

PENGARUH MEDIA *WORDWALL* TERHADAP PARTISIPASI BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA KATOLIK SISWA KELAS V

Patrisia Somi Peka, Natalis Sukma Permana^{*)}

STKIP Widya Yuwana

yesiampatrisiass@gmail.com

^{*)}Penulis korespondensi, natalisukma@widyayuwana.ac.id

Abstract

Student participation in the learning process can be influenced by learning media. Wordwall, as an interactive game-based learning, is considered capable of enhancing students' participation. This research aims to determine the influence of Wordwall media on the learning participation of grade V Catholic Religious Education students at Kristus Raja Catholic Elementary School, Surabaya. This study uses a pre-experimental method with a one-shot case study design. The population consists of grade V Catholic Religious Education students. The questionnaire's validity is tested using corrected item-total correlation, while reliability is measured with Cronbach Alpha. Data collection employs questionnaires and tests, analyzed using descriptive statistics and the Wilcoxon test using SPSS version 29. The results of the study indicate a positive influence of Wordwall media on students' learning participation. This is evident from the questionnaire scores, which increase from moderate to high levels, and a significance value of 0.002 smaller than 0.05, leading to the valid hypothesis. Based on the result of the study, it can be concluded that using Wordwall media enhances the learning participation of grade V Catholic Religious Education students at Kristus Raja Catholic Elementary School, Surabaya.

Keywords: *Catholic Religious Education; learning participation; wordwall*

I. PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Katolik merupakan suatu proses pembelajaran yang dilaksanakan di lingkungan sekolah dengan tujuan menumbuhkan iman peserta didik kepada Tuhan Yesus Kristus serta membentuk pribadi yang baik, luhur, dan berlandaskan nilai-nilai Kristiani. Dalam pelaksanaannya, proses pembelajaran Pendidikan Agama Katolik dituntut untuk berjalan secara efektif agar mampu menghasilkan pembelajaran yang bermakna dan berkualitas. Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif siswa, sehingga mereka dapat memahami materi secara mendalam (Safriana, 2023). Namun, kenyataannya, dalam praktik pembelajaran Pendidikan Agama Katolik, masih

banyak ditemukan siswa yang menunjukkan partisipasi belajar yang rendah. Hal ini terlihat dari kurangnya interaksi selama proses belajar serta minimnya ketertarikan terhadap materi yang diajarkan (Ginangjar, dkk., 2019). Kondisi tersebut tentu menjadi kendala dalam mencapai tujuan pembelajaran secara optimal (Prayoga, 2021).

Supriyono (2018) menekankan bahwa penggunaan metode pembelajaran konvensional, seperti ceramah, cenderung membosankan dan kurang mampu mendorong keterlibatan siswa. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti *Wordwall*. Media ini dikenal sebagai platform edukatif interaktif yang dapat memfasilitasi pembelajaran secara menyenangkan dan partisipatif (Kirana & Ghani, 2024). Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan *Wordwall* terbukti dapat meningkatkan minat dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran (Ichsani, 2023; Monigir & Tashya, 2024).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penggunaan media *Wordwall* terhadap peningkatan partisipasi belajar siswa kelas V SDK Kristus Raja Surabaya dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik. Tujuan utama penelitian ini untuk mendeskripsikan dan menganalisis sejauh mana penggunaan media pembelajaran *Wordwall* dapat meningkatkan partisipasi belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam peningkatan kualitas proses pembelajaran, khususnya dengan menerapkan media pembelajaran yang inovatif dan menarik bagi siswa.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *pre-experimental* yang mengadopsi desain *one-shot case study*. Desain ini digunakan untuk mengukur pengaruh dari suatu perlakuan (*treatment*) yang diberikan kepada satu kelompok tanpa adanya kelompok pembanding. Dalam penelitian ini, kelompok eksperimen hanya satu, yaitu siswa kelas V SDK Kristus Raja Surabaya, yang diberikan stimulus berupa penggunaan media *Wordwall*, kemudian diukur variabel dependennya (Wulandari & Misbahul, 2018:795). Pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran angket yang dianalisis secara deskriptif, serta melalui tes hasil belajar yang dianalisis menggunakan uji Wilcoxon dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 29.

II. PEMBAHASAN

2.1. Kajian Teori

2.1.1. Partisipasi Belajar Siswa

Partisipasi belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran merupakan bentuk keterlibatan aktif siswa dalam pelaksanaan dan evaluasi kegiatan pembelajaran di kelas. Inayati & Firosalia (2018) menyatakan bahwa partisipasi siswa bukan hanya terbatas pada kehadiran fisik, tetapi juga menyangkut kontribusi nyata mereka dalam memahami dan mengolah materi pelajaran. Pendapat ini sejalan dengan Ginanjar, dkk (2019) yang menjelaskan bahwa partisipasi siswa dalam pembelajaran merupakan keterlibatan peserta didik secara aktif untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Siswa yang berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran cenderung memiliki penguasaan materi yang lebih baik dibandingkan siswa yang pasif. Ginanjar, dkk (2019) juga menyatakan bahwa peningkatan partisipasi siswa dapat berdampak langsung pada peningkatan kualitas pembelajaran. Ketika siswa terlibat secara aktif, mereka lebih memahami materi, termotivasi untuk belajar, dan berkontribusi terhadap suasana belajar yang kondusif.

Selanjutnya, Khodijah, dkk (2016) menambahkan bahwa meningkatnya keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran memiliki pengaruh positif terhadap prestasi belajar. Siswa yang aktif tidak hanya lebih memahami materi, tetapi juga menunjukkan peningkatan dalam pencapaian akademik. Keterlibatan siswa dalam pembelajaran dapat terlihat dari berbagai aktivitas, seperti mencatat penjelasan guru, mendengarkan dengan saksama, berani mengajukan pertanyaan, menyampaikan serta mempertahankan pendapat, hingga kemampuan untuk saling belajar dan membelajarkan teman (Tiani, 2024). Aktivitas-aktivitas tersebut mencerminkan dimensi partisipasi yang lebih dari sekadar kehadiran, tetapi juga keterlibatan intelektual dan emosional siswa dalam proses belajar.

Adapun indikator partisipasi belajar siswa menurut Budiasih, dkk (2024), mencakup aspek-aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Indikator ini mencerminkan sejauh mana siswa terlibat secara menyeluruh dalam proses pembelajaran, baik dalam berpikir, merasakan, maupun bertindak. Secara rinci, indikator tersebut biasanya dijabarkan dalam bentuk kemampuan merespon materi, keberanian bertanya dan menjawab, kesediaan bekerja sama, serta ketekunan dalam menyelesaikan tugas. Indikator partisipasi belajar siswa disajikan dalam tabel 1 berikut:

Tabel 1. Indikator partisipasi belajar siswa

No	Indikator	Aspek yang diamati
1	Perhatian ke pembelajaran	Memperhatikan penjelasan guru dengan seksama
		Fokus pada materi pembelajaran dan tidak mudah teralihkan
2	Kerja sama	Bekerja sama dengan baik dalam kelompok

No	Indikator	Aspek yang diamati
		Membantu teman yang kesulitan
3	Mengajukan pertanyaan	Berani bertanya kepada guru jika ada yang tidak dimengerti Mengajukan pertanyaan yang berhubungan dengan pelajaran
4	Mengemukakan pendapat atau ide	Berani mengemukakan pendapat Menghargai pendapat orang lain meskipun beda pendapat
5	Disiplin	Mengikuti aturan di kelas Mengumpulkan tugas tepat waktu

Sumber: Data diolah (2024)

Partisipasi siswa dalam proses pembelajaran tidak terjadi secara otomatis, melainkan dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran yang tepat. Pribadi, dkk (2023) menyatakan bahwa salah satu upaya efektif untuk mendorong partisipasi aktif peserta didik dalam kegiatan pembelajaran adalah melalui pemanfaatan media pembelajaran. Media yang menarik dan relevan dengan konteks pembelajaran dapat membantu mengatasi berbagai kesulitan belajar yang dihadapi siswa, termasuk rendahnya partisipasi mereka selama proses pembelajaran berlangsung.

Lebih lanjut, Pribadi, dkk (2023) menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran yang interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Hal ini dapat mengurangi kejenuhan dan kebosanan siswa ketika mengikuti pelajaran, serta mendorong mereka untuk lebih terlibat dalam proses belajar-mengajar. Selain itu, media pembelajaran yang tepat juga dapat membantu peserta didik dalam memahami materi secara lebih efektif, karena informasi yang disampaikan dapat diolah melalui berbagai indera dan gaya belajar yang berbeda. Dengan demikian, media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana strategis dalam meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa secara menyeluruh.

2.1.2. *Wordwall* sebagai Media Pembelajaran Interaktif

Wordwall merupakan platform digital interaktif yang dirancang untuk mendukung proses pembelajaran melalui berbagai jenis permainan edukatif yang menarik. Platform ini menyediakan beragam bentuk aktivitas seperti teka-teki silang, permainan labirin, pertanyaan benar atau salah, pencocokan kata, dan format interaktif lainnya (Kirana & Ghani, 2024:1716). Dotutinggi, dkk (2023) menjelaskan bahwa *Wordwall* berfungsi sebagai aplikasi berbentuk permainan yang mengikutsertakan siswa dalam kegiatan seperti kuis, diskusi, maupun survei, sehingga memperkuat partisipasi mereka selama proses pembelajaran berlangsung.

Menurut Purnamasari, dkk (2021), *Wordwall* adalah media pembelajaran interaktif yang mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan, baik bagi peserta didik maupun pendidik. Hal ini dikarenakan *Wordwall* menekankan gaya belajar partisipatif yang memungkinkan siswa untuk terlibat aktif bersama teman-teman sekelasnya dalam memahami materi pelajaran yang sedang atau telah dipelajari. Pendapat ini diperkuat oleh Kusnadi & Syifa (2024:326) yang menyatakan bahwa *Wordwall* mampu membangkitkan rasa ingin tahu siswa dan memberikan insentif tinggi bagi mereka untuk terlibat aktif dalam pembelajaran demi mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

Penggunaan *Wordwall* dalam kegiatan pembelajaran telah terbukti memberikan dampak positif terhadap peningkatan partisipasi siswa dan pencapaian hasil belajar. Pinta, dkk (2024) mengemukakan bahwa *Wordwall* mampu menciptakan lingkungan belajar yang positif serta mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam setiap aktivitas pembelajaran. Selanjutnya, Kusnadi & Syifa (2024) menambahkan bahwa penggunaan media ini dapat meningkatkan inisiatif belajar siswa, karena mereka merasa tertantang dan tertarik untuk menyelesaikan tugas yang diberikan secara interaktif. Selain itu, Puspitarini (2023) menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis *game* seperti *Wordwall* membuat kegiatan belajar lebih menyenangkan, sehingga memotivasi peserta didik untuk belajar dan berusaha meraih hasil terbaik. Senada dengan hal tersebut, Anggrainy (2024:106) menegaskan bahwa *Wordwall* sebagai media pembelajaran digital tidak hanya menjadikan pembelajaran lebih menarik, tetapi juga dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran secara keseluruhan.

2.1.3. Pendidikan Agama Katolik

Pedoman mata pelajaran dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 57 Tahun 2014 menyebutkan bahwa Pendidikan Agama dan Budi Pekerti merupakan usaha yang dilakukan secara terencana dan berkesinambungan. Tujuan utamanya adalah mengembangkan kemampuan peserta didik untuk memperteguh iman dan takwa kepada Tuhan Yang Maha Esa sesuai dengan ajaran agama masing-masing, termasuk ajaran iman Katolik (Sofiarti, 2019). Martinus & Amadi (2021) menegaskan bahwa Pendidikan Agama Katolik dipahami sebagai upaya yang diselenggarakan secara terencana dan terus-menerus untuk menumbuhkan dan mengembangkan kemampuan siswa dalam memperteguh iman dan ketaqwaannya kepada Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan ajaran iman Katolik. Dalam prosesnya, pendidikan ini tetap menjunjung tinggi penghormatan terhadap pemeluk agama lain, serta mendukung terciptanya kerukunan antarumat beragama demi mewujudkan persatuan nasional.

Selaras dengan itu, Martinus & Amadi (2021) menyatakan bahwa Pendidikan Agama Katolik merupakan proses pendidikan dalam iman yang diselenggarakan oleh sekolah, bekerja sama dengan keluarga, Gereja, dan komunitas jemaat lainnya. Tujuannya adalah membantu peserta didik bertumbuh dalam iman kepada Tuhan Yesus Kristus, sehingga nilai-nilai Kerajaan Allah dapat sungguh hadir dan terwujud dalam kehidupan mereka sehari-hari. Gambaran tentang pendidikan iman juga tampak dalam surat Rasul Paulus kepada jemaat di Kolose, yang menggambarkan proses pendidikan iman sebagai bentuk pendewasaan dan peneguhan spiritual.

Dalam Kolose 2:6-7, Rasul Paulus menulis:

“Kamu telah menerima Kristus Yesus Tuhan kita. Karena itu hendaklah hidupmu tetap di dalam Dia. Hendaklah kamu berakar di dalam Dia dan dibangun di atas Dia, hendaklah kamu bertahan teguh dalam iman yang telah diajarkan kepadamu, dan hendaklah hatimu melimpah dengan syukur.”

Ayat ini menegaskan bahwa iman bukan hanya soal pengetahuan, tetapi sebuah proses hidup yang mengakar dalam Kristus.

Berdasarkan berbagai pandangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Agama Katolik adalah suatu proses pendidikan yang dirancang secara sistematis dan berkelanjutan, yang dilaksanakan oleh sekolah dalam kerja sama dengan keluarga, Gereja, dan komunitas umat. Tujuan utamanya adalah untuk memperteguh iman peserta didik kepada Tuhan Yesus Kristus dan menumbuhkan nilai-nilai Kristiani dalam kehidupan mereka, sekaligus membentuk pribadi yang menghargai keberagaman demi mewujudkan kehidupan bermasyarakat yang rukun dan damai

2.2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *pre-experimental* dengan desain *one-shot case study*. Desain penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari suatu perlakuan (*treatment*) yang diberikan kepada subjek penelitian. Dalam model ini, hanya digunakan satu kelompok eksperimen yang diberi perlakuan tertentu, kemudian dilakukan pengukuran terhadap variabel dependen setelah perlakuan diberikan, tanpa adanya kelompok pembanding atau kontrol (Wulandari & Misbahul, 2018).

Zaristi (2021) menjelaskan bahwa dalam desain *one-shot case study*, peneliti memberikan perlakuan sekali kepada kelompok eksperimen dengan asumsi bahwa perlakuan tersebut sudah dapat menunjukkan adanya pengaruh terhadap variabel yang diteliti. Oleh karena itu, desain ini lebih menekankan pada pengukuran hasil setelah intervensi, bukan pada perbandingan antara kelompok. Meskipun desain ini tergolong sederhana dan praktis, namun keterbatasannya adalah tidak dapat mengontrol variabel luar yang mungkin memengaruhi hasil,

karena tidak adanya kelompok pembanding. Adapun desain penelitian *one-shot case study* dapat dilihat pada tabel 2 berikut:

Tabel 2. Desain penelitian *one-shot case study*

Treatment	Observasi
X	o

Sumber: Rizka Medianto (2023:57)

Keterangan :

x : Perlakuan, yaitu pembelajaran Pendidikan Agama Katolik dengan menerapkan media *Wordwall*

o : Observasi setelah *treatment* (perlakuan)

Penelitian ini dilaksanakan di SDK Kristus Raja Surabaya yang beralamat di Jl. Wisma Permai Tengah 1, Kecamatan Mulyorejo, Kota Surabaya, Provinsi Jawa Timur. Kegiatan penelitian berlangsung selama kurang lebih dua minggu, yakni sejak tanggal 23 September hingga 5 Oktober 2024. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V SDK Kristus Raja Surabaya dengan jumlah total sebanyak 28 siswa. Seluruh siswa dalam kelas tersebut dijadikan sebagai responden dalam rangka memperoleh data yang dibutuhkan secara menyeluruh. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui dua teknik utama, yaitu angket dan tes. Angket digunakan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap penggunaan media *Wordwall* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Katolik.

Instrumen angket disusun dalam bentuk skala Likert dengan empat pilihan jawaban, yaitu: sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS). Melalui angket ini, peneliti berupaya mengidentifikasi sejauh mana media *Wordwall* mampu meningkatkan minat dan partisipasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Selain angket, peneliti juga menggunakan metode tes sebagai alat untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang telah diajarkan. Tes ini diberikan setelah penerapan media *Wordwall* dalam proses pembelajaran. Tujuannya adalah untuk menilai apakah peningkatan partisipasi belajar siswa melalui penggunaan media interaktif tersebut berdampak langsung terhadap pencapaian hasil belajar yang lebih baik.

Adapun data yang telah diperoleh dari hasil penelitian dianalisis dengan menggunakan dua jenis teknik analisis, yaitu analisis statistik deskriptif dan uji Wilcoxon. Analisis dilakukan dengan bantuan perangkat lunak *SPSS versi 29 for Windows* untuk mempermudah pengolahan dan interpretasi data. Analisis statistik deskriptif digunakan untuk mengolah data angket yang berkaitan dengan partisipasi belajar siswa. Tujuan dari analisis ini adalah untuk mengetahui

distribusi persentase pilihan respons siswa terhadap setiap item pernyataan dalam angket. Persentase tersebut dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Sedangkan uji Wilcoxon digunakan untuk mengetahui apakah data hasil belajar siswa memiliki perbedaan signifikan dengan nilai KKM (75), sehingga peneliti dapat mengetahui pengaruh *wordwall* dalam meningkatkan partisipasi belajar siswa yang berdampak pada hasil belajar yang memuaskan.

2.3. Hasil Penelitian dan Diskusi

2.3.1. Hasil Angket Kelas Eksperimen

Angket diberikan kepada 28 peserta didik kelas V SDK Kristus Raja Surabaya setelah pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Katolik dengan menggunakan media *Wordwall*. Tujuan dari penyebaran angket ini adalah untuk mengetahui tingkat partisipasi belajar siswa serta respons mereka terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif tersebut.

Tabel 3. Hasil analisis angket kelas eksperimen

Pernyataan	Jumlah skor	Persentase (%)	Skala Partisipasi
Memperhatikan Penjelasan guru dengan seksama	101	90%	Tinggi
Membaca materi yang diberikan oleh guru	96	86%	Tinggi
Mencatat materi yang dijelaskan	100	89%	Tinggi
Menjawab pertanyaan guru	85	76%	Sedang
Berdiskusi bersama anggota kelompoknya	97	87%	Tinggi
Bekerja sama dengan anggota kelompok	101	90%	Tinggi
Memberi pendapat/ide ketika bekerja sama dengan anggota kelompok	98	88%	Tinggi
Bertanya kepada guru	98	88%	Tinggi
Mengerjakan tugas	109	97%	Tinggi
Mengumpulkan tugas	107	96%	Tinggi

Sumber: Data diolah (2024)

Tabel 3 menunjukkan bahwa skala partisipasi belajar siswa kelas V dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik melalui penerapan media *Wordwall* berada pada kategori sedang hingga tinggi. Secara umum, hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *Wordwall* telah memberikan dampak positif terhadap peningkatan partisipasi belajar siswa kelas V SDK Kristus Raja Surabaya. Fakta ini sejalan dengan pendapat para ahli yang menegaskan bahwa penerapan media *Wordwall* dalam pembelajaran mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga meningkatkan perhatian dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran (Sari, dkk., 2021).

Menurut Lai, dkk., (2023), media *Wordwall* memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri sambil berinteraksi melalui berbagai aktivitas dan permainan edukatif. Hal ini menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif dan partisipatif. Dengan adanya *Wordwall*, peserta didik menjadi lebih terlibat, antusias dalam menjawab pertanyaan, serta aktif dalam berinteraksi dengan materi pembelajaran. Hal ini diperkuat oleh Kusnadi & Syifa (2024), yang menyatakan bahwa *Wordwall* dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam mengeksplorasi dan memahami materi pelajaran secara lebih mendalam.

Sifat interaktif dan tergamifikasi dari *Wordwall* turut mendorong partisipasi aktif siswa, sekaligus menciptakan lingkungan belajar yang positif (Pinta, dkk., 2024). Melalui pembelajaran yang menyenangkan dan menantang, siswa terdorong untuk lebih aktif mencatat materi yang dijelaskan oleh pendidik, serta mengikuti kegiatan belajar dengan penuh perhatian. Selain itu, media *Wordwall* juga terbukti mampu meningkatkan inisiatif siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran (Kusnadi & Syifa, 2024). Sebagai aplikasi berbentuk permainan edukatif, *Wordwall* dirancang untuk mengikutsertakan siswa dalam kuis, diskusi, maupun bentuk partisipasi lainnya (Dotutinggi, dkk., 2023).

Pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Katolik dengan menggunakan *Wordwall* juga memperlihatkan adanya peningkatan kemauan siswa untuk bekerja sama dan terlibat dalam diskusi kelompok. Siswa menunjukkan antusiasme dalam menjawab pertanyaan dan berdiskusi secara aktif, baik secara individu maupun kolaboratif. Hal ini menunjukkan bahwa *Wordwall* tidak hanya mendorong partisipasi individual, tetapi juga mendukung kolaborasi antar siswa. Pandangan ini sejalan dengan pendapat Dotutinggi, dkk., (2023) dan Monigir & Tashya (2024), yang menegaskan bahwa melalui *Wordwall*, siswa menjadi lebih aktif dalam menjawab kuis dan berdiskusi, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Selain itu, penggunaan media *Wordwall* juga meningkatkan kemauan siswa untuk bertanya apabila terdapat materi yang belum dipahami. Hal ini menunjukkan bahwa media tersebut mampu membangun keberanian siswa dalam mengungkapkan kebingungan dan mencari klarifikasi terhadap materi pembelajaran. Pinta, dkk., (2024) menuturkan bahwa *Wordwall* dapat memicu keinginan siswa untuk bertanya selama proses pembelajaran. Senada dengan itu, Zahro (2023) menambahkan bahwa *Wordwall* mampu meningkatkan partisipasi siswa untuk bertanya, terutama ketika mereka mengalami kesulitan dalam memahami atau menjawab soal.

Lebih jauh, penerapan *Wordwall* juga berdampak positif pada aspek tanggung jawab siswa. Siswa termotivasi untuk mengerjakan tugas yang diberikan guru serta terdorong untuk menyerahkan tugas dengan tepat waktu. Pinta, dkk., (2024) mengemukakan bahwa media *Wordwall* tidak hanya meningkatkan

partisipasi aktif, tetapi juga membentuk sikap disiplin dan rasa tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas pembelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media *Wordwall* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Katolik terbukti mampu meningkatkan berbagai aspek partisipasi siswa baik secara kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Media ini tidak hanya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif siswa dalam diskusi, keberanian bertanya, serta motivasi dalam menyelesaikan tugas.

2.3.2. Hasil Belajar Kelas Eksperimen

Berdasarkan hasil penelitian kelas V setelah diajar menggunakan media pembelajaran *wordwall* mencapai nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 24, rentang nilai 76. Data tersebut, tersaji pada tabel 4 berikut:

Tabel 4. Hasil Belajar Kelas Eksperimen

N	28
Nilai Maximal	100
Nilai Minimal	24
Rata-Rata	85
Range	76

Sumber: Data diolah (2024)

Hasil belajar yang diperoleh peserta didik setelah diterapkannya media pembelajaran *Wordwall* menunjukkan rata-rata nilai sebesar 85, yang secara signifikan lebih tinggi dibandingkan dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik di SDK Kristus Raja Surabaya, yaitu 75. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Wordwall* tidak hanya berdampak pada meningkatnya partisipasi belajar siswa, tetapi juga berkontribusi terhadap peningkatan capaian hasil belajar yang lebih optimal.

Peningkatan ini selaras dengan pendapat Puspitarini (2023), yang menyatakan bahwa *Wordwall* sebagai media pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Lingkungan belajar yang positif ini mendorong peserta didik untuk lebih termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran dan berupaya memperoleh hasil belajar yang terbaik.

Selaras dengan hal tersebut, Anggrainy (2024) juga menyatakan bahwa *Wordwall*, sebagai alat pembelajaran digital yang interaktif, tidak hanya menjadikan pembelajaran lebih menarik, tetapi juga secara signifikan meningkatkan pemahaman materi serta keterlibatan siswa dalam proses belajar. Dengan demikian, penggunaan media *Wordwall* dapat dikatakan efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Katolik, baik dari segi partisipasi maupun hasil belajar siswa. Berdasarkan uji Wilcoxon Signed – Rank,

yakni uji yang membandingkan hasil belajar siswa dengan nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75. Uji Wilcoxon Signed – Rank bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *Wordwall* dalam meningkatkan partisipasi belajar siswa yang berdampak pada hasil belajar yang memuaskan. Hasil tersebut ditunjukkan pada tabel 5 berikut:

Tabel 5. Hasil Uji Wilcoxon

Test Statistics ^a	
	KKM - Post test
Z	-3.129 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.002
a. Wilcoxon Signed Ranks Test	
b. Based on positive ranks.	

Sumber: Uji Wilcoxon *Spss* versi 29

Dasar pengambilan keputusan dalam uji Wilcoxon Signed-Rank didasarkan pada perbandingan antara nilai signifikansi (Asymp. Sig. 2-tailed) yang diperoleh dari hasil analisis dengan taraf signifikansi yang telah ditentukan, yaitu 0,05. Apabila nilai signifikansi yang diperoleh lebih kecil dari 0,05, maka hipotesis penelitian dinyatakan diterima. Sebaliknya, apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka hipotesis ditolak.

Berdasarkan hasil uji Wilcoxon Signed-Rank dalam penelitian ini, diketahui bahwa nilai signifikansi yang diperoleh adalah sebesar 0,002. Nilai ini lebih kecil dari 0,05, sehingga hipotesis dalam penelitian ini dapat diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Wordwall* memiliki pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan partisipasi belajar siswa. Peningkatan partisipasi belajar tersebut berdampak langsung pada hasil belajar siswa yang menunjukkan capaian memuaskan.

III. PENUTUP

3.1. Kesimpulan

Penggunaan media pembelajaran *Wordwall* terbukti memiliki pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan partisipasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik kelas V di SDK Kristus Raja Surabaya. Hal ini ditunjukkan melalui beberapa indikator, yaitu hasil angket partisipasi belajar siswa yang berada pada kategori sedang hingga tinggi, rata-rata hasil belajar siswa lebih tinggi dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yakni mencapai 85, serta hasil uji hipotesis menggunakan uji Wilcoxon Signed-Rank yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,002. Nilai tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 ($0,002 < 0,05$), sehingga hipotesis penelitian diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media *Wordwall* berkontribusi positif dalam

meningkatkan partisipasi belajar yang berdampak langsung pada capaian hasil belajar siswa.

Pendidikan Agama Katolik bertujuan untuk membantu peserta didik dalam memahami dan menghayati ajaran Kristus dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan ini hanya dapat tercapai apabila proses pembelajaran berlangsung secara aktif dan partisipatif. Oleh karena itu, partisipasi siswa dalam pembelajaran menjadi aspek penting yang harus diperhatikan dan dikembangkan oleh guru Pendidikan Agama Katolik di sekolah. Salah satu strategi untuk meningkatkan partisipasi siswa adalah melalui penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, seperti *Wordwall*. Media ini telah terbukti efektif dalam menarik perhatian siswa terhadap materi ajar, mendorong mereka untuk membaca dan memahami materi secara mandiri, serta meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam berbagai aktivitas pembelajaran.

Penggunaan *Wordwall* juga mampu mendorong siswa untuk lebih fokus terhadap penjelasan guru, aktif mencatat informasi penting, dan terlibat dalam menjawab pertanyaan atau menyelesaikan tantangan yang diberikan dalam bentuk permainan edukatif. Dengan demikian, media *Wordwall* tidak hanya memperkaya metode pembelajaran, tetapi juga berperan sebagai sarana strategis dalam mewujudkan pembelajaran Pendidikan Agama Katolik yang aktif, bermakna, dan berdampak pada pengembangan iman peserta didik.

3.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti memberikan beberapa saran yang dapat dijadikan pertimbangan dalam pengembangan proses pembelajaran Pendidikan Agama Katolik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Wordwall* dalam proses pembelajaran mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa. Oleh karena itu, guru Pendidikan Agama Katolik disarankan untuk memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif seperti *Wordwall* sebagai alternatif strategi dalam proses belajar mengajar di kelas. Penggunaan media yang menarik dan interaktif terbukti dapat mendorong keterlibatan siswa secara lebih aktif dan meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Selain itu, pihak sekolah SDK Kristus Raja Surabaya diharapkan dapat memberikan dukungan yang lebih luas dalam pengembangan metode pembelajaran yang kreatif dan relevan dengan kebutuhan siswa. Dukungan ini dapat diwujudkan melalui pelatihan guru, pendampingan, serta pengenalan berbagai jenis media pembelajaran, baik yang berbasis digital maupun non-digital. Upaya ini penting dilakukan agar para pendidik memiliki kompetensi dan kesiapan dalam mengintegrasikan media pembelajaran yang inovatif ke dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga kualitas pembelajaran di sekolah dapat terus ditingkatkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggrainy, S. (2024). Penggunaan media Wordwall dalam pembelajaran interaktif pada mahasiswa UIN Raden Intan Lampung. *At-Tarbiyah: Jurnal Penelitian dan Pendidikan Agama Islam*, 1(2), 105-109. <https://journal.staittd.ac.id/index.php/at/article/view/72>
- Budiasih, R., dkk. (2024). Implementasi Liveworksheet berbasis TaRL untuk meningkatkan partisipasi siswa kelas VII C SMP 36 Semarang pada materi ekologi. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan dan Penelitian Tindakan Kelas*. <https://proceeding.unnes.ac.id/snpptk/article/view/3269>
- Dotutinggi, M., dkk. (2023). Pengaruh pemanfaatan game edukasi Wordwall pada hasil belajar siswa terhadap pembelajaran siswa di sekolah. *Jurnal Pendidikan Masyarakat dan Pengabdian*, 3(2), 363-368. <http://dx.doi.org/10.37905/dikmas.3.2.363-368.2023>
- Fitria, S. E., & Ariva, V. F. (2018). Analisis faktor kondisi ekonomi, tingkat pendidikan dan kemampuan berwirausaha terhadap kinerja usaha bagi pengusaha pindang di Desa Cukanggenteng. *Jurnal Manajemen Indonesia*, 18(3).
- Ginanjari, E. G., dkk. (2019). Faktor-faktor yang mempengaruhi rendahnya partisipasi belajar peserta didik SMK. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 6(2), 206-219. <https://doi.org/10.17509/jmee.v6i2.21797>
- Ichsani, A. Y. (2023). Implementasi media Wordwall dan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran PKN. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru PPG*, 4, 6-12. <https://doi.org/10.30872/semnasppg.v4.3034>
- Inayati, B. F., & Kristin, F. (2018). Peningkatan partisipasi dan hasil belajar tematik melalui metode Problem Based Learning siswa kelas 1 SD. *Jurnal Ilmiah PGSD*, 2(2), 85-93. <https://doi.org/10.24853/holistika.2.2.85-93>
- Khodijah, D. N., dkk. (2016). Upaya meningkatkan partisipasi dan hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Think Pair Share di kelas XI MIA SMAN 1 Muaro Jambi. *EduFisika: Jurnal Pendidikan Fisika*, 1(2), 46-54. <https://online-journal.unja.ac.id/EDP/article/view/3429>
- Kirana, D. A., & Al Ghani, M. (2024). Upaya mengatasi kesulitan belajar materi segitiga segiempat dengan menggunakan media pembelajaran interaktif Wordwall pada siswa kelas VIII. *Prosiding SEMNASFIB*, 1715-1723. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SEMNASFIP/article/view/23748>
- Kusnadi, E., & Syifa. (2024). Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PKn di MA Al Ikhlash Padakembang Tasikmalaya, 12(2), 323-339. <http://dx.doi.org/10.24269/dpp.v12i2.9526>

- Lai, W., dkk. (2023). Analisis penggunaan media pembelajaran Wordwall pada pembelajaran IPA. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Tahun (PPG)*, 4, 34-41. <https://doi.org/10.30872/semnasppg.v4.3044>
- Martinus, & Amadi. (2021). Dampak pendidikan agama Katolik terhadap perilaku siswa di sekolah negeri di Kota Pontianak. *Vocat: Jurnal Pendidikan Katolik*, 1(1), 37-43. <https://doi.org/10.52075/vctjpk.v1i1.15>
- Medianto, R. (2023). Pengaruh penggunaan media aplikasi Quizizz pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial terhadap hasil belajar siswa kelas VIII SMPN 189 Jakarta (Skripsi). Universitas Islam Negeri Jakarta.
- Monigir, N., & Wakari, T. I. (2024). Meningkatkan partisipasi aktif siswa dengan media interaktif Wordwall. *J-Ceki: Jurnal Cendekia Ilmiah*, 3(6). <https://doi.org/10.56799/jceki.v3i6.5728>
- Pinta, A. R., dkk. (2024). Implementasi penggunaan media Wordwall pada mata pelajaran PAI untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa di SMPN 3 Kecamatan Guguak. *Jurnal Pendidikan dan Anak Usia Dini*, 5(1), 126-134. <https://doi.org/10.59059/tarim.v5i1.983>
- Prayoga, A. P. (2021). Amplifikasi Kahoot sebagai kuis tanya-jawab online pilihan pendidik dalam model pembelajaran game based learning. *Jurnal Seni Rupa & Desain*, 24(2), 109-122. <https://doi.org/10.24821/ars.v24i2.4599>
- Pribadi, R. A., dkk. (2023). Kinerja guru dalam meningkatkan partisipasi belajar peserta didik melalui pembelajaran di SDIT Al Izzah 2 Kota Serang. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(2), 3380-3391. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1027>
- Purnamasari, S., dkk. (2021). Bermain bersama pengetahuan peserta didik melalui media pembelajaran berbasis game online Wordwall. *Abdi Laksana: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1). <https://doi.org/10.32493/al-jpkm.v3i1.17052>
- Puspitarini, D. (2023). Peningkatan keaktifan dan hasil belajar PPKn melalui Discovery Learning berbantuan aplikasi Wordwall games. *Ide Guru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(3), 388-396. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i3.485>
- Safriana, F. (2023). Pengaruh classroom seating terhadap partisipasi belajar siswa pada mata pelajaran tematik kelas III MI Islamiyah Sukopuro Jabung (Skripsi). Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Sari, R. N., dkk. (2021). Pengaruh game Wordwall terhadap hasil belajar sejarah kelas X MIPA SMA 2 Lubuk Basung. *Puteri Hijau: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 6(2), 76-83.

- Sofiarti, M. S., & Gaudiawan, A.V.E. (2021). Pendidikan agama Katolik bagi anak bisu dan tuli. *CREDENDUM: Jurnal Pendidikan Agama*, 3(1), 52-68. <https://doi.org/10.34150/credendum.v3i1.948>
- Supriyono. (2018). Pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 43-48. <https://doi.org/10.26740/eds.v2n1.p43-48>
- Tiani, W. (2024). Pengaruh pendekatan Joyfull Learning berbantuan picture cards terhadap partisipasi belajar IPS peserta didik kelas 5 SDN 2 Sukaraja Kecamatan Palas Kabupaten Lampung Selatan (Skripsi). Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Wulandari, Y., & Jannah, M. (2018). Penerapan model Project-Based Learning untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas V MIN 38 Aceh Besar. *Prosiding Seminar Nasional Biotik*, 5(1). <https://doi.org/10.22373/pbio.v6i1.4332>
- Zahro, N. A. Q. (2023). Penggunaan media pembelajaran Wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. *Jurnal Pengabdian Mahasiswa*, 2(2).
- Zaristi, R. N. (2021). Efektivitas penerapan Blended Learning ditinjau dari proses dan capaian hasil belajar siswa mata pelajaran dasar-dasar konstruksi bangunan dan teknik pengukuran tanah di SMKN 1 Balongan (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia.