

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PICTURE AND PICTURE* BERBANTUAN MEDIA *WORDWALL* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI NORMA DAN ATURAN KELAS IV SD NEGERI GAROT ACEH BESAR**

**Hafizatul Nasyifa<sup>1</sup>, Intan Safiah<sup>2</sup>, Nurmasyitah<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3)</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP Universitas Syiah Kuala, Aceh, Indonesia

---

**Informasi Artikel**

Ditinjau : 29 Juni 2026

Direvisi : 09 Juli 2026

Terbit Online : 12 Juli 2026

---

**Kata kunci:** *Model Picture and Picture, Media Wordwall, Hasil Belajar, Norma dan Aturan.*

---

**Korespondensi**

e-mail :

[hafizatulnasyifa2@gmail.com](mailto:hafizatulnasyifa2@gmail.com)

---

**ABSTRAK**

Rendahnya hasil belajar siswa pada materi norma dan aturan serta kurang optimalnya penggunaan model pembelajaran dan media interaktif menyebabkan siswa mengalami kesulitan memahami materi. Pembelajaran yang masih berpusat pada guru juga membuat siswa kurang aktif sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *picture and picture* berbantuan media *wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada materi norma dan aturan kelas IV SD Negeri Garot Aceh Besar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis *quasi experiment* dan desain *nonequivalent control group design*. Sampel penelitian terdiri atas kelas IV C sebagai kelas eksperimen dan kelas IV A sebagai kelas kontrol. Data dikumpulkan melalui tes *pretest* dan *posttest*, kemudian dianalisis menggunakan uji *N-gain*, uji normalitas, uji homogenitas, dan *Independent Samples t-Test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hasil uji *Independent Samples t-Test* menunjukkan nilai signifikansi  $0,007 < 0,05$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *picture and picture* berbantuan media *wordwall* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa.

**ABSTRACT**

*The low learning outcomes of students on the material of norms and rules and the less than optimal use of learning models and interactive media cause students to have difficulty understanding the material. Learning that is still centered on the teacher also makes students less active, resulting in low learning outcomes. This study aims to determine the effect of the picture and picture learning model assisted by wordwall media on student learning outcomes on the material of norms and rules of grade IV SD Negeri Garot Aceh Besar. This study uses a quantitative approach with a quasi-experimental type and a nonequivalent control group design. The research sample consists of class IV C as the experimental class and class IV A as the control class. Data were collected through pretest and posttest tests, then analyzed using the N-gain test, normality test, homogeneity test, and Independent Samples t-Test. The results of the study showed that the average learning outcomes of students in the experimental class were higher than those in the control class. The results of the Independent Samples t-Test showed a*



---

*significance value of 0.007 < 0.05, so it can be concluded that the picture and picture learning model assisted by wordwall media has a significant effect on student learning outcomes.*

---

DOI : 10.22437/jtpd.v5i1.56252

---

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran penting di sekolah dasar karena berperan dalam membentuk peserta didik menjadi warga negara yang berkarakter, berkepribadian, dan menjunjung tinggi nilai-nilai Pancasila. Melalui pembelajaran ini, siswa diarahkan untuk memahami hak dan kewajibannya sebagai warga negara sekaligus menumbuhkan sikap disiplin, tanggung jawab, dan kepedulian sosial. Dengan demikian, Pendidikan Pancasila tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga menekankan pengembangan sikap dan keterampilan sebagai bagian dari pembentukan karakter peserta didik (Marbun et al., 2024).

Salah satu materi penting dalam Pendidikan Pancasila kelas IV adalah norma dan aturan. Materi ini bertujuan agar siswa memahami pentingnya norma sebagai pedoman dalam kehidupan bermasyarakat sehingga mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Pemahaman terhadap materi norma dan aturan menjadi dasar bagi terbentuknya sikap disiplin, kepatuhan terhadap tata tertib, serta kemampuan menghargai hak dan kewajiban orang lain. Namun, pada kenyataannya masih banyak siswa yang mengalami kesulitan memahami makna maupun penerapan norma sehingga perilaku kurang disiplin, rendahnya kepatuhan terhadap aturan, serta lemahnya sikap saling menghargai masih sering dijumpai dalam kehidupan di sekolah (Marbun et al., 2024).

Keberhasilan pembelajaran materi norma dan aturan tidak hanya dipengaruhi oleh penyampaian materi, tetapi juga oleh pemilihan model pembelajaran dan media yang digunakan guru. Penggunaan model dan media yang bervariasi dapat membantu siswa memahami konsep secara lebih konkret, meningkatkan motivasi belajar, serta mendorong keterlibatan aktif selama proses pembelajaran. Trianto (2017) menyatakan bahwa penggunaan model dan media pembelajaran yang sesuai sangat penting untuk menjaga minat belajar sekaligus meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah picture and picture. Model ini memanfaatkan media gambar yang disusun secara logis sehingga mendorong siswa berpikir, berdiskusi, serta menemukan konsep melalui aktivitas visual (Hamdani, 2010). Menurut Daryanti dan Taufina (2020), model picture and picture memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran karena materi lebih mudah dipahami dalam waktu yang relatif singkat. Selain itu, Widyawati (2019) menjelaskan bahwa penggunaan gambar konkret mampu membantu siswa memahami materi, melatih kemampuan berpikir logis, menumbuhkan tanggung jawab, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Selain model pembelajaran, penggunaan media interaktif juga diperlukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan adalah



wordwall. Media berbasis permainan ini mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga meningkatkan motivasi, perhatian, dan keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung. Alfazriani (2024) menyatakan bahwa wordwall merupakan media yang efektif dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, sedangkan Puspitasari (2023) menjelaskan bahwa media ini mampu meningkatkan motivasi serta pemahaman konsep karena menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran. Sejalan dengan itu, Miftahul Jannah et al. (2024) melaporkan bahwa penggunaan wordwall mampu meningkatkan ketuntasan hasil belajar siswa.

Penggunaan model picture and picture berbantuan media wordwall juga didukung oleh teori multimedia pembelajaran yang menjelaskan bahwa siswa lebih mudah memahami materi apabila informasi disajikan melalui perpaduan unsur verbal, visual, dan aktivitas interaktif. Putri dan Muhtadi (2018) menyatakan bahwa pembelajaran multimedia interaktif mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran karena mengombinasikan berbagai bentuk penyajian informasi yang menarik. Sejalan dengan itu, Nurhatmi (2025) menjelaskan bahwa perpaduan informasi verbal dan visual membantu peserta didik memproses informasi secara lebih efektif sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penerapan model picture and picture berbantuan wordwall memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Siringoringo et al. (2025) melaporkan peningkatan hasil belajar IPAS dari nilai pretest 51,84 menjadi posttest 83,58. Akbar et al. (2024) juga menemukan peningkatan hasil belajar IPAS dari 26,15 menjadi 77,18 setelah menggunakan model tersebut. Selain itu, Wati et al. (2024) menunjukkan bahwa model picture and picture berbantuan wordwall memberikan pengaruh tinggi terhadap hasil belajar IPA dengan nilai effect size sebesar 1,800. Temuan tersebut menunjukkan bahwa kombinasi model dan media tersebut berpotensi meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 di SD Negeri Garot Aceh Besar, ditemukan bahwa pembelajaran materi norma dan aturan masih menghadapi beberapa kendala. Sebagian siswa masih mengalami kesulitan membedakan jenis-jenis norma serta memberikan contoh penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Aktivitas belajar siswa juga masih rendah, terlihat dari kurangnya partisipasi saat diskusi maupun tanya jawab, sedangkan proses pembelajaran masih didominasi oleh penjelasan guru. Selain itu, pemanfaatan media visual maupun media digital interaktif dalam pembelajaran belum optimal sehingga pembelajaran cenderung kurang menarik dan belum mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif.

Permasalahan tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Hal tersebut terlihat dari hasil ulangan harian siswa pada materi norma dan aturan yang masih berada di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan sekolah, yaitu 75. Kondisi ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi norma dan



aturan masih belum optimal sehingga diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.

Meskipun penelitian mengenai model picture and picture berbantuan wordwall telah banyak dilakukan, sebagian besar masih berfokus pada mata pelajaran IPA, IPS, dan IPAS. Penelitian yang mengkaji pengaruh model tersebut terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi norma dan aturan di sekolah dasar, masih terbatas. Kondisi ini menunjukkan adanya celah penelitian yang perlu dikaji lebih lanjut.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "Pengaruh model pembelajaran picture and picture berbantuan media wordwall terhadap hasil belajar siswa pada materi norma dan aturan kelas IV SD Negeri Garot Aceh Besar."

## METODE PENELITIAN

### Jenis penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *quasi experiment*. Menurut Sugiyono (2019), penelitian *quasi experiment* digunakan untuk mengetahui pengaruh suatu perlakuan terhadap variabel tertentu dalam kondisi yang tidak memungkinkan peneliti melakukan pengendalian secara penuh terhadap variabel luar. Sejalan dengan itu, Creswell (2018) menjelaskan bahwa *quasi experiment* merupakan desain penelitian eksperimen yang digunakan ketika peneliti tidak dapat melakukan penempatan subjek secara acak (*random assignment*), tetapi tetap berupaya mengukur pengaruh perlakuan terhadap kelompok yang diteliti. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan desain *Nonequivalent control group design* karena peneliti menggunakan kelas yang telah ada tanpa melakukan pengacakan subjek penelitian. Desain penelitian yang digunakan dapat dilihat pada tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1. Desain *Nonequivalent Control Group Design*

| Kelompok   | <i>Pretest</i> | Perlakuan      | <i>Posttest</i> |
|------------|----------------|----------------|-----------------|
| Eksperimen | O <sub>1</sub> | X <sub>1</sub> | O <sub>2</sub>  |
| Kontrol    | O <sub>3</sub> | -              | O <sub>4</sub>  |

Keterangan:

X = Perlakuan dengan model picture and picture berbantuan media wordwall

O<sub>1</sub> = Nilai Pre-test kelas eksperimen

O<sub>2</sub> = Nilai Post-test kelas eksperimen

O<sub>3</sub> = Nilai Pre-test kelas kontrol

O<sub>4</sub> = Nilai Post-test kelas kontrol

### Waktu dan Tempat Penelitian



Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Garot Aceh Besar yang terletak di Kecamatan Darul Imarah, Kabupaten Aceh Besar, Provinsi Aceh. Adapun waktu pelaksanaan penelitian dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026, dengan kegiatan pengumpulan data berlangsung pada tanggal 21–27 Februari 2026.

### **Sasaran / Subjek Penelitian**

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri Garot Aceh Besar berjumlah 74 siswa, yang terdiri dari dua kelas yaitu kelas IV A yang terdiri dari 37 siswa ditetapkan sebagai kelas kontrol, dan kelas IV C berjumlah 37 siswa sebagai kelas eksperimen. Penentuan kelas tidak dilakukan secara acak karena penelitian ini menggunakan desain *quasi eksperimen* dengan *nonequivalent control group design*.

### **Prosedur penelitian**

Prosedur penelitian ini disusun sesuai dengan jenis penelitian *quasi eksperimen* menggunakan desain *nonequivalent control group design*, yang dilaksanakan melalui beberapa tahap utama. Tahap awal berupa persiapan, meliputi observasi, penyusunan perangkat pembelajaran, serta penyiapan instrumen *pretest* dan *posttest*. Tahap pelaksanaan diawali dengan pemberian *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui kemampuan awal siswa, kemudian dilanjutkan dengan pemberian perlakuan, yaitu penggunaan model pembelajaran *picture and picture* berbantuan media *wordwall* pada kelas eksperimen dan model pembelajaran konvensional pada kelas kontrol, serta diakhiri dengan pemberian *posttest* untuk mengetahui hasil belajar siswa. Data yang diperoleh dari *pretest* dan *posttest* selanjutnya dianalisis menggunakan *N-Gain Score*, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji *independent sample t-test* untuk menguji hipotesis, sehingga dapat diketahui pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa.

### **Data, Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data**

Instrumen yang digunakan berupa tes pilihan ganda dalam bentuk *pretest* dan *posttest* sebanyak 20 butir soal untuk mengukur hasil belajar siswa pada materi norma dan aturan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui pemberian tes sebelum dan sesudah perlakuan.

### **Teknik analisis data**

Teknik analisis data dilakukan dengan menghitung *N-Gain Score* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar. Selanjutnya dilakukan uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* dan uji homogenitas untuk mengetahui kesamaan varians kedua kelompok. Pengujian hipotesis menggunakan *independent sample t-test* dengan bantuan SPSS versi 23 pada taraf signifikansi 5%. Kriteria pengambilan keputusan adalah jika nilai signifikansi  $< 0,05$  maka terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *picture and picture* berbantuan media *wordwall* terhadap hasil belajar siswa.

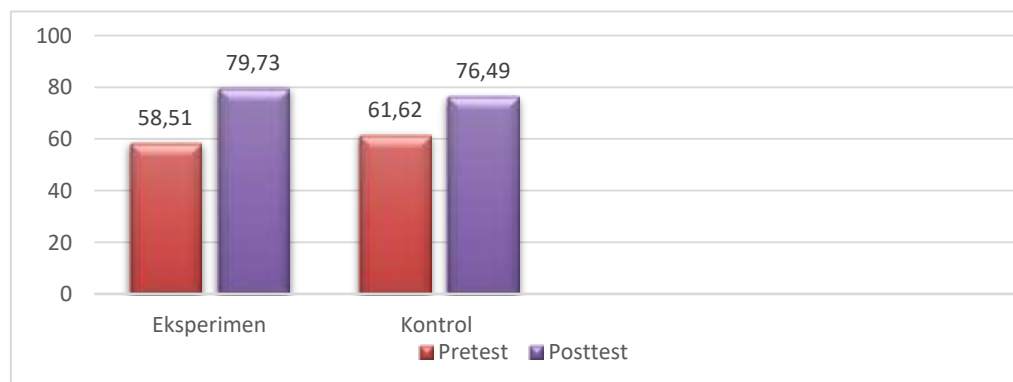
### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

## Hasil

Selama pelaksanaan penelitian, proses pembelajaran berlangsung dalam empat kali pertemuan, yang terdiri dari dua pertemuan pada kelas eksperimen dan dua pertemuan pada kelas kontrol. Pada kelas eksperimen, pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan model pembelajaran *picture and picture* berbantuan media *wordwall* sedangkan pada kelas kontrol hanya menggunakan model pembelajaran konvensional. Data hasil penelitian yang telah diperoleh kemudian dianalisis dan disajikan dalam bentuk tabel serta deskripsi untuk memberikan gambaran mengenai hasil belajar siswa.

Data dalam penelitian ini diperoleh dari hasil pelaksanaan *pretest* dan *posttest* yang diberikan kepada siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Instrumen tes yang digunakan berupa soal pilihan ganda sebanyak 20 butir dengan skor maksimal 100. Selanjutnya, hasil belajar siswa kelas IV A dan IV C SD Negeri Garot Aceh Besar, disajikan dalam bentuk tabel untuk memberikan gambaran mengenai perolehan nilai sebelum dan sesudah perlakuan pada masing-masing kelas.

Perbandingan Hasil Belajar Siswa (*Pretest* Dan *Posttest*)  
Pada Kelas Eksperimen Dan Kontrol



Gambar 1. Diagram distribusi nilai kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Berdasarkan diagram batang tersebut, dapat diketahui bahwa rata-rata hasil belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol mengalami peningkatan dari *pretest* ke *posttest*. Pada kelas eksperimen, nilai rata-rata meningkat dari 58,51 menjadi 79,73, sedangkan pada kelas kontrol meningkat dari 61,62 menjadi 76,49. Peningkatan pada kedua kelas menunjukkan adanya perkembangan hasil belajar setelah proses pembelajaran berlangsung, namun peningkatan yang terjadi pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran yang diterapkan pada kelas eksperimen memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa dibandingkan dengan pembelajaran pada kelas kontrol.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *picture and picture* berbantuan media *wordwall* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa

pada materi norma dan aturan. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran yang dipadukan dengan media interaktif mampu membantu siswa memahami konsep norma dan aturan secara lebih efektif.

Peningkatan hasil belajar tersebut didukung oleh proses pembelajaran yang lebih aktif pada kelas eksperimen. Selama pembelajaran berlangsung, siswa terlibat secara langsung dalam kegiatan mengamati, menyusun, dan mengurutkan gambar sesuai konsep norma dan aturan melalui model *picture and picture*. Selain itu, penggunaan media *wordwall* dengan fitur *speaking cards*, *find the match*, dan *match up* membuat siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran, aktif berdiskusi, serta mampu menghubungkan gambar dengan jenis norma maupun akibat menaati dan melanggar aturan. Keterlibatan aktif siswa dalam setiap tahap pembelajaran membantu mereka membangun pemahaman konsep secara lebih konkret dan bermakna. Sebaliknya, pada kelas kontrol pembelajaran masih didominasi oleh penjelasan guru sehingga partisipasi siswa dalam proses pembelajaran relatif lebih terbatas.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan menggunakan uji independent sample t-test dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 23. Sebelum dilakukan uji hipotesis, data terlebih dahulu dianalisis menggunakan perhitungan N-Gain Score untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selanjutnya, data N-Gain Score diuji normalitas dan homogenitasnya sebagai uji prasyarat. Setelah seluruh prasyarat terpenuhi, dilakukan uji independent sample t-test untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kedua kelas.

Dalam penelitian ini, *N-Gain Score* digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa berdasarkan selisih nilai *pretest* dan *posttest*, guna mengetahui perubahan kemampuan kognitif pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah perlakuan. Adapun hasil perhitungan *N-Gain Score* disajikan pada tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Analisis *N-Gain Score*

|                                     | Kelas Eksperimen | Kelas Kontrol |
|-------------------------------------|------------------|---------------|
| Jumlah Siswa                        | 37               | 37            |
| Nilai Rata-Rata <i>N-Gain Score</i> | 0.49             | 0.35          |
| Kategori                            | Sedang           | Sedang        |

Berdasarkan tabel 2, rata-rata *N-Gain Score* pada kelas eksperimen yang berjumlah 37 siswa adalah sebesar 0.49, sedangkan pada kelas kontrol yang terdiri dari 37 siswa diperoleh rata-rata sebesar 0.35. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kedua kelas sama-sama mengalami peningkatan hasil belajar setelah pembelajaran, namun peningkatan pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan model

pembelajaran *picture and picture* berbantuan media *wordwall* memberikan dampak yang lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi norma dan aturan.

Sebelum dilakukan uji hipotesis, data terlebih dahulu diuji normalitas untuk mengetahui apakah distribusi data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan metode *Shapiro-Wilk* melalui program SPSS dengan taraf signifikansi 5%. Pemilihan metode *Shapiro-Wilk* didasarkan pada jumlah sampel penelitian yang relatif kecil. Pengambilan keputusan pada uji normalitas *Shapiro-Wilk* didasarkan pada kriteria sebagai berikut:

- 1) Jika nilai signifikansi (sig) > 0,05 maka data berdistribusi normal.
- 2) Jika nilai signifikansi (sig) < 0,05 maka data tidak berdistribusi normal.

Adapun hasil uji normalitas data disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Data

| Tests of Normality                                |                   |                                 |    |       |              |    |      |
|---------------------------------------------------|-------------------|---------------------------------|----|-------|--------------|----|------|
| Kelas                                             |                   | Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup> |    |       | Shapiro-Wilk |    |      |
|                                                   |                   | Statistic                       | df | Sig.  | Statistic    | df | Sig. |
| Hasil Belajar                                     | N-Gain Eksperimen | .101                            | 37 | .200* | .982         | 37 | .794 |
|                                                   | N-Gain kontrol    | .117                            | 37 | .200* | .945         | 37 | .068 |
| Lilliefors Significance Correction                |                   |                                 |    |       |              |    |      |
| *. This is a lower bound of the true significance |                   |                                 |    |       |              |    |      |

Berdasarkan tabel 3, hasil uji normalitas menggunakan metode *Shapiro-Wilk*, diperoleh bahwa nilai signifikansi data *N-Gain* pada kelas eksperimen sebesar 0,794, sedangkan *N-Gain* pada kelas kontrol sebesar 0,068 yang keduanya > 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data yang didapat pada kelas eksperimen dan kelas kontrol lebih besar dari 0,05, sehingga data pada kedua kelas dinyatakan berdistribusi normal.

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh memiliki varians yang sama (homogen) atau tidak. Dalam penelitian ini, pengujian homogenitas dilakukan menggunakan uji *Homogeneity of Variances* melalui program *IBM SPSS Statistics versi 31*, berdasarkan data hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dasar pengambilan keputusan dalam uji ini adalah apabila nilai signifikansi (Sig.) > 0,05, maka data dinyatakan homogen, sedangkan apabila nilai signifikansi (Sig.) < 0,05, maka data dinyatakan tidak homogen. Adapun hasil uji homogenitas data disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas Data

#### Test of Homogeneity of Variance



|               |                                      | Levene Statistic | df1 | df2    | Sig. |
|---------------|--------------------------------------|------------------|-----|--------|------|
| Hasil Belajar | Based on Mean                        | .004             | 1   | 72     | .947 |
|               | Based on Median                      | .009             | 1   | 72     | .925 |
|               | Based on Median and with adjusted df | .009             | 1   | 71.358 | .925 |
|               | Based on trimmed mean                | .008             | 1   | 72     | .929 |

Berdasarkan tabel 4, hasil uji homogenitas terhadap data hasil belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,947. Nilai tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data *posttest* pada kedua kelas memiliki varians yang sama (homogen). Dengan demikian, data telah memenuhi asumsi homogenitas dan dapat dilanjutkan ke tahap analisis berikutnya menggunakan uji *independent sample t-test*.

Berdasarkan hasil uji normalitas yang menunjukkan bahwa data berdistribusi normal serta uji homogenitas yang menunjukkan bahwa data bersifat homogen, maka pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan menggunakan uji parametrik, yaitu *independent sample t-test*. Uji ini digunakan untuk membandingkan dua sampel yang tidak berpasangan dan dapat diterapkan apabila data memenuhi asumsi normalitas dan homogenitas. Adapun hasil uji *independent sample t-test* disajikan pada tabel berikut:

Tabel 5. Hasil Uji *Independent sample t-test*

| Independent Samples Test |                             |                                         |      |                              |        |                 |                 |                       |                                                          |
|--------------------------|-----------------------------|-----------------------------------------|------|------------------------------|--------|-----------------|-----------------|-----------------------|----------------------------------------------------------|
|                          |                             | Levene's Test for Equality of Variances |      | t-test for Equality of Means |        |                 |                 |                       |                                                          |
|                          |                             | F                                       | Sig. | t                            | df     | Sig. (2-tailed) | Mean Difference | Std. Error Difference | 95% Confidence Interval of the Difference<br>Lower Upper |
| Hasil Belajar            | Equal variances assumed     | .004                                    | .947 | 2.775                        | 72     | .007            | .15751          | .05676                | .04437 .27065                                            |
|                          | Equal variances not assumed |                                         |      | 2.775                        | 71.828 | .007            | .15751          | .05676                | .04437 .27066                                            |

Berdasarkan hasil analisis pada tabel *independent sample t-test*, diperoleh nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) sebesar 0,007. Nilai tersebut lebih kecil dari 0,05, sehingga



hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *picture and picture* berbantuan media *wordwall* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada materi notma dan aturan kelas IV SD Negeri Garot Aceh Besar.

## Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa penggunaan model pembelajaran *picture and picture* berbantuan media *wordwall* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada materi norma dan aturan di kelas IV SD Negeri Garot Aceh Besar. Hal ini ditunjukkan oleh hasil uji *independent sample t-test* yang memperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar  $0,007 < 0,05$  sehingga  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Selain itu, rata-rata *N-Gain Score* pada kelas eksperimen sebesar 0,49 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 0,35. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *picture and picture* berbantuan media *wordwall* mampu meningkatkan hasil belajar siswa lebih baik dibandingkan penggunaan model pembelajaran konvensional.

Peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen tidak terlepas dari penerapan sintaks model *picture and picture* yang mendorong siswa aktif selama proses pembelajaran. Pada tahap awal pembelajaran, guru memberikan apersepsi dan motivasi agar siswa siap mengikuti pembelajaran. Selanjutnya guru menyampaikan materi dengan bantuan gambar-gambar yang berkaitan dengan norma dan aturan. Penggunaan gambar membantu siswa memahami materi secara lebih konkret karena siswa dapat menghubungkan gambar dengan situasi yang sering ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Pada tahap penyusunan gambar, siswa diminta mengamati dan menyusun gambar secara logis sesuai urutan yang benar. Kegiatan tersebut melatih kemampuan berpikir logis dan membantu siswa memahami hubungan antar konsep dalam materi pembelajaran.

Selain penggunaan model pembelajaran, media *wordwall* juga menjadi salah satu faktor yang memengaruhi peningkatan hasil belajar siswa. media *wordwall* digunakan sebagai sarana pembelajaran interaktif melalui permainan edukatif yang membuat siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran. Dalam penelitian ini, siswa menggunakan fitur seperti *speaking cards*, *find the match*, dan *match up* untuk memahami jenis norma, contoh perilaku sesuai aturan, serta akibat melanggar norma. Penggunaan media interaktif membuat siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga terlibat langsung dalam aktivitas belajar. Pembelajaran yang melibatkan permainan edukatif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga siswa lebih fokus dan termotivasi dalam memahami materi.



Selama proses pembelajaran berlangsung, terlihat bahwa siswa pada kelas eksperimen lebih aktif dibandingkan kelas kontrol. Siswa terlihat antusias saat mengamati gambar, berdiskusi dengan teman kelompok, serta menjawab pertanyaan melalui permainan pada media *wordwall*. Aktivitas tersebut membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam karena siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Selain itu, penggunaan gambar dan permainan edukatif membantu siswa mengingat materi lebih mudah karena pembelajaran berlangsung secara visual dan interaktif. Kondisi ini berbeda dengan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional, di mana keterlibatan siswa cenderung lebih rendah karena pembelajaran masih didominasi oleh penjelasan guru.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori konstruktivisme menurut Piaget dalam Shoimin (2017) yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun sendiri oleh siswa melalui keterlibatan aktif dan pengalaman belajar selama proses pembelajar. Menurut Trianto (2014), model *picture and picture* merupakan model pembelajaran yang menggunakan gambar sebagai media utama untuk membantu siswa memahami konsep secara sistematis dan logis. Penggunaan gambar dalam pembelajaran mampu meningkatkan perhatian dan pemahaman siswa karena materi disajikan secara konkret. Hal ini sesuai dengan pendapat Widyawati (2019) yang menyatakan bahwa penggunaan gambar nyata dalam model *picture and picture* memudahkan siswa memahami materi serta melatih kemampuan berpikir logis siswa.

Penggunaan media *wordwall* dalam penelitian ini juga mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih interaktif. Menurut Nailani et al. (2024), *wordwall* merupakan platform pembelajaran berbasis permainan edukatif yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, Savira dan Gunawan (2022) menyatakan bahwa media *wordwall* mampu menarik perhatian dan meningkatkan minat belajar siswa karena pembelajaran berlangsung lebih menarik dan tidak membosankan. Dengan demikian, kombinasi model pembelajaran *picture and picture* dan media *wordwall* dapat membantu siswa memahami materi norma dan aturan secara lebih konkret, aktif, dan menyenangkan.

Peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa penggunaan model dan media pembelajaran yang tepat dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Hal ini sejalan dengan pendapat Rahman (2021) yang menyatakan bahwa keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan sangat bergantung pada proses belajar yang dialami siswa. Selain itu, peningkatan hasil belajar siswa juga dipengaruhi oleh faktor eksternal berupa strategi pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran yang menarik. Hal ini sesuai dengan pendapat Marlina (2020) yang menyatakan bahwa strategi pembelajaran dan lingkungan sekolah menjadi faktor yang memengaruhi hasil belajar siswa.



Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan *Independent Sample t-Test*, diperoleh nilai signifikansi sebesar  $0,007 < 0,05$ . Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan model *picture and picture* berbantuan media *wordwall* dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Dengan demikian, terdapat bukti empiris bahwa model pembelajaran *picture and picture* berbantuan media *wordwall* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada materi norma dan aturan di kelas IV SD Negeri Garot Aceh Besar.

Meskipun penelitian berjalan sesuai rencana, terdapat beberapa kendala selama proses pelaksanaan penelitian. Kendala yang ditemukan antara lain keterbatasan waktu pembelajaran dan pengelolaan kelas saat penggunaan media interaktif berlangsung. Pada beberapa kegiatan, siswa terlihat sangat antusias sehingga suasana kelas menjadi lebih aktif dan memerlukan pengelolaan kelas yang baik agar pembelajaran tetap kondusif. Selain itu, penggunaan media berbasis permainan memerlukan pengaturan waktu yang tepat agar seluruh tahapan pembelajaran dapat terlaksana secara optimal. Namun demikian, kendala tersebut dapat diatasi dengan memberikan arahan dan aturan pembelajaran yang jelas kepada siswa sehingga proses pembelajaran tetap berjalan dengan baik.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *picture and picture* berbantuan media *wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada materi norma dan aturan kelas IV SD Negeri Garot Aceh Besar. Hal ini dibuktikan oleh hasil uji *independent sample t-test* yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar  $0,007 < 0,05$ , sehingga  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Selain itu, rata-rata nilai N-Gain kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, yang menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *picture and picture* berbantuan media *wordwall* lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, model pembelajaran *picture and picture* berbantuan media *wordwall* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif model pembelajaran yang inovatif dan interaktif untuk membantu siswa memahami materi lebih mudah.



## DAFTAR PUSTAKA

- Adisel, A., Suryati, S., Rahyu, V. A., Widiyawati, W., Melinda, M., Jurniarti, M. D. T., Berli, A., Satria, J. N., & Orsidia, A. (2021). Peran Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Menumbuhkan Kedisiplinan Norma Siswa Sekolah Dasar. *Ijoce: Indonesia Journal Of Civic Education*, 1(2), 76–79. <https://doi.org/10.31539/ijoce.v1i2.2433>
- Akbar, M. S., Valen, A., & Firduansyah, D. (2024). Penerapan model Picture and Picture berbantuan Wordwall pada pembelajaran IPAS kelas IV SD Islam Baitul A'la Lubuklinggau. *Linggau Journal Science Education*, 4(2), 59–66. <https://doi.org/10.55526/ljse.v4i2.734>
- Alamsah, G., Saidiah, A., Roro, R., & Nurdianti, S. (2023). Penerapan model kooperatif tipe teams games tournament (TGT) berbantuan media Wordwall dalam meningkatkan hasil belajar. *Global Education Journal*, 1(1). <https://doi.org/10.59525/gej.v1i3.177>
- Andriani, A., & Suhandi, A. (2022). Pengembangan buku ajar berbasis media gambar pada tema 7 subtema 1 di kelas 1 sekolah dasar. *Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Teori dan Hasil Pendidikan Dasar*, 1(1), 72–91. <https://doi.org/10.22437/jtpd.v1i1.19618>
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. Sage publications.
- Daryanti, & Taufina. (2020). Penggunaan media pembelajaran dalam model picture and picture untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Basicedu: Research & Learning in Elementary Education*, 4(2), 489. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.368>
- Dewi, R. S., Rismayani, R., & Muslimah. (2022). Keefektifan penggunaan lembar kerja peserta didik dalam pembelajaran. *Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Teori dan Hasil Pendidikan Dasar*, 1(2), 137–144. <https://doi.org/10.22437/jtpd.v1i2.22835>
- Hamdani. (2010). *Strategi belajar mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Huda, M. (2014). *Model-model pengajaran dan pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Jailani, M. S., & Jeka, F. (2023). Populasi dan sampling (kuantitatif), serta pemilihan informan kunci (kualitatif) dalam pendekatan praktis. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 2320–2332.



- Magdalena, I., Haq, A. S., & Ramdhan, F. (2020). Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar Negeri Bojong 3 Pinang. *Bintang: Jurnal Pendidikan dan Sains*, 2(3), 418 – 430.
- Marbun, R., Amelia, C., & Dhiba, J. F. (2024). Upaya meningkatkan pemahaman materi norma dan aturan di masyarakat melalui media panorama pada mata pelajaran Pancasila siswa kelas V B SD Negeri 060912 Medan. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(03), 498–505. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i03.3997>
- Marlina, L., & Sholehun, S. (2021). Analisis faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV SD Muhammadiyah Majaran Kabupaten Sorong. *FRASA: Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 2(1), 66–74.
- Maspupah, N., Sa'odah, C., & Riswanti, C. (2020). Implementasi nilai-nilai norma dalam pembelajaran PPKN SD. *Nusantara: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2(1), 118-121. <https://doi.org/10.36088/nusantara.v2i1.680>
- Miftahul Jannah, A., Mulyono, D., & Egok, A. S. (2024). Penerapan model cooperative learning tipe stad dengan berbantuan aplikasi wordwall pada pelajaran IPS siswa kelas IV SD Negeri 06 Lubuklinggau. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 711–713. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i3.18679>
- Nailani, H., & Rezeki, S. (2024). The effectiveness of Wordwall application in enhancing student interest in learning among phase E-learners on the topic of three-variable linear equation systems. *Cendikia: Media Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 14(6), 669–676. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i10.8711>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Misykat*, 3(1), 171-187. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171-210>
- Nurhatmi, J. (2025). *Teori multimedia pembelajaran: Landasan kognitif dan implikasi desain instruksional*. Al Habib: *Jurnal Pendidikan Islam dan Keguruan*, 1(2), 91–117.
- Permana, S. P., & Kasriman, K. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Motivasi belajar IPS Kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7831– 7839. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3616>
- Puspitasari, D. (2023). Efektivitas penggunaan Wordwall dalam pembelajaran interaktif di sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 12(1), 71–80. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3053>
- Putri, D. P. E., & Muhtadi, A. (2018). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif kimia berbasis android menggunakan prinsip Mayer pada materi laju reaksi. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 5(1), 38–47.



- Rahman, S. (2021). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. Dalam Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar “Merdeka Belajar dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0”. Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo.
- Savira, A., & Gunawan, R. (2022). Pengaruh Media Aplikasi Wordwall Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5453–5460. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3332>
- Shoimin, A. (2017). 68 *Model pembelajaran inovatif dalam kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Siringoringo, R. W., Sitepu, A., Silaban, P. J., Ambarwati, N. F., & Dongoran, J. (2025). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe picture and picture berbantuan media Wordwall terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada pembelajaran IPAS di UPT SPF SDN 101826 Tuntungan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 808–821.
- Suwarto, & Musa, Moh. Z. B. (2022). Karakteristik Tes Ilmu Pengetahuan Alam. *Jurnal Pendidikan*, 31(1), 109–120. <https://doi.org/10.32585/Jp.V31i1.2269>
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&d*. Bandung: Alfabeta.
- Wati, S., Ibrahim, A., & Hendrayana, D. (2024). Pengaruh model Picture and Picture berbantuan Wordwall terhadap hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Sains*, 7(2), 58–70. <https://doi.org/10.31932/jpdp.v11i2.4637>
- Widyawati, W. Y. (2019). Keefektifan Model Pembelajaran Picture and Picture dalam Keterampilan Menulis Untuk Tingkat Universitas. *KREDO: Jurnal Ilmiah Bahasa Dan Sastra*, 2(2), 226–241. <https://doi.org/10.24176/kredo.v2i2.3027>
- Wulandari, E., Putri, I. A., & Napizah, Y. (2022). Multimedia interaktif sebagai alternatif media pembelajaran berbasis teknologi. *Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Teori dan Hasil Pendidikan Dasar*, 1(2), 109–115. <https://doi.org/10.22437/jtpd.v1i2.22834>