

**Efektivitas Penggunaan Aplikasi *Wordwall* Dalam Pembelajaran Daring (Online) Muatan PKN Pada Materi Hak Dan Kewajiban Terhadap Tumbuhan Kelas 4 Di SDN 16 Gunung Tuleh Pasaman Barat Sumatera Barat**

**Nurhamida, Fanny Mestyana Putri**

SDN 16 Gunung Tuleh Pasaman Barat  
nurh25850@gmail.com

---

**Article History**

received 3/12/2020

revised 17/12/2020

accepted 31/12/2020

---

**Abstract**

*This study aims to overcome the boredom of students during distance learning (PJJ) by utilizing the internet network, as well as information and communication technology (ICT). Teachers must package learning into a game. "Games are played primarily for entertainment, fun, but can also function as a means of training, education, and simulation. One of the web-based applications that are easy to use is wordwall. Wordwall can be used to create educational game learning media such as quizzes, matchmaking, pairing, anagrams, word randomization, word search, grouping, and so on. With this application, it is hoped that it will make it easier for students to understand a learning material using online so that the motivation in learning is increasing. From the results of the closing activity for PKN content, the material on rights and obligations to plants in its use of wordwall media, the closing activity was affective, from 20 students it was obtained that 15 people got a complete score, 5 people got an incomplete score on the first test and 17 people got a score completed and 3 people who have not been completed for test II. In the use of Wordwall media, it can be seen that the results of students' learning achievements have been running effectively with students' mastery on the first test of 70% and the results of the second test of 85% (up 15%).*

**Keywords:** *effectiveness, wordwall, online learning*

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi kebosanan peserta didik saat pembelajaran secara jarak jauh ( PJJ ) dengan memanfaatkan jaringan internet, serta teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Guru harus mengemas pembelajaran kedalam sebuah permainan .“Game dimainkan terutama untuk hiburan, kesenangan, tetapi dapat juga berfungsi sebagai sarana latihan, pendidikan, dan simulasi. Salah satu aplikasi berbasis website yang mudah unruk digunakan adalah wordwall. Wordwall dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran game edukasi seperti, kuis, menjodohkan, memasangkan, anagram, acak kata, pencarian kata, mengelompokkan, dan lain sebagainya. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat mempermudah peserta didik dalam memahami suatu materi pembelajaran menggunakan daring sehingga memotivasi dalam belajarnya semakin bertambah. Dari hasil aktivitas penutup pendidikan muatan PKN materi hak dan kewajiban terhadap tumbuhan pada penggunaanya media wordwalldi aktivitas penutup telah afektif, dari 20 orang peserta didik di peroleh hasil 15 orang mendapatkan nilai tuntas, 5 orang untuk nilai tidak tuntas pada ulanagn I dan 17 orang mendapatkan nilai tuntas dan 3 orng yang belum tuntas untuk ulangan II. Dalam penggunaan media Wordwall dapat di lihat hasil prestasi belajar peserta didik sudah berjalan efektif dengan ketuntasan peserta didik pada ulangan lpertama sebesar 70 % dan hasil ulangan kedua sebesar 85 % ( naik 15 % ).

**Kata kunci:** *efektivitas, wordwall, daring*



## PENDAHULUAN

Covid 19 atau virus corona sudah lebih dua tahun melanda dunia yang memberikan pengaruh dalam segala bidang. Salah satunya dalam bidang pendidikan yang mengalami pola pendidikan berubah. Dimana semula proses belajar mengajar biasa dilakukan dengan tatap muka. Tetapi kini, proses belajar mengajar dilakukan secara jarak jauh ( PJJ ) dengan memanfaatkan jaringan internet, serta teknologi informasi dan komunikasi (TIK).

Dampak positif dari pembelajaran jarak jauh ( PJJ ) membuat proses pendidikan di tanah air menuju arah digitalisasi, namun terdapat pula hambatan seperti daerah yang belum terdapat akses internet serta keadaan ekonomi membuat pembelajaran jarak jauh ( PJJ ) menjadi sulit berjalan dengan baik. Proses pembelajaran mempratekkan secara langsung juga mengalami hambatan dalam pelaksanaannya.

Seperti yang di kutip dari KEMENKO PMK Deputi Bidang Koordinasi Peningkatan Kualitas Pendidikan dan Moderasi Beragama Kementerian Koordinator Bidang Pembangunan Manusia dan Kebudayaan (Kemenko PMK) Agus Sartono menjelaskan, untuk mengatasi hal itu dibutuhkan inovasi khususnya oleh pihak guru dan sekolah dalam memanfaatkan keadaan yang serba terbatas.

Peran penting seluruh warga sekolah dan orang tua dalam pelaksanaan pembelajaran jarak jauh ( PJJ ) merupakan kunci utama keterlaksanaan pembelajaran dengan baik. Dalam pelaksanaan pembelajaran jarak jauh ( PJJ ) salah satunya di laksanakan secara Daring ( dalam jaringan ). Dikutip dari bdkjakarta.kemendiknas “ Sistem pembelajaran daring (dalam jaringan) merupakan sistem pembelajaran tanpa tatap muka secara langsung antara guru dan siswa tetapi dilakukan melalui online yang menggunakan jaringan internet. Guru harus memastikan kegiatan belajar mengajar tetap berjalan, meskipun siswa berada di rumah. Solusinya, guru dituntut dapat mendesain media pembelajaran sebagai inovasi dengan memanfaatkan media daring (online)”. Hal ini sesuai dengan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia terkait Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (COVID-19).

Pembelajaran daring guru biasanya berkomunikasi dengan peserta didik menggunakan WhatsApp (WA) grup, dalam kegiatan selama ini peserta didik mengalami kebosanan karena beberapa factor, diantaranya kegiatan pembelajaran yang monoton, tidak interaktif serta pemberian tugas yang tidak menarik bagi peserta didik. Oleh karena itu pendidik harus lebih mengembangkan pembelajaran yang mengandung unsur permainan. Namun, karena masa pandemi yang mengharuskan pelaksanaan PJJ, maka permainan dapat dikemas melalui kegiatan daring.

Untuk mengatasi kebosanan peserta didik guru harus mengemas pembelajaran kedalam sebuah permainan .“Game dimainkan terutama untuk hiburan, kesenangan, tetapi dapat juga berfungsi sebagai sarana latihan, pendidikan, dan simulasi. Game dapat mengasah kecerdasan dan keterampilan otak dalam mengatasi konflik atau permasalahan buatan yang ada dalam permainan. Namun, game juga dapat merugikan karena apabila terlalu sering bermain game maka pemain akan lupa waktu melakukan pekerjaan lainnya, sehingga membuat pekerjaan lain menjadi tertunda. Oleh karena itu, perlunya membuat game edukasi yang mengarahkan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Prensky (2012: 90), game edukasi adalah game yang didesain untuk belajar, tetapi tetap bisa menawarkan bermain dan bersenang-senang. Game edukasi adalah gabungan dari konten edukasi, prinsip pembelajaran, dan game computer”. radarsemarang.jawapos

“Di era industri 4.0 ini, tentunya teknologi tidak menjadi kendala. Banyak sekali aplikasi yang memudahkan guru untuk membuat game edukasi. Mulai dari aplikasi yang bisa diunduh di android maupun aplikasi berbasis website. Salah satu aplikasi berbasis website yang mudah unruk digunakan adalah wordwall. Wordwall dapat

digunakan untuk membuat media pembelajaran game edukasi seperti, kuis, menjodohkan, memasangkan, anagram, acak kata, pencarian kata, mengelompokkan, dan lain sebagainya. Lebih menariknya, selain itu aplikasi wordwall dapat menyediakan akses media yang telah dibuat melalui daring dan dapat diunduh dan dicetak pada kertas. Aplikasi wordwall menyediakan 18 template yang dapat diakses secara gratis. Jadi, melalui game edukasi".Copyright © Radar Semarang Digital

Wordwall adalah sebuah aplikasi yang bisa di download pada computer dan smartphone, sebuah aplikasi yang sangat menarik bertujuan sebagai sumber belajar, sebagai alat penilaian dan sumber belajar yang menyenangkan bagi peserta didik. Bagi pendidik pemula bisa mencotah hasil kreasi guru yang lain bisa menjadi referensi bagi guru pemula untuk berkreasi sesuai dengan muatan pembelajarannya masing-masing. Word wall dapat dikatakan web aplikasi yang dapat kita gunakan untuk memuat games atau permainan berbasis kuis menyenangkan dapat dibuat merancang dan mereview sebuah penilaian pembelajaran. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat mempermudah peserta didik dalam memahami suatu materi pembelajaran menggunakan daring sehingga memotivasi dalam belajarnya semakin bertambah.

Dengan ini penulis menyadari pentingnya aplikasi wordwall digunakan pada saat pembelajaran jarak jauh ( PJJ ) terhadap prestasi peserta didik, maka penulis memilih judul Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Daring Muatan PKN Materi Hak dan Kewajiban Terhadap Pemanfaatan Tumbuhan Kelas 4 SDN16 Gunung Tuleh Pasaman Barat Sumatera Barat

### **METODE**

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Populasi penelitian ini yaitu peserta didik kelas IV SDN 16 Gunung Tuleh Kecamatan Gunung Tuleh Kabupaten Pasaman Barat Tahun Ajaran 2019/2020 sebanyak 20 orang. Dilaksanakan pada hari Rabu, 28 Agustus 2019 secara Daring.

Adapun instrument yang digunakan adalah tes yaitu kuis menggunakan wordwall pada kegiatan penutup pembelajaran. Dan untuk mengumpulkan data berupa jawaban-jawaban terkait kuis dengan materi hak dan kewajiban terhadap tumbuhan melalui wordwall.

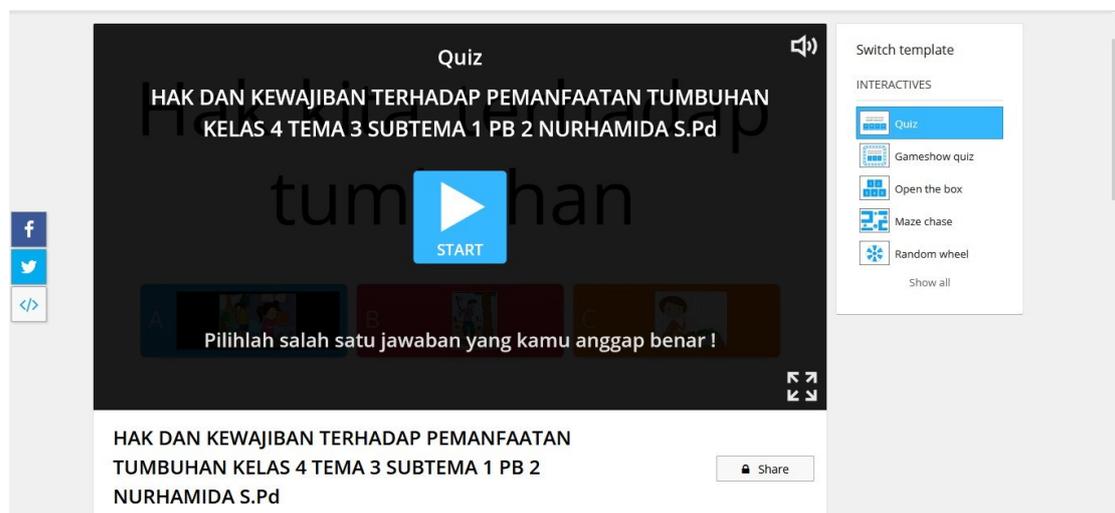
### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Di kutip dari <http://repository.um-palembang.ac.id> Menurut Beni (2016: 69) Efektivitas adalah hubungan antara output dan tujuan atau dapat dikatakan merupakan ukuran seberapa jauh output, kebijakan dan prosedur dari organisasi. Efektivitas juga berhubungan dengan keberhasilan operasi pada sektor public sehingga suatu kegiatan dikatakan efektif jika kegiatan tersebut mempunyai pengaruh besar terhadap kemampuan menyediakan pelayanan masyarakat yang merupakan sasaran yang telah ditentukan.

Dari pelaksanaan penggunaan aplikasi game wordwall selama daring memberikan dampak yang baik dan sangat membantu guru dalam pelaksanaan pembelajaran. Game wordwall adalah web aplikasi yang kita gunakan untuk membuat games berbasis kuis menyenangkan. Dengan wordwall berbagai macam model games dapat kita buat, admin merasa web aplikasi ini cocok buat para educator yang ingin menggunakan pendekatan lain dalam merancang dan mereview sebuah penilaian pembelajaran.

Dalam pembahasan materi muatan PPKN tentang hak dan kewajiban terhadap tumbuhan di kutip dari Kompas.com . Hak atau suatu hal yang bisa didapatkan manusia, setelah menjalankan kewajibannya. Sedangkan kewajiban terhadap tumbuhan adalah suatu hal yang wajib dilakukan manusia pada tumbuhan sebagai bentuk tanggung jawab.

Pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan pada hari Senin 14 Agustus dan Rabu 28 Agustus 2019 pada kelas 4. Pada data hasil pengerjaan soal untuk melihat kriteria efektivitas penggunaan media Wordwall dalam kegiatan penutup pembelajaran daring yang telah dilakukan akan dikelompokkan berdasarkan kriteria yang sudah dibahas. Dapat dilihat pada table di bawah yaitu hasil akhir dari pengerjaan soal dengan menggunakan Wordwall.



0:07

✓ 0

## Hak kita terhadap tumbuhan



◀ 1 of 10 ▶



Gambar 1. Model soal ulangan I

Table 1. Hasi Pengerjaan Soal 1 Melalui Media Aplikasi Wordwall

NO	NAMA	PILIHAN GANDA										NILAI	KET	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		T	B
1	Abdullah Fhatih Al Habsi	V	V	V	V	V	X	V	X	V	V	80	T	

**Workshop Inovasi Pembelajaran di Sekolah Dasar**

**SHEs: Conference Series 3 (4) (2020) 1249 – 1255**

2	Afiya Laura	V	V	V	V	V	V	V	V	X	V	90	T	
3	Afriani	V	V	X	X	V	V	V	X	V	V	70	T	
4	Ahmad Faiz	V	V	V	V	X	V	V	V	V	X	80	T	
5	Annisah Nabila	V	V	X	X	V	V	V	X	V	X	60		B
6	Aulia Lestari	V	V	V	V	V	V	V	V	X	V	90	T	
7	David Khalik Irawan	V	V	V	V	V	V	X	V	V	V	90	T	
8	Dzakiva Rohimah	V	V	V	V	V	V	V	V	V	X	90	T	
9	Eko Efendi	V	V	V	X	V	X	V	X	X	V	60		B
10	El Khairani	V	V	V	V	V	X	V	V	V	X	80	T	
11	Hardianta Resky	V	V	V	V	V	V	V	X	V	V	90	T	
12	Keyla Juliana Barnido	V	V	V	X	X	V	V	V	X	X	60		B

**Tabel 2. Data Statistik Hasil Pengerjaan Ulangan**

RATA-RATA NILAI	NILAI MINIMAL	NILAI MAKSIMAL	PERSENTASE KETUNTASAN
81,5	60	100	70 %

Dari analisis proses pembelajaran muatan PKN materi hak dan kewajiban terhadap tumbuhan dengan menggunakan media Wordwall pada bagian kegiatan penutup pembelajaran daring yang telah dilaksanakan oleh peserta didik kelas 4 di SDN 16 Gunung Tuleh Kabupaten Pasaman Barat. Secara garis besar, penelitian ini menampilkan apabila pemanfaatan media wordwall pada aktivitas penutup pendidikan muatan PKN materi hak dan kewajiban terhadap tumbuhan pada penggunaannya media wordwall di aktivitas penutup telah efektif, dari 20 orang peserta didik di peroleh hasil 15 orang mendapatkan nilai tuntas dan 5 org yang belum tuntas

**Tabel 3. Hasil Pengerjaan II Melalui Media Aplikasi Wordwall**

NO	NAMA	PILIHAN GANDA										NILAI	KET	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		I	T
1	Abdullah Fhatih Al Habsi	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	100	T	
2	Afiya Laura	V	V	V	V	V	V	V	V	X	V	90	T	

**Workshop Inovasi Pembelajaran di Sekolah Dasar**

**SHEs: Conference Series 3 (4) (2020) 1249 – 1255**

3	Afriani	V	V	X	X	V	V	V	V	V	V	80	T	
4	Ahmad Faiz	V	V	V	V	X	V	V	V	V	X	80	T	
5	Annisah Nabila	V	V	X	X	V	V	V	X	V	X	60		B
6	Aulia Lestari	V	V	V	V	V	V	V	V	X	V	90	T	
7	David Khalik Irawan	V	V	V	V	V	V	X	V	V	V	90	T	
8	Dzakiva Rohimah	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	100	T	
9	Eko Efendi	V	V	V	X	V	X	V	X	X	V	60		B
10	El Khairani	V	V	V	V	V	X	V	V	V	V	90	T	
11	Hardianta Resky	V	V	V	V	V	V	V	X	V	V	90	T	
12	Keyla Juliana Barnido	V	V	V	V	X	V	V	V	V	V	90	T	
13	Latif Alfa Rizi	V	V	V	V	V	V	X	V	V	V	90	T	
14	Rani Fadila	V	V	X	V	V	X	X	V	V	X	60		B
15	Razqi Al Farid Munandar	V	V	V	V	V	V	X	V	V	V	90	T	
16	Safira El Afifa	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	100	T	
17	Salsabila	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	100	T	
18	Soni Areza	V	V	V	V	V	V	V	X	X	V	80	T	
19	Zelva Hira	V	V	V	V	V	X	V	V	V	V	90	T	
20	Zilvana Zahra	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	100		
Jumlah dan Persentase											17	3		
											85 %	15 %		

**TABEL 4. Data Statistik Hasil Pengerjaan Ulangan II**

RATA-RATA NILAI	NILAI MINIMAL	NILAI MAKSIMAL	PERSENTASE KETUNTASAN
84,5	60	100	85.00 %

Dari analisis proses pembelajaran muatan PKN materi hak dan kewajiban terhadap tumbuhan dengan menggunakan media Wordwall pada bagian kegiatan

penutup pembelajaran daring II yang telah dilaksanakan oleh peserta didik kelas 4 di SDN 16 Gunung Tuleh Kabupaten Pasaman Barat. Secara garis besar, penelitian ini menampilkan apabila pemanfaatan media wordwall pada aktivitas penutup pendidikan muatan PKN materi hak dan kewajiban terhadap tumbuhan pada penggunaannya media wordwall di aktivitas penutup telah efektif, dari 20 orang peserta didik di peroleh hasil 17 orang mendapatkan nilai tuntas dan 3 orang yang belum tuntas. Dalam penggunaan media Wordwall dapat dilihat hasil prestasi belajar peserta didik sudah berjalan efektif dengan ketuntasan peserta didik pada ulangan I pertama sebesar 70 % dan hasil ulangan kedua sebesar 85 % (naik 15 %).

### SIMPULAN

Pelaksanaan penelitian tentang efektivitas penggunaan media Wordwall pada pembelajaran daring muatan PKN kelas 4 di SDN 16 Gunung Tuleh Kabupaten Pasaman Barat telah dilaksanakan. Dengan hasil analisa data dan pembahasan yang ada dapat disimpulkan sebagai berikut :

Dengan penggunaan media Wordwall pada kegiatan muatan PKN kelas 4 di SDN 16 Gunung Tuleh Kabupaten Pasaman Barat berjalan dengan lancar dan baik sekali.

Dalam penggunaan media Wordwall dapat dilihat hasil prestasi belajar peserta didik sudah berjalan efektif dengan ketuntasan peserta didik pada ulangan I pertama sebesar 70 % dan hasil ulangan kedua sebesar 85 % (naik 15 %).

### DAFTAR PUSTAKA

- Deputi Bidang Koordinasi, (2020). Peningkatan Kualitas Pendidikan dan Moderasi Beragama Rampungkan Indikator Kinerja Utama Renstra Kedepulian <https://kemenkopmk.go.id/deputi-bidang-koordinasi-peningkatan-kualitas-pendidikan-dan-moderasi-beragama-rampungkan-indikator>
- Halik Irham , (2020) Membuat game edukasi dengan wordwall <https://irhamhalik.com/membuat-games-edukasi-dengan-word-wall/> Kompas.com dengan judul "Hak dan Kewajiban Kita terhadap Tumbuhan", <https://www.kompas.com/skola/read/2021/09/15/143000969/hak-dan-kewajiban-kita-terhadap-tumbuhan>
- Nurhamida, (2021) hak dan kewajiban terhadap tumbuhan tema 3 subtema 1 PB 2 kelas 4 <https://wordwall.net/resource/20819739/hak-dan-kewajiban-terhadap-pemanfaatan-tumbuhan-kelas-4-tema-3>
- Sri Harnani, S.Pd, (2020) efektivitas pembelajaran selama daring COVID-19. <https://bdkjakarta.kemenag.go.id/berita/efektivitas-pembelajaran-daring-di-masa-pandemi-covid-19>
- Yohana Natallina, (2021) ,Wordwall Gameshow Quiz untuk Penilaian Harian yang Lebih Asyik <https://radarsemarang.jawapos.com/rubrik/untukmu-guruku/2021/08/04/wordwall-gameshow-quiz-untuk-penilaian-harian-yang-lebih-asyik/>
- <https://www.kompas.com/skola/read/2021/09/15/143000969/hak-dan-kewajiban-kita-terhadap-tumbuhan>.
- <http://repository.um-palembang.ac.id>