

PENGGUNAAN MEDIA WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA DALAM MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS I SDN 066050 MEDAN DENAI

Yemima Anastasya Br Ginting¹, Dyan Wulan Sari HS²

^{1,2}Universitas Katolik Santo Thomas

Email: yemimaanastasya08@gmail.com¹, wulansdyan@gmail.com²

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas I SDN 066050 Medan Denai dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila melalui penggunaan media Wordwall. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Arikunto yang terdiri dari dua siklus, masing-masing meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 17 siswa kelas I. Instrumen pengumpulan data mencakup lembar observasi, angket, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Wordwall dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa secara signifikan. Pada siklus I, persentase keaktifan siswa berdasarkan observasi sebesar 57,35% dan hasil angket 68,23% (kategori cukup aktif). Setelah perbaikan tindakan pada siklus II, keaktifan siswa meningkat menjadi 86,76% berdasarkan observasi dan 87,05% berdasarkan angket (kategori sangat aktif). Media Wordwall terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, serta mendorong keberanian dan partisipasi siswa secara aktif. Dengan demikian, Wordwall merupakan media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas rendah.

Kata Kunci: Wordwall, Keaktifan Belajar, Pendidikan Pancasila

Abstract: This study aims to improve the learning activity of first grade students of SDN 066050 Medan Denai in the subject of Pancasila Education through the use of Wordwall media. The method used is Classroom Action Research (CAR) Arikunto model consisting of two cycles, each including the planning, implementation, observation, and reflection stages. The subjects of the study were 17 first grade students. Data collection instruments included observation sheets, questionnaires, and documentation. The results of the study showed that the use of Wordwall media can significantly improve student learning activity. In cycle I, the percentage of student activity based on observation was 57.35% and the results of the questionnaire were 68.23% (quite active category). After the action improvements in cycle II, student activity increased to 86.76% based on observation and 87.05% based on the questionnaire (very active category). Wordwall media has been proven to be able to create a fun and interactive learning atmosphere, as well as encourage students' courage and active participation. Thus, Wordwall is an effective learning media to improve student activity in learning Pancasila Education in lower grades.

Keywords: *Wordwall, Learning Activeness, Pancasila Education.*

PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran penting di jenjang sekolah dasar karena memiliki peran strategis dalam membentuk karakter dan sikap kebangsaan peserta didik sejak dini. Namun, pelaksanaannya di lapangan sering kali menghadapi tantangan, terutama dari sisi minat dan keaktifan belajar siswa. Di SDN 066050 Medan Denai, berdasarkan pengamatan awal peneliti, diketahui bahwa siswa kelas I menunjukkan tingkat keaktifan belajar yang rendah dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Siswa terlihat kurang antusias, jarang bertanya, serta enggan tampil menjawab pertanyaan guru. Hal ini berdampak pada kurang optimalnya pencapaian tujuan pembelajaran, khususnya dalam menanamkan nilai-nilai dasar Pancasila dan kewarganegaraan.

Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran sangat penting karena menunjukkan sejauh mana keterlibatan mereka baik secara fisik, mental, maupun emosional (Dimiyati & Mujiono, 2006). Keaktifan belajar juga berkorelasi dengan kemampuan berpikir kritis dan kemandirian siswa dalam memahami materi (Silberman, 2009). Rendahnya keaktifan siswa dapat dipengaruhi oleh faktor internal, seperti rasa malu dan kurang percaya diri, maupun faktor eksternal seperti penggunaan metode dan media pembelajaran yang kurang menarik (Syah, 2012).

Sejalan dengan perkembangan teknologi, guru diharapkan dapat menggunakan media pembelajaran digital yang interaktif untuk meningkatkan partisipasi siswa. Salah satu media yang relevan adalah Wordwall, sebuah platform pembelajaran berbasis permainan yang menawarkan berbagai fitur kuis, mencocokkan, roda acak, dan sebagainya. Wordwall terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan (Marlina, 2021; Astuti, 2022). Penelitian Prasetyo dan Lestari (2020) juga menunjukkan bahwa penggunaan media digital interaktif mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana penerapan media Wordwall dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan sejauh mana media ini dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas I SDN 066050

Medan Denai. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi kontribusi nyata bagi guru dalam menerapkan media inovatif yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar dan mendukung pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang peneliti lakukan terdiri dari dua siklus. Setiap siklus dilakukan berdasarkan indikator keberhasilan yang ingin dicapai, yaitu peningkatan keaktifan belajar siswa setelah dilakukan tindakan pembelajaran menggunakan media Wordwall. Penelitian ini menggunakan model Kemmis dan McTaggart dalam Arikunto et al. (2014:137–138) yang terdiri dari empat tahap, yaitu: perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting). Keempat tahapan tersebut dilakukan secara berulang dalam dua siklus untuk melihat efektivitas penggunaan media Wordwall dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa. Penelitian ini bertempat di SD Negeri 066050 Medan Denai Tahun Ajaran 2024/2025, yang berlokasi di Jl. Kutilang II, Tegal Sari Mandala II, Kecamatan Medan Denai, Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas I SDN 066050 Medan Denai yang berjumlah 17 orang siswa, terdiri dari 8 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025, tepatnya pada bulan April 2025.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi langsung, angket siswa, dan dokumentasi selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi digunakan untuk mencatat aktivitas dan keaktifan siswa saat mengikuti pembelajaran menggunakan media Wordwall. Angket digunakan untuk mengukur persepsi siswa terhadap pembelajaran yang telah mereka ikuti. Sedangkan dokumentasi digunakan untuk merekam bukti fisik kegiatan pembelajaran, seperti foto dan tangkapan layar media Wordwall. Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara menghitung persentase keaktifan belajar siswa berdasarkan hasil observasi dan angket. Data hasil observasi dan angket kemudian dibandingkan antara siklus I dan siklus II untuk melihat peningkatan keaktifan siswa setelah penggunaan media Wordwall. Refleksi dilakukan di

akhir setiap siklus untuk menentukan apakah tindakan perlu dilanjutkan atau dihentikan berdasarkan ketercapaian indikator keaktifan yang telah ditentukan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas I SDN 066050 Medan Denai semester genap tahun ajaran 2024/2025. Jumlah siswa sebanyak 17 orang, terdiri dari 8 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan. Penelitian dilakukan dalam dua siklus dengan tujuan meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila melalui penggunaan media Wordwall. Setiap siklus terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

Siklus I

Pada siklus I, proses pembelajaran menggunakan media Wordwall mulai diterapkan untuk materi “Denah Rumah”. Siswa dikenalkan pada Wordwall sebagai alat bantu pembelajaran yang menampilkan soal dalam bentuk permainan interaktif. Pada tahap pelaksanaan, sebagian siswa tampak antusias, namun masih banyak yang pasif, ragu untuk tampil, dan belum percaya diri.

Hasil observasi menunjukkan bahwa tingkat keaktifan siswa berada pada angka 57,35%, yang termasuk dalam kategori “Cukup Aktif”. Beberapa indikator keaktifan seperti keberanian maju dan kemampuan menjawab masih rendah pada sebagian besar siswa. Sementara itu, hasil angket menunjukkan bahwa keaktifan siswa berdasarkan persepsi mereka sendiri mencapai 68,23%, yang juga masuk kategori “Cukup Aktif”. Hasil ini menunjukkan bahwa meskipun media Wordwall cukup menarik, keaktifan siswa belum maksimal. Siswa masih perlu didorong agar lebih percaya diri untuk terlibat dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan angket, peneliti menyimpulkan bahwa perlu dilakukan perbaikan pada siklus II. Perbaikan dilakukan dengan memberi motivasi verbal, apresiasi, serta variasi permainan Wordwall yang lebih sederhana dan familiar bagi siswa kelas I. Selain itu, guru memberikan kesempatan secara merata agar semua siswa dapat tampil dan berpartisipasi.

Siklus II

Pada siklus II, perencanaan dan pelaksanaan tindakan disesuaikan berdasarkan hasil refleksi siklus I. Guru menyusun soal Wordwall yang lebih menarik dan mudah dipahami, serta terus memberikan dukungan dan dorongan selama pembelajaran. Siswa terlihat lebih percaya diri dan mulai terbiasa menggunakan media tersebut. Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan. Tingkat keaktifan siswa mencapai 86,76%, yang termasuk dalam kategori “Sangat Aktif”. Hasil angket juga menunjukkan peningkatan, yaitu sebesar 87,05%, yang juga masuk dalam kategori “Sangat Aktif”. Siswa mulai menunjukkan keberanian untuk maju ke depan, menjawab soal, memperhatikan teman yang tampil, dan menunjukkan antusiasme dalam mengikuti pembelajaran. Media Wordwall terbukti efektif dalam menarik perhatian dan meningkatkan partisipasi siswa.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas I SDN 066050 Medan Denai dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila melalui penggunaan media Wordwall. Pembahasan ini menguraikan hasil dari dua siklus tindakan yang telah dilaksanakan berdasarkan observasi dan angket yang diberikan kepada siswa. Pada siklus I, hasil observasi menunjukkan bahwa tingkat keaktifan siswa berada pada angka 57,35%, yang dikategorikan sebagai cukup aktif. Hal ini sejalan dengan hasil angket siswa yang menunjukkan persentase 68,23%, yang juga termasuk kategori cukup aktif. Meskipun Wordwall cukup menarik perhatian siswa, sebagian besar masih pasif, menunjukkan sikap malu, dan kurang percaya diri untuk tampil dan terlibat dalam pembelajaran secara aktif. Hambatan utama yang dihadapi adalah belum terbiasanya siswa dengan pembelajaran yang melibatkan teknologi interaktif, serta kurangnya keberanian untuk tampil di depan teman-teman. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa tindakan pada siklus I belum sepenuhnya berhasil mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti melakukan refleksi dan merancang perbaikan tindakan pada siklus II. Strategi yang dilakukan antara lain: membiasakan siswa menggunakan Wordwall secara bertahap, memberikan motivasi

dan dukungan, serta menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan tidak menegangkan.

Setelah perbaikan diterapkan, hasil pada siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan. Observasi menunjukkan keaktifan siswa mencapai 86,76%, dan hasil angket meningkat menjadi 87,05%, keduanya berada dalam kategori aktif. Siswa tampak lebih percaya diri, antusias dalam mengikuti permainan Wordwall, dan mulai berani menjawab pertanyaan serta tampil di depan kelas. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media Wordwall yang didukung oleh pendekatan pembelajaran yang mendukung, efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa. Perubahan perilaku siswa dari pasif menjadi lebih aktif menunjukkan bahwa media pembelajaran yang interaktif dapat memberikan stimulus positif terhadap keaktifan belajar siswa. Kegiatan yang menantang namun menyenangkan, seperti Wordwall, mampu menciptakan suasana kompetitif yang sehat dan membangkitkan minat belajar siswa.

Peningkatan keaktifan siswa dari siklus I ke siklus II menunjukkan bahwa tindakan yang diberikan efektif dan relevan dengan kebutuhan siswa. Wordwall tidak hanya memfasilitasi pembelajaran yang menyenangkan, tetapi juga memperkuat pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Pancasila melalui aktivitas langsung. Hasil ini juga sejalan dengan prinsip pembelajaran aktif, di mana keterlibatan siswa secara langsung dalam proses belajar dapat meningkatkan hasil belajar dan membentuk sikap positif terhadap pembelajaran. Dengan demikian, hasil penelitian ini menguatkan bahwa penggunaan media interaktif seperti Wordwall dapat menjadi solusi dalam mengatasi rendahnya keaktifan siswa, khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila yang selama ini sering dianggap membosankan oleh peserta didik.

Keberhasilan ini sejalan dengan pendapat Yamin (2010) dan Silberman (2009) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang aktif akan mendorong siswa berpikir kritis dan lebih terlibat dalam kegiatan belajar. Media Wordwall mampu menjawab kebutuhan siswa kelas rendah yang cenderung menyukai pembelajaran visual dan berbasis permainan. Penelitian ini juga didukung oleh temuan Marlina (2021) dan Astuti (2022) yang menyebutkan bahwa Wordwall meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa secara

signifikan. Dengan demikian, Wordwall bukan hanya sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai alat yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan dan refleksi dari dua siklus tindakan kelas yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa:

- a. Penggunaan media Wordwall dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan persentase keaktifan siswa baik dari hasil observasi maupun angket. Pada siklus I, keaktifan siswa masih berada dalam kategori cukup aktif, dengan hasil observasi sebesar 57,35% dan hasil angket sebesar 68,23%. Setelah dilakukan perbaikan tindakan pada siklus II, terjadi peningkatan yang signifikan. Hasil observasi meningkat menjadi 86,76%, dan angket mencapai 87,05%, keduanya menunjukkan bahwa keaktifan siswa telah berada dalam kategori sangat aktif.
- b. Media Wordwall terbukti mampu menarik perhatian siswa, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, serta meningkatkan keberanian dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan Wordwall efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas I dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.
- c. Media Wordwall memberikan suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan membuat siswa lebih tertarik untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Fitur permainan yang menarik dan tampilannya yang visual sesuai dengan karakteristik siswa kelas rendah.
- d. Siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi saat terlibat dalam pembelajaran menggunakan Wordwall dibandingkan metode konvensional. Permainan digital ini menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, yang sangat sesuai dengan karakteristik siswa usia dini yang menyukai aktivitas visual dan interaktif.
- e. Peningkatan keaktifan siswa tidak hanya terlihat dari kuantitas yang tampil, tetapi juga dari kualitas keterlibatan mereka selama proses pembelajaran.

Dengan demikian, Wordwall bukan hanya media permainan, melainkan juga sarana strategis dalam mengembangkan pembelajaran aktif dan bermakna.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Astuti, R. (2022). Penerapan Media Wordwall untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran PKN. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 8(2), 112–120.
- Dimiyati, & Mujiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Marlina, S. (2021). Penggunaan Media Wordwall dalam Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 5(1), 45–53.
- Prasetyo, D., & Lestari, M. (2020). Efektivitas Media Digital Interaktif dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 4(3), 200–208.
- Silberman, M. (2009). *Active Learning: 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Nuansa.
- Syah, M. (2012). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Yamin, M. (2010). *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Gaung Persada Press