



Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Game Wordwall Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas III di SDN 01 Klegan Madiun

Erna Dwi Muhatin ✉, Universitas PGRI Madiun

Vivi Rulviana, Universitas PGRI Madiun

Nurul Wijiastuti, SDN 01 Klegan

✉ ernamuhatin@mail.com

Abstrak: Penelitian ini mempunyai tujuan guna menaikkan hasil belajar siswa dengan memanfaatkan perangkat pembelajaran yang dikenal dengan permainan Wordwall pada mata pelajaran PPKn dengan focus khusus pada topic Arti Lambang Negara untuk siswa kelas III SDN 01 Klegan Madiun. Penelitian ini memakai pendekatan analisis berdasarkan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Partisipan penelitian ini terdiri dari 27 siswa kelas III SDN 01 Klegan Madiun. Pendekatan pengumpulan data menggunakan menggunakan penilaian. Penelitian ini memakai metode kualitatif serta kuantitatif guna menganalisis data deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan prestasi akademik siswa kelas III SDN 01 Klegan Madiun sesudah diterapkannya media pembelajaran Wordwall games. Perihal ini bisa ditunjukkan melalui peningkatan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Game Wordwall, Ppkn, Hasil Belajar.



PENDAHULUAN

UU No. 2 tahun 1989 perihal sistem Pendidikan Nasional menyatakan yakni Pendidikan Kewarganegaraan bertujuan guna memberikan bekal peserta didik dengan pengetahuan serta keterampilan dasar yang berkaitan dengan hubungan diantara warga negara serta negara, dan PPBN yakni singkatan dari Pendidikan Pendahuluan Pertahanan Negara, dalam rangka menumbuhkan warga negara yang bisa dijadikan tumpuan serta mempunyai komitmen terhadap bangsa serta NKRI yakni singkatan dari Negara Kesatuan Republik Indonesia. Aziz Wahab menegaskan, Pendidikan Kewarganegaraan merupakan sarana pembelajaran yang menumbuhkan Indonesianisasi peserta didik dengan sadar, berilmu, serta bertanggung jawab. Oleh sebab itu, kurikulum Pendidikan Kewarganegaraan mencakup prinsip-prinsip dasar administrasi pemerintahan, politik, serta hukum, dan teori-teori relevan lainnya yang sesuai untuk pembaca yang dituju.

Sasaran inti dari pendidikan kewarganegaraan adalah melakukan pembentukan warga negara Indonesia yang berakal, bermartabat, dan berperan aktif dalam urusan bangsa dan negara. Manfaat PPKn yang berlaku universal bagi seluruh peserta didik serta pendidik, diawali dari tingkat sekolah dasar sampai perguruan tinggi, antara lain: 1) melakukan penanaman nilai-nilai luhur Pancasila; 2) memfasilitasi pemahaman mendalam tentang hakikat Pancasila yang sebenarnya; 3) memupuk rasa cinta sejati terhadap Indonesia; 4) memungkinkan individu menyelaraskan perilakunya dengan prinsip-prinsip Pancasila; 5) memberdayakan individu untuk menerapkan Pancasila dalam seluruh kondisi; 6) menjadi panduan untuk jadi warga negara yang bertanggung jawab; 7) mengerti ideologi bangsa Indonesia; 8) menumbuhkan karakter yang bermanfaat bagi masyarakat; 9) memajukan kehidupan moral dalam segala aspek kehidupan.

Kemajuan teknologi informasi memicu transformasi signifikan dalam berbagai aspek kehidupan. Dalam mata pelajaran pendidikan, terus terjadi perubahan dan perubahan dalam cara pendekatan pembelajaran di sekolah. Perubahan-perubahan ini didorong oleh kemajuan signifikan dalam teknologi informasi, yang memungkinkan pengetahuan untuk dibagikan ke berbagai ruang, sistem birokrasi, institusi, dan periode waktu yang berbeda. Teknologi informasi memungkinkan penyajian dan transmisi data secara cepat, memfasilitasi aksesibilitas cepat terhadap informasi ilmiah bagi pengguna. Tentu saja, keadaan ini memiliki dampak yang signifikan terhadap praktik pendidikan dan norma-norma budaya yang telah ditetapkan selama ini. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (iptek) makin memberi dorongan usaha perubahan pemanfaatan hasil teknologi dalam tahapan belajar mengajar.

Pendidikan merupakan inisiatif pemerintah yang bertujuan untuk mempersiapkan generasi muda agar mampu menavigasi kemajuan era milenial secara efektif. Oleh karena itu, pendidikan harus lebih difokuskan untuk memberikan hasil generasi yang bermutu serta menaikkan SDM atau singkatan dari sumber daya manusia yang unggul seiring dengan kemajuan zaman. Gambaran pesatnya kemajuan saat ini bisa diamati pada bidang iptek. Kemajuan teknologi mempunyai dampak yang spesifik pada berbagai bidang. Sebagai gambaran, dalam ranah pendidikan. Baik pengaruh yang menguntungkan ataupun merugikan. Oleh karena itu, sangat penting bagi seorang guru untuk mempunyai penguasaan dalam kemajuan teknologi kontemporer agar tidak ketinggalan. Apalagi keahlian tersebut dapat dimanfaatkan dan diterapkan di kelas pada saat proses pembelajaran.

Sasarannya yakni guna memberi hasil yang optimal guna upaya pendidikan di lembaga pendidikan. Pesatnya kemajuan teknologi dapat mempengaruhi kemajuan pendidikan di Indonesia. Misalnya implementasi teknologi dalam tahapan pembelajaran di kelas dapat dilihat pada pemilihan media yang dipakai. Tahapan pembelajaran pada dasarnya berkaitan dengan pemanfaatan instrumen pendidikan. Satu diantaranya ada pada media. Media mempunyai fungsi guna saluran untuk mentransmisikan pengetahuan instruksional kepada siswa melalui elemen nyata dan visual tertentu. Pendekatan pembelajaran berfungsi sebagai pengatur penataan bahan ajar dan menetapkan cara penyampaiannya. Lebih lanjut, tujuan utama pendidikan ditunjukkan melalui hasil belajar siswa, yang dinilai berdasarkan efektivitas dan efisiensi sumber daya pendidikan yang digunakan. Tujuan evaluasi ini adalah untuk menilai bakat dan keterlibatan siswa terhadap konten yang disampaikan guru (Nurrita, 2018).

Guru harus mempunyai kemampuan memanfaatkan instrumen-instrumen tersebut sesuai dengan kemajuan dan kebutuhan zaman sekarang. Pada aktivitas belajar mengajar, pemakaian media pembelajaran yang sesuai sangatlah penting guna meraih sasaran pembelajaran. Media pembelajaran yakni alat berharga yang meningkatkan tahapan pembelajaran dengan melibatkan indera pendengaran dan visual. Media pembelajaran bisa menaikkan efektivitas serta efisiensi tahapan belajar mengajar, memfasilitasi suasana yang kondusif dan memungkinkan siswa lebih cepat memahami konsep. Media interaktif dapat mempercepat proses belajar siswa dan berfungsi sebagai alat yang berharga bagi guru. Penggabungan media interaktif dalam proses pembelajaran bertujuan untuk memudahkan pemahaman dan pemahaman siswa terhadap materi ajar guru.

Jika siswa tidak mampu memahami dan menangkap materi yang diberi guru, dengan demikian akan mengakibatkan menurunnya hasil belajar siswa dan menghambat tercapainya tujuan pembelajaran. Tidak diragukan lagi, guru harus memperhatikan masalah ini dan secara aktif berupaya menghadapi dan menyelesaikannya. Temuan belajar siswa yang tinggi serta bermutu bisa dicapai melalui prosedur pembelajaran yang ketat dan efektif. Guna mencapai pembelajaran yang bermutu, seorang guru harus cerdas dalam memilih media yang tepat dan menarik sehingga dapat menarik perhatian siswa. Hal ini akan menghasilkan pembelajaran yang efektif serta tercapainya hasil belajar yang diharapkan (Nasution, 2017). Mengacu pada capaian observasi yang peneliti dapatkan, peneliti mempunyai ketertarikan guna melakukan pembuatan artikel dengan judul Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Game Worwall pada Mata Pelajaran PPkn Kelas III di SDN 01 Klegen Madiun.

METODE

Penelitian ini termasuk PTK yakni singkatan dari Penelitian Tindakan Kelas. Investigasi ini dilaksanakan dikarenakan adanya kesulitan belajar yang terlihat di kelas. Berlandaskan ungkapan Azizah (Azizah, 2021), PTK merupakan sebuah metode inkuiri yang dilaksanakan dengan cara memecahkan masalah dan melakukan refleksi pada diri sendiri. Biasanya PTK dilakukan oleh pendidik, siswa, atau pengelola sekolah. Menurut pandangan ini, PTK bisa dimaksudkan selaku sebuah jenis penelitian yang dilaksanakan oleh guru guna menaikkan tahapan serta hasil pembelajaran. Peneliti melakukan PTK dengan tujuan untuk mengetahui cara meningkatkan tahapan-tahapan pembelajaran dan meraih hasil yang optimal pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas III SDN 1 Durenan. Model penelitian yang dipakai yakni model siklus Kemmis Mc. Taggart menjalani empat tahapan aktivitas yang berbeda, yakni: pembuatan rencana,

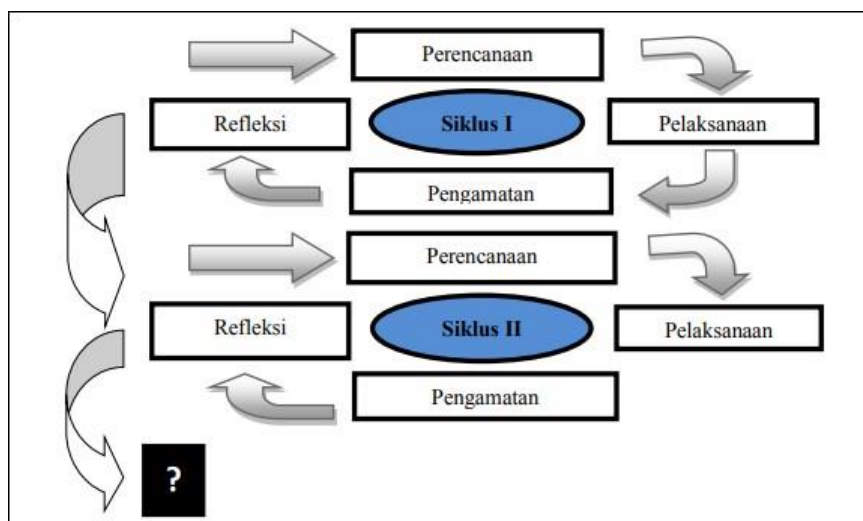
penyelenggaraan, observasi, serta refleksi. Kegiatan ini dinamakan sebagai rangkaian aktivitas pemecahan masalah. Jika satu iterasi gagal memberikan hasil perubahan yang diinginkan, iterasi berikutnya dilakukan hingga peneliti puas dengan hasil yang dicapai (Susilowati, 2018).

Penelitian ini mengikut sertakan siswa kelas III SDN 01 Klegen Madiun yakni 28 orang, terdiri dari 13 siswa laki-laki serta 14 siswa perempuan. Guna memudahkan proses pembelajaran, peneliti meminta bantuan rekan kerja yang bertindak sebagai pengamat. Analisis data melibatkan pemeriksaan dan evaluasi data yang diperoleh untuk menentukan keakuratan dan validitasnya. Dalam penelitian Hanifah (2014), analisis data dimulai dengan mengidentifikasi disparitas data yang tercantum dan melakukan penelaahan semua data yang didapatkan dari bermacam sumber. Selanjutnya, data disempurnakan melalui penggabungan temuan-temuan baru dan lebih efisien. Selain itu, pengolahan data melibatkan tiga tahapan yakni reduksi data, pemaparan data, serta penarikan kesimpulan (Kahfi, 2017). Penelitian ini memuat dua macam data: data kuantitatif serta data kualitatif. Temuan penelitian menunjukkan bahwa data kuantitatif berkaitan dengan kemahiran siswa dalam menjawab pertanyaan evaluasi perihal topik “rambu lalu lintas” pada topik bahasa Indonesia. Metode pengumpulan data melibatkan penilaian kinerja siswa melalui dua tugas: tes awal dan tes akhir. Pada penelitian ini, data kualitatif dikumpulkan dengan menggunakan lembar observasi untuk mencatat perilaku pengajar dan siswa. Prosedur pengumpulan data yang digunakan dianggap sesuai (Sulastri, 2017).

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini memakai model PTK yang dikemukakan oleh Kemmis dan Taggart (dalam Arikunto, Suharsimi, 2021), yakni bentuk spiral yang berkembang dari satu siklus ke siklus berikutnya. Jenis penelitian yang dipilih yakni PTK yang diselaraskan dengan pendekatan penelitian tindakan. Setiap siklus terdiri dari tahapan persiapan, kegiatan, observasi, serta refleksi. Sebelum melakukan penelitian, pada tahap perencanaan peneliti melakukan penetapan indikator keberhasilan tindakan, merumuskan skenario pembelajaran dalam Rencana RPP yakni singkatan dari Pelaksanaan Pembelajaran, dan melakukan penyiapan instrumen pengumpulan data untuk menilai penyelenggaraan tindakan.

Implementasi adalah peneliti melakukan langkah-langkah tertentu berdasarkan skenario pembelajaran yang dituangkan dalam RPP. Pada tahap observasi, peneliti melakukan pengumpulan data dengan menggunakan instrumen yang sudah dilakukan penetapan. Bila terdapat hal-hal yang ada tetapi tidak tercantum dalam instrumen dan dianggap signifikan, maka hal-hal tersebut harus didokumentasikan. Pada tahap Refleksi dilakukan penyesuaian terhadap penyelenggaraan tindakan berlandaskan analisis data dan evaluasi pelaksanaan tindakan dengan menggunakan indikator yang sudah ditentukan. Kekurangan yang teridentifikasi pada sebuah siklus tertentu berfungsi sebagai tolok ukur untuk meningkatkan kinerja pada siklus berikutnya. Tahapan-tahapan tersebut secara visual dapat digambarkan sebagai berikut. Penelitian dilakukan dengan menggunakan model siklus.



Gambar 1. Prosedur Penelitian (Paizaluddin dan Ermalinda : 2014)

Sebelum melaksanakan penelitian lebih mendalam, peneliti melaksanakan wawancara dengan sejumlah siswa kelas tiga terlebih dahulu. Wawancara ini bertujuan guna mengetahui permasalahan yang ditemui pada mata pelajaran tematik tema 8 terkhusus pada mata pelajaran Bahasa Indonesia terkait dengan berbagai bentuk rambu lalu lintas sehingga menyebabkan menurunnya hasil belajar. Di bawah ini adalah diagram yang menggambarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti :

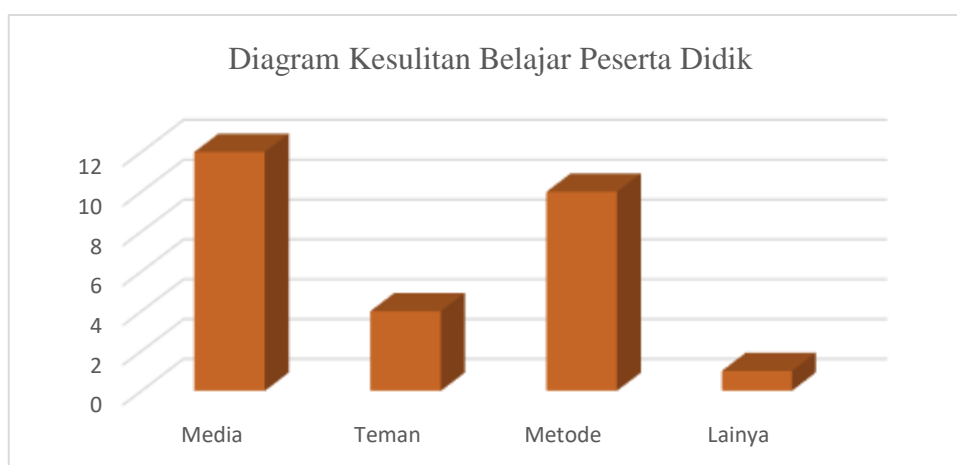


Diagram 1. Diagram kesulitan belajar peserta didik

Temuan hasil observasi peneliti diketahui bahwa 44% siswa kelas III SDN 01 Madiun menyatakan media yang dipakai selama proses pembelajaran tidak selaras dengan demikian menimbulkan kendala dalam tahapan pembelajaran. Di samping itu, 15% siswa melaporkan bahwa hambatan utama mereka berasal dari kelompok teman sebayanya. Selanjutnya, 37% siswa menyatakan ketidakpuasan mereka terhadap pendekatan pengajaran guru, menganggapnya terlalu membosankan dan menyebabkan mereka cepat merasa bosan. Sementara itu, 4% responden menyatakan bahwa hambatan yang mereka hadapi terkait dengan lingkungan belajar yang kurang sesuai sehingga menghambat proses belajar mereka. Penelitian ini didasarkan pada capaian penelitian yang dilaksanakan di kelas III SDN 01 Klegan Madiun. Terlihat bahwa selama

pembelajaran di kelas PPKn, khususnya yang berkaitan dengan makna Lambang Negara, pengajar belum menggunakan bahan ajar yang menarik untuk menarik perhatian siswa. Contohnya, guru belum menggunakan media dengan basis teknologi serta belum memanfaatkan materi pembelajaran autentik. Akibatnya, siswa menghadapi tantangan dalam memahami isi dan makna komponen lambang negara. Di samping itu itu, mereka juga cenderung mudah bosan diakrenakan sekedar menerima penjelasan lisan tentang makna simbol negara saat perkuliahan, tanpa bantuan alat peraga atau benda nyata. Mereka sering kali kurang antusias dalam memperoleh konten pendidikan karena dianggap monoton atau kurang bervariasi.

Hasil belajar siswa pada pembelajaran PPKn pra siklus tidak sesuai dengan kadar persentase minimal yang diberikan. Peneliti mengumpulkan data dari skor Penilaian Harian (PH) guru. Data tersebut berkaitan dengan hasil belajar mata pelajaran PPKn yaitu Arti Lambang Negara. Namun data tersebut belum memenuhi standar persentase minimal yang ditetapkan. Lihat tabel di bawah untuk datanya :

Indicator	Pra siklus
Jumlah nilai	1722
Rata – rata nilai peserta didik	63.77778
Jumlah peserta didik yang tuntas	8
Presentase tuntas	29,629%
Jumlah siswa yang tidak tuntas	19
Presentase tidak tuntas	70,370%

Tabel 1. Data hasil belajar peserta didik Pra Siklus

Berlandaskan data yang disajikan pada Tabel 1, prestasi akademik siswa masih sangat kurang. Hanya total 12 siswa yang berhasil menyelesaikan kursusnya. Saat ini, terdapat 15 siswa yang belum menyelesaikan tugasnya. Jika dibandingkan, belum meraih 50% dari jumlah siswa di kelas tersebut. Di samping itu, nilai rata-rata siswa adalah 67,7. KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) kelas III SDN 01 Klegen adalah 71. Oleh karena itu, derajat kemahiran hasil belajar siswa secara umum masih kurang memadai. Peneliti ingin melaksanakan PTK untuk menaikkan hasil belajar siswa kelas III SDN 01 Klegen pada topik PPKn. Hal tersebut rencananya akan mereka wujudkan dengan memanfaatkan media berupa game online bernama Wordwall yang akan disajikan melalui presentasi Power Point (PPT).

Tindakan Siklus 1 diselenggarakan dalam 2 kali pertemuan yang tiap-tiap pertemuan berlangsung selama dua jam pelajaran (2 x 35 menit). Pada perihal ini peneliti memakai PowerPoint (PPT) sebagai media pembelajaran untuk menyajikan gambaran singkat mengenai pokok bahasan selaras dengan RPP yang dihasilkan. Secara khusus materinya terfokus pada Makna Lambang Negara dan bagian-bagian penyusunnya. Pada tahap awal, siswa terlibat dalam kegiatan pembelajaran yang melibatkan pengamatan penuh perhatian terhadap penyajian informasi oleh peneliti menggunakan PowerPoint (PPT) di ruang kelas. Selanjutnya, para siswa dikategorikan jadi 5 kelompok berbeda, yang tiap-tiap kelompok terdiri dari 5-6 anak. Peneliti menginstruksikan siswa untuk melakukan percakapan tentang materi yang disampaikan dalam jangka waktu tertentu. Setelah percakapan, peneliti menginstruksikan siswa

untuk melaporkan hasil diskusi mereka kepada seluruh kelas. Selanjutnya, peneliti menawarkan ide dan saran mengenai hasil yang disajikan oleh masing-masing kelompok. Untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif tentang pengetahuan serta pemahaman siswa pada konten yang dipaparkan, peneliti memberi soal-soal evaluasi dalam bentuk LKS dan meminta siswa mengerjakannya secara mandiri. Peneliti menawarkan pertanyaan penilaian untuk memastikan tingkat kemahiran hasil belajar siswa saat memanfaatkan lembar kerja kertas. Tujuan yang ingin dicapai pada siklus 1 adalah:

Indicator	Siklus 1
Jumlah nilai	1891
Rata – rata nilai peserta didik	70,03704
Jumlah peserta didik yang tuntas	18
Presentase tuntas	66,67%
Jumlah siswa yang tidak tuntas	9
Presentase tidak tuntas	33,34%

Tabel 2. Data hasil belajar peserta didik Siklus 1

Berdasarkan temuan penelitian seperti disajikan pada Tabel 2, peneliti memanfaatkan media PPT. Nilai rata-rata siswa meningkat dari 63,7 menjadi 70,03. Terdapat 18 siswa atau setara dengan 66,67% dari total siswa yang mendapatkan nilai lebih tinggi dari KKM. Sedangkan 8 dari total tersebut yakni 33,34% belum memenuhi ambang batas minimal yang ditetapkan. Berdasarkan analisis data yang tersedia, terlihat bahwa masih terdapat kekurangan pada tahap awal. Secara khusus, siswa masih menghadapi kesulitan dalam mengidentifikasi dan memahami dengan benar makna komponen Simbol Nasional. Hitungan Bulu Burung Garuda, Makna Warna Dalam Sila Pancasila, dan Simbolisme Sila Pancasila. Alasannya adalah individu hanya melihat representasi visual dalam presentasi PowerPoint, bukan fisik sebenarnya. Oleh karena itu, hasil belajar yang dicapai belum sepenuhnya ideal.

Siklus kedua terdiri dari dua pertemuan, dengan total durasi dua jam pelajaran (setara dengan dua periode masing-masing 35 menit). Pada fase terakhir ini, peneliti tetap gigih memanfaatkan materi pendidikan dalam bentuk presentasi PowerPoint (PPT). Namun peneliti memasukkan media pelengkap berupa media otentik yang berkaitan dengan penggambaran burung Garuda dan maknanya dalam materi ini. Selain itu, peneliti memperkenalkan beberapa bentuk media permainan saat menyajikan soal evaluasi kali ini. Peneliti memilih permainan wordwall sebagai sarana untuk memberikan pertanyaan evaluasi pada topik simbol nasional. Permainan ini terkenal karena sifatnya yang menawan dan kemampuannya merangsang rasa ingin tahu siswa terhadap pertanyaan-pertanyaan. Game ini menawarkan berbagai literasi dalam desainnya, seperti balon udara, pesawat terbang, puzzle, bahkan kereta api. Oleh sebab itu, peneliti melakukan pemilihan permainan ini dengan harapan dapat meningkatkan motivasi dalam menjawab soal-soal penilaian sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan keadaan sebelumnya.

Indicator	Siklus 2
-----------	----------

Jumlah nilai	2087
Rata – rata nilai peserta didik	77,296
Jumlah peserta didik yang tuntas	25
Presentase tuntas	92,59%
Jumlah siswa yang tidak tuntas	2
Presentase tidak tuntas	7,4%

Tabel 3. Data hasil belajar peserta didik Siklus 2

Berdasarkan Tabel 3, rata-rata hasil belajar per siswa yakni 77,2. Tingkat ketercapaian hasil belajar pada siklus II sebesar 92,59%. Bukti ini menunjukkan bahwa penggunaan media permainan wordwall bisa menaikkan gairah dan merangsang rasa ingin tahu siswa pada materi pelajaran yang dipaparkan. Oleh karena itu, bentuk media ini dinilai sangat cocok untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

PEMBAHASAN

Penelitian dilaksanakan oleh peneliti kelas III SDN 01 Klegen Madiun dengan memakai media permainan wordwall pada sesi I dan II setiap siklusnya. Pada pertemuan 1-2 peneliti melaksanakan proses pembelajaran yang dituangkan dalam RPP. Hal ini melibatkan penggunaan presentasi PowerPoint sebagai alat pembelajaran, yang mencakup gambaran singkat informasi yang diajarkan disertai dengan visual yang relevan. Capaian belajar siswa pada pra siklus, siklus 1, dan siklus 2 menampilkan peningkatan yang signifikan pada kegembiraan belajar dan prestasi akademik secara keseluruhan. Sebelum memulai tindakan apa pun, hanya 8 siswa yang bisa meraih tingkat ketuntasan minimal. Di samping itu, saat peneliti melaksanakan intervensi pada siklus I, hasil belajar siswa mengalami peningkatan sehingga terjadi penambahan sebanyak 18 anak. Selanjutnya peneliti melanjutkan upayanya dengan melakukan tindakan sekali lagi yaitu pada siklus kedua. Jumlah siswa yang meraih nilai yang memenuhi persyaratan minimal pada siklus ke-2 bertambah menjadi 25. Para peneliti menahan diri untuk mengambil tindakan tambahan karena pengamatan mereka terhadap perubahan yang signifikan, khususnya tren peningkatan jumlah siswa kelas III antara siklus 1 dan siklus 2.

Selama fase awal, peneliti memiliki pemahaman yang tidak lengkap tentang atribut dan kemampuan siswa. Akibatnya, mereka terus menghadapi tantangan dalam menyampaikan informasi yang diberikan oleh peneliti secara efektif. Hal ini berkaitan dengan pentingnya lambang negara. Sebagian besar siswa kesulitan membedakan berbagai komponen burung garuda dan jumlah bulunya. Penemuan ini ditemukan peneliti karena kebingungan mereka saat memberikan penjelasan tentang lambang negara. Mereka mengajukan pertanyaan tentang komponen burung Garuda dan maknanya, karena mereka hanya mengandalkan gambar yang disajikan dalam presentasi PowerPoint. Setelah mengidentifikasi masalah ini, peneliti segera merespon dengan melakukan siklus kedua, memanfaatkan media yang sebelumnya hanya sebatas gambar PPT, namun kini menggunakan media sebenarnya. Selain itu, peneliti menawarkan beberapa versi permainan kata-kata kepada siswa sebagai pertanyaan penilaian untuk mencegah monoton dan menarik perhatian mereka. Oleh karena itu, siswa merasakan kegembiraan dan semangat ketika melakukan tugas-tugas pendidikan di dalam kelas, yang pada akhirnya mencapai hasil belajar yang mencukupi standar minimal yang telah ditetapkan.

Studi ini menunjukkan bahwa siswa menunjukkan tingkat keterlibatan yang lebih tinggi dalam kegiatan pembelajaran karena minat intrinsik mereka terhadap beragam materi media yang disediakan oleh peneliti. Dengan demikian, hasil belajar yang dicapai juga dapat memenuhi ambang batas ketuntasan minimal. Selain itu, peneliti membuat media permainan yang memungkinkan anak terlibat dalam pembelajaran sambil bermain. Saat ini, terdapat banyak sekali kemajuan teknologi yang memfasilitasi integrasi bermain dan belajar. Temuan penelitian dari setiap siklus menunjukkan bahwa pemanfaatan media permainan wordwall interaktif memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Temuan penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya. Menurut temuan penelitian Azizah (2020), pemanfaatan media wordwall oleh peneliti dan guru dalam pendekatan empat siklus terbukti meningkatkan kemahiran kosakata siswa, kinerja akademik, dan tingkat keterlibatan. Temuan ini selaras dengan penelitian Gandasari & Pramudiani (2021) yang menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan program wordwall memiliki peluang untuk mengulang tugas jika mereka salah menjawab pertanyaan atau gagal dalam tantangan, sehingga mereka dapat mencapai nilai tertinggi. Selain itu, penelitian Khairunisa (2021) menunjukkan bahwa melakukan analisis awal terhadap siswa dapat mengarah pada penggunaan strategi gamifikasi yang sesuai, sehingga menghasilkan hasil yang lebih efektif.

Menurut penjelasan yang diberikan oleh P. M. Sari dan Yarza (2021), Wordwall yakni aplikasi serbaguna yang berfungsi baik sebagai alat bantu pembelajaran sekaligus alat penilaian yang memikat bagi siswa. Permainan ini menawarkan berbagai aktivitas antara lain teka-teki silang, kuis, serta kartu acak. Game ini menawarkan keunggulan kesederhanaan dan aksesibilitas yang mudah, sehingga memudahkan pengoperasian bagi siswa yang menghadapi masalah jaringan. Menurut artikel Devega (2021), Wordwall menegaskan bahwa permainan ini berpotensi meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi online dan meningkatkan kemampuannya dalam menilai hasil belajar. Perbaikan ini diharapkan selaras dengan tujuan pembelajaran yang diinginkan. Peneliti sepakat bahwa memasukkan media permainan Wordwall ke dalam pembelajaran kelas, baik online maupun offline, dapat memudahkan siswa dalam menyelesaikan tugas, soal, kuis, dan ujian. Beragamnya template permainan yang tersedia dalam permainan ini memudahkan instruktur dalam membuat tugas yang lebih menarik dan memungkinkan penilaian hasil pembelajaran pada saat tertentu (Sentani, 2022).

SIMPULAN

Penelitian tentang hasil belajar siswa melalui permainan Wordwall pada topik PPKn kelas III di SDN 01 Klegen Madiun telah berhasil dilaksanakan. Hasil analisis menunjukkan bahwa integrasi media permainan wordwall dalam kegiatan pembelajaran PPKn terkait jenis rambu lalu lintas efektif dan berhasil. Keefektifan pemanfaatan permainan wordwall sebagai media pembelajaran dapat dilihat melalui hasil akhir proses pembelajaran yang terbukti bermanfaat selaras dengan keperluan siswa. Penelitian ini mempunyai tujuan guna menginspirasi akademisi lain untuk memanfaatkan materi pembelajaran berbasis teknologi guna menawarkan aktivitas pembelajaran yang lebih luas di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- A.Ubaedillah. 2013. "*Pancasila, Demokrasi, HAM, dan Masyarakat Madani*". Jakarta Selatan : ICCE UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Adam Steffi, d. (2015). "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam". *CBLJ Jurnal*, 89-92.
- Azizah, A. 2021. "Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas bagi Guru dalam Pembelajaran". *Jurnal Andaluna*, 7-9.
- Azizah, H. N. (2020). "Peningkatan Penguasaan". *Alsuniyat*, 18-20.
- dila, S. P. (2018). "Analisis Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di SMAN 15 Semarang". *Prosiding Seminar Nasional Mahasiswa Unimus*, 21-27.
- Jasmianti. (2018). "Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Kelas IV SD Impres Mallengkeri 1 Kecamatan Tamalate Kota Makasar". *Skripsi*, 11-13.
- Kahfi, R. (2017). "Penetapan Metode REQA untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa pada Materi Membuat dan Menjawab Pertanyaan dari Teks yang Dibaca". *Jurnal Pena Ilmiah*, 28-29.
- Khairunisa, Y. (2021). "Pemanfaatan Fitur Gamifikasi daring Maze Chase - Worwall sebagai Media Pembelajaran Digital Mata Kuliah Statistika dan Probabilitas". *Jurnal Kajian dan Terapan Media*, 156-159.
- Khairunisa, Y. (n.d.). "Pemanfaatan Fitur Gamifikasi Daring Maze Chase-Worwall Sebagai Media Pembelajaran Digital Mata Kuliah Statistika" .
- Nasution, M. K. (2017). "Penggunaan Metode Pembelajaran dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa". *Jurnal Studia Didaktika*, 189-192.
- P.Gandasari, P. (2021). "Pengaruh Aplikasi Wordwall Terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar". *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 11-19.
- Rahayu, A. S. (2017). "*Pendidikan Pancasila & Kewarganegaraan (PPKn)*". Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Rismayanti, E. (2022). "Meningkatkan Sikap Percaya Diri Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) Dengan Metode Role Playing". *Akademi Edukasi*, 5-9.
- S.Sumarsono. (2006). "*Pendidikan Kewarganegaraan*". Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Sentani, A. D. (2022). "Implementasi Game Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris di Kelas X SMK Muhammadiyah 1 Kota Sukabumi". *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Vokasional*, 190-192.
- Sulastri. (2017). "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah pada Mata Pelajaran IPS di Kelas V SDN2 Limbo Makmur Kecamatan Bumi Raya". *urnal Kreatif Tadulako*, 149 -153.
- Wibawanto, Wandah. (2017). "*Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*". Jember: Penerbit Cerdas Ulet Kreatif.