat di atas, dapat disintesa bahwa setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda-beda tergantung dari daya tangkap atau stimulus dalam berpikir, menerima dan menyerap materi dalam pembelajaran. Hal ini berkontribusi pada aktivasi memori kerja yang optimal, sehingga siswa dapat mengintegrasikan informasi baru dengan pengetahuan sebelumnya.

Kesulitan Pemilihan Metode dan Media Pembelajaran

Media pembelajaran akan memotivasi dan mengaktifkan peserta didik dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat menjadikan proses pembelajaran yang lebih efektif dan efisien, mengatasi kebosanan peserta didik, dan dapat menjalin hubungan yang baik antara guru dan peserta didik (Masfufah *et al.*, 2022). Media pembelajaran merupakan instrumen strategis dalam pendidikan yang dapat mendorong keberhasilan dalam proses pembelajaran guru dituntut untuk dapat memanfaatkan media pembelajaran untuk pengajaran selama proses pembelajaran. Untuk mencapai tujuan pembelajaran guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam merancang dan menggunakan media pembelajaran (Syifa *et al.*, 2023). Seiring dengan pentingnya penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan interaktif dalam meningkatkan kualitas

pembelajaran, maka dilakukan analisis regresi linear sederhana untuk mengetahui sejauh mana pengaruh media *Wordwall 'Open the Box'* terhadap peningkatan pemahaman siswa. Analisis ini dilakukan dengan melihat hubungan antara nilai *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan menggunakan media tersebut. Hasil perhitungan analisis regresi disajikan pada Tabel 2 berikut.

Tabel 3. Hasil Uji Regresi Linear Sederhana pada Kelompok Eksperimen

Model	Sum of Squares	Df	Mean Sduare	F	Sig.
Regression	1121.875	1	1121.8875	673.125	<,001 ^b
Residual	50.000	30	1.667		
Total	1171.875	31			

a. Dependent Variabel: *Posttest*

b. Predictors: (constant). *Pretest*

(Sumber: *Output SPSS 30, 2025*)

Hasil analisis perhitungan uji regresi yang telah dilakukan terlihat bahwa dari data *pretest* dan *posttest* diperoleh nilai signifikasi sebesar 0,000. Nilai signifikasi tersebut memiliki nilai yang lebih kecil dibandingkan nilai signifikasi yang telah ditetapkan yaitu 0,05, yang berarti bahwa terdapat efektivitas media *wordwall 'open the box'* terhadap pemahaman siswa pada materi kebinekaan Indonesia. Hal ini didukung pula oleh hasil uji-t data *posttest* yang peneliti lakukan sebelumnya, bahwa pada kelompok eksperimen yang menggunakan media *wordwall 'open the box'* terjadi peningkatan kemampuan komunikasi matematis yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol yang menggunakan model konvensional, serta hasil *posttest* pada kelompok eksperimen menunjukkan perbedaan kemampuan komunikasi matematis terhadap kelompok kontrol. Kompetensi Digital Guru

Efektivitas media *wordwall 'open the box'* dapat dianalisis dengan uji regresi. Hasil uji regresi memperoleh hasil Fhitung adalah 673.125 dan Ftabel adalah 4.171. Nilai Fhitung > Ftabel, maka H0 ditolak. Artinya bahwa pada taraf signifikasi (α) sebesar 5% atau 0,05 dapat disimpulkan bahwa terdapat efektifitas media *wordwall 'open the box'* terhadap pemahaman siswa pada materi kebinekaan Indonesia. Jika dilihat dari R square yang diperoleh sebesar 0,957. Artinya efektivitas media *wordwall 'open the box'* terhadap pemahaman siswa pada materi kebinekaan Indonesia sebesar 95,7%. Hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Penelitian yang dilakukan oleh Vesha Nuriefer Haliza, Dinie Anggraeni dan Agus Mulyana (2024) bahwa peningkatan pemahaman siswa dapat diupayakan dengan menggunakan media *wordwall 'open the box'*, artinya penggunaan media *wordwall 'open the box'* sangat berpengaruh terhadap pemahaman hasil belajar siswa. Untuk melihat seberapa besar kontribusi media *Wordwall 'Open the Box'* terhadap peningkatan pemahaman siswa, dilakukan analisis regresi linear sederhana guna mengetahui nilai koefisien determinasi (R Square). Nilai ini menunjukkan seberapa besar variabel *pretest* mampu memprediksi hasil *posttest* setelah perlakuan diberikan. Hasil analisis regresi pada kelompok eksperimen disajikan dalam Tabel 4 berikut.

Tabel 4. Hasil Uji Regresi Linear Sederhana pada kelompok Eksperimen

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.978 ^a	.957	.956	1.291

a. Predictors: (Constant), *Pretest*

(Sumber: *Output SPSS 30, 2025*)

Efektivitas media *Wordwall 'Open the Box'* dalam pembelajaran selaras dengan teori belajar dan beban kognitif yang telah dikemukakan oleh Djamaluddin & Wardana (2019). Belajar merupakan suatu upaya yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan perubahan tingkah laku, baik dalam pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai positif dari berbagai materi yang dipelajari yang dipelajari (Djamaluddin & Wardana, 2019). Dalam proses belajar, berpusat pada kemampuan kognitifnya agar dapat memahami materi yang dipelajarinya. Proses pembelajaran di sekolah mengalami berbagai kesulitan. Masih banyak peserta didik yang tidak memahami materi pelajaran, hal ini disebabkan oleh materi pelajaran yang terlalu padat dan mempunyai kesulitan yang berbeda-beda. Peserta didik banyak menerima informasi saat pembelajaran, terutama dari bermacam-macam mata pelajaran yang harus dipahami dan dipelajari.

Teori tersebut juga dipertegas oleh teori beban kognitif oleh Hasan *et al.* (2021) yang mengungkapkan bahwa salah satu cara untuk mengendalikan beban kognitif dalam proses pembelajaran yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan guru sebagai pengantar pesan mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran dapat mendukung peserta didik menemukan konsep baru, keterampilan dan kompetensi. Media pembelajaran dapat memotivasi peserta didik untuk bertanggung jawab dan mengontrol pembelajarannya, serta mengambil perspektif jangka panjang tentang pembelajaran mereka (Hasan *et al.*, 2021).

Wordwall adalah platform pembelajaran yang menawarkan berbagai fitur interaktif, salah satunya adalah metode '*Open The Box*'. Metode ini dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Dalam konteks implementasinya, penggunaan *Wordwall* dengan pendekatan '*Open The Box*' dapat meningkatkan partisipasi dan antusiasme anak, memfasilitasi pemahaman konsep, serta mendukung perkembangan keterampilan kognitif dan motorik mereka (Surya *et al.*, 2024). Dengan demikian, metode ini tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai sarana untuk memperdalam pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

Lebih lanjut, dalam kajian teori beban kognitif oleh Sweller (2010), disebutkan bahwa peserta didik memiliki keterbatasan dalam memproses informasi di memori kerja. Ketika informasi yang diterima terlalu banyak, siswa bisa mengalami kelebihan muatan kognitif (*cognitive overload*), yang berdampak negatif terhadap proses pembelajaran. Hal ini sering terjadi ketika pembelajaran tidak disertai dengan media yang mendukung. Beban kognitif *intrinsic* bergantung pada tingkat kekompleksan materi yaitu seberapa banyak unsur yang ada dan bagaimana unsur-unsur tersebut saling terkait. Jika ada banyak unsur dalam materi tersebut dan saling terkait dengan cara yang rumit maka beban kognitif *intrinsic*-nya tinggi. Sebaliknya, beban kognitif *intrinsic* rendah jika materinya tidak rumit yakni masing-masing unsur dalam materi tersebut bisa dipelajari secara terpisah dan gampang (Mayer, 2009, p. 73).

Media *Wordwall 'Open the Box'* mampu mereduksi beban kognitif ekstrinsik (*extraneous cognitive load*) yang muncul dari penyajian informasi yang tidak efektif. Dengan tampilan visual yang menarik dan interaktif, media ini menyajikan materi secara terstruktur, sehingga membantu siswa mengelola informasi dengan lebih baik. Selain itu, keterlibatan aktif siswa dalam memilih kotak pertanyaan secara acak memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, mengurangi kebosanan, dan meningkatkan fokus serta keterlibatan dalam pembelajaran. Ini sejalan dengan pendapat Jalani & Sern (2015) bahwa ruang kognitif yang cukup memungkinkan siswa untuk berkreasi dan membangun pemahaman baru. Peserta didik hanya bisa memproses beberapa informasi dalam memori kerja. Memori kerja tidak bisa menyediakan ruang kognitif yang cukup untuk melakukan kreativitas seperti pembelajaran (Jalani & Sern, 2015).

Dalam konteks pembelajaran kebinekaan Indonesia yang memuat konsep-konsep sosial, nilai, dan keanekaragaman budaya, penggunaan media pembelajaran seperti Wordwall terbukti efektif dalam membantu siswa memahami materi yang mungkin dianggap abstrak dan berat. Seperti yang dikemukakan oleh Hasan *et al.* (2021) dan Masfufah *et al.* (2022), media pembelajaran yang tepat dapat memotivasi peserta didik, meningkatkan keterlibatan, dan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Salah satu cara untuk mengendalikan beban kognitif dalam proses pembelajaran yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan guru sebagai pengantar pesan mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran dapat mendukung peserta didik menemukan konsep baru, keterampilan dan kompetensi. Media pembelajaran dapat memotivasi peserta didik untuk bertanggung jawab dan mengontrol pembelajarannya, serta mengambil perspektif jangka panjang tentang pembelajaran mereka (Hasan *et al.*, 2021).

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan guru sebagai mediator untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga materi pembelajaran tersebut sampai kepada peserta didik dengan baik dan efektif. Media pembelajaran memberikan kemudahan kepada peserta didik dalam pembelajaran di sekolah (Pagarra *et al.*, 2022). Media pembelajaran akan memotivasi dan mengaktifkan peserta didik dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat menjadikan proses pembelajaran yang lebih efektif dan efisien, mengatasi kebosanan peserta didik, dan dapat menjalin hubungan yang baik antara guru dan peserta didik (Masfufah *et al.*, 2022).

Dengan demikian, penggunaan media *Wordwall 'Open the Box'* tidak hanya mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran secara signifikan sebagaimana dibuktikan dari hasil posttest, tetapi juga menunjukkan bahwa teori kognitif, khususnya teori beban kognitif, memiliki pengaruh besar dalam menentukan efektivitas media pembelajaran. Media yang dirancang untuk meminimalisasi beban kognitif dan memaksimalkan keterlibatan siswa akan memberikan hasil belajar yang lebih optimal.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai efektivitas media Wordwall 'Open the Box' terhadap pemahaman siswa pada materi Kebhinnekaan Indonesia mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMP Negeri 1 Kedokan Bunder. Media Wordwall 'Open the Box' terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Hal ini ditunjukkan melalui peningkatan nilai hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan berupa pembelajaran berbasis media Wordwall. Perbandingan antara nilai pretest dan posttest menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan, terutama pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol.

Kelompok eksperimen mendapat perlakuan menggunakan media pembelajaran wordwall 'open the box' saat kegiatan pembelajaran pendidikan pancasila dan kelompok kontrol menggunakan model konvensional saat kegiatan pembelajaran pendidikan pancasila. Berdasarkan perbedaan perlakuan tersebut, didapatkan perbedaan yang cukup terlihat pada hasil sebelum perlakuan (pretest) pemahaman siswa pada materi kebinekaan Indonesia pada kelompok eksperimen yaitu 61,25 dan setelah perlakuan (posttest) pemahaman materi kebhinnekaan Indonesia siswa pada kelompok eksperimen adalah 84,69, selisih (gain) dari hasil skor pretest dan posttest kelompok eksperimen adalah 23,44. Sedangkan hasil sebelum perlakuan (pretest) pemahaman materi kebhinnekaan Indonesia siswa pada kelompok kontrol adalah 57,97 dan setelah perlakuan (posttest) kemampuan komunikasi matematis siswa pada kelompok kontrol adalah 81,88, selisih (gain) dari hasil skor pretest dan posttest kelas kontrol adalah 23,91. Hasil tersebut dapat dikatakan bahwa peningkatan pemahaman materi kebhinnekaan Indonesia siswa kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Hal ini mengindikasikan bahwa media *Wordwall 'Open the Box'*

efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa, khususnya dalam memahami konsep kebinekaan Indonesia.

Referensi

- Arini, A. D., Setiyaningtiyas, A. N., Ningtyas, A., Nappa, A. S., Kokomaking, A. J., Iftitah, A. N., & Sukriono, D. (2024). Upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila melalui aplikasi Wordwall pada kelas VII A SMPN 8 Malang. *Jurnal Integrasi dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 4(6), 203-215. <https://doi.org/10.17977/um063v4i6p10>
- Creswell, J. W. (2017). *Research design*. SAGE Publications.
- Djamaluddin, A., & Wardana, Dr. (2019). *Belajar dan pembelajaran: 4 pilar peningkatan kompetensi pedagogis (1st ed.)*. Parepare: CV Kaaffah Learning Center.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media pembelajaran. In Tahta Media Group.
- Hasan, S. W., Auliah, A., & Herawati, N. (2020). Pengembangan instrumen penilaian kemampuan berpikir kritis siswa SMA. *Jurnal Chemistry Review Pendidikan Kimia PPS UNM*, 3(2), 185–193. <https://ojs.unm.ac.id/CER/article/view/13769>
- Hendriyani, R., Hendrayana, A., & Khaerunnisa, E. (2023). Pengaruh model problem based learning (Pbl) termodifikasi cognitive load theory terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis di kabupaten Serang. *Jurnal Inovasi Dan Riset Pendidikan Matematika*, 4(2), 133–142. <http://eprints.untirta.ac.id/id/eprint/27149>
- Hidayat, M. I., Jahidin, J., & Amiruddin, A. (2024). Hubungan gaya belajar dan kepercayaan diri dengan pemahaman konsep dan kemampuan berpikir kritis pada materi keanekaragaman hayati kelas X di SMA Negeri 10 Kendari. *Jurnal Biofiskim: Pendidikan dan Pembelajaran IPA*. <https://journal.uho.ac.id/index.php/biofiskim/article/view/861>
- Hikmawati, F. (2020). *Metodologi penelitian*. Rajawali Pers
- Ismail, S., Suhana, S., & Zakiah, Q. Y. (2021). Analisis kebijakan penguatan pendidikan karakter dalam mewujudkan pelajar pancasila di sekolah. *Jurnal manajemen pendidikan dan ilmu sosial*, 2(1), 76-84. <https://doi.org/10.38035/jmpis.v2i1.388>
- Jalani, N. H., & Sern, L. C. (2015). The example-problem-based learning model: applying cognitive load theory. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 195, 872–880. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.06.366>
- Masfufah, R. A., Muyasyaroh, L. K., Maharani, D., Saputra, T. D., Astrianto, F., & Dayu, D. P. K. (2022). Media pembelajaran canva untuk meningkatkan motivasi belajar pada pembelajaran kurikulum merdeka. *Jurnal Biofiskim: Penelitian dan Pembelajaran IPA*, Vol.6, No.1, 2024. <https://doi.org/10.33772/biofiskim.v6i1.861>
- Mayer, Richard E & Moreno, Roxana. (2010). Cognitive load theory: technique that reduce extraneous cognitive load and manage intrinsic cognitive load during multimedia learning. United State of America : Cambridge University Press
- Nenohai, J. M. H., Garak, S. S., Ekowati, C. K., & Udil, P. A. (2021). Pelatihan dan pendampingan implementasi aplikasi wordwall dalam pembelajaran matematika bagi guru kelas rendah sekolah dasar inpres maulafa kota Kupang. *Jurnal Nasional Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 101- 110. <https://journal.jis-institute.org/index.php/jnpm/article/view/574>.

- Nugraha, M. A. (2024). Pemanfaatan media digital untuk pembelajaran kreatif. *Karimah Tauhid*, 3(11), 12420–12427. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i11.15308>
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran*. In Badan Penerbit UNM.
- Purnamasari, L. R. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis wordwall pada mata pelajaran bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 3(1), 45–52. <https://doi.org/10.31219/osf.io/xyz123>
- Surya, S., Usman, U., Ilyas, S. N., Rahayu, R., & Safitri, N. (2024). Wordwall open the box: cara inovatif mengajar anak usia dini. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 5(1), 114–125. <https://doi.org/10.52060/jipti.v5i1.1876>
- Syifa, M. H., Puspitasari, Y. D., & Pratama, H. (2023). Pengaruh media permainan kartu klasifikasi berbasis peta konsep terhadap hasil belajar IPA materi klasifikasi makhluk hidup pada siswa kelas VII SMP islam baburrohman mojosari kabupaten Mojokerto. *Dharma Pendidikan*, 19(2), 176–186. <https://www.journal.stkipnganjuk.ac.id/index.php/jdp/article/view/493/469>
- Sweller, J. (2010). *Element interactivity and intrinsic, extraneous, and germane cognitive load*. Educational Psychology.
- Wulandari, A. P., Annisa, A., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2023). Penggunaan media pembelajaran terhadap keterampilan berpikir kritis IPS siswa sekolah dasar. *Journal on Education*, 5(2), 2848–2856. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.933>