

Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin
Volume 1, Nomor 11, Desember 2023, Halaman 283-292
 Licenced by CC BY-SA 4.0
 E-ISSN: [2986-6340](https://doi.org/10.24127/madani.v1i11.12345)
 DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.10252479>

Peningkatan Minat Belajar Siswa Kelas V Sd Negeri Gajahmungkur 03 Semarang Terhadap Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dengan Menggunakan Media Educandy dan Wordwall

Yunita Fitri Yaningsih¹, Afrenna Tri Nurrahmasari², Luthfiana Nur Lathifah³, Nur Indah Wahyuni⁴

^{1,2,4}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi,
 Universitas Negeri Semarang

³Pengajar SD Negeri Gajahmungkur 03 Semarang

Alamat e-mail : [1yunitafitri065@students.unnes.ac.id](mailto:yunitafitri065@students.unnes.ac.id), [2afrennatri41@students.unnes.ac.id](mailto:afrennatri41@students.unnes.ac.id),
[3lathifahnur01@gmail.com](mailto:lathifahnur01@gmail.com), [4indahnurindah@mail.unnes.ac.id](mailto:indahnurindah@mail.unnes.ac.id)

Abstrak

Penelitian mengenai EduCandy dan Wordwall ini peneliti lakukan bertujuan untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan pemahaman siswa akan materi penerapan nilai dan norma dalam kehidupan sehari – hari. Penelitian ini peneliti lakukan di SD Negeri Gajahmungkur 03 Semarang yang dimana populasi yang dipilih ialah seluruh siswa SD Negeri Gajahmungkur 03 Semarang, sedangkan sampel yang diambil ialah siswa kelas V SD Negeri Gajahmungkur 03 Semarang. Penggunaan metode yang peneliti lakukan untuk penulisan artikel menggunakan metode deksripsi kualitatif. Adapun metode ini terdiri dari kegiatan wawancara dengan guru kelas serta kepala sekolah yang bertujuan untuk mengetahui keadaan awal kelas yang akan dijadikan sampel. Kegiatan selanjutnya ialah observasi untuk mengetahui lebih dalam akan karakteristik siswa dan pemilihan media yang sesuai untuk proses penelitian mengenai penerapan nilai dan norma dalam kehidupan sehari – hari dimana peneliti menggunakan media EduCandy dan Wordwall. Dari hasil penelitian diperoleh hasil semua siswa mengamini peningkatan nilai dan pemahaman materi menggunakan media yang menarik dan interaktif yaitu EduCandy dan Wordwall. Berdasarkan hasil tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media yang menarik seperti EduCandy dan Wordwall dapat meningkatkan hasil belajar siswa mengenai penerapan nilai dan norma dalam kehidupan sehari – hari, membuat siswa lebih antusias dan senang belajar, serta dapat menciptakan keadaan pembelajaran yang lebih interaktif dan bermakna daripada biasanya.

Kata kunci: *Media pembelajaran interaktif, EduCandy, Wordwall, Penerapan Nilai dan Norma*

Abstract

The researchers conducted research on EduCandy and Wordwall with the aim of improving student learning outcomes and students' understanding of the material on the application of values and norms in everyday life. This research was conducted by researchers at SD Negeri Gajahmungkur 03 Semarang, where the population chosen was all students at SD Negeri Gajahmungkur 03 Semarang, while the samples taken were students of class V at SD Negeri Gajahmungkur 03 Semarang. The method used by researchers to write articles uses the qualitative description method. This method consists of interviews with class teachers and school principals with the aim of finding out the initial conditions of the classes that will be used as samples. The next activity is observation to find out more about the characteristics of students and selecting appropriate media for the research process regarding the application of values and norms in everyday life where researchers use EduCandy and Wordwall media. From the research results, it was found that all students achieved increased grades and understanding of the material using interesting and interactive media, namely EduCandy and Wordwall. Based on these results, it can be concluded that the use of interesting media such as EduCandy and Wordwall can improve student learning outcomes regarding the application of values and norms in everyday life, make students more enthusiastic and happy to learn, and can create learning conditions that are more interactive and meaningful than usually.

Keywords: *Interactive learning media, EduCandy, Wordwall, Application of Values and Norms*

Article Info

Received date: 22 November 2023

Revised date: 28 November 2023

Accepted date: 02 December 2023

PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila di sekolah dasar memiliki arti penting bagi siswa pada pembentukan pribadi warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajiban untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil dan berkarakter yang diamanatkan dalam Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945 (Depdiknas, 2006:97-104).

Pendidikan Pancasila merupakan pendidikan yang wajib supaya kita lebih memahamidan dapat melaksanakan kehidupan bernegara dan berbangsa (Darmadi, H., 2020; Nurmalisa, et al (2020). Pendidikan kewarganegaraan jika dilihat lebih luas bukan program pengajaran yang hanya meningkatkan pengetahuan kewarganegaraan, tetapi mengemban nilai/karakter serta keterampilan lain sehingga siswa mampu berpartisipasi secara efektif (Dharma & Siregar, 2015). Fungsi dari pembelajaran PKn yaitu dapat membantu siswa untuk memahami hak dan kewajiban mereka sebagai warga negara, dapat membentuk karakter yang lebih baik dan bertanggung jawab, dan dapat menumbuhkan rasa nasionalisme siswa kepada NKRI (Fathurrohman, 2015).

Salah satu permasalahan dalam dunia pendidikan pada saat ini yaitu proses pendidikan yang kurang menarik bagi peserta didik (Maesaroh, S., 2013; Andriani, A., 2020). Hal tersebut bisa terjadi karena peserta didik merasa kebutuhan mereka selama proses belajar tidak terpenuhi (Devianti, R., & Sari, S. L., 2020). Menurut Harahap, S.M. (2022) pendidikan yang berpihak pada peserta didik dan memerdekakan peserta didik adalah pendidikan pendidikan yang memerhatikan kebutuhan, minat dan potensi peserta didik. Salah satu ciri pembelajaran yang sesuai kebutuhan peserta didik adalah pembelajaran yang menyenangkan (Ramli, M.,2015). Guru dapat menciptakan dan memanfaatkan media yang tepat dan efisien sehingga pembelajaran terasa menyenangkan dan dapat meningkatkan daya minat belajar peserta didik (Magdalena, I., et al 2021).

Melalui Pendidikan Kewaragnegaraan diharapkan dapat membentuk kepribadian utama warga negara muda yang cerdas, baik dan dapat diandalkan, untuk bisa membentuk warga negara global yang cerdas, baik dan dapat diandalkan maka harus memiliki dua sifat yakni sikap yang peduli terhadap kondisi masyarakat dan sikap untuk bisa melakukan perubahan yang lebih baik. Sikap peduli yang dimaksud ini adalah bagaiman bisa mengembangkan kemampuan kepedulian tidak hanya pada lingkungan masyarakat akan tetapi lebih ditekankan pada konteks masyarakat global. Sedangkan sikap untuk bisa melakukan perubahan ini merupakan hal yang harus dilakukan dalam menuju kebaikan baik didalam lingkungan masyarakat bangsa maupun masyarakat secara global karena melalui perubahan ini akan menjadikan tolak ukur majunya perkembangan bangsa dan negara di dunia ini menurut Lickona, 2002 dalam jurnal (Sutrisno, 2018, hal. 42-43).

Menurut (Pamungkas 2020) seorang guru perlu melakukan inovasi-inovasi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan berkesinambungan untuk memperbaiki proses pembelajaran sehingga dapat mengatasi permasalahan pembelajaran. Guru pembelajar harus mau belajar, bekerkembang dan berinovasi agar dapat menjalankan tugas utamanya dengan baik. Berbagai teknik mengajar yang belum dikuasai dipelajari dan dicobakan. Berbagai teknik mengajar dan media di cobakan agar mengetahui manakah yang cocok dan tepat bagi peserta didik. Bahkan seorang guru juga harus up to date dengan perkembangan teknologi saat ini. Seorang guru harus mampu menguasai aplikasi-aplikasi yang relevan saat ini agar dapat menarik perhatian peserta didik. Sejalan dengan pendapat (Dian et al. 2020) mengungkapkan bahwa pengajar dapat dikatakan profesional apabila peserta didiknya memiliki minat yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran, sehingga perlu dilakukan sebuah inovasi pembelajaran yang menggunakan suatu aplikasi yang bisa diakses menggunakan handphone atau laptop.

Menurut Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021) wordwall merupakan salah satu aplikasi yang bisa digunakan sebagai media belajar maupun alat penilaian yang menarik bagi siswa dalam pembelajaran. Media pembelajaran ini merupakan aplikasi interaktif berbasis website resmi yang berguna untuk membuat soal-soal latihan peserta didik (Oktari, S. T., & Desyandri, D., 2023). Lebih lanjut ia menyampaikan aplikasi wordwall terdapat berbagai ikon seperti kuis, mencari kata, pengejaran dalam labirin, benar atau salah, permainan pencocokan dan lain lain. Sementara lain Wulandari, R.I., & Jaelani, A.I., (2023) menyatakan terdapat 18 template yang tersedia di aplikasi wordwall ini dan dapat diakses dengan mudah karena tidak berbayar atau gratis. Melalui aplikasi wordwall juga memudahkan guru dalam melakukan penilaian pembelajaran (Mujahidin, A. A., et al.2021).

Educandy merupakan sebuah platform yang dapat membantu kita dalam membuat games pendidikan. Tidak hanya belajar, peserta didik juga dapat sekaligus diajak bermain di sini. Selain itu games yang ditawarkan juga jauh lebih beragam. Terdapat games mencari kata, teka teki silang, mencocokkan, anagram, mengingat, pilihan ganda, dan melengkapi huruf.

Educandy merupakan media permainan berupa aplikasi berbasis web yang dapat difungsikan untuk pembelajaran secara daring ataupun tatap muka. Sesuai dengan slogannya yaitu “making learning sweeter” (membuat belajar terasa lebih manis) dan tampilan warna warninya yang beragam dan manis, permainan edukasi ini membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, terkesan ceria, tidak membosankan, dan menyenangkan. Adapun dalam permainan educandy ini terdapat berbagai fitur permainan yaitu Words, Matching Pairs, dan Quiz Question. Pada setiap fitur tersebut memiliki beberapa macam permainan yaitu 1) search, hangman, dan anagrams terdapat pada fitur word, 2) multiple choice, nought & crosses, crosswords, match-up, dan memory terdapat pada fitur matching pairs, 3) multiple choice terdapat pada fitur quiz question.

Cara menggunakan web educandy baik untuk guru maupun siswa sangatlah mudah. Seorang guru dalam merancang web educandy cukup dengan menyiapkan materi yang digunakan untuk evaluasi dan menginputnya di web tersebut dengan langkah-langkah: 1) masuk ke web www.educandy.com dan mendaftar pada menu register kemudian log-in menggunakan e-mail, 2) memilih fitur permainan yang tersedia, 3) menginput soal yang sudah disiapkan, dan 4) membagikan kode atau link permainan kepada siswa melalui whatsapp, email atau perangkat lainnya. Adapun para siswa dapat menggunakan permainan educandy dengan langkah-langkah berikut: 1) masuk ke web www.educandy.com atau menggunakan aplikasi educandy dengan memasukkan kode yang didapat atau langsung klik link yang di bagikan oleh guru, 2) menjawab soal sesuai dengan fitur yang dipilih, pemain (siswa) diberikan waktu 30 detik untuk menjawab setiap soal, 3) screenshot skor akhir yang muncul setelah menyelesaikan semua soal kemudian kirim kepada gurunya.

Hasil belajar ialah kemampuan yang diperoleh oleh siswa setelah menerima pengalaman pembelajaran dari guru atau pendidik (Aditya, 2016; Sodik, et al.2019). Beberapa pengalaman yang diterima siswa terletak dalam ranah afektif, kognitif serta psikomotorik (Awaliah, & Idris, 2015). Lebih lanjut Simamora, (2015) menjelaskan hasil belajar berperan penting dalam proses pembelajaran sebab dengan hasil tersebut guru dapat mengetahui perkembangan pengetahuan yang sudah diperoleh siswa dalam upaya mencapai tujuan belajarnya melalui proses kegiatan belajar mengajar.

Sejalan dengan Putri (2020), yang menyatakan bahwa wordwall dapat memudahkan siswa memahami materi pelajaran melalui daring ataupun luring, serta mudah digunakan guna mengetahui bagaimana prestasi belajar siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan minat belajar siswa kelas V SD Negeri Gajahmungkur 03 terhadap pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan menggunakan media EduCandy dan WordWall.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran tentang peningkatan minat belajar siswa kelas V SD Negeri Gajahmungkur 03 terhadap pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan menggunakan media EduCandy dan WordWall. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan manfaat bagi guru, siswa, dan sekolah. Bagi guru, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi dalam meningkatkan minat belajar siswa. Bagi siswa, hasil penelitian ini dapat memberikan motivasi untuk belajar lebih giat. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam mengembangkan pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan minat belajar siswa kelas V SD Negeri Gajahmungkur 03 terhadap pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan menggunakan media EduCandy dan WordWall. Berdasarkan kajian teoritik, minat belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah metode pembelajaran. Metode pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan minat belajar siswa. Media pembelajaran EduCandy dan WordWall merupakan dua media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Pelaksanaan dari penelitian ini bertempat di Sekolah Dasar Negeri Gajahmungkur 03 yang

secara administratif bertempat di Jalan Cikurai Raya, Kelurahan Gajahmungkur, Kecamatan Gajahmungkur, Kota Semarang, Provinsi Jawa Tengah. Dengan posisi geografis Lintang: -7.0939 Bujur: 110.4101. Bertepatan dengan pelaksanaan dari dari penelitian ini yang terjadi pada tahun ajaran 2023/2024 dengan jumlah siswa kelas V SD Negeri Gajahmungkur 03 yang berjumlah 28 siswa terdiri dari 17 siswa laki – laki dan 11 siswa Perempuan. Topik yang nantinya akan peneliti angkat untuk dibahas yaitu seputar penggunaan dari media evaluasi belajar berupa EdyCandy dan WordWall sebagai perwujudan dari alat evaluasi belajar siswa akan materi Pendidikan norma dalam kehidupan sehari – hari dalam mata Pelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan pemahaman dan peningkatan hasil belajar siswa akan materi Pendidikan norma untuk siswa kelas V SD Negeri Gajahmungkur 03. Peneliti menggunakan subjek dalam penelitian ini ialah seluruh siswa dari kelas V SD Negeri Gajahmungkur 03 yang dimana jumlah siswa tersebut sebanyak 28 siswa yang terdiri dari 11 siswa Perempuan dan 17 siswa laki – laki.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai materi yang dijelaskan menggunakan media evaluasi berupa educandy dan wordwall adalah metode wawancara dan juga metode observasi. Wawancara digunakan untuk menggali informasi dari siswa, guru, dan kepala sekolah tentang minat belajar siswa terhadap pembelajaran Pendidikan Pancasila terutama materi tentang Pendidikan norma dalam kehidupan sehari – hari dengan menggunakan media EduCandy dan WordWall. Observasi digunakan untuk mengamati proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan menggunakan media EduCandy dan WordWall. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah pedoman wawancara dan pedoman observasi atau biasa dikenal dengan istilah instrument wawancara dan instrument observasi. Instrumen wawancara ini diisi oleh peneliti untuk mengetahui akan kondisi awal dari siswa dan kelas yang nantinya akan diteliti. Sedangkan instrument observasi diisi oleh wali kelas dari kelas V untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan selama proses mengejar menggunakan media educandy dan wordwall. Selain itu terdapat instrument observasi juga yang diisi oleh peneliti sebagai bahan penguatan untuk pengolahan data. Sebagai bahan penguatan dari data yang diperoleh peneliti juga menggunakan instrument lembar kerja peserta didik untuk mengetahui sejauh mana tingkat pemahaman siswa kelas V SD Negeri Gajahmungkur 03 akan materi Pendidikan norma dalam kehidupan sehari – hari yang dilah diberikan, apakah mengalami peningkatan sesuai yang diharapkan atau tidak ada perubahan yang terjadi apabila dibelajarkan menggunakan media evaluasi EduCandy dan Wordwall.

Peneliti terlibat secara aktif dalam penelitian ini. Peneliti berperan sebagai observer dan participant observer. Peneliti hadir di dalam kelas selama pembelajaran berlangsung untuk mengamati proses pembelajaran dan mewawancarai siswa, guru, dan kepala sekolah. Serta melakukan Tindakan mengajar untuk mengetahui hasil peningkatan belajar siswa menggunakan media EduCandy dan WordWall. Informan yang ikut membantu dalam penelitian ini adalah guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan kepala sekolah.

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Gajahmungkur 03 yaitu pada 09 Oktober – 26 Oktober 2023. Data yang diperoleh dari hasil wawancara dan observasi dianalisis secara kualitatif. Analisis data dilakukan dengan deskriptif kualitatif untuk mengetahui lebih jelas dan situasi keadaan kelas yang sebenarnya dengan cara dibagi kedalam beberapa tahap pengumpulan data yang peneliti susun dengan Langkah sebagai berikut.

a. Tahap pra kegiatan

Tahap awal yang peneliti lakukan pada kegiatan ini ialah dengan datang ke SD Negeri Gajahmungkur 03 untuk meminta izin terkait akan mengadakan kegiatan wawancara dan observasi pada salah satu kelas yang akan diamati. Tahap selanjutnya peneliti melakukan wawancara dengan kepala sekolah akan bagaimana kondisi sekolah dan siswa yang ada di sekolah ini. Untuk pendalaman lebih lanjut setelah mengetahui keadaan kelas peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas V SD Negeri Gajahmungkur 03 terkait bagaimana cara guru tersebut dalam mengelola kelas yang diampu, bagaimana karakteristik siswa – siswa, dan apa saja permasalahan yang mungkin muncul serta cara menghadapinya selama proses pembelajaran berlangsung.

b. Tahap perencanaan

Langkah kedua yaitu tahap perencanaan, setelah melakukan wawancara peneliti membuat rencana kegiatan, bagaimana scenario yang nantinya akan digunakan selama proses pembelajaran dengan beberapa hal yang peneliti siapkan berupa:

1. Mulai membuat dan merevisi modul ajar yang nantinya akan peneliti gunakan selama proses kegiatan pembelajaran akan Pendidikan norma dalam kehidupan sehari – hari dengan kelas V SD Negeri Gajahmungkur 03.
 2. Selain itu peneliti juga menyiapkan media pembelajaran berupa media interaktif power point berbasis media canva yang didalamnya berisi materi yang akan dipelajari serta video dan gambar untuk penguatan pembelajaran.
 3. Peneliti juga menyiapkan instrument evaluasi materi kegiatan berupa soal – soal pada lembar kerja peserta didik yang akan dikerjakan secara berkelompok oleh siswa.
 4. Menyiapkan media Edu Candy dan Wordwall yang peneliti gunakan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa akan materi yang dijelaskan karena dalam media evaluasi tersebut berisi soal – soal yang dengan materi Pendidikan norma dalam kehidupan sehari – hari yang peneliti kemas dengan media game untuk lebih meningkatkan pemahaman siswa.
- c. Tahap pelaksanaan kegiatan
- Rincian dari tahap pelaksanaan kegiatan yang peneliti lakukan dapat dirinci dalam beberapa kegiatan sebagai berikut:
1. Proses pembelajaran

Saat proses awal pembelajaran yang peneliti lakukan di kelas V SD Negeri Gajahmungkur ini adalah dengan memberikan materi akan penerapan nilai dan norma dalam kehidupan sehari – hari yang peneliti lakukan selama 2 kali pertemuan pada tanggal 19 Oktober 2023 dan 26 Oktober 2023. Peneliti memberikan materi dengan cara menjelaskan materi menggunakan media power point berbasis canva yang didalamnya terdapat materi pembelajaran dan video serta gambar yang mendukung. Dalam kegiatan pembelajaran ini juga disediakan beberapa ice breaking untuk membuat siswa lebih rileks dengan beberapa lagu dan tepuk.
 2. Evaluasi pembelajaran

Proses evaluasi ini peneliti lakukan dengan cara memberikan soal berupa lembar kerja peserta didik yang dalam satu kelas dibagi ke dalam 5 kelompok kecil untuk mengerjakan dan menyelesaikan soal berupa identifikasi masalah terkait materi penerapan norma dalam kehidupan sehari – hari serta menggunakan evaluasi secara lisan saat akhir pembelajaran untuk mengetahui lebih dalam dan mengetes daya ingat siswa akan materi yang telah dijelaskan.
 3. Pengulangan proses pembelajaran

Pengulangan proses pembelajaran ini peneliti lakukan dengan cara mengulangi materi yang telah dijelaskan pada pertemuan sebelumnya serta menambahkan materi baru untuk penguatan dari materi yang telah diberikan.
 4. Pengaplikasian media evaluasi EduCandy dan Wordwall

Proses pengaplikasian ini peneliti berikan saat proses penyampaian materi dan pengerjaan LKPD telah selesai dilaksanakan. Hal ini peneliti lakukan dengan cara membagikan soal lewat laptop yang ditayangkan lewat proyektor dan siswa mengerjakan soal yang terdapat dalam media EduCandy dan Wordwall secara individu dan bergiliran untuk maju ke depan mengerjakan soal. Jenis soal yang diberikan untuk setiap siswa berbeda, jadi tidak ada proses bocornya jawaban atas soal yang telah diberikan.
- d. Tahap observasi data
- Tahapan ini peneliti melakukan observasi berupa pengamatan kepada siswa kelas V SD Negeri Gajahmungkur selama proses pembelajaran menggunakan media EduCandy dan Wordwall yang mana pada hasil dari penilaian ini peneliti akan gunakan sebagai bahan pertimbangan dalam penyusunan data – data yang peneliti susun dalam sebuah laporan artikel agar mendapatkan hasil yang lebih sesuai dan akurat sesuai dengan keadaan lapangan yang sebenarnya.

- e. Tahap refleksi kegiatan / pasca kegiatan
Tahap yang terakhir peneliti lakukan dalam proses pengambilan data ini ialah tahap refleksi kegiatan yang peneliti lakukan dengan cara melakukan refleksi berupa penilaian kegiatan selama proses pembelajaran baik itu peneliti ambil dengan siswa kelas V SD Negeri Gajahmungkur sebagai subjek penelitian, guru kelas, maupun dengan kepala sekolah. Tahap refleksi ini dilakukan dengan maksud agar peneliti lebih memahami apa saja kelebihan serta kekurangan yang ada yang telah peneliti lakukan selama penelitian untuk bahan evaluasi dan perbaikan untuk proses selanjutnya dengan penerapan media evaluasi EduCandy dan Wordwall sebagai media evaluasi pada penerapan materi pendidikan norma dalam kehidupan sehari – hari mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dikelas V yang telah peneliti laksanakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran yang dilakukan pada tahap awal oleh peneliti ialah dengan menyiapkan kelas yang nantinya akan penulis jelaskan mengenai materi penerapan norma dalam kehidupan sehari - hari. Peneliti menyiapkan kelas dengan cara mengajak siswa untuk keluar dari kelas dan memperhatikan lingkungan sekitar. Dalam pembelajaran di luar kelas ini, peneliti mengajak siswa untuk mengamati apa saja kegiatan yang ada dilingkungan sekitar mereka terutama di lingkungan sekolah yang berkaitan dengan pembelajaran materi tentang penerapan norma dalam kehidupan sehari – hari. Diluar kelas ini, siswa dituntut untuk dapat menyebutkan apa saja kegiatan penerapan norma yang mereka temukan. Dari kegiatan awal yang peneliti lakukan untuk mengajak siswa diperoleh informasi bahwa siswa sangat antusias dengan metode pembelajaran yang berkaitan dengan lingkungan sekitar / alam. Kegiatan ini mengajarkan siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran, siswa akan lebih suka / menyukai dengan cara pembelajaran kepada hal yang bersifat menarik dan tidak biasa yang biasanya dilakukan misalnya menggunakan media yang menarik daripada hanya sekedar membaca dan mencari jawaban. Siswa akan lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran terutama yang berkaitan dengan materi penerapan norma dalam kehidupan sehari – hari. Berikut peneliti rangkum hasil kegiatan yang dilakukan oleh siswa sebagai tahap awal untuk mengawali pembelajaran.

Tabel 1. Hasil Aktivitas Awal Pembelajaran Siswa

No	Aspek Yang Diamati	Presentase
1	Kesiapan Siswa	95%
2	Memperhatikan Penjelasan	85%
3	Menjawab Pertanyaan	95%

Berdasarkan dari tabel yang telah disajikan di atas peneliti dapat menjabarkan bahwa dalam aspek kesiapan siswa, siswa menunjukkan sikap yang sangat siap dalam mengikuti pembelajaran yang akan diajarkan. Hal ini peneliti lihat dari 3 aspek yang ditunjukkan siswa, yaitu: 1) Aspek fisik siswa, aspek ini meliputi kondisi kesehatan dan gizi siswa. Siswa kelas V SDN Gajahmungkur 03 memiliki kondisi fisik yang sehat dan gizi yang baik ditunjukkan dengan kondisi siswa yang lebih siap untuk mengikuti pembelajaran. Hal ini karena siswa yang sehat dan gizinya baik akan memiliki energi yang cukup untuk belajar, serta dapat berkonsentrasi dengan baik. 2) Aspek psikis meliputi motivasi, minat, dan sikap siswa terhadap pembelajaran. Siswa kelas V SDN Gajahmungkur 03 memiliki motivasi yang tinggi, minat yang besar, dan sikap yang positif terhadap pembelajaran dan lebih siap untuk mengikuti pembelajaran. Hal ini karena siswa kelas V SDN Gajahmungkur 03 memiliki motivasi yang tinggi akan lebih bersemangat untuk belajar, siswa kelas V SDN Gajahmungkur 03 memiliki minat yang besar akan lebih tertarik untuk mempelajari materi pelajaran, dan siswa juga memiliki sikap yang positif terhadap pembelajaran akan lebih terbuka untuk menerima informasi baru. 3) Aspek sosial meliputi hubungan siswa dengan guru, siswa dengan teman sekelas, dan siswa dengan lingkungan sekolah. Siswa kelas V SDN Gajahmungkur

03 memiliki hubungan yang baik dengan guru, teman sekelas, dan lingkungan sekolah sehingga siswa lebih siap untuk mengikuti pembelajaran. Hal ini menyebabkan siswa merasa nyaman dan aman untuk belajar di lingkungan sekolah sehingga dapat dikatakan keadaan kesiapan siswa kelas V SDN Gajahmungkur 03 dalam mengikuti pembelajaran dikatakan baik.

Poin selanjutnya yaitu dalam memperhatikan penjelasan dan menjawab pertanyaan siswa dikategorikan baik dan sangat antusias. Pada awal pembelajaran peneliti telah melakukan observasi dengan guru kelas dan siswa kelas V SDN Gajahmungkur 03, hal ini dapat peneliti jadikan sebagai pedoman dalam melakukan pembelajaran. Dari hasil kegiatan observasi dan wawancara tersebut peneliti mendapatkan hasil bahwa siswa akan lebih tertarik dengan pembelajaran yang bervariasi. Oleh karena itu, peneliti melakukan kegiatan awal setelah melakukan pengamatan di luar kelas ialah kembali dalam kelas. Dalam kelas ini peneliti mengawali kegiatan pembelajaran dengan menyiapkan kesiapan fisik, mental, dan psikis siswa yang kemudian dilanjutkan dengan menyanyikan lagu Garuda Pancasila. Selanjutnya siswa diberikan pertanyaan pemantik untuk mengasah kemampuan siswa akan materi penerapan norma dengan mengaitkan dengan pembelajaran yang telah dilakukan diluar kelas yang telah dilakukan.

Dalam kegiatan pemberian pertanyaan pemantik ini siswa sangat antusias dan berebut untuk saling menyampaikan dan mengutarakan apa yang mereka ketahui akan pembelajaran yang telah dilakukan. Kemudian peneliti menjelaskan lebih lanjut untuk siswa belajar lebih dalam akan materi penerapan norma dengan menggunakan power point yang di dalamnya berisi akan materi yang menjabarkan akan pengertian norma, jenis – jenis norma, ciri – ciri norma, contoh norma dalam kehidupan sehari - hari apa saja. Di dalam pemaparan power point berbasis canva tersebut peneliti juga menyisipkan video animasi yang menjelaskan akan materi penerapan norma lebih dalam dan disertai dengan animasi yang membuat siswa lebih memahami materi yang diajarkan.

Setelah kegiatan pemaparan dan penjelasan materi yang diberikan, siswa kemudian diarahkan untuk dapat mengerjakan lembar kerja peserta didik. Mekanisme pengerjaan lembar peserta didik ini ialah dengan cara membagi siswa dalam satu kelas menjadi 7 kelompok. Dalam kelompok ini siswa dituntut untuk dapat menyebutkan apa saja contoh dari penerapan norma yang telah dipelajari ke dalam sebuah lembar jawab. Penerapan norma ini siswa dibebaskan untuk dapat menyebutkan dimana saja contoh penerapannya, namun siswa harus menyebutkan minimal 3 contoh penerapan norma yang harus disebutkan. Hasil dalam pengisian lembar jawab siswa mengenai penerapan norma dalam kehidupan sehari – hari dapat disajikan dalam table di bawah ini.

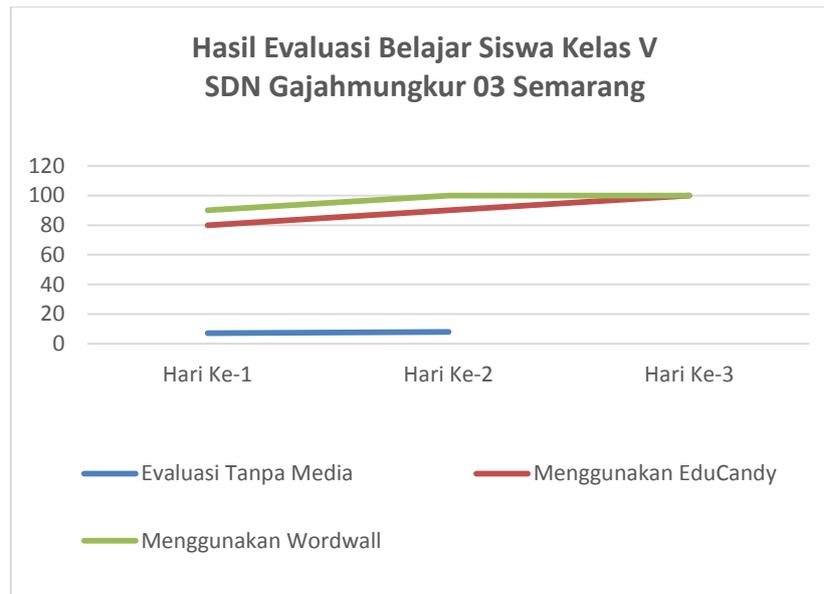
Tabel 2. Hasil Nilai Pengerjaan Lembar Jawab Peserta Didik Siswa Kelas V SDN Gajahmungkur 03 Semarang

No	Nama	KKM	Nilai Ke-1	Nilai Ke-2
1	Abel Satrio Nugroho	70	100	100
2	Adelways Serly Puspita Sari	70	100	100
3	Alika Putri Andini	70	100	100
4	Alya Anindya Putri	70	100	100
5	Annisa Fitriana Hapsari	70	100	100
6	Aqilah Janeeta Suryono	70	100	100
7	Aruna Aryasuta	70	100	100
8	Bintang Gilang Ramadhan	70	100	100
9	Christian Nicholas Jovan Saputro	70	100	100
10	Elre Alei Ibrahim	70	100	100

11	Hellga Azalea Qaireen	70	100	100
12	Javier Ibrahim Ardiyansyah	70	100	100
13	Kenzya Arya Yodantha	70	100	100
14	Muhammad Rafi Akbar	70	100	100
15	Nazril Agrasakti Adipuri	70	100	100
16	Noval Risky Pratama	70	100	100
17	Pavan Abiyyu Mahmudi	70	100	100
18	Prince Naufal Putra Gunawan	70	100	100
19	Regina Zahra Saputri	70	100	100
20	Rio Dhany Nurwanto	70	100	100
21	Rizal Dwi Ardiansyah	70	100	100
22	Tantri Kinasih	70	100	100
23	Tio Widiyanto	70	100	100
24	Tyaga Ongko Pralambang	70	100	100
25	Vanya Oktanavia	70	100	100
26	Vino Tegar Satriya	70	100	100
27	Zaara Fahrunnisa Putri	70	100	100
28	Zia Anandini Mutiah	70	100	100

Dalam tabel nilai hasil pengerjaan lembar kerja peserta didik diatas menunjukkan bahwa semua siswa sangat aktif dan berpartisipasi dalam mempelajari materi penerapan nilai dan norma dalam kehidupan sehari – hari, hal ini ditunjukkan bahwa semua siswa dapat menjawab dengan benar dan mendapatkan nilai sempurna. Untuk lebih memperdalam akan materi penerapan nilai dan norma di kelas V SDN Gajahmungkur 03 Semarang, peneliti melakukan evaluasi pembelajaran menggunakan media EduCandy dan Wordwall. EduCandy dan Wordwall merupakan media penilaian pembelajaran berbasis permainan. Kedua media tersebut dapat digunakan untuk menilai pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

EduCandy merupakan media penilaian pembelajaran berbasis website. EduCandy menawarkan berbagai jenis permainan edukasi seperti kuis, permainan logika, permainan memori, permainan acak, dan banyak lagi. EduCandy dapat digunakan untuk menilai pemahaman siswa terhadap topik-topik dalam berbagai mata pelajaran, termasuk matematika, bahasa, Pendidikan Pancasila, sains, dan IPS. Wordwall sendiri juga merupakan media penilaian pembelajaran berbasis website. Wordwall menawarkan berbagai jenis permainan edukasi seperti kuis, permainan berpasangan, permainan acak, dan permainan anagram. Wordwall dapat digunakan untuk menilai pemahaman siswa terhadap konten dalam berbagai mata pelajaran seperti seni bahasa, matematika, Pendidikan Pancasila, dan sains. Berikut akan disajikan hasil evaluasi pembelajaran siswa menggunakan media EduCandy dan Wordwall.



Gambar 1. Evaluasi belajar dengan media EduCandy dan Wordwall

Dalam proses penelitian ini peneliti mengalami kendala yaitu siswa yang terlalu aktif dan ramai dalam mengikuti pembelajaran. Semua siswa sangat antusias mengikuti pembelajaran sehingga menyebabkan keadaan kelas menjadi kurang kondusif. Namun dalam permasalahan tersebut peneliti mempunyai upaya penanganan diantaranya ialah dengan menggunakan ice breaking yang diterapkan di sela – sela waktu pembelajaran ice breaking ini berupa berbagai macam tepuk dan nyanyian yang memerlukan anggota tubuh untuk bergerak seperti menggunakan lagu “tangan ke atas menggapai bintang” dan lagu “cikini ke gondangdia”. Dari kegiatan ini dapat membuat siswa lebih kondusif dan membuat siswa lebih konsentrasi dalam belajar. Hal ini juga ditunjukkan dalam grafik mengenai hasil evaluasi belajar siswa menggunakan media EduCandy dan Wordwall yang menyimpulkan bahwa pemahaman siswa akan penerapan nilai dan norma dalam kehidupan sehari – hari mengalami peningkatan, hal ini dikarenakan media yang digunakan lebih menarik sehingga siswa lebih termotivasi dalam belajar mengenai penerapan nilai dan norma.

SIMPULAN

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode deskripsi kualitatif. Hal ini peneliti lakukan dengan diawali dengan wawancara dengan guru dan kepala sekolah untuk mengetahui keadaan awal siswa. Selanjutnya peneliti mengajarkan materi mengenai nilai dan norma diawali dengan mengajak siswa memperhatikan lingkungan sekitar. Peneliti kemudian mengajak siswa untuk belajar menggunakan power point berbasis canva yang berisi materi dan video pembelajaran, yang kemudian dilanjutkan dengan kegiatan pengerjaan LKPD dan soal evaluasi berbasis media EduCandy dan Wordwall. Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Siswa akan lebih tertarik mempelajari sesuatu terutama materi penerapan nilai dan norma dalam kehidupan sehari – hari dalam mata Pelajaran Pendidikan Pancasila jika menggunakan media pembelajaran yang menarik dan bervariasi.
2. Media EduCandy dan Wordwall dapat meningkatkan hasil belajar siswa mengenai pembelajaran nilai dan norma dalam kehidupan sehari – hari dibuktikan dengan peningkatan nilai yang diperoleh menjadi sangat pesat.
3. Aktivitas pembelajaran yang telah dilangsungkan berjalan dengan sangat baik dengan menerapkan pembelajaran student centre dan menggunakan media yang variative siswa secara umum menjadi lebih aktif, antusias, senang dalam mempelajari nilai dan norma, serta lebih memperhatikan saat dijelaskan materi sehingga siswa lebih memahami materi penerapan nilai dan norma dalam kehidupan sehari – hari lebih baik.

Referensi

- Andriani, A., & Wakhudin, W. (2020). Implementasi Pendidikan Karakter Melalui Model Pembelajaran Discovery Learning Di Mim Pasir Lor Karanglewas Banyumas. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 51-63.
- Devianti, R., & Sari, S. L. (2020). Urgensi Analisis Kebutuhan Peserta Didik Terhadap Proses Pembelajaran. *Al-Aulia: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu-Ilmu Keislaman*, 6(1), 21-36.
- Dian, Kunti Et Al. 2020. "Hasil Belajar Mahasiswa Pgsd Pada Masa Pandemi Covid-19." :209–18.
- Fathurrohman, M. (2015). *Model-Model Pembelajaran*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Magdalena, I., Shodikoh, A. F., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., & Susilawati, I. (2021). Pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa sdn meruya selatan 06 pagi. *EDISI*, 3(2), 312-325.
- Nurmalisa, Y., Mentari, A., & Rohman, R. (2020). Peranan pembelajaran Pendidikan kewarganegaraan dalam membangun civic conscience. *Bhineka Tunggal Ika*, 7(1), 34-46.
- Pamungkas, Sigit. 2020. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Daring Pada Siswa Kelas VI Melalui Media Belajar Game Berbasis Edukasi Quizizz." *Majalah Lontar* 32(2): 57–68.
- Prabawati Nurhabibah, Fikriyah, dan Komala Dewi, "Pengembangan Website Educandy Sebagai Alat Evaluasi Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Siswa Kelas V," *Fon: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* 17(2) (2021): 255–64.
- Putri, M. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall Dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika Pada Materi Bilangan Cacah. *UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*, 1(1), 145–165.
- Ramli, M. (2015). Hakikat pendidik dan peserta didik. *Tarbiyah Islamiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam*, 5(1).
- Ratna Widiastuti, Ika Candra Sayekti, dan Rita Eryani, "Peningkatan Hasil Belajar melalui Media Kuis Educandy pada Peserta Didik di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 5(4) (2021): 2082–89.
- Sri Puji Lestari, "ASYIK DENGAN EDUCANDY," 2020, <https://bdkjakarta.kemenag.go.id/berita/asyik-dengan-educandy>.
- Sutrisno. (2018). Peran Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Membangun Warga Negara Global. 42-43.