

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN WORDWALL UNTUK
MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV
SDN TLOGOSARI WETAN 01 SEMARANG**

Kunti Shouma Tsaniya¹, Olivia Zakkia Nafis², Frisca Eman Rosaifa³, Susilo Tri
Widodo⁴, Nur Indah Wahyuni⁵

PGSD FIPP Universitas Negeri Semarang

¹kuntishouma68580@students.unnes.ac.id,

²oliviazakkiyana@students.unnes.ac.id, ³Friscaemanrosaifa@gmail.com,

⁴susilotriwidodo@mail.unnes.ac.id, ⁵indahnurindah@mail.unnes.ac.id

ABSTRACT

Boredom becomes common in the monotonous learning process. Especially in teacher-centered learning alone without any interesting innovations. Therefore, creativity and innovation are needed in driving away boredom and fostering interest in learning in students. With the existence of interesting learning media, it will certainly encourage students to be more enthusiastic in the learning process. The purpose of this study is to determine how much influence the use of wordwall media has on increasing student learning activity in grade IV pancasila education subjects SDN Tlogosari Wetan 01. The research method used in this study is quantitative experiment. This research was carried out during two meetings where in the first meeting it became a control class where in the first meeting researchers still used conventional learning and only used learning videos while in the second meeting became an experimental class, namely researchers using wordwall learning media. The results of research that have been conducted show an increase in student activeness by 55.56%. From these results, it indicates that the use of wordwall-based interactive media can increase student learning motivation effectively and significantly.

Keywords: learning media, liveliness, wordwall

ABSTRAK

Kebosanan menjadi hal yang biasa terjadi di dalam proses pembelajaran yang monoton. Terutama pada pembelajaran yang berpusat pada guru saja tanpa adanya inovasi yang menarik. Maka dari itu kreativitas dan inovasi sangat diperlukan dalam mengusir kejenuhan serta menumbuhkan minat belajar pada diri peserta didik. Dengan adanya media pembelajaran yang menarik tentu akan mendorong peserta didik lebih semangat dalam proses pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan dari media wordwall terhadap peningkatan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas IV SDN Tlogosari Wetan 01. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah kuantitatif eksperimen. Penelitian ini dilaksanakan selama dua pertemuan dimana pada pertemuan pertama menjadi kelas control dimana pada pertemuan pertama peneliti masih menggunakan pembelajaran konvensional dan hanya menggunakan video pembelajaran sedangkan pada pertemuan kedua menjadi kelas eksperimen yaitu peneliti menggunakan media pembelajaran wordwall. Hasil penelitian yang telah

dilakukan menunjukkan terdapat peningkatan keaktifan peserta didik sebesar 55,56%. Dari hasil tersebut menandakan bahwa penggunaan media interaktif berbasis wordwall dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik secara efektif dan signifikan.

Kata Kunci: media pembelajaran, keaktifan, wordwall

A. Pendahuluan

Kehidupan pasca pandemi covid-19 menjadi berbeda dari kehidupan sebelum pandemi. Hal tersebut karena sebagian besar orang beraktifitas di rumah saja, sehingga menjadi sebuah pola hidup serta kebiasaan selama pandemi yang terjadi selama kurang lebih dua tahun lamanya. Perubahan pola hidup dari pra pandemi hingga pasca pandemi sangat terlihat jelas pada bidang pendidikan di Indonesia. Penggunaan teknologi sangat diperlukan dalam keberlangsungan proses pembelajaran. Baik guru maupun peserta didik dituntut bisa menggunakan berbagai macam aplikasi guna menciptakan pembelajaran yang nyaman dan terkondisikan. Pada saat pandemi seluruh kegiatan pembelajaran dilakukan secara daring atau tidak bertatap muka secara langsung. Sehingga kegiatan pembelajaran berlangsung melalui aplikasi baik pertemuan online maupun website e-learning. Sebenarnya hal tersebut berdampak baik bagi keduanya

karena melatih kemampuan penggunaan teknologi sehingga tidak gaptek dan tertinggal. Namun dari kebiasaan tidak bertatap muka secara langsung, juga menurunkan kemampuan anak untuk bersosialisasi dengan orang lain. Peserta didik lebih pasif dan tidak aktif pada saat pembelajaran berlangsung.

Selain dengan kehidupan pasca pandemi yang membuat perubahan diseluruh sektor kehidupan manusia, kemajuan teknologi juga menjadi faktor utama dalam perubahan di bidang pendidikan. dengan kemajuan teknologi yang semakin pesat, bidang pendidikan pun mengalami perubahan yang signifikan. penggunaan media pembelajaran yang berbasis teknologi sedang marak digunakan, adanya perubahan ini dapat memudahkan para guru untuk mengajar serta mempermudah peserta didik dalam menerima pembelajaran. dengan pemanfaatan teknologi yang serba canggih dapat

mempermudah dalam pelaksanaan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti terhadap peserta didik di kelas IV SDN Tlogosari Wetan 01, masih banyak ditemukan rendahnya motivasi peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Hal ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor yang terjadi selama proses pembelajaran. Salah satu dari faktor tersebut ialah kurangnya inovasi pembelajaran serta kurangnya penggunaan media interaktif yang memicu semangat peserta didik dalam proses pembelajaran. Permasalahan tersebut tentunya mengakibatkan pembelajaran dirasa kurang menarik dan tidak menyenangkan sehingga membuat bosan peserta didik dan berakibat pada kurangnya motivasi peserta didik pada proses pembelajaran. Jika hal ini terus berlanjut akan berakibat pada menurunnya hasil belajar peserta didik. Untuk mengatasi permasalahan yang tengah terjadi, peneliti melakukan penelitian dengan cara mencoba memanfaatkan media pembelajaran interaktif yang dapat menarik motivasi serta meningkatkan aktivitas peserta didik sehingga

peserta didik turut berperan aktif pada proses pembelajaran.

Dalam perspektif di bidang pendidikan, media merupakan alat penyampaian informasi dari guru kepada peserta didik yang digunakan dengan tujuan untuk mencapai pembelajaran yang efisien dan efektif (Naz & Akbar, 2008). Secara khusus, media dapat diartikan dalam proses belajar mengajar sebagai alat fotografis, atau elektronik untuk menampilkan kembali informasi secara visual (Arsyad, 2005:3). Musfiquon (2012: 28) berpendapat bahwa media pembelajaran berguna sebagai perantara antara guru dan peserta didik dalam menyampaikan materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sangat berperan penting dalam proses pembelajaran karena dapat membantu guru sebagai sarana penyampaian materi dengan lebih efektif dan efisien.

Definisi media pembelajaran sendiri merupakan sebuah alat atau perantara yang berfungsi sebagai alat penyampaian informasi pelajaran yang bertujuan untuk mendorong peserta didik belajar. Media pembelajaran merupakan sarana yang dapat membantu proses belajar

dan mengajar sehingga tujuan pembelajaran yang telah disusun dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Dalam prosesnya media pembelajaran berperan sebagai salah satu factor utama dalam penunjang keberhasilan pembelajaran. Terkadang dalam proses pembelajaran bahan ajar yang digunakan guru tidak lengkap maka dari itulah media pembelajaran berfungsi untuk mempermudah proses belajar mengajar.

Media pembelajaran juga memiliki peran penting dalam meningkatkan minat dan motivasi peserta didik untuk belajar. Penggunaan media pembelajaran yang tepat sangat memengaruhi hasil belajar peserta didik. Selain itu penggunaan media pembelajaran yang sesuai sangat membantu dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik mengenai materi yang diajarkan sehingga hasil belajar peserta didik dapat sesuai kriteria ketuntasan minimum (KKM).

Wordwall ialah salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi dan minat peserta didik terhadap materi pembelajaran. Wordwall dirasa sangat cocok untuk digunakan sebagai media

pembelajaran dan alat penilaian. Wordwall merupakan sebuah aplikasi yang dapat membuat beberapa template pembelajaran yang didesain menjadi permainan. kelebihan dari aplikasi ini ialah, dapat mengubah kuis menjadi berbentuk permainan yang dapat meningkatkan minat serta rasa ingin tahu peserta didik sehingga pembelajaran lebih interaktif dan para peserta didik dapat meningkatkan motivasi belajar mereka. dalam aplikasi wordwall terdapat banyak sekali pilihan template yang tersedia seperti berbentuk quiz, silang kata, memasang gambar, memasang jawaban yang pas, dan lain sebagainya. Selain itu, wordwall dapat digunakan untuk melihat perkembangan keterampilan peserta didik. Penggunaan wordwall dirasa dapat meningkatkan keterampilan membaca serta menulis peserta didik secara kritis dan aktif.

Dari pemaparan latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai pengaruh penggunaan media wordwall terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik. Tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan dari media

wordwall terhadap peningkatan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas IV SDN Tlogosari Wetan 01

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah kuantitatif eksperimen. Penelitian ini dilaksanakan selama dua pertemuan dimana pada pertemuan pertama menjadi kelas control dimana pada pertemuan pertama peneliti masih menggunakan pembelajaran konvensional dan hanya menggunakan video pembelajaran sedangkan pada pertemuan kedua menjadi kelas eksperimen yaitu peneliti menggunakan media pembelajaran wordwall.

Penelitian ini dilakukan di kelas IV SDN Tlogosari Wetan 01, Pedurungan, Kota Semarang. Untuk subjek penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV A SDN Tlogosari Wetan 01. Teknik pengambilan sampel yang digunakan ialah dengan menggunakan Teknik sampling jenuh yang artinya seluruh peserta didik kelas IV A dijadikan sampel.

Pada pelaksanaan pertemuan pertama atau pada kelas control guru masih menggunakan pembelajaran

konvensional yang diisi dengan ceramah dan diselingi dengan pemanfaatan teknologi berupa penayangan video pembelajaran. Sedangkan pada pertemuan selanjutnya atau pada kelas eksperimen, peneliti mulai berinovasi dengan menggunakan media pembelajaran berupa wordwall yang diselingi dengan games yang membuat peserta didik penasaran dan tertarik untuk melaksanakan pembelajaran.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Kebosanan menjadi hal yang biasa terjadi di dalam proses pembelajaran yang monoton. Terutama pada pembelajaran yang berpusat pada guru saja tanpa adanya inovasi yang menarik. Maka dari itu kreativitas dan inovasi sangat diperlukan dalam mengusir kejenuhan serta menumbuhkan minat belajar pada diri peserta didik. Pembelajaran yang menarik tentu akan mendorong peserta didik lebih semangat dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu sebagai pendidik, guru seharusnya bisa memanfaatkan teknologi guna meningkatkan aktivitas dan menumbuhkan semangat peserta didik dalam belajar.

Dari observasi dan wawancara dengan guru kelas IV SDN Tlogosari Wetan 01 yang telah peneliti lakukan terdapat beberapa kendala yang menyebabkan terhambatnya proses pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Kendala tersebut diantaranya yaitu, tidak adanya buku paket kurikulum merdeka sehingga peserta didik hanya mendengarkan guru dan sulit untuk memahami materi. Selain itu terdapat beberapa peserta didik yang belum lancar membaca dan masih banyak peserta didik yang pasif dalam proses pembelajaran.

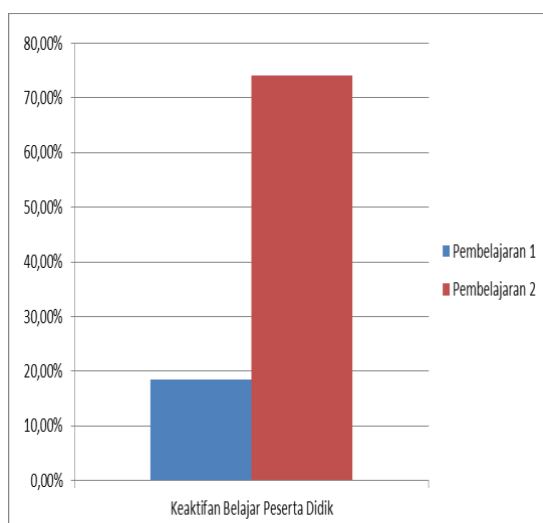
Dari kendala –kendala tersebut dapat diatasi dengan menggunakan teknologi sebagai sumber belajar dan media pembelajaran. Guru telah menggunakan media pembelajaran yang inovatif seperti Power Point sebagai media penyampaian materi. Selain itu guru juga telah menggunakan video serta gambar untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan. Namun terkadang dalam proses penyampaian materi dengan media Power Point dan video pembelajaran secara terus menerus, akan membuat anak bosan dan tidak memperhatikan.

Dari observasi yang telah peneliti lakukan selama dua kali praktik mengajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SDN Tlogosari Wetan 01 materi BAB 3 Topik B tentang Kerja sama dalam Keberagaman terdapat perbedaan. Pada pembelajaran pertama, peneliti menggunakan media video pembelajaran, namun sebagian besar peserta didik tidak memperhatikan dan kurang berantusias. Dan setelah diberi pertanyaan, banyak peserta didik yang diam dan tidak merespon, hanya ada beberapa anak yang aktif menjawab pertanyaan. Lalu dalam kegiatan diskusi yang dilakukan, hanya sedikit peserta didik yang aktif.

Sedangkan pada praktikum kedua peneliti menggunakan inovasi media pembelajaran yaitu dengan memakai permainan Wordwall. Wordwall merupakan aplikasi berbasis web yang menyediakan fitur menarik berupa permainan edukatif yang beragam.

Pada pembelajaran kedua ini terdapat perubahan antusias peserta didik dan hasil belajar peserta didik. Peserta didik menjadi bersemangat dan lebih aktif dalam menjawab pertanyaan yang diberikan serta memahami materi dengan baik. Terdapat peningkatan keaktifan

peserta didik yang semula hanya 18,51% peserta didik dari jumlah keseluruhan yaitu 27 peserta didik. Dan pada pembelajaran kedua meningkat menjadi 74,07% anak aktif dalam pembelajaran. Berikut ini diagram presentase keaktifan belajar peserta didik.:



Grafik 1 Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik

Grafik diatas menunjukkan terdapat peningkatan keaktifan peserta didik sebesar 55,56%. Dari hasil tersebut menandakan bahwa penggunaan media interaktif berbasis wordwall dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik secara efektif dan signifikan.

D. Kesimpulan

Media pembelajaran wordwall menjadi sebuah media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan

motivasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Peningkatan keaktifan peserta didik tersebut terjadi secara efektif dan signifikan yang awalnya hanya 18,51% meningkat menjadi 74,07% dari total 27 peserta didik. Berdasarkan hasil dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran wordwall dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik secara efektif dan signifikan.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka terdapat saran dari peneliti. Peneliti berharap guru bisa mempelajari dan memanfaatkan teknologi dengan sebaik mungkin guna menciptakan pembelajaran yang interaktif dan inovatif sehingga peserta didik lebih bersemangat dan tertarik untuk belajar salah satunya menggunakan media wordwall. Peneliti juga berharap kepada pihak sekolah agar bisa mendukung proses pembelajaran interaktif yaitu dengan memberikan fasilitas pendukung seperti, proyektor, pengeras suara, jaringan internet, dan buku pelajaran yang bertujuan supaya pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Hasan, Muhammad., Milawati, dkk. (2021). Media Pembelajaran. Klaten : Tahta Media Group.
- Arsyad, Azhar. 2005. Media Pembelajaran. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Musfiqon. 2012. Pengembangan Media Belajar dan Sumber Belajar. Jakarta: Prestasi Prestasi Pustaka Karya.
- Nafi'ah, T. (2021). Upaya Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Tajwid Melalui Model Card Sort Berbasis Wordwall Peserta didik Kelas IV MI Plus Bunga Bangsa Tahun Ajaran 2020/2021 (Doctoral dissertation, IAIN Ponorogo).
- Salsabila, A. (2023). PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN WORDWALL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN (Eksperimen Semu di kelas VIII SMPN 1 Lembang) (Doctoral dissertation, FKIP UNPAS).
- Vista, E. R. B., Chasanatun, F., & Kustini, K. (2023). MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV MELALUI MEDIA GAME ONLINE WORDWALL PADA MATA PELAJARAN PPKN. Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar, 7(2), 271-279.
- Pradani, T. G. (2022). Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan, 1(5), 452-457.
- Naz, A. A., & Akbar, R.A. 2008. Use of Media for Effective Instruction its Importance: Some Consideration. Journal of Elementary Education A Publication of Deptt. of Elementary Education IER, University of the Punjab.Vol. 18, 35-40.
- Nadia, Deni., Desyandri. 2022. Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Sekolah Dasar. Jurnal Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri.
- Savira, Annisa., Gunawan, Rudy. 2022. Pengaruh Media Aplikasi Wordwall dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan.