

Pengaruh penggunaan wayground terhadap civic participation siswa SMP kelas VIII

*Nazwa Albana Gusmi Zain, Winarno, Muhammad Hendri Nuryadi

Prodi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
FKIP Universitas Sebelas Maret

Corresponding Author: *Muhammad Hendri Nuryadi

E-mail: hendri@staff.uns.ac.id

Abstract

This study examines the effect of using wayground learning media on civic participation of eighth grade junior high school students. This is motivated by the problem of student activity which is a form of civic participation in the form of student participation in asking questions, expressing opinions, and collaborating with friends. This study uses a quasi-experimental quantitative method that tests the existence of causes and effects as well as the level of relationship between causes and effects by giving predetermined treatments to several control groups and experimental groups for comparison. This study is supported by the constructivism theory developed by Piaget. The results of this study obtained an Asymp. Sig. (2-tailed) value in the experimental class of 0.001 where if looking at the criteria, the results are less than 0.05 (<0.05) which means H_0 is rejected and H_1 is accepted, so it can be concluded that the effect of using wayground learning media on students' civic participation in the material of preserving my nation's culture with a study on eighth grade students at SMP Negeri 1 Polokarto is proven.

Article History

Received: 27 February 2026

Accepted: 03 March 2026

Published: 10 March 2026

Keywords

Wayground application, civic participation, student activity



PENDAHULUAN

Salah satu bagian dari pendidikan yaitu kegiatan pembelajaran yang dilakukan di persekolahan. Dalam dunia pendidikan, kegiatan pembelajaran di sekolah memiliki peran besar dalam mencerdaskan siswa. Maka dari itu dibutuhkan pembelajaran yang bermutu dengan kurikulum yang sesuai, sarana dan prasarana yang memadai, serta sumber daya guru yang berkompoten. Dalam proses pembelajaran siswa dituntut untuk mampu berpartisipasi secara aktif, guna meningkatkan keterampilan dari siswa sendiri. Dalam meningkatkan partisipasi siswa, guru sebagai pengajar dapat memanfaatkan perkembangan teknologi yang sudah ada dan mengkolaborasikan kedalam kegiatan pembelajaran dengan tujuan agar siswa tidak merasa bosan dan dapat berpartisipasi secara aktif.

Dalam konteks Pendidikan Pancasila terdapat 3 kompetensi yang harus dimiliki oleh peserta didik, menurut Winarno (2023, hlm. 7) 3 komponen ini yaitu sikap kewarganegaraan (*civic disposition*), pengetahuan kewarganegaraan (*civic knowledge*), dan keterampilan kewarganegaraan (*civic skill*). Menurut Branson dalam Pangalila (2017) kompetensi kewarganegaraan dibagi menjadi 3, yaitu: 1) *Civic knowledge* (pengetahuan kewarganegaraan), berkaitan dengan kandungan atau apa yang seharusnya diketahui oleh warga negara; 2) *Civic skill* (kecakapan kewarganegaraan), adalah kecakapan intelektual dan partisipatoris warga negara yang relevan; dan 3) *Civic disposition* (watak kewarganegaraan) yang mengisyaratkan pada karakter publik maupun privat yang penting bagi pemeliharaan dan pengembangan demokrasi konstitusional. Adanya 3 keterampilan yang harus dimiliki ini diharapkan akan menuntun peserta didik menjadi warga negara yang baik (*good citizen*). Salah satu dari 3 kompetensi yang harus dimiliki tadi yaitu keterampilan kewarganegaraan (*civic skill*) yang di mana di dalam kompetensi ini mencakup partisipasi kewarganegaraan (*civic participation*). Menurut Rejeki & Pagasan (2019) *civic participation* adalah partisipasi kewarganegaraan yang merupakan tujuan dari PPKn dalam mewujudkan generasi yang demokratis. Dalam dunia pesekolahan partisipasi kewarganegaraan ini dapat dilihat dengan keaktifan dan antusiasme peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan persekolahan. Peserta didik seharusnya selalu aktif dalam kegiatan pesekolahan terutama pembelajaran terkhusus pada mata pembelajaran Pendidikan Pancasila, karena hal ini mencerminkan partisipasi kewarganegaraan. Kemampuan untuk berpartisipasi dapat dilihat melalui analisis isu sosial, kepemimpinan, kegiatan kelompok, dan juga komunikasi. Keterampilan partisipatif juga mengacu pada kemampuan siswa dalam usahanya menyelesaikan konflik sebagai bagian dari kelompok, serta memantau suatu isu.

Hal ini akan sejalan dengan Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 1 yaitu “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.”. Maka dari itu siswa memiliki peran penting serta bertanggung jawab atas diri mereka sendiri dengan dituntut untuk selalu berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran guna mengembangkan potensi dan keterampilan yang dimiliki di dalam diri mereka. Pada penelitian ini didapatkan data awal setelah dilakukan pra penelitian yaitu adanya permasalahan berupa rendahnya partisipasi aktif oleh siswa kelas VIII SMPN 1 Polokarto terutama pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Seperti ketika setelah disampaikan materi, guru akan mengajukan beberapa pertanyaan, akan tetapi hanya beberapa siswa yang berani menjawab dan hanya beberapa siswa yang berani bertanya ketika diberikan waktu oleh guru untuk bertanya. Adanya permasalahan ini disebabkan oleh beberapa faktor, jika berdasarkan dengan pernyataan guru, beberapa faktor tersebut yaitu kepercayaan diri terhadap pendapat siswa itu sendiri dan peserta didik yang merasa bosan dan kurang mampu berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Adapun bentuk partisipasi

aktif siswa yang akan dibahas pada penelitian ini yaitu partisipasi siswa dalam bertanya, berpendapat, serta kerja sama dengan teman.

Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi baru guna meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam bertanya, berpendapat, serta kerjasama dengan teman. Salah satu inovasi yaitu penggunaan aplikasi *wayground* sebagai media dalam kegiatan pembelajaran, dimana nantinya siswa diberikan ruang untuk terlibat aktif dalam pembelajaran, sehingga proses pembelajaran tidak hanya berfokus pada guru yang memberikan materi secara lisan. Penelitian yang dilakukan oleh Janah (2024) dengan judul Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Fitur Paper Mode Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di SMP Al-Hasra Kota Depok. Penelitian ini melibatkan kelas eksperimen yang menggunakan Quizizz Paper Mode dan kelas kontrol dengan metode konvensional. Hasil penelitian memperlihatkan jika terdapat peningkatan motivasi belajar yang signifikan pada kelas eksperimen dengan hasil rata-rata N-Gain 61% serta nilai uji-t sig. (2-tailed) $0,00 < 0,05$. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan Quizizz Paper Mode cukup efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa IPS.

Berdasarkan penelitian terdahulu dapat dinyatakan bahwa dari penelitian sebelumnya belum ditemukan kajian yang berfokus membahas mengenai pengaruh penggunaan aplikasi *wayground* terhadap *civic participation* siswa terkhusus lagi dalam bertanya, berpendapat, serta kerja sama dengan teman. Sehingga penelitian ini penting guna mengetahui apakah penggunaan *wayground* sebagai media pembelajaran berpengaruh terhadap *civic participation* siswa. Aplikasi *wayground* merupakan website atau aplikasi yang dapat diakses melalui www.wayground.com. Aplikasi ini merupakan aplikasi dengan basis game interaktif yang memberikan pengalaman kepada siswa untuk berpartisipasi aktif melalui berbagai fiturnya. Hal ini sejalan dengan pernyataan Mukharomah (2021) *quizizz* atau yang sekarang dikenal *wayground* merupakan aplikasi berbasis game yang membawa aktivitas belajar lebih konsentrasi dan menyenangkan.

Civic participation, yaitu segala sesuatu yang berhubungan dengan tindakan warga negara baik individu maupun bersama-sama untuk berpartisipasi dalam pembuatan kebijakan pemerintahan dan berbagai kegiatan dalam lingkungan masyarakat (Sihombing, dkk., 2023). *Civic participation* menunjukkan adanya keterlibatan warga negara dalam kontribusinya kepada negara sebagai bentuk perwujudan warga negara yang baik dan cerdas atau *smart and good citizen*. Beberapa bentuk *civic participation* dalam persekolahan yaitu aktif dalam bertanya, berpendapat, dan dalam kerja sama dengan teman dalam kegiatan berkelompok. Bertanya adalah kemampuan dasar dalam menggali informasi dan meminta keterangan tentang apa yang ingin diketahui dengan tujuan untuk menambah wawasan atau memperluas pengetahuan (Cahyani, dkk., 2021). Berpendapat merupakan upaya menyampaikan gagasan, pemikiran, maupun ide kepada khalayak luas dengan tujuan memberikan pengaruh maupun pertimbangan dalam pengambilan keputusan (Setiaji, 2022). Kerjasama merupakan suatu sifat sosial terhadap sesama manusia di kehidupan sehari-hari, serta saling bertukar pikiran antar individu dan berkomunikasi untuk mencapai suatu tujuan yang sama (Nurhasanah & Tahir, 2023).

Penelitian ini didukung oleh teori belajar konstruktivisme yang dikembangkan oleh Piaget dengan nama individual *cognitive constructivist theory*. Teori pembelajaran konstruktivisme berfokus pada makna mendasar pengetahuan dan bagaimana seorang individu mempelajari dan memahaminya. Metode ini menggunakan teori pembelajaran konstruktivisme (Mandar, 2025). Menurut Piaget (Fauzi dan Suyadi 2020, 68), terdapat tiga gagasan konsep pokok dalam kegiatan pembelajaran yang salah satunya yaitu pembelajaran yang aktif.

METODE PENELITIAN

Peneliti dalam penelitian ini menggunakan metode kuantitatif *quasi experiment*. Menurut Aditany & Pratiwi (2021) *quasi experiment* merupakan metode penelitian yang bertujuan untuk menganalisis adanya penyebab dan dampak serta tingkatan hubungan dari penyebab dan dampak dengan diberinya perlakuan yang telah ditentukan pada beberapa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol untuk perbandingan. Peneliti pada penelitian ini juga menggunakan *pretest-posttest control group design*, di mana pada penelitian ini terdiri dari 2 kelompok yang akan diteliti, kelompok pertama adalah kelas eksperimen dan kelompok kedua adalah kelas kontrol. Dalam penelitian ini kelas eksperimen akan diberlakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran aplikasi *wayground* dan kelas kontrol akan diberlakukan kegiatan pembelajaran seperti biasanya. Pada penelitian ini menggunakan desain *pretest-posttest control group design*, maka pemilihan kelompok akan dipilih secara acak atau cluster random sampling. Didapatkan kelas VIII A dan VIII E sebagai sampel penelitian. Adapun kelas kontrol yaitu kelas VIII A dan kelas eksperimen kelas VIII E, di mana masing-masing kelas berjumlah 31 siswa untuk kelas VIII A 32 siswa untuk kelas VIII E, sehingga jumlah total siswa 63.

Teknik validasi instrumen dilakukan dengan uji validitas dan uji reliabelitas. Uji validitas adalah uji yang digunakan untuk menunjukkan sejauh mana alat ukur yang digunakan dalam suatu mengukur apa yang diukur (Maulana, 2022). Sedangkan uji reliabelitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana konsistensi instrumen penelitian dalam hasil penelitiannya. Menurut Sugiyono (2023) dalam penelitian kuantitatif, sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Sehingga pada penelitian ini populasi merupakan siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Polokarto. Lalu peneliti menggunakan sampel yang terdiri dari 2 kelompok sampel yang terbagi dalam kelas kontrol dan kelas eksperimen sebanyak 63 siswa. Teknik analisis data menggunakan uji prasyarat yang dilakukan dengan 2 langkah uji, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Lalu dilanjutkan dengan uji hipotesis untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh yang signifikan penggunaan aplikasi *wayground* sebagai media pembelajaran terhadap *civic participation* siswa adalah dengan uji independen sampel t-Test jika data hasil angket *civic participation* yang telah diuji dengan Shapiro-Wilk berdistribusi normal, sebaliknya jika data tidak berdistribusi normal maka digunakan uji Wilcoxon Matched Pairs.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti dalam penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan *wayground* sebagai media pembelajaran terhadap *civic participation* siswa kelas VIII di SMPN 1 Polokarto pada materi 'Melestarikan Budaya Bangsa'. Penelitian ini peneliti menggunakan metode kuantitatif *quasi experiment* berupa *pretest-posttest control group design*, di mana pada penelitian ini terdiri dari 2 kelompok yang akan diteliti, kelompok pertama adalah kelas eksperimen dan kelompok kedua adalah kelas kontrol. Dalam penelitian ini kelas eksperimen akan diberlakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran aplikasi *wayground* yaitu kelas 8 E dan kelas kontrol yaitu kelas 8A yang akan diberlakukan kegiatan pembelajaran seperti biasanya atau konvensional. Variabel dalam penelitian ini berupa variabel bebas atau independen dan variabel terikat atau dependen. Variabel independen (X) dalam penelitian ini yaitu penggunaan media pembelajaran *wayground*, sedangkan variabel (Y) dalam penelitian ini yaitu *civic participation* siswa.

Peneliti juga melakukan uji instrumen kuesioner untuk mengetahui apakah kuesioner yang akan diberikan kepada siswa sudah valid dan reliabel. Setelah dilakukan pengujian

instrumen kepada kelas H yang merupakan kelas diluar sampel, diketahui bahwa hasil uji validitas product moment, terdapat 28 butir kuesioner yang valid dan 2 butir kuesioner yang tidak valid dari jumlah keseluruhan awal yaitu 30 butir kuesioner. Berdasarkan hasil uji validitas yang sudah dilakukan tersebut, maka dilakukan uji reliabelitas dengan Alpha Cronbach dan memperoleh hasil 0,743, sehingga dapat dikatakan reliabel. Uji prasyarat dalam penelitian ini dilakukan dengan 2 langkah uji, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Setelah dilakukan pengujian normalitas terhadap hasil *pre test* dan *post test* baik dari kelas kontrol maupun eksperimen menggunakan Shapiro-Wilk, diketahui bahwa hasil uji *post test* kelas eksperimen tidak terdistribusi secara normal karena nilai signifikan kurang dari 0,05 ($<0,05$) yaitu 0,002, sedangkan untuk *pre test* mendapatkan nilai dan *post test* dari kelas kontrol dan *post test* kelas eksperimen terdistribusi dengan normal. Selanjutnya peneliti dalam penelitian ini melakukan uji homogenitas dan didapatkan hasil bahwa data tidak homogen dan dapat diketahui apabila varian tidak berasal dari populasi yang homogen.

Gambar 1. Hasil Uji Normalitas *Civic Participation* Siswa

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
Kelas	Statistik	df	Sig.	Statistik	df	Sig.	
Hasil	Pre Test Kelas Kontrol	,101	31	,200 [*]	,970	31	,523
	Post Test Kelas Kontrol	,079	31	,200 [*]	,960	31	,285
Hasil	Pre Test Kelas Eksperimen	,094	32	,200 [*]	,976	32	,669
	Post Test Kelas Eksperimen	,174	32	,014	,890	32	,002

^a. This is a lower bound of the true significance
^{*} Lilliefors Significance Correction

Sumber: Diolah peneliti, 2026

Gambar 2. Hasil Uji Homogenitas *Civic Participation* Siswa

		Test of Homogeneity of Variance			
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	5,073	3	122	,002
	Based on Median	4,986	3	122	,003
	Based on Median and with adjusted df	4,986	3	111,445	,003
	Based on trimmed mean	5,052	3	122	,002

Sumber: Diolah peneliti, 2026

Gambar 3. Statistik Deskriptif *Post Test* dan *Pre Test* Siswa

		Ranks		
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Post Test Kontrol - Pre Test Kontrol	Negative Ranks	10 ^a	16,75	167,50
	Positive Ranks	18 ^b	13,25	238,50
	Ties	3 ^c		
	Total	31		
Post Test Eksperimen - Pre Test Eksperimen	Negative Ranks	8 ^d	9,44	75,50
	Positive Ranks	22 ^e	17,70	389,50
	Ties	2 ^f		
	Total	32		

a. Post Test Kontrol < Pre Test Kontrol
b. Post Test Kontrol > Pre Test Kontrol
c. Post Test Kontrol = Pre Test Kontrol
d. Post Test Eksperimen < Pre Test Eksperimen
e. Post Test Eksperimen > Pre Test Eksperimen
f. Post Test Eksperimen = Pre Test Eksperimen

Sumber: Diolah peneliti, 2026

Berdasarkan gambar diatas, diketahui bahwa nilai negative ranks di kelas kontrol terdapat 10 siswa yang mengalami penurunan nilai dengan mean rank 16,75 angka. Sedangkan nilai negative ranks di kelas eksperimen terdapat 8 siswa yang mengalami penurunan nilai dengan mean rank sebesar 9,44 angka. Nilai positif ranks di kelas kontrol terdapat 18 siswa yang mengalami peningkatan nilai dengan mean rank sebesar 13,25 angka dengan sun of ranks sebesar 238,50. Sedangkan nilai positif ranks di kelas eksperimen terdapat 22 siswa yang mengalami peningkatann nilai dengan mean rank sebesar 17,70 angka dengan sun of ranks sebesar 389,50. Nilai ties pada kelas kontrol terdapat 3 siswa sedangkan pada kelas eksperimen menunjukkan terdapat 2 siswa yang memiliki nilai sama baik *pre test* dan *post test*.

Gambar 3. Hasil Uji Hipotesis

Test Statistics^a

	Post Test Kontrol - Pre Test Kontrol	Post Test Eksperimen - Pre Test Eksperimen
Z	-.810 ^b	-3,232 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.418	.001

a. Wilcoxon Signed Ranks Test
b. Based on negative ranks.

Sumber: Diolah peneliti, 2026

Berdasarkan data yang telah dianalisis secara statistik dengan dibantu dengan software SPSS versi 29, didapatkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) pada kelas eksperimen sebesar 0,001 yang dimana jika melihat kriteria, maka hasil kurang dari 0,05 ($<0,05$) yang berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima. Jika melihat nilai yang didapatkan, maka hasil dapat dikatakan signifikan secara statistik dan dipengaruhi oleh variabel yang telah diuji. Kesimpulan daei uji tersebut bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada *civic participation* siswa yang sehingga dapat disebutkan bahwa “pengaruh penggunaan media pembelajaran *wayground* terhadap *civic participation* siswa pada materi melestarikan budaya bangsaku (studi siswa kelas VIII di SMPN 1 Polokarto)” terbukti.

Peneliti melaksanakan penelitian dimulai dengan penyebaran kuesioner *pre test* kepada masing-masing kelas, baik kelas kontrol maupun kelas eksperimen pada tanggal 17 Desember 2025. Setelah didapatkan data awal mengenai *civic participation* siswa melalui *pre test*, lalu penelitian melakukan kegiatan pembelajaran terhadap kelas kontrol yaitu kelas 8 A pada hari Kamis 8 Januari 2026 dengan metode pembelajaran secara konvensional dimulai pukul 07.30 sampai pukul 09.30 dengan 3 jam pelajaran. Sebelum mengakhiri pembelajaran, peneliti melakukan penyebaran kuesioner kepada siswa pada kelas kontrol untuk mengambil data *post test* setelah diterapkan kegiatan pembelajaran dengan metode konvensional. Kegiatan penelitian dilanjutkan pada hari Sabtu 10 Januari 2026, dimana dilakukan kegiatan pembelajaran kepada siswa pada kelas eksperimen yaitu kelas 8 E yang dimana kegiatan pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran *wayground*. Kegiatan pembelajaran ini dimulai pukul 09.50 sampai dengan pukul 11.50 dengan 3 jam pelajaran. Sebelum mengakhiri kegiatan pembelajaran, peneliti melakukan penyebaran kuesioner kepada siswa pada kelas eksperimen untuk mengambil data *post test* setelah diterapkan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *wayground*.

Peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran terhadap kelas kontrol menggunakan metode konvensional dengan tahapan awal yang dimulai dengan apersepsi yang dilanjutkan dengan penyampaian materi “Melestarikan Budaya Bangsa”, lalu dilakukan kegiatan berkelompok dan diakhiri dengan pengisian *post test* oleh masing-masing siswa. Peneliti melanjutkan penelitian dengan melaksanakan kegiatan pembelajaran terhadap kelas eksperimen dibantu dengan media pembelajaran *wayground*. Kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *wayground* dimulai dengan apersepsi yang dilanjutkan dengan penyampaian materi menggunakan media pembelajaran *wayground* yang dilanjutkan dengan kegiatan tanya jawab secara interaktif. Kegiatan pembelajaran dilakukan dengan penyampaian cara-cara menggunakan media pembelajaran *wayground* yang setelahnya siswa diberikan soal sesuai dengan materi melalui media pembelajaran *wayground*. Selanjutnya siswa diarahkan untuk melakukan kegiatan berkelompok, dimana dalam satu kelas dibagi menjadi 8 kelompok dengan masing-masing kelompok terdiri dari 4 siswa. Sebelum mengakhiri kegiatan pembelajaran, siswa dimintai untuk mengisi kuesioner untuk penelitian mendapatkan data *post test* siswa kelas eksperimen.

Penggunaan media pembelajaran *wayground* diharapkan mampu membantu memberikan variasi media yang diterapkan guru dalam kegiatan pembelajaran, sehingga siswa tidak merasa bosan dan diharapkan juga siswa dapat lebih berpartisipasi secara aktif. Adanya penggunaan media pembelajaran *wayground* ini diintegrasikan dengan materi di awal semester 2 yaitu Melestarikan Budaya Bangsa, dimana setelah kegiatan pembelajaran siswa diharapkan mampu berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran sebagai bentuk *civic participation* melalui aktif dalam bertanya, berpendapat, dan juga dalam kegiatan berkelompok. Setelah dilakukan uji statistik, didapatkan hasil penelitian dimana terdapat pengaruh penerapan media pembelajaran *wayground* terhadap *civic participation* siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Polokarto pada materi Melestarikan Budaya Bangsa. Hasil penelitian ini diperkuat dengan teori pembelajaran konstruktivisme, dimana teori konstruktivisme yang dikenalkan oleh Piaget yang memberikan penekanan bagaimana pentingnya peran aktif peserta didik dalam proses kegiatan pembelajaran. Menurut Suparno dalam Rizki dkk (2025), teori konstruktivisme berpandangan bahwa belajar merupakan proses aktif di mana individu membangun makna berdasarkan pengetahuan dan pengalaman yang telah dimiliki. Digunakannya media pembelajaran *wayground* ini, siswa diharapkan mampu berperan secara aktif dalam kegiatan pembelajaran guna meningkatkan kemampuan serta pemahaman mendalam mengenai materi yang dibahas.

Guru memiliki peran yang penting dan vital dalam teori konstruktivisme ini karena guru dituntut mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan terhadap siswa, sehingga siswa dapat berpartisipasi secara aktif. Hal ini dapat dilakukan dimana salah satu caranya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang lebih interaktif seperti *wayground*. Melalui media pembelajaran *wayground* ini dapat menciptakan suasana yang mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam bertanya, berpendapat, dan dalam berkegiatan kelompok. Dapat dinyatakan bahwasannya penggunaan media pembelajaran *wayground* dapat meningkatkan *civic participation* siswa. Hal ini dapat dikatakan berdasarkan hasil dari uji hipotesis yang telah dilakukan serta didukung dengan hasil perbedaan rata-rata kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Sehingga dari hal tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *wayground* memiliki dampak yang signifikan terhadap *civic participation* siswa kelas VIII di SMPN 1 Polokarto pada materi Melestarikan Budaya Bangsa.

KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil berbagai uji yang telah dijelaskan pada hasil pembahasan di atas, penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *wayground*

memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan *civic participation* siswa kelas VIII di SMPN 1 Polokarto pada materi Melestarikan Budaya Bangsa. Penelitian ini disertai dengan bukti yang empiris, antara lain hasil menunjukkan peningkatan atau adanya selisih rata-rata *pre test* dan *post test* kelas eksperimen sebesar 9,87 angka. Hal ini berdasarkan pada rata-rata (*mean*) pada *pretest* kelas eksperimen sebesar 71,81 dan rata-rata (*mean*) pada *posttest* kelas eksperimen sebesar 81,68. Sedangkan terdapat juga selisih rata-rata *pre test* dan *post test* kelas eksperimen sebesar 1,13 angka. Hal ini berdasarkan pada *pretest* kelas kontrol sebesar 72,48 dan rata-rata (*mean*) pada *posttest* kelas kontrol sebesar 73,61.

Uji statistik non-parametris yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Wilcoxon Matched Pairs* dengan hasil menunjukkan nilai signifikan sebesar 0,001 pada kelas eksperimen yang kurang dari 0,05 (<0,05) dan adanya indikasi hasil tersebut, diketahui bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga perbedaan signifikan pada *civic participation* siswa kelas VIII di SMPN 1 Polokarto pada materi Melestarikan Budaya Bangsa. Berdasarkan hasil tersebut, diketahui bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan *wayground* sebagai media pembelajaran terhadap *civic participation* siswa kelas VIII di SMPN 1 Polokarto pada materi Melestarikan Budaya Bangsa.

Hasil tersebut dapat memperkuat teori belajar konstruktivisme yang dikenalkan oleh Piaget dengan memberikan penekanan bagaimana pentingnya peran aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Piaget (Fauzi dan Suyadi 2020), terdapat tiga gagasan konsep pokok dalam kegiatan pembelajaran yang salah satunya yaitu pembelajaran yang aktif. Pada hal ini siswa diharapkan dapat mengembangkan dan memaksimalkan keterampilan dalam diri setiap individu.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditiany, V., & Pratiwi, R. T. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Macromedia Flash Terhadap Hasil Belajar Peserta didik (Studi Quasi Eksperimen Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII Di SMP Negeri 3 Kuningan). *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi*, 18(02), 102-109.
- Cahyani, A. A., Pertiwi, F. N., Rokmana, A. W., & Muna, I. A. (2021). Efektivitas model learning cycle 5E berbasis literasi sains terhadap kemampuan bertanya peserta didik. *Jurnal Tadris IPA Indonesia*, 1(2), 249-258.
- Fauzi, N. A., & Suyadi, S. (2020). Implementasi Teori Belajar Jean Piaget Pada Matapelajaran Pai Di Ma Unggulan Al-Imdad Bantul. *Murabby: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1), 66-73.
- Janah, S. R. *Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Fitur Paper Mode Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di SMP Al-Hasra Kota Depok* (Bachelor's thesis, FITK).
- Maulana, A. (2022). Analisis Validitas, reliabilitas, dan kelayakan instrumen penilaian rasa percaya diri siswa. *Jurnal Kualita Pendidikan*, 3(3), 133-139.
- Mandar, Y. (2025). Implementasi Teori Konstruktivisme Dalam Pai: Kajian Teori Jean Piaget Dan Jerome Bruner. *Raudhah Proud To Be Professionals: Jurnal Tarbiyah Islamiyah*, 10(1), 223-237.
- Mukharomah, N. (2021). Penggunaan Aplikasi Quizizz sebagai Media Penilaian Berbasis Daring di MI Al Muqorrobiyah. *Waniambey*, 2(1), 12-20.
- Nurhasanah, N., & Tahir, M. (2023). Analisis Kemampuan Kerjasama dalam Metode Diskusi Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas IV SDN 37 Cakranegara Tahun Ajaran 2022/2023. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(3), 1577-1582.

- Pangalila, T. (2017). Peningkatan civic disposition siswa melalui pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 7(1), 91-103.
- Rejeki, S., & Pagasan, A. S. (2019). Civic Paticipation Siswa dan Permasalahannya. *Civicus: Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 7(2), 10-18.
- Republik Indonesia. (2003). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78. Jakarta: Sekretariat Negara.
- Rizki, S. A., Bik, M. T. N., & Susanti, E. (2025). Teori Belajar Konstruktivisme. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 4(4), 6867-6882.
- Sihombing, S. R., Hodriani, H., & Alhudawi, U. (2023). Memperkuat civic engagement pada generasi muda. *Pancasila and Civics Education Journal (PCEJ)*, 2(2), 1-8.
- Setiaji, C. (2022). Peningkatan Skill Opinion Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Menggunakan Model Pembelajaran Debat. *Antroposen: Journal of Social Studies and Humaniora*, 1(1), 20-27.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Winarno, D. (2023). *Paradigma Baru Pendidikan Kewarganegaraan (Edisi Revisi)*. Jakarta: Bumi Aksara