

PENGUNAAN MEDIA WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS I SDN MANGKURA II

Andi Azizah Zalsabilah¹, Nurhikmah², Rasimah³

¹Universitas Negeri Makassar/azalsabilah75@gmail.com

²Universitas Negeri Makassar/nurhikmah.h@unm.ac.id

³SDN Mangkura II Makassar: rasimah92@gmail.com

Artikel info

Received; 05-01-2024

Revised; 10-01-2024

Accepted; 2-2-2024

Published; 5-2-2024

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan tingkat keterlibatan belajar di kalangan siswa kelas satu pada topik Pendidikan Pancasila melalui pemanfaatan aplikasi Wordwall. Penelitian ini diklasifikasikan sebagai proyek Penelitian Tindakan Kelas, yang terdiri dari dua siklus yang mencakup empat tahap berbeda: persiapan, pelaksanaan, observasi, dan evaluasi. Hasil penyelidikan menunjukkan bahwa pada siklus I siswa yang menggunakan program Wordwall masih belum diklasifikasikan berdasarkan norma ketuntasan belajar. Skor rata-rata hasil pendidikan adalah 70% dan skor standar kelengkapan adalah 60% setelah menerapkan aplikasi Wordwall. Pada Siklus 2, terjadi peningkatan penting dalam keterlibatan siswa, dengan 25 siswa yang dikategorikan sebagai peserta aktif dalam proses pendidikan mencapai nilai median 90%, yang dianggap sangat baik. Selain itu, 20 siswa mencapai nilai rata-rata 85% dan 90%. Siswa yang menjawab pertanyaan dalam kategori aktif memiliki kinerja klasikal, mencapai skor rata-rata 75%, yang setara dengan 24 siswa. Untuk meningkatkan keterlibatan dalam dunia pendidikan, khususnya pada topik Indahnya Keberagaman di SDN Mangkura II Kota Makassar, penerapan aplikasi Wordwall sangat penting dilakukan secara efektif.

Keywords:

Minat baca, buku cerita digital

artikel global journal education and learning dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-4.0



PENDAHULUAN

Lingkungan kelas mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap proses belajar mengajar. Untuk melibatkan siswa dan menumbuhkan antusiasme mereka, guru harus menerapkan pendekatan inovatif dan kreatif yang mendorong strategi pembelajaran aktif, kolaboratif, dan eksploratif. Kurangnya variasi atau monotonnya gaya belajar seringkali menimbulkan permasalahan sehingga menimbulkan kebosanan siswa dan sangat mempengaruhi minat belajarnya. Kurangnya kesenangan siswa dalam belajar menyebabkan menurunnya semangat dan rasa malas. Pendidikan Pansila termasuk dalam kategori mata pelajaran yang muatannya beragam sehingga mengharuskan guru menggunakan berbagai media pembelajaran, termasuk penggunaan sumber belajar yang sesuai. Tanpa adanya materi pembelajaran yang beragam, proses pembelajaran menjadi repetitif dan kurang menarik sehingga mengakibatkan kurangnya

semangat siswa terhadap partisipasi di kelas. Pemanfaatan media merupakan komponen penting dalam kategori strategi yang bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Hal ini sangat mempengaruhi keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dan interaksinya dengan guru.

Dampak media pendidikan terhadap kecenderungan siswa terhadap pembelajaran, rasa ingin tahu, dorongan, dan keterlibatan dengan materi pembelajaran sangatlah besar. Pemanfaatan media yang imajinatif, inovatif, dan interaktif secara signifikan meningkatkan proses belajar mengajar yang menyenangkan (Al Amin, dkk., 2022). Di tengah pandemi CoId-19, terdapat peningkatan nyata dalam kecenderungan siswa dalam menggunakan teknologi dan media elektronik. Guru harus memiliki keahlian materi pelajaran dan kemampuan untuk memanfaatkan dan mengoptimalkan sumber daya teknologi secara efektif dalam proses pembelajaran. Mengingat pandemi CoId-19, guru saat ini dihadapkan pada tantangan untuk mengintegrasikan pembelajaran tatap muka dan pembelajaran jarak jauh, yang biasa disebut dengan blended learning. Hal ini dibenarkan karena guru memiliki pengalaman mengajar sebelumnya baik sebelum maupun pada saat pandemi CoId-19 (Nur, 2022).

Pemanfaatan media pembelajaran merupakan solusi efektif untuk meningkatkan minat siswa dalam memperoleh informasi tentang materi yang diberikan. Pendekatan ini mencegah monoton dengan menghindari metode tradisional yang hanya berdiri di depan siswa dan menjelaskan materi. Sebaliknya, ia menggabungkan beragam audioIsual dan alat pendukung untuk memfasilitasi penyampaian materi. Dengan memfasilitasi pertukaran pemikiran dan pengetahuan antara guru dan siswa, informasi dapat tersampaikan dengan lebih efisien dan diserap dengan lebih efektif. Media pembelajaran mengacu pada segala media atau alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan secara efektif kepada siswa selama proses pembelajaran, dengan tujuan mencapai hasil belajar yang optimal (Syarifuddin & Eka Dewi Utari, 2022).

Pemanfaatan media yang tepat dapat memberikan penyelesaian bagi siswa yang menghadapi tantangan dalam memahami proses pembelajaran, sehingga meningkatkan pemahaman dan pada akhirnya meningkatkan hasil belajar. Desain yang efektif dalam media pendidikan meningkatkan pemahaman dan memfasilitasi transmisi informasi dan pesan dari materi guru, sehingga menghasilkan pemahaman dan pencernaan konten yang lebih baik. Pemanfaatan media Syafi'i dan Rapi (2022) dapat memberikan manfaat yang besar bagi guru dengan meningkatkan efisiensi pendidikan. Selain itu, multimedia mempunyai kemampuan untuk memikat minat siswa karena rasa ingin tahu yang melekat pada mereka, yang dapat dipuaskan dengan pendekatan pembelajaran yang terfokus. Sedangkan seperti yang diungkapkan Kemp dan Dayton dalam penelitian Syafi'i dan Rapi (2020), media berfungsi untuk memotivasi minat atau tindakan, menyajikan informasi, dan memberikan petunjuk.

Tren yang sedang berkembang di bidang media pendidikan adalah pemanfaatan game sebagai alat pembelajaran. Permainan sebagai media edukasi memfasilitasi keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Hal ini sering kali meningkatkan gairah untuk belajar, sekaligus meningkatkan kapasitas untuk mengasimilasi pelajaran. (Arimbawa, 2021). Memanfaatkan aplikasi media berbasis teknologi menawarkan metode alternatif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, sehingga mendorong peningkatan kinerja akademik. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK secara adaptif berfungsi sebagai beragam model pembelajaran sekaligus sarana efektif untuk meningkatkan hasil pembelajaran (Wulan Sari & Rahmah Labetubun, 2022). Aplikasi Wordwall merupakan salah satu sarana edukasi yang dapat digunakan untuk menumbuhkan semangat siswa dalam

mengikuti pembelajaran berbasis teknologi informasi. Aplikasi Wordwall menawarkan beberapa keunggulan. Pertama, ini adalah platform berbasis web yang dapat diakses secara online, berfungsi sebagai alat konsumsi media berbasis teknologi. Fitur ini efektif menarik perhatian siswa dan menumbuhkan rasa ingin tahunya. Kedua, aplikasi ini gratis dan menyediakan fitur-fitur ramah pengguna yang dapat dengan mudah diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran. Instruktur dapat memanfaatkan fitur kuis pada alat ini untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap prosedur akhir materi. Hal ini diharapkan dapat membangkitkan semangat dan keterlibatan siswa, sehingga pembelajaran lebih maju dan pemahaman materi lebih baik. Selain itu, alat ini menawarkan fitur, templat, dan desain yang menarik dan menarik dalam bentuk gambar dan objek, yang dapat diakses dengan mudah oleh siswa. Hal ini memungkinkan adanya penyesuaian individu di kelas, terutama setelah menggunakan atribut kuis.

Pemanfaatan aplikasi Wordwall memberikan hasil yang nyata, dengan tingkat kelayakan pengujian sebesar 86,67% pada aspek konten, 90% pada aspek desain grafis, dan 85% pada aspek multimedia. Media pembelajaran Wordwall telah menunjukkan keunggulannya dan layak untuk dilakukan uji lapangan, karena mendapat penilaian sangat baik di segala aspek (Surahmawan et al., 2021). Pemanfaatan aplikasi Wordwall bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan dalam pembelajaran dengan memfasilitasi interaksi langsung, sehingga menumbuhkan lingkungan belajar yang aktif dan menarik. Hal ini pada gilirannya memungkinkan tercapainya tujuan penelitian. Memanfaatkan fitur multimedia program Wordwall seperti kuis merupakan salah satu kemungkinan penggunaan aplikasi dalam pembelajaran. Pemanfaatan kuis pada aplikasi Wordwall mengubah suasana dan lingkungan belajar dengan melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran, mencegah mereka menjadi pasif, tidak fokus, atau melamun. Aspek instruksional dari program Wordwall dalam Pendidikan Pancasila melalui permainan interaktif, memungkinkan pelajar menyerap makna ide dengan lebih efektif dan mempertajam keterampilan berpikir mereka.

Program Wordwall dapat dimanfaatkan untuk mengatasi perselisihan terkait otonomi penggalan pengetahuan dari berbagai sumber (Aidah & Nurafni, 2022). Aplikasi Wordwall merupakan alat pendidikan berbasis web yang menggunakan aktivitas berbasis permainan untuk memfasilitasi tujuan pembelajaran yang ditentukan oleh guru. Program ini menawarkan berbagai permainan interaktif yang dirancang untuk melibatkan dan menantang siswa. Pendidik mempunyai kemampuan untuk menggunakan kreativitas saat mengevaluasi pembelajaran, dan dimungkinkan untuk mencetak penilaian ketika menggunakan teknologi offline. Permainan dalam program Wordwall dapat dengan mudah dibagikan di banyak platform media sosial dan alat pendidikan seperti Google Kelas dan WhatsApp. Jika keadaan jaringan internet tidak memungkinkan untuk mengunjungi website dengan percaya diri, alternatif pilihannya adalah mencetaknya dalam format PDF (Winanti et al., 2018).

Aplikasi Wordwall menawarkan berbagai pilihan permainan yang dapat ditugaskan oleh pendidik kepada siswa. Opsi-opsi ini termasuk permainan teka-teki silang, pasangan yang sesuai, permainan berbasis peluang, kuis, roda acak, anagram, latihan kata yang hilang, tugas pengelompokan, tugas pemisahan, kartu acak, menemukan kecocokan, membuka kotak, pencarian kata, diagram berlabel, Pertunjukan Kuis, kartu dengan gambar, membalik ubin, dan memukul-a. Kutipan "Winanti dkk., 2018" mengacu pada publikasi Winanti dan rekannya pada tahun 2018.

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan solusi untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas I pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila khususnya topik indahnnya keberagaman di SD Negeri Mangkura II Makassar.

METODE PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas adalah suatu bentuk penyelidikan yang direfleksikan dimana pada awalnya instruktur bertindak sebagai peneliti menganalisis sebab dan akibat dari tindakan tertentu di kelasnya. Tujuan penelitian ini adalah untuk menilai tingkat peningkatan minat pendidikan siswa kelas I di SD Negeri Mangkura II Makassar, dengan menggunakan aplikasi Wordwall. Desain penelitian mengikuti struktur siklus yang terdiri dari empat kegiatan utama. Siklus tersebut diawali dengan tahap perencanaan, dilanjutkan dengan tahap tindakan. Setelah melakukan tindakan, langkah selanjutnya adalah observasi, dan siklus diakhiri dengan refleksi tindakan.

Penelitian ini difokuskan pada 31 siswa kelas I SD Negeri Mangkura II Makassar. Peneliti menggunakan instrumen angket dan program Wordwall untuk mengumpulkan data minat siswa mempelajari konten indahnnya keberagaman bidang Pendidikan Pancasila. Pendekatan analisis data yang digunakan adalah analisis data diskontinyu kualitatif, yang meliputi interpretasi data yang diperoleh dengan peralatan penelitian dan kategorisasi data yang diperoleh ke dalam berbagai bentuk kuantitatif dan kualitatif. Untuk mengkaji data kuantitatif dapat diambil datanya dari lembar observasi yang menjaga semangat siswa dalam belajar dengan program Wordwall. Hal ini dapat diperoleh pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan menghitung mean atau nilai rata-rata dari informasi yang diperoleh dari siswa.

$$X: \frac{\sum xi}{N} \quad x =$$

Cara menghitung nilai mean pesertadidik (Mundir, 2012).

Keterangan:

X : Nilai mean

$\sum xi$: Nilai keseluruhan objek

N : Jumlah keseluruhan objek

Kriteria keberhasilan penyelidikan ini didefinisikan sebagai nilai rata-rata siswa di kelas sebesar 70% dan tingkat keterlibatan siswa minimal dikategorikan tinggi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Siklus 1

Pelaksanaan Siklus 1 diperoleh hasil yaitu dari 31 siswa terdapat 25 orang (80%) menunjukkan semangat belajar melalui penggunaan aplikasi wordwall. Dengan kata lain, siswa-siswa tersebut dapat digolongkan termasuk dalam kategori mereka yang mengapresiasi penggunaan aplikasi wordwall untuk pembelajaran. Dari total jumlah peserta, 15 orang, yang merupakan 75% dari kelompok, secara aktif memanfaatkannya. Sederhananya, sebagian besar tindakan ini

dilakukan oleh siswa. Dari siswa yang berpartisipasi, hanya enam orang (30% dari total) yang mahir menggunakan program wordwall. Dari jumlah seluruh siswa, 8 orang (40%) yang berhasil menjawab pertanyaan pada aplikasi wordwall diklasifikasikan dalam kelompok aktivitas kecil. Sebanyak 15 orang, yang merupakan 75% dari populasi siswa, memperoleh kesenangan dari terlibat dalam berbagai jenis kegiatan pendidikan.

Siklus 2

Pelaksanaan siklus 2 diperoleh Terdapat 28 siswa dalam klasifikasi “senang belajar” menggunakan program Wordwall, yang mencakup 90% dari total jumlah siswa. Hal ini menunjukkan masih banyaknya siswa yang berada pada klasifikasi keadaan senang belajar. Dari jumlah siswa tersebut, 28 (90%) siswa aktif menggunakan aplikasi wordwall, hal ini menunjukkan bahwa cukup banyak siswa yang mahir menggunakan aplikasi tersebut.

Dari total jumlah orang dalam kelompok, 25 orang (80%) mampu menjawab pertanyaan menggunakan aplikasi wordwall. Diantaranya, 24 orang (75%) merupakan pembelajar terlibat yang berpartisipasi aktif dalam menanggapi pertanyaan. Sementara itu, sebagian besar siswa (90%) menyatakan kepuasan terhadap proses belajar mengajar, yaitu kelompok yang berjumlah 28 siswa.

Pembahasan

Pada tahap awal penelitian ini, peneliti melakukan observasi pada saat mengajarkan materi uang guna mengumpulkan data dalam bidang Pendidikan Pancasila di kelas I SD Negeri II Mangkura Makassar. Keadaan obyektif menunjukkan bahwa: a) Pembelajaran terutama berpusat pada guru, dengan siswa secara pasif mendapatkan informasi melalui pencatatan sambil mendengarkan dikte guru, b) Siswa tidak berpartisipasi aktif dalam bertanya atau berdiskusi, dan c) Ketika pertanyaan muncul, Siswa cenderung diam dibandingkan mengutarakan pendapatnya. Program Wordwall diterapkan pada Mata pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas I SD Negeri II Mangkura Makassar materi Indahnya Keberagaman sebanyak 2 siklus. Tahapan hasilnya adalah sebagai berikut:

Siklus 1

Siklus perangkat lunak diimplementasikan menggunakan kuis pada platform Wordwall, yang menggabungkan elemen aktivitas tertentu. Langkah awal berupa perencanaan dengan melakukan observasi atau evaluasi awal terhadap materi keberagaman, dilanjutkan dengan sinkronisasi kepada siswa melalui aplikasi Wordwall. Kedua, pelaksanaan kegiatan dilakukan dengan menggunakan perencanaan, menerapkan strategi pembelajaran yang telah dibuat, dan menggunakan alat penelitian yang tepat yang telah dihasilkan.

Pada siklus awal, kegiatan pembelajaran di kelas berlangsung dalam satu sesi yaitu 4 sesi yang masing-masing sesinya berdurasi 35 menit. Sesi ini fokus pada materi keberagaman. Pada siklus I pelaksanaannya diawali dengan kegiatan awal. Instruktur kemudian melakukan pendekatan kepada siswa dengan memberikan apersepsi dan bertanya mengenai materi keberagaman. Ini berfungsi sebagai langkah pertama untuk menilai pemahaman siswa sebelumnya terhadap mata pelajaran.

Pelaksanaan Siklus 1 diperoleh hasil yaitu dari 31 siswa terdapat 25 orang (80%) menunjukkan semangat belajar melalui penggunaan aplikasi wordwall. Dengan kata lain, siswa-siswa tersebut dapat digolongkan termasuk dalam kategori mereka yang mengapresiasi penggunaan aplikasi wordwall untuk pembelajaran. Dari total jumlah peserta, 15 orang, yang merupakan 75% dari kelompok, secara aktif memanfaatkannya. Sederhananya, sebagian besar tindakan ini dilakukan oleh siswa. Dari siswa yang berpartisipasi, hanya enam orang (30% dari total) yang mahir menggunakan program wordwall. Dari jumlah seluruh siswa, 8 orang (40%) yang berhasil menjawab pertanyaan pada aplikasi wordwall diklasifikasikan dalam kelompok aktiItas kecil. Sebanyak 15 orang, yang merupakan 75% dari populasi siswa, memperoleh kesenangan dari terlibat dalam berbagai jenis kegiatan pendidikan.

Selain itu, lakukan upaya observasi. Pendidik dan teman sebaya memantau perubahan perilaku belajar siswa, yaitu tingkat minat mereka. Observasi dilakukan dengan menggunakan teknik observasi tertentu. Spradley menyatakan bahwa peneliti melakukan observasi ini guna memberikan penjelasan yang lebih komprehensif terhadap penekanan yang teridentifikasi. Pada tingkat ini, peneliti mengidentifikasi kualitas, perbedaan, dan kesamaan yang kontras antar klasifikasi, serta membangun hubungan antara satu kategori dengan kategori lainnya (Sugiyono, 2017).

Setelah penerapan program Wordwall pada siklus 1, data menunjukkan adanya peningkatan perhatian terhadap kegiatan pembelajaran. Namun ternyata 6 siswa masih mengalami kesulitan dalam menggunakan aplikasi Wordwall. Berdasarkan observasi aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Wordwall biasanya diterima oleh siswa. Namun masih banyak siswa yang tidak berpartisipasi aktif dalam kegiatan pendidikan, khususnya dalam penggunaan aplikasi Wordwall dan menjawab pertanyaan melalui aplikasi tersebut. Rata-rata tingkat aktivitasnya di bawah 50%, dan ukuran keterlibatan siswa belum mencaPendidikan Pancasila rata-rata yang diinginkan yaitu 70%. Artinya penyelidikan tersebut belum mencapai Pendidikan Pancasila indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Oleh karena itu tindakan penelitian akan dilanjutkan dari siklus 1 ke siklus 2.

Siklus 2

Tahap perencanaan awalnya meliputi pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (modul ajar), dilanjutkan dengan penyusunan materi pembelajaran Pendidikan Pancasila peningkatan pada siklus 2, yang secara khusus menyasar penguasaan materi keberagaman.

Selanjutnya pelaksanaan tindakan didasarkan pada learning engagement yang diperoleh siswa pada siklus 1, yang kemudian dikomunikasikan dan dipraktikkan sepanjang kegiatan siklus 2 kepada siswa. Hal utama yang perlu ditingkatkan adalah kemampuan siswa dalam hal-hal yang berhubungan dengan materi, khususnya yang berkaitan dengan definisi Pendidikan Pancasila, alokasi Pendidikan Pancasila kepada penerima yang berhak (mustahik) dan kontributor (muzakki), serta perhitungan yang tepat dari Pendidikan Pancasila. jumlah Pendidikan Pancasila.

Pelaksanaan siklus 2 diperoleh Terdapat 28 siswa dalam klasifikasi “senang belajar” menggunakan program Wordwall, yang mencakup 90% dari total jumlah siswa. Hal ini menunjukkan masih banyaknya siswa yang berada pada klasifikasi keadaan senang belajar. Dari jumlah siswa tersebut, 28 (90%) siswa aktif menggunakan aplikasi wordwall, hal ini menunjukkan bahwa cukup banyak siswa yang mahir menggunakan aplikasi tersebut.

Dari total jumlah orang dalam kelompok, 25 orang (80%) mampu menjawab pertanyaan menggunakan aplikasi wordwall. Diantaranya, 24 orang (75%) merupakan pembelajar terlibat yang berpartisipasi aktif dalam menanggapi pertanyaan. Sementara itu, sebagian besar siswa (90%) menyatakan kepuasan terhadap proses belajar mengajar, yaitu kelompok yang berjumlah 28 siswa.

Selanjutnya kegiatan penelitian yang dilakukan pada siklus ini membuahkan hasil observasi yang meningkatkan keterlibatan siswa, terlihat dari partisipasi aktif mereka dalam berbagai kegiatan pembelajaran. Siswa menjadi lebih terlibat dalam bertanya tentang konten Pendidikan Pancasila dan bersemangat untuk memberikan komentar dan mengungkapkan ide-idenya. Siswa memperoleh kesenangan besar dari terlibat dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila pengalaman bermain game. Meskipun demikian, masih terdapat tiga orang mahasiswa yang juga masih kurang mahir dalam menggunakan aplikasi Wordwall.

Berdasarkan data yang dikumpulkan dari formulir observasi aktifitas siswa selama proses pembelajaran, terlihat bahwa siswa memberikan respon positif terhadap penggunaan aplikasi Wordwall. Hal ini didukung oleh masing-masing indikator observasi yang menunjukkan bahwa tingkat keterlibatan siswa selalu tinggi dengan nilai rata-rata sebesar 85%. Hal ini menunjukkan telah hasil pembelajaran Pendidikan Pancasila nilai rata-rata sebesar 85%, yang berarti rata-rata seluruh nilai telah memenuhi hasil belajar Pendidikan Pancasila sebesar 85%. Akibatnya indikator mata pelajaran Pendidikan Pancasila penelitian yang telah ditetapkan sehingga menyebabkan penelitian ini dihentikan pada siklus berikutnya.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi wordwall dapat meningkatkan tingkat keterlibatan siswa kelas I SD Negeri Mangkura II dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Selain itu, pemanfaatan aplikasi wordwall meningkatkan prosedur pembelajaran karena siswa menunjukkan antusiasme saat menggunakan aplikasi. Siswa menjadi lebih aktif bertanya tentang Pendidikan Pancasila dan bersemangat memberikan komentar dan pemikiran. Siswa antusias mengikuti proses pembelajaran karena menyeru Pendidikan Pancasila kegiatan rekreasi.

Peningkatan semangat belajar siswa terlihat cukup besar, hal ini dibuktikan dengan rata-rata skor aktifitas pada siklus 1 yang pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila 60%, namun mengalami peningkatan signifikan pada siklus 2 yang mencapai Pendidikan Pancasila rata-rata skor aktifitas sebesar 85%. Menurut Aidah dan NurAfni, memasukkan kuis ke dalam program Wordwall akan melibatkan siswa dalam pembelajaran yang terlibat, mencegah mereka menjadi pasif, terganggu, atau berfantasi. Aspek instruksional dari program Wordwall pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila melalui permainan interaktif, memungkinkan penyerapan

konsep-konsep yang terlibat dalam pembelajaran lebih efektif dan mengasah keterampilan berpikir kritis. Program Wordwall dapat menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan otonomi dalam mengumpulkan informasi dari berbagai sumber (Aidah dan Nurafni, 2022).

Winanti menyatakan bahwa Wordwall memiliki kemampuan untuk meningkatkan keterlibatan dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Hal ini dikarenakan Wordwall merupakan aplikasi berbasis permainan yang menawarkan serangkaian aktivitas interaktif dan praktis yang dirancang untuk memudahkan penyampaian konten pendidikan oleh guru. Guru memiliki kemampuan untuk menggunakan kreativitas saat mengevaluasi pembelajaran, dan mereka dapat menghasilkan salinan cetak jika mereka beroperasi dalam mode offline. Templat perangkat lunak yang tersedia di Wordwall dapat diakses secara universal dan tanpa biaya. Permainan dalam program Wordwall dapat dengan mudah dibagikan di banyak platform media sosial dan alat pendidikan seperti Google Kelas dan WhatsApp. Jika kondisi jaringan internet tidak memungkinkan untuk mengakses website secara berenti, alternatif yang dapat dilakukan adalah dengan mencetaknya dalam bentuk PDF (Winanti et al., 2018).

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian penggunaan Wordwall pada mata pelajaran pendidikan pancasila khususnya Materi keberagaman berpotensi meningkatkan minat belajar siswa kelas I SD Negeri Mangkura II Makassar. Pada siklus 2 terlihat adanya peningkatan yang nyata pada semangat belajar siswa. Dari total jumlah siswa, 17 berhasil menyelesaikan pekerjaan rumahnya, sementara hanya 3 siswa yang kesulitan memahami sepenuhnya fungsi program Wordwall, sehingga mata pelajaran Pendidikan Pancasila tingkat penyelesaian 85%. Selain itu, terjadi peningkatan derajat keterikatan siswa, yaitu sebanyak 28 siswa berkategori aktif mengikuti proses belajar mengajar, dengan rata-rata skor sebesar 90%. Selanjutnya, 31 siswa menunjukkan tingkat keterlibatan yang baik, dengan skor keseluruhan 80%. Saat menjawab pertanyaan dalam program Wordwall, tingkat keterlibatan siswa patut dipuji, sebagaimana dibuktikan dengan skor median sebesar 75%, yang setara dengan 25 siswa. Oleh karena itu, disarankan bagi pendidik lain untuk memanfaatkan program Wordwall sebagai alat pedagogi untuk pengajaran di kelas.

References

- Aidah, N., and Nurafni, N. 2022. Analisis Penggunaan Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran IPA Kelas IV Di UPTD SD Negeri Ciracas 05 Pagi. Pionir: Jurnal Pendidikan 11 (2): 161–174.
- Al Amin, M., Ikhsan, M., and Salman, M. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Tata Cara Wudhu Berbasis Android Menggunakan Smart Apps Creator." Jurnal Educandum 8 (2): 255–262.
- Arimbawa, I. G. P. A. 2021. "Penerapan Word Wall Game Quis Berpadukan Classroom Untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Biologi." Indonesian Journal of Educational Development 2 (2): 324–332.

- 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.
- Nur, Z.. 2022. "Efektifitas Pembelajaran Pasca Pandemi CoId-19 di MTs Negeri 1 Makassar." *Educandum* 8(1): 121-128.
- P., A. A. 2019. "Pengembangan Minat Belajar dalam Pembelajaran." *Idarah: Jurnal Manajemen Pendidikan* 3 (2):205-215.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Surahmawan, A. N. I., et al. 2021. "Penggunaan Media Wordwall sebagai Media Pembelajaran Sistem Pernafasan Manusia." *Pisces* 1 (1): 95–105.
- Syafi'i, A. and Rapi, M. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran." *Al-Riwayah: Jurnal Kependidikan* 14 (1): 52-70.
- Syarifuddin, M. P., and Eka Dewi Utari, M.P. 2022. "Media Pembelajaran: Dari Masa Konvensional Hingga Masa Digital." Bening Media Publishing.
- Winanti, K., Yuliyani, and Agoestanto, A. 2017. "Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis dan Kedisiplinan Siswa Kelas XI SMA N 5 Semarang Melalui Model PBL Materi Transformasi Geometri." *Jurnal Profesi Keguruan* 3 (2): 197–204. Wordwall. (2023). <https://wordwall.net>
- Wulan Sari, S., and Rahmah Labetubun, S. 2022. "Efektifitas Pemanfaatan Media Kuis Kahoot Dalam Meningkatkan Hasil Belajar di SMK Kartika XX-1 Makassar." *Educandum* 8 (1): 29-38.