

PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *WORDWALL* UNTUK PENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PKN

Emah

Universitas Primagraha
Serang, Indonesia
emah200106@gmail.com

ABSTRACT

This research is based on the fact that students tend to be unmotivated to learn, seem bored and passive in the learning process. The purpose of this study is to determine the effect of using wordwall-based learning media in increasing students' interest in learning PKN subjects at MTS Ar-ridho Waringinkurung. The method used is The type of research used in this study is an experimental research method, with a population of all students of MTS Ar-ridho Waringinkurung and a sample of 28 students. Data collection techniques using observation, questionnaires, documentation. Data analysis was carried out at the beginning of learning (pre-test) and after learning (post-test), where the average value for the pre-test was 59.93 for the experimental class and 53.64 for the control class, for the post-test results the average value for the experimental class was 62.71 and the control class 57.14. To find out the increase in learning interest, a normality test was conducted for the pre-test with a sig value of 0.191 for the experimental class and 0.143 for the control class, for the post-test results with a sig value of 0.706 for the experimental class and 0.3241 for the control class. The homogeneity test for the pre-test had a sig value of 0.120 and for the post-test sig 0.214 t-test where it had sig <0.001 for the pre-test and sig <0.001 for the post-test where both data were <0.005, it can be concluded that there is a difference and an increase in wordwall-based learning on the interest in learning Civics in the experimental class compared to the control class.

Keywords: *Learning Media, interest in learning, wordwall*

PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan zaman teknologi telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Guru dihadapkan pada tuntutan untuk membuat variasi dalam pembelajaran, hal tersebut merupakan strategi untuk membantu dan meningkatkan kualitas pembelajaran terhadap siswa dan menimbulkan terjadinya suatu perubahan atau pembaharuan dalam perilaku atau keterampilan siswa. Pembelajaran adalah proses yang melibatkan interaksi timbal balik antara guru dan siswa dengan menggunakan materi pembelajaran, cara yang digunakan dalam pengajaran, dan Langkah-langkah dalam pembelajaran di suatu lingkungan fisik di mana proses belajar

mengajar terjadi (Anisa et al, 2020).

Dalam Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan nasional menyatakan bahwa 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. Hal ini berarti penyelenggaraan Pendidikan bukan merupakan proses yang sederhana tetapi sebuah proses yang telah direncanakan terlebih dahulu untuk mewujudkan proses pembelajaran yang baik, sehingga peserta

didik dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya untuk membentuk kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, Kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan dalam mendukung pembangunan nasional. Mata pelajaran Pkn merupakan mata pelajaran yang sangat penting untuk diajarkan di sekolah. Mata pelajaran ini bertujuan untuk membentuk kesadaran dan pemahaman siswa tentang nilai-nilai Pancasila, demokrasi, dan hak asasi manusia. Selain itu, mata pelajaran ini juga bertujuan untuk membentuk watak dan kepribadian siswa agar mampu menjadi warga negara yang bertanggung jawab dan aktif dalam kehidupan masyarakat. Namun dalam kenyataannya pembelajaran pada mata pelajaran Pkn masih terkesan monoton dan membosankan bagi para siswa. Hal ini sangat disayangkan karena mata pelajaran ini merupakan mata pelajaran mendasar yang sangat pokok bagi berdirinya bangsa dan negara Indonesia. Guru pada poin ini memiliki peran yang sangat penting sebagai ujung tombak dan garda terdepan, di mana seorang gurulah yang secara langsung berhadapan dengan para siswa di kelas (Panjaitan et al, 2024).

Media pembelajaran adalah salah satu bagian terpenting dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran di kelas. Media pembelajaran adalah sarana yang dapat digunakan untuk memperagakan fakta, konsep, prinsip atau prosedur tertentu agar tampak lebih

nyata/konkrit dalam proses pembelajaran. hal ini bertujuan untuk memberikan pengalaman yang lebih nyata, merangsang motivasi serta meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami dan mengingat materi pembelajaran (Firmadani, 2020). Berdasarkan observasi yang dilakukan di MTS Ar-ridho Waringinkurung masalah yang ditemukan peneliti yakni siswa cenderung tidak bersemangat belajar, terkesan bosan serta pasif dalam proses pembelajaran. Selanjutnya, peneliti melakukan wawancara kepada salah satu guru mata pelajaran pkn di sekolah dan memperoleh informasi awal bahwa pembelajaran Pkn masih menggunakan media konvensional dengan metode ceramah. Yang masih kurang memanfaatkan penggunaan teknologi, dan inovasi dalam model media pembelajaran. sehingga kurangnya antusias belajar siswa yang mengakibatkan minat belajar rendah.

Oleh karena itu peneliti tertarik untuk meneliti lebih lanjut terkait kondisi yang dialami siswa. Salah satu upaya untuk mengoptimalkan pembelajaran Pkn adalah dengan memanfaatkan media game edukatif berbasis wordwall sebagai media yang menarik dan interaktif dalam kegiatan pembelajaran. *Wordwall* adalah aplikasi edukatif yang menyediakan berbagai macam template permainan edukatif yang dapat digunakan oleh guru untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Template permainan

edukatif yang tersedia di *wordwall* antara lain kuis, teka-teki silang, anagram, dan lain sebagainya. Menurut Miftah & Lamasitudju, (2022) menyatakan bahwa *Wordwall Game Quiz* membantu perkembangan *scientific literacy* dan pemahaman proses-proses ilmiah, pengetahuan istilah dan pemahaman konsep, berpikir kritis, dan bersikap positif. Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka peneliti memilih judul “Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Wordwall* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pkn Di MTS Ar-Ridho Waringinkurung”.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen. menurut Frankel & wallen dalam (Sugiyono,2020) menyatakan bahwa metode penelitian eksperimen berarti mencoba, mencari, dan mengkonfirmasi/ membuktikan. Metode ini digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen (perlakuan) terhadap independen dalam keadaan yang terkendali, yang berarti tidak ada variabel lain yang memengaruhinya. Penelitian dengan metode ini sebaiknya menggunakan kelompok kontrol. Maka dari itu, dalam penelitian kuasi eksperimen ini dibentuk dalam dua kelompok yang akan menjadi sampel penelitian, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Desain penelitian yang digunakan pada

penelitian ini adalah desain *Nonequivalent Control Group Design*. “Desain ini hampir sama dengan *pretest - posttest control group design*, namun pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol dipilih secara random” (Sugiyono, 2019:138). Fokus penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *wordwall* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PKn di MTS Ar-ridho waringinkurung.

Populasi yang di ambil adalah seluruh siswa kelas VIII MTS Ar-ridho Waringinkurung yang berjumlah 68 siswa. Sampel yang diambil adalah kelas VIII-A dan kelas VIII-B. Yaitu satu kelas sebagai kelas eksperimen. Teknik pengumpulan data: (1) Angket, angket yang di gunakan pada peneliti yaitu angket tertutup, yang didalamnya sudah tersedia pertanyaan dan jawaban yang akan dipilih oleh responden. (2) Observasi, observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan. (3) Dokumentasi, Dokumentasi yang digunakan adalah berupa beberapa sekumpulan gambar/foto kegiatan pada saat penelitian dilakukan untuk sebagai bukti bahwa peneliti telah melakukan penelitian di MTS Ar-ridho waringinkurung, Teknik analisis data pada penelitian ini adalah uji normalitas dan uji homogenitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *wordwall* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PKn siswa kelas VIII MTS Ar-ridho Waringinkurung. Penggunaan media pembelajaran berbasis *wordwall* pada kelas eksperimen pada kelas (VIII A) sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional pada kelas (VIII B) dengan sampel yang berjumlah 28 Siswa. Sebelum diberikan kedua kelas diberikan pre-test untuk mengetahui kemampuan awal, adapun nilai rata-rata untuk kelas eksperimen adalah 59,93 dan kelas kontrol 53,63. Berdasarkan varians yang sama atau homogen setelah diketahui kemampuan awal kedua kelas, selanjutnya Siswa diberikan pembelajaran dengan media yang berbeda pada materi pancasila sebagai nilai-nilai kehidupan. Siswa pada kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan media pembelajaran berbasis *wordwall* dan Siswa pada kelas control diberi perlakuan dengan media konvensional, setelah diberikan perlakuan yang berbeda pada kelas eksperimen dan kelas kontrol pada akhir pertemuan setelah materi pancasila sebagai nilai-nilai kehidupan selesai Siswa diberikan post-test untuk mengetahui minat belajar Siswa. Dilihat dari nilai rata-rata tes akhir kelas eksperimen sebesar 62,71 dan kelas kontrol sebesar 57,14.

Tabel 1. Hasil Analisis Data

Descriptives					
	Kelas		Statistic	Std. Error	
Minat Belajar	Eksperimen	Post-Test Mean		62,71	1,019
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	60,51	
			Upper Bound	64,91	
			5% Trimmed Mean	62,79	
		Median	62,50		
		Variance	14,527		
		Std. Deviation	3,811		
		Minimum	56		
		Maximum	68		
		Range	12		
		Interquartile Range	7		
		Skewness	-.123	.597	
		Kurtosis	-1,017	1,154	
		Kontrol	Post-Test Mean		57,14
	95% Confidence Interval for Mean		Lower Bound	55,32	
			Upper Bound	58,97	
			5% Trimmed Mean	57,10	
	Median		58,00		
	Variance		9,978		
	Std. Deviation		3,159		
Minimum	52				
Maximum	63				
Range	11				
Interquartile Range	5				
Skewness	-.170		.597		
Kurtosis	-.546		1,154		

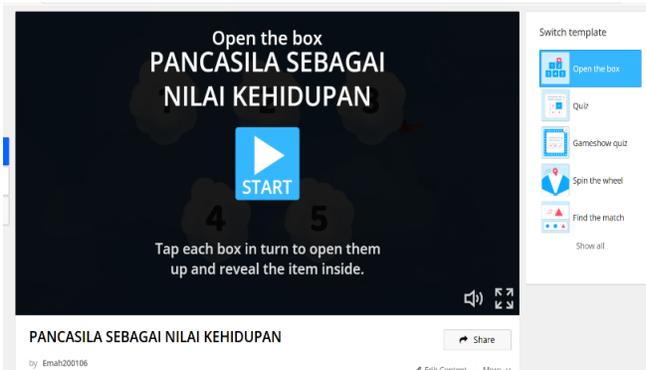
Uji hipotesis dengan perhitungan independent sample t-test diketahui nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,001 < 0,05$, dengan demikian dapat disimpulkan terdapat pengaruh dalam penggunaan media pembelajaran berbasis *wordwall*. Ini dimungkinkan karena siswa senang dan tertarik belajar menggunakan media *wordwall*, sehingga materi yang disampaikan cepat dipahami siswa dan siswa mampu mengingatnya dengan lebih mudah, Dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel.2 Hasil Uji T

		Independent Samples Test					
		Levene's Test for Equality of Variances		t-Test for Equality of Means			
		F	Sig.	t	df	Significance One-Sided p	Significance Two-Sided p
Minat Belajar	Equal variances assumed	,715	,406	4,211	26	<,.001	<,.001
	Equal variances not assumed			4,211	25,134	<,.001	<,.001

Adapun Langkah-langkah penggunaan media berbasis wordwall sebagai berikut :

a). Klik start untuk memulai pembelajaran



Gambar 1 : Tampilan awal

b). Tampilan meda wordwall setelah di klik start



Gambar 2: Menu

c). Jika jawaban benar akan muncul ceklist



Gambar 3 : tampilan jawaban soal game wordwall

d). Terdapat score hasil belajar yang di lihat pada akhir game



Gambar 4 : Tampilan score yang diperoleh.

KESIMPULAN

Setelah dilakukan perlakuan menggunakan media pembelajaran berbasis game *wordwall* dan dilakukan post-test mendapatkan nilai rata-rata sebanyak 62,71 sehingga terdapat peningkatan sebesar 2,78, dan Sedangkan untuk kelas kontrol dapat diketahui perolehan nilai rata-rata dari hasil pre-test mendapatkan nilai rata-rata sebesar 53,64, dan untuk nilai post-test mendapatkan nilai rata-rata sebesar 57,14 sehingga terdapat peningkatan sebesar 3,5. Uji hipotesis dengan perhitungan

independent sample t-test diketahui nilai sig. (2 - tailed) sebesar $0,001 < 0,05$, dengan demikian dapat disimpulkan terdapat pengaruh dalam penggunaan media pembelajaran berbasis *wordwall*, jadi dapat disimpulkan kelas ekperimen yang menggunakan media berbasis *wordwall* lebih baik dari siswa kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran berbasis *wordwall*. Ini dimungkinkan karena siswa senang dan tertarik belajar menggunakan media *wordwall*, sehingga materi yang disampaikan cepat dipahami dan mudah mengingat pelajaran pancasila sebagai nilai-nilai kehidupan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anisa, W., Fadiyah, F., Fusilat, L. A., & Anggraini, I. T. (2020). PROSES PEMBELAJARAN PADA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nuantara>.
- Firmadani, F. (2020). MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI SEBAGAI INOVASI PEMBELAJARAN ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 93– 97.
- Panjaitan, S., Sitepu, C., & Pintubatu, S. G. (2024). Analisis Penerapan Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa pada Materi Persamaan Dan Pertidaksamaan Linear Satu Variabel di Kelas VII SMP Negeri 3 Barusjahe T. A 2023 / 2024. *Journal of Social Science Research*, 3, 7088–7101.
- Miftah, M., & Lamasitudju, C. A. (2022). Penerapan Qugamee (Quiz dan Game Edukasi) Interaktif pada Pembelajaran IPA-Fisika Menjadi Lebih Menyenangkan dengan Menggunakan *Wordwall*. *Jurnal Kreatif Online (JKO)*, 10(1), 75–84. <http://jurnal.fkip.untad.ac.id/index.php/jko>
- Sugiyono, (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan r&d*.