



Implementasi Media Game Digital Edukatif Wordwall pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di SMA Negeri 2 Kota Pasuruan

Ayu Maya Damayanti¹, Rina Nurdiana², Risa Dewi Sagita^{3(*)}

^{1,2,3}Fakultas Pedagogi dan Psikologi, Universitas PGRI Wiranegara

Received : 14 Nov 2024

Revised : 26 Nov 2024

Accepted : 30 Nov 2024

Abstract

Pancasila Education plays a strategic role in shaping the character and national values of young generations. However, in the increasingly digital era, students' interest in this subject tends to decline due to teaching methods perceived as less engaging and interactive. Leveraging digital technology in learning is a relevant solution to address this challenge. One innovative approach that can be applied is the use of digital educational games such as Wordwall. Wordwall enables teachers to create interactive quizzes that support the learning process in a fun, effective, and digital-based manner. This research was conducted at SMA Negeri 2 Pasuruan City to examine the implementation of Wordwall in improving student learning outcomes in Pancasila Education. The objective of the study is to measure the extent to which the use of Wordwall can enhance students' learning motivation, conceptual understanding, and critical thinking skills. Furthermore, this research evaluates teachers' perceptions of Wordwall's effectiveness in the learning process. This study is expected to contribute to the development of innovative learning models, particularly in Pancasila Education. The findings are also anticipated to serve as a reference for teachers, schools, and policymakers in improving the quality of education in Indonesia, while also encouraging the optimal utilization of digital technology in education. Hence, it is hoped that students' interest and learning outcomes in Pancasila Education will increase significantly.

Keywords: digital educational games; learning innovation; learning motivation; pancasila education; wordwall.

(*) Corresponding Author: risadsagita@gmail.com

How to Cite: Damayanti, A. M., Nurdiana, R., & Sagita, R. D. (2024). Implementasi Media Game Digital Edukatif Wordwall pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di SMA Negeri 2 Kota Pasuruan. *Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan dan Pengajaran*, 18 (2): 203-206.

PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila sebagai mata pelajaran mempunyai peranan yang sangat penting dalam membentuk karakter dan nilai-nilai kebangsaan generasi muda. Namun, di era digital yang semakin pesat, minat siswa untuk mempelajari mata pelajaran tersebut seringkali berkurang. Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor, salah satunya adalah metode pembelajaran yang dirasa kurang menarik dan interaktif. Perkembangan zaman menuntut agar dapat melaksanakan pembelajaran dengan penggunaan teknologi. (Nurindah et al., 2024).

Penggunaan teknologi dalam bidang pendidikan dapat membantu guru sebagai alat bantu dalam pengajaran dan menjelaskan materi serta membantu siswa untuk mempermudah dalam memahami apa yang disampaikan oleh guru. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, inovasi dalam bidang pendidikan sangat diperlukan. Salah satu inovasi yang dapat diterapkan adalah pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran.

Menurut Sari & Yarza (2021:196) dijelaskan bahwa wordwall merupakan aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran, sumber belajar atau alat penilaian online yang menarik bagi siswa. Kelebihan dari aplikasi ini adalah memiliki berbagai macam template yang dapat digunakan oleh para guru. Game edukasi digital, seperti Wordwall, menawarkan pendekatan yang lebih menyenangkan dan menarik bagi siswa. (Yuni Herlina Manurung, 2022) Wordwall merupakan aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran, alat penilaian online dan sumber belajar bagi siswa. Wordwall memungkinkan guru membuat kuis interaktif yang dapat disesuaikan dengan materi pelajaran, sehingga siswa dapat belajar dengan bermain.

Sejalan dengan hal tersebut di dalam platform wordwall banyak sekali alat penilaian yang memberikan pilihan berupa soal pilihan ganda (kuis), teka-teki silang, memilih kartu sebagai pasangan yang cocok, kuis di dalam box, mencocokkan jawaban yang benar (find match), dan banyak lainnya. Sejalan dengan hal tersebut, peneliti



berharap dengan media pembelajaran interaktif berbasis permainan ini dapat lebih membantu guru dalam memberikan materi yang lebih komprehensif pada setiap pembelajaran sehingga siswa juga tertarik pada setiap pembelajaran.

SMA Negeri 2 Kota Pasuruan sebagai salah satu lembaga pendidikan di Indonesia, khususnya di Kota Pasuruan memiliki potensi besar untuk menerapkan inovasi pembelajaran ini. Dengan mengimplementasikan Wordwall pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, pemahaman konsep, serta kemampuan berpikir kritis.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana penerapan Wordwall sebagai media permainan edukasi digital dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pancasila di SMA Negeri 2 Kota Pasuruan. Selain itu penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui pengaruh media wordwall terhadap minat belajar siswa dan mengetahui sejauh mana guru menilai keefektifan penggunaan media wordwall dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi terhadap pengembangan model pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif, khususnya dalam bidang pendidikan Pancasila. Hasil penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi guru, sekolah, dan pengambil kebijakan pendidikan dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia?

METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bentuk implementasi media wordwall dalam pembelajaran pendidikan Pancasila. Jenis penelitian yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Hal ini dikarenakan peneliti akan menyajikan data dalam bentuk uraian kata yang jelas dan rinci.

Di luar itu, penelitian deskriptif kualitatif merupakan penelitian yang menyajikan penyelidikan empiris berdasarkan fenomena yang terjadi di lapangan. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi dan dokumentasi. Analisis data dengan cara reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Pengecekan keabsahan data dalam penelitian ini dilakukan observasi berulang secara langsung pada kelas yang diajar seperti di kelas X pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMAN 2 Kota Pasuruan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi Media Digital Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membawa informasi atau pesan dalam interaksi pada saat proses pembelajaran. Menggunakan sumber belajar serta media pembelajaran merupakan strategi dalam pembelajaran. Menurut sejarahnya, media pembelajaran pertama kali disebut dengan visual education (alat peraga pandang), kemudian menjadi audio visual communication (komunikasi pandang dengar), dan selanjutnya berubah menjadi educational technology atau (teknologi pendidikan).

Proses pembelajaran merupakan proses interaksi dan komunikasi berlangsungnya dalam sistem, maka media pembelajaran merupakan posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran juga tidak akan berlangsung secara optimal. Media pembelajaran adalah komponen yang sangat penting dalam sistem pembelajaran. (Yuni Herlina Manurung, 2022)

Keberhasilan implementasi Wordwall ini juga sejalan dengan kebutuhan generasi digital saat ini yang lebih responsif terhadap teknologi. Penggunaan media digital membuat pembelajaran lebih kontekstual dan relevan bagi kehidupan sehari-hari siswa. Selain itu, fitur kustomisasi pada Wordwall memungkinkan guru untuk menyesuaikan permainan sesuai dengan kebutuhan materi dan tingkat pemahaman siswa (Wahyu & Elisya, 2024)

Penerapan Media Digital Wardwall Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas X SMAN 2 Kota Pasuruan

Penerapan media Wordwall terbukti mampu memberikan dampak positif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Sebagai media game digital edukatif, Wordwall



mengubah suasana kelas menjadi lebih dinamis dan interaktif, di mana siswa dapat membangun pemahaman sendiri melalui aktivitas yang bermakna. Melalui permainan seperti quiz dan crossword, siswa juga terdorong untuk mengingat materi yang telah diajarkan serta mempraktikkannya dalam situasi yang menyenangkan.

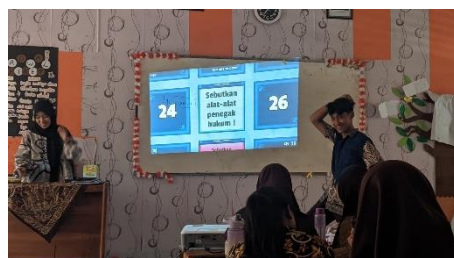
Berikut ini merupakan dokumentasi saat penerapan media pembelajaran wordwall digunakan pada saat proses pembelajaran berlangsung pada kelas yang diajar di saat PLP berlangsung mengenai mata pelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan teknik open the box yang berisi 36 soal acak di dalam tiap-tiap box, sehingga mereka belum mengetahui apa kiranya pertanyaan yang akan setiap anak jawab. Materi yang digunakan pada soal kuis tersebut mengenai Materi Membangun Budaya Taat Hukum.



Gambar 1. Ditampilkan 36 Kuis Box



Gambar 2. Spin Nama Urutan



Gambar 3. Pembelajaran Wardwall Berlangsung

Pada saat berlangsung di mana peserta didik dipanggil secara acak melalui nama-nama yang sudah di sediakan dispin secara acak di saat nama mereka yang muncul maka siswa dipersilahkan maju di depan kelas dan memilih kuis yang berada di box setiap siswa bebas memilih 1 kotak box untuk dijawab pada sesi ini siswa sangatlah antusias di mana mereka ingin tahu soal mana yang akan dijawabnya setelah diterapkan di beberapa kelas di SMAN 2 Kota Pasuruan peserta didik cukup antusias sekali mereka ingin terus bermain dan belajar dan peserta didik merespon dengan sangat baik pada pembelajaran interaktif melalui media digital ini mereka tidak merasa bosan pada saat pembelajaran. yang pastinya seorang guru haruslah mengikuti juga perkembangan teknologi saat ini dan menyesuaikan kebutuhan dari peserta didiknya agar mereka terus ingin belajar dengan cara yang asyik.

PENUTUP

Penerapan Wordwall sebagai media pembelajaran digital dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila terbukti memberikan dampak positif terhadap proses belajar siswa. Media ini mampu menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis, interaktif, dan menyenangkan. Dengan pendekatan berbasis game edukatif, seperti kuis interaktif dan



permainan puzzle, siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar, meningkatkan pemahaman terhadap materi, serta mendorong kemampuan berpikir kritis dan kreatif.

Dengan demikian, Wordwall tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai media yang memperkuat interaksi dalam kelas. Implementasi Wordwall mendukung peningkatan kualitas pendidikan melalui metode yang inovatif, efektif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi. Hasil penelitian ini diharapkan menjadi referensi bagi institusi pendidikan lain untuk mengadopsi teknologi serupa dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran mengupas kosakata sulit sebelum pembelajaran, *main activity* berupa *modelling*, *fishbowl activity*, diskusi dan penggunaan media belajar visual serta *post activity* berupa pemberian tugas yang diawali dengan memandu langkah pengerjaan pada siswa; Dua jenis *scaffolding* yang diterapkan dalam pengajaran Bahasa Inggris di SMP Kanisius St. Yoris Semarang adalah *scaffolding down* dan *scaffolding up*; Guru menggunakan teknik mengajar *scaffolding* terhadap siswanya karena *scaffolding* menciptakan lingkungan belajar yang suportif, membantu mengurangi kebosanan dan meningkatkan keaktifan siswa, dan mengurangi ketegangan sehingga materi yang disampaikan dapat diterima dan diserap dengan baik oleh siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Nurindah, N., Wibawa, S., & Magfiroh, Z. A. (2024). Implementasi Media Wordwall Games dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan pada Siswa Kelas V SDN 2 Pagerejo. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 2635–2644.
- Wahyu, D., & Elisya, P. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Game Based Learning dalam Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Pelajaran Pendidikan Pancasila dengan Materi Peran dan Kedudukan Warga Negara Indonesia Elemen NKRI pada Peserta Didik Kelas X4 Semester Genap SMA Negeri 2 Madiun Tahun Pelajaran 2023 / 2024. 1, 227–236.
- Yuni Herlina Manurung, N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Interaktif Berbasis Platform Wordwall Tema 5 Pahlawanku Kelas IV SD Negeri 01 Palembang. XVI.