

Efektivitas Penggunaan Media Smart Board dan Wordwall terhadap Minat Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Sekolah Dasar

Fitria Nur Aini¹ Diah Ayu Nutria² Silviri³ Widodo³ Susilo Tri Widodo⁴ Nur Indah Wahyuni⁵

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi, Universitas Negeri Semarang, Kota Semarang, Provinsi Jawa Tengah, Indonesia^{1,2,4,5}

SD Negeri Pendrikan Lor 02, Kota Semarang, Provinsi Jawa Tengah, Indonesia³

Email: fitrianuraini434@students.unnes.ac.id¹ diahmann@students.unnes.ac.id²

sl.widodo.pl02@gmail.com³ susilotriwidodo@mail.unnes.ac.id⁴

indahnurindah@mail.unnes.ac.id⁵

Abstract

The purpose of this study is to determine how well interactive learning tools, including Wordwall and the Smart Board, affect class IV A students' motivation in studying at SD Negeri Pendrikan Lor 02 in Pancasila Education. The Classroom Action Research (PTK) approach, which is conducted in two cycles, is used in this study. According to the study's findings, using interactive media greatly improves learning outcomes and student interest. The completion rate rose to 85.18% in cycle I and 100% in cycle II. In terms of making learning more dynamic and engaging and encouraging students to actively participate, the use of Wordwall and Smart Board has not only been successful but exceptional. These results have practical ramifications for using technology-based media to enhance learning, particularly in primary school Pancasila education. To ensure that these medium may continue to be used and to inspire educators and policymakers about the possibilities of these tools, it is advised that further training be given to instructors and that sufficient infrastructure be made available.

Keywords: Smart Board, Wordwall, Interest in Learning, Pancasila Education, Interactive Learning Media



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

PENDAHULUAN

Sebagai komponen utama pembentukan karakter bangsa Indonesia, Pendidikan Pancasila memiliki peran penting dalam mempersatukan seluruh elemen masyarakatnya karena negeri ini memiliki keberagaman budaya, suku, agama, dan bahasa. Dengan keberagaman budaya, suku, agama, dan bahasa yang ada, Pendidikan Pancasila berfungsi sebagai dasar untuk membangun bangsa Indonesia yang bermoral, adil, dan bertanggung jawab terhadap lingkungan (Nur dkk., 2023). Pendidikan Pancasila sangat penting dalam menumbuhkan kesadaran akan hak asasi manusia, demokrasi, pluralisme, dan keadilan sosial dalam masyarakat global yang semakin kompleks. Pendidikan Pancasila tidak hanya mengajarkan nilai-nilai tetapi juga mengajarkan kepada peserta didik bagaimana nilai-nilai tersebut patut diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Sekolah dasar merupakan awal dari proses pendidikan formal, di mana siswa meletakkan dasar karakter mereka (Safitri dkk., 2022). Oleh karena itu, pendidikan karakter harus menjadi komponen utama pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Dengan menumbuhkan rasa kewarganegaraan, kepedulian sosial, sikap demokratis, dan tanggung jawab, pendidikan Pancasila membantu siswa memahami, menghargai, dan menerapkan prinsip-prinsip moral dalam kehidupan sehari-hari. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk menginternalisasi nilai-nilai moral, menghubungkan pembelajaran mereka dengan pengalaman pribadi. Hasilnya, mereka dapat membangun karakter yang kuat dan menerapkan nilai-nilai ini dalam situasi kehidupan nyata melalui pendidikan Pancasila.

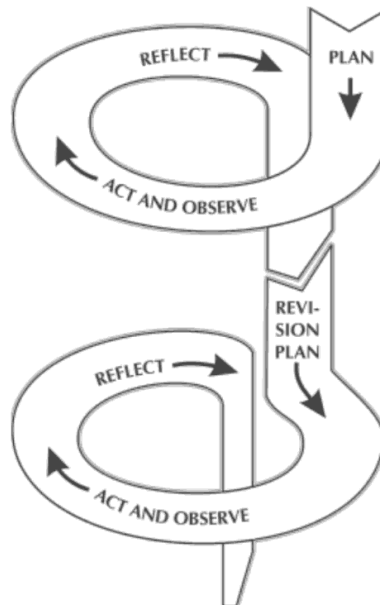
Pelaksanaan pendidikan Pancasila di sekolah dasar menghadapi beberapa tantangan signifikan yang perlu mendapat perhatian. Berbagai faktor yang menyangkut peserta didik dan pendidik turut menyebabkan kesulitan yang dialami dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Masalah utama meliputi penyediaan materi pembelajaran yang tidak memadai oleh pemerintah, seperti media pembelajaran, dan kurangnya inovasi dan kreativitas dalam mengembangkan strategi dan model pengajaran yang efektif. Keterbatasan ini menghambat proses pendidikan dan mengurangi efektivitas pengajaran secara keseluruhan (Khairunnisa & Apoko, 2023). Tantangan ini penting diatasi untuk meningkatkan dampak pendidikan Pancasila. Integrasi media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan interaktivitas pengalaman pendidikan secara signifikan. Smart Board dan Wordwall sangat efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa. Smart Board berfungsi sebagai media interaktif, menyajikan kata kunci dan konsep penting yang relevan dengan materi pelajaran yang diajarkan. Sumber daya ini dapat digunakan secara efektif baik di lingkungan kelas maupun lingkungan belajar eksternal, sehingga mempertahankan minat siswa dan mengurangi potensi ketidaktertarikan selama proses pembelajaran.

Wordwall adalah alat papan tulis interaktif inovatif yang memungkinkan pendidik menyajikan beragam konten digital, termasuk gambar yang hidup, animasi yang menarik, dan video yang informatif. Menurut Arimbawa (2021), Wordwall dirancang sebagai permainan edukatif yang secara signifikan meningkatkan pengalaman belajar bagi siswa. Dengan menggabungkan berbagai templat seperti permainan, Wordwall secara efektif menggabungkan permainan dengan pendidikan, mengubah tugas tradisional menjadi aktivitas yang menarik dan interaktif. Pendekatan dinamis ini menumbuhkan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan dan kemungkinan besar menginspirasi peningkatan antusiasme di antara siswa, mendorong mereka untuk berpartisipasi aktif dalam tugas yang dibuat oleh guru mereka di platform serbaguna ini. Berdasarkan konteks tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk menilai efektivitas sumber belajar interaktif di Kelas IV A SD Negeri Pendrikan Lor 02. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk menguji pengaruh penggunaan media Wordwall dan Smart Board terhadap minat belajar siswa di kelas ini. Berdasarkan temuan penelitian, penggunaan dua media interaktif ini secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan demikian, penelitian ini melengkapi materi yang ada dengan mengulang penelitian sebelumnya yang menunjukkan adanya hubungan yang baik antara media interaktif dan motivasi belajar siswa, khususnya dalam Pendidikan Pancasila. Lebih jauh, penelitian ini menyarankan penggunaan media interaktif berbasis teknologi untuk meningkatkan antusiasme siswa sekolah dasar dalam belajar dari sudut pandang praktis.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan pada bulan Oktober 2024 dengan fokus pada siswa kelas IV A SDN Pendrikan Lor 02 Kota Semarang. Partisipan penelitian ini adalah 27 siswa tahun ajaran 2024/2025. Menurut (Susilo, 2007:16) sebagaimana yang dirujuk oleh (Rahmastuti, Widyaningrum, & Suryani, 2024), Classroom Action Research (CAR) didefinisikan sebagai suatu proses penyelidikan yang dilakukan oleh pendidik dalam lingkungan belajarnya yang bertujuan untuk meningkatkan efektivitas pengalaman belajar. Dalam penelitian ini, analisis data dilakukan dengan menggunakan penelitian deskriptif kualitatif yang diperoleh dari pengamatan sistematis dan praktik reflektif. Indikator yang mengukur keterlibatan siswa meliputi mendengarkan secara aktif, penyelidikan melalui pertanyaan, pendapat yang diungkapkan, partisipasi dalam diskusi, dan kegiatan pemecahan masalah. Konsep dasar Paradigma Kurt Lewin untuk penelitian tindakan kelas terdiri dari empat komponen penting: a) planning (persiapan), b) acting

(tindakan), c) observing (observasi), dan d) reflection (refleksi). Meskipun kerangka kerja tersebut awalnya diusulkan oleh Kurt Lewin, Kemmis dan McTaggart berpendapat bahwa sifat komponen tindakan dan pengamatan yang saling terkait mengharuskan integrasinya ke dalam kategori yang terpadu.



Gambar 1. Desain PTK Model Kemmis & McTaggart
Sumber: (Susilo, Chotimah, & Sari, 2011)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini mengungkapkan bahwa minat siswa terhadap pelajaran pendidikan Pancasila di kelas IV A SDN Pendrikan Lor 02 Kota Semarang masih rendah. Hal ini berdampak pada rendahnya tingkat partisipasi siswa sehingga pembelajaran menjadi kurang efektif. Menurut R. Gagne, belajar dapat dipahami sebagai suatu proses perubahan perilaku yang dilakukan oleh individu karena pengalaman yang diperolehnya selama ini. Konsep belajar dan mengajar saling terkait erat karena keduanya bertemu dalam kegiatan yang memfasilitasi interaksi antara guru dan siswa, serta antara siswa itu sendiri selama proses pendidikan. Gagne lebih lanjut mengemukakan bahwa belajar mencakup perolehan pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, dan perilaku yang didorong oleh motivasi (Susanto, 2013). Peneliti memanfaatkan Smart Board dan Wordwall sebagai perangkat pendidikan inovatif untuk mengatasi tantangan signifikan dalam keterlibatan siswa. Data yang dikumpulkan selama penelitian menunjukkan bahwa kedua media berhasil meningkatkan minat siswa terhadap materi Pendidikan Pancasila. Sebelum penerapan siklus tindakan kelas, pengajaran terutama bergantung pada metode tradisional, di mana pendidik menggunakan ceramah dengan presentasi PowerPoint dan video pembelajaran. Untuk menetapkan dasar, peneliti melakukan wawancara dengan guru dari Kelas IV A untuk menilai aktivitas belajar siswa. Hasil wawancara ini mengungkapkan kecenderungan di antara siswa untuk kurang terlibat secara aktif dan menunjukkan minat yang berkurang pada materi pelajaran. Diharapkan bahwa penggabungan media interaktif akan secara signifikan meningkatkan minat dan partisipasi siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Hasil Siklus I

Temuan dari evaluasi siswa yang dirinci dalam penelitian ini menunjukkan bahwa 23 siswa berhasil mencapai ketuntasan Siklus I, sementara empat siswa tidak dapat mencapai

ketuntasan. Hasilnya, tingkat ketuntasan kelas secara keseluruhan adalah 85,18%. Seperti terlihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Belajar Siklus I

Interval Nilai	Kategori	Frekuensi	Presentase (%)
90-100	Sangat Baik	16	59,2
80-89	Baik	4	14,8
70-79	Cukup	3	11,1
60-69	Kurang	2	7,4
<59	Sangat Kurang	2	7,4
Jumlah 27			
Skor Tertinggi 100			
Skor Terendah 40			
Nilai Rata-Rata 87			
Ketuntasan Klasikal 85,18%			

Hasil Siklus II

Berdasarkan hasil evaluasi dari siklus II, kami telah mencatat peningkatan yang signifikan dalam jumlah siswa yang menyelesaikan kursus, dengan total meningkat menjadi 27. Pencapaian ini menandakan tingkat penyelesaian kelas yang lengkap sebesar 100%, yang menyoroti efektivitas strategi pengajaran siklus ini. Data dan tren komprehensif yang diamati selama evaluasi ini dirangkum dan disajikan dalam tabel di bawah ini, yang memberikan wawasan lebih jauh tentang kinerja dan keterlibatan siswa secara keseluruhan selama kursus.

Tabel 2. Hasil Belajar Siklus II

Interval Nilai	Kategori	Frekuensi	Presentase (%)
90-100	Sangat Baik	20	74
80-89	Baik	4	14,8
70-79	Cukup	3	11,2
60-69	Kurang	0	
<59	Sangat Kurang	0	
Jumlah 27			
Skor Tertinggi 100			
Skor Terendah 70			
Nilai Rata-Rata 93,7			
Ketuntasan Klasikal 100%			

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan sebanyak dua siklus, masing-masing terdiri dari empat tahap: 1) persiapan, 2) pelaksanaan, 3) observasi, dan 4) refleksi. Fokus penelitian ini adalah pada Pendidikan Pancasila pada materi Aturan Kelas IV A di SDN Pendrikan Lor 02 Kota Semarang dengan jumlah siswa sebanyak 27 orang. Hasil penelitian disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 3.

No	Tindakan	Ketuntasan Belajar	
		Tuntas	Belum Tuntas
1	Siklus I	85,18%	14,82%
2	Siklus II	100%	-

Berdasarkan pemeriksaan data observasi aktivitas siswa pada Siklus I dan II, integrasi media Wordwall dan Smart Board dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Nilai rata-rata observasi siklus II secara signifikan lebih besar dibandingkan siklus I. Lingkungan belajar yang lebih produktif merupakan hasil dari peningkatan keterlibatan siswa

(Sadipun & Kaharuddin, 2024). Perubahan yang diterapkan pada Siklus II berhasil mengatasi masalah yang ditemukan pada Siklus I, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar. Hasilnya, terlihat bahwa aktivitas pembelajaran pada Siklus II telah mencapai tujuan penelitian yang diharapkan. Dengan demikian, terbukti bahwa pelaksanaan pembelajaran pada Siklus II telah mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SDN Pendrikan Lor 02, integrasi bahan ajar Wordwall dan Smart Board di Kelas 4A berjalan lancar. Menurut temuan penelitian, penggunaan sumber belajar ini dapat meningkatkan minat siswa dan meningkatkan prestasi akademik. Menggunakan sumber daya pendidikan ini membantu meningkatkan partisipasi siswa dan membangkitkan minat mereka terhadap materi pelajaran yang diajarkan. Selain itu, media pembelajaran ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat dalam kompetisi yang sehat dengan teman sebaya, yang dapat meningkatkan hasil belajar mereka secara keseluruhan. Berdasarkan penelitian ini, penggunaan kedua media tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Setelah mencapai 85,18% pada siklus I, angka ketuntasan siswa naik menjadi 100% pada siklus II. Hasil penelitian ini memberikan dukungan dan rekomendasi untuk penggunaan Smart Board dan Wordwall, media pembelajaran Pendidikan Pancasila, di kelas empat sekolah dasar. Kedua media tersebut memiliki potensi untuk meningkatkan pengalaman pembelajaran, meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa, dan meningkatkan hasil belajar mereka dalam menghadapi tantangan di era teknologi saat ini. Disarankan agar guru menerima pelatihan ekstensif tentang cara menggunakan media pembelajaran untuk memfasilitasi keberhasilan implementasi. Untuk memberikan dukungan dan sumber daya yang memadai, perlu dilakukan kolaborasi dengan pemangku kepentingan terkait, termasuk lembaga pendidikan dan pengembang teknologi pendidikan, serta melakukan evaluasi terus menerus terhadap hasil implementasi. Investigasi tambahan terhadap dampak jangka panjang konsumsi media juga penting. Terakhir, seluruh komunitas pendidikan dapat memperoleh manfaat dari publikasi dan distribusi temuan studi dan praktik terbaik melalui jurnal ilmiah dan seminar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arimbawa, I G. P. A. (2021). Penerapan Word Wall Game Quis Berpadukan Classroom untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Biologi. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(2), 324-332. <https://doi.org/10.5282/zenodo.5244716>
- Khairunnisa, A., & Apoko, T. W. (2023, September). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Kewarganegaraan*, 20(2), 191-203. Retrieved November, 2024, from <https://pdfs.semanticscholar.org/b5cd/09e22c84e59808584c20fd80e5b7f8df2793.pdf>
- Nur, R. A. P., Truvadi, L. A., Agustina, R. T., & Salam, I. F. B. (2023, Juni 4). Peran Pendidikan Pancasila dalam Membentuk Karakter Bangsa Indonesia: Tinjauan dan Implikasi. *ADVANCES in Social Humanities Research*, 1, 501-510. <https://adshr.org/index.php/vo/article/view/54/53>
- Rahmastuti, L. N., Widyaningrum, H. K., & Suryani, L. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV A SDN Patihan Kota Madiun. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 1533-1541.
- Sadipun, A., & Kaharuddin. (2024, September-Desember). Penggunaan Media Word Wall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan*

Pembelajaran, 6(3), 126-132.

Safitri, D., Zen, Marsiyah, & Santoso, G. (2022, Desember). Integrasi Pendidikan Kewarganegaraan untuk Mengembangkan Karakter Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Transformatif(Jupetra), 01, 137-145.
<https://jupetra.org/index.php/jpt/article/view/404/253>

Susilo, H., Chotimah, H., & Sari, Y. D. (2011). Penelitian Tindakan Kelas. Malang: Bayumedia Publishing.