

Penggunaan Aplikasi Wordwall sebagai Upaya Meningkatkan Literasi Digital dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V SD Negeri Pengkol 01 Nguter Sukoharjo

Laila Nisfi Sakri H¹, Veronika Unun Pratiwi², Agus Sri Antana³

^{1,2} Pendidikan Profesi Guru, Universitas Veteran Bangun Nusantara Sukoharjo

³ Sekolah Dasar Negeri Pengkol 01, Nguter Sukoharjo

e-mail: lailanisfi483@gmail.com¹, veronikaup@gmail.com², agussriyuli@gmail.com³

Abstrak

Artikel ini membahas tentang penggunaan aplikasi *wordwall* sebagai upaya peningkatan literasi digital dan hasil belajar peserta didik kelas V di SDN Pengkol 01 Nguter Sukoharjo dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi efektivitas penggunaan media *game Wordwall* dalam meningkatkan literasi digital dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam 2 siklus. Penelitian ini melibatkan peserta didik kelas V sebagai subjek penelitian sebanyak 24 peserta didik. Data dikumpulkan melalui observasi, tes hasil belajar, dan angket respons siswa terhadap penggunaan media *game Wordwall*. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *game Wordwall* memiliki dampak positif terhadap peningkatan literasi digital dan hasil belajar siswa. Melalui penggunaan media ini, siswa lebih terlibat secara aktif dalam pembelajaran, meningkatkan semangat, dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Penelitian ini menyimpulkan bahwa media *game Wordwall* dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan literasi digital dan hasil belajar dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SDN Pengkol 01 Nguter Sukoharjo.

Kata Kunci : *Literasi Digital, Hasil Belajar, Media Game Wordwall.*

Abstract

This article discusses the use of the wordwall application as an effort to increase digital literacy and learning outcomes for class V students at SDN Pengkol 01 Nguter Sukoharjo in the Pancasila Education subject. The main aim of this research is to explore the effectiveness of using the Wordwall game media in improving digital literacy and student learning outcomes in Pancasila education learning. The research method used was classroom action research (PTK) which was carried out in 2 cycles. This research involved 24 class V students as research subjects. Data was collected through observation, learning outcomes tests, and student response questionnaires regarding the use of the Wordwall game media. This research uses qualitative descriptive data analysis techniques. The research results show that the use of Wordwall game media has a positive impact on increasing digital literacy and student learning outcomes. Through the use of this media, students are more actively involved in learning, increase their enthusiasm and increase their understanding of the subject matter. This research concludes that the Wordwall game media can be an effective tool in improving digital literacy and learning outcomes in Pancasila Education subjects at SDN Pengkol 01 Nguter Sukoharjo.

Keywords: *Digital Literacy, Learning Outcomes, Wordwall Game Media.*

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peranan penting untuk mencetak generasi muda yang berkualitas. Di dalam pendidikan, penggunaan teknologi sangat diperlukan guna menunjang keberhasilan pembelajaran. Beberapa hal yang berkaitan dengan pendidikan seperti metode, media, dan hasil belajar sangat memengaruhi keberhasilan pembelajaran. Hasil belajar merupakan faktor yang erat

terkait proses pembelajaran peserta didik di kelas kemudian hasil belajar juga bisa digunakan sebagai tingkat keberhasilan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Salah satu contoh penerapan teknologi dalam proses pembelajaran di dalam kelas yaitu, terletak pada media yang digunakan. Proses pembelajaran pada dasarnya tidak terlepas dari yang namanya perangkat pembelajaran. Media berfungsi sebagai sarana dalam menyampaikan materi untuk peserta didik dalam bentuk benda *real* maupun gambar-gambar tertentu. Sedangkan, metode belajar berfungsi sebagai pengatur pada pengelompokan bahan ajar dan strategi dalam penyampaian. Selain itu, point akhir dari pembelajaran terletak pada hasil belajar peserta didik, yang mana hasil belajar juga dinilai melalui keefektifan dan keefisien perangkat pembelajaran yang digunakan pada saat itu, guna mengetahui kemampuan dan minat belajar peserta didik pada materi yang disampaikan oleh guru (Nurrita, 2018).

Seorang guru dituntut untuk menggunakan media berbasis TIK dalam pembelajarannya. (Tjahjono et al., 2020) Dari pengamatan di lapangan, guru telah memiliki laptop dan ketersediaan *infocus* di setiap kelasnya, berpijak dan melihat kondisi sekolah SDN Pengkol 01. Diperoleh data bahwa pemanfaatan teknologi pembelajaran belum dilakukan sebagai bagian dari proses belajar. Kondisi ini diperkuat dengan hasil studi pendahuluan berupa wawancara yang menggambarkan pendapat guru bahwa penggunaan media merepotkan dan membutuhkan waktu yang banyak. Hal tersebut berakibat kepada siswa yang mengalami demotivasi karena rasa bosan dan jenuh terhadap pembelajaran yang berpaku pada buku dan peran komunikasi guru. Wawancara khusus dengan guru kelas memberikan narasi bahwa sebagian guru di sekolah belum menerapkan media pembelajaran berbasis digital yang kreatif juga inovatif sehingga siswa kurang termotivasi dalam belajar.

Solusi untuk menumbuhkan semangat siswa adalah menggunakan alat bantu mengajar yang menarik seperti *wordwall*. (Elyas Putri et al., 2021) *Wordwall* adalah website yang menyediakan berbagai *game* edukasi yang bertujuan sebagai alat bantu dan evaluasi penilaian yang menyenangkan bagi siswa. Penggunaannya pun mudah digunakan oleh siswa yang dapat diakses melalui gadget dan laptopnya masing-masing. Dengan menggunakan media ini memungkinkan siswa untuk berlomba-lomba menggapai juara atau nilai terbaik sehingga motivasi siswa meningkat. (Lestari, 2021). Berdasarkan pengamatan di lapangan, pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD kurang diminati oleh siswa karena kurang efektif. Hal ini juga dirasakan oleh 70% siswa kelas V SDN Pengkol 01 yang pasif saat pembelajaran seperti diam dan hanya mendengarkan penjelasan guru saja tanpa terlibat aktif di dalam pembelajaran tersebut sehingga siswa merasa bosan dan tidak tertarik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Kondisi tersebut memberikan dampak terhadap hasil belajar dan literasi digital yang kurang optimal.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka hal ini menjadi sebuah permasalahan yang sangat fundamental untuk sebuah kajian mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, dalam hal ini penggunaan *game* edukasi berbasis *wordwall* dapat dijadikan sebagai fokus dalam penelitian ini.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini memiliki tujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Desain penelitian ini menggunakan model siklus yang terdiri dari Observasi, perencanaan, pelaksanaan, tindakan, dan refleksi. Ada 2 siklus yang digunakan untuk penerapan dan juga ada pra siklus untuk mengetahui permasalahan peserta didik di dalam kelas. Tempat pelaksanaan penelitian ini berada di SDN Pengkol 01 dengan subjek kelas V Tahun ajaran 2023/2024 sebanyak 24 orang. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi, hasil belajar, dan *questionnaire*. Analisa data dalam penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif berdasarkan hasil observasi, tes hasil belajar, dan hasil *questionnaire*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam pengambilan data dilakukan melalui pra siklus dan siklus. Dalam kegiatan pra siklus di lakukan pengambilan data tentang bagaimana pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SDN Pengkol 01. Pembelajaran dilakukan melalui pemberian materi, tanya jawab, dan

penugasan. Peserta didik diajak menjadi aktif dengan cara guru menyajikan materi dengan memberikan pertanyaan yang menarik kepada peserta didik akan tetapi hanya beberapa peserta didik yang aktif menjawab pertanyaan yang di berikan oleh guru. Kemudian dalam wawancara dengan guru kelas bahwa guru memberikan tugas mencari penerapan sila pancasila atau yang belum di mengerti setelah jam pelajaran berakhir. Tujuan penugasan tersebut adalah agar peserta didik kembali belajar Pendidikan Pancasila ketika di rumah yang bisa diartikan bahwa jika tidak ada tugas yang diberikan oleh guru, peserta didik tidak akan belajar Pendidikan Pancasila yang akhirnya hasil belajar peserta didik akan semakin menurun.

Tujuan penelitian tindakan kelas ini untuk meningkatkan literasi digital dan hasil belajar peserta didik kelas V pada mata pelajaran Pendidikan pancasila dengan menggunakan media game *wordwall*. Dengan menggunakan metode *Game based learning* maka tujuan penelitian ini bisa tercapai dengan menggunakan metode pembelajaran tersebut untuk meningkatkan literasi digital dan hasil belajar peserta didik. Kemudian, menurut hasil penelitian To'Iqinova & Khamidova (2022) menunjukkan bahwa media pengajaran non-tradisional lebih efisien dibandingkan dengan metode tradisional. Tes berbasis kertas membuat siswa enggan untuk mempelajari hal baru dan tidak efektif jika digunakan untuk menunjukkan kemampuan yang mereka miliki.

Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media interaktif seperti *Wordwall* dapat memberikan dampak kepada siswa dalam meningkatkan literasi digital dan hasil belajar mereka, karena *Wordwall* dirancang untuk menjadi alat yang interaktif bagi siswa serta berisi susunan kata-kata yang dapat digunakan selama proses pembelajaran. Kemudian pernyataan itu juga di dukung oleh Zakaria (2015) hasil dari penelitiannya terdahulu yaitu menyatakan bahwa *game based learning* efektif dalam memelihara perilaku positif dan prososial anak-anak yang positif. Pemilihan model pembelajaran yang digunakan didalam kelas akan membantu memberikan suasana yang kondusif yang dapat meningkatkan kualitas belajar seperti pada model *game based learning*. Penggunaan metode pada *game based learning* ini di gunakan 2 siklus pada bab Penerapan Sila Pancasila. Bab Penerapan Sila Pancasila merupakan materi yang menjelaskan tentang penerapan nilai-nilai Pancasila daalm kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu dalam bab Penerapan Sila Pancasila harus selaras dengan kehidupan atau lingkungan para peserta didik untuk memudahkan peserta didik memahami topik yang ditulis atau dijelaskan oleh penulis. Yaitu meningkatkan literasi digital dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.



Grafik 1. Prediksi Hasil Belajar Peserta didik.

Dalam *pie chart* tersebut peneliti memiliki prediksi terhadap tingkat literasi dan hasil belajar peserta didik di kelas V. Prediksi tersebut di peroleh ketika melakukan observasi kelas pada pra siklus. Jika di akumulasikan kedalam banyak peserta didik kelas V dengan jumlah keseluruhan peserta didik 24 orang maka yang memiliki literasi digital dan hasil belajar yang tinggi ada 7 peserta didik dengan persentase 30% kemudian yang memiliki literasi digital dan hasil belajar yang rendah ada 17 peserta didik dengan persentasi 70%.

Pada siklus 1, peneliti mulai melaksanakan penelitian tindakan kelas di kelas V dengan menggunakan 2 jam pelajaran dengan menyajikan materi Penerapan Sila Pancasila terlebih dahulu dengan menggunakan metode *game based learning*. Ketika peneliti menjelaskan materi Penerapan Sila Pancasila para peserta didik mulai aktif dengan pertanyaan-pertanyaan yang diberikan dengan model *game* disertai teks untuk membantu peserta didik dalam menjawab pertanyaan tersebut. Game yang digunakan adalah wordwall. Game tersebut bertemakan "*open the box*".

Dalam *game wordwall "open the box"* peserta didik diharuskan menjawab pertanyaan – pertanyaan mendasar tentang materi Penerapan Sila Pancasila kemudian setelah menjawab pertanyaan – pertanyaan mendasar, peserta didik memilih satu box kemudian akan muncul pertanyaan dari box yang sudah di pilih, sehingga peserta didik dapat memilih jawaban mana yang benar di setiap bagian box. Peserta didik mulai tertarik dengan pertanyaan dengan model game tersebut. Pada siklus 1 di dapatkan hasil seperti berikut:



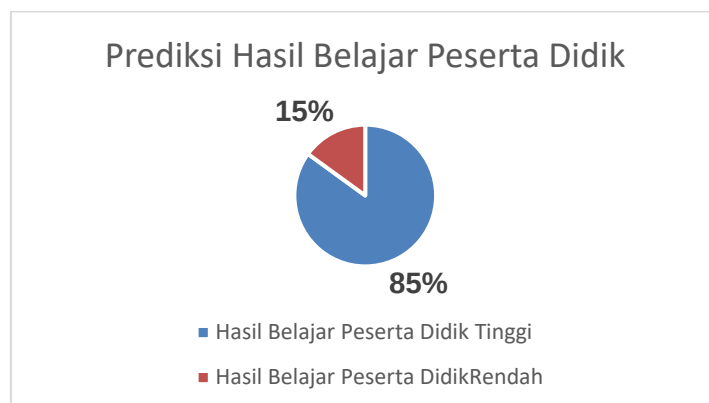
Grafik 2. Hasil Belajar Peserta didik Siklus 1

Berdasarkan chart pie diatas mendapatkan hasil bahwa adanya peningkatan literasi digital dan hasil belajar peserta didik yang di indikasikan dengan adanya peningkatan semangat para peserta didik dan ketertarikan peserta didik dalam menjawab pertanyaan – pertanyaan dengan model game yang berhubungan dengan Penerapan Sila Pancasila. Berdasarkan chart pie tersebut mengalami peningkatan 20% pada prediksi awal peneliti hanya 30% menjadi 50% yang berarti dari yang bermula hanya 7 peserta didik yang literasi digital dan hasil belajar bertambah menjadi 12 peserta didik yang literasi digital dan hasil belajarnya mulai meningkat. Akan tetapi masih ada peserta didik yang belum meningkatkan literasi digital dan hasil belajarnya dengan persentase 70% berkurang 20% yang berarti masih ada 12 peserta didik yang belum meningkat dari segi literasi digital dan hasil belajar. Fanny (2020) menyatakan bahwa word wall game akan optimal jika didukung oleh media dalam pembelajaran, khususnya media yang berbasis ICT, karena dengan menggunakan teknologi akan dapat memberikan semangat dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik tidak merasa bosan dan proses pembelajaran lebih menyenangkan.

Berdasarkan pernyataan tersebut peneliti menemukan bahwa ketika mengerjakan pertanyaan – pertanyaan yang ada dalam game tersebut masih ada peserta didik yang tidak memiliki keinginan dalam belajar sehingga kebiasaan tersebut membawa dampak ketika belajar di rumah. Hal itu diperkuat bahwa orang tua termasuk kedalam lingkungan yang mendukung dalam peningkatan literasi digital dan hasil belajar peserta didik, menurut Gan & Bilige (2019) orang tua dapat diartikan sebagai bentuk bantuan dan dukungan kepada siswa dalam kegiatan belajar mengajar, seperti membantu tugas sekolah, menanggapi prestasi akademik dari siswa.

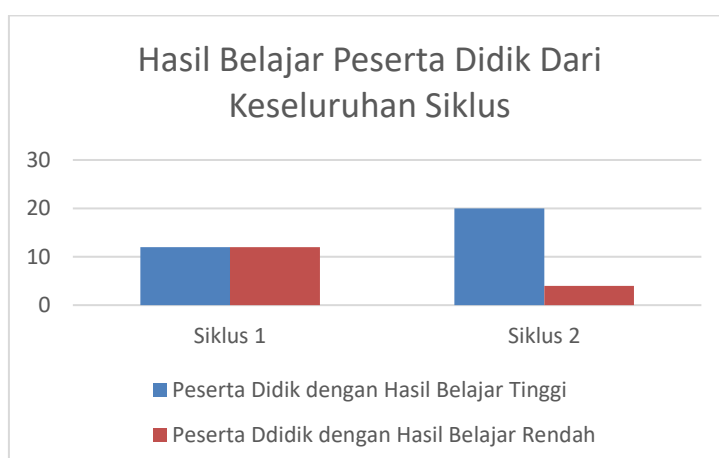
Pada siklus 2, peneliti masih menggunakan materi yang sama yaitu penerapan sila pancasila akan tetapi peneliti menggunakan alat dukungan yang berbeda pada siklus 1. Pada siklus 2 peneliti menggunakan alat dukungan berupa audio speaker tidak berupa teks. Pada siklus 2, peneliti masih menggunakan game dengan tema "*open the box*" akan tetapi dengan model yang

berbeda. Game yang akan digunakan adalah peserta didik harus menjawab pertanyaan yang ada di dalam box, peserta didik harus memilih salah satu box untuk mendapatkan pertanyaan yang akan dijawab akan tetapi peserta didik harus mendengarkan audio speaker yang berhubungan dengan game tersebut untuk menjawab pertanyaan yang ada dalam box tersebut. Kemudian di akhir aktivitas peserta didik di berikan beberapa ringkasan singkat terkait dengan audio speaker yang berhubungan dengan game tersebut. Pada siklus 2 di dapatkan hasil sebagai berikut:



Grafik 3. Hasil Belajar Peserta didik Siklus 2.

Berdasarkan pie chart di atas, grafik mengalami peningkatan yang sangat signifikan. Pada siklus 2 mengalami peningkatan sebanyak 35% pada grafik peserta didik yang memiliki literasi digital dan hasil belajar tinggi mengalami peningkatan, hal ini dikarenakan adanya semangat belajar yang terus meningkat. Hal tersebut terjadi karena adanya tantangan menarik yang diberikan dalam game tersebut sehingga para peserta didik bersemangat untuk mengerjakan soal-soal yang disajikan. Berarti ada 20 peserta didik yang memiliki literasi digital dan hasil belajar yang meningkat sehingga para peserta didik memiliki semangat untuk mendapatkan poin secara individu dari hasil aktivitas tersebut. Akan tetapi masih ada 15% peserta didik yang literasi digital hasil belajar belum meningkatkan dengan alasan aktivitas peserta didik terlalu sulit sehingga beberapa peserta didik tidak termotivasi untuk mendapatkan poin. 15% tersebut bisa di akumulasikan menjadi 4 peserta didik yang belum meningkat literasi digital dan hasil belajarnya. Adanya peningkatan hasil belajar oleh peserta didik disebabkan ketertarikan peserta didik dan semangat untuk mendapatkan poin secara individu oleh karena itu peserta didik mulai mengalami peningkatan literasi digital sehingga mempengaruhi hasil belajar para peserta didik untuk mendapatkan hasil belajar yang baik. Kemudian faktor penggunaan teknologi juga menjadi faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik karena pembelajaran dikemas dengan game yang menggunakan smartphone dari peserta didik.



Grafik 4. Hasil Belajar Peserta Didik Dari Keseluruhan Siklus.

Grafik diatas menunjukkan bahwa ada peningkatan pada siklus 1 dan siklus 2. Peningkatan tersebut di dasari oleh semangat belajar peserta didik yang mulai tampak pada siklus 1 dengan menggunakan materi penerapan sila pancasila yang mengharuskan peserta didik hanya sekedar membaca teks dan tanya jawab untuk mengetahui apa yang dimaksud dalam teks tersebut sehingga sangat membosankan bagi siswa. Akan tetapi dengan menggunakan game yang diaplikasikan melalui smartphone peserta didik akan memberikan ketertarikan sekaligus tantangan tersendiri terhadap peserta didik sehingga peserta didik akan bersemangat dalam melakukan aktivitas di kelas hal tersebut dapat meningkatkan literasi digital dan hasil belajar para peserta didik.

Pada siklus 1, peserta didik memiliki aktivitas berupa tugas individu berupa soal evaluasi dibantu dengan clue/petunjuk yang ada pada soal tersebut. Pada siklus 2, peserta didik juga memiliki aktivitas yang berupa tugas individu kemudian harus mengerjakan tugas yang sama, akan tetapi peserta didik di bantu dengan audio speaker agar bisa menyelesaikan tugas tersebut. Dengan adanya varian tantangan yang dibuat pada 2 siklus tersebut maka akan memberikan ketertarikan dan semangat peserta didik yang bisa meningkatkan literasi digital peserta didik untuk memberikan hasil belajar yang lebih baik bagi peserta didik.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *game Wordwall* dapat efektif dalam meningkatkan literasi digital dan hasil belajar peserta didik kelas V SDN Pengkol 01 Nguter Sukoharjo pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Penggunaan media *game Wordwall* memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan literasi digital dan hasil belajar siswa. Media *game Wordwall* memberikan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif bagi siswa. Melalui penggunaan game ini, siswa dapat belajar Pendidikan Pancasila dengan cara yang menyenangkan dan melibatkan interaksi aktif dengan materi pembelajaran. Keberagaman pilihan permainan dan aktivitas yang disediakan oleh *Wordwall* membantu meningkatkan semangat dan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa setelah menggunakan media *game Wordwall*.

Dengan demikian, penelitian ini memberikan implikasi penting bagi praktik pembelajaran di sekolah. Penggunaan media *game Wordwall* dapat dijadikan sebagai sebuah strategi inovatif dalam meningkatkan literasi digital dan hasil belajar Pendidikan Pancasila. Guru dan pendidik dapat memanfaatkan media game ini sebagai alat yang efektif untuk melibatkan siswa dalam pembelajaran serta meningkatkan semangat belajar mereka. Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *game Wordwall* adalah sebuah strategi yang efektif dalam meningkatkan literasi digital dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Penerapan media *game Wordwall* dalam pembelajaran dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan responsif, sehingga mendorong pemahaman dan penguasaan materi yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Mujahidin, A., Hanifa Salsabila, U., Luthfi Hasanah, A., Andani, M., & Aprillia, W. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, dan Wordwall) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti. *Innovative*, 1(2), 552–560.
- Nasution, Mardiah Kalsum. "Penggunaan Metode Pembelajaran dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa". *Jurnal Studia Didaktika*, No. 1 Vol. 11, 2017.
- Puspendik. (2019). *Meningkatkan Kemampuan Literasi Dasar Siswa Indonesia Berdasarkan Analisis Data PISA 2018*
- Puslitjak Kemendikbud. (2021). *Meningkatkan Kemampuan Literasi Dasar Siswa Indonesia Berdasarkan Analisis Data PISA 2018*.
- Sakinata Maulidina, Heni Purwa. (2022). *Efektivitas Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Siswa MAN 1 LAMONGAN*.