

PENGGUNAAN MEDIA WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA PADA PESERTA DIDIK KELAS VI SEKOLAH DASAR

Nurfajriani A. Tjaolo¹, Sri Mulyani Sabang², Asnaredin Manitu³

^{1,2}Pendidikan Profesi Guru, FKIP, Universitas Tadulako, Indonesia

³ UPT SD Inpres 3 Tondo, Indonesia

* Corresponding Author: afifayang7@gmail.com

Abstrak

Hasil observasi yang dilakukan di kelas VI SD Inpres 3 Tondo menunjukkan adanya permasalahan berupa penurunan minat belajar siswa khususnya pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas media Wordwall dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn di kelas VI SD Inpres 3 Tondo. Hasil perbandingan data aktivitas peserta didik pada pembelajaran siklus 1 dan siklus 2 aktivitas peserta didik menunjukkan hasil, indikator aktivitas partisipatif dalam menggunakan wordwall memiliki presentase pada siklus 1 sebesar 46,88% (15 orang siswa) meningkat pada siklus menjadi 78,12% (25 orang), indikator aktif dalam menggunakan wordwall pada siklus 1 sebesar 50% (16 orang) meningkat pada siklus 2 sebesar 81,12% (26 orang siswa), indikator aktivitas dapat menggunakan wordwall pada siklus 1 sebesar 40,62 % (13 Orang) meningkat menjadi 87,5% (28 orang siswa), indikator aktivitas dapat menjawab quiz dalam wordwall pada siklus 1 sebesar 53,12% (17 orang) pada siklus 2 meningkat menjadi 68,75% (22 orang) dan indikator aktivitas bahagia/senang saat proses pembelajaran pada siklus 1 sebesar 62,5% (20 orang) meningkat pada siklus 2 sebesar 93,75% (30 orang). Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran wordwall dapat meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran PPKn di kelas VI SD Inpres 3 Tondo.

Kata Kunci : Media Wordwall, Minat Belajar, Pembelajaran PPKn

Abstract

The results of observations made in class VI of SD Inpres 3 Tondo showed a problem in the form of a decrease in student interest in learning, especially in learning Pancasila and Citizenship Education (PPKn). This study aims to analyze the effectiveness of Wordwall media in increasing students' interest in learning Civics subjects in class VI SD Inpres 3 Tondo. The results of the comparison of student activity data in learning cycle 1 and cycle 2 of student activity show the results, indicators of participatory activity in using wordwall have a percentage in cycle 1 of 46.88% (15 students) increased in the cycle to 78.12% (25 people), active indicators in using wordwall in cycle 1 of 50% (16 people) increased in cycle 2 by 81.12% (26 students), activity indicators can use wordwall in cycle 1 by 40.62% (13 people) increased to 87.5% (28 students), activity indicators can answer quiz in wordwall in cycle 1 by 53.12% (17 people) in cycle 2 increased to 68.75% (22 people) and activity indicators happy / happy during the learning process in cycle 1 by 62.5% (20 people) increased in cycle 2 by 93.75% (30 people). These results indicate that the use of wordwall learning media can increase students' interest in learning Civics in class VI of SD Inpres 3 Tondo.

Keywords : Wordwall Media, Learning Interest, Civics Learning

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang dirancang dan dilaksanakan secara sengaja untuk mencapai tujuan pembelajaran, melibatkan peserta didik secara aktif dalam pengembangan

diri mereka. Pelajar yang memperoleh pendidikan dianugerahi dengan dasar moral dan nilai-nilai yang secara inheren sejalan dengan Pancasila, prinsip-prinsip pendirian negara Indonesia. Pendidikan dimulai dari sekolah dasar, yang merupakan prasyarat untuk pendidikan lanjutan. Pada tahap ini, pengembangan karakter harus menjadi fondasi, karena merupakan faktor signifikan yang relevan dalam kehidupan kontemporer yang terus berkembang konfigurasi saat ini.

Tujuan utama pendidikan adalah untuk memberdayakan generasi muda sebagai penerus bangsa. Tujuan ini harus dicapai melalui proses pengajaran. Secara fundamental, proses belajar mengajar adalah metode komunikasi, yang melibatkan penggunaan media atau saluran tertentu untuk mentransmisikan pesan dari sumber kepada penerima (Rohani, 2019). Tujuan pendidikan, materi pelajaran, metode dan media, evaluasi, siswa, serta pendidik merupakan seluruh komponen pembelajaran. Komponen pembelajaran sangat krusial, karena mereka menjamin bahwa media digunakan secara tepat selama proses pendidikan (Rudi Susilana & Cepi Riyana). Media dan alat pendidikan merupakan elemen krusial dalam sistem pendidikan di sekolah. Media pembelajaran memainkan peran penting dan strategis dalam mencapai efektivitas tujuan pendidikan. Penggunaan metode, model, dan medium pembelajaran yang monoton menyebabkan siswa cepat merasa jenuh, memberikan dampak signifikan terhadap minat belajar. Pembelajaran yang tidak menarik mengakibatkan peserta didik kehilangan semangat dan merasa malas (Malewa & Muh, 2023).

Pendidikan di Indonesia dipengaruhi oleh penggunaan media. Media berperan sebagai elemen krusial dalam mencapai tujuan pembelajaran. Pernyataan ini sejalan dengan pandangan para ahli (Putri & Hamimah, 2023) yang mengemukakan bahwa pengembangan media dalam proses pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari kemajuan teknologi. Tujuan dari ini adalah untuk memastikan bahwa proses pembelajaran berlangsung sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif harus diimplementasikan untuk memastikan bahwa tujuan pembelajaran dapat tercapai (Ningsih & Putra, 2022).

Media pembelajaran berfungsi sebagai alat peraga yang mendukung pendidik dalam menyampaikan materi ajar, meningkatkan kreativitas peserta didik, serta menarik perhatian mereka selama proses pembelajaran. Pernyataan ini sejalan dengan analisis yang dilakukan oleh Kajian et al. (2023) yang menunjukkan bahwa media berkontribusi terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik. Peserta didik didorong untuk melakukan aktivitas menulis, berbicara, dan memperoleh lebih banyak rangsangan. Sejumlah permasalahan yang dihadapi oleh peserta didik dapat diidentifikasi. Rendahnya minat dan motivasi pada diri peserta didik menjadi faktor yang signifikan dan dapat berdampak besar terhadap prestasi belajar mereka. Oleh karena itu, penting untuk melakukan inovasi dalam pembuatan media pembelajaran oleh guru, agar masalah dan kesulitan yang dihadapi saat ini dapat segera diatasi (Yelvita, 2022).

Guru di era pendidikan Abad 21 dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan minat belajar siswa. Seorang guru profesional harus dapat menyelidiki faktor-faktor yang dapat menarik perhatian siswa (Anggraeni et al., 2021). Oleh karena itu, media pembelajaran yang dipilih harus mempertimbangkan karakteristik peserta didik dan minat mereka. Salah satu bentuk media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa adalah permainan edukatif Wordwall. Dalam konteks ini, WordWall, sebuah platform permainan edukatif berbasis kata, dapat berfungsi sebagai alternatif menarik untuk pembelajaran di tingkat sekolah dasar, sesuai dengan karakteristik mereka yang masih menyukai permainan.

Wordwall adalah alat pembelajaran yang digunakan oleh beberapa pihak. Penggunaan media wordwall ini dapat dijadikan sumber belajar, media ajar dan juga media penilaian atau evaluasi pembelajaran bagi pendidik dan peserta didik (Pradani, 2022). Aplikasi ini menyajikan visualisasi, suara, animasi, dan permainan yang melibatkan interaksi, dengan berpotensi menarik perhatian pengguna. (Lestari, 2021). Oleh karena itu, pendidik dapat

memanfaatkan Wordwall untuk mengalihkan perhatian dari materi pelajaran. Terdapat berbagai jenis template yang tersedia untuk digunakan. Media ini mencakup interaksi yang intuitif yang dapat meningkatkan minat dan motivasi untuk belajar. Pendidik dapat memanfaatkan alternatif lain sebagai metode untuk menyajikan materi yang akan disampaikan (Gultom, 2023)

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan komponen esensial dalam kurikulum Indonesia yang diajarkan di semua jenjang, and termasuk salah satu dari lima mata pelajaran dasar di sekolah dasar (Putri & Dewi, 2022). Tujuannya adalah untuk menyebarluaskan pengetahuan yang memperkuat rasa tanggung jawab, membangun patriotisme, dan meningkatkan kesadaran akan negara. Strategi pengajaran yang inovatif dan menarik perhatian siswa sangat diperlukan untuk mencapai tujuan ini (Handiyani and Muhtar, 2022).

Hasil observasi yang dilakukan di kelas VI SD Inpres 3 Tondo menunjukkan adanya permasalahan berupa penurunan minat belajar siswa khususnya pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegeraan (PPKn). Ini disebabkan oleh pengaruh penggunaan media pembelajaran oleh para pendidik. Media cetak seperti Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan presentasi PowerPoint tanpa variasi telah sering digunakan oleh pendidik selama proses pembelajaran. Faktor-faktor semacam ini menyebabkan peserta didik merasa jenuh selama proses pembelajaran. Rasa bosan tersebut mengakibatkan peserta didik kehilangan minat untuk mengikuti pembelajaran secara efektif, sehingga mereka tidak memperhatikan pendidik saat menjelaskan materi. Masalah tersebut disebabkan oleh minimnya pemahaman pendidik dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi. Dalam praktiknya, pendidik masih kurang dalam mengoperasikan media pembelajaran berbasis TI, sehingga mereka cenderung beralih pada media cetak (buku atau LKPD) dan PowerPoint saja. Dengan demikian, pelaksanaan pembelajaran masih bersifat monoton dan membosankan bagi peserta didik.

Permasalahan ini mengindikasikan bahwa pendidik di kelas VI SD Inpres 3 Tondo belum optimal dalam mengembangkan media pembelajaran yang interaktif dan menarik bagi peserta didik. Kehadiran media memiliki peranan penting dalam proses belajar mengajar, mengingat adanya ketidakjelasan pada bahan ajar yang digunakan oleh pendidik (Shofiya Launin et al., 2022). Sejalan dengan beberapa penjelasan tersebut, seorang pendidik perlu terus berinovasi dan berkreasi dalam proses pengajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran yang dapat mempermudah penyampaian materi. Di samping itu, melalui pengembangan inovasi baru, diharapkan terdapat penerapan media yang berbeda dari yang umum digunakan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.

Penelitian yang dilakukan oleh Arimbawa (2021) menunjukkan bahwa terdapat berbagai faktor yang dapat menyebabkan kesulitan dalam motivasi siswa untuk belajar biologi. Contoh yang dapat diidentifikasi adalah proses pembelajaran yang tidak berjalan dengan efektif. Dalam proses pembelajaran, pendidik sering kali mendominasi percakapan dan tidak memberikan kesempatan yang cukup bagi peserta didik untuk mengembangkan kemampuan mereka secara berkesinambungan. Akibatnya, siswa mengalami kebosanan dan kehilangan motivasi. Demikian pula dalam mata pelajaran PPKn, pendidik dapat mengoptimalkan penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran. Dalam pembelajaran PPKn, pendidik biasanya menyampaikan materi melalui metode ceramah yang didukung oleh media visual atau powerpoint. Peserta didik menunjukkan kecenderungan untuk menjadi malas, lesu, dan lelah, yang pada akhirnya mengakibatkan kurangnya keinginan untuk mengikuti pelajaran PPKn (Alfansyur & Mariyani, 2019; Nihayah, 2022). Penggunaan teknologi media ajar ini memiliki potensi untuk menarik perhatian peserta didik. Ketika media pembelajaran dirancang secara menarik, hal ini dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar.

Syariifah (2023) menunjukkan bahwa penggunaan kuis berbasis Wordwall dalam pembelajaran PKn dapat meningkatkan partisipasi belajar peserta didik. Penelitian oleh

Ivanda (2022) menunjukkan bahwa penerapan media berbasis Wordwall dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Untuk mengidentifikasi strategi yang efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa Kelas IX-B dalam pembelajaran PKn di SMP Negeri 1 Samarinda dengan memanfaatkan media pembelajaran WordWall. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran WordWall memberikan hasil yang efektif dalam peningkatan penyerapan materi pembelajaran.

Oleh karena itu, dengan mempertimbangkan permasalahan dan kendala yang ada, peneliti berpendapat bahwa peningkatan penggunaan media pembelajaran berbasis digital dan game dalam evaluasi pembelajaran di kelas sangat penting, karena hal ini dapat memengaruhi motivasi peserta didik dalam belajar PPKn. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas media Wordwall dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn di kelas VI SD Inpres 3 Tondo.

METODE PENELITIAN

Studi ini menerapkan desain penelitian tindakan kelas yang terdiri dari 2 siklus dengan pendekatan metode deskriptif. Desain ini dipilih untuk menggambarkan fenomena atau kejadian terkait dengan strategi yang efektif dalam meningkatkan partisipasi peserta didik kelas VI melalui Media Pembelajaran Wordwall dalam Pembelajaran PKn. Subjek penelitian terdiri dari peserta didik yang berada di kelas VI di SD Inpres Tondo yang memiliki jumlah siswa 32 orang yang terdiri dari 19 orang berjenis kelamin laki-laki dan 13 orang berjenis kelamin perempuan.

Data dikumpulkan melalui angket yang dibagikan kepada peserta didik setelah mereka menyelesaikan kegiatan pembelajaran menggunakan Wordwall dalam mata pelajaran PKn. Angket ini mencakup pertanyaan yang berkaitan dengan proses pembelajaran PKn.

Observasi dilaksanakan untuk mengumpulkan data yang lebih kontekstual mengenai perilaku dan respons peserta didik selama proses pembelajaran. Observasi melibatkan analisis terhadap berbagai aspek, termasuk tingkat keterlibatan, interaksi peserta didik, dan respons terhadap materi pembelajaran. Penelitian dilakukan, di SD Inpres 3 Tondo. Observasi dilaksanakan sepanjang proses pembelajaran dengan memanfaatkan Wordwall, dan angket dibagikan kepada peserta didik setelah kegiatan pembelajaran selesai. Data yang diperoleh dari angket, observasi, dan wawancara dianalisis dengan pendekatan kualitatif. Melalui metode ini, diharapkan dapat diperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai efektivitas strategi penggunaan Wordwall dalam meningkatkan partisipasi peserta didik kelas VI dalam pembelajaran PPKn di SD Inpres 3 Tondo.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pada tahap awal penelitian ini, observasi dilakukan selama pembelajaran materi Peraturan Perundang-Undangan Nasional untuk mengidentifikasi dan mengumpulkan data terkait bidang Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di kelas VI SD Inpres 3 Tondo. Pengaplikasian siklus I dilakukan melalui penggunaan kuis dalam aplikasi Wordwall, yang terdiri dari beberapa langkah; pertama, Perencanaan dilakukan dengan melakukan tinjauan awal atau analisis terhadap materi peraturan perundang-undangan, diikuti dengan penyampaian kepada peserta didik menggunakan aplikasi Wordwall. Kedua, pelaksanaan tindakan dilakukan dengan mengacu pada perencanaan yang telah ditetapkan, termasuk rencana pembelajaran yang telah disusun, serta persiapan instrumen penelitian yang diperlukan. Dalam siklus I ini, proses belajar mengajar di dalam kelas dilakukan satu kali pertemuan, yaitu 2 x 45 menit, sesuai dengan materi pembelajaran mengenai Peraturan Perundang-Undangan Nasional. Pelaksanaan pada siklus I ini melibatkan kegiatan awal, di mana guru menyampaikan apersepsi dan mengajukan pertanyaan terkait materi peraturan di sekolah kepada peserta didik. Ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengetahuan awal mereka mengenai materi ajar.

Tabel 1. Aktivitas Peserta Didik Siklus 1

Indikator Aktivitas dalam aplikasi Wordwall	Jumlah Peserta Didik	%
Partisipatif dalam menggunakan Wordwall	15	46,88 %
Aktif dalam menggunakan Wordwall	16	50 %
Dapat menggunakan Wordwall	13	40,62 %
Dapat menjawab quiz dalam Wordwall	17	53,12 %
Bahagia saat proses pembelajaran	20	62,5%

Pada tabel 1 data aktivitas peserta didik pada pembelajaran siklus 1, aktivitas peserta didik menunjukkan hasil, indikator aktivitas partisipatif dalam menggunakan wordwall memiliki presentase sebesar 46,88% (15 orang siswa), indikator aktif dalam menggunakan wordwall memiliki presentase sebesar 50% (16 orang siswa), indikator aktivitas dapat menggunakan wordwall memiliki presentase 40,62% (13 orang siswa), indikator aktivitas dapat menjawab quiz dalam wordwall memiliki presentase 53,12% (17 orang) dan indikator aktivitas bahagia/senang saat proses pembelajaran memiliki presentase 62,5% (20 orang). Hasil ini menunjukkan bahwa minat belajar siswa di kelas VI masih belum memenuhi kriteria minimum 60% dan perlu adanya pembelajaran siklus 2. hasil ini disebabkan karena masih banyak siswa yang belum mahir dan kurang memahami cara kerja dari media wordwall ini.

Tabel 2. Aktivitas Peserta Didik Siklus 2

Indikator Aktivitas dalam aplikasi Wordwall	Jumlah Peserta Didik	%
Partisipatif dalam menggunakan Wordwall	25	78,12 %
Aktif dalam menggunakan Wordwall	26	81,12 %
Dapat menggunakan Wordwall	28	87,5 %
Dapat menjawab quiz dalam Wordwall	22	68,75 %
Bahagia saat proses pembelajaran	30	93,75%

Pada tabel 2 data aktivitas peserta didik pada pembelajaran siklus 2, aktivitas peserta didik menunjukkan hasil, indikator aktivitas partisipatif dalam menggunakan wordwall memiliki presentase sebesar 78,18% (25 orang siswa), indikator aktif dalam menggunakan wordwall memiliki presentase sebesar 81,12% (26 orang siswa), indikator aktivitas dapat menggunakan wordwall memiliki presentase 87,5% (28 orang siswa), indikator aktivitas dapat menjawab quiz dalam wordwall memiliki presentase 68,75% (22 orang) dan indikator aktivitas bahagia/senang saat proses pembelajaran memiliki presentase 93,75% (30 orang). Hasil ini menunjukkan bahwa minat belajar siswa di kelas VI mengalami peningkatan dan memenuhi kriteria minimum 60% sehingga tidak perlu lagi adanya pembelajaran siklus selanjutnya. hasil ini disebabkan karena sudah banyak siswa yang mahir dan memahami cara kerja dari media wordwall ini.

Tabel 3. Perbandingan Hasil Aktivitas Peserta Didik Siklus 1 dan Siklus 2

Indikator Aktivitas dalam aplikasi Wordwall	Siklus 1		Siklus 2	
	Jumlah Peserta Didik	%	Jumlah Peserta Didik	%
Partisipatif dalam menggunakan Wordwall	15	46,88 %	25	78,12 %
Aktif dalam menggunakan Wordwall	16	50 %	26	81,12 %
Dapat menggunakan Wordwall	13	40,62 %	28	87,5 %
Dapat menjawab quiz	17	53,12 %	22	68,75 %

dalam Wordwall				
Bahagia saat proses pembelajaran	20	62,5%	30	93,75%

Pada tabel 3 perbandingan data aktivitas peserta didik pada pembelajaran siklus 1 dan siklus 2 aktivitas peserta didik menunjukkan hasil, indikator aktivitas partisipatif dalam menggunakan wordwall memiliki presentase pada siklus 1 sebesar 46,88% (15 orang siswa) meningkat pada siklus menjadi 78,12% (25 orang), indikator aktif dalam menggunakan wordwall pada siklus 1 sebesar 50% (16 orang) meningkat pada siklus 2 sebesar 81,12% (26 orang siswa), indikator aktivitas dapat menggunakan wordwall pada siklus 1 sebesar 40,62 % (13 Orang) meningkat menjadi 87,5% (28 orang siswa), indikator aktivitas dapat menjawab quiz dalam wordwall pada siklus 1 sebesar 53,12% (17 orang) pada siklus 2 meningkat menjadi 68,75% (22 orang) dan indikator aktivitas bahagia/senang saat proses pembelajaran pada siklus 1 sebesar 62,5% (20 orang) meningkat pada siklus 2 sebesar 93,75% (30 orang). Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran wordwall dapat meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran PPKn di kelas VI SD Inpres 3 Tondo.

Pembahasan

Pembelajaran merupakan suatu proses yang krusial dalam membentuk generasi masa depan. Dalam konteks pembelajaran, penggunaan media pembelajaran seperti WordWall berpotensi menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan minat, motivasi, dan partisipasi peserta didik. WordWall merupakan sebuah platform pembelajaran yang menawarkan beragam jenis permainan dan latihan soal, yang dirancang untuk mendorong keterlibatan aktif peserta didik serta meningkatkan partisipasi mereka dalam proses pembelajaran.

Guru menjelaskan pengertian hierarki peraturan perundang-undangan, penerapan peraturan tersebut, serta konsekuensi dari pelanggaran terhadap peraturan. Selanjutnya, guru mendemonstrasikan prosedur akses aplikasi Wordwall melalui handphone dengan langkah-langkah berikut:

1. Guru mengoperasikan laptop yang terhubung ke internet, mengakses wordwall.net, mengklik sign up, dan memilih create activity. Berbagai pilihan konten tersedia dalam aktivitas pembuatan, termasuk kuis, pencocokan kata, pembukaan kotak, kuis gameshow, dan pengejaran dalam labirin. Setelah memilih konten, guru melanjutkan ke tahap pembuatan soal yang sesuai dengan tema pembelajaran.
2. Setelah menyelesaikan pembuatan soal, guru mengklik opsi bagikan dan menyalin tautan. Dalam siklus I, proses belajar mengajar di kelas dilaksanakan dalam dua pertemuan, masing-masing selama 45 menit, sesuai dengan materi pembelajaran mengenai pengertian hierarki dan hierarki peraturan perundang-undangan. Pelaksanaan siklus I ini melibatkan kegiatan awal, di mana guru memberikan apersepsi dan pertanyaan terkait materi Peraturan Perundang-undangan Nasional kepada peserta didik sebagai langkah untuk menggali pengetahuan awal mengenai materi ajar.
3. Guru menjelaskan definisi hierarki peraturan perundang-undangan nasional. Selanjutnya, guru mendemonstrasikan prosedur akses aplikasi Wordwall melalui handphone dengan langkah-langkah berikut:
4. Guru mengoperasikan laptop yang terhubung ke internet, mengakses wordwall.net, mengklik sign up, dan memilih create activity/buat aktivitas. Terdapat berbagai pilihan konten dalam aktivitas pembuatan, termasuk kuis, pencocokan kata, pembukaan kotak, kuis gameshow, dan pengejaran dalam labirin. Setelah memilih konten, guru melanjutkan ke tahap pembuatan soal yang sesuai dengan tema pembelajaran.
5. Setelah menyelesaikan pembuatan soal, guru mengklik opsi share/bagikan dan menyalin tautan <https://wordwall.net/id/resource/18682857> ke grup WhatsApp

- untuk memudahkan akses peserta didik. Setiap peserta didik dapat mengakses tautan tersebut sesuai dengan jumlah peserta didik yang terdapat dalam kelas.
6. Peserta didik mengakses aplikasi Wordwall melalui tautan yang diberikan oleh guru, kemudian memilih materi PKN mengenai peraturan perundang-undangan dengan mode kuis pilihan ganda.
 7. Setelah menekan tombol mulai, peserta didik menyelesaikan soal. Setelah menyelesaikan soal, skor dari permainan akan ditampilkan.
 8. Nilai akan ditampilkan pada menu hasil. Peserta didik menyelesaikan tugas sesuai dengan waktu yang ditentukan oleh guru dalam aplikasi Wordwall, dan hasil kerja peserta didik dapat diakses oleh guru melalui papan peringkat. Pengukuran minat peserta didik dalam belajar melalui aplikasi Wordwall dengan mode kuis pilihan ganda dilakukan menggunakan indikator pengamatan yang tertera dalam tabel berikut.
 9. Ke grup WhatsApp untuk memfasilitasi akses peserta didik. Setiap peserta didik dapat mengakses tautan tersebut sesuai dengan jumlah peserta didik yang terdapat dalam kelas.
 10. Peserta didik mengakses aplikasi Wordwall melalui tautan yang diberikan oleh guru, kemudian memilih materi PPKn mengenai peraturan perundang-undangan dengan menggunakan mode kuis pilihan ganda.
 11. Setelah menekan tombol mulai, peserta didik menyelesaikan soal. Setelah menyelesaikan soal, skor dari permainan akan ditampilkan.
 12. Peserta didik menyelesaikan tugas sesuai dengan waktu yang ditentukan oleh guru dalam aplikasi Wordwall, dan hasil kerja peserta didik dapat diakses oleh guru melalui papan peringkat.

Wordwall berfungsi sebagai alat yang memperkaya interaksi dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan teknologi pendidikan, seperti Wordwall, menunjukkan potensi dalam meningkatkan partisipasi dan motivasi peserta didik secara positif (Khairunisa, 2021). Setelah implementasi Wordwall, terdapat peningkatan yang signifikan dalam partisipasi peserta didik. Peserta didik menunjukkan tingkat antusiasme dan keterlibatan yang lebih tinggi dalam proses pembelajaran. Fitur interaktif, seperti permainan dan kuis di Wordwall, telah efektif dalam meningkatkan motivasi peserta didik. Peserta didik menunjukkan minat yang lebih tinggi dalam proses pembelajaran. Keberhasilan strategi ini terutama disebabkan oleh variasi konten yang disediakan oleh Wordwall. Peserta didik mengalami pembelajaran yang lebih menarik dan relevan dengan kehidupan sehari-hari. Sesi diskusi melalui Wordwall memicu partisipasi peserta didik dalam berbagi pemikiran dan pandangan. Hal ini menghasilkan lingkungan pembelajaran yang kolaboratif dan inklusif. Sejumlah peserta didik yang sebelumnya kurang tertarik pada mata pelajaran PKN kini menunjukkan perubahan persepsi yang positif. Peserta didik memahami utilitas dan relevansi materi.

Penggunaan Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif menunjukkan hubungan positif dengan tingkat partisipasi siswa. Wordwall, melalui fitur interaktifnya, memungkinkan peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dan berkontribusi pada diskusi kelas (Aidah & Nurafni, 2022). Wordwall dapat dimanfaatkan untuk menciptakan kegiatan interaktif dalam konteks partisipasi peserta didik, seperti permainan, polling, atau papan kata kunci, yang berpotensi memotivasi peserta didik untuk lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan fitur Wordwall, guru dapat menciptakan situasi pembelajaran yang menarik dan kompetitif, yang dapat meningkatkan partisipasi aktif peserta didik. Keberhasilan strategi ini bergantung pada kemampuan guru dalam merancang dan mengintegrasikan konten PKN ke dalam Wordwall dengan cara yang relevan dan menarik bagi peserta didik. Guru harus memahami cara memanfaatkan potensi Wordwall untuk menyampaikan konsep-konsep PKN sesuai dengan

karakteristik dan minat peserta didik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Wordwall efektif dalam meningkatkan minat, motivasi, dan partisipasi belajar peserta didik di berbagai mata pelajaran, termasuk PKn. Penelitian oleh Nissa dan Renoningtyas (2021) menunjukkan bahwa media pembelajaran Wordwall dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PKn kelas IV.

Penelitian oleh Asparani Ammar Syariifah (2023) menunjukkan bahwa penggunaan kuis berbasis Wordwall dalam pembelajaran PKn dapat meningkatkan partisipasi belajar peserta didik. Penelitian oleh Khairunisa (2021) menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi online menggunakan Wordwall efektif dalam meningkatkan penyerapan materi pembelajaran. Penelitian oleh Pradani (2022) menunjukkan bahwa penggunaan media Wordwall dapat menciptakan interaksi yang menguntungkan bagi peserta didik. Penelitian oleh Ivanda (2022) menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis Wordwall dalam pembelajaran PKn dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.

Penelitian yang dilakukan di SD Inpres 3 Tondo menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Wordwall dapat meningkatkan minat, motivasi, dan partisipasi belajar siswa dalam mata pelajaran PKn. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi implementasi Wordwall dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang dinamis dan meningkatkan partisipasi peserta didik kelas VI di SD Inpres 3 Tondo. Penggunaan teknologi ini diharapkan dapat menciptakan interaksi yang lebih intensif antara guru dan peserta didik, meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi PKn, serta pada akhirnya, meningkatkan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran.

Seiring dengan meningkatnya partisipasi, terdapat indikasi peningkatan pemahaman peserta didik terhadap materi PKn. Skor evaluasi individu menunjukkan peningkatan yang signifikan. Umpan balik dari peserta didik menunjukkan bahwa mereka menilai penggunaan WordWall sebagai pengalaman pembelajaran yang positif dan bermanfaat. Beberapa tantangan teknis muncul selama proses implementasi. Respons cepat dan perbaikan teknis dilaksanakan untuk memastikan kelancaran proses pembelajaran.

SIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Wordwall secara signifikan berkontribusi terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa. Media ini memiliki potensi untuk merangsang minat belajar peserta didik, meningkatkan keaktifan mereka dalam proses pembelajaran, serta memperbaiki hasil belajar pada berbagai mata pelajaran, termasuk Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Melalui penerapan strategi ini, diharapkan akan terjadi peningkatan partisipasi siswa serta pemahaman materi PKn di kelas VI SD Inpres 3 Tondo. Memfasilitasi kemajuan yang lebih substansial dengan melibatkan institusi pendidikan, orang tua, dan siswa dalam mendukung pemanfaatan media pembelajaran Wordwall sebagai elemen yang esensial dalam proses pembelajaran PKn. Melalui perancangan dan pelaksanaan strategi ini secara efisien, diharapkan bahwa keterlibatan peserta didik akan mengalami peningkatan, serta proses pembelajaran akan menjadi lebih menarik dan memiliki makna yang mendalam. Di samping itu, pemanfaatan media Wordwall berpotensi untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif, kreatif, dan menyenangkan, yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam proses belajar mereka. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Wordwall berpotensi menjadi strategi yang efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa kelas VI pembelajaran PKn di SD Inpres 3 Tondo. Media ini tidak hanya berpotensi untuk merangsang minat dan motivasi belajar peserta didik, tetapi juga dapat berkontribusi pada peningkatan hasil belajar mereka dalam mata pelajaran yang diajarkan. Dengan demikian, penerapan media pembelajaran Wordwall dapat dianggap sebagai salah satu strategi yang efisien dalam memperbaiki mutu pembelajaran di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Aidah, N., & Nurafni, N. (2022). Analisis Penggunaan Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran Ipa Kelas Iv Di Sdn Ciracas 05 Pagi. *Pionir: Jurnal Pendidikan*, 11(2).
- Alfansyur, A., & Mariyani, M. (2019). Pemanfaatan Media Berbasis Ict “Kahoot” Dalam Pembelajaran Ppkn Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan PKN*, 6(2), 208–216. <https://doi.org/10.36706/jbti.v6i2.10118>
- Kajian, J., Indonesia, P., Pelajaran, M., & Pancasila, P. (2023). Pelita : Pengaruh Media Wordwall terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada. 3(2), 42–51.
- Khairunisa, Y. (2021). Pemanfaatan Fitur Gamifikasi Daring Maze Chase-Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Digital Mata Kuliah Statistika dan Probabilitas. *MEDIASI*, 2(1). <https://doi.org/10.46961/mediasi.v2i1.254>
- Malewa, E. S., & Muh, A. A. (2023). Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Materi Zakat di UPTD SD Negeri 65 Barru. *EDUCANDUM*, 9(1), 22–30.
- Nihayah, S. (2022). Analisis Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Pendekatan Problem Based Learning pada Peserta Didik. *Melior: Jurnal Riset Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia*, 2(1), 19–26.
- Ningsih, S. R., & Putra, H. K. (2022). Pembelajaran Penerapan Aplikasi Wordwall pada Mata Pelajaran Simkomdig untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Masa Pandemi Covid 19 Tamansiswa Sukoharjo selama Pembelajaran Jarak Jauh , salah satunya adalah karena k. *Edudikara: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(1), 1–8.
- Putri, N. M., & Hamimah, H. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Wordwall Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) pada Pembelajaran IPA. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 3(1), 95–99. <https://doi.org/10.58737/jpled.v3i1.99>
- Shofiya Launin, Wahyu Nugroho, & Angga Setiawan. (2022). Pengaruh Media Game Online Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3), 216–223. <https://doi.org/10.55784/jupeis.vol1.iss3.176>
- Yelvita, F. S. (2022). Motivasi Belajar Siswa dan Pemanfaatan Media Word Wall: Kajian Teori. *Intelegensia*, 7(8.5.2017), 2003–2005.