

Penggunaan Aplikasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Sistem Hukum dan Peradilan di Indonesia

Luthfi Fadhillah^{a, 1*}

^a Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Rancabali, Indonesia

¹ luthfisikuraja795@gmail.com*

*korespondensi penulis

Informasi artikel

Received: 7 Maret 2022;
Revised: 15 Maret 2022;
Accepted: 20 Maret 2022.

Hasil Belajar;
Pembelajaran berbasis
permainan;
Wordwall;
Hasil Belajar;

ABSTRAK

Proses penilaian dalam pembelajaran merupakan proses yang sangat penting dan tidak dapat dipisahkan dengan proses pembelajaran secara keseluruhan. Dengan proses penilaian kita dapat mengukur keberhasilan sebuah proses pembelajaran dan juga untuk mengetahui kekurangan-kekurangan yang terdapat dalam proses pembelajaran. Salah satu aplikasi yang banyak digunakan dalam proses penilaian adalah aplikasi *Wordwall*. *Wordwall* adalah aplikasi web yang dapat digunakan untuk membuat permainan berbasis tes yang menyenangkan. Karena dengan *Wordwall* berbagai model permainan dapat dibuat. *Wordwall* dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini merupakan penelitian Tindakan kelas. Pengambilan data diperoleh dengan metode tes, panduan observasi dan catatan lapangan. Analisis hasil tes menunjukkan bahwa siswa mengalami peningkatan hasil belajar secara konsisten pada kedua siklus bila dibandingkan dengan hasil belajar pada saat studi pendahuluan. Kriteria kesuksesan dapat dilihat dari hasil implementasi Tindakan di kedua siklus. Dari data yang diperoleh melalui observasi, ditemukan bahwa penggunaan media *wordwall* dapat meningkatkan semangat peserta didik serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

ABSTRACT

Use of the Wordwall Application to Improve Learning Outcomes on Legal and Judicial System Materials in Indonesia. The assessment process in learning is a very important process and cannot be separated from the learning process as a whole. With the assessment process we can measure the success of a learning process and also to find out the deficiencies that exist in the learning process. One application that is widely used in the assessment process is the Wordwall application. Wordwall is a web application that can be used to create fun test-based games. Because with Wordwall various game models can be made. Wordwall can be used as a learning medium that can improve student learning outcomes. This research is a class action research. Data collection was obtained by the test method, observation guides and field notes. Analysis of the test results showed that students experienced an increase in learning outcomes consistently in both cycles when compared to learning outcomes during the preliminary learning. Criteria for success can be seen from the results of implementing Actions in both cycles. From the data obtained through observation, it was found that the use of wordwall media can increase the enthusiasm of students and can improve student learning outcomes.

Keywords:

Game based learning;
Wordwall;
learning outcomes;

Copyright © 2022 (Luthfi Fadhillah). All Right Reserved

How to Cite : Fadhillah, L. (2022). Penggunaan Aplikasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Sistem Hukum dan Peradilan di Indonesia. *Pijar : Jurnal Penelitian Bidang Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 22–28. Retrieved from <https://journal.actual-insight.com/index.php/pijar/article/view/1127>



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/). Allows readers to read, download, copy, distribute, print, search, or link to the full texts of its articles and allow readers to use them for any other lawful purpose. The journal hold the copyright.

Pendahuluan

Pendidikan secara etimologi berasal dari bahasa Yunani yang terdiri dari kata “Pais” artinya seseorang, dan “again” diterjemahkan membimbing (Ahmadi Abu, 2011) Proses pelaksanaan program pendidikan dasar dan menengah harus memperhatikan beberapa aspek di dalamnya. Selain memperhatikan aspek pengembangan pengetahuan dan keterampilan juga memperhatikan aspek pembinaan sikap dari peserta didik. Pembinaan sikap peserta didik merupakan hal yang penting untuk dilakukan. Hal tersebut dikarenakan pada saat memasuki usia remaja dan menjelang dewasa, peserta didik masuk dalam fase pembentukan karakter diri di sekolah. Untuk itu diberikanlah beberapa mata pelajaran yang bersifat wajib dan secara garis besar memiliki tujuan sebagai pembentuk karakter dan kepribadian siswa (*character building*). Salah satunya adalah mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Jika kita melihat dari tujuan diadakannya pembelajaran pendidikan kewarganegaraan secara umum adalah untuk membentuk watak atau karakter warga negara yang memiliki partisipasi politik aktif, mempunyai kesadaran berkonstitusi, dan memiliki kepribadian yang sesuai dengan nilai – nilai luhur dan karakter Bangsa Indonesia.

Selaras dengan pendapat yang dikemukakan oleh Nu'man Somantri (2001) bahwa “tujuan umum pelajaran PKn ialah mendidik warga negara agar menjadi warga negara yang baik, yang dapat dilukiskan dengan warga negara yang patriotik, toleran, setia terhadap bangsa dan negara, beragama, demokratis Pancasila sejati”. Fungsi dari mata pelajaran PKn adalah sebagai wahana untuk membentuk warga negara yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang setia kepada bangsa dan negara Indonesia dengan merefleksikan dirinya dalam kebiasaan berpikir dan bertindak sesuai dengan amanat Pancasila dan UUD NRI 1945. Pendidikan Kewarganegaraan memiliki beberapa perbedaan dengan mata pelajaran lain yang ada di persekolahan. Diantaranya hasil belajar PKn yang harus menghasilkan sebuah perubahan sikap dari para siswa dan memperhatikan aspek afektif, kognitif dan psikomotorik dari peserta didik.

Proses penilaian dalam pembelajaran merupakan proses yang sangat penting dan tidak dapat dipisahkan dengan proses pembelajaran secara keseluruhan. Dengan proses penilaian kita dapat mengukur keberhasilan sebuah proses pembelajaran dan juga untuk mengetahui kekurangan-kekurangan yang terdapat dalam proses pembelajaran. Kedudukan penilaian dalam desain penyelenggaraan pembelajaran adalah sebagai bagian dari rangkaian tiga komponen pokok penyelenggaraan, yaitu tujuan pembelajaran, kegiatan pembelajaran, dan penilaian hasil pembelajaran. Kegiatan pembelajaran dirancang untuk memenuhi tujuan pembelajaran yang harus dicapai. Penilaian diperlukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan dan ketercapaian tujuan pembelajaran. Penilaian juga digunakan sebagai umpan balik bagi proses pembelajaran itu sendiri. Tujuannya agar dapat dilakukan tindakan-tindakan perbaikan terhadap proses pembelajaran. Salah satu sifat penilaian yang baik adalah berkelanjutan, sehingga perbaikan dalam proses pembelajaran dapat dilakukan secara terus menerus. Berdasarkan Pasal 58 Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa evaluasi hasil belajar peserta didik dilakukan oleh pendidik untuk memantau proses, kemajuan, dan perbaikan hasil belajar peserta didik secara berkesinambungan. Oleh karena itu penting bagi guru atau tenaga pendidik untuk melaksanakan proses penilaian secara baik dan sesuai dengan kurikulum yang berlaku dan sesuai dengan tujuan mata pelajaran yang ia ampu.

Dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, perkembangan dunia Pendidikan juga tidak luput dari pengaruh IPTEK. Sudah mulai banyak media maupun aplikasi yang dapat dimanfaatkan guna menunjang proses belajar mengajar mulai dari proses perencanaan, pelaksanaan maupun proses evaluasi atau penilaian yang menentukan hasil belajar yang diperoleh oleh peserta didik. Sehingga diharapkan dengan penggunaan berbagai media dan aplikasi tersebut dapat digunakan secara maksimal dalam proses pembelajaran termasuk proses evaluasi atau menilai pembelajaran.

Merujuk pada hasil monitoring dan evaluasi pelaksanaan Kurikulum 2013 tingkat SMP yang dikeluarkan oleh Tim Direktorat Pembinaan SMP (2017) menunjukkan bahwa salah satu kesulitan

pendidik dalam mengimplementasikan Kurikulum 2013 adalah penilaian. Sekitar 60% responden pendidik menyatakan mereka belum dapat merancang, melaksanakan, mengolah, melaporkan, dan memanfaatkan hasil penilaian dengan baik. Kesulitan utama yang dihadapi pendidik adalah merumuskan indikator, menyusun butirbutir instrumen, dan melaksanakan penilaian.

Salah satu cara untuk mengatsi kesulitan-kesulitan tersebut adalah dengan cara menggunakan berbagai aplikasi yang dapat dijadikan sebagai media instrumen penilaian. Salah satu aplikasi yang banyak digunakan dalam proses penilaian adalah aplikasi *Wordwall*. *Wordwall* adalah aplikasi web yang dapat digunakan untuk membuat permainan berbasis tes yang menyenangkan. Karena dengan *Wordwall* berbagai model permainan dapat dibuat. *Wordwall* dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik karena menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan termasuk di dalamnya proses evaluasi atau penilaian Pendidikan.

Wordwall merupakan aplikasi berbasis game website yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Dalam wordwall terdapat beberapa jenis permainan yang dapat digunakan mulai dari kuis, menjodohkan, acak kata, pencarian kata dan lain sebagainya. (Kunto, 2021) Meskipun penggunaan media word wall nini belum dikenal luas dalam pembelajaran matematika di Indonesia, keefektifannya yang telah terbukti. Dalam pembelajaran bahasa dan matematika pada anak usia sekolah dasar di negara-negara yang kualitas pendidikannya maju, seperti di Inggris dan Amerika Serikat

Wordwall adalah sebuah media yang sangat baik untuk menciptakan suasana yang untuk belajar kondusif, dan penguat visual yang melekat pada word wall merupakan sebuah keuntungan. Namun, word wall menyediakan lebih dari sekedar penguat visual dari informasi yang dipelajari; mereka dapat memberikan kesempatan untuk berinteraksi dengan siswa (Farhaniah, 2021)

Hal terpenting dari memiliki word wall di dalam kelas adalah kemampuan untuk membuat pembelajaran berinteraksi dengan mereka. Seperti yang dinyatakan sebelumnya, kata-kata yang ditulis dengan warna tertentu dapat ditempatkan di dinding, tetapi memberikan siswa hak untuk memutuskan warna apa yang digunakan dapat menciptakan interaksi yang lebih menguntungkan. Akan lebih menguntungkan lagi jika siswa yang membuat membuat ringkasan materi untuk ditempatkan di word wall, bukan guru (Harmon, 2009)

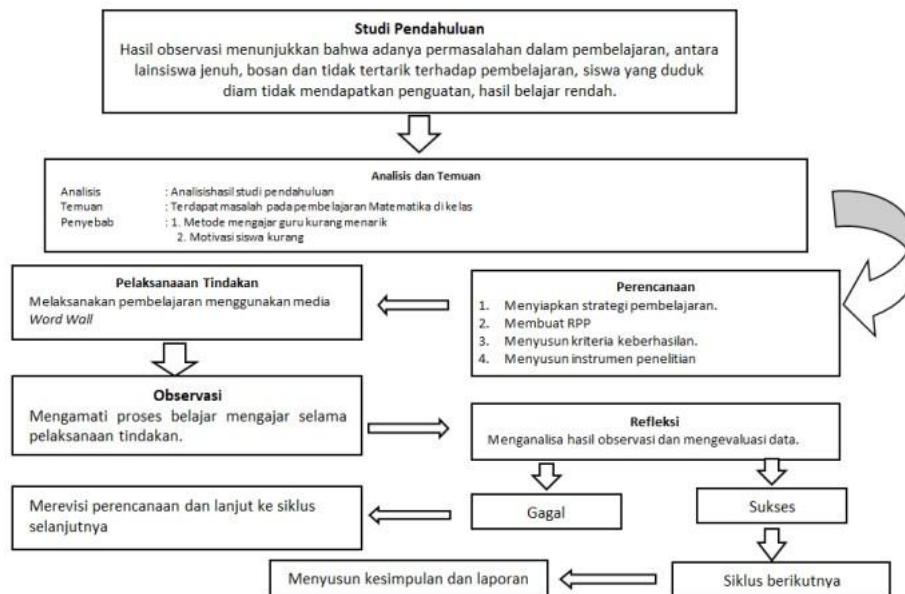
Tujuan dari penggunaan media word wall adalah peningkatan akses dan interaksi siswa terhadap sumber belajar secara signifikan sehingga diharapkan terjadinya pembelajaran tidak sengaja (unconscious learning) dalam memahami materi pembelajaran yang diajarkan guru. Hal ini sejalan dengan Lightbown dan Spada (2001) yang menyatakan bahwa ekspos terhadap sumber belajar sangat penting dalam pencapaian tujuan pembelajaran.

Wordwall terbukti sebagai media yang sangat efektif dalam pembelajaran bahasa, khususnya bahasa asing. Penelitian tentang penggunaan media word wall pada pembelajaran Bahasa Inggris yang dilakukan oleh Hasta Rakhmanita tahun 2012 di SMP Muhammadiyah 2 Kudus, Nur Aeni Kasim tahun 2011 di SMP Negeri 26 Makasar (2011), Erinn L. Henrichs pada tahun 2011 di Walker Elementary (2011), Heni Purwo Astuti pada tahun 2010 di SMPN 1 Temanggung (2009), dan Joane Jasmine dan Pamela Schiesl (2009) pada tahun 2009 di beberapa SD di New Jersey menghasilkan temuan bahwa penggunaan media tersebut sangat efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa yang akan berguna dalam penguasaan ketrampilan membaca, menulis, maupun berbicara. Dalam penelitian-penelitian tersebut, data yang dihasilkan sangat konsisten.

Metode

Penelitian dilaksanakan dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) yaitu dengan menggunakan media aplikasi Wordwall pada peserta didik kelas XI Perhotelan 1 di SMKN 1 Rancabali. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus, yaitu siklus pertama dan siklus kedua. Setiap siklus dilaksanakan dalam dua kali pertemuan. Observasi dilakukan melibatkan semua

peserta didik yang ada di kelas XI Perhotelan 1 untuk dapat melihat perkembangan hasil belajar yang dihasilkan dari 2 siklus tersebut. Penelitian ini menerapkan model Penelitian Tindakan yang diusulkan oleh Kemmis & Mc Taggart (1988). Metode penelitian yang digunakan diilustrasikan pada Gambar 1



Gambar 1. Prosedur Penelitian Tindakan (Diadaptasi dari Kemmis & Mc Taggart, 1988)

Penelitian dirancang dalam 2 siklus, setiap siklus terdiri dari 4 tahapan, yaitu: 1) Perencanaan; 2) Pelaksanaan; 3) Observasi atau Pengamatan dan 4) Refleksi. Berikut merupakan yang dilakukan dalam setiap siklus dalam penelitian ini: Tindakan yang diambil dalam penelitian ini berupa pelaksanaan media Web Wordwall untuk mengatasi rendahnya hasil belajar siswa pada saat pembelajaran berlangsung. (2014) Dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas (PTK) ini menggunakan model Kurt Lewin. Yang menyatakan bahwa satu siklus terdiri dari empat langkah pokok yaitu (2013): (1) Planning (perencanaan); (2) Acting (tindakan); (3) Observing (observasi); (4) Reflecting (refleksi)

Siklus 1. Pertama, Perencanaan. Perencanaan dilakukan dalam beberapa langkah yaitu: a) Menentukan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai dalam pembelajaran; b) Menyiapkan media pembelajaran Wordwall; c) Menentukan tahapan proses pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Wordwall; d) Membuat instrumen penelitian soal pre dan post test; e) Diskusi dengan teman sejawat mengenai pelaksanaan observasi pada saat proses penelitian kelas

Kedua, Pelaksanaan. Tahap pelaksanaan merupakan tahap inti dari siklus yang terdiri dari 2 pertemuan, dimana pertemuan pertama merupakan pre test untuk kemudian dilanjutkan dengan proses pembelajaran. Proses pembelajaran diawali dengan penyampaian kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi dan tujuan pembelajaran dari materi sistem hukum dan peradilan di Indonesia. Proses selanjutnya adalah guru memberikan petunjuk penggunaan aplikasi Wordwall kepada peserta didik. Selanjutnya guru mengajak peserta didik untuk mengerjakan beberapa soal dengan menggunakan berbagai macam permainan yang ada dalam aplikasi wordwall. Tahap terakhir dalam proses pelaksanaan adalah diskusi dan pemberian penguatan oleh guru terhadap materi yang sudah dibahas pada pertemuan tersebut.

Ketiga, observasi atau pengamatan. Tahap observasi atau pengamatan dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh data mengenai keterampilan proses peserta didik dalam proses pembelajaran yang menggunakan aplikasi Wordwall. Pengamatan keterampilan dilakukan dengan menggunakan instrumen lembar pengamatan peserta didik dan pengamatan yang dilakukan selama proses pembelajaran. Pengamat atau observer kemudian mencatat setiap kemajuan dalam catatan untuk kemudian dapat disampaikan pada saat refleksi. Keempat, refleksi. Mendiskusikan hasil pelaksanaan pembelajaran dan

pengamatan atas tindakan pada pelaksanaan siklus I, untuk dilakukan perbaikan – perbaikan dalam pelaksanaan pembelajaran pada siklus II

Analisis data dilakukan untuk mengetahui berhasil atau tidaknya tindakan yang dilakukan dalam penelitian. Data-data yang diperoleh dari penelitian baik dari observasi, wawancara, tes dan dokumentasi kemudian diolah dengan analisis data kuantitatif dan kualitatif untuk menggambarkan keadaan peningkatan ketercapaian indikator tiap siklus dan untuk menggambarkan keberhasilan pembelajaran dengan penerapan media web wordwall dalam pembelajaran PPKn. Dari beberapa data yang diperoleh melalui instrumen penilaian, selanjutnya hasil penelitian akan dianalisis menggunakan statistik deskriptif. Statistik deskriptif digunakan untuk mengolah data dengan menjumlah, rata-rata, mencari titik tengah, mencari presentase (Suharsimi, Suharjono, & Supardi., 2017).

1) Menghitung nilai rata-rata dengan rumus

$$x = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Keterangan:

X= nilai rata-rata

$\sum X$ = jumlah semua nilai siswa

$\sum N$ = jumlah siswa

2) Menghitung nilai persentase ketuntasan dengan rumus:

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase ketuntasan belajar,

\sum siswa yang tuntas belajar = Siswa yang mendapat nilai ≥ 75 ,

\sum siswa = Siswa yang mengikuti tes

Tabel 1 Kriteria Tingkat Keberhasilan Peserta Didik

| Tingkat Keberhasilan | Kriteria |
|----------------------|---------------|
| $\geq 80 \%$ | Sangat Tinggi |
| 60 – 79 % | Tinggi |
| 40 – 59 % | Sedang |
| 20 – 39 % | Rendah |
| < 20 % | Sangat Rendah |

Hasil dan Pembahasan

Dari hasil analisis data yang sudah dilakukan maka diperoleh hasil informasi pada pelaksanaan observasi siklus 1 terdapat peningkatan aktifitas dan hasil belajar dari peserta didik walaupun masih belum optimal. Jumlah peserta didik secara total pada kelas XI Perhotelan 1 adalah sebanyak 27 orang peserta didik.

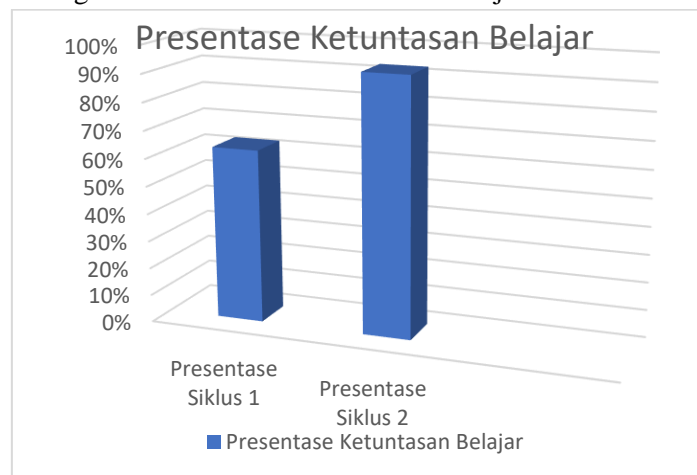
Berikut merupakan data hasil observasi yang dilakukan pada penelitian ini

Tabel.1 Peningkatan Tingkat Presentase Hasil Belajar Peserta Didik Dari Siklus 1 Ke Siklus 2

| Siklus | Jumlah Peserta Didik Tuntas Belajar | Presentase | Kriteria |
|----------|-------------------------------------|------------|---------------|
| Siklus 1 | 17 | 63% | Tinggi |
| Siklus 2 | 25 | 92% | Sangat Tinggi |

Tes hasil belajar yang dilakukan yaitu dengan menggunakan tes formatif yang dilaksanakan pada saat setiap akhir pelaksanaan siklus. Tes formatif dilakukan untuk mengukur peningkatan hasil belajar peserta didik dari siklus ke siklus. Dari hasil pelaksanaan tes, diperoleh data adanya peningkatan presentase ketuntasan belajar pada peserta didik. Adapun presentase hasil belajar peserta didik disajikan dalam grafik berikut ini.

Diagram 1. Presentase Ketuntasan Belajar Peserta Didik



Keberhasilan penggunaan media wordwall dalam proses pembelajaran dapat dilihat dari adanya peningkatan hasil belajar peserta didik. Hal tersebut terlihat dari hasil tes formatif yang dilakukan pada siklus 1 dan siklus 2. Pada siklus 1 presentase ketuntasan belajar peserta didik berada pada angka 63% dan termasuk ke dalam kategori tinggi. Sedangkan pada siklus 2 terdapat peningkatan presentase ketuntasan belajar menjadi 92% dan termasuk ke dalam kategori sangat tinggi.

Berdasarkan hasil analisis data dari hasil tes formatif siklus 1 dan siklus 2 hasil belajar peserta didik kelas XI Perhotelan 1 SMK Negeri 1 Rancabali terdapat peningkatan pada setiap siklus yang dilaksanakan. Artinya terdapat peningkatan pemahaman peserta didik terhadap materi dan konsep yang diberikan dalam materi sistem hukum dan peradilan di Indonesia. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi wordwall dapat meningkatkan hasil belajar PPKn pada materi sistem hukum dan peradilan di Indonesia pada peserta didik kelas XI Perhotelan 1 SMK Negeri 1 Rancabali.

Simpulan

Penggunaan media aplikasi wordwall pada pembelajaran PPKn dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam materi sistem hukum dan peradilan di Indonesia pada kelas XI Perhotelan 1 di SMK Negeri 1 Rancabali. Pada siklus 1 presentase ketuntasan belajar peserta didik berada pada angka 63% dan termasuk ke dalam kategori tinggi. Sedangkan pada siklus 2 terdapat peningkatan presentase ketuntasan belajar menjadi 92% dan termasuk ke dalam kategori sangat tinggi. Hal tersebut berhasil menunjukan peserta didik sudah banyak yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Peningkatan presentase kelulusan tersebut terlihat setelah penggunaan media aplikasi wordwall dalam proses pembelajaran.

Referensi

- Ahmadi Abu, N. U. (2011). *Ilmu Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Farhaniah, S. (2021). *Penerapan Media Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik di Kelas V Sekolah dasar Negeri 127 Kota Jambi*. Jambi: UIN Sultan Thaha Syaifudin.
- Gultom, A. F. (2022). Bahasa Rasis Pemimpin Universitas dalam Paradigma Historis Eddie Cole. *Metahumaniora*, 12(2).
- Harmon. (2009). Interactive word walls: More than just reading the writing on the walls. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 52(2), 398-408.
- Henrichs, E. L. (2011). *Interactive word Walls and student*. San Marcos: Texas.
- Jasmine, J. &. (2009). *The Effects of Word*. New Jersey: Caldwell College.
- Kasim, N. A. (2011). *Increasing The Students Vocabulary Mastery By Using Word Wall*. Makassar: Tesis Tidak Diterbitkan.
- Kemmis, & Taggart. (1988). *The Action Research Planner*. Geelong: Deakin University.
- Kunto, E. (2021, Februari 7). *Eric Kunto*. Retrieved from Eric Kunto: <https://www.erickunto.com/2020/11/wordwall-media-pembelajaran-interaktif.html>
- Lightbown & Spada, N. (2001). *How Languages are*. New York: Oxford University.
- Mu'alimin. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Gading Pustaka.
- Nugroho, R. (2013). *Prinsip Penerapan Program*. Jakarta: Bulan Bintang.
- Purwo, H. (2009). *The Use of Word Walls Media as*. Semester: Universitas Negeri.
- SMP., T. D. (2017). *Tim Direktorat Pembinaan SMP*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Somantri, M. (2001). *Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Suharsimi, A., Suharjono, & Supardi. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas (Edisi Revisi)*. Jakarta: Bumi Aksara.