

## Inovasi Pembelajaran Pendidikan Pancasila Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi dan Pemahaman Konsep Peserta Didik

Rini Apriyanti

Magister Pendidikan Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Terbuka,  
Kota Tangerang, Provinsi Banten, Indonesia

Email: [rini5410@guru.smp.belajar.id](mailto:rini5410@guru.smp.belajar.id)

### Abstrak

Pelaksanaan pembelajaran mata pelajaran pendidikan Pancasila di kelas IX- G di SMPN 1 Purwakarta dengan mengambil model pembelajaran discovery learning dengan melakukan 6 tahapan yang dimulai dari pemberian stimulus pembelajaran, identifikasi masalah, pengumpulan data, pengolahan data, pembuktian dan kesimpulan. Pembelajaran yang dilakukan menggunakan pembelajaran digital dengan sumber belajar yang disiapkan oleh guru dengan menggunakan media games interaktif *word wall*. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan dengan jumlah siswa sebanyak 34 dengan yang terdiri dari 17 laki laki dan 17 perempuan, dari hasil pelaksanaan pembelajaran ditemukan hasil pembelajaran yang cukup efektif namun juga memiliki kekurangan sehingga diperlukannya tindak lanjut dalam proses pembelajaran berikutnya.

**Kata Kunci:** *Discovey Learning, Word Wall, Pendidikan Pancasila*



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

### PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang bertujuan untuk mengembangkan potensi seseorang secara maksimal, melalui pendidikan seseorang yang awalnya tidak tahu menjadi tahu oleh karenanya pendidikan harus memberikan dampak nyata dengan dilakukannya pembelajaran secara optimal. Inovasi dalam pendidikan atau pembelajaran mempunyai makna yang luas dan tidak selalu dikaitkan dengan teknologi namun teknologi tentunya senantiasa mendukung praktik pendidikan pembelajaran secara optimal (Suciati, 2024). Penggunaan teknologi bertujuan untuk mendukung pembelajaran efektif, hal ini terlihat siswa menjadi lebih termotivasi dan mempunyai pemahaman yang lebih komprehensif tentang suatu fenomena, namun tujuan ini dapat terwujud jika guru bisa kompeten dan lingkungan belajar mendukung. Implikasi pemanfaatan TIK dalam pembelajaran inovatif adalah 1 diperolehnya pembelajaran aktif, kolaboratif, kreatif, integrative dan evaluative (Shreya, 2012).

Metode pembelajaran adalah seperangkat komponen yang dikombinasikan secara maksimal untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Riyanto, 2002: 32). Metode pembelajaran yang dilakukan oleh guru dikelas berpengaruh terhadap hasil pembelajaran peserta didik, karenanya guru harus senantiasa melakukan pengembangan diri terhadap pemilihan metode, model serta strategi pembelajaran yang tepat. Permasalahan yang terjadi disatuan pendidikan tentunya akan berbeda antara satu sekolah dengan sekolah lainnya hal ini bervariasi tergantung dari faktor penyebab masalah disekolah tersebut. Adapun permasalahan yang terjadi disekolah terkait pembelajaran salah satunya adalah penggunaan metode, model serta strategi pembelajaran yang kurang tepat sehingga berakibat terhadap proses pembelajaran dikelas yang kurang optimal. Pentingnya pembuatan model pembelajaran yang inovatif dan interaktif membantu guru dalam proses pengajaran dikelas. Model pembelajaran diartikan sebagai prosedur sistematis dalam mengorganisasi-pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Jadi, sebenarnya model pembelajaran memiliki arti yang sama dengan Pendekatan atau strategi pembelajaran. Seorang guru yang kompeten harus mampu mengelola

program belajar mengajar yang mana mengelola diartikan dengan bagaimana guru mampu dan bisa menguasai keterampilan mengajar seperti membuka dan menutup pelajaran, menjelaskan materi, melakukan diskusi dengan peserta didik, memberikan penguatan serta melaksanakan pembelajaran yang kondusif. Guru saat ini harus memiliki kompetensi adaptif terhadap setiap perkembangan ilmu pengetahuan dan kemajuan di bidang pendidikan, baik yang menyangkut perbaikan kualitas pembelajaran maupun segala hal yang berkaitan dengan peningkatan prestasi belajar peserta didiknya.

Di dalam Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dijelaskan 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. menurut Hasbullah (2008:1) pendidikan dalam arti sederhana adalah usaha manusia untuk membina kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai di dalam masyarakat dan kebudayaan. Dalam hal ini bimbingan dan pertolongan yang diberikan dengan sengaja oleh orang dewasa agar anak menjadi dewasa. Kata inovasi berasal dari bahasa Inggris yaitu *innovation* yang bermakna segala hal yang baru atau pembaharuan. Kata inovasi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia dimaknai sebagai pemasukan atau pengenalan hal-hal yang baru, penemuan baru yang berbeda dari yang sudah ada atau sudah dikenal sebelumnya (gagasan, metode atau alat). Sa'ud (2015:3) menjelaskan inovasi adalah suatu ide, barang, kejadian, metode yang dirasakan atau diamati sebagai suatu hal yang baru bagi seseorang atau sekelompok orang (masyarakat), baik itu berupa hasil invention maupun diskoveri. Dalam hal ini inovasi diadakan untuk mencapai tujuan tertentu atau untuk memecahkan suatu masalah tertentu Berdasarkan pendapat tersebut maka inovasi merupakan hal pembaruan atau perubahan terhadap sesuatu yang baru untuk mencapai satu tujuan tertentu.

Rusdiana (2014:46) menjelaskan inovasi pendidikan adalah inovasi untuk memecahkan masalah dalam pendidikan, dalam hal ini mencakup hal-hal yang berhubungan dengan komponen sistem pendidikan baik dalam arti sempit yaitu tingkat lembaga pendidikan maupun arti luas yaitu sistem pendidikan nasional. Dari beberapa masalah tersebut saya mengambil pembelajaran *discovery learning* dengan model pembelajaran menyenangkan (*Joyfull Learning*) melalui *word wall* pada mata pelajaran pendidikan Pancasila dengan mengambil materi hubungan Pancasila dengan NKRI, pengambilan Pembelajaran yang memfokuskan pada *joyful learning* dan *meaningful learning*, yaitu dengan menciptakan kondisi pembelajaran sedemikian rupa sehingga peserta didik menjadi betah di kelas karena pembelajaran yang dijalani menyenangkan dan bermakna.

## METODE PENELITIAN

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu deskriptif kualitatif. Deskriptif kualitatif merupakan metode penelitian yang menggunakan pendekatan kualitatif sederhana dengan diawali oleh proses atau peristiwa penjas yang berakhir pada penearikan generalisasi sebagai suatu kesimpulan (Yuliani, 2018). Pembelajaran dilakukan menggunakan metode pembelajaran *discovery learning* dengan menggunakan pembelajaran interaktif melalui LKPD menggunakan *word wall* dalam asesmen formatifnya. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan pada tanggal Rabu, 16 Oktober 2024 dengan jumlah peserta didik 34 yang terdiri dari 17 siswa perempuan dan 17 siswa laki laki) pada jam 07.00 sd 08.20 wib dikelas IX-G SMPN 1 purwakarta.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Pelaksanaan**

1. Penggunaan sumber belajar yang digunakan adalah buku paket pendidikan Pancasila kelas IX, materi yg telah dibuat guru, media daring lainnya juga LKPD yang sudah disiapkan.
2. Strategi pembelajaran yang digunakan adalah dengan menggunakan discovery learning. Permasalahan yang dihadapi adalah siswa yang pasif kesulitan untuk mengejar anak-anak yg aktif dalam pembelajaran sedangkan solusinya guru membimbing anak-anak pasif agar lebih terlibat aktif dalam menyelesaikan LKPD.
3. Asesmen dan evaluasi belajar formatif dengan menggunakan LKPD yang dibuat melalui canva dengan mencari kata kunci didalam kata (word square) secara berkelompok dan evaluasi sumatifnya adalah dengan proyek akhir membuat scraps book tentang materi yang sudah dibahas sebelumnya.
4. Dalam penerapan metode pembelajaran discovery learning dikelas yaitu :
  - a. Siswa diberikan stimulasi melalui pemberian gambar peta Indonesia
  - b. Siswa diberikan masalah yang ada dalam LKPD sesuai dengan pemahaman materi sebelumnya
  - c. Siswa mencari kata-kata yang ada dalam LKPD sesuai dengan panduan dan aturan yang diberikan oleh guru
  - d. Siswa mempresentasi hasil diskusinya dengan kelompok
  - e. Guru dan siswa melakukan kesimpulan secara bersama-sama.

Upaya yang saya lakukan dalam pembelajaran ini yaitu dengan pembuatan LKPD melalui aplikasi word wall agar lebih menarik untuk peserta didik dan siswa yang aktif bisa membantu siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran. Dalam hal ini guru mengintegrasikan kearifan lokal kabupaten purwakarta tentang tatanen di bale atikan (TDBA) yang sesuai dengan materi hubungan pancasila dengan NKRI yang mana nantinya peserta didik harus mampu mengembangkan nilai budaya yang ada dimasyarakat sebagai wujud dari integrasi bangsa secara nasional.

5. Pelaksanaan pembelajaran yang saya lakukan dengan menerapkan pembelajaran inovatif dan interaktif mampu membuat pembelajaran lebih menyenangkan yang mana pembelajaran menyenangkan adalah pembelajaran yang membuat anak didik tidak takut salah, ditertawakan, diremehkan, tertekan, tetapi sebaliknya anak didik berani berbuat dan mencoba, bertanya, mengemukakan pendapat/gagasan, dan mempertanyakan gagasan orang lain. Permasalahan yang dihadapi, guru harus mampu mengarahkan serta membimbing semua peserta didik agar terlibat aktif sehingga solusinya guru harus mampu membuat strategi pembelajaran yang mampu melibatkan peserta didik secara penuh sehingga terjadi hasil belajar yang optimal bagi peserta didik.

Dalam penerapan budaya kearifan lokal yang sesuai dengan materi ajar tersebut guru membimbing peserta didik untuk mengenal budaya lokal yang ada di setiap daerah sebagai wujud dari budaya yang ada dalam wilayah NKRI, kemudian guru melakukan diskusi mengenai bagaimana pelestarian budaya lokal dengan kearifan lokal TDBA (tatanen dibale atikan) yang ada di kabupaten purwakarta sehingga peserta didik mampu menghargai setiap tumbuhan yang hadir di wilayah NKRI ataupun daerah setempat untuk dilestarikan melalui pembuatan makanan tradisional sesuai dengan daerahnya. Permasalahan yang dihadapi oleh guru kesulitan referensi mengenai kearifan lokal TDBA di kabupaten purwakarta dan solusinya adalah mencari sumber referensi yang relevan serta rekan sejawat yang lebih mengetahui mengenai konsep TDBA secara keseluruhan

## Pembahasan

Pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan model Discovery Learning di kelas IX -G di SMPN 1 Purwakarta dapat dilaksanakan melalui serangkaian tahapan yang mendorong siswa untuk aktif, kritis, dan kolaboratif. Gambaran dalam pelaksanaan yang dilakukan dikelas saat pembelajaran yaitu:

1. Tahap Stimulasi: Guru memulai pelajaran dengan memberikan stimulasi atau pemicu yang menarik minat siswa tentang topik Pancasila dan memberikan gambar peta Indonesia serta menghubungkan pembelajaran mengenai materi hubungan Pancasila dengan NKRI. Tujuannya adalah untuk merangsang rasa ingin tahu peserta didik mengenai nilai Pancasila sesuai dengan NKRI.
2. Identifikasi Masalah: Guru meminta siswa untuk mengidentifikasi masalah atau situasi yang terjadi dalam masyarakat terkait implementasi nilai Pancasila dalam NKRI.
3. Pengumpulan Data: Siswa melakukan pengumpulan data dengan mencari informasi dari berbagai sumber atau hasil observasi mereka sendiri tentang implementasi nilai Pancasila dalam NKRI.
4. Pengolahan Data: Siswa menganalisis informasi yang telah dikumpulkan.
5. Pembuktian: Siswa memverifikasi data apakah analisis mereka sesuai dengan LKPD yang sudah di siapkan oleh guru
6. Penarikan Kesimpulan: Siswa menarik kesimpulan yang menggambarkan pemahaman mereka tentang bagaimana nilai-nilai Pancasila seharusnya diterapkan dalam kehidupan sehari-hari setelah mengerjakan word square yang sudah disiapkan oleh guru.

## Asesmen dan Evaluasi

1. **Formatif:** Dilakukan untuk memantau pemahaman siswa secara bertahap. Dengan menggunakan metode observasi, diskusi kelompok, dan refleksi untuk mengevaluasi proses pembelajaran siswa.
2. **Sumatif:** Di akhir pembelajaran, siswa bisa diminta untuk membuat laporan dalam bentuk scraps books dan melakukan presentasi tentang scraps book dengan materi semangat pancasila dalam kehidupan bernegara, hubungan Pancasila dengan bhineka tunggal ika, hubungan Pancasila dengan NKRI.

## Kendala dan Solusi

1. **Kendala Waktu:** Model Discovery Learning membutuhkan waktu yang cukup panjang karena siswa melakukan eksplorasi mandiri. *Solusi:* Guru harus mampu mengatur waktu lebih efektif dengan membatasi waktu pada setiap tahapan sintaks yang dilakukan saat pembelajaran.
2. **Keterbatasan Fasilitas Belajar:** Tidak semua siswa memiliki akses ke informasi, seperti internet, untuk eksplorasi mandiri. *Solusi:* Guru bisa menyediakan bahan ajar yang relevan atau menyederhanakan sumber informasi agar mudah diakses serta menyiapkan kebutuhan belajar siswa.
3. **Variasi Pemahaman Siswa:** Tidak semua siswa dapat memahami materi dengan cepat. *Solusi:* Guru dapat memberikan bimbingan lebih intensif pada siswa yang mengalami kesulitan, atau membentuk kelompok belajar dengan siswa yang beragam dan mengarahkan peserta didik yang aktif untuk membimbing siswa yang pasif.

## Hasil Pembelajaran

Pembelajaran Discovery Learning dalam Pendidikan Pancasila ini memungkinkan siswa untuk memahami nilai-nilai Pancasila secara lebih mendalam dan aplikatif. Siswa tidak hanya

memahami Pancasila sebagai konsep, tetapi juga menginternalisasi nilainya dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini diharapkan membentuk sikap yang positif dan perilaku yang mencerminkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan mereka, melalui pembelajaran inovatif dan interaktif siswa dapat terlibat aktif dan pembelajaran lebih bermakna bagi peserta didik.

## **KESIMPULAN**

Tahapan dalam pelaksanaan metode pembelajaran discovery learning tentunya mengalami berbagai revisi saat pelaksanaan yaitu :

1. Stimulasi (Stimulation): revisi yang saya lakukan adalah memberikan contoh langsung (kontekstual) atau menggunakan media visual agar siswa lebih mudah memahami konteks.
2. Identifikasi Masalah (Problem Statement): revisi yang saya lakukan guru akan memberikan panduan lebih banyak untuk membantu siswa mengidentifikasi masalah yang spesifik dan relevan.
3. Pengumpulan Data (Data Collection): revisi yang saya lakukan adalah menyesuaikan sumber data atau memberikan tambahan bahan referensi yang lebih sederhana bagi siswa yang masih kesulitan.
4. Pengolahan Data (Data Processing): revisi yang saya lakukan guru memberikan petunjuk langkah-langkah analisis atau diskusi kelompok kecil untuk berbagi pemahaman.
5. Pembuktian (Verification): revisi yang saya lakukan guru biasanya memberikan contoh sederhana untuk memudahkan pemahaman dalam tahap ini.
6. Menarik Kesimpulan (Generalization): revisi yang saya lakukan , guru bisa mengadakan sesi refleksi bersama untuk memastikan semua siswa memahami konsep.

Dalam asesmen dan evaluasi belajar yang saya lakukan yaitu asesmen formatif dengan melihat kemampuan siswa dalam memahami masalah serta kemampuan berpikir analitis saat pembelajaran sedangkan dalam asesmen sumatif saya melakukan dengan alat test yang sudah disiapkan sebelumnya. Kendala yang dihadapi yaitu keterbatasan waktu dalam pembelajaran, sumber belajar yang kurang memadai, variasi kemampuan siswa yang berbeda kemudian untuk solusinya guru harus melakukan pengelolaan waktu secara efektif, memberikan panduan atau modul tambahan serta melakukan pendekatan kolaboratif dalam proses pembelajaran di kelas. Discovery Learning memberikan pengalaman belajar yang mendalam dan menumbuhkan kemampuan berpikir kritis. Dengan penyesuaian yang tepat, metode ini dapat berhasil diterapkan untuk berbagai materi pembelajaran.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Ahmad, Syarifuddin. (2011). Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Jigsaw Dalam Pembelajaran. Vol 16 No 02 (2011). DOI: <https://doi.org/10.19109/td.v16i02.61>
- Andri, Kupas. (2016). Model Quantum Teaching Dengan Pendekatan Cooperative Learning untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Pkn. Jurnal Pedagogia, Volume. 5, No. 1, Februari 2016, DOI: <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v5i1.87>
- Feri, Wagiono. (2020). Pengembangan Pkn Di Era Generasi Millenial Berbantuan M-Learning (Mobile Learning) Pada Gadget Pembelajaran Berbasis Cooperative Learning Bermuatan Karakter. Jurnal Ilmiah Pendidikan. Vol 1 No 3 November (2020). DOI:
- Handayani, Sri., Umi, Sri., Megasari, Riza., (2020). Strategi Pembelajaran Ekonomi Model-model Pembelajaran Inovatif di Era Revolusi Industri 4.0. 2020, PT Literindo Berkah Jaya : Malang. <https://doi.org/10.51276/edu.v1i3.64>
- Lutfi, Baehaqy. (2020). Cooperative Learning Sebagai Strategi Penanaman Karakter Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Di Sekolah. Jurnal Pendidikan Karakter. Vol. 11, No 1 (2020). DoI: <https://doi.org/10.21831/jpk.v10i1.26385>



- MPDR5203 – Desain dan Model Pembelajaran Inovatif dan Interaktif, I Wayan Dasna, 2015, Universitas Terbuka, Tangerang Selatan
- Nissa, S. F., & Renoningtyas, N. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2854-2860.
- Nugroho, O. F., Damayantie, I., & Pratiwi, R. (2021). Menciptakan Keterampilan Guru Abad 21 Melalui Pendekatan Stem + Art. *Seminar Dan Call Papper*, 1(1), 103–107.
- Rusdiana, A. (2014). *Konsep Inovasi Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Saud, Udin. S. (2015). *Inovasi Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suciati. (2024). *Difusi Inovasi Pendidikan*. Tangerang : Universitas Terbuka
- Sulistio, Andi. (2022). *Model pembelajaran Kooperatif*. Jawa Tengah : Eureka Media Aksara.
- Susanto, R., Rachmadtullah, R., & Rachbini, W. (2020). Technological and pedagogical models: Analysis of factors and measurement of learning outcomes in education. *Journal of Ethnic and Cultural Studies*, 7(2), 1–14. <https://doi.org/10.29333/ejecs/311>
- Tukiran, Taniredja., Miftah, Efi., Harmianto, Sri. (2011). *Model Model Pembelajaran Inovatif*. Alfabeta : Bandung
- Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Yuliani, W. (2018). Metode Penelitian Deskriptif Kualitatif Dalam Perspektif Bimbingan Dan Konseling. *Quanta : Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling Dalam Pendidikan*, 2(2), 83–91. <https://doi.org/10.22460/q.v2i2p83-91.1641>