



The effect of Truth or Dare wordwall media on increasing students' self-confidence

Nadia Izza Shabrina¹, Arum Fatayan²

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA, Daerah Khusus Jakarta, Indonesia
nadiaizzashabrina20@gmail.com¹, arum_fatayan@uhamka.ac.id²

ABSTRACT

Conventional teaching methods often fail to foster emotional engagement among students, thereby limiting active participation and the development of self-confidence, particularly in Pancasila and Citizenship Education (PPKn). Alongside this, the rise of digital technology has significantly influenced elementary education, including the adoption of interactive tools such as Wordwall, as implemented at SDN Balimester 06 Pagi, East Jakarta. This study aims to evaluate the effect of Wordwall-based *Truth or Dare* card media on enhancing the self-confidence of fifth-grade students in PPKn learning. A quasi-experimental design with a pre-test and post-test control-group model was employed, involving 60 students, equally divided into experimental and control groups. The experimental group utilized the Wordwall-based *Truth or Dare* media, while the control group continued with conventional learning methods. The findings revealed a significant improvement in students' self-confidence within the experimental group, as reflected in their increased activeness, willingness to express opinions, and participation in class discussions. These results indicate that interactive digital media such as Wordwall can serve as an innovative learning strategy to create an engaging and enjoyable classroom atmosphere.

ARTICLE INFO

Article History:

Received: 15 Jun 2025

Revised: 21 Oct 2025

Accepted: 2 Nov 2025

Publish online: 5 Dec 2025

Keywords:

civic education; self-confidence; truth or dare; wordwall

Open access

Curricula: Journal of Curriculum Development is a peer-reviewed open-access journal.

ABSTRAK

Metode pengajaran konvensional sering kali kurang mampu membangun keterlibatan emosional murid sehingga menghambat partisipasi aktif dan perkembangan kepercayaan diri murid, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Selain itu, perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam praktik pendidikan di sekolah dasar, salah satunya dengan adanya penggunaan media wordwall seperti yang terjadi di SDN Balimester 06 Pagi, Jakarta Timur. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengaruh media kartu *Truth or Dare* berbasis Wordwall terhadap peningkatan sikap percaya diri murid kelas V dalam pembelajaran PPKn. Penelitian ini menggunakan desain kuasi-eksperimen dengan model pre-test dan post-test control group, melibatkan 60 murid yang dibagi dalam kelompok eksperimen dan kontrol. Kelompok eksperimen menggunakan media *Truth or Dare* berbasis Wordwall, sedangkan kelompok kontrol tetap menggunakan metode konvensional. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada kepercayaan diri murid pada kelompok eksperimen. Peningkatan ini dapat dilihat dari murid yang lebih aktif, berani berpendapat, dan terlibat dalam diskusi kelas. Dengan demikian, media digital interaktif seperti Wordwall dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran inovatif yang mendukung suasana belajar menyenangkan.

Kata Kunci: pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan; sikap percaya diri; truth or dare; wordwall

How to cite (APA 7)

Shabrina, N. I., & Fatayan, A. (2025). The effect of Truth or Dare wordwall media on increasing students' self-confidence. *Curricula: Journal of Curriculum Development*, 4(2), 1589-1604.

Peer review

This article has been peer-reviewed through the journal's standard double-blind peer review, where both the reviewers and authors are anonymised during review.

Copyright



2025, Nadia Izza Shabrina, Arum Fatayan. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0) <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original author, and source are credited.

*Corresponding author: nadiaizzashabrina20@gmail.com

INTRODUCTION

Perkembangan teknologi digital telah merevolusi Pendidikan, salah satunya dengan membawa pembelajaran ke ranah yang lebih interaktif serta menarik. Di sekolah dasar, ketika anak-anak sedang membangun fondasi kognitif dan sosial, media berbasis teknologi seperti *Wordwall* menawarkan pengalaman belajar yang menyerupai strategi pemasaran menarik perhatian murid dengan visual yang memikat dan interaksi yang menyenangkan (Arsyad, 2024). Namun, di tengah kemajuan ini, tantangan tetap ada, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), yang menuntut murid untuk tidak hanya memahami nilai-nilai kebangsaan tetapi juga memiliki keberanian untuk berbicara dan berpartisipasi.

Sejumlah penelitian masih menunjukkan bahwa keterampilan murid sekolah dasar untuk aktif berpartisipasi dan berani mengemukakan pendapat sering kali terhambat oleh penerapan metode pengajaran yang monoton dan kurang bervariasi (Sijabat *et al.*, 2023). Metode ceramah yang mendominasi kegiatan belajar di kelas cenderung membuat suasana belajar kaku dan satu arah, sehingga murid menjadi pasif dan enggan untuk menyampaikan pendapatnya di hadapan teman maupun guru (Khaira *et al.*, 2023). Padahal, kemampuan untuk percaya diri dan berani berbicara merupakan bagian penting dari pembentukan karakter warga negara yang hendak ditanamkan melalui mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (Destiana & Purwanto, 2024). Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa inovasi metode pembelajaran yang lebih interaktif dan partisipatif menjadi kebutuhan mendesak agar tujuan pembelajaran PPKn tidak hanya tercapai secara kognitif, tetapi juga mendukung penguatan sikap percaya diri dan keterampilan berkomunikasi murid (Setiawan & Haryati, 2024).

Di sisi lain, kemajuan teknologi digital sebenarnya membuka peluang bagi guru untuk berinovasi dalam merancang pembelajaran yang lebih interaktif. Salah satu alternatif yang mulai banyak diterapkan adalah penggunaan media digital interaktif seperti platform *Wordwall* (Aidah & Nurafni, 2022). Pemanfaatan *Wordwall* telah terbukti membantu guru menghadirkan variasi aktivitas belajar, misalnya melalui permainan edukasi atau kuis interaktif, sehingga suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan murid lebih termotivasi untuk terlibat secara emosional maupun sosial (Khoiriyatin *et al.*, 2025). Dengan adanya dukungan media digital yang dirancang dengan baik, guru dapat menciptakan situasi belajar yang mendorong murid berani mengemukakan pendapat, berinteraksi aktif, dan membangun rasa percaya diri secara bertahap. Oleh karena itu, integrasi media digital interaktif seperti *Wordwall* perlu dioptimalkan untuk menjawab tantangan rendahnya kepercayaan diri murid, terutama dalam konteks pembelajaran PPKn yang menuntut keterampilan komunikasi dan partisipasi aktif sebagai wujud pengamalan nilai-nilai kewarganegaraan (Badung & Dollo, 2024).

Observasi awal di SDN Balimester 06 pagi Jakarta Timur, mengungkapkan bahwa banyak murid kelas V menunjukkan sikap kurang percaya diri saat diminta mengemukakan pendapat atau berpartisipasi dalam diskusi kelompok selama pelajaran PPKn. Guru melaporkan bahwa murid cenderung diam atau ragu-ragu, bahkan ketika mereka memahami materi, yang mengindikasikan adanya hambatan emosional dalam interaksi sosial. Fenomena ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang mencatat bahwa metode konvensional sering kali gagal

menciptakan suasana belajar yang mendorong keterlibatan emosional murid (Rosyiddin *et al.*, 2023). Rendahnya kepercayaan diri ini menjadi masalah kritis, mengingat PPKn bertujuan membentuk warga negara yang aktif, berani, dan bertanggung jawab.

Penggunaan media kartu *Truth or Dare* berbasis *Wordwall* telah terbukti efektif meningkatkan kepercayaan diri dan partisipasi murid dalam pembelajaran (Trisniati *et al.*, 2025). Media ini, seperti kampanye pemasaran yang menggunakan *gamification*, mengemas pembelajaran dalam format permainan yang menantang murid untuk berani berbicara (*truth*) atau melakukan aksi (*dare*) terkait materi PPKn (Sari *et al.*, 2020). Penelitian terdahulu, seperti pun menunjukkan bahwa *Truth or Dare* meningkatkan hasil belajar kognitif, tetapi belum banyak yang mengeksplorasi dampaknya pada aspek afektif seperti kepercayaan diri (Fatimah, 2023). Adanya integrasi *Truth or Dare* dengan platform digital *Wordwall* ini dapat memungkinkan pembelajaran menjadi lebih fleksibel, visual, dan interaktif, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang menyerupai strategi pemasaran yang persuasif (Rusnia & Suriani, 2025).

Salah satu karakter penting yang perlu dibangun adalah kepercayaan diri, karakter ini menjadi fondasi utama dalam proses belajar dan kehidupan (Hamama & Ratri, 2021; Muhammad & Adnan, 2025). Dalam konteks pendidikan abad ke-21, kemampuan akademik perlu juga untuk diimbangi dengan karakter positif agar murid mampu menghadapi berbagai tantangan dan beradaptasi dengan perkembangan zaman (Laksana, 2021; Rahayu *et al.*, 2024). Namun, tantangan seperti rendahnya kepercayaan diri murid dalam berbicara di kelas, sebagaimana diamati di SDN Balimester 06 Pagi, menunjukkan perlunya media yang tidak hanya informatif tetapi juga memotivasi secara emosional (Dhiya *et al.*, 2024). Sehingga rendahnya kepercayaan diri murid dalam berbicara di kelas, khususnya pada pembelajaran PPKn yang menekankan keberanian berpendapat sebagai bagian dari pendidikan budi pekerti perlu diatasi dan diperlukan adanya upaya pengembangan pembelajaran yang tidak hanya berfokus kepada pendekatan pemahaman konsep, namun pembentukan karakter yang khususnya kepercayaan diri murid (Anisa *et al.*, 2024).

Dengan demikian, melalui integrasi teknologi dan unsur permainan, media kartu *Truth or Dare* berbasis *Wordwall* diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna bagi murid. Oleh karena itu, penelitian bermaksud untuk mengkaji pengaruh media kartu *Truth or Dare* berbasis *Wordwall* terhadap peningkatan sikap percaya diri murid kelas V dalam pembelajaran PPKn. Selain itu, melalui penelitian ini juga diharapkan dapat mendeskripsikan peran media *Wordwall* sebagai strategi pembelajaran yang tidak hanya informatif tetapi juga mampu menumbuhkan rasa percaya diri murid, sehingga mendukung tercapainya tujuan PPKn dalam membentuk warga negara yang aktif, berani, dan bertanggung jawab.

LITERATURE REVIEW

Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Pendidikan Dasar

Pembelajaran berbasis teknologi dalam pendidikan dasar memanfaatkan berbagai media dan perangkat digital untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Pemanfaatan teknologi ini memungkinkan untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan lebih menarik, interaktif, dan efisien (Saba, 2024; Ullah & Anwar, 2020). Selain itu, pembelajaran berbasis teknologi

ini berperan sebagai sarana interaktif yang mampu mendorong keterlibatan emosional dan intelektual murid dalam proses pembelajaran. Teori konstruktivisme pun mendukung pendekatan pembelajaran dengan penggunaan teknologi. Teori ini membantu menegaskan bahwa murid perlu untuk membangun pengetahuan melalui interaksi aktif dengan lingkungan belajar (Pramana *et al.*, 2024). Pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi ini dapat menjadi sarana bagi murid untuk berinteraksi secara aktif, memecahkan masalah, dan berkolaborasi, yang sejalan dengan prinsip konstruktivisme dalam membangun pemahaman melalui pengalaman dan refleksi (Al Abri *et al.*, 2024).

Salah satu pemanfaatan teknologi dalam kegiatan pembelajaran adalah melalui penggunaan media *Wordwall* dalam kegiatan pembelajaran. Melalui fitur interaktifnya, *Wordwall* dapat menciptakan pengalaman belajar yang memungkinkan murid mengonstruksi pemahaman melalui permainan dan kolaborasi sosial. Platform digital seperti *Wordwall* ini memungkinkan guru menciptakan aktivitas yang menarik, seperti kuis interaktif atau permainan kata, yang sesuai dengan karakteristik murid sekolah dasar yang aktif dan visual (Fianto *et al.*, 2024). Oleh karena itu, pembelajaran berbasis teknologi dengan menggunakan media *Wordwall* ini dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran dasar dengan tujuan untuk mengembangkan

Media Kartu *Truth or Dare* dalam Pembelajaran PPKn

Media kartu *Truth or Dare* dalam pembelajaran PPKn ibarat strategi pemasaran yang mengajak audiens untuk berpartisipasi aktif melalui tantangan yang menyenangkan. *Truth* mendorong murid merefleksikan materi PPKn, seperti menjelaskan hak dan kewajiban warga negara, sementara *dare* mengajak mereka mempraktikkan nilai-nilai tersebut, misalnya melalui simulasi diskusi kelompok (Sari *et al.*, 2020). Ketika diintegrasikan dengan *Wordwall*, media ini menjadi lebih dinamis, dengan fitur seperti roda acak atau kuis interaktif yang meningkatkan *engagement* murid (Pradani, 2022).

Truth or Dare dapat meningkatkan hasil belajar PPKn serta partisipasi murid secara signifikan (Budiman *et al.*, 2024; Fatimah, 2023). Dalam konteks PPKn, yang menekankan nilai-nilai kebangsaan dan interaksi sosial, media ini relevan karena mendorong murid untuk berani berbicara dan berkolaborasi, yang secara langsung mendukung pengembangan kepercayaan diri. Kombinasi dengan *Wordwall* memperkuat efek ini dengan menyediakan platform yang mudah diakses dan menarik, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang selaras dengan tujuan PPKn untuk membentuk warga negara yang aktif dan percaya diri (Rodriguez-Escobar *et al.*, 2023).

Sikap Percaya Diri Murid

Sikap percaya diri mencerminkan keyakinan murid terhadap kemampuan mereka untuk menghadapi tantangan baik di bidang akademik maupun sosial. Kepercayaan diri pada murid kelas V ditunjukkan melalui keberanian untuk mengemukakan pendapat, kemandirian dalam menyelesaikan tugas, serta ketahanan dalam menghadapi kritik (Faustina & Rusli, 2025). Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), sikap ini menjadi semakin penting karena mendukung partisipasi aktif murid dalam diskusi tentang nilai-nilai Pancasila dan praktik kewarganegaraan sehari-hari (Nurrahman & Lukitoaji, 2025).

Faktor-faktor seperti lingkungan sekolah yang mendukung, pengalaman keberhasilan, serta pendekatan pembelajaran yang tepat dapat memengaruhi tumbuhnya kepercayaan diri murid (Pratiwi *et al.*, 2025). Namun, hasil observasi di SDN Balimester 06 Pagi menunjukkan bahwa metode pengajaran konvensional yang masih sering diterapkan di kelas cenderung membuat murid pasif dan kurang leluasa mengekspresikan pendapatnya. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang positif, memotivasi murid untuk berani berbicara, dan mengurangi rasa cemas. Salah satu solusi alternatif adalah penggunaan media *Truth or Dare* berbasis Wordwall, yang dapat menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Permainan edukatif dengan pendekatan bimbingan konseling dapat membantu murid mengurangi kecemasan, meningkatkan keberanian tampil di depan kelas, serta menumbuhkan kepercayaan diri melalui interaksi sosial yang lebih hangat (Khusna *et al.*, 2025).

METHODS

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu model *pretest-posttest control group*. Desain semacam ini direkomendasikan dalam literatur metodologi terkini karena efektif untuk mengevaluasi dampak suatu intervensi ketika randomisasi penuh tidak memungkinkan. Peneliti membagi subjek ke dalam dua kelompok: kelompok eksperimen yang memperoleh perlakuan berupa penggunaan media kartu *Truth or Dare* berbasis Wordwall, dan kelompok kontrol yang mendapat pembelajaran konvensional. Dengan membandingkan skor *pretest-posttest* pada kedua kelompok, perubahan pada variabel dependen yakni sikap percaya diri murid dapat diamati secara sistematis, meskipun tanpa proses randomisasi penuh, sebagaimana prinsip desain quasi-eksperimental yang diuraikan dalam panduan penelitian terbaru di Indonesia

Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Balimester 06 Pagi, Jakarta Timur, selama periode November 2024 hingga Januari 2025. Pemilihan sekolah dilakukan secara *purposive* karena institusi tersebut belum pernah menerapkan model pembelajaran dengan media Wordwall, khususnya dalam pembelajaran PPKn.

Populasi dan Sampel

Populasi penelitian ini adalah seluruh murid kelas V SDN Balimester 06 Pagi yang terdiri atas dua kelas paralel, yaitu VA dan VB, dengan masing-masing kelas berjumlah 30 murid. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *sampling jenuh*, yaitu metode di mana seluruh anggota populasi dijadikan sampel karena jumlahnya terbatas dan masih dapat dikelola secara optimal. Dalam pelaksanaannya, kelas VA ditetapkan sebagai kelompok kontrol, sedangkan kelas VB sebagai kelompok eksperimen.

Prosedur Penelitian

Tahapan penelitian dilakukan dalam dua fase utama, yaitu:

1. Persiapan dan Validasi Instrumen

Tahap pertama, yaitu Persiapan dan Validasi Instrumen, diawali dengan proses penyusunan perangkat pembelajaran yang meliputi silabus, RPP, LKPD, serta kisi-kisi instrumen yang dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan indikator sikap percaya diri yang akan diukur. Setelah perangkat tersusun, instrumen kemudian divalidasi oleh ahli pendidikan untuk memastikan bahwa setiap butir pertanyaan atau pernyataan telah sesuai dengan indikator yang ditetapkan, baik dari segi isi, konstruksi, maupun bahasa. Selanjutnya, instrumen yang telah divalidasi diuji pada subjek yang memiliki karakteristik serupa dengan sampel utama. Hasil uji coba tersebut dianalisis melalui uji validitas menggunakan korelasi Pearson untuk melihat keterkaitan antar butir, serta uji reliabilitas dengan koefisien Cronbach Alpha guna memastikan konsistensi internal instrumen sebelum digunakan pada penelitian utama.

2. Pelaksanaan Perlakuan

Tahap Pelaksanaan Perlakuan dilakukan dengan membedakan pendekatan pembelajaran pada dua kelompok. Kelompok eksperimen mendapatkan pembelajaran menggunakan media kartu *Truth or Dare* berbasis *Wordwall* selama tiga kali pertemuan. Media ini dirancang secara interaktif berisi pertanyaan "*truth*" dan tantangan "*dare*" yang disesuaikan dengan kompetensi dasar PPKn, sehingga mendorong partisipasi aktif dan keberanian murid dalam mengemukakan pendapat. Sementara itu, kelompok kontrol belajar menggunakan metode konvensional melalui ceramah dan diskusi tanpa bantuan media digital interaktif. Untuk mengukur efektivitas perlakuan, kedua kelompok diberikan *pretest* sebelum pembelajaran dimulai dan *posttest* setelah perlakuan selesai, sehingga perbandingan peningkatan hasil belajar dan sikap percaya diri dapat dianalisis secara objektif.

Teknik Pengumpulan Data dan Analisis

Data dikumpulkan melalui instrumen skala sikap berbentuk pernyataan Likert 1–5, yang telah divalidasi. Selain itu, dokumentasi dan observasi digunakan sebagai data penunjang untuk mengecek konsistensi perilaku murid selama proses pembelajaran.

Kemudian, data dianalisis dengan bantuan *software* SPSS. Tahapan analisis meliputi:

1. Uji Normalitas dengan metode Lilliefors untuk memastikan distribusi data normal.
2. Uji Homogenitas menggunakan uji Levene untuk melihat kesamaan varians antara kelompok.
3. Uji Hipotesis dilakukan dengan independent sample t-test untuk membandingkan skor *posttest* antar kelompok.
4. Effect size dihitung menggunakan rumus Cohen's d untuk mengukur besarnya pengaruh, dengan kategori: kecil (< 0.2), sedang ($0.2-0.8$), besar (> 0.8).

RESULTS AND DISCUSSION

Instrumen yang digunakan adalah angket skala sikap percaya diri menggunakan skala Likert. Data diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* yang kemudian dianalisis melalui serangkaian uji statistik sebagai berikut:

Uji Normalitas Data

Uji Lilliefors pada **Tabel 1** menunjukkan data berdistribusi normal (Sig. eksperimen=0.625, kontrol=0.946 > 0.05), memenuhi syarat untuk uji parametrik.

Tabel 1. Uji Normalitas Data

Kelompok	Jenis Tes	Nilai Sig.	Distribusi
Eksperimen	<i>Pretest Posttest</i>	0,625	Normal
Kontrol	<i>Pretest Posttest</i>	0,946	Normal

Sumber: Data Penelitian, 2025

Semua nilai signifikansi > 0,05, menunjukkan data terdistribusi normal dan memenuhi syarat untuk uji parametrik.

Uji Homogenitas

Uji Levene pada **Tabel 2** mengkonfirmasi varians homogen (Sig. pre-test=0.340, post-test=0.826 > 0.05), memungkinkan penggunaan uji-t *pooled variance*. Homogenitas penting untuk memastikan bahwa perbedaan antar kelompok disebabkan oleh perlakuan, bukan variasi data yang tidak terkendali.

Tabel 2. Uji Homogenitas

Kelompok	Sig. Levene	Kesimpulan
Eksperimen	0.340	Homogen
Kontrol	0.826	Homogen

Sumber: Data Penelitian, 2025

Nilai signifikansi > 0,05, berarti varians data antar kelompok adalah homogen.

Statistik Deskriptif

Kelompok eksperimen pada **Tabel 3** menunjukkan peningkatan skor rata-rata dari 17.10 (*pretest*) menjadi 23.47 (*posttest*), sedangkan kelompok kontrol hanya meningkat dari 29.73 menjadi 30.60.

Tabel 3. Statistik Deskriptif

Kelompok	N	Rata-rata	SD	Minimum	Maksimum
Eksperimen	30	29,73	3,279	23	35
Kontrol	30	30,60	3,223	23	38

Sumber: Data Penelitian, 2025

Terlihat perbedaan rata-rata yang cukup tinggi antar kelompok.

Uji-t (Independent Sample T-Test)

Hipotesisi yang diuji adalah :

- H_0 : Tidak terdapat pengaruh media kartu Truth or Dare berbasis Wordwall terhadap sikap percaya diri murid pada pelajaran PPKn di kelas V SDN Balimester 06 Pagi Jakarta Timur.
- H_1 : Terdapat pengaruh media kartu Truth or Dare berbasis Wordwall terhadap sikap percaya diri murid pada pelajaran PPKn di kelas V SDN Balimester 06 Pagi Jakarta Timur.

Dasar pengambilan keputusan berdasarkan nilai t_{hitung} dengan t_{tabel} :

- Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ Maka H_0 ditolak dan H_1 diterima
- Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ Maka H_0 diterima dan H_1 ditolak

Tabel 4. Uji t berpasangan *Pretest* dengan *Posttest* kelas Eksperimen

Kelas	N	Rata-rata (mean)	t_{hitung}	t_{tabel}	Kesimpulan
<i>Pretest</i> kelas Eksperimen	30	17,10			
<i>Posttest</i> kelas Eksperimen	30	23,47	-0.865	2.045	Ho diterima

Sumber: Data Penelitian, 2025

Uji-t berpasangan pada kelompok eksperimen yang ditampilkan pada **Tabel 4** menunjukkan peningkatan signifikan ($t=2.117 > t_{tabel}=2.045$, $p=0.043 < 0.05$), mendukung H_1 bahwa media *Truth or Dare* berbasis *Wordwall* berpengaruh terhadap sikap percaya diri. Sebaliknya, kelompok kontrol pada **Tabel 5** tidak menunjukkan perubahan signifikan ($t=0.764 < t_{tabel}=2.045$, $p=0.451 > 0.05$). Dengan nilai $p = 0.000$ ($p < 0.05$), terdapat perbedaan signifikan antar kelompok.

Tabel 5. Uji t berpasangan *Pretest* dengan *Posttest* kelas Kontrol

Kelas	Rata-rata (mean)	t _{hitung}	t _{tabel}	Kesimpulan
<i>Pretest</i> kelas Kontrol	29,73	0,764	2.045	Ho diterima
<i>Posttest</i> kelas Kontrol	30,66			

Sumber: Data Penelitian, 2025

Dengan nilai $p = 0.000$ ($p < 0.05$), terdapat perbedaan signifikan antar kelompok.

Perhitungan Cohen's d (Effect Size)

Tabel 6. Uji Effect Size Pada Kelas Eksperimen

Paired Samples Effect Sizes

Pair 1	Post Test Eksperimen - Pretest Eksperimen	Cohen's d	Standardizer ^a	Point Estimate	95% Confidence Interval	
					Lower	Upper
			1.474	4.321	3.154	5.479
		Hedges' correction	1.493	4.265	3.113	5.407

a. The denominator used in estimating the effect sizes.

Cohen's d uses the sample standard deviation of the mean difference.

Hedges' correction uses the sample standard deviation of the mean difference, plus a correction factor.

Sumber: Data Penelitian 2025

Nilai Cohen's d pada **Tabel 6** sebesar 4.321 dan nilai Hedges' correction sebesar 4.265 untuk selisih antara *posttest* dan *pretest* pada kelas eksperimen. Nilai ini menunjukkan bahwa pemberian media kartu *Truth or Dare* berbasis *Wordwall* terhadap sikap percaya diri murid kelas V memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap hasil belajar murid. Nilai Cohen's d = 4.321 dan Hedges' g = 4.265 termasuk dalam kategori tinggi, bahkan sangat tinggi, karena jauh melampaui batas minimal 0.8.

Tabel 7. Uji Effect Size Pada Kelas Kontrol

Paired Samples Effect Sizes

Pair 1	Y - X	Cohen's d	Standardizer ^a	Point Estimate	95% Confidence Interval	
					Lower	Upper
			4.257	.204	-.160	.564
		Hedges' correction	4.313	.201	-.158	.556

a. The denominator used in estimating the effect sizes.

Cohen's d uses the sample standard deviation of the mean difference.

Hedges' correction uses the sample standard deviation of the mean difference, plus a correction factor.

Sumber: Data Penelitian 2025

Berdasarkan **Tabel 7** nilai Cohen's *d* sebesar 0,204 dan nilai Hedges' correction sebesar 0,201 untuk selisih antara *posttest* dan *pretest* pada kelas kontrol. Nilai ini menunjukkan bahwa pemberian media kartu *Truth or Dare* berbasis *Wordwall* terhadap sikap percaya diri murid kelas V memberikan pengaruh yang besar terhadap hasil belajar murid. Nilai Cohen's *d* = 0,204 dan Hedges' *g* = 0,201 termasuk dalam kategori sedang.

Discussion

Hasil penelitian ini menegaskan bahwa penggunaan media kartu *Truth or Dare* berbasis *Wordwall* secara nyata mampu meningkatkan sikap percaya diri murid kelas V pada pembelajaran PPKn. Hal ini tercermin dari peningkatan skor rata-rata pada kelompok eksperimen, yaitu dari 17,10 menjadi 23,47, sedangkan kelompok kontrol hanya menunjukkan peningkatan yang relatif kecil dari 29,73 menjadi 30,60. Peningkatan pada kelompok eksperimen ini diperkuat dengan nilai *effect size* sebesar 4,321 (Hedges' *g* = 4,265) yang tergolong kategori sangat tinggi, sehingga menunjukkan pengaruh yang sangat kuat dari penggunaan media ini. Media *Truth or Dare* berbasis *Wordwall* dapat memfasilitasi penyampaian materi pembelajaran secara menarik sehingga mampu meningkatkan motivasi murid serta mendorong mereka untuk tampil percaya diri di depan kelas. Elemen permainan berupa pertanyaan *truth* dan tantangan *dare* berfungsi sebagai *call to action* yang mendorong murid berbicara, mengekspresikan pendapat, dan berkolaborasi, sekaligus menurunkan rasa cemas dalam situasi sosial (Rieber, 2023).

Pencapaian ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif murid dalam membangun pengetahuan melalui interaksi dengan lingkungan belajar (Saputra & Muqowim, 2024). Fitur interaktif *Wordwall* mendukung terwujudnya pembelajaran aktif melalui aktivitas bermain peran, diskusi kelompok, dan refleksi materi secara langsung, sehingga suasana belajar lebih hidup dan murid merasa aman untuk mengemukakan pendapat (Kusnadi & Azzahra, 2024). Selain itu, temuan ini konsisten dengan teori *Multimodal Learning*, yang menyebutkan bahwa kombinasi elemen verbal (pertanyaan *truth*) dan non-verbal (visualisasi animasi *Wordwall*) meningkatkan efektivitas pembelajaran karena murid menerima informasi melalui saluran ganda (Aswaruddin et al., 2025; Noël et al., 2022; Puspitarini, 2023).

Hasil ini juga diperkuat oleh penelitian internasional yang menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis permainan digital dapat meningkatkan partisipasi murid dan membangun kepercayaan diri mereka dalam konteks sosial belajar. Di antaranya terdapat penelitian yang menemukan bahwa *game-based learning* dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan emosional murid, yang berkontribusi positif terhadap keberanian dalam mengemukakan pendapat (Hung et al., 2020). Selain itu, penggunaan aplikasi interaktif dalam pembelajaran sosial-kognitif secara signifikan meningkatkan *self-efficacy* dan kepercayaan diri murid sekolah dasar di Taiwan (Hadiapurwa et al., 2023; Zhang et al., 2024).

Di sisi lain, hasil penelitian yang menunjukkan bahwa pada kelompok kontrol yang hanya meningkat tipis, yaitu dari 29,73 ke 30,60, tanpa signifikansi statistik. Hal ini menunjukkan bahwa metode pengajaran konvensional masih kurang mampu membangkitkan rasa percaya diri murid. Oleh karena itu, inovasi pembelajaran yang relevan dengan karakteristik generasi *digital native* ini penting untuk dilakukan. Terutama dengan adanya integrasi permainan dan teknologi digital terbukti lebih menarik perhatian murid sekolah dasar (Fatimah, 2023).

Sebaliknya, peningkatan tipis yang terjadi pada kelompok kontrol menunjukkan bahwa metode pembelajaran konvensional masih kurang efektif dalam menumbuhkan sikap percaya diri. Ketergantungan pada ceramah dan diskusi yang terbatas sering membuat murid kurang aktif serta minim kesempatan untuk mengembangkan keberanian berbicara di hadapan kelas. Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran yang selaras dengan karakter generasi *digital native*, yang cenderung lebih tertarik dan termotivasi ketika menggunakan teknologi interaktif dan unsur permainan dalam proses belajar (Fatimah, 2023).

Secara lebih luas, hasil penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pencapaian tujuan pembelajaran PPKn. Penggunaan media *Truth or Dare* berbasis *Wordwall* tidak hanya meningkatkan keberanian murid dalam berbicara, tetapi juga berperan dalam membentuk karakter percaya diri, partisipatif, serta bertanggung jawab sebagai calon warga negara yang baik. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang mengungkapkan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu menumbuhkan motivasi, keterlibatan, dan kepercayaan diri murid secara signifikan (Hartt *et al.*, 2020; Nur *et al.*, 2025). Dengan demikian, pendekatan berbasis permainan digital menjadikan mata pelajaran PPKn yang sebelumnya dianggap abstrak dan normatif menjadi lebih konkret, menarik, dan dekat dengan pengalaman nyata murid.

Penelitian ini juga membuka ruang untuk kajian lanjutan, seperti menguji efektivitas media *Truth or Dare* berbasis *Wordwall* dalam mengembangkan keterampilan sosial lainnya, termasuk kemampuan berkolaborasi, keberanian berargumentasi, dan keterampilan berpikir kritis. Hal tersebut berkaitan dengan keberadaan permainan digital yang dapat menstimulasi kemampuan berpikir kritis dan kolaboratif melalui aktivitas pemecahan masalah yang interaktif (Chen & Wu, 2023; Yusup & Mastoah, 2025). Selain itu, kajian berikutnya dapat melakukan pembahasan terkait pemanfaatan media ini terhadap karakteristik murid yang beragam, misalnya antara murid introvert dan ekstrovert. Hal tersebut berkaitan dengan pengalaman belajar berbasis permainan dapat memunculkan dampak psikologis yang bervariasi, tergantung pada karakter dan kebutuhan otonomi individu (Lodere *et al.*, 2020; Tamrin & Masykuri, 2024).

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memperkaya literatur pendidikan dasar, khususnya dalam konteks pengembangan rasa percaya diri murid melalui penerapan media pembelajaran berbasis teknologi dan permainan. Pembelajaran berbasis permainan digital berperan penting dalam menumbuhkan keterampilan abad ke-21, seperti komunikasi, kolaborasi, dan kepercayaan diri (Kavak, 2022; Lisa & Muthohar, 2024). Dengan demikian, hasil penelitian ini dapat dijadikan rekomendasi acuan bagi pendidik dan praktisi untuk merancang strategi pembelajaran inovatif yang relevan dengan karakter generasi digital sekaligus mendukung tujuan pendidikan abad ke-21.

CONCLUSION

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kartu *Truth or Dare* berbasis *Wordwall* berpengaruh positif dan signifikan dalam meningkatkan sikap percaya diri murid kelas V pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Media ini dapat menciptakan suasana belajar yang menarik, menantang, dan interaktif, sehingga memotivasi murid untuk tampil, menyampaikan pendapat, dan berani berbicara di depan umum. Temuan ini juga menunjukkan bahwa penerapan permainan digital dalam pembelajaran nilai karakter dapat menjadi strategi yang efektif dalam mengembangkan aspek afektif murid, khususnya di tingkat sekolah dasar. Dengan nilai *effect size* yang tinggi, dapat ditegaskan bahwa media *Truth or Dare* berbasis *Wordwall* secara praktis dapat meningkatkan kepercayaan diri murid, mendukung hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini.

AUTHOR'S NOTE

Penulis menyatakan bahwa tidak ada konflik kepentingan terkait dengan publikasi artikel ini. Penulis juga menegaskan bahwa seluruh data, analisis, dan isi artikel ini bebas dari unsur plagiarisme, serta merupakan hasil karya orisinal berdasarkan penelitian yang telah dilakukan secara mandiri dan bertanggung jawab.

REFERENCES

- Aidah, N., & Nurafni, N. (2022). Analisis penggunaan aplikasi *Wordwall* pada pembelajaran IPA kelas IV di SDN Ciracas 05 Pagi. *Pionir: Jurnal Pendidikan*, 11(2), 161-174.
- Al Abri, M. H., Al Aamri, A. Y., & Elhaj, A. M. A. (2024). Enhancing student learning experiences through integrated constructivist pedagogical models. *European Journal of Contemporary Education and E-Learning*, 2(1), 130-149.
- Anisa, Z., Rindawati, & Fatayati, R. (2024). Penerapan media interaktif *Wordwall* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Keragaman Alam Indonesia kelas VIII-G SMPN 18 Surabaya. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 552-564.
- Arsyad, M. (2024). Harnessing *Wordwall* for enhanced vocabulary acquisition and engagement in non-formal elementary education. *Journal of Languages and Language Teaching*, 12(4), 2064-2075.
- Aswaruddin, A., Halwa, S., Hasibuan, M. K. P., Dahyanti, N., & Maulida, K. A. W. (2025). Keterampilan komunikasi verbal dan non verbal dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian, dan Inovasi*, 5(1), 1-7.

- Badung, R., & Dollo, A. (2024). Pengaruh penggunaan aplikasi Wordwall terhadap hasil belajar Matematika siswa Kota Parepare. *Tautologi: Journal of Mathematics Education*, 2(1), 30-34.
- Budiman, T. J., Damayanti, R., & Romlah, S. (2024). Penggunaan media Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar materi pengamalan sila Pancasila kelas III sekolah dasar. *Edutama*, 1(1), 84-93.
- Chen, H. L., & Wu, C. T. (2023). A digital role-playing game for learning: Effects on critical thinking and motivation. *Interactive Learning Environments*, 31(5), 3018-3030.
- Destiana, R., & Purwanto, P. (2024). Penerapan media interaktif Wordwall pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 2(2), 117-123.
- Dhiya, R. A. H. M. A., Nada, N. I., & Nadila, S. H. (2024). Pengaruh penggunaan media digital sebagai media interaktif pada pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Enggang: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya*, 4(2), 12-21.
- Fatimah, I. S. (2023). Pengaruh penerapan media truth or dare terhadap hasil belajar siswa dalam mata pembelajaran PPKn kelas V SDN 2 Kalimanggiswetan. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi*, 1(1), 1-5.
- Faustina, R., & Rusli, B. (2025). Implementasi kebijakan perizinan berusaha berbasis risiko menggunakan sistem online di DPMPTSP Kota Cirebon. *Responsive: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Administrasi, Sosial, Humaniora dan Kebijakan Publik*, 8(1), 29-41.
- Fianto, Z. A., Kawuryan, S. P., Saptono, B., & Putri, G. M. (2024). Perceptions of elementary school teacher education students on the use of Wordwall interactive media as a quiz. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 8(1), 101-109.
- Hadiapurwa, A., Joelene, E. N., Nugraha, H., & Komara, D. A. (2023). Social media usage for language literacy development in Indonesia. *Jurnal Kajian Informasi & Perpustakaan*, 11(1), 109-126.
- Hamama, S., & Ratri, R. K. (2021). Strategi meningkatkan rasa percaya diri bagi pemula: Kunci sukses berkomunikasi. *Jurnal Selasar KPI: Referensi Media Komunikasi dan Dakwah*, 1(1), 106-115.
- Hartt, M., Hosseini, H., & Mostafapour, M. (2020). Game on: Exploring the effectiveness of game-based learning. *Planning Practice and Research*, 35(5), 589-604.
- Hung, C. M., Huang, I., & Hwang, G. J. (2014). Effects of digital game-based learning on students' self-efficacy, motivation, anxiety, and achievements in learning mathematics. *Journal of Computers in Education*, 1(2), 151-166.

- Kavak, Ş. (2022). Digital game-based learning model as an educational approach. *Prizren Social Science Journal*, 6(2), 62-70.
- Khaira, H. S., Al Hafizh, M. F., Darmansyah, P. S. A., Nugraha, H., & Komara, D. A. (2023). Analysis of needs and teachers' perception towards business teaching materials at SMA Labschool UPI. *Curricula: Journal of Curriculum Development*, 2(2), 299-314.
- Khoiriyatin, V. Z., Juhaeni, J., Muhayarotun, S., Chasanah, U., & Safaruddin, S. (2025). Pengaruh media pembelajaran gamifikasi berbasis Wordwall terhadap hasil belajar peserta didik kelas 3 pada mata pelajaran pendidikan Pancasila di madrasah ibtidaiyah. *Journal of Instructional and Development Researches*, 5(5), 518-532.
- Khusna, I., Rondli, W. S., & Pratiwi, I. A. (2025). Keefektifan model problem based learning dengan media ular tupa dalam meningkatkan hasil belajar pendidikan Pancasila kelas V SDN Jembangan 01. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 111-125.
- Kusnadi, E., & Azzahra, S. A. (2024). Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn di MA Al Ikhlah Padakembang Tasikmalaya. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(2), 323-339.
- Laksana, S. D. (2021). Pentingnya pendidikan karakter dalam menghadapi teknologi pendidikan abad 21. *Jurnal Teknologi Pembelajaran*, 1(1), 14-22.
- Lisa, A. A., & Muthohar, S. (2024). Strategi game based learning dalam pembelajaran PAI untuk meningkatkan keterampilan 4C+ S siswa. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(1), 125-138.
- Muhammad, F., & Adnan, M. (2025). Pelatihan pembentukan karakter peserta didik dalam menumbuhkan sikap percaya diri. *Bersama: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 37-46.
- Noël, R., Miranda, D., Cechinel, C., Riquelme, F., Primo, T. T., & Munoz, R. (2022). Visualizing collaboration in teamwork: A multimodal learning analytics platform for non-verbal communication. *Applied Sciences*, 12(15), 1-21.
- Nur, M. J., Herawati, H., & Qadani, N. (2025). Peran guru dalam membangun kepercayaan diri siswa dengan menggunakan pendekatan motivasi intrinsik di kelas IX UPTD SMPN 3 Salomekko. *J-SES: Journal of Science, Education and Studies*, 4(2), 1-15.
- Nurrahman, I., & Lukitoaji, B. D. (2025). Pengembangan media kartu truth or dare untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa pada pembelajaran pendidikan Pancasila kelas V SD Negeri Kowangbinangun Sleman. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 139-149.

- Pradani, T. G. (2022). Penggunaan media pembelajaran Wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di sekolah dasar. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(5), 452-457.
- Pramana, P. M. A., Suarni, N. K., & Margunayasa, I. G. (2024). Relevansi teori belajar konstruktivisme dengan model inkuiri terbimbing terhadap hasil belajar siswa. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(2), 487-493.
- Pratiwi, R., Damanik, L. A., & Rosada, B. (2025). Enhancing reading comprehension through Wordwall interactive learning in English language teaching. *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris Undiksha*, 13(2), 1-12.
- Puspitarini, D. (2023). Peningkatan keaktifan dan hasil belajar PPKn melalui discovery learning berbantuan aplikasi Wordwall games. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(3), 388-396.
- Rahayu, Z. A., Handayani, A., & Rakhmawati, D. (2024). Pentingnya pendidikan karakter anak sekolah dasar abad 21: Kajian literatur. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(1), 1027-1038.
- Rieber, L. P. (2023). Q pedagogy: Bringing students' subjectivity into the design of instruction. *International Journal of Designs for Learning*, 14(2), 87-97.
- Rodriguez-Escobar, C., Cuevas-Lepe, J., & Maluenda-Parraguez, L. (2023). Assessing the effectiveness of Wordwall. net as a vocabulary learning tool: Pre-service EFL teachers' perspectives. *Journal of Education and Practice*, 14(31), 41-51.
- Rosyiddin, A. A. Z., Fiqih, A., Nugraha, H., Hadiapurwa, A., & Komara, D. A. (2023). The effect of interactive PowerPoint media design on student learning interests. *Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 8(1), 12-24.
- Rusnia, I., & Suriani, A. (2025). Dampak penggunaan media pengajaran interaktif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Nakula: Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Ilmu Sosial*, 3(4), 209-218.
- Saba, S. S. (2024). Optimalisasi penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas siswa. *JME Jurnal Management Education*, 2(2), 57-63.
- Saputra, W., & Muqowim, M. (2024). Implementasi teori belajar konstruktivisme dalam pembelajaran SKI: Studi kasus pada madrasah aliyah di Kota Pekanbaru. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(4), 4048-4056.
- Sari, A. P., Mashari, A., & Qomario, Q. (2020). Pengaruh media kartu truth or dare terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). *Ahsanta Jurnal Pendidikan*, 6(1), 25-32.
- Setiawan, P., & Haryati, T. (2024). Penerapan Wordwall dalam pembelajaran interaktif mata pelajaran PPKn di SMP Negeri 6 Semarang. *Jurnal Kewarganegaraan*, 8(1), 359-365.

- Sijabat, A., & Juanta, P. (2023). Literatur review: Analisi model pembelajaran blended learning dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(2), 905-914.
- Tamrin, H., & Masykuri, A. (2024). Inovasi metode pembelajaran berbasis teknologi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Journal of Islamic Educational Development*, 1(1), 63-72.
- Trisniati, M., Sukainah, S., & Putri, R. M. (2025). Upaya meningkatkan kepercayaan diri peserta didik melalui layanan bimbingan kelompok dengan media kartu truth or dare. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 11(10), 193-200.
- Ullah, A., & Anwar, S. (2020). The effective use of information technology and interactive activities to improve learner engagement. *Education Sciences*, 10(12), 1-20.
- Yusup, P. M., & Mastoah, I. (2025). Efektivitas pembelajaran IPS berbasis game edukasi untuk meningkatkan keterlibatan dan berpikir kritis siswa. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(2), 231-247.
- Zhang, M., Jiang, Q., Xiong, W., Li, Q., & Zhao, W. (2024). Self-efficacy predicting K-12 students' self-directed learning with mobile technology. *Educational Technology & Society*, 27(3), 236-252.