

IMPLEMENTASI MEDIA WORDWALL GAMES DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN PADA SISWA KELAS V SDN 2 PAGEREJO

Nurindah¹, Sutrisna Wibawa², Zuni Aslami Magfiroh³

¹Magister Pendidikan Dasar Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta,

²Magister Pendidikan Dasar Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta,

³Magister Penelitian dan Evaluasi Pendidikan UNNES Semarang,

¹ Nurindnda179@gmail.com, ² trisnagb@ustjogja.ac.id ,

³ zuniaslami@students.unnes.ac.id

ABSTRACT

This research aims to describe the implementation of Pancasila and Citizenship Education learning using wordwall media for fifth grade students at SDN 2 Pagerejo. This research uses a qualitative descriptive approach with a case study method. The research subjects were elementary school principals, elementary school teachers, elementary school students. Data collection techniques use observation, interviews and documentation studies. Testing the validity of the data in this research uses repeated observations and triangulation, both source triangulation and technical triangulation. Data analysis techniques use data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results of the research show that the form of implementing wordwall games media in learning Pancasila and Citizenship Education using wordwall media for class V students at SDN 2 Pagerejo can be implemented in several stages, namely opening activities, core activities and closing activities. Before entering this step, the teacher will prepare all the media and materials that will be used during the learning process. The impact of using wordwall games media is clearly visible with students' ability to more easily understand the material norms that exist in Indonesian society.

Keyword: wordwall games, PKn, elementary school

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PKn) dengan media wordwall pada siswa kelas V di SDN 2 Pagerejo. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan metode studi kasus. Subjek penelitian adalah kepala sekolah sekolah dasar, guru-guru sekolah dasar, murid sekolah dasar. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan studi dokumentasi. Uji keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan observasi berulang dan triangulasi baik triangulasi sumber maupun triangulasi teknik. Teknik analisis data menggunakan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bentuk Implementasi media wordwall games dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dengan media wordwall

pada siswa kelas V di SDN 2 Pagerejo dapat dilaksanakan dengan beberapa langkah yaitu kegiatan pembukaan, kegiatan inti dan kegiatan penutupan. Sebelum masuk pada langkah tersebut para guru akan mempersiapkan seluruh media dan materi yang akan digunakan selama proses pembelajaran. Dampak dari penggunaan media wordwall Games terlihat jelas dengan kemampuan siswa yang semakin mudah dalam memahami materi norma yang ada di dalam masyarakat Indonesia.

Kata Kunci: wordwall games, PKn, sekolah

A. Pendahuluan

Banyak yang menganggap rendahnya mutu pendidikan di Indonesia jauh dari standar ketuntasan dan pemahaman pembelajaran di dunia pendidikan, hal ini berarti ketuntasan dan pemahaman pembelajaran di Indonesia masih jauh dibandingkan dengan pendidikan di negara lain (Awaludin, 2017). Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang penting bagi peserta didik, oleh karena itu pendidikan hendaknya dilaksanakan secara berkala dan terarah untuk mencapai tujuan yang diharapkan (Sujana, 2019). Namun, tidak jarang ditemukan siswa yang kurang antusias dan kurang bersemangat dalam mengikuti pelajaran karena dalam prosesnya selalu dilakukan dengan metode pembelajaran yang monoton. Fenomena tersebut mengharuskan guru untuk bisa mengubah metode pembelajaran menjadi lebih

menyenangkan, untuk dapat mengubahnya seorang guru harus bisa mengikuti perkembangan zaman dan kebiasaan siswa pada zaman sekarang.

Zaman yang terus berkembang menimbulkan perbedaan kebiasaan siswa yang sangat berbeda hingga 180 derajat. Di zaman yang terus berkembang ini teknologi semakin banyak digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Hal tersebut menimbulkan banyak siswa yang lebih tertarik dengan penggunaan teknologi dan media sejenisnya. Perkembangan zaman tersebut menuntut agar dapat melaksanakan pembelajaran dengan penggunaan teknologi. Penggunaan teknologi dalam bidang pendidikan dapat membantu guru sebagai alat bantu dalam pengajaran dan menjelaskan materi serta membantu siswa untuk mempermudah dalam memahami apa yang disampaikan oleh guru. Saat

berada dikelas siswa diharapkan dapat banyak berpartisipasi dan belajar secara optimal. Oleh sebab itu penggunaan media pembelajaran dapat membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

Pendidikan di tingkat Sekolah Dasar merupakan tahap penting dalam pembentukan dasar pengetahuan dan keterampilan Siswa. Pada tingkat sekolah para siswa akan diajarkan beragam macam pelajaran tentang budaya daerah sekitar yang masuk ke dalam mata pelajaran seni budaya, berbagai macam bahasa yang dibagi ke dalam Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris dan Bahasa Daerah, pelajaran mengenai hitung menghitung ke dalam mata pelajaran matematika, dan ilmu mengenai alam dalam ilmu pengetahuan alam serta ilmu pengetahuan sosial yang mengajarkan lingkungan sosial. Kemudian yang tidak kalah penting yaitu mengenai norma kehidupan dan kebangsaan yang akan di bahas dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PKn).

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PKn) merupakan mata pelajaran yang bertujuan untuk

mempersiapkan dan membentuk warga negara (Pertiwi,dkk., 2019). Sedangkan tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan adalah membentuk dan mempersiapkan warga negara Indonesia yang kompeten, berpartisipasi aktif, dan mempunyai tanggung jawab yang tinggi terhadap masyarakat, bangsa, dan negara (Hastuti, 2019). Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan sangat penting di sekolah. Namun sebagian besar siswa SD dberasumsi 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.

Keberhasilan pembelajaran PKn di sekolah Dasar perlu diperhatikan, karena keberhasilan pembelajaran merupakan hal yang penting dalam membentuk adap dan kebangsaan dalam diri seorang siswa. Salah satu aspek yang dapat membantu dalam mewujudkan keberhasilan proses pembelajaran khususnya pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan adalah penggunaan media pembelajaran yang digunakan guru untuk memudahkan guru dalam menyampaikan informasi pelajaran kepada siswa. Media pembelajaran berperan sebagai stimulan tumbuhnya minat dan pemahaman belajar pada siswa (Maghfiroh, 2018). Media pembelajaran juga memberikan manfaat seperti membuat proses belajar mengajar di sekolah tidak membosankan, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar.

Aplikasi game yang edukatif menjadi salah satu alat yang menonjol dalam menerapkan pendekatan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Salah satu aplikasi game yang telah menarik perhatian dalam konteks pendidikan adalah Wordwall. Media wordwall berupa tulisan konsep inti pembelajaran

dengan tambahan gambar, diagram, atau obyek nyata dengan ukuran yang bisa dibaca siswa dengan jelas dari seluruh jarak dan posisi siswa di dalam kelas. Wordwall merupakan aplikasi yang bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, alat penilaian berbasis daring dan sumber belajar bagi peserta didik (Sari P & Yarza H, 2021).

Wordwall adalah platform yang menyediakan beragam permainan interaktif yang dapat diadaptasi untuk berbagai mata pelajaran di tingkat Sekolah Dasar. Namun, meskipun potensinya yang menjanjikan, pemanfaatan aplikasi game Wordwall dalam pembelajaran untuk menumbuhkan minat belajar Siswa Sekolah Dasar masih perlu diteliti lebih lanjut. Perlu adanya analisis mendalam tentang tata cara penggunaan wordwall dan bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran Wordwall dalam meningkatkan minat belajar siswa serta kelebihan serta kekurangan media pembelajaran Wordwall.

Berdasarkan penjelasan latar belakang masalah tersebut, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul "Implementasi Media Wordwall Games dalam

Pembelajaran Pendidikan, Pancasila dan Kewarganegaraan (PKn) pada siswa kelas V Di SDN 2 Pagerejo". Dengan kegiatan tersebut peneliti berharap penerapan media wordwall games dapat membantu pelaksanaan proses pembelajaran pendidikan, pancasila dan kewarganegaraan (PKn) pada siswa kelas V di SDN 2 Pagerejo. Dimana pelajaran PKn sangat penting untuk ditanamkan kepada siswa agar siswa dapat memahami norma-norma kehidupan dan terbentuk jiwa kebangsaan didalam diri.

B. Metode Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pendekatan kualitatif. Alasan peneliti menggunakan kualitatif yaitu, (1) penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bentuk implementasi media wordwall dalam pelajaran pendidikan, pancasila dan kewarganegaraan pada siswa kelas V, (2) untuk mendeskripsikan implementasi media wordwall dalam pelajaran pendidikan, pancasila dan kewarganegaraan pada siswa kelas V, (3) Menyajikan secara rinci hasil belajar siswa dengan penerapan metode pembelajaran berupa

wordwall games tentang norma-norma yang ada di masyarakat.

Adapun jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif. Hal ini dikarenakan, peneliti akan menyajikan data dalam bentuk penjabaran kata-kata secara jelas dan rinci. Selain hal tersebut, jenis penelitian kualitatif deskriptif merupakan penelitian yang menyajikan penyelidikan empiris sesuai dengan fenomena yang terjadi di lapangan. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi dan dokumentasi. Analisis data dengan reduksi data, penyajian data, dan menarik kesimpulan. Pengecekan keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan triangulasi dan observasi berulang.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada pembahasan akan menyajikan analisis dari data yang diperoleh, berupa data primer maupun sekunder, lalu diinterpretasikan secara rinci. Berdasarkan hasil observasi dan identifikasi masalah pembelajaran IPS Kelas V di SDN 2 Pagerejo guna merubah sistem pembelajaran yang terlalu monoton dan kurang menarik, SDN 2 Pagerejo

menerapkan metode wordwall games untuk menarik kreatifitas dan ketertarikan dalam pembelajaran dikelas yang seterusnya dalam pembahasan akan dibahas secara rinci.

a.Persiapan Pembelajaran PKn pada Siswa Kelas V di SDN 2 Pagerejo dengan Media Wordwall Games

Materi yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah tentang bentuk norma yang ada dalam masyarakat Indonesia. Materi tersebut dipelajari pada kelas V semester ganjil. Alokasi waktu yang diberikan dalam pelaksanaan proses pembelajaran adalah 2x 35 menit dalam 1 kali pertemuan. Skenario dalam pembelajaran disusun berdasarkan langkah-langkah dengan menerapkan media wordwall games.

Persiapan pembelajaran dilakukan dalam 4 tahap yaitu:

- Memastikan semua sarana, prasarana, alat dan bahan tersedia,
- Membuka kelas dengan salam dan doa
- Memastikan kondisi kelas kondusif
- Mempersiapkan bahan tayang
- Mempersiapkan lembar kerja siswa

b.Pelaksanaan Pembelajaran PKN pada Siswa Kelas V di SDN 2 Pagerejo dengan Media Wordwall Games

Pada proses pembelajaran akan dilaksanakan dalam 3 langkah sesuai dengan perencanaan yang telah disusun. Secara umum langkah-langkah pembelajaran PKn siswa kelas V SDN 2 Pagerejo dengan media wordwall games dilaksanakan sebagai berikut:

1) Kegiatan Pembuka

- Guru mengkondisikan suasana belajar yang menyenangkan dengan berdoa sesuai keyakinan kemudian, menyanyikan lagu Garuda Pancasila.



Gambar 4. 1 Menyanyikan lagu nasional

- Guru menayangkan video singkat mengenai materi norma atau bercerita tentang pengalaman guru yang memiliki relevansi dengan topik pembelajaran

- Guru mengajak peserta didik mengulang kembali pokok pembelajaran pada pertemuan sebelumnya, serta melakukan apersepsi yang dapat membangkitkan semangat belajar peserta didik (misal dengan tepuk yang berirama)

- Peserta didik bersama guru berdiskusi mengenai kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan sesuai dengan Tujuan Pembelajaran.

2) Kegiatan Inti

- Siswa bersama guru berdiskusi dan bertanya tentang norma perilaku yang harus dilakukan di lingkungannya.



Gambar 4. 2 Guru memberikan pengarahan dan berdiskusi bersama siswa

- Guru memilih 5-6 siswa untuk membahas tema konflik yang terjadi akibat keberagaman teman di kelas.

- Setelah memilih beberapa orang untuk berdiskusi, siswa

mendengarkan dan fokus mengerjakan lembar kerja kelompok dengan membagi setiap tugas sesuai minatnya.

- Siswa diajak mendengarkan dan memperhatikan teman yang sedang mengemukakan pendapatnya dalam kegiatan kolaboratif dalam kelompok.

- Secara bersama-sama dan berkolaborasi secara klasikal, siswa mengemukakan pendapatnya tentang sikap apa yang akan diambilnya dan alasan yang melatarbelakangi pengambilan sikap tersebut.

- Siswa menyampaikan hasil diskusi kelompoknya dengan presentasi.

- Guru menyajikan permainan dengan menggunakan media Wordwall untuk mendorong siswa mengingat dan mengembangkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang telah dipelajari.



Gambar 4. 3 Wordwall Games

- Guru memberikan penguatan terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan dan terdapat tanya jawab mengenai materi pelajaran.



Gambar 4. 4 Penguatan materi oleh guru

- Secara individual, siswa mengerjakan tugas-tugas individual, kemudian dicocokkan secara klasikal.

3) Kegiatan Penutup

- Guru mengapresiasi kerja kelompok dan pembelajaran individu siswa serta penyampaian yang dilakukan siswa.

- Guru memberikan klarifikasi terhadap pendapat yang dikemukakan siswa.

- Siswa melakukan refleksi dan guru memberikan penegasan tentang pentingnya menerapkan norma dalam kehidupan sehari-hari, baik di rumah, di sekolah, dan di tempat lain.



Gambar 4. 5 Pemberian penegasan materi oleh guru

- Siswa diajak untuk selalu berkomitmen untuk selalu berperilaku sesuai norma dimanapun berada.

- Guru memberikan tugas kepada siswa untuk meminta contoh kepada orang tua tentang berbagai norma yang berlaku di lingkungan rumah.

- Menyanyikan lagu daerah klasik "Gundul-gundul cangkok"

- Guru menutup pembelajaran dan secara bergiliran memberikan kesempatan kepada siswa lainnya untuk memimpin doa bersama setelah pembelajaran selesai.

c.Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran PKn pada Siswa Kelas V di SDN 2 Pagerejo dengan Media Wordwall Games

Penggunaan wordwall games didalam kelas memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan penggunaan

wordwall games didalam kelas adalah siswa bisa mengikuti pembelajaran dengan mudah baik ditingkat sekolah dasar maupun tinggi (Nisa & Susanto, 2022). Penggunaan wordwall games dapat melatih kreativitas siswa hal tersebut dikarenakan bermain sambil belajar bersama teman-temannya baik perseorangan ataupun kelompok. Kreativitas peserta didik dituntut dalam mengerjakan permainan-permainan yang disajikan dalam wordwall games yang sebelumnya telah dirancang oleh guru. Selain itu wordwall games memiliki kekurangan yaitu hanya dapat dilihat karena berbentuk visual serta pembuatannya membutuhkan waktu yang lebih lama (Arif Agus Mujahidin et al., 2021).

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil data-data yang dikumpulkan dan dianalisis peneliti tentang judul “Pengembangan Pendidikan Karakter Melalui Implementasi Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) di Sekolah Dasar Negeri 2 Pagerejo”. Maka, peneliti menyimpulkan, diantaranya:

a. Persiapan Pembelajaran PKn pada Siswa Kelas V di SDN 2 Pagerejo dengan Media Wordwall Games

- Memastikan semua sarana, prasarana, alat dan bahan tersedia
- Membuka kelas dengan salam dan doa
- Memastikan kondisi kelas kondusif
- Mempersiapkan bahan tayang
- Mempersiapkan lembar kerja siswa

b. Pelaksanaan Pembelajaran PKn pada Siswa Kelas V di SDN 2 Pagerejo dengan Media Wordwall Games

Pelaksanaan pembelajaran akan dilaksanakan dalam 3 langkah yang telah dirancang terlebih dahulu oleh di guru. Langkah-langkah tersebut adalah kegaitan pembukaan, kegiatan inti dan terakhir adalah kegiatan penutup.

c. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran PKN pada Siswa Kelas V di SDN 2 Pagerejo dengan Media Wordwall Games

Penggunaan wordwall games didalam kelas adalah siswa bisa mengikuti pembelajaran dengan mudah baik ditingkat sekolah dasar. Wordwall games memiliki kekurangan yaitu hanya dapat dilihat karena berbentuk visual.

DAFTAR PUSTAKA

- Awaludin, AAR (2017). Akreditasi sekolah sebagai suatu upaya penjaminan mutu pendidikan di Indonesia.SAP (Susunan Artikel Pendidikan),2(1), 12-21. <https://doi.org/10.30998/sap.v2i1.1156>
- Hastuti, W. (2019). Peningkatan hasil belajar PKn menggunakan media puzzle Pancasila pada siswa Kelas IA di SD Negeri Rambutan 03 Pagi.Seminar Nasional Pendidikan dan Call for Papers (SNDIK) I 2019, 215-226.<http://hdl.handle.net/11617/11202>
- 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.
- Pertiwi, GR, Yanzi, H., & Rohman, R. (2019). Peran guru dalam meningkatkan minat peserta didik SMK terhadap mata pelajaran PKn.Jurnal Kultur Demokrasi,5(2). <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/JKD/article/view/18934>
- Sari P, & Yarza H. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan Wordwall Pada Pembelajaran Ipa Bagi Guru-Guru Sdit Al-Kahfi. SELAPARANG. Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan, 4(2), 195–199.
- Sujana, IWC (2019). Fungsi dan tujuan pendidikan Indonesia.Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar,4(1), 29-39.<https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.927>