

PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN MOTIVASI BELAJAR SISWA

Nur Azizah Qodiriyah Zahro

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Pk19.nurzahro@mhs.ubpkarawang.ac.id

ABSTRAK

Mata pelajaran PKn sampai saat ini masih dianggap sebagai mata pelajaran yang membosankan dan kurang diminati oleh sebagian peserta didik. Berdasarkan hasil wawancara kepada sebagian peserta didik bahwa pemahaman mereka dalam proses pembelajaran dirasakan kurang karena sebagian besar dari mereka berasumsi bahwa mata pelajaran Pkn merupakan mata pelajaran yang cenderung kurang menarik dan membosankan, karena dalam proses pembelajaran guru cenderung menggunakan metode ceramah yang menjadi pilihan utama strategi pembelajaran. Selain dari pada itu, pembelajaran yang hanya menggunakan metode-metode lama yang mana guru hanya menerangkan dan memberi tugas kepada peserta didik dan kurangnya media yang digunakan dalam proses pembelajaran sehingga membuat peserta didik merasa bosan dan pada akhirnya proses belajar-mengajar menjadi tidak menarik dan terkesan membosankan. Media pembelajaran interaktif sangat dibutuhkan sebagai solusi dalam permasalahan ini. Sebuah media pembelajaran yang dapat mudah untuk digunakan oleh siapapun, untuk itu peneliti tertarik untuk melaksanakan sebuah penelitian terkait media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan dalam pembelajaran PPKn. Salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan yaitu wordwall, seperti yang diungkapkan (Maghfiroh, 2018) dalam penelitiannya, bahwa media wordwall mampu menciptakan interaksi yang menguntungkan bagi siswa.

Kata Kunci : *Wordwall, Media Pembelajaran, PPKn*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di Indonesia adalah sebagai bidang studi yang ilmiah. PPKn ini bersifat antardisipliner (antar bidang) bukan monodisipliner, karena dalam objek pembahasannya terdapat kumpulan pengetahuan yang diambil dari berbagai ilmu guna pengembangan ilmu Pancasila dan

Kewarganegaraan. Oleh karena itu, upaya pembahasannya pun memerlukan sumbangan dari berbagai disiplin ilmu yang meliputi ilmu politik, ilmu hukum, ilmu filsafat, ilmu sosiologi, ilmu administrasi negara, ilmu ekonomi pembangunan, sejarah perjuangan bangsa, dan ilmu budaya.

Mata pelajaran PKn sampai saat ini masih dianggap sebagai mata pelajaran yang membosankan dan kurang diminati oleh sebagian peserta didik. Berdasarkan hasil wawancara kepada sebagian peserta didik bahwa pemahaman mereka dalam proses pembelajaran dirasakan kurang karena sebagian besar dari mereka berasumsi bahwa mata pelajaran Pkn merupakan mata pelajaran yang cenderung kurang menarik dan membosankan, karena dalam proses pembelajaran guru cenderung menggunakan metode ceramah yang menjadi pilihan utama strategi pembelajaran. Selain dari pada itu, pembelajaran yang hanya menggunakan metode-metode lama yang mana guru hanya menerangkan dan memberi tugas kepada peserta didik dan kurangnya media yang digunakan dalam proses pembelajaran sehingga membuat peserta didik merasa bosan dan pada akhirnya proses belajar-mengajar menjadi tidak menarik dan terkesan membosankan. Oleh karena itu dalam pembelajaran PKn sangat penting untuk memilih pendekatan, metode, media dan evaluasi yang tepat sehingga pembelajaran PKn berhasil dan tidak membuat peserta didik merasa bosan dan jenuh. Dengan memperhatikan metode yang baik, materi yang relevan, media yang mendukung, sumber yang relevan serta evaluasi sebagai tindak lanjut dari pembelajaran maka akan tercipta proses belajar mengajar yang interaktif.

Dari permasalahan di atas, maka wajar apabila PKn dianggap sebagai mata pelajaran yang membosankan yang pada akhirnya berdampak kurangnya pemahaman peserta didik dalam menerima materi pelajaran. Rendahnya minat dan motivasi pada diri siswa akan sangat berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa, untuk itu perlu adanya inovasi yang dilakukan guru dalam pembuatan media pembelajaran, sehingga masalah dan kesulitan yang dialami saat ini dapat segera diatasi.

Media pembelajaran interaktif sangat dibutuhkan sebagai solusi dalam permasalahan ini. Sebuah media pembelajaran yang dapat mudah untuk digunakan oleh siapapun, untuk itu peneliti tertarik untuk melaksanakan sebuah penelitian terkait media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan dalam pembelajaran PPKn. Salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan yaitu wordwall, seperti yang diungkapkan (Maghfiroh, 2018) dalam penelitiannya, bahwa media wordwall mampu

menciptakan interaksi yang menguntungkan bagi siswa. Wordwall (P. M. Sari & Yarza, 2021) merupakan salah satu aplikasi yang bisa digunakan sebagai media belajar maupun alat penilaian yang menarik bagi siswa dalam pembelajaran daring maupun tatap muka. Beberapa kelebihan wordwall yaitu free untuk pilihan basic dengan pilihan beberapa template. Selain itu, permainan yang telah dibuat dapat dikirimkan secara langsung melalui whatsapp, google classroom, maupun yang lainnya. Software ini menawarkan banyak jenis permainan seperti, crossword, quiz, random cards (kartu acak) dan masih banyak lainnya. Kelebihan lainnya yaitu, permainan yang telah dibuat bisa dicetak dalam bentuk PDF, jadi akan memudahkan bagi siswa yang mempunyai kendala pada jaringan. Sejalan dengan Putri (2020), yang menyatakan bahwa wordwall dapat memudahkan siswa memahami materi pelajaran melalui daring maupun pada saat tatap muka, serta mudah digunakan guna mengetahui bagaimana prestasi belajar siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penggunaan media wordwall pada pembelajaran PPKn.

2. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan metode observasi dan wawancara. Observasi digunakan untuk mengamati secara langsung kegiatan pembelajaran mengenai penggunaan media pembelajaran wordwall pada pembelajaran PPKn. Sedangkan metode wawancara digunakan untuk menggali informasi tentang media pembelajaran wordwall pada pembelajaran PPKn.

Penelitian ini dilakukan di SDN Kutawargi 1 Kecamatan Rawamerta, dengan jangka waktu penelitian selama 3 hari. Subjek penelitiannya yaitu siswa kelas IV SDN Kutawargi 1, sedangkan kepala sekolah, guru kelas IV dan beberapa siswa sebagai informan untuk mendukung perolehan data observasi dan wawancara. Data yang diperoleh dari observasi dan wawancara tersebut selanjutnya dinarasikan untuk memperoleh gambaran umum mengenai media pembelajaran wordwall pada pembelajaran PPKn pada kelas IV di SDN Kutawargi 1.

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar memiliki pengaruh yang besar terhadap alat-alat indera. Penggunaan media akan lebih menjamin terjadinya pemahaman yang lebih baik terhadap isi pelajaran. Pemahaman pembelajaran merupakan aspek yang sangat penting dalam pembelajaran khususnya pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, karena tujuan dari Pendidikan Kewarganegaraan

menurut Permendiknas No. 22 Tahun 2006 dikemukakan bahwa, Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga Negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

Untuk mencapai tujuan tersebut Pendidikan Kewarganegaraan memiliki tiga komponen yaitu pengetahuan kewarganegaraan (civic knowledge), keterampilan kewarganegaraan (civic skill), dan karakter kewarganegaraan (civic disposition) yang masing-masing memiliki unsur. Berdasarkan pemaparan di atas dapat dikemukakan tujuan Pendidikan Kewarganegaraan dapat diartikan sebagai mata pelajaran yang fokus pada pembentukan warga negara yang memiliki keterampilan intelektual, ketrampilan berpartisipasi dalam setiap kegiatan kewarganegaraan dan memiliki karakter kewarganegaraan yang kuat sehingga menjadikan warga negara yang cerdas dan berkarakter.

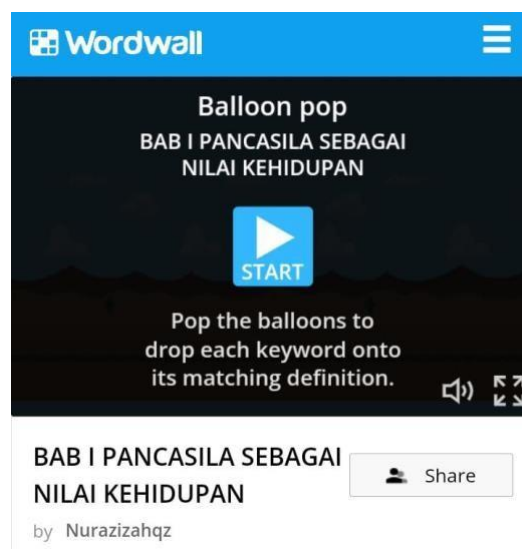
Media pembelajaran juga mampu membangkitkan dan membawa peserta didik ke dalam suasana rasa senang dan gembira, di mana ada keterlibatan emosional dan mental. Hal ini berpengaruh terhadap semangat peserta didik dalam belajar dan kondisi pembelajaran yang lebih efektif yang nantinya bermuara kepada peningkatan pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran proklamasi dan konstitusi. Hal serupa dikemukakan oleh Hamalik (dalam Arsyad, 2007, hlm. 15) mengungkapkan bahwa “pemakaian media pengajaran dalam proses pembelajaran membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi serta rangsangan kegiatan belajar dan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.” Sudjana dan Rivai (2005, hlm.2) mengemukakan beberapa manfaat media pengajaran dalam proses belajar siswa, antara lain :

“Pegajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa; bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga akan lebih dipahami oleh para siswa dan memungkinkan akan menguasai tujuan pengajaran lebih baik, metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi guru mengajar untuk setiap jam pelajaran, siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain, seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.”

Wordwall (Sherianto, 2020) merupakan aplikasi yang bisa dijadikan sebagai

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 ini (Halik, 2021) 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.

Adapun langkah-langkah yang dapat digunakan untuk dapat menggunakan aplikasi Wordwall yaitu : 1) Tentunya agar kita dapat menggunakan aplikasi ini sebagai salah satu media dalam pembelajaran PPKn, langkah awal yang harus kita lakukan adalah membuat atau mendaftarkan akun di <https://wordwall.net> kemudian lengkapi data yang tertera didalamnya, 2) Pilihlah create activity lalu pilihlah salah satu template yang ada, 3) Tuliskanlah judul dan deskripsi permainan, 4) Tulislah konten yang diinginkan sesuai dengan tipe permainan yang diinginkan, 5) Pilih done, sebagai langkah akhir jika kita sudah selesai membuatnya. Berikut merupakan salah satu contoh penggunaan media wordwall pada pembelajaran PPKn kelas IV. Dimana guru kelas IV menyiapkan bahan ajar yang kemudian diterapkan dalam sebuah media pembelajaran dan kemudian disebar dan digunakan untuk pembelajaran anak. Adapun langkah-langkah yang digunakan adalah sebagai berikut : Setelah guru menyapa dan mengawali pembelajaran, kemudian guru menyampaikan tujuan dan mengarahkan pembelajaran yang akan dilakukan. Setelah itu guru meminta siswa untuk membuka link yang sudah dibuat, dengan menuliskan nama kemudian start



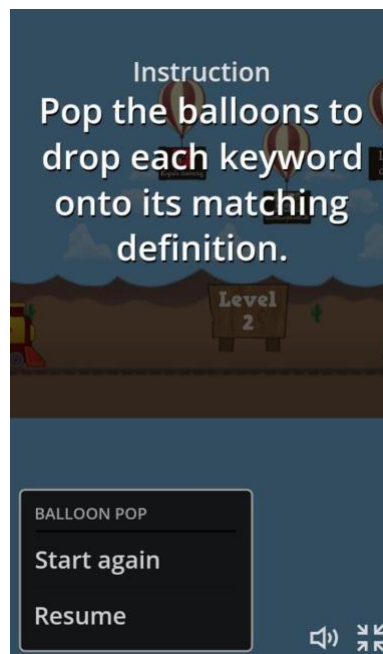
Gambar 1 : Tampilan awal

Peserta didik mengisi sesuai perintah pertanyaan dengan timer yang terus berjalan



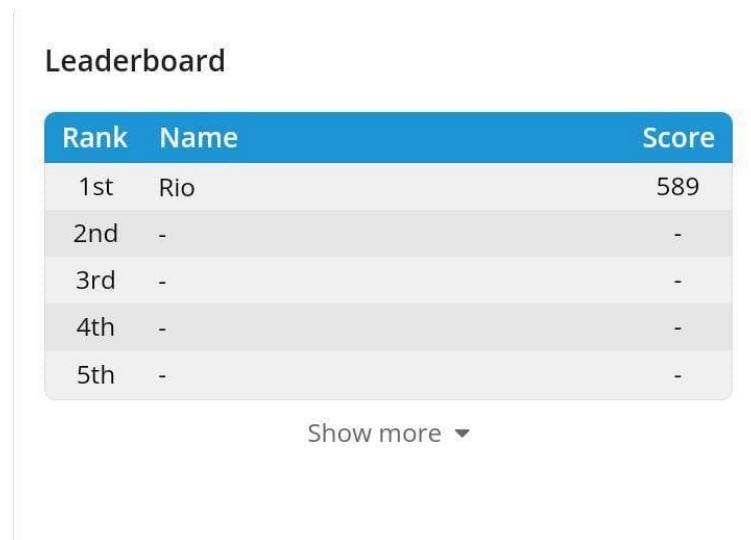
Gambar 2 : Menu

Jika masih banyak yang salah dalam mengerjakan bisa diulang dengan klik start again



Gambar 3 : Tampilan untuk pengerjaan ulang

Kita bisa melihat perolehan score yang didapatkan



Rank	Name	Score
1st	Rio	589
2nd	-	-
3rd	-	-
4th	-	-
5th	-	-

Show more ▼

Gambar 4 : Tampilan score

Untuk melihat rekapan peserta didik yang mengerjakan berikut score dan timernya kita bisa buka wordwallnya, klik di my result. Disana akan terlihat siapa saja yang mengerjakan dan nilai atau score.

Hasil dari penggunaan media ini yaitu, bahwa media wordwall mampu meningkatkan minat belajar siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari aspek keaktifan siswa, kriteria penilaian observasi diukur melalui beberapa indikator, antara lain yaitu: (a) Keaktifan siswa saat mengikuti kegiatan belajar mengajar secara daring (online) dibuktikan dengan pengisian absen, (b) Keaktifan siswa saat mengumpulkan tugas dengan tepat waktu, (c) Bertanya terhadap materi yang belum dipahami. Keadaan tersebut jelas berbeda dengan proses pembelajaran daring jika guru hanya memberikan perintah kepada anak untuk membaca atau meresum. Ataupun guru hanya menyuruh anak untuk mencatat ulang materi yang ada pada buku. Berdasarkan hal tersebut, dapat terlihat bahwa setelah menggunakan media wordwall minat dan motivasi anak meningkat, terlihat dari sikap anak yang mau bertanya jika mengalami kesulitan dalam menjawab soal, aktifnya anak dalam mengisi presensi harian dan juga terlihat keaktifan siswa saat mengumpulkan tugas.

Senada dengan Azizah (2020), dalam penelitiannya yang menyatakan bahwa penguunaan media wordwall mampu meningkatkan penguasaan siswa terhadap kosa kata pada mata pelajaran bahasa arab. Selain itu, dalam penelitian (Bachry et al., n.d.) juga menyatakan bahwa media wordwall dapat meningkatkan kemampuan tegak bersambung pada siswa tunarungu.

Penelitian ini terbatas pada materi yang digunakan serta media yang dipakai untuk mengolah materi. Penelitian ini dapat mejadi tolak ukur dan menjadi salah satu sumber pengetahuan terkait media yang dapat digunakan oleh pendidik lain dalam mengajarkan mata pelajaran PPKn kelas IV Selain itu, penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu sumber referensi bagi peneliti yang akan datang.

4. KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Media pembelajaran wordwall merupakan salah satu media interaktif yang mudah untuk digunakan, serta dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran PPKn kelas IV. Media pembelajaran wordwall dapat dijadikan sebagai salah satu media yang digunakan dalam pembelajaran daring maupun pada saat tatap muka. Selain penggunaan yang mudah dan murah, media ini juga memiliki banyak alternatif pilihan dalam menyajikan materi dan soal. Sehingga para pendidik dapat menggunakan pilihan alternatif lainnya sebagai variasi lain dalam mengemas materi pelajaran yang lain. media yang menyenangkan dan bervariasi akan membuat siswa lebih aktif dan lebih termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran.

Hasil dari observasi dan wawancara yang telah dilakukan maka peneliti merekomendasikan, dari media pembelajaran wordwall dengan metode pembelajaran yang menggunakan aplikasi permainan/game yang telah dirancang khusus untuk membantu dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan game-based learning kita dapat memberikan stimulus pada tiga bagian penting dalam pembelajaran yaitu emosional, intelektual dan psikomotor kepada peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

Ani, S., R. 2017. *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) edisi revisi*, PT.Bumi Aksara: Jl. Sawo Raya No.18 Jakarta 13220

Nissa, S. F., & Renoningtyas, N. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2854-2860.

Purnamasari, S., Rahmanita, F., Soffiatun, S., Kurniawan, W., & Afriliani, F. (2022). Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Word Wall. *Abdi Laksana: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 70-77.

Maghfiroh, K. (2018). Penggunaan Media Word Wall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda. *Jurnal Profesi Keguruan*, 4(1), 64-70.