



Jurnal Civic Education:

Media Kajian Pancasila dan Kewarganegaraan

<https://ejurnal.unima.ac.id/index.php/civic-edu/index>

2599-1833 (print)

2621-3567 (online)

Efektivitas Pemanfaatan Media Berbasis Game (Wordwall) Dalam Melakukan Evaluasi Pembelajaran Terhadap Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn)

Salmy Salmy¹, Dicky Cahya S Mokoginta², Theodorus Pangalila³

^{1,2}Pendidikan Profesi Guru Prajabatan kelas Pendidika Ilmu Sosial Universitas Negeri Manado
3PPKn FISH Unima

Email: salmyidju@gmail.com¹, dickymokoginta123@gmail.com², theopangalila@unima.ac.id³

*korespondensi penulis

Informasi artikel	ABSTRAK
Sejarah artikel: Diterima : 17 Desember 2023 Revisi : 26 Desember 2023 Dipublikas : 26 Desember 2023 ikan	Pendidikan dapat ditempuh oleh semua orang namun yang dapat memberikan pembelajaran pada satuan pendidikan hanyalah seseorang yang memiliki profesi sebagai seorang pendidik. Seorang pendidik harus pandai-pandai dalam merancang rangkaian pembelajaran termaksud rancangan evaluasi terhadap pembelajaran seorang pendidik harus bisa mendidik dengan mengikut pada perkembangan zaman yang ada. Pada zaman abad 21 pembelajaran dituntut untuk diintegrasikan dengan teknologi oleh karena itu pendidik harus pandai-pandai dalam memilih media yang efektif untuk digunakan. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan media berupa Wordwall untuk dimanfaatkan dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan instrumen tes evaluasi, wawancara terhadap peserta didik kelas XA serta dokumentasi. Hasil penelitian pemanfaatan media Wordwall efektif digunakan dalam evaluasi pembelajaran untuk menguji pemahaman peserta didik terhadap materi PPKn. Aplikasi Wordwall dapat meningkatkan semangat peserta didik dalam pembelajaran dan membantu peserta didik untuk mengingat materi yang diajarkan.
Kata kunci: Efektivitas Wordwall Evaluasi Pembelajaran	ABSTRACT Education can be pursued by everyone, but only someone who has a profession as an educator can provide learning. An educator must be proficient in designing a series of learning, including the design evaluation of learning, an educator must be able to educate by following the current developments. In the 21st century learning is required to be integrated with technology, therefore educators must be very clever in choosing effective media to use. In this study, researchers used media in the form of Wordwalls to be used in the implementation of learning evaluations. This study used a qualitative method with evaluation test instruments, interviews with class XA students and documentation. The results of research on the use of Wordwall media are effectively used in learning evaluation to test students' understanding of PPKn material. The Wordwall application can increase the enthusiasm of students in learning and help students to remember the material being taught.
Keywords: Effectiveness Wordwall Learning Evaluation	

Copyright © 2023 (Salmy Salmy). All Right Reserved

Pendahuluan

Dalam menjalani kehidupan sehari-hari pendidikan merupakan suatu hak mutlak yang dimiliki oleh setiap pribadi dimana setiap orang berhak untuk mengembangkan diri serta berhak

memperoleh manfaat dari ilmu pengetahuan dan teknologi dan hak tersebut tidak dapat diganggu oleh orang lain.

Pendidikan dapat ditempuh oleh semua orang pada satuan pendidikan manapun yang mereka inginkan dan sudah menjadi kewajiban bagi mereka untuk sungguh-sungguh dalam melakukannya. Dalam proses pendidikan ada yang namanya proses belajar dan mengajar, keberhasilan dari pendidikan dapat dilihat dari proses belajar yang dilakukan karena perilaku belajar seorang peserta didik berpengaruh terhadap kelangsungan sebuah pembelajaran. Proses belajar mengajar ini melibatkan peran peserta didik dan pendidik yang dalam prosesnya memiliki tujuan, tujuan pendidikan menuntun setiap anak sesuai dengan kodrat yang dimilikinya agar mampu mencapai segala keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya baik sebagai seorang manusia maupun sebagai anggota masyarakat. Selain itu tujuan pendidikan berdasarkan Undang-Undang Dasar tahun 1945 tentang sistem pendidikan nasional pasal 4 tujuan pendidikan nasional yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa, dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan yang Maha Esa, berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan. Pada hakikatnya pendidikan adalah usaha untuk menghasilkan sebuah perubahan tingkah laku, keterampilan, kemampuan serta bertambahnya ilmu pengetahuan dan pemahaman dari setiap peserta didik.

Dalam mencapai tujuan dari pendidikan itu sendiri peran pendidik sangat dibutuhkan dalam dunia pendidikan dimana pendidik merupakan ujung tombak pendidikan yang terjun langsung dan bersentuhan dengan peserta didik yang dalam tugasnya pendidik dituntut untuk bisa bertindak secara profesional. Menjadi seorang pendidik tentunya harus memiliki berbagai kompetensi-kompetensi yang harus dikuasai yang dapat menjadi penunjang dalam menjalankan segala tugas-tugasnya. Berdasarkan peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 16 tahun 2007 menjelaskan bahwa guru wajib memiliki empat kompetensi yang meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi sosial, kompetensi kepribadian dan kompetensi profesional. Kompetensi-kompetensi ini menjadi cerminan seorang pendidik dalam melaksanakan pembelajaran.

Kompetensi-kompetensi tersebut perlu dikuasai karena seperti yang telah diketahui bersama bahwa konsep pembelajaran abad 21 adalah pembelajaran yang mengutamakan pada peningkatan empat keterampilan yang harus dimiliki oleh peserta didik antara adalah keterampilan Critical thinking, creativity, collaboration, dan communication. Selain dari keterampilan 4C ini konsep pembelajaran abad 21 juga adalah pembelajaran yang menekankan pada penggunaan teknologi yang dikenal dalam dunia pendidikan dengan TPACK atau Technological Pedagogic and Content Knowledge yang harus diintegrasikan dengan seluruh mata pelajaran termasuk juga dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn).

Banyak peserta didik yang menganggap bahwa pembelajaran PPKn adalah pembelajaran yang membosankan dikarenakan berdasarkan pengalaman belajar yang dialami pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan adalah pembelajaran yang memiliki pembahasan yang sangat banyak sehingga hal ini sejalan dengan yang dipikirkan oleh Syaparuddin dkk (2020) Guru dan siswa menganggap bahwa mata pelajaran PPKn sebagai pelajaran yang tidak menarik dan membosankan karena bersifat hafalan. Sehingga sebagai seorang guru sangat ditekankan untuk

bisa menguasai berbagai macam teknologi dalam melakukan pembelajaran dan asesmen dengan memanfaatkan berbagai macam media yang telah disediakan pada website yang ada agar pembelajaran yang dilakukan dapat berjalan secara efektif dan menyenangkan karena dengan kreatifitas yang dimiliki oleh pendidik dapat memacu kemampuan untuk menghasilkan, merespon serta mewujudkan ide dan menanggapi berbagai permasalahan yang muncul apalagi pada era globalisasi seperti sekarang ini, guru yang kreatif akan menciptakan peserta didik yang kreatif juga.

Peserta didik abad 21 hidup dengan teknologi yang telah berkembang sehingga dalam melakukan evaluasi hasil belajar perlu menggunakan cara yang lebih beragam agar dapat meningkatkan keaktifan serta minat dari peserta didik. Sehingga perlu menerapkan pembelajaran blended learning dimana pembelajaran dilakukan secara tatap muka dan online dengan memanfaatkan teknologi. Pembelajaran blended learning menurut Puspitarini (2022) ialah pembelajaran yang memadukan pertemuan di kelas dengan kegiatan-kegiatan yang terintegrasi yang difasilitasi dengan komputer, internet dan berbagai media pembelajaran lainnya. Sehingga baik pembelajaran ataupun evaluasi dapat dilakukan dengan memadukan antara pembelajaran tatap muka ataupun melalui media seperti handphone. Hasil belajar dilakukan untuk mengetahui sejauh mana peserta didik telah memahami suatu materi dan sejauh mana keberhasilan pembelajaran yang dilakukan telah tercapai. Dalam melakukan evaluasi pembelajaran, pendidik harus berkompeten dalam menentukan cara-cara yang akan digunakan mulai dari pendekatan yang akan digunakan, penyusunan alat evaluasi dan pengolahan data yang berfungsi sebagai timbal balik bagi pendidik untuk melakukan pembelajaran berikutnya.

Adapun cara yang dapat digunakan oleh pendidik untuk meningkatkan semangat serta aktivitas belajar peserta didik ialah pendidik dapat menerapkan teknologi berupa media dalam pembelajaran dilakukan secara bervariasi dan interaktif yang berbentuk game dengan memanfaatkan smartphone yang dimiliki oleh peserta didik.

Untuk menciptakan suasana belajar yang bervariasi dan interaktif terutama dalam menguji atau mengevaluasi pemahaman peserta didik pada mata pelajaran PPKn di kelas X SMA Negeri 3 Tondano terdapat berbagai macam media yang dapat digunakan salah satunya ialah media games Wordwall yang merupakan bentuk aplikasi yang didalamnya terdapat tampilan yang menunjukkan leaderboard yang menunjukkan peringkat dari setiap orang yang mengaksesnya, penggunaan media ini bertujuan agar dalam melakukan evaluasi dengan memanfaatkan media Wordwall dalam pembelajaran PPKn. Dari latar belakang ini, peneliti merumuskan sebuah pernyataan berupa apakah penerapan media Wordwall dapat bersifat efektif dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn).

Metode

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Menurut Ramdhan (2020) jenis penelitian kualitatif adalah jenis penelitian deskripsi dimana data-data dinyatakan dalam bentuk kata, kalimat, ungkapan narasi serta gambar dan cenderung menggunakan analisis. Menurut Abdussamad (2021) penelitian kualitatif adalah satu jenis pendekatan penelitian pada ilmu sosial yang menggunakan paradigma alamiah berdasarkan teori fenomenologis (dan sejenisnya) untuk meneliti masalah

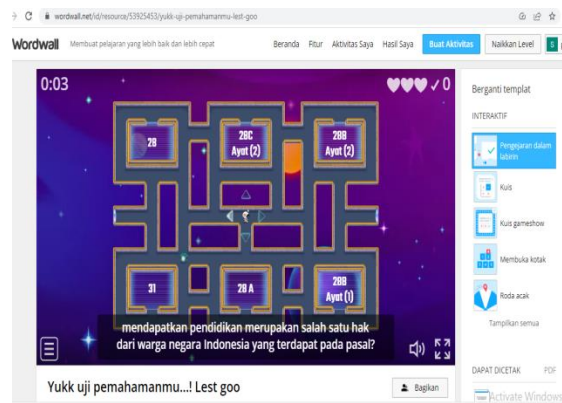
sosial dalam suatu kawasan dari segi latar dan cara pandang objek yang diteliti secara holistic. Menurut Arikunto (2014) Dalam penelitian kualitatif menggunakan berbagai prosedur pengumpulan data dalam rangka menegaskan wawasan yang sedang dikembangkan dan menjamin kepercayaan data yang dikumpulkan dengan menggunakan metode yang bermacam-macam yaitu angket, wawancara, pengamatan, pencermatan dan lain-lain.

Hasil dan Pembahasan

Dalam melakukan evaluasi pembelajaran terhadap pemahaman peserta didik terhadap suatu materi pembahasan, pendidik harus bisa membuat rencana bagaimana cara pelaksanaannya. Menurut Febriana (2021) evaluasi pembelajaran adalah proses dalam merencanakan, memperoleh dan menyediakan informasi yang sangat diperlukan untuk membuat suatu alternatif keputusan dalam menilai untuk merancang suatu sistem pembelajaran. Menurut Arifin (2009) dalam sistem pembelajaran evaluasi merupakan salah satu komponen penting yang harus ditempuh oleh guru untuk mengetahui keefektifan suatu pembelajaran yang hasilnya dapat dijadikan sebagai umpan balik bagi guru untuk memperbaiki dan menyempurnakan program pembelajaran. Dalam melakukan evaluasi guru dapat melakukan tes kepada peserta didik yang berisikan soal-soal yang memiliki kaitan dengan materi pembelajaran yang akan dievaluasi, hal ini menyebabkan dalam penyusunan sebuah rencana pelaksanaan evaluasi terhadap suatu pembelajaran, pendidik tidak boleh melakukannya secara mendadak, melainkan harus ada perencanaan dan persiapannya terlebih dahulu. Menurut arifin pada hakikatnya tes adalah suatu alat yang berisi serangkaian tugas yang harus dikerjakan untuk mengukur perilaku peserta didik pada aspek tertentu.

Dalam mengukur perilaku atau pemahaman peserta didik terhadap aspek tertentu peneliti harus memilih media yang tepat untuk digunakan. Menurut Fahaludin (2014) pemilihan media itu perlu dilakukan agar dapat menentukan media yang terbaik, tepat dan sesuai dengan kebutuhan dan kondisi sasaran peserta didik. Pemilihan media ini tentunya perlu dilakukan dengan memanfaatkan teknologi berupa web dengan memanfaatkan media Wordwall yang diintegrasikan dengan pembelajaran yang dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik terutama pada pelaksanaan evaluasi. Pujiyanto (2022) hasil belajar siswa dapat dicapai oleh dua faktor yang pertama dari dalam diri seperti pemikiran siswa, gaya belajar, dan yang kedua dari luar diri siswa seperti penanam materi yang diberikan oleh guru. Wordwall merupakan aplikasi games yang memiliki banyak template quis sehingga guru bisa memilih model games seperti apa yang ingin digunakan. Dalam penerapannya di kelas X SMA Negeri 3 Tondanopada mata pelajaran PPKn.

Pada saat penelitian telah dilaksanakan Respon peserta didik ketika pegujian dilakukan dengan tidak menggunakan media bantu berupa Wordwall, sangat berbeda dengan pengujian yang dilakukan dengan menggunakan alat bantu media dimana mereka terlihat tidak antusias apalagi jika dilakukan diakhir pembelajaran, setelah pengujian dilakukan dengan memanfaatkan media Wordwall sebagai medianya menggunakan template pengejaran dalam labirin mereka terlihat sangat antusias saat pengujian berlangsung.

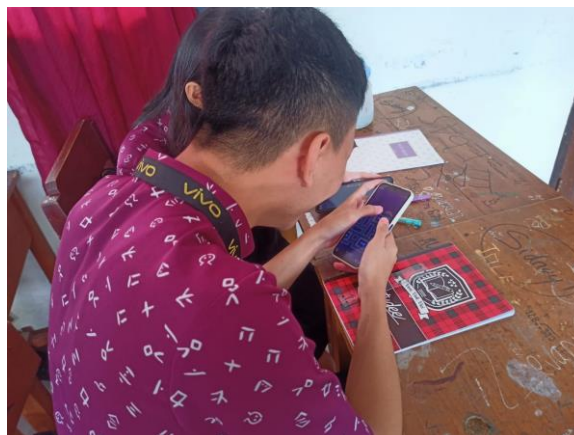


Gambar 1. penggunaan konten aplikasi Wordwall sebagai media evaluasi pembelajaran.

Peneliti melihat penggunaan media Wordwall dalam pembelajaran merupakan komponen yang sangat efektif untuk digunakan dalam menguji pemahaman peserta didik. Hal ini dikarenakan media ini sangat mudah untuk digunakan oleh guru ataupun peserta didik. Wordwall ini dapat diakses melalui web tanpa perlu mengunduh aplikasi sehingga tidak membutuhkan penyimpanan yang besar untuk bisa digunakannya. Selain pengejaran dalam labirin masih banyak template yang bisa diterapkan dengan menggunakan konten materi yang sama seperti kuis, kuis game show membuka kotak, menjodohkan, mengelompokkan bahkan berbentuk esay sekalipun sehingga penggunaannya bisa dilakukan dengan bervariasi tergantung dari kreativitas pendidik. Sehingga peserta didik akan lebih termotivasi dan semangat dalam mengerjakan soal berupa tes sebagai bentuk evaluasi.

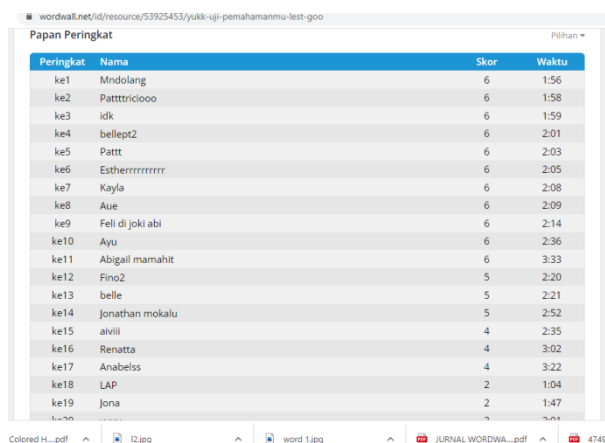


Gambar 2. Pelaksanaan uji pemahaman sebagai bentuk evaluasi dalam pembelajaran



Gambar 3. Pelaksanaan uji pemahaman sebagai bentuk evaluasi dalam pembelajaran

Dari gambar 2 dan 3 dapat dilihat bahwa peserta didik dapat mengerjakan soal-soal dengan menggunakan Wordwall tanpa adanya kesulitan dan mereka sangat antusias dalam melakukan permainan, peserta didik terlihat sangat senang dan suasana kelas berubah menjadi sangat ramai dan ceria. Hal ini dikarenakan pada saat menjawab soal mereka bukan hanya fokus untuk memikirkan jawaban yang benar akan tetapi mereka juga harus menghindari musuh dan lari pada zona yang benar, sehingga dalam permainannya memiliki tantangan tersendiri yang dapat membangkitkan semangat peserta didik. Pada proses pelaksanaan evaluasi peserta didik berlomba-lomba untuk menduduki peringkat pertama. Data yang diperoleh dalam penelitian ini berdasarkan hasil tes belajar peserta didik dimana peserta didik diberikan kesempatan sebanyak 3 kali untuk menjawab pertanyaan apabila masih terdapat kesalahan dalam menjawab pertanyaan yang ada, hal ini dilakukan dengan tujuan agar peserta didik dapat belajar kembali dari evaluasi yang dilakukan sehingga pertanyaan serta jawaban yang ada dapat mereka ingat dan pahami dalam jangka waktu yang lama karena mereka memperolehnya dengan keadaanya yang menyenangkan. Berikut hasil evaluasi yang diperoleh oleh peserta didik



Peringkat	Nama	Skor	Waktu
ke1	Mndolang	6	1:56
ke2	Patttriciooo	6	1:58
ke3	ldk	6	1:59
ke4	bellept2	6	2:01
ke5	Pattt	6	2:03
ke6	Estherrrrrrrrr	6	2:05
ke7	Kayla	6	2:08
ke8	Aue	6	2:09
ke9	Feli di joki abi	6	2:14
ke10	Ayu	6	2:36
ke11	Abigail mamahit	6	3:33
ke12	Fino2	5	2:20
ke13	belle	5	2:21
ke14	Jonathan mokalu	5	2:52
ke15	aiwill	4	2:35
ke16	Renatta	4	3:02
ke17	Anabeliss	4	3:22
ke18	LAP	2	1:04
ke19	Jona	2	1:47

Gambar 4 Hasil Evaluasi peserta didik yang ditampilkan pada papan peringkat

Pada leaderboard ini peringkat peserta didik dapat dilihat sekaligus dengan jumlah soal yang dapat mereka jawab dengan benar. Pendidik dapat mengatur berapa peringkat yang akan ditampilkan bisa dimulai dari 3 terbaik yang bisa diterapkan pada saat pencarian juara 1,2 dan 3, 5 terbaik hingga 40 terbaik untuk melihat hasil dari seluruh peserta didik yang ada pada satu kelas tertentu sehingga hasil evaluasi dapat diarsipkan dengan baik. Dari penelitian yang telah dilakukan peneliti dapat menyatakan bahwa pemanfaatan Wordwall dalam pembelajaran sangat efektif untuk dilakukan hal ini juga dapat dibuktikan dengan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan perwakilan peserta didik pada kelas XA yang telah mengerjakan soal evaluasi dan efektivitas dari penggunaan Wordwall dalam meningkatkan semangat peserta didik dalam pelaksanaannya. Peneliti memilih 14 peserta didik yang dijadikan sampel dan peneliti simpulkan sebagai berikut :

Pada pertanyaan pertama "Bagaimanakah pendapatmu mengenai uji pemahaman menggunakan Wordwall?" Sebagian besar peserta didik mengatakan "*seru dan asik*" bagi mereka belajar dengan Wordwall sangat menyenangkan. Berikut tanggapan peserta didik:

JT "*Sangat menyenangkan sekaligus dapat melatih kemampuan bernalar kritis*"

AM "*Aplikasi tersebut sangat seru dan mengasikkan karena siswa dituntun untuk belajar sambil bermain*"

AL “ *Sangat seru, saya menyukai metode ini* ”

Dari tanggapan peserta didik terhadap pertanyaan pertama dapat disimpulkan bahwa pesera didik sangat menyukai penerapan Wordwall dalam pembelajaran dimana mereka dapat belajar sekaligus bermain dan merasa terbantu ketika ada soal yang tidak diketahui mereka akan berpikir untuk menemukan jawaban agar bisa menuju pada zona atau jawaban yang benar.

Pertanyaan kedua ”Apakah media Wordwall efektif untuk digunakan?” sebagian besar peseta didik memberi jawaban ya sangat evektif namun ada satu peserta didik yang memberikan tanggapan berupa:

AL “ *Sangat, menggunakan media Wordwall membuat saya ingin mempelajari materi secara lebih lagi dan mengingatnya*”

KCS “*Pembelajaran dengan menggunakan media Wordwall sudah sangat efektif*”

Kesimpulan dari seluruh aspek pertanyaan diatas ialah penggunaan media Wordwall dalam melakukan pembelajaran terutama terhadap evaluasi pembelajaran sangat efektif untuk diterapkan karena peserta didik sangat senang ketika belajar menggunakan Wordwall dimana peserta didik merasa dengan menggunakan Wordwall merekadiajak berlatih berpikir kritis, bermain sambil belajar, serta dapat membangkitkan semnagat untuk mempelajari materi yang berkaitan lebih dalam lagi dan terus mencoba untuk menjawab ketika ada kesalahan.

Simpulan

Proses pelaksanaan evaluasi pemahaman peserta didik terhadap mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) dengan memanfaatkan media Wordwall setelah melakukan penelitian dianggap sangat efektif. Hal ini disebabkan karena dalam pelaksanaan evaluasi media Wordwall sangat mudah untuk digunakan dan memiliki banyak template yang bisa digunakan guru dalam membuat sebuah rancangan evaluasi. Selain itu, Wordwall juga bisa menyimpan dan menampilkan skor yang diperoleh oleh peserta didik. Penggunaan Wordwall dapat menarik minat serta semangat peserta didik hal ini dapat dilihat dari hasil kerja peserta didik dimana hampir keseluruhan dar mereka medapatkan skor sempurna serta tanggapan yang mereka berikan dimana peserta didik sangat menyukai Wordwall jika direapkan dalam pembelajaran.

Referensi

- Abdussamad, H. Z., & SIK, M. S. (2021). *Metodepenelitiankualitatif*. CV. Syakir Media Press.
- Arifin, Z. (2009). *Evaluasipembelajaran (Vol. 8)*. Bandung: RemajaRosdakarya.
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur penelitian, suatu pendektan praktik*, PT Rineka Cipta
- Falahudin, I. (2014). *Pemanfaatan media dalam pembelajaran*. *JurnalLingkarWidyaiswara*, 1(4), 104-117.
- Febriana, R. (2021). *Evaluasipembelajaran*. BumiAksara
- Indonesia, U. U. R. (2003). *Sistempendidikannasional*. Jakarta: DirektoratPendidikanMenengahUmum.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 16 tahun 2007

- Pujianto, A. A., Degeng, I. N. S., & Sugito, S. (2020).
Pengaruh penggunaan aplikasi Plantnet dan gaya belajar terhadap hasil belajar.
Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan, 7(1), 12-22.
- Puspitarini, D. (2022). Blended Learning sebagai Model Pembelajaran Abad 21. Ideguru:
Jurnal Karya Ilmiah Guru, 7(1), 1-6.
- Ramadhan, M. (2021). Metode penelitian. Cipta Media Nusantara.
- Syaparuddin, S., Meldianus, M., & Elihami, E.
(2020). Strategi pembelajaran aktif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 1(1), 30-41.
- Undang-Undang Dasar tahun 1945 tentang sistem pendidikan nasional