

Penggunaan Media Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Zaitun, Rizal, Kalsum Hiola

*Program Studi Pendidikan Profesi Guru, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Tadulako, Palu, Republik Indonesia
Email: zaituncjr@gmail.com*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media Wordwall dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV (a) SDN 8 Mambo. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan tiga siklus. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV (a) SDN 8 Mambo yang berjumlah 19 orang. Data dikumpulkan melalui angket minat belajar, observasi, dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Wordwall dapat meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan. Pada siklus I, rata-rata minat belajar siswa meningkat dari 60% menjadi 75%, dan pada siklus II dan siklus III meningkat menjadi 85%.

Kata Kunci: *Wordwall, Minat Belajar, Pendidikan Pancasila*

PENDAHULUAN

Minat belajar merupakan salah satu faktor penting yang mempengaruhi hasil belajar siswa (Aedi, 2018; Dewi, 2019). Pendidikan Pancasila sebagai salah satu mata pelajaran wajib di sekolah dasar, memiliki tantangan tersendiri dalam menumbuhkan minat belajar siswa. Media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat menjadi solusi untuk meningkatkan minat belajar siswa. Wordwall adalah salah satu media pembelajaran berbasis digital yang interaktif dan dapat diakses dengan mudah oleh siswa (Lubis & Nuriadin, 2022; Munthe & Rahma, 2023). Penelitian ini dilakukan untuk melihat sejauh mana penggunaan Wordwall dapat meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Solusi untuk meningkatkan hasil belajar harus menggunakan media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan. Dalam teori belajar Bruner (1966), dikemukakan pentingnya pembelajaran berbasis penemuan, di mana guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan suatu aturan (seperti konsep, teori, atau definisi) melalui contoh-contoh yang relevan dengan kehidupan sehari-hari (Handayani et al., 2020; Mauliandri et al., 2023). Media yang sesuai dengan teori belajar Bruner, khususnya media dua dimensi, mencakup berbagai bentuk visual seperti gambar, grafik, poster, foto, dan bahan grafis lainnya. Berdasarkan teori tersebut, media pembelajaran dapat menyampaikan pesan dan makna materi secara efektif. Salah satu media yang cocok digunakan adalah Wordwall, sebuah aplikasi pembelajaran daring yang memungkinkan interaksi yang menyenangkan melalui permainan edukatif. Media Wordwall dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik.

Media Wordwall memiliki beberapa kelebihan, salah satunya adalah menyediakan fitur gratis (basic) dengan beberapa pilihan template. Selain itu, permainan yang telah dibuat

dapat langsung dibagikan melalui WhatsApp, Google Classroom, atau platform lainnya. Software ini menawarkan beragam jenis permainan, seperti crossword (teka-teki silang), quiz, random cards (kartu acak), dan masih banyak lagi. Kelebihan lainnya adalah permainan yang telah dibuat dapat dicetak dalam format PDF, sehingga memudahkan siswa yang mengalami kendala jaringan untuk tetap mengakses materi. Selain itu, Wordwall juga membantu siswa memahami materi pelajaran secara daring dengan cara yang interaktif. Aplikasi ini mudah digunakan dan dapat membantu guru dalam memantau serta mengetahui prestasi belajar siswa.

Cil (2021) menyatakan bahwa Wordwall.net adalah sebuah situs yang menyediakan berbagai pilihan permainan edukatif. Permainan ini dapat dimainkan secara interaktif atau individual, seperti pencocokan informasi, pencocokan gambar, kuis, roda keberuntungan, teka-teki, dan lainnya, yang dirancang khusus untuk latihan kosa kata. Wordwall.net menawarkan fitur untuk membuat media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan secara online maupun dicetak.

Platform ini dinilai berkualitas tinggi karena memiliki antarmuka pengguna yang menarik, fitur yang beragam dan lengkap, serta harga yang terjangkau. Dari segi antarmuka pengguna, tampilan website ini sangat sederhana, dengan menu dan fitur yang mudah ditemukan. Template permainan dan panduan pengguna juga tersedia langsung di halaman awal (Beranda).

Selain itu, Wordwall.net menyediakan fitur eksklusif, seperti:

1. Buat Aktivitas: Untuk membuat permainan interaktif.
2. Komunitas: Untuk berbagi dan menemukan aktivitas dari pengguna lain.
3. Aktivitas Saya: Untuk mengelola aktivitas yang telah dibuat.
4. Hasil: Untuk memantau hasil dan progres siswa.

Dengan fitur-fitur tersebut, Wordwall.net menjadi alat pembelajaran yang praktis dan efektif untuk mendukung kegiatan belajar-mengajar.

Oleh karena itu, untuk mengatasi tantangan ini, teknologi pendidikan menjadi solusi yang semakin menonjol dalam menyajikan pembelajaran yang menarik dan bermakna bagi siswa. Salah satu alat teknologi pendidikan yang terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa adalah website Wordwall. Platform ini menawarkan berbagai permainan interaktif dan aktivitas pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan kurikulum dan tujuan pembelajaran.

Penggunaan website Wordwall memberikan potensi besar dalam membuat pembelajaran Pendidikan Pancasila menjadi lebih menarik dan bermakna bagi siswa kelas IV (A) SDN 8 Mamboro. Dengan memanfaatkan fitur-fitur yang tersedia, guru dapat menciptakan aktivitas yang interaktif, kreatif, dan menyenangkan untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap konsep-konsep dalam pembelajaran Pancasila.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana penggunaan website Wordwall dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada siswa kelas IV (A) SDN 8 Mamboro melalui pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

METODE

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan penelitian yang bersifat reflektif, di mana dalam prosesnya, guru sebagai peneliti terus merenungkan apa yang terjadi dan mengapa suatu tindakan menghasilkan dampak tertentu di kelasnya (Afandi, 2014). Penelitian ini menggunakan pendekatan PTK dengan desain penelitian berbentuk siklus yang terdiri dari empat tahapan utama: perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*).

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV (A) SDN 8 Mamboro, dengan jumlah sampel sebanyak 19 siswa, terdiri atas 8 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan, dengan rata-rata usia 10-11 tahun. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif untuk mengolah data yang diperoleh.

Penelitian dilaksanakan selama bulan Februari hingga Mei 2024. Data dikumpulkan melalui observasi dan wawancara, yang kemudian dianalisis secara naratif untuk memperoleh gambaran umum mengenai penggunaan media pembelajaran Wordwall pada mata pelajaran PPKN di kelas IV (A) SDN 8 Mamboro. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan mengenai efektivitas media pembelajaran Wordwall dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Langkah-langkah penelitian ini dimulai dengan **perencanaan**, yaitu menyusun rencana pembelajaran yang menggunakan media Wordwall, menyiapkan perangkat pembelajaran, dan instrumen penelitian. Tahap berikutnya adalah **pelaksanaan**, di mana pembelajaran Pendidikan Pancasila dilaksanakan dengan memanfaatkan media Wordwall. Selanjutnya, pada tahap **observasi**, peneliti mengamati proses pembelajaran dan mencatat data yang relevan terkait minat belajar siswa. Terakhir, pada tahap **refleksi**, hasil observasi dievaluasi untuk menyusun rencana perbaikan yang akan diterapkan pada siklus berikutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Wordwall dapat meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan. Berikut adalah hasil perbandingan minat belajar siswa pada pra-siklus, siklus I, siklus II dan Siklus III:

Tabel 1. Hasil pra siklus, siklus I, siklus II, dan siklus III

Siklus/ indikator	Hasil Belajar (kuantitatif)	Aktivitas Belajar Siswa (Kualitatif)	Pemahaman Konsep (Kuantitatif)	Motivasi (Kualitatif)	Kepercayaan Diri (Kualitatif)
Siklus I	60%	Kurang	60%	Kurang	Cukup
Siklus II	85%	Cukup	85%	Cukup	Baik sekali
Siklus III	90%	Baik sekali	85%	Baik sekali	Baik sekali

Keterangan:

- Kurang : Siswa tidak melakukan kegiatan pembelajaran secara aktif.
- Cukup : Sekitar 50% siswa melakukan kegiatan pembelajaran secara aktif.
- Baik : Aktifitas siswa (60-80%) melakukan kegiatan pembelajaran secara aktif.
- Baik sekali : Seluruh siswa melakukan kegiatan pembelajaran secara aktif

Pembahasan

Peningkatan minat belajar siswa terlihat dari antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran, Antusiasme peserta didik meningkat seiring penggunaan media wordwall digunakan pada saat pembelajaran. Pada siklus I saya pertama kali menggunakan wordwall dan memilih fitur kuis, para siswa masih merasa canggung karena hal tersebut merupakan pengalaman pertama mereka menggunakan media belajar yang berbeda dari biasanya. Para peserta didik tampak antusias dan penasaran untuk mencoba menjawab soal dengan menggunakan wordwall. Pada Siklus II, peneliti mencoba menggunakan fitur yang berbeda dari media wordwall dan membuatnya jauh lebih menarik dari sebelumnya yaitu memasang. Saya membuat soal interaktif yang memuat materi pembelajaran saya mengenai makna Kesatuan Republik Indonesia. Dimana mereka diberi tugas untuk memasang arti dari Pancasila dengan simbol/lambang Pancasila. Pada saat siklus III, sayamemilih fitur cari kata di salah satu menu wordwall dan peserta didik maju kedepan satu persatu untuk mencari kata yang berhubungan dengan materi pembelajaran saya “Pola Hidup Gotong Royong”.

Wordwall merupakan aplikasi yang bisa dijadikan sebagai media belajar media belajar, sumber belajar, serta alat penilaian bagi guru dan siswa. Wordwall juga menyediakan beberapa contoh hasil kreasi guru yang dapat membantu pengguna baru dalam berkreasi. Media pembelajaran juga dapat diartikan web aplikasi yang digunakan untuk membuat games berbasis kuis yang menyenangkan. Selain itu, wordwall juga dapat digunakan untuk merancang serta mereview penilaian dalam pembelajaran.



Gambar 1. Peserta didik mencoba menggunakan wordwall

KESIMPULAN

Penggunaan media Wordwall efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV (a) SDN 8 Mamboro. Dengan menggunakan media Wordwall, siswa menjadi lebih tertarik dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Media ini juga membuat proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan.

Untuk meningkatkan minat belajar siswa, disarankan agar guru-guru di SDN 8 Mamboro lebih sering menggunakan media pembelajaran interaktif seperti Wordwall dalam proses pembelajaran. Selain itu, perlu dilakukan pelatihan bagi guru untuk meningkatkan keterampilan dalam menggunakan media pembelajaran berbasis digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Aedi, W. G. (2018). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Matematika Dengan Pendekatan Open-Ended. *JPMI (Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia)*, 3(2), 41–46. <https://doi.org/10.26737/jpmi.v3i2.691>
- Afandi, M. (2014). Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 1(1), 1–19. <https://doi.org/10.30659/pendas.1.1.1-19>
- Bruner, *Toward a theory of instruction*. Harvard University Press, 1966. Çil (2021) “The effect of using wordwall.net increasing vocabulary knowledge of 5th EFL students” *Lang.Educ.Technol.* vol. 1 no 1, pp 21-28
- Dewi, Y. A. (2019). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Matematika Melalui Media Pembelajaran Berbantuan Komputer. *Desimal*, 2(3), 211–231. <https://doi.org/10.24042/djm.v2i3.4830>
- Handayani, N. W. P., Ardana, I. M., & Sudiarta, I. G. P. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Model Bruner, Budaya Lokal, dan Scaffolding untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Relasi dan Fungsi. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 4(2), 221–236. <https://doi.org/10.33603/jnpm.v4i2.3235>
- Lubis, A. P., & Nuriadin, I. (2022). Efektivitas Aplikasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6884–6892. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3400>
- Maghfiroh, K (2018). *Penggunaan Media Wordwall untuk meningkatkan Hasil belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda*. Jurnal Profesi Keguruan, 4 (1), 64-70.
- Makmur, G. A. 2023. “Tindakan Kelas: Strategi, Gagasan dan Ide Menuju Arah Perubahan Pikiran, Sikap dan Perilaku Siswa dalam Kelas.” *Lentera: Multidisciplinary Studies* 2 (2): 114-121.
- Mauliandri, R., Saragih, S., & Kartini, K. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Teori Belajar Bruner Untuk Memfasilitasi Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa Smp. *Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(1), 895–907. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v12i1.6538>
- Munthe, D. Y., & Rahma, I. F. (2023). Kreativitas Guru Matematika dalam Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall pada Siswa SMP. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 483–489. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4480>
- Sudjana, N. Rivai, A. (2005). *Media pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo. (Hal 02)