

**PEMANFAATAN APLIKASI WORDWALL DALAM PEMBELAJARAN PKn
DENGAN MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING*
TERINTEGRASI *WINDOWS SHOPPING***

Eryuna Irmawati¹, Sutrisna Wibawa²
SD Negeri Jatisawit¹
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa^{1,2}
aayunae87@gmail.com¹

ABSTRACT

This research aims to describe the process of utilizing wordwall application in learning Civics with problem-based learning model integrated windows shopping. The subject of this research is grade V students at SD Negeri Jatisawit while the object of this research is the utilization of wordwall applications and problem-based learning models integrated window shopping. This type of research is descriptive qualitative research and triangulation data collection techniques by connecting interview, documentation and observation techniques. The results showed that by utilizing wordwall applications in Civics learning using problem-based learning models integrated windows shopping can overcome the problems of monotonous learning, students who are not active during learning, and lack of character development in the learning process.

Keywords: wordwall, problem based learning, windows shopping

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pemanfaatan aplikasi *wordwall* dalam pembelajaran PKn dengan model pembelajaran *problem based learning* terintegrasi *windows shopping*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V di SD Negeri Jatisawit sedangkan objek penelitian ini adalah pemanfaatan aplikasi *wordwall* dan model pembelajaran *problem based learning* terintegrasi *windows shopping*. Jenis penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif dan teknik pengumpulan data triangulasi dengan menghubungkan teknik wawancara, dokumentasi serta observasi, Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan pemanfaatan aplikasi *wordwall* dalam pembelajaran PKn menggunakan model *problem based learning* terintegrasi *windows shopping* dapat mengatasi permasalahan pembelajaran yang monoton, siswa yang tidak aktif saat pembelajaran, serta kurangnya pengembangan karakter dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: wordwall, problem based learning, windows shopping

A. Pendahuluan

Sistem pendidikan nasional selalu mengalami perubahan sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan zaman. Salah satu komponen penting dari sistem pendidikan adalah kurikulum, dengan adanya kebutuhan dan perkembangan zaman secara langsung akan mempengaruhi konsep kurikulum pendidikan yang diberlakukan. Berdasarkan kurikulum itulah proses pendidikan diharapkan dapat berjalan dengan arah dan tujuan yang benar (Wijaya, R. *et all*, 2019:50).

Menurut Fathurrohman, 2013:7 dalam skripsi Oriza Oktarina, Juni 2014 untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut, seorang guru harus bisa menciptakan pembelajaran yang bermakna, sehingga siswa mampu menguasai materi yang dipelajari dengan baik, serta dapat mengimplementasikannya di dalam kehidupan sehari-hari. Seorang guru juga harus mampu menanamkan dan mengembangkan nilai-nilai karakter pada diri siswa, sesuai dengan fungsi pendidikan nasional bahwa untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter serta peradaban bangsa yang bermatabat dalam

rangka mencerdaskan kehidupan bangsa.

Salah satu lembaga pendidikan yang berperan penting untuk menanamkan dan mengembangkan karakter siswa adalah Sekolah Dasar karena merupakan fondasi awal dimana guru menanamkan konsep-konsep awal, baik itu berupa pengetahuan, maupun sikap yang tergambar dalam karakter siswa. Salah satu program pembelajaran yang dapat menanamkan dan mengembangkan karakter siswa di Sekolah Dasar adalah mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) (Wijaya, R. *et all*, 2019:50).

Menurut Susanto (2013:225) pendidikan kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang digunakan sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya Indonesia. Dengan demikian pembelajaran PKn sangatlah diperlukan untuk membentuk warga negara yang cerdas, terampil dan berakhlak karena pembelajaran PKn sangat ditekankan untuk penanaman nilai-nilai dan norma-norma dalam masyarakat (Wijaya, R. *et all*, 2019:51).

Pada kenyataannya dalam pembelajaran di kelas, mata pelajaran PKn berupa hafalan-hafalan. Seharusnya fokus pembelajaran PKn adalah membentuk dan mengembangkan karakter siswa sesuai nilai-nilai Pancasila.

Berdasarkan pengamatan dan wawancara yang dilakukan peneliti di kelas V SD Negeri Jatisawit, identifikasi masalah dalam pembelajaran PKn adalah : (1) guru kurang memanfaatkan penggunaan teknologi sehingga pembelajaran menjadi monoton, (2) model pembelajaran yang digunakan guru, belum mampu membuat siswa menjadi aktif, dan (3) pembelajaran PKn belum mengarah untuk membentuk maupun mengembangkan karakter siswa.

Peneliti berusaha mencari solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Pada permasalahan pertama peneliti berupaya memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran Pkn, agar pembelajaran tidak monoton dan lebih menarik bagi siswa.

Menurut Vista et all (2020:273) salah satu media pembelajaran interaktif berbasis IT yang bisa dimanfaatkan guru agar menarik

minat dan antusiasme bagi siswa yaitu dengan menggunakan media Wordwall. Farhaniah (2021:81-82) menjelaskan implementasi media berbasis wordwall sangat baik untuk menumbuhkan minat belajar siswa. Lestari (2021:2) juga menjelaskan game online wordwall bermanfaat menjadi sumber pendidikan, media, dan alat asesmen yang mengasyikkan bagi siswa game dapat dimainkan melalui laptop atau ponsel. Aplikasi Wordwall termuat gambar, musik, animasi, dan permainan interaktif yang dapat menarik perhatian siswa. Sepikiran dengan gagasan Sari & Yarza (2021:196) wordwall adalah aplikasi yang mampu dimanfaatkan sebagai alat belajar, sumber belajar, dan evaluasi online yang menarik bagi siswa.

Selanjutnya solusi untuk mengatasi permasalahan kedua dan ketiga yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *problem based learning* terintegrasi *windows shopping*.

Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) pertama kali dipopulerkan oleh Barrows dan Tamblyn (1980) pada akhir abad ke 20. Model pembelajaran berpusat pada masalah, tidak sekedar transfer

pengetahuan dari guru kepada peserta didik, melainkan kolaborasi antara guru dan peserta didik, maupun peserta didik dengan peserta didik yang lain untuk memecahkan masalah yang dibahas. Dengan demikian, model pembelajaran berbasis masalah adalah model pembelajaran yang berorientasi pada pemecahan masalah secara terbuka (Suyadi, 2013:130).

Problem Based Learning merupakan suasana pembelajaran yang diarahkan oleh suatu permasalahan sehari-hari yang menyajikan masalah kontekstual (Heldianty dan Tampubolon, 2021). Permasalahan yang disajikan dapat merangsang peserta didik untuk belajar mengembangkan pengetahuannya secara aktif sehingga dapat menyelesaikan masalah yang diberikan secara individual maupun kelompok, melalui beberapa tahap metode ilmiah sehingga peserta didik juga diharapkan akan memiliki ketrampilan dalam memecahkan masalah (Sulistiyaratih dkk., 2021). Langkah-langkah atau sintak pelaksanaan model *problem based learning* terdiri dalam lima tahap utama; 1) Orientasi Masalah, 2) Mengorganisir Peserta

Didik, 3) Membimbing Penyelidikan, 4) Mengembangkan dan Menyajikan Hasil, 5) Menganalisis dan Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah (Syamsidah dan Suryani, 2018).

Penggunaan model *problem based learning* terintegrasi *windows shopping* akan menjadikan siswa lebih aktif dalam menyelesaikan masalah dalam kelompok. *Windows Shopping* adalah layanan berbasis kerja kelompok dengan melakukan berbelanja keliling melihat hasil karya kelompok lain untuk menambah wawasannya (Wahyuni Rahma, 2017). Siswa dapat berbelanja secara aktif dan dinamis dengan memajang hasil karya secara kreatif.

Model *windows shopping* dapat digunakan untuk melatih kerjasama siswa dan keterampilan berpikir karena setiap siswa dituntut untuk memiliki keterampilan dalam menyampaikan topik yang didiskusikan kelompoknya kepada pengunjung yang hadir. Dengan demikian untuk menguasai ilmu pengetahuan tidak bisa hanya dilakukan dengan mendengarkan atau menerima pengajaran dari orang lain, akan tetapi harus melalui proses belajar yang menyenangkan sehingga

siswa dapat memahami materi pelajaran dengan baik (Cahyani et al, 2020).

Berdasarkan uraian di atas, peneliti akan menggunakan aplikasi *wordwall* dalam pembelajaran PKn dengan model pembelajaran *problem based learning* terintegrasi *windows shopping* pada kelas V SD Negeri Jatisawit.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian ini bertujuan memperoleh gambaran yang jelas, objektif, sistematis, dan cermat mengenai topik yang diangkat menjadi masalah nantinya. Oleh karena itu, penelitian ini hanya menggambarkan dan mendeskripsikan pemanfaatan aplikasi *Wordwall* dalam pembelajaran Pkn dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* terintegrasi *Windows Shopping*.

Subjek penelitian adalah siswa kelas V SD Negeri Jatisawit. Objek penelitian ini adalah pemanfaatan aplikasi *wordwall* dan model pembelajaran *problem based learning* terintegrasi *windows shopping*.

Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data triangulasi dengan

menghubungkan teknik wawancara, dokumentasi dan observasi. Pada teknik wawancara, peneliti mengumpulkan informasi terkait permasalahan pada pembelajaran PKn kemudian mengidentifikasinya. Selanjutnya pada teknik observasi, peneliti melaksanakan pengumpulan data atas alternatif solusi yang peneliti tawarkan melalui instrumen dan rubrik penilaian. Adapun teknik dokumentasi merupakan pelengkap kedua teknik tersebut. Menurut peneliti, ketiga teknik tersebut sudah dapat memberikan informasi yang dicari sebagai fokus penelitian. Terakhir, peneliti menggunakan teknik analisis data yang mengacu pada tahap-tahap berikut: (1) pengumpulan data; (2) mereduksi data; (3) penyajian data; serta (4) penarikan kesimpulan dan verifikasi.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penggunaan aplikasi *wordwall* dipilih peneliti sebagai alternatif solusi untuk mengatasi permasalahan pembelajaran yang monoton. Dalam hal ini, peneliti menggunakan aplikasi *wordwall* sebagai tes diagnostik bagi siswa.

Langkah-langkah pemanfaatan aplikasi *wordwall* dalam pembelajaran :

- a. Akses situs Wordwall di browser web dengan mengunjungi <https://wordwall.net/> atau cari di google dengan kata kunci "Wordwall".
- b. Jika belum memiliki akun di Wordwall, perlu membuatnya. Pilih opsi "Sign Up" atau "Daftar" dan ikuti instruksi untuk membuat akun dengan alamat email atau masuk dengan akun Google.
- c. Setelah masuk ke akun. Di sini, dapat memilih game atau aktivitas yang ingin digunakan untuk mengajar atau belajar. Wordwall menyediakan berbagai macam game dengan beragam *template* seperti *match up*, *quiz*, *open the box*, *flash cards*, *setence unjumble* dll. Peneliti memilih menggunakan *template open the box*.
- d. Beberapa game di Wordwall dapat disesuaikan untuk memenuhi kebutuhan pengajaran. Misalnya, dapat menambahkan pertanyaan dan jawaban kuis atau mengedit fitur-fitur permainan yang sesuai dengan materi pembelajaran. Peneliti memasukkan gambar tempat wisata bersejarah di

Yogyakarta ke dalam tujuh box yang sudah tersedia.

- e. Selesai memilih dan mengisi game atau aktivitas, pastikan sudah tersimpan. Setelah itu akan diberikan tautan yang bisa dibagikan dengan siswa agar mereka dapat mengaksesnya. Peneliti menampilkan game pada layar LCD dan terlihat berupa kotak-kotak dengan angka disampulnya. Beberapa siswa diminta untuk ke depan menyentuh kotak yang diinginkan di mana pada saat bersamaan guru mengklik kotak tersebut, sehingga akan terlihat kotak box terbuka dan terlihat gambar tempat wisata bersejarah. Selanjutnya siswa diminta menebak nama tempat wisata bersejarah tersebut.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dimulai dengan tes diagnostik yang menarik dan tidak monoton dengan hanya memberikan pertanyaan secara lisan. Siswa terlihat antusias baik bagi yang membuka box di layar LCD maupun bagi siswa yang menebak nama tempat wisata bersejarah di Yogyakarta. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran PKn dapat

membuat pembelajaran menjadi lebih menarik bagi siswa.

Selain menggunakan aplikasi *wordwall* sebagai tes diagnostik siswa, peneliti menerapkan model pembelajaran *problem based learning* terintegrasi *windows shopping*.

Menurut Hamruni (dalam Suyadi, 2013:131) Problem Based Learning (PBL) merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang di mulai dengan menyelesaikan masalah itu peserta didik memerlukan pengetahuan baru untuk dapat menyelesaikannya. Aspek yang terpenting dalam Problem Based Learning (PBL) bahwa pembelajaran dimulai dengan permasalahan, dari permasalahan tersebut akan menentukan arah pembelajaran dalam kelompok. Dengan membuat permasalahan sebagai tumpuan pembelajaran, peserta didik di dorong untuk mencari informasi yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah.

Langkah atau sintak pertama pada PBL adalah orientasi masalah. Pada langkah ini, siswa mengamati video pembelajaran tentang sejarah Candi Borobudur. Selanjutnya guru memberikan pertanyaan “Apakah yang kalian ketahui tentang Candi

Sambisari?” Semua siswa tidak ada yang bisa menjawab pertanyaan tersebut. Karena memang Candi Sambisari tidak sebesar dan seluas Candi Prambanan atau Candi Borobudur yang sudah banyak dikenal masyarakat. Oleh karena itu pertanyaan tersebut sebagai suatu masalah yang akan dipecahkan siswa dalam kelompok.

Sintak kedua adalah mengorganisasikan siswa untuk belajar. Siswa dibagi menjadi 5 kelompok (Kelompok Candi Sambisari, Plengkung Gading, Pabrik Gula Madukismo, Masjid Gedhe Mataram, dan Candi Ijo), dengan masing-masing kelompok terdiri dari 4 siswa. Setiap kelompok dibagikan seperangkat bahan ajar, kertas asturo, spidol dan lem atau solasi. Guru menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan siswa. Sebelumnya siswa diminta untuk mempelajari bahan ajar tentang 1 tempat sejarah yang sudah dibagikan.

Langkah ketiga yaitu membimbing penyelidikan individu maupun kelompok. Kegiatan siswa adalah berdiskusi menyusun papan *windows shopping* yang berisi gambar tempat wisata bersejarah, keterangan singkat sejarah tempat wisata tersebut dan

barcode yang berisi materi sejarah tempat wisata. Guru membimbing kegiatan diskusi setiap kelompok.

Pada langkah ketiga tersebut kegiatan pembelajaran *windows shopping* juga dilaksanakan. Setelah semua kelompok selesai membuat papan window shopping, dilanjutkan memilih tempat yang akan digunakan untuk menempelkan papan tersebut. Masing-masing kelompok menugaskan 1 orang sebagai penjual, yang bertugas menyampaikan atau menjelaskan kepada pengunjung tentang tempat wisata bersejarah sesuai yang dibahas. Sedangkan 3 siswa lainnya berperan sebagai pembeli ilmu atau informasi, yang tugasnya menyimak, mencatat dan bertanya tentang hasil diskusi kelompok lain. Setiap kelompok berkunjung untuk membeli atau mendapatkan informasi terkait tempat wisata bersejarah ke kelompok lain. Ada satu hal menarik yang terdapat dalam papan informasi, yaitu barcode yang bisa discan sehingga para pengunjung dapat mempelajari secara mandiri sejarah tempat wisata yang diperoleh. Kegiatan *windows shopping* atau belanja ilmu akan berhenti setelah semua kelompok mendapatkan 5 informasi baru

tentang tempat wisata bersejarah dengan berkeliling dilima kelompok.

Selanjutnya sintak keempat yaitu mengembangkan dan menyajikan hasil. Selesai berbelanja ilmu, setiap kelompok menyamakan persepsi tentang informasi yang sudah di dapatkan dari kelompok lain. Setelah siap, setiap kelompok mempresentasikan hasil belanja ilmu yang sudah didapatkan.

Langkah terakhir dalam kegiatan PBL adalah menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Peran guru pada langkah ini sangat penting. Guru memfasilitasi diskusi dan memberikan klarifikasi atas seluruh ide dan gagasan yang disampaikan setiap kelompok. Selanjutnya siswa bersama guru mengevaluasi proses pemecahan masalah yang mereka jalani, mengidentifikasi apa yang berjalan dengan baik maupun yang perlu diperbaiki.

Model pembelajaran PBL terintegrasi *windows shopping* menjadi hal yang baru dan menarik bagi siswa sekaligus dapat meningkatkan keaktifan siswa. Model PBL dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam menyelesaikan suatu masalah.

Saat menyelesaikan masalah dalam kelompok tentunya dibutuhkan kerja sama yang bagus antar anggota kelompok. Melalui kegiatan *windows shopping*, siswa menjadi aktif dan interaktif antar kelompok sehingga diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Dengan demikian melalui pemanfaatan aplikasi *wordwall* serta model pembelajaran PBL terintegrasi *windows shopping* dapat mengatasi permasalahan yang ditemukan peneliti.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa dengan pemanfaatan aplikasi *wordwall* dalam pembelajaran PKn menggunakan model *problem based learning* terintegrasi *windows shopping* dapat mengatasi permasalahan pembelajaran yang monoton, siswa yang tidak aktif saat pembelajaran, serta kurangnya pengembangan karakter dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Auliya, H., Dewi, N. R., & Melati, E. L. L. (2023, July). Upaya Peningkatan

Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Pembelajaran PBL dan *Windows Shopping* Pada Materi Bumi Dan Tata Surya Kelas VII. In *Proceeding Seminar Nasional IPA*.

Cahyani, K. D. (2021). Motivasi Belajar Siswa Kelas V dalam Pembelajaran Model *Windows Shopping* di SD Negeri Nirmala. *Mindset: Jurnal Pemikiran Pendidikan dan Pembelajaran*, 1(1), 23-29.

Farhaniah, S. (2021). Penerapan Media Berbasis *Wordwall* untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Sekolah Dasar Negeri 127 Kota Jambi. UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.

Fathurrohman, Pupuh. di dkk. Sekolah. 2013. Pengembangan Pendidikan Karakter. Bandung: PT Refika Aditama.

Heldianty, Y., & Tampubolon, T. (2021). Pengaruh Model *Problem Based Learning (PBL)* Dengan Teknik *Polya* terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Materi Pokok Usaha Dan Energi di Kelas X Semester II SMAN 1 Batang Kuis T.P 2018/2019. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Fisika (INPAFI)*, 9(3), 82–88.

- Herta, N., Nopus, B. C., Sanggarwati, R., & Setiawan, T. Y. (2023, August). Pemanfaatan Aplikasi Game Wordwall dalam Pembelajaran untuk Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. In *Seminar Nasional Paedagoria* (Vol. 3, pp. 527-532).
- Lestari, R. D. (2021). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Wordwall Di Kelas Iv Sd N 01 Tanahbaya Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru*, 2(2), 1 6.
- Rizki, D., Rahmawati, N., Widodo, S. T., Wahyuni, N. I., & Rifqi, A. (2023). PEMANFAATAN WORDWALL DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS IV SD NEGERI GISIKDRONO 02. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(5), 1812-1825.
- Saputri, M. A. (2020). Penerapan model pembelajaran problem based learning untuk meningkatkan kemampuan berfikir kritis siswa kelas V sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 92-98.
- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan Wordwall Pada Pembelajaran Ipa Bagi Guru-Guru Sdit Al-Kahfi. *SELAPARANG : Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2), 195–199.
- Sulistiyaratih, N. I., Adnan, Sehalayana, & dkk. (2021). Penerapan Problem Based Learning dan Windows shopping untuk Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Profesi Kependidikan*, 2(2), 77–88.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Suyadi. 2013. *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Syamsidah, & Suryani, H. (2018). *Buku Model Peoblem Based Learning (PBL)*. Buku, 1–92.
- Vista, E. R. B., Chasanatun, F., & Kustini, K. (2023). MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS IV MELALUI MEDIA GAME ONLINE WORDWALL PADA MATA PELAJARAN PPKN. *Autentik:*

Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar, 7(2), 271-279.

Wahyuni, Rahma. 2017. "Pengaruh Penggunaan Model Kooperatif Windows Shopping Terhadap Partisipasi Bimbingan Konseling Klasikal" Vol.2, No. 2. Temanggung: Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia.

Wijaya, R., Fahreza, F., & Kistian, A. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) untuk Mengembangkan Karakter Toleransi Dan Demokratis Siswa Pada Pelajaran PKN Kelas V Di SD Negeri Paya Peunaga. *Bina Gogik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(2).

Zulfa, E., Roshayanti, F., & Purnamasari, I. (2023). PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI WORDWALL PADA PEMBELAJARAN PPKN TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 4684-4692.