

Penggunaan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Pengamalan Sila Pancasila Kelas III Sekolah Dasar

*¹Tyas Jatiningrat Budiman; ²Rini Damayanti; ³Siti Romlah

*^{1,2}Universitas Wijaya Kusuma Surabaya, Jl. Dukuh Kupang XXV No.54, Dukuh Kupang, Kec. Dukuhpakis, Surabaya, Jawa Timur, Indonesia

³SD Negeri Dukuh Kupang I/488, Jl. Raya Dukuh Kupang Barat No.31, Putat Gede, Kec. Sukomanunggal, Surabaya, Jawa Timur, Indonesia

*¹Email : ppg.tyasdudiman92128@program.belajar.id

*²Email : rinidamayanti_fbs@uwks.ac.id

*³Email : siti.romlah2013@gmail.com

ABSTRACT

This research is motivated by the low academic achievement of students, especially in the subject of PPKn, in class III of SD Negeri Dukuh Kupang I/488 Surabaya. The inability of students to be creative and practice Pancasila adequately causes a decline in learning outcomes, which is a common result of the lack of interesting learning media that suits students' interests. It is hoped that by including word walls in the Pancasila practice material, it can help students learn the material more effectively. The researcher used a quantitative descriptive method in the context of classroom action research. Observation and written exam methods were used in the data collection process. From 64.28% in cycle I to 85.71% in cycle II, there was an increase in the level of student learning outcomes that were completed. The observations conducted in this research are non-participant observations. Students' activeness is evident in the documentation when they use the wordwall media. Students in class III of SD Negeri Dukuh Kupang I/488 Surabaya can improve student learning outcomes from the use of interactive Wordwall media to practice Pancasila, according to the results of the study.

Keywords:

Civic Education; Classroom Action Research; Students Learning Achievement; Wordwall Media.

ABSTRAKS

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya prestasi akademik siswa, khususnya pada mata pelajaran PPKn, di kelas III SD Negeri Dukuh Kupang I/488 Surabaya. Ketidakmampuan siswa untuk berkreasi dan mengamalkan Pancasila secara memadai menyebabkan menurunnya hasil belajar, yang merupakan akibat umum dari minimnya media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan minat siswa. Diharapkan dengan memasukkan media wordwall ke dalam materi praktik Pancasila, dapat membantu siswa mempelajari materi tersebut dengan lebih efektif. Peneliti menggunakan metode deskriptif kuantitatif dalam konteks penelitian tindakan kelas. Metode observasi dan ujian tertulis digunakan dalam proses pengumpulan data. Dari 64,28% pada siklus I menjadi 85,71% pada siklus II, terjadi peningkatan tingkat hasil belajar siswa yang tuntas. Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini berupa observasi non partisipan. Keaktifan siswa terlihat pada dokumentasi saat siswa menggunakan media wordwall. Siswa kelas III SD Negeri Dukuh Kupang I/488 Surabaya dapat meningkatkan hasil belajar siswa dari penggunaan media Wordwall interaktif untuk mengamalkan Pancasila, menurut hasil penelitian.

Kata Kunci:

Hasil Belajar Siswa; Media Wordwall; Penelitian Tindakan Kelas; PPKn.

1. Pendahuluan

Siswa didorong untuk berperan aktif dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara serta mengembangkan nilai-nilai dan sikap moral agar menjadi warga negara Indonesia yang lebih baik. Hal ini merupakan tujuan dasar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Dimana saat ini, kurikulum Nasional (Kurikulum 2013) diintergrasikan dalam pembelajaran ini (Mulyoto & Hanifah, 2020).

Penggunaan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Pengamalan Sila Pancasila Kelas III Sekolah Dasar

Tyas Jatiningrat Budiman, Rini Damayanti, Siti Romlah

Dikarenakan pengaruhnya yang signifikan terhadap pembangunan masyarakat Indonesia, PPKn memegang peranan penting pada kurikulum 2013. Pembelajaran PPKn di kelas awal sering kali sulit dipahami peserta didik karena bersifat abstrak, teoritis, dan kompleks. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah (2016) menyatakan bahwa mata pelajaran PPKn di sekolah dasar harus mencakup topik-topik seperti memahami hak, tanggung jawab, dan keberagaman individu, masyarakat, dan budaya, menafsirkan lambang Pancasila dan lambang negara Indonesia dan upaya membangun persatuan dan kesatuan bangsa sebagai negara kesatuan.

Jika tidak disajikan dengan model dan media pembelajaran yang menarik, ide-ide yang dibahas dalam kelas pembelajaran PPKn mungkin menjadi terasa sangat membosankan. Penggunaan media pembelajaran yang tidak sesuai untuk mata pelajaran PPKn menyebabkan menurunnya keterlibatan siswa yang pada gilirannya menghambat hasil belajar, seperti yang terjadi di SD Negeri Dukuh Kupang I/488 Surabaya. Siswa dikatakan belajar secara efektif apabila terlibat dalam proses pendidikan dan mematuhi prinsip-prinsip pembelajaran yang telah ditetapkan. Dalam uraiannya tentang prinsip-prinsip pembelajaran bermakna, Hamzah, p. (2009, p. 23) menyatakan pertama, menyadari bahwa setiap orang belajar dengan cara yang berbeda; kedua, menumbuhkan fokus dan dorongan; ketiga, gagasan tentang interaksi; keempat, menginspirasi keterlibatan; dan kelima, memanfaatkan sistem umpan balik dan penguatan. Mengikuti pedoman belajar ini membantu orang memperoleh keterampilan dalam bidang kognisi, emosi, dan gerakan. Menurut taksonomi hasil belajar Bloom (dalam Arikunto, p. (2012, p. 130)), yang mengklasifikasikan hasil belajar menjadi tiga kategori: kognitif, afektif, dan psikomotorik. Secara teoritis, anak-anak sekolah dasar biasanya berada pada tahap operasional konkret dari teori perkembangan anak Piaget, yang memungkinkan mereka memahami konsep-konsep teoritis yang abstrak melalui penggunaan contoh-contoh konkret. Sugiyanto, p. (2015, p. 24) mengemukakan hal serupa ketika ia mengatakan bahwa siswa sekolah dasar sering menunjukkan sifat-sifat seperti kecintaan terhadap olahraga, proyek kelompok, dan pembelajaran langsung. Oleh karena itu, penting untuk beralih ke metode pendidikan yang lebih berpusat pada siswa, di mana siswa berpartisipasi secara aktif melalui media atau model pengajaran yang sesuai.

Keterlibatan dan motivasi yang berkurang dalam pembelajaran, serta kesulitan dalam memperoleh pengetahuan secara efektif dan mandiri, dapat disebabkan oleh faktor-faktor selain cara atau media pembelajaran, seperti kelelahan kronis dan kebosanan. Banyak orang menganggap kejadian ini sangat memengaruhi seberapa baik siswa belajar. Perspektif ini sejalan dengan teori Rahman (2014), yang menegaskan bahwa keinginan yang kuat untuk berubah dirangsang oleh inspirasi dan hasrat untuk belajar, dan bahwa faktor-faktor ini secara signifikan memengaruhi hasil pembelajaran. Prestasi akademik siswa diprediksi akan dipengaruhi secara positif oleh tingkat minat dan motivasi mereka, sedangkan hasil pembelajaran yang buruk dapat disebabkan oleh kurangnya minat dan motivasi.

Sejumlah pertimbangan harus dibuat ketika memilih media untuk tujuan pendidikan. Ini termasuk aksesibilitas, jenis penilaian, desain media, anggaran, dan fitur media (Damayanti, 2020, p. 72). Interaksi siswa dengan media mencerminkan peran media dalam membimbing mereka untuk memperoleh pengalaman belajar. Hasil pembelajaran dan kualitas pengalaman belajar keduanya dapat ditingkatkan melalui penggunaan media yang strategis. Menurut Jalinus & Ambiyar (2016), perspektif ini sejalan dengan teori "*come experience*" Edgare Dale, asumsi dasar yang mendasari pembelajaran berbasis media.

Alat bantu fisik yang dibuat untuk menyampaikan informasi dan memfasilitasi interaksi secara kolektif dikenal sebagai media pembelajaran. Hal ini memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kemampuan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Papan tulis, grafik, slide, OHP/OHT, dan objek nyata adalah contoh alat fisik yang dapat digunakan di kelas. Selain itu juga dapat berbentuk media digital seperti web, video interaktif, DVD, ruang CD, komputer,

atau bahkan aplikasi permainan edukatif seperti Kahoot, Quizizz, Hoop, EdApp, Wordwall, dll. (Yaumi, 2018, p. 7).

Proses pembelajaran yang inovatif dan lebih beragam dapat didukung oleh *wordwall* (Putri, 2020, p. 69). Kuis, kartu acak, dan teka-teki silang hanyalah beberapa format permainan yang ditawarkan oleh media *wordwall*. Menurut Putri, p. (2020, p. 70), *wordwall* memungkinkan guru untuk menampilkan ide-ide penting menggunakan gambar, diagram, atau objek fisik yang menarik secara visual yang dapat dilihat dari posisi mana pun di dalam kelas.

Wordwall merupakan alat pendidikan yang sangat mudah digunakan dan bebas biaya. Pada akhirnya, tujuan penggunaan media ini adalah untuk membuat siswa lebih terlibat dalam pembelajaran mereka sendiri dengan meningkatkan aktivitas kelompok dan individu. Menurut Turohmah et al., p. (2020, p. 16), siswa akan dapat lebih memahami materi dengan bantuan media *wordwall*, dan pengembangan keterampilan mereka juga akan meningkat. Hasilnya, ini merupakan alat yang hebat untuk menginspirasi siswa untuk belajar dan membentuk nilai akhir mereka.

Menurut Prasetya (2014), motivasi belajar siswa dapat ditingkatkan melalui pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai. Evolusi teknologi informasi telah memberikan dampak yang luas pada bidang pendidikan. Telah terjadi transisi dari pendekatan pendidikan yang lebih kuno ke pendekatan yang lebih kontemporer, dan teknologi merupakan bagian dari itu (Suarno & Sukimo, 2015). Sistem pembelajaran tidak langsung yang memanfaatkan media yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran jarak jauh diperkenalkan selama pandemi, dan dikenal sebagai pembelajaran daring.

Puspitasari et al. (2022) menemukan bahwa penggunaan permainan *wordwall* sebagai salah satu media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar. Sulvina dkk. (2023) memperkuat penelitian ini dengan menyoroti aspek positif dari media ini, seperti tampilannya yang menarik secara visual, pilihan model yang bervariasi, serta kemudahan penggunaan dan biaya yang rendah. Uraian di atas sesuai dengan temuan penelitian Nadia et al. (2022) yang menyatakan bahwa media dalam aplikasi *wordwall* akan mendorong dan mendukung inisiatif pembelajaran daring. Hal ini juga dapat menjadi insentif bagi guru untuk berhasil menyelesaikan rencana pembelajaran mereka. Siswa dapat berperan aktif dalam menemukan solusi atas masalah dengan menggunakan media dalam aplikasi *wordwall*. Hipotesis penelitian ini adalah siswa kelas tiga SD Negeri Dukuh Kupang I/488 Surabaya dapat meningkatkan pengetahuan PPKn mereka dengan memanfaatkan media pembelajaran yang tersedia di situs web aplikasi *wordwall*. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD Negeri Dukuh Kupang I/488 Surabaya dengan mengetahui proses pelaksanaan dan penggunaan aplikasi *wordwall*.

2. Tinjauan Pustaka

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan menurut Ismadi, p. (2008, p. 227) Pendidikan Kewarganegaraan adalah proses pemilihan dan penyesuaian berbagai disiplin ilmu, termasuk ilmu sosial, kewarganegaraan, humaniora, teknologi, agama, serta aktivitas dasar manusia, yang diorganisir dan disampaikan secara psikologis dan ilmiah untuk berkontribusi mencapai salah satu tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial. Pendidikan Kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan siswa menjadi individu yang mampu menginternalisasi nilai-nilai kebangsaan dan rasa cinta tanah air, sesuai dengan Pancasila, Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, Bhinneka Tunggal Ika, serta semangat dan komitmen terhadap Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Pada pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar (SD) kelas III materi-materi yang terkandung dalam pembelajaran PPKn tersebut salah satunya adalah pengamalan sila Pancasila yang memiliki tujuan menanamkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari sehingga tertanam nilai cinta tanah air dan semangat dalam patriotisme dan nasionalisme. Pembelajaran PPKn yang dilakukan di Sekolah Dasar erat kaitannya dengan media pembelajaran dan hasil

Penggunaan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Pengamalan Sila Pancasila Kelas III Sekolah Dasar

Tyas Jatiningrat Budiman, Rini Damayanti, Siti Romlah

belajar siswa untuk merefleksi keberhasilan pembelajaran dan internalisasi nilai-nilai yang terkandung dalam mata Pelajaran PPKn.

Media pembelajaran memiliki peran besar dalam keberhasilan dan ketercapaiannya tujuan pembelajaran. Salah satu media yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa adalah media pembelajaran yang dapat menarik minat belajar siswa. Dalam pembelajaran abad ke-21, media pembelajaran berkembang dengan cepat dalam bentuk digital. Hal ini juga membawa perubahan signifikan, yaitu kemajuan pesat dalam Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK), yang berdampak pada transformasi proses pembelajaran. *Wordwall* merupakan salah satu alternatif *platform* media pembelajaran interaktif berbasis *webite* yang memiliki banyak *template* dan gaya visual yang dapat membuat pebelajar menjadi tertarik sehingga menumbuhkan semangat dalam belajar yang juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Kajian et al. (2023), *game wordwall* adalah aplikasi browser inovatif yang berfungsi sebagai sumber belajar, media, dan alat evaluasi yang menarik dan menyenangkan bagi siswa. Media *wordwall* termasuk jenis media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi (Hartaningsih, 2022).

Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Hal ini dapat menjadi tolak ukur keberhasilan pembelajaran dan ketercapaian tujuan pembelajaran. Hasil belajar sangat penting untuk diketahui dan dijadikan sebagai bahan evaluasi dalam merancang pembelajaran selanjutnya. Hasil belajar sangat berkaitan dengan proses perolehan pengetahuan. Menurut Dimiyati & Mudjiono (dalam Afnan et al. (2021)), hasil belajar adalah hasil dari interaksi antara tindakan belajar dan mengajar. Oleh karena itu, diperlukan upaya perbaikan pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu solusi untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan menggunakan media pembelajaran interaktif, seperti *wordwall*.

3. Metode

Peneliti merupakan seorang mahasiswa dan terdapat partisipasi guru kelas III dalam penelitian untuk bekerja sama dalam merencanakan semua kegiatan pembelajaran yang berlangsung sebagai bagian dari desain Penelitian Tindakan Kelas Kolaboratif (PTKK). Penelitian ini bersifat deskriptif kuantitatif, dan memproses data tentang hasil belajar siswa menggunakan rumus integritas belajar di samping rumus persentase dasar. Untuk memberikan gambaran tentang gejala yang diteliti, penelitian ini akan menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif untuk pengumpulan data dalam bentuk hasil belajar. Hasil ini akan ditafsirkan dan dijelaskan sesuai dengan konteks dan tujuan penelitian. Penelitian ini juga bermaksud untuk merinci langkah-langkah yang diambil siswa untuk mempelajari prinsip-prinsip Pancasila melalui penggunaan media *wordwall*, dan bagaimana langkah-langkah tersebut mengarah pada retensi dan penerapan pengetahuan yang lebih baik.

Penelitian tindakan kelas kolaboratif bertujuan untuk meningkatkan cara guru mengajar di kelas, yang mengarah pada pelajaran yang lebih menarik dan hasil siswa yang lebih baik. Sebanyak 28 siswa kelas III (12 laki-laki dan 16 perempuan) dari SD Negeri Dukuh Kupang I/488 Surabaya berpartisipasi dalam penelitian ini selama tahun ajaran 2023–2024. Satu alasan lebih lanjut peneliti memilih siswa kelas III dari SD Negeri Dukuh Kupang I/488 Surabaya sebagai subjeknya adalah karena sekolah dasar tersebut tidak terlalu jauh dari universitas, sehingga memudahkan peneliti untuk melakukan observasi dan penelitian di lokasi. Untuk melakukan penelitian, ada beberapa hal yang perlu disiapkan. Pertama, ada hubungan informal yang sangat baik antara peneliti dan masyarakat di Sekolah Dasar Dukuh Kupang I/488 Surabaya. Hal ini akan memudahkan peneliti untuk berkomunikasi baik secara horizontal maupun vertikal. Kedua, untuk mencapai tujuan penelitian, peneliti bekerja sama dengan para guru dan pemimpin sekolah untuk menciptakan proses pembelajaran yang akan meningkatkan kualitas kerja sama.

Penggunaan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Pengamalan Sila Pancasila Kelas III Sekolah Dasar

Tyas Jatiningrat Budiman, Rini Damayanti, Siti Romlah

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Dukuh Kupang I/488 Surabaya yang terletak di Jl. Raya Dukuh Kupang Barat No. 31, Putat Gede, Kec. Sukomanunggal, Kota Surabaya. Alasan dilakukannya penelitian pada lokasi ini yaitu; pertama, keterbukaan sekolah terhadap kegiatan penelitian dan keinginannya untuk mendapatkan manfaat dari kegiatan tersebut merupakan faktor utama dalam pemilihan lokasi; kedua, kebutuhan peneliti untuk menggunakan waktu mereka secara efisien juga merupakan faktor pendekatan kolaboratif untuk melakukan penelitian tindakan di kelas dengan tujuan meningkatkan metode pengajaran dan produk akhir siswa. Periode penelitian berlangsung dari Mei hingga Juni 2024.

Peneliti menggunakan prosedur penelitian siklus dalam desain penelitian tindakan kelas kolaboratif (PTKK), dengan setiap siklus terdiri dari satu pertemuan tatap muka yang dijadwalkan secara terpisah tetapi berurutan. Jika ketuntasan yang diharapkan tidak dapat mencapai hasil yang sesuai dalam dua siklus, lanjutkan ke siklus berikutnya. Proses ini harus diulang hingga setiap siklus menghasilkan hasil yang lebih baik dalam hal kualitas proses, kualitas respons, dan hasil belajar. Desain penelitian yang digunakan adalah penelitian model Kemmis dan Mc Taggart. Arikunto dalam (Fahrudin et al., 2018). Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis dan Mc Taggart terdiri dari empat komponen, yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), observasi (*observing*) dan refleksi (*reflecting*) dalam sistem spiral, yang saling terkait antara langkah satu dengan langkah berikutnya :



Gambar 1. Desain Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis & Mc Taggart

4. Hasil

Berikut merupakan hasil penelitian yang mengkaji bagaimana SD Negeri Dukuh Kupang I/488 Surabaya menggunakan wordwall untuk mengimplementasikan Pancasila pada kelas III. Penelitian tindakan kelas kolaboratif ini dilaksanakan sebanyak dua kali, dengan setiap kali pelaksanaan mencakup satu kali pertemuan tatap muka yang membuahkan hasil. Tiga tugas utama diselesaikan selama setiap pertemuan: persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Informasi tentang hasil kegiatan belajar siswa menjadi fokus penelitian ini. Pada siklus pertama siswa kelas III SD Negeri Dukuh Kupang I/488 Surabaya menunjukkan minat dan inisiatif yang besar dalam belajar mereka, tetapi peneliti melihat bahwa pemahaman mereka terhadap materi kurang. Hal ini mendorong mereka untuk melakukan observasi awal untuk mengidentifikasi masalah dengan pembelajaran materi pengamalan sikap sila pancasila. Siklus pertama berlangsung pada tanggal 29 Mei 2024. Pertemuan pertama siklus I berlangsung dari pukul 10.00 hingga 11.00 WIB. Sebanyak 28 siswa (12 laki-laki dan 16 perempuan) berpartisipasi dalam penelitian ini. Sebagai bagian dari pelaksanaan siklus ini, peneliti menggunakan burung Garuda Pancasila sebagai

Penggunaan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Pengamalan Sila Pancasila Kelas III Sekolah Dasar

Tyas Jatiningrat Budiman, Rini Damayanti, Siti Romlah

media untuk memfasilitasi proses pembelajaran tematik menyeluruh yang berpusat pada tema Praja Muda Karana, sebagaimana yang dijabarkan dalam RPP. Waktu pembelajaran dibagi menjadi dua sesi selama 35 menit. Secara keseluruhan, rumus berikut dapat digunakan untuk menentukan berapa proporsi hasil pembelajaran siklus I yang baik secara klasikal :

$$P = \frac{\Sigma \text{siswa yang tuntas belajar}}{\Sigma \text{siswa}} \times 100\%$$

$$P = 18/28 \times 100\%$$

$$P = 64,28\%$$

Sebelum menggunakan media wordwall, 64,28% siswa menyelesaikan pembelajaran, sedangkan 35,72% tidak dapat menyelesaikannya. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa persentase ketuntasan belajar klasikal siswa pada siklus I masih di bawah ambang batas indikator keberhasilan yaitu $\geq 80\%$. Kegiatan Siklus II pada tahap perencanaan sampai refleksi siklus 2 sangat mirip dengan kegiatan pada siklus 1, kecuali bahwa siklus 2 memperbaiki masalah dan isu yang muncul pada siklus 1. Meskipun indikator keberhasilan telah ditetapkan, namun pencapaiannya pada siklus I masih di bawah persentase target. Siklus kedua hanya memerlukan satu kali pertemuan. Pertemuan pertama siklus II dilaksanakan pada hari Rabu, 5 Juni 2024. Sesi pertama siklus kedua dilaksanakan pada pukul 10.00-11.00 WIB. Dengan menggunakan media konkret burung Garuda Pancasila dan media pembelajaran kuis interaktif berupa wordwall, peneliti melakukan pembelajaran tematik secara menyeluruh pada tema Praja Muda Karana berdasarkan RPP. Hal ini dilakukan dalam rangka pelaksanaan siklus. Waktu pembelajaran dilaksanakan selama 2x35 menit. Sebanyak 12 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan menjadi total 28 siswa yang mengikuti siklus ini. Pada pembelajaran siklus II, rumus berikut dapat digunakan untuk menghitung persentase capaian pembelajaran siswa dengan integritas klasikal :

$$P = \frac{\Sigma \text{siswa yang tuntas belajar}}{\Sigma \text{siswa}} \times 100\%$$

$$P = \frac{24}{28} \times 100\%$$

$$P = 85,71\%$$

Setelah menggunakan media wordwall, 85,71 persen siswa menyelesaikan ketuntasan belajar, sedangkan 14,29% tidak dapat menyelesaikannya. Berdasarkan temuan ini, indikator keberhasilan telah terpenuhi, artinya setidaknya $\geq 80\%$ siswa siklus II telah mencapai ketuntasan belajar secara klasikal.

Tabel 1. Tabel Selisih Persentase Hasil Belajar Siklus I dan II

Persentase Hasil Belajar Siklus I dan II		
No.	Keterangan	Persentase
1.	Siklus II	85,71%
2.	Siklus I	64,28%
Selisih ketuntasan antara siklus I dan II		21,43%

Persentase siswa yang mencapai 80% atau lebih pada hasil belajar siklus II meningkat cukup signifikan dari 64,28% menjadi 85,71% apabila dihitung dengan menggunakan persentase hasil belajar siswa pada pembelajaran siklus II. Jika dibandingkan dengan siklus I, jumlah pertemuan pada siklus II meningkat signifikan yaitu sebesar 21,43%. Berdasarkan pengamatan terhadap aktivitas peserta didik yang terdokumentasi, terlihat adanya rasa ingin tahu dan inisiatif dalam menggali materi PPKn tentang pengamalan sila Pancasila melalui media *wordwall*. Pengamatan terhadap kejadian dan aktivitas siswa selama pembelajaran menggunakan media *wordwall* tanpa menggunakan instrumen pengamatan dilakukan sebagai observasi non

Penggunaan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Pengamalan Sila Pancasila Kelas III Sekolah Dasar

Tyas Jatiningrat Budiman, Rini Damayanti, Siti Romlah

partisipan. Pada gambar 1 terlihat antusiasme siswa dalam menggunakan media *wordwall* di kelas III dengan materi pengamalan sila Pancasila.



Gambar 1. Antusiasme siswa menggunakan Wordwall

5. Pembahasan

Perbandingan hasil belajar siswa Siklus 1 dan 2 berikut ini menunjukkan kemajuan berdasarkan pengujian pada Siklus 1 dan 2.

Tabel 2. Perbandingan Persentase Ketuntasan Klasikal Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I-II

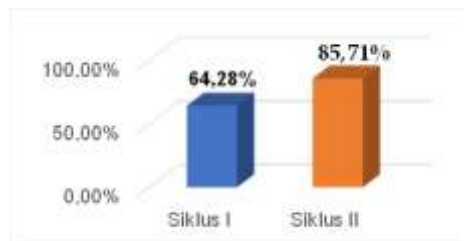
Persentase Hasil Belajar Siklus I dan II		
No.	Keterangan	Persentase Ketuntasan Klasikal
1.	Siklus I	64,28%
2.	Siklus II	85,71%

Pada gambar 2 berupa diagram menggambarkan representasi visual sejauh mana hasil belajar siswa telah tercapai, menurut data dari siklus I dan II yaitu :



Gambar 2. Ketuntasan dan Ketidaktuntasan Hasil Belajar Siswa

Tabel 2 juga menunjukkan bahwa grafik perbandingan berikut menggambarkan persentase hasil belajar siswa pada siklus I dan II :



Gambar 3. Perbandingan Persentase Hasil Belajar Siswa Siklus I-II

Penggunaan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Pengamalan Sila Pancasila Kelas III Sekolah Dasar

Tyas Jatiningrat Budiman, Rini Damayanti, Siti Romlah

Gambar 3 berupa diagram menunjukkan proporsi kategori sangat tinggi pada siklus kedua meningkat dari 64,28% menjadi 85,71%, meningkat sebesar 21,43%, setelah evaluasi dan perbaikan siklus pertama, mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan sebelumnya. Karena tingkat integritas pembelajaran yang diinginkan telah tercapai pada akhir siklus kedua, peneliti tidak melanjutkan ke siklus ketiga.



Gambar 4. Siswa menggunakan media *wordwall*

Pada gambar 4 terlihat siswa menggunakan media *wordwall*, kemudian mereka mengerjakan tes tertulis berupa soal evaluasi dan menunjukkan hasil belajar mereka meningkat. Siklus I memiliki 64,28% siswa yang mencapai tingkat prestasi akademik yang tinggi, tetapi mereka belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan sebelumnya yaitu $\geq 80\%$.

Ada sejumlah faktor internal dan eksternal yang berkontribusi terhadap peningkatan tingkat penyelesaian literatur klasik siswa siklus II. Hal ini sejalan dengan Anita, p. (2008, p. 27) bahwa ada banyak faktor yang secara substansial memengaruhi keberhasilan pembelajaran. Faktor internal (berasal dari dalam diri siswa) maupun eksternal (berasal dari luar diri siswa) berkontribusi terhadap variabel-variabel ini.



Gambar 5. Template dan gaya visual pada media Worwall

Penggunaan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Pengamalan Sila Pancasila Kelas III Sekolah Dasar

Tyas Jatiningrat Budiman, Rini Damayanti, Siti Romlah

Keterlibatan siswa terlihat jelas dalam keinginan dan dorongan mereka untuk menggunakan media wordwall untuk memecahkan masalah, baik saat mereka bekerja dalam kelompok maupun sendiri. Media wordwall memberi siswa kebebasan untuk mengekspresikan diri melalui gaya visual dan templat yang mereka pilih seperti tersaji pada gambar 5. Tidak akan ada peningkatan dalam hasil belajar siswa kelas III yang mempraktikkan pembelajaran pengamalan sila Pancasila dalam materi PPKn kecuali pendekatan ini digunakan untuk membangkitkan minat dan semangat siswa.

Uraian di atas menunjukkan bahwa siswa kelas III di SD Dukuh Kupang I/488 Surabaya telah berhasil mempelajari pengamalan sila Pancasila melalui penggunaan media wordwall, yang sejalan dengan tujuan yang ditetapkan guru untuk kelas tersebut.

6. Simpulan dan Saran

Simpulan

Dari analisis data Penelitian Tindakan Kelas Kolaboratif (PTKK) yang menggunakan media wordwall untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD Dukuh Kupang I/488 Surabaya pada materi pengamalan sila Pancasila, dapat ditarik beberapa simpulan sebagai berikut: (1) Terjadi peningkatan hasil belajar siswa sebesar 21,43% antara siklus I dan II, dengan KKM yang terealisasi meningkat dari 64,28% menjadi 85,71%. Dengan demikian, siswa yang berhasil mencapai KKM yang diamanatkan sekolah sebesar 75 dan indikator keberhasilan yang ditetapkan peneliti sebesar $\geq 80\%$ dapat mencapai hasil yang lebih baik lagi, yang menunjukkan pengaruh positif dari kolaborasi siswa-guru dalam kedua siklus tersebut. 2) Selama berlangsungnya pembelajaran dari guru dan partisipasi mereka sendiri dalam kelas PPKn, siswa menunjukkan banyak energi dan kegembiraan. Hal ini terlihat jelas ketika guru mencatat dan merefleksikan hasil belajar di akhir kegiatan pembelajaran.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian keberhasilan pembelajaran yang dilakukan peneliti berkolaborasi dengan guru kelas III SD Negeri Dukuh Kupang I/488 Surabaya tahun Pelajaran 2023-2024, maka usulan berikut ini perlu dikembangkan/disampaikan; (1) Agar kegiatan yang dilakukan guru dalam setiap pembelajaran dapat memberikan kontribusi terhadap peningkatan mutu proses pembelajaran, maka sangat penting bagi guru untuk menggunakan media yang sesuai dengan karakteristik bahan ajar dan perkembangan siswa; (2) Setiap pembelajaran memerlukan persiapan dengan perencanaan dan pendekatan pembelajaran yang tepat sesuai dengan karakteristik mata pelajaran, sehingga akan menghasilkan kualitas kegiatan belajar siswa yang lebih baik dibandingkan sebelumnya; (3) Proses pembelajaran dimana guru mempersiapkan, merencanakan, mengolah dan melaksanakan sesuai dengan perkembangan belajar siswa, dengan menggunakan berbagai pendekatan yang baik, akan menjamin peningkatan proses dan hasil belajar siswa.

Daftar Pustaka

- Afnan, D., Astuti, P., Tyas, A., Hardini, A., Kristen, U., Wacana, S., Belajar, H., Kalor, P., & Esa, Y. M. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Dengan Model Discovery Learning Berbantuan Powerpoint Secara Daring Kelas V SD. 9(2), 96-100.
- Anita, S. (2008). Strategi Pembelajaran SD. Universitas Terbuka.
- Aqib, Z. (2009). Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SD, SLB dan TK. CV. Yrama Widya.
- Arikunto, S. (2012). Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Bumi Aksara.

Penggunaan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Pengamalan Sila Pancasila Kelas III Sekolah Dasar

Tyas Jatiningrat Budiman, Rini Damayanti, Siti Romlah

- Damayanti, L. S. (2020). Implementasi E-Learning Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Di Pendidikan Tinggi Pariwisata di Bali Selama Pandemi Covid19. *Journey*, 2(2), 63–82.
- Fahrudin, A. G., Zuliana, E., & Bintoro, H. S. (2018). Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika melalui Realistic Mathematic Education Berbantu Alat Peraga Bongpas. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 1(1), 14–20. <https://doi.org/10.24176/anargya.v1i1.2280>
- Hamzah. (2009). *Model Pembelajaran, Menciptakan Proses Belajar yang Kreatif dan Efektif*. Bumi Aksara.
- Hartaningsih, D. (2022). Meningkatkan Penguasaan Vocabulary Bahasa Inggris Dengan Menggunakan Media Wordwall Siswa Kelas VII MTs. *GUPPI KRESNOMULYO. ACTION : Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas Dan Sekolah*, 2(3), 303–312. <https://doi.org/10.51878/action.v2i3.1443>
- Ismadi, F. (2008). Model Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Pendekatan Multikultural dan Pendidikan Karakter Bangsa. *Acta Civicus*, 1(2), 227.
- Jalinus, N., & Ambiyar. (2016). *Media dan Sumber Pembelajaran (Pertama)*. Kencana.
- Kajian, J., Indonesia, P., Pelajaran, M., & Pancasila, P. (2023). Pelita : Pengaruh Media Wordwall terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada. 3(2), 42–51.
- Kemendikbud. (2016). Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 21 Tahun 2016 Tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah. עילן הנוטע, 66.
- Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 21 Tahun 2016 Tentang Standar Isi Pendidikan Dasar Dan Menengah, *Buletin Masyarakat Seismologi Amerika* (2016).
- Mulyoto, G. P., Miftahusyair'an, M., Sos, M., & Hanifah, N. H. (2020). *Konsep dasar dan pengembangan pembelajaran PPKN untuk MI/SD*. Publica Institute Jakarta.
- Nadia, A. I., Afiani, K. D. A., & Naila, I. (2022). Penggunaan aplikasi wordwall untuk meningkatkan hasil belajar Matematika selama pandemi covid-19. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 12(1), 33–43. https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v12i1.791
- Prasetya, S. P. (2014). *Media pembelajaran Geografi*. Ombak.
- Puspitasari, D. Y., Haryanto, H., & Sofyan, S. (2022). Efektivitas Pembelajaran Simulasi Berbantuan Game Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Atletik. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 1103–1109. <https://doi.org/10.38035/jmpis.v3i2.1348>
- Putri, F. M. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Daeing (Online) Matematika pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 di MIN 2 Kota Tangerang Selatan. *Jurnal Pendidikan Dasar*. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/54622>
- Rahman, U. (2014). *Memahami Psikologi Dalam Pendidikan: Teori Dan Aplikasi* (1st ed.). Alauddin University Press.
- Suarno, D. T., & Sukirno, S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran IPS dengan Tema Pemanfaatan dan Pelestarian Sungai Untuk Siswa Kelas 7 SMP. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 2(2), 115–125. <https://doi.org/10.21831/hsjpi.v2i2.7663>
- Sugiyanto. (2015). *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Yuma Pustaka.
- Turohmah, F., Mayori, E., & Sari, R. Y. (2020). Media pembelajaran Word Wall dalam meningkatkan kemampuan mengingat kosa kata bahasa Arab. *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 14(1), 13. <https://doi.org/10.32832/jpls.v14i1.3176>
- Yaumi, M. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran (Pertama)*. Prenada Media.