

Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin
Volume 2, Nomor 4, May 2024, Halaman 139-144
Licenced by CC BY-SA 4.0
E-ISSN: [2986-6340](https://doi.org/10.5281/zenodo.11119925)
DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.11119925>

Implementasi Media Interaktif *Wordwall* Berbasis Model *Problem Based Learning* pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas V SD Negeri Gisikdrono 02 Semarang

Eliana Putri Salsabila

¹PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi, Universitas Negeri Semarang

Email : elianasalsa16@students.unnes.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan efektivitas penggunaan media interaktif *Wordwall* berbasis *Problem Based Learning* (PjBL) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk peserta didik kelas V SD Negeri Gisikdrono 02. Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya tingkat motivasi serta konsentrasi belajar pada peserta didik di kelas V SD Negeri Gisikdrono 02, Kota Semarang. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SD tersebut tepatnya di kelas V SD Negeri Gisikdrono 02, dapat diketahui bahwa kebanyakan siswa masih belum terlihat keantusiasan dalam belajarnya. Sehingga motivasi serta konsentrasi belajar mereka menurun khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan karena kurangnya penanaman serta penerapan nilai-nilai Pancasila berupa bentuk gotong royong antar sesama. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat di tarik kesimpulan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan menggunakan model pembelajaran PjBL atau Pendidikan Berbasis Masalah dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Kata kunci: Belajar, Konsentrasi, Motivasi, Media Interaktif, Nilai-Nilai Pancasila, Pendidikan Berbasis Masalah

Abstract

This research aims to determine the feasibility and effectiveness of using Wordwall interactive media based on Problem Based Learning (PjBL) in Pancasila Education subjects for class V students at SD Negeri Gisikdrono 02. This research is motivated by the low level of motivation and learning concentration among students in class V SD Negeri Gisikdrono 02, Semarang City. Based on the results of observations made at this elementary school, specifically in class V at SD Negeri Gisikdrono 02, it can be seen that most students still do not show enthusiasm for their learning. So their motivation and concentration in learning decreases, especially in learning Pancasila and Citizenship Education due to a lack of instilling and implementing Pancasila values in the form of mutual cooperation between each other. Based on the results of the research that has been carried out, it can be concluded that learning Pancasila Education using the PjBL learning model or Problem Based Education can improve student learning outcomes.

Keywords: Learning, Concentration, Motivation, Interactive Media, Pancasila Values, Problem Based Education

Article Info

Received date: 25 April 2024

Revised date: 30 April 2024

Accepted date: 5 May 2024

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya dalam menentukan tujuan pembangunan nasional dalam mewujudkan masyarakat yang adil dan makmur dalam wadah NKRI. Sistem pendidikan nasional mempunyai tujuan sebagai alat yang sangat penting dalam perjuangan mencapai cita-cita tujuan bangsa Indonesia. Tujuan tersebut yaitu mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa,

berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pendidikan adalah kegiatan yang diselenggarakan secara sadar dan terencana dengan tujuan memberikan bimbingan dalam mengoptimalkan potensi individu. Melalui proses pendidikan, manusia dapat mempersiapkan diri untuk menjalani kehidupan yang lebih baik dengan mengembangkan kecerdasan, keterampilan, dan karakter yang bermanfaat bagi masa depannya. Definisi ini sejalan dengan ketentuan yang terdapat dalam Peraturan Pemerintah Nomor 57 tahun 2021 tentang Standar Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 Ayat 1.

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Menurut peraturan tersebut, bagian terpenting dari pendidikan bagi setiap individu adalah proses belajar. Guru melalui proses pembelajaran memiliki peran penting dalam mengembangkan berbagai aspek siswa, termasuk pengetahuan (kognitif), emosi (afektif), dan keterampilan motorik (psikomotor) yang akan sangat bermanfaat dalam kehidupan mereka ke depannya.

Motivasi belajar merupakan keseluruhan daya penggerak didalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai (Sardiman, 2016). Menurut Saputri A, (2022:93) menyatakan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) membantu siswa dalam mengembangkan kecakapan memecahkan masalah, meningkatkan pemahaman dan pengetahuan, serta keaktifan dalam mendapatkan pengetahuan.

Media pembelajaran merupakan instrumen yang dimanfaatkan oleh guru untuk menyampaikan materi kepada siswa, baik secara perorangan maupun dalam kelompok, dengan tujuan merangsang pikiran, emosi, perhatian, minat, dan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga mencapai efektivitas sesuai dengan sasaran yang ditetapkan. (Fathoni dkk, 2023). Sari dan Yarza (2021:114) menyatakan bahwa *Wordwall* merupakan aplikasi yang dapat berfungsi sebagai alat pembelajaran yang menarik dan sebagai sarana penilaian bagi siswa dalam konteks pembelajaran.

Beberapa keunggulan *Wordwall* termasuk tersedianya versi dasar yang gratis dengan pilihan beberapa templat, serta kemampuannya untuk mengirimkan permainan langsung melalui platform seperti *WhatsApp*, *Google Classroom*, dan lainnya. Aplikasi ini menyediakan beragam jenis permainan, seperti teka-teki silang, kuis, kartu acak, dan lain-lain. Selain itu, salah satu kelebihanannya adalah kemampuan untuk mencetak permainan yang telah dibuat dalam format PDF, sehingga memberikan kemudahan bagi siswa yang mengalami kendala dengan koneksi internet.

Pendidikan Pancasila berperan penting dalam membentuk kepribadian dan karakter peserta didik pada jenjang sekolah dasar (SD). Pembelajaran Pendidikan Pancasila tidak hanya menanamkan pemahaman nilai-nilai Pancasila saja, namun juga membantu meningkatkan pengetahuan, sikap, dan perilaku positif siswa. Namun seiring dengan semakin pesatnya perkembangan teknologi informasi, terdapat peluang untuk meningkatkan efisiensi pembelajaran pendidikan Pancasila melalui pemanfaatan teknologi informasi.

Implementasi Pendidikan Pancasila dalam Kurikulum Merdeka ini secara signifikan memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk memilih dan mengatur proses pembelajarannya sesuai dengan kebutuhan serta minatnya masing-masing. Sehubungan dengan hal itu, untuk mendukung karakteristik pembelajaran tersebut, model pembelajaran yang inovatif harus diterapkan. Salah satunya ialah dengan penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut.

Pembelajaran berbasis masalah atau *Problem Based Learning* (PBL) merupakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran serta meningkatkan pengetahuan konseptual dan keterampilan berpikir kritis. Perlu diketahui bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan penerapan PBL tidak hanya sekedar langkah inovatif dalam mengatasi hambatan belajar, namun juga mempertimbangkan pesatnya perkembangan teknologi di dunia pendidikan.

Keberhasilan pendidikan formal tentunya sangat dipengaruhi oleh keberhasilan dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Salah satu penyebab hasil belajar kurang optimal adalah model pembelajaran yang digunakan tidak sesuai dengan materi yang dibahas. Oleh karena itu, guru perlu mencari model pembelajaran yang tepat dan media yang sesuai. Salah satu pilihannya adalah dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan media *Power Point* interaktif dan *Wordwall*.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penerapan model PBL dalam pembelajaran dapat memberikan dampak positif terhadap peserta didik, baik dalam hasil belajar maupun dalam pembentukan karakter peserta didik. Salah satu hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Dina Muliani, dkk (2023), menunjukkan hasil bahwa implementasi model pembelajaran PBL berbantuan media *Wordwall* pada materi norma dan aturan kelas V SD dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dengan adanya antusiasme peserta didik pada pembelajaran. Mereka bahkan berani menjawab dengan maju ke depan kelas untuk menunjuk jawaban yang mereka anggap benar.

Dengan mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran, diharapkan dapat menciptakan lingkungan belajar yang dinamis yang relevan dengan perkembangan saat ini dan memberikan nilai tambah untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan masa depan. Mengintegrasikan media pembelajaran ke dalam PBL merupakan strategi yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa yang dapat diamati dan diukur, seperti peningkatan pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Sebab dalam hasil pembelajaran tersebut nantinya tidak hanya mencerminkan nilai, tetapi juga perubahan positif di berbagai bidang.

Berdasarkan hasil observasi di kelas V SD Negeri Gisikdrono 02, rata-rata hasil belajar peserta didik masih di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang bernilai 75. Rendahnya hasil belajar peserta didik dikarenakan dalam kegiatan pembelajaran Pendidikan Pancasila, siswa hanya diberikan materi berupa ceramah dan hafalan, sehingga peserta didik tidak memiliki minat untuk belajar. Pembelajaran masih dilaksanakan secara ceramah, sehingga peserta didik tidak dapat mengikuti pembelajaran dengan maksimal dikarenakan siswa masih ada yang asik bermain sendiri dan pembelajaran menjadi kurang optimal dan tidak menyeluruh. Dengan permasalahan tersebut, guru dapat menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan berbantuan media interaktif berupa *Wordwall* untuk menarik perhatian siswa.

METODE

Metode penelitian menjadi acuan bagi peneliti untuk menentukan tindakan apa yang harus dilakukan untuk memperoleh data dan informasi bagi penelitian yang dilakukan. Metode penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Metode deskriptif kualitatif adalah metode penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan atau menjelaskan fenomena atau situasi secara sistematis, faktual, dan akurat.

Penelitian ini telah dilaksanakan di SD Negeri Gisikdrono 02, Kota Semarang yaitu dengan subjek penelitian berupa peserta didik di kelas V SD Negeri Gisikdrono 02 yang berjumlah 20 siswa pada tahun pelajaran 2023-2024. Tujuan penelitian ini untuk memperjelas pelaksanaan pembelajaran proyek menggunakan media *wordwall* terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Pancasila pada materi ajar gotong royong.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini meliputi observasi, evaluasi dan dokumentasi. Teknik analisis data diperoleh dari hasil belajar peserta didik setelah melaksanakan kegiatan *pre-test* dan *post-test*. Lembar observasi digunakan untuk mengamati aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran dengan menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL) berlangsung. Tes tertulis berupa *pre-test* dan *post-test* diberikan pada awal dan diakhir kegiatan pembelajaran oleh peneliti untuk mengetahui peningkatan hasil belajar setelah dikenai tindakan.

Pemilihan kelas didasarkan pada observasi permasalahan terkait rendahnya prestasi belajar peserta didik di kelas V SD Negeri Gisikdrono 02 dalam penerapan bentuk gotong royong dengan kaitannya dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian ini menggunakan suatu acuan dan solusi berupa penerapan model PjBL berbantuan media interaktif berupa *word wall* sebagai upaya dalam mengatasi permasalahan peningkatan hasil belajar peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil *pre-test* yang telah dilakukann, masih banyak siswa yang mendapatkan nilai di bawah kriteria tuntas. Oleh karena itu, perlu untuk memperbaiki permasalahan tersebut dengan cara melakukan inovasi pada penerapan model pembelajaran serta media ajar yaitu berupa model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media interaktif seperti *Power Point* dan *Wordwall* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Hal ini diterapkan untuk mengatasi dan meningkatkan hasil belajar siswa sehubungan dengan permasalahan tersebut.

Penggunaan instrumen penilaian yang dilakukan yaitu berupa *pre-test* yang telah disiapkan oleh peneliti sebelum melakukan penelitian atau observasi kelas. Penilaian ini ditujukan untuk mengukur kemampuan siswa sebelum diterapkannya inovasi model pembelajaran serta media ajar yang akan digunakan. Setelah dilakukannya *pre-test*, pembelajaran akan dilakukan dimulai dengan pemaparan materi serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Pembelajaran akan dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran PBL berbantuan media pembelajaran interaktif berbasis *Power Point* dan *Wordwall*.

Setelah pembelajaran selesai, siswa diberikan soal penilaian *post-test* yang ditujukan untuk mengukur sejauh mana pembelajaran tersebut berhasil untuk meningkatkan hasil belajar dari siswa kelas V SD Negeri Gisikdrono 02. Hasil dari *post-test* tersebut menunjukkan bahwa 78% siswa telah mencapai nilai diatas kriteria ketuntasan.

Indikator	Pretest
Frekuensi	26
Skor Terendah	40
Skor Tertinggi	100
Rata-rata	65

Tabel 1. Statistik Skor Pretest



Gambar 2. Kegiatan pengerjaan LKPD oleh siswa kelas V SDN Gisikdrono 02

Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* yang telah dilaksanakan pada tanggal 25 Maret 2024 dengan target peserta didik kelas V di SD Negeri Gisikdrono 02, telah tergolong meningkat. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dalam penanaman nilai-nilai Pancasila dalam materi gotong royong, terhadap hasil belajar siswa pada muatan pelajaran pendidikan Pancasila di kelas V SD Negeri Gisikdrono 02 Semarang yang dapat membantu peserta didik terhadap pemahaman materi pembelajaran sehingga peserta didik dapat mencapai hasil belajar yang sangat baik.

Hasil penelitian ini dapat dibuktikan dengan hasil penilaian sikap sosial yang mencapai rata-rata persentase 90,5% dengan kategori sangat baik, penilaian sikap spiritual yang mencapai rata-rata persentase 100% dengan kategori sangat baik, serta pengetahuan (*pre-test* dan *post-test*) yang mencapai peningkatan ketuntasan nilai peserta mencapai 28%.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan dalam observasi yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa dengan adanya penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* melalui media interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di kelas V SD Negeri Gisikdrono 02 tersebut dapat membantu meningkatkan motivasi serta konsentrasi belajar siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa juga. Dengan diterapkannya model dan media pembelajaran yang telah disebutkan di atas, dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, peserta didik juga telah mengimplementasikan penerapan bentuk gotong royong di lingkungan sekoah dengan baik.

Hal ini dapat dilihat pada hasil pemerolehan data sebelum menggunakan model ini dan setelah diterapkan. Pada penerapan model pembelajaran, peserta didik yang terlibat langsung dalam pembelajaran memberikan respon baik, terlihat dari keaktifan peserta didik menunjuk tangan untuk mencoba menjawab pertanyaan yang telah disediakan pada saat akhir proses pembelajaran, peserta didik lain mengoreksi jawaban dari peserta didik yang telah menjawab pertanyaan terkait contoh bentuk kegiatan gotong royong yang telah diterapkan di lingkungan sekolah maupun lingkungan masyarakat.

REFERENSI

Abarang, N., & Delviany, D. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (Pbl). *Jurnal Pendidikan Dan Profesi Keguruan*

- Arianti, A. (2019). Peranan Guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 12(2), 117-134.
- Camelia. 2016. Penerapan Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Participation Skills Siswa Pada Pembelajaran PKn Kelas V, SDN Karanggondang, Sewon, Bantul, Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* edisi-5. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Fathoni, A., Prasodjo, B., Jhon, W., Zulqadri, D. M. (2023). Media dan Pendekatan Pembelajaran di Era Digital: Hakikat, Model Pengembangan & Inovasi Media Pembelajaran Digital. *Eureka Media Aksara: Purbalingga*.
- Harapit, Syef. 2018. Peranan problem based learning (pbl) terhadap kemampuan pemecahan masalah dan motivasi belajar peserta didik." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 2.2 (2018): 912-917.
- Maulida Anggraina Saputri. 2020. Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPdk)* Vol. 2 No. 1.
- Mirniati, Ni Ketut. 2014. Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Diskusi Pada Mata Pelajaran PKn Tentang Menghargai Dan Menaati Keputusan Bersama Kelas V SDN Inpres 3 Tolai. *Jurnal Kreatif Tadulako Online* Vol. 3 No. 3 ISSN 2354-614X. Palu: Universitas Tadulako.
- Mungzilina, A. K., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Tanggung Jawab Dan Hasil Belajar Siswa Kelas 2 Sd. *NATURALISTIC : Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*
- Sardiman AM. 2016. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rajawali Press
- Sari, R. N., Nazmi, R., & Zulfa, Z. (2021). Pengaruh *Game Word Wall* Terhadap Hasil Belajar Sejarah Kelas X Mipa Sma 2 Lubuk Basung. Puteri Hijau: *Jurnal Pendidikan Sejarah*
- Sirait, J. E. (2021). Analisis Pengaruh Kompetensi Guru Terhadap Keberhasilan Pembelajaran di Sekolah Dasar Bethel Tanjung Priok Jakarta Utara. *Diegesis : Jurnal Teologi*
- Syarifudin, A., Dhewy, R. C., & Agustina, E. N. S. (2021). Pengaruh Model Brain Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa. *JEDMA Jurnal Edukasi Matematika*