

**PEMANFAATAN WORDWALL DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR
PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS IV SD NEGERI GISIKDRONO 02**

Daniatur Rizki¹, Naila Rahmawati², Susilo Tri Widodo³, Nur Indah Wahyuni⁴,
Anisah Rifqi⁵

^{1,2,3,4}PGSD, Universitas Negeri Semarang, ⁵SD Negeri Gisikdrono 02, Semarang

Alamat e-mail: ¹daniaturrizki@students.unnes.ac.id,

²nylnr13@student.unnes.ac.id, ³susilotriwidodo@mail.unnes.ac.id,

⁴indahnurindah@mail.unnes.ac.id, ⁵anisahrifqi19@gmail.com

ABSTRACT

Pancasila education subjects are often considered boring or uninteresting. Because it contains material that is quite complex, but has great urgency in guiding students to live as a nation and a citizen. Such as the problems that occurred in class IV students at SDN Gisikdrono 02 who experienced learning difficulties in learning Pancasila Education. Therefore, researchers carried out research to solve this problem. The study of this article aims to describe and explain how the wordwall application is used to develop students' interest in learning Pancasila Education for class IV at SDN Gisikdrono 02. In this research the method used is the qualitative method. Class IV students were research subjects, while teachers were informants who then collaborated with researchers. The results of the research stated that fourth grade students at SDN Gisikdrono experienced problems in learning Pancasila Education, namely that students lacked concentration and also lacked interest in learning. The solution used by researchers to overcome this is to conduct experiments by using the wordwall application in evaluation activities at the end of the lesson. Researchers collaborated with class IV teachers at SDN Gisikdrono 02 in utilizing learning media, namely the wordwall application which was integrated with the PBL (problem based learning) learning model. Utilizing the wordwall application has been proven to increase student learning motivation. Judging from students' attitudes during learning and student learning outcomes after learning Pancasila Education in the Independent Curriculum.

Keywords: *Pancasila Education, Wordwall, Interest in Learning*

ABSTRAK

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila sering sekali dianggap membosankan atau tidak menarik. Sebab di dalamnya terdapat materi-materi yang cukup kompleks, namun memiliki urgensi besar dalam mengantarkan siswa untuk hidup berbangsa dan berkewarganegaraan. Seperti permasalahan yang terjadi pada siswa kelas IV di SDN Gisikdrono 02 yang mengalami kesulitan pembelajaran pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Oleh sebab itu, peneliti melaksanakan penelitian dalam menyelesaikan permasalahan tersebut. Pengkajian artikel ini mempunyai tujuan untuk mendeskripsikan serta menjelaskan bagaimana pemanfaatan aplikasi *wordwall* untuk menumbuhkembangkan minat siswa dalam pembelajaran

Pendidikan Pancasila bagi kelas IV di SDN Gisikdrono 02. Pada penelitian ini metode yang digunakan, yaitu metode kualitatif. Siswa kelas IV sebagai subjek penelitian, adapun guru sebagai informan yang selanjutnya berkolaborasi dengan peneliti. Hasil penelitian menyatakan bahwa siswa kelas IV SDN Gisikdrono mengalami permasalahan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, yaitu siswa kurang berkonsentrasi, dan juga kurang minat untuk belajar. Solusi yang digunakan peneliti dalam mengatasi hal tersebut adalah melakukan eksperimen dengan memanfaatkan aplikasi *wordwall* pada kegiatan evaluasi di akhir pembelajaran. Peneliti berkolaborasi dengan guru kelas IV SDN Gisikdrono 02 dalam memanfaatkan sebuah media pembelajaran, yaitu aplikasi *wordwall* yang diintegrasikan dengan model pembelajaran PBL (*problem based learning*). Pemanfaatan aplikasi *wordwall* tersebut, teruji dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Dilihat dari sikap siswa saat pembelajaran serta hasil belajar siswa setelah pembelajaran Pendidikan Pancasila pada Kurikulum Merdeka.

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

A. Pendahuluan

Pendidikan di Indonesia memiliki berbagai kebijakan yang ada, salah satunya adalah pengembangan kurikulum pendidikan. Yang semulanya menggunakan Kurikulum 2013 kemudian berubah menjadi Kurikulum Merdeka. Perubahan kurikulum tersebut dilaksanakan dalam menanggapi menurunnya kualitas pembelajaran saat pandemi berlangsung. Adapun dampak diterapkannya Kurikulum Merdeka adalah seluruh elemen sistem pendidikan melaksanakan penyesuaian secara besar-besaran. Seperti harus memahami garis besar kurikulum, pembelajaran serta penilaiannya, proyek dalam kurikulum yaitu Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila, dan lain sebagainya. Salah

satu contohnya adalah guru harus menyesuaikan pembelajaran Pendidikan Pancasila yang sebelumnya kita kenal sebagai mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan atau PKn. Selain itu, pada Pendidikan Pancasila terdapat perubahan berupa isi konten yang disederhanakan atau fokus pada materi inti saja. Karena itu guru harus tanggap menyesuaikan pembelajaran pada kurikulum saat ini.

Pembelajaran Pendidikan Pancasila pada Kurikulum Merdeka memiliki tujuan untuk menciptakan siswa yang dapat memiliki sikap rela berkorban untuk negara dan juga memiliki sikap bela negara terhadap NKRI. Harapannya siswa mempunyai sikap disiplin, peduli, tanggung jawab, jujur, santun, serta percaya diri atau

berani untuk berkomunikasi dengan orang lain di sekitarnya. Sebab, dengan memiliki sikap-sikap tersebut merupakan tanda telah tercapainya tujuan dari pembelajaran Pendidikan Pancasila. Adapun pada Sekolah Dasar (SD), Pendidikan Pancasila memiliki fungsi bagi siswa, yaitu menumbuhkan serta mengembangkan sikap dan karakter yang searah dengan Pancasila, pengetahuan mengenai berbangsa dan juga bernegara, serta keahlian berbangsa dan juga bernegara pada kehidupan bermasyarakat. Materi yang termuat dalam Pendidikan Pancasila yaitu perundang-undangan Indonesia, hukum ketatanegaraan Indonesia, sosial politik Indonesia, serta ekonomi dan juga budaya di Indonesia. Menurut penelitian yang ditulis oleh Riska Nur Aisah, dkk (2022) menjelaskan bahwa peserta didik mempunyai masalah, yaitu kesulitan dalam mencerna konsepsi pembelajaran Pendidikan Pancasila. Permasalahan lainnya, siswa kesulitan untuk mencerna isi materi. Contohnya siswa harus melakukan hafalan terkait pasal-pasal yang ada di UUD pada salah satu materi, yaitu perundang-undangan Indonesia. Dan siswa juga kesulitan memahami bab pembelajaran mengenai tindakan-

tindakan yang sesuai dengan Pancasila di dalam kehidupan. Adapun hal yang menjadikan para siswa merasa kesulitan belajar Pendidikan Pancasila, yaitu ditimbulkan oleh aspek dari dalam maupun dari luar. Aspek dari dalam yang membuat siswa mengalami kesulitan belajar, antara lain karena malas dan juga minat yang rendah. Sementara untuk faktor eksternalnya dari penggunaan media pembelajaran yang belum maksimal, lingkungan sekolah yang tidak mendukung, pergaulan siswa yang bebas, teknologi dan informasi yang masih kurang.

Pada dasarnya, minat siswa dalam belajar merupakan hal yang sangat penting untuk menjadi perhatian guru. Seperti pada penelitian di atas menyebutkan bahwa minat belajar menjadi alasan siswa merasa kesulitan dalam belajar khususnya pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Selain itu, persepsi siswa juga dapat mempengaruhi minat belajar mereka. Dimana siswa menghadap Pendidikan Pancasila itu mata pelajaran yang kurang menarik dan membuat mereka bosan. Oleh sebab itu, minat siswa untuk belajar terasa kurang dan bahkan tidak ada. Jika siswa sudah

memiliki persepsi yang positif dan memiliki minat belajar, maka siswa akan termotivasi untuk terus menumbuhkan serta meningkatkan kemampuan mereka melalui belajar. Kemampuan tersebut dapat terdiri dari sikap, pengetahuan, serta keterampilan siswa yang menjadi alat penentu atau menunjukkan tujuan pembelajaran tercapai sesuai harapan awal. Apabila dihubungkan, persepsi, minat, serta motivasi belajar siswa merupakan hal penting yang perlu menjadi perhatian guru, dimana saling berkaitan dan ketergantungan erat dalam meningkatkan suatu pembelajaran agar menjadi berkualitas. Pembelajaran di suatu kelas yang dapat dikatakan berkualitas dilihat dari sikap siswa selama pembelajaran, serta pada hasil evaluasi belajar siswa di akhir pembelajaran.

Jadi, harapannya para guru dapat melakukan *upgrade* atas kompetensi mereka. Terlebih di abad 21 ini, selain mampu mengelola kegiatan belajar di kelas dan mampu membina hubungan siswa dengan warga sekolah, harapannya guru juga mampu menggunakan kemajuan teknologi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan hal tersebut, guru harus mengembangkan

kompetensi atau kemampuan profesionalisme mereka dalam pembelajaran. Yaitu guru harus mampu menggunakan media pembelajaran yang menarik atau inovatif guna menjadi pendukung proses pelaksanaan pembelajaran.

Banyak sekali media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat guru gunakan dalam proses belajar mengajar di kelas. Guru hanya perlu menentukan media apa yang cocok digunakan sesuai karakteristik siswa serta lingkungan belajar di kelas. Kedua hal tersebut, menjadi penentu pemanfaatan media yang guru pilih sesuai dan mampu mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran. Sehingga guru harus melakukan observasi dan menganalisis karakteristik siswa serta lingkungan belajar secara mendalam sebelum menentukan media pembelajaran.

Aplikasi *wordwall* dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. P. M. Sari & Yarza (2021) mengemukakan bahwa aplikasi *wordwall* merupakan sebuah aplikasi yang dapat membantu guru dalam melaksanakan kegiatan penilaian atau evaluasi hasil belajar yang menarik bagi siswa. Sebab

wordwall memiliki kelebihan, antara lain terdapat jenis permainan yang sangat banyak. *Wordwall* menyediakan berbagai permainan yaitu seperti *gameshow quiz*, *open the box*, *find the match*, *quiz*, *random wheel* dan masih banyak permainan yang lain. Sehingga siswa merasa tertarik untuk belajar, yaitu dengan belajar dan juga bermain secara bersamaan. Kelebihan dari *wordwall* juga pada fitur yang dapat mengunduh dan mencetak soal dengan format PDF yang telah guru buat. Tidak hanya itu, fitur pada aplikasi yang menjadi perhatian adalah guru dapat mengubah jenis permainan pada soal-soal yang sudah dibuatnya. Jadi, aplikasi *wordwall* ini sangat mudah diakses serta dipelajari oleh semua orang.

Menurut penelitian Tasta Galuh Pradani (2022), aplikasi *wordwall* dapat menumbuhkembangkan minat siswa dan juga dapat memotivasi siswa untuk belajar. Anggiana dan Ishaq (2022) juga melakukan penelitian yang serupa, mereka menemukan bahwa penggunaan aplikasi *wordwall* dapat membantu siswa dalam memahami pembelajaran yang telah dilaksanakan oleh guru. Selain itu, juga dapat membantu siswa dalam

menumbuhkan dan mengembangkan motivasi belajar mereka. Kemudian pada penelitian yang ditulis Shofiya, Wahyu, dan Angga (2022) juga menyebutkan bahwa media *wordwall* dapat mempengaruhi minat belajar siswa dengan dibuktikan melalui peningkatan nilai siswa dari *pretest* ke *posttest*. Oleh sebab itu, peneliti melaksanakan penelitian terkait pemanfaatan aplikasi *wordwall* di kelas IV SDN Gisikdrono 02 untuk meningkatkan minat siswa dalam mengatasi kesulitan belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

B. Metode Penelitian

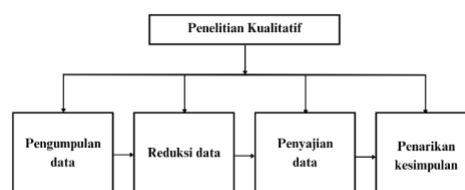
Peneliti menggunakan metode, yaitu penelitian kualitatif. Pengertian penelitian kualitatif sendiri merupakan langkah atau metode dalam penelitian yang memperoleh data penelitian yang bersifat deskriptif atau penjabaran dari hal yang diamati oleh peneliti sebagai subjek maupun objek penelitian. Jadi, penelitian dengan metode ini berfokus pada individu-individu sebagai subjek atau objek secara nyata dan utuh, tanpa dilebih-lebihkan. Oleh sebab itu, penelitian memilih metode penelitian ini dalam mengungkapkan fenomena atau fakta terkait strategi pemanfaatan *wordwall* dalam rangka meningkatkan minat

belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD. Selain itu, metode penelitian ini memiliki fungsi lebih yaitu dalam pemberian dan pengungkapan rincian dari hasil penelitian secara kompleks, menghubungkan antara teori pembelajaran dengan penemuan data penelitian.

Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Gisikdrono 02 tahun ajaran 2023/2023. Adapun guru kelas sebagai informan terkait permasalahan pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD. Melalui penemuan informasi tersebut, peneliti melakukan identifikasi masalah untuk menentukan alternatif solusi permasalahan. Jadi, peneliti merupakan instrumen penelitian serta penilaian atas solusi permasalahan yang peneliti tentukan. Yaitu dengan melakukan eksperimen pemanfaatan aplikasi *wordwall* dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas IV.

Teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan, yaitu triangulasi dengan menghubungkan teknik wawancara, dokumentasi dan observasi. Pada teknik wawancara, peneliti mengumpulkan informasi terkait permasalahan pada pembelajaran pendidikan pancasila kemudian mengidentifikasinya.

Selanjutnya pada teknik observasi, peneliti melaksanakan pengumpulan data atas alternatif solusi yang peneliti tawarkan melalui instrumen dan rubrik penilaian. Adapun teknik dokumentasi merupakan pelengkap kedua teknik tersebut. Menurut peneliti, ketiga teknik tersebut sudah dapat memberikan informasi yang dicari sebagai fokus penelitian. Terakhir, peneliti menggunakan teknik analisis data yang mengacu pada tahap-tahap berikut: (1) pengumpulan data; (2) mereduksi data; (3) penyajian data; serta (4) penarikan kesimpulan dan verifikasi.



Gambar 1. Teknik Analisis Data

C. Hasil Penelitian Dan Pembahasan

Setelah melaksanakan kegiatan wawancara, peneliti menemukan beberapa permasalahan yang ada pada proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SD Negeri Gisikdrono 02. Yaitu siswa aktif dalam kata kurang fokus saat pembelajaran. Selain itu, siswa juga kurang bersemangat pada mata

pelajaran Pendidikan Pancasila karena merasa bosan dari segi materi maupun model pembelajaran yang diterapkan. Serta masih terdapat beberapa siswa yang belum tuntas dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila yang didukung beberapa faktor yang berbeda. Seperti kurangnya minat siswa pada mata pelajaran, beberapa siswa yang belum menguasai keterampilan membaca dan menulis dalam suatu kelas. Oleh sebab itu, peneliti mengidentifikasi masalah-masalah tersebut yang kemudian digunakan untuk menentukan alternatif solusi yang tepat. Di sini peneliti melakukan kolaborasi dengan guru kelas dalam mengembangkan pembelajaran yang tepat bagi siswa kelas IV SD Negeri Gisikdrono 02 pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Dengan memperhatikan karakteristik para siswa dan juga permasalahan yang mereka alami.

Peneliti menemukan beberapa penelitian yang mengemukakan bahwa pembelajaran dengan media interaktif dapat menumbuhkan minat serta motivasi belajar siswa. Sehingga peneliti memutuskan untuk memanfaatkan aplikasi *wordwall* dengan mengintegrasikannya pada model pembelajaran PBL.

Selanjutnya peneliti melaksanakan eksperimen atau praktik pembelajaran dalam menguji pemanfaatan aplikasi *wordwall* tersebut dalam menumbuhkan minat belajar siswa.

Pada kegiatan pembelajaran 1 dengan materi pelajaran "Cara Menyampaikan Pendapat Secara Sistematis." Siswa masih terlihat bosan dan kurang termotivasi terhadap pembelajaran Pendidikan Pancasila. Dimana siswa masih aktif atau tidak konsentrasi pada pembelajaran, seperti berbincang dengan teman sebangkunya, tidak mencermati penjelasan peneliti sebagai guru. Namun, saat penggunaan media pembelajaran berupa video animasi, siswa mulai tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Selain itu, siswa menyukai sistem pengorganisasian atau bekerja secara kelompok. Para siswa menunjukkan partisipasi aktif mereka dalam diskusi. Selain itu, pada kegiatan diskusi siswa juga bersikap positif dalam membimbing teman mereka yang belum mampu membaca dan menulis dengan lancar (tutor sebaya). Jadi, siswa sudah mampu menunjukkan sikap berpikir kritis, gotong royong, serta berakhlak mulia saat pembelajaran. Kemudian pada kegiatan evaluasi pembelajaran

menggunakan *wordwall*, siswa semakin terlihat tertarik serta konsentrasi pada kegiatan pembelajaran. Dimana peneliti memberikan arahan dalam mengerjakan soal-soal, dan para siswa merasa antusias karena selain belajar mereka juga bermain secara bersamaan. Pemanfaatan aplikasi *wordwall* oleh peneliti tersebut, digunakan sebagai stimulus atau pendorong dalam menumbuhkembangkan minat siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Dilanjutkan kegiatan refleksi oleh peneliti dan guru kelas, terkait kesesuaian alternatif solusi yang dilaksanakan. Yang pada kegiatan pembelajaran selanjutnya, peneliti mengembangkan alternatif solusi tersebut. Kemudian peneliti mendapatkan data berupa sikap atau tanggapan siswa saat dan juga setelah pemanfaatan aplikasi, serta hasil penilaian pengetahuan pada soal-soal evaluasi setelah pembelajaran selesai.

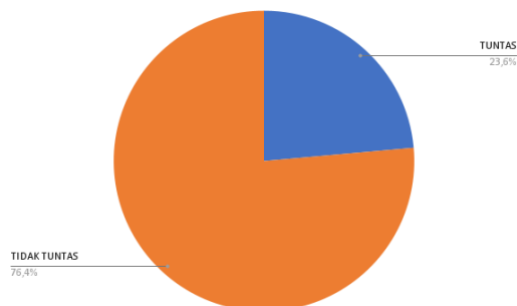
Pada kegiatan pembelajaran 2 dengan materi pelajaran “Musyawarah di Lingkungan Sekitar,” siswa semakin berminat pada pembelajaran Pendidikan Pancasila sebab peneliti memanfaatkan aplikasi *wordwall* pada pertemuan

sebelumnya. Mereka bersemangat selama proses belajar mengajar, baik dalam kegiatan diskusi ataupun presentasi. Adapun saat kegiatan evaluasi, mereka juga senang dan antusias dalam mengerjakan soal-soal evaluasi pada aplikasi *wordwall* yang ditayangkan.

Setelah peneliti melaksanakan pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Musyawarah, serta memanfaatkan aplikasi *wordwall* sebagai media pembelajaran, diperoleh data penelitian berdasarkan hasil tes atau evaluasi siswa siswa. Selanjutnya peneliti menyajikan data hasil belajar siswa untuk melihat efektivitas pemanfaatan aplikasi *wordwall* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.

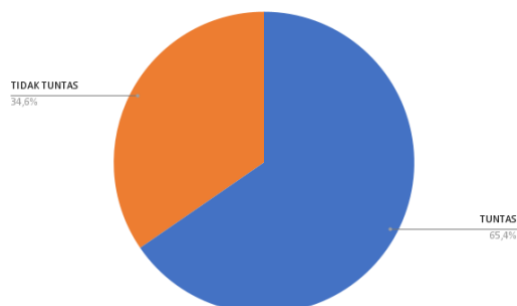
Peneliti menetapkan nilai tuntas atau KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pada) beracuan pada instrumen pengamatan sikap siswa dan juga pada instrumen penilaian pengetahuan, baik pada pengerjaan LKPD secara kelompok serta pada pengerjaan soal evaluasi di akhir pembelajaran. Instrumen dan rubrik penilaian sikap digunakan saat proses pembelajaran berlangsung. Adapun pada instrumen penilaian pengetahuan, peneliti menggunakan

angka 7 sebagai penentu tuntas tidaknya belajar siswa melalui soal-soal evaluasi pada *wordwall*.



Gambar 2. Persentase Tuntas Hasil Belajar Siswa pada Pertemuan 1

Pada hasil evaluasi pembelajaran, terdapat 5 dari 27 siswa yang tuntas belajar dengan persentase 23,6%. Jadi, terdapat 22 siswa yang belum tuntas pada pembelajaran dengan materi “Cara Menyampaikan Pendapat secara Sistematis.” Dengan persentase tidak tuntas 76,4%. Adapun nilai rata-rata dalam satu kelas adalah 6,59.



Gambar 3. Persentase Tuntas Hasil Belajar Siswa pada Pertemuan 2

Selanjutnya pada pembelajaran 2, antusiasme siswa semakin meningkat dan menunjukkan sikap yang baik sesuai rubrik atau kriteria penilaian sikap. Pada kegiatan evaluasi materi “Musyawarah di Lingkungan Sekitar,” terdapat 16 dari 27 siswa yang sudah tuntas belajar sesuai KKTP dengan persentase 65,4%. Jadi, terdapat 11 siswa yang tidak tuntas belajar dengan persentase 34,6%.

Setelah kegiatan evaluasi pembelajaran, peneliti mengetahui bahwa sebagian besar siswa tidak merasa kesulitan ataupun kebingungan saat mengerjakan soal-soal pada *wordwall*. Sebab diarahkan serta dibimbing oleh peneliti. Namun, bagi siswa yang belum berkemampuan membaca dan menulis, masih harus peneliti didampingi serta dibimbing dalam melaksanakan kegiatan belajar. Sehingga peneliti lebih memfokuskan bimbingan terhadap siswa dengan tipe tersebut. Kemudian melalui kegiatan observasi, peneliti mendapati bahwa siswa yang belum mampu membaca dan menulis, berusaha mengikuti pembelajaran dengan baik bahkan mengejar ketertinggalan mereka. Selain itu, peneliti juga mendapati telah terlaksananya

kegiatan tutor sebaya antara para siswa. Maka, kelancaran pembelajaran menjadi semakin lancar yang didukung empati sosial siswa kelas IV SD Negeri Gisikdrono 02 tersebut.

Kemudian dilihat dari hasil rata-rata nilai siswa pada pembelajaran 1 ke pembelajaran 2, dapat dikatakan meningkat dengan baik. Hal tersebut menunjukkan efektivitas pemanfaatan aplikasi *wordwall* mampu meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD Negeri Gisikdrono 02. Melalui refleksi atas pembelajaran atau alternatif solusi yang telah dilaksanakan, peneliti berdiskusi bersama guru kelas terkait keefektifan pemanfaatan media *wordwall* tersebut, baik setelah pembelajaran 1 ataupun setelah pembelajaran 2.

Dimana pada pembelajaran di kelas siswa membutuhkan dorongan yang tepat agar mereka merasa berminat untuk belajar. Sebab minat siswa tidak hanya dari faktor internalnya saja, tapi dari luar. Itulah mengapa guru harus mampu memantik minat siswa dengan menumbuhkan persepsi positif mereka agar merasa berminat pada mata pelajaran. Seperti aplikasi

wordwall ini, karena tampilan dan penggunaannya yang menarik dapat menumbuhkan semangat belajar siswa. Hal tersebut menunjukkan bahwa persepsi positif siswa dengan minat belajar berkaitan erat. Yang selanjutnya menimbulkan sikap siswa akan minatnya dalam belajar, yaitu merasa ingin terus belajar serta ingin mengembangkannya dalam penemuan pengetahuan yang baru.

Jadi, seorang guru harapannya dapat mengembangkan berbagai kompetensi yang dimilikinya. Seperti kompetensi profesional menanggapi perkembangan dan kemajuan zaman yang serba teknologi saat ini. Sebab dengan memanfaatkan kemajuan teknologi yang mendukung proses belajar mengajar di kelas, dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

Aplikasi *wordwall* merupakan salah satu alternatif solusi apabila siswa mengalami kesulitan belajar, seperti permasalahan yang dialami siswa kelas IV SD Negeri Gisikdrono 02 yang juga merasa kesulitan dalam belajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Melalui inovasi pembelajaran yang peneliti laksanakan, yaitu menggunakan model pembelajaran PBL menggunakan media berupa aplikasi *wordwall*, peneliti mengidentifikasi

bahwa siswa kelas IV SD Negeri Gisikdrono 02 menyukai kegiatan berkelompok serta berdiskusi dalam pembelajaran. Artinya siswa senang apabila melakukan interaksi dengan teman sebayanya. Hal tersebut mendukung tujuan penelitian, yaitu dalam meningkatkan minat belajar siswa. Selain media *wordwall*, peneliti juga memanfaatkan model pembelajaran inovatif tersebut. Namun, peneliti memfokuskan alternatif solusi pada pemanfaatan aplikasi *wordwall*.

Peneliti mencoba memanfaatkan aplikasi *wordwall* sebaik mungkin dalam pembelajaran, yaitu pada kegiatan evaluasi. Sebelumnya, siswa merasa biasa dan kurang tertarik pada pengerjaan soal menggunakan lembar evaluasi. Bagi siswa tertentu, mereka cenderung seperti harus mengerjakan soal evaluasi saja, tidak memiliki semangat untuk mendapatkan nilai yang baik serta pemahaman yang lebih dalam pembelajaran. Seperti yang sudah disebutkan di atas bahwa persepsi positif siswa pada suatu mata pelajaran, dapat menumbuhkembangkan minat dan motivasi siswa untuk belajar.

Oleh karena itu, melalui aplikasi *wordwall* tersebut dapat

meningkatkan minat serta hasil belajar siswa secara keseluruhan dalam kelas. Hipotesis tersebut sudah teruji pada sikap siswa saat pembelajaran, dan juga pada hasil belajar siswa yang meningkat setelah pembelajaran dengan memanfaatkan media *wordwall*.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang dianggap membosankan bagi peserta didik dapat menjadi pembelajaran yang menyenangkan. Yaitu dengan inovasi pembelajaran seperti model pembelajaran serta pemanfaatan media pembelajaran interaktif yang mendukung kualitas pembelajaran di kelas semakin meningkat. Sebab melalui pemanfaatan model dan media pembelajaran yang inovatif tersebut membuat pembelajaran lebih bermakna serta menarik minat dan motivasi belajar siswa.

D. Kesimpulan

Dari penelitian yang dilaksanakan di SDN Gisikdrono 02 khususnya di kelas IV, peneliti menemukan beberapa permasalahan. Yaitu siswa mengalami kesulitan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila yang disebabkan beberapa faktor. Diantaranya siswa

menyimpulkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila merupakan pembelajaran yang sulit untuk dicerna serta membuat mereka bosan. Sehingga para siswa mengalami penurunan minat serta motivasi untuk belajar. Tidak hanya itu, karakteristik siswa IV terbilang aktif atau kurang fokus dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila. Dengan begitu, siswa menjadi kesulitan untuk mencerna materi yang dijelaskan guru. Oleh sebab itu, peneliti memanfaatkan salah satu media yang inovatif, yaitu aplikasi *wordwall* yang diintegrasikan dengan model PBL. Peneliti melaksanakan eksperimen atau praktik pembelajaran dengan berkolaborasi bersama guru kelas IV SDN Gisikdrono 02 dalam menguji pemanfaatan aplikasi tersebut. Kemudian peneliti menemukan bahwa pemanfaatan aplikasi *wordwall* mampu membuat siswa untuk menjadi lebih aktif ketika guru memberikan soal-soal terkait dengan materi pembelajaran. Sebab, siswa mempunyai ketertarikan terhadap media pembelajaran yang dijadikan sebagai *game*. Dimulai dari persepsi positif siswa tersebut, mampu menumbuhkembangkan minat mereka pada mata pelajaran. Yang dinilai melalui observasi sikap siswa

dalam proses belajar serta setelahnya.

Maka, dengan memanfaatkan *wordwall* mampu menarik dan meningkatkan minat dan motivasi, serta hasil belajar siswa. Peneliti menyarankan kepada para guru serta calon guru untuk lebih berkreaitivitas dan berinovasi dalam pelaksanaan pembelajaran, sehingga kualitas pembelajaran di kelas dapat dikatakan lebih bermakna dan juga berdampak bagi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Asrifah, S., Solihatin, E., Arif, A., Rusmono, & Iasha, V. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Siswa Kelas V Sdn Pondok Pinang 05. *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 16(30), 183–193. <https://doi.org/10.36456/bp.vol16.no30.a2719>
- Azizi, A. (2019). Implementasi Problem Based Learning (Pbl) Dengan Bermain Peran (Bp) Terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah. *JUPE : Jurnal Pendidikan Mandala*, 4(5), 188–194. <https://doi.org/10.58258/jupe.v4i5.855>

- Dwi Rahayu, N. (2023). *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar Pengaruh Media Wordwall Game Quiz terhadap Minat Belajar Siswa*. 4.
<http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>
- Erlynda Runtut Bela Vista, Fida Chasanatun, K. (2020). *Issn 2548-9119 meningkatkan minat belajar siswa kelas iv melalui media game online wordwall pada mata pelajaran ppkn*. 271–279.
- Herta, N., Nupus, B. C., Sanggarwati, R., & Setiawan, T. Y. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Game Wordwall dalam Pembelajaran untuk Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Paedagoria*, 3, 527–532.
- Mulyana, A., Hidayat, S., Antara Persepsi, H., Sikap Siswa dengan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran PKN, dan, & Mulyana SMPN, A. (2013). HUBUNGAN ANTARA PERSEPSI, MINAT, DAN SIKAP SISWA DENGAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN PKN RELATIONSHIP BETWEEN PERCEPTION, ATTITUDES AND INTERESTS OF STUDENTS WITH STUDENT LEARNING OUTCOMES IN LEARNING CIVICS. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 19(2), 315–329.
- Nadia, D. O. (2022). 1 1 , 2. 08, 1924–1933.
- Nur Aisah, R., Masfuah, S., & Shokib Rondli, W. (2022). ANALISIS FAKTOR PENYEBAB KESULITAN BELAJAR PPKn DI SD. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(1), 671–685.
<https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i1.339>
- Nurhamida, & Putri, F. M. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Daring (Online) Muatan PKN pada Materi Hak dan Kewajiban Terhadap Tumbuhan Kelas 4 di SDN 16 Gunung Tuleh Pasaman Barat Sumatera Barat. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs): Conference Series*, 3(4), 1249–1255.
<https://jurnal.uns.ac.id/SHEs/article/view/55733>
- Putra, Y. (2022). *Pengembangan soal evaluasi berbantuan website wordwall pada pelajaran ppkn materi nilai-nilai pancasila kelas 3/Yusuf Eka Setya Putra*. 7(2), 74–84.
<https://doi.org/10.17977/um027v7i22022p74-84>
- Restu, N. K., Sutini, A., & Dewi, D. A. (2023). Pengaruh media wordwall sebagai instrumen penilaian PPKn SD terhadap kemampuan literasi digital dan kreatifitas guru dalam mengajar. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 6(1), 94–101.

- <https://doi.org/10.22460/collase.v1i1.15502>
- Saddam Husein, S. U. M. S. S. (2018). Urgensi Media Dalam Proses Pembelajaran. *Al-Itizam: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(2), 237.
<https://doi.org/10.33477/alt.v3i2.605>
- Saputri, D. D., Fatih, M., & Alfi, C. (2023). Pengembangan Soal Evaluasi melalui Game Wordwall untuk Meningkatkan Disiplin dan Tanggung Jawab Siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(2), 1288–1300.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i2.5054>
- Setyorini, D., Suneki, S., Prayito, M., & Prasetiawati, C. (2023). Meningkatkan Minat Belajar Dengan Menggunakan Media Wordwall Kelas 4 di Sekolah Dasar. *Jurnal Sinektik*, 6(1), 25–31.
- 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>
- Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Pendidikan Dasar, II*, 43–48.
- Tatsa Galuh Pradani. (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.
<https://jurnal.arkainstitute.co.id/index.php/educenter/index>
- Zulfah, N. (2023). *Pemanfaatan Media Game Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa*. 1, 1–11.