



Artikel

# Persepsi Siswa Terhadap Pembelajaran Setelah Menggunakan *Wordwall* di SMPN 4 Sindangkerta

Rima Suryani

<sup>1</sup>SMP Negeri 4 Sindangkerta, Jl. Raya Ciwidey-Gunung halu Kab. Bandung Barat  
rsuryani146@gmail.com

**Abstrak:** Penelitian ini dilatarbelakangi oleh mata pelajaran PPKn yang dianggap membosankan karena terlalu banyak teori dan kurang menggali keaktifan siswa dalam pelajaran. Hal tersebut diperkuat dengan seringnya siswa yang mengantuk, melamun, pasif, dan lesu ketika pembelajaran PPKn berlangsung. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui persepsi siswa terhadap pembelajaran PPKn setelah melakukan inovasi menggunakan permainan *wordwall* dalam proses pembelajaran. Metode yang digunakan menggunakan observasi dan wawancara. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara kualitatif deskriptif. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan semangat dan motivasi belajar PPKn setelah menggunakan *wordwall*. Simpulan penelitian ini adalah persepsi siswa terhadap dalam pembelajaran PPKn setelah menggunakan *wordwall* di kelas IX SMPN 4 Sindangkerta menunjukkan persepsi yang positif.

**Kata Kunci:** Pembelajaran PPKn, persepsi, *wordwall*

**Abstract:** This research was motivated by the civic education which was considered boring because there was too much theory and not enough exploration of student activity in the lesson. This is reinforced by the fact that students are often sleepy, daydreaming, passive and lethargic when civic education learning takes place. The aim of this research is to determine students perceptions of civic education after innovating using *wordwall* games in the learning process. The method used uses observation, interviews, and a Likert scale. The data obtained was then analyzed descriptively qualitatively. The results of this research show that there is an increase in enthusiasm and motivation for learning civic education after using the *wordwall*. The conclusion of this research is that students perceptions of civic education after using *wordwalls* in class IX SMPN 4 Sindangkerta show positive perceptions.

**Keywords:** Civics education, perception, *wordwall*

Lisensi:

Hak Cipta (c) 2023 Jurnal  
Karya Insan Pendidikan  
Terpilih



Artikel ini berlisensi *Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License*.

## 1 PENDAHULUAN

Masalah terkait dengan banyaknya persepsi yang menyebutkan bahwa pelajaran PPKn merupakan pelajaran yang membosankan. Siswa cenderung pasif selama pembelajaran karena banyaknya teori yang harus dipelajari. Guru yang hanya menjelaskan teori tersebut tanpa membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif membuat siswa merasa bosan, mengantuk, dan lemas. Oleh karena itu sudah seharusnya guru menciptakan

inovasi dalam pembelajaran sehingga kualitas pembelajaran menjadi lebih baik.

Era teknologi saat ini harus dimanfaatkan oleh guru untuk dapat menerapkannya dalam pembelajaran. Apalagi teknologi sudah sering digunakan oleh siswa sehingga diharapkan dapat mengubah persepsi siswa terhadap pembelajaran PPKn. Perubahan persepsi tersebut agar menghasilkan kualitas pembelajaran yang berkualitas. Persepsi diartikan sebagai proses pemahaman atau pemberian makna atas suatu informasi terhadap stimulus. Stimulus tersebut

didapatkan melalui proses penginderaan terhadap objek, peristiwa, atau hubungan-hubungan antar gejala yang selanjutnya diproses oleh otak (Sumanto, 2014:52).

Persepsi yang baik terhadap pelajaran PPKn sangat penting, karena fungsi pelajaran PPKn berkaitan dengan karakter siswa. Hal tersebut terdapat dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional bahwa tujuan Pendidikan Kewarganegaraan adalah untuk membentuk peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air. Sehingga pembelajaran PPKn harus membuat siswa memahami esensi yang disampaikan agar dapat membentuk karakter siswa yang mampu mengimplementasikan nilai-nilai kebangsaan dan cinta tanah air dalam kehidupan sehari-hari.

Pemanfaatan teknologi untuk mengubah persepsi pada pembelajaran PPKn adalah dengan memilih menggunakan *game* edukasi yaitu *wordwall*. *Wordwall* adalah aplikasi edukasi yang berisi berbagai template permainan edukatif, seperti kuis, teka-teki silang, tebak gambar, dan lain-lain (Setiawan dan Haryati, 2024). Pemilihan media *wordwall* dilatarbelakangi oleh penelitian sebelumnya bahwa penggunaan *wordwall* pada pembelajaran PPKn dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan partisipatif (Khairunisa, 2021). Selain itu, diperkuat juga oleh temuan penelitian lainnya bahwa aplikasi *wordwall game* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa (Puspitasari, 2023). Dari beberapa hasil penelitian tersebut disimpulkan bahwa penggunaan *wordwall* dapat membuat pembelajaran PPKn menjadi lebih menyenangkan dan mengubah persepsi bahwa pelajaran PPKn membosankan.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui persepsi siswa terhadap Pembelajaran PPKn setelah menggunakan *wordwall* di kelas IX SMP Negeri 4 Sindangkerta. Penelitian ini sangat penting dilakukan sehingga perlu dilakukan secara komprehensif untuk menghasilkan data yang valid.

## 2 METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif deskriptif. Deskriptif kualitatif adalah analisis data yang diperoleh (berupa kata-kata, gambar atau perilaku), dan tidak dituangkan dalam bentuk bilangan atau angka statistik, melainkan dengan memberikan paparan atau penggambaran mengenai situasi atau kondisi yang diteliti dalam bentuk uraian naratif (Margono,

2003:39). Instrumen yang digunakan adalah observasi dan wawancara.

Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas IX-A yang berjumlah 32 orang. Tempat penelitian dilakukan di SMP Negeri 4 Sindangkerta. Waktu penelitian dilakukan pada tanggal 18-22 Juli 2024.

## 3 HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi siswa terhadap pembelajaran PPKn setelah menggunakan *wordwall* menunjukkan hasil yang positif. Sebelum menggunakan *wordwall*, peserta didik masih pasif, terlihat lesu, melamun, mengantuk dan mengobrol. Kemudian guru mencoba menggunakan media *wordwall* untuk pembahasan materi sambil melakukan permainan. Cara menggunakan *wordwall* adalah: 1) mengakses website <https://wordwall.net/> dan mengisi data sesuai prosedur, 2) memilih *create activity* untuk memilih template yang disediakan, 3) ketik judul untuk deskripsi quiz, 4) masukan soal atau materi ke template game yang dipilih, dan 5) klik ok atau done untuk menyelesaikan. Untuk memainkan game yang sudah dibuat akan muncul kode atau link yang dapat dibagikan kepada siswa.

Ketika *wordwall* diterapkan, siswa terlihat semangat untuk menggunakan gawainya menjawab soal dengan bentuk yang disukai oleh siswa. Kompetensi siswa untuk menjadi yang terbaik juga membuat permainan terasa lebih menyenangkan. Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa siswa di kelas IX-A, disimpulkan bahwa siswa merasa senang dapat bermain sambil belajar. Mereka juga dapat mencoba beragam template menarik yang dapat mengasah logika dan hasil belajar. Selain itu, siswa juga menjadi tidak mengantuk karena harus berpikir untuk menjawab soal. Siswa yang aktif bergerak dapat memainkan tangan atau menggerakkan kakinya ketika bermain sehingga tidak merasa bosan.

Pembelajaran dengan *wordwall* juga membantu guru lebih mudah mengevaluasi pemahaman terhadap pembelajaran dengan menggunakan teknologi. Hal tersebut dapat mempermudah proses evaluasi terhadap kemampuan siswa dalam memahami materi. Selain itu, suasana di kelas juga menjadi lebih aktif.

Hasil pembahasan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya bahwa *wordwall* dapat membuat persepsi siswa terhadap pembelajaran PPKn menjadi lebih positif.

#### 4 PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa persepsi siswa terhadap pembelajaran PPKn setelah menggunakan *wordwall* di kelas IX-A SMP Negeri 4 Sindangkerta memberikan respon yang baik. Penggunaan *wordwall* dapat membuat pembelajaran PPKn menjadi lebih menyenangkan, aktif, dan menstimulus perkembangan kognitif siswa. Adapun yang dapat dilakukan untuk mengatasi masalah lainnya adalah menggunakan media teknologi lainnya untuk mencoba fitur baru sehingga pembelajaran PPKn dapat lebih menyenangkan.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kepada Dinas Pendidikan Kabupaten Bandung Barat dan tim jurnal Kinanti yang telah membantu penulis untuk memahami penulisan jurnal dan memberikan tempat untuk mengirimkan hasil jurnal yang telah dibuat.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Khairunisa, Y. (2021). Pemanfaatan Fitur Gamifikasi Daring Maze-Chase-Wordwall sebagai Media Pembelajaran Digital Mata Kuliah Statistika dan Probabilitas. *Mediasi*, 2(1), 81-112
- Margono, S. (2023). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Puspitarini, D. (2023). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar PPKn Melalui Discovery Learning Berbantuan Aplikasi Wordwall Games. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(3), 388-398
- Setiawan, P., & Haryati, T. (2024). Penerapan Worwall dalam Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran PPKn di SMP Negeri 6 Semarang. *Jurnal Kewarganegaraan*, 8(1), 2723-2328
- Sumanto. (2014). *Psikologi Umum*. Yogyakarta: CAPS
- Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional