



Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar PPKn Melalui Discovery Learning Berbantuan Aplikasi Wordwall Games

Dyah Puspitarini

SMA Negeri 5 Yogyakarta, Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta, Indonesia

[dyahpr.ekamas@gmail](mailto:dyahpr.ekamas@gmail.com)

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa menggunakan *discovery learning* berbantuan aplikasi *wordwall game* pada materi integrasi nasional kelas X MIPA-1 SMA Negeri 5 Yogyakarta tahun pelajaran 2021/2022. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Pengumpulan data melalui observasi dan dokumentasi, diuraikan dengan menghitung persentase kenaikan nilai keaktifan dan persentase kenaikan hasil belajar, kemudian diinterpretasikan dan dibandingkan dengan indikator keberhasilan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model belajar *discovery* berbantuan aplikasi *wordwall game* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Nilai keaktifan pada siklus I sebesar 61,92% menjadi 74,31% pada siklus II (meningkat sebesar 12,39%). Keaktifan individu kategori sedang-tinggi dari 66,67% pada siklus I menjadi 89,89% pada siklus II (meningkat sebesar 23,22%). Hasil belajar aspek pengetahuan pada siklus I nilai rata-rata 74,44, menjadi 87,30 pada siklus II (meningkat sebesar 12,86). Jumlah siswa yang tuntas pada siklus I sebanyak 19 siswa (52,78%) dan pada siklus II sebanyak 30 siswa (83,33%), meningkat sebesar 30,55%. Hasil belajar aspek keterampilan kategori sangat baik meningkat dari 3 siswa (8,33%) pada siklus I menjadi 9 siswa (25%) pada siklus II. Sedangkan hasil belajar aspek sikap tidak terjadi perubahan yang drastis, namun beberapa siswa menunjukkan peningkatan perilaku pada aspek ketertiban dan ketaatan terhadap aturan, sehingga nilai kategori sangat baik meningkat dari 6 siswa (16,67%) pada siklus 1 menjadi 10 siswa (27,78%) pada siklus 2.

Kata kunci: *discovery learning*; *wordwall game*; keaktifan

Increasing Activeness and Learning Outcomes of Civics through Discovery Learning Assisted by the Wordwall Games Application

Abstract: This study aims to improve student activity and learning outcomes through the application of a discovery learning model assisted by a wordwall game application in the national integration material for class X MIPA-1 SMA Negeri 5 Yogyakarta in the 2021/2022 academic year. This classroom action research was carried out in two cycles. Collecting data through observation and documentation, analyzed by calculating the percentage increase in the value of activeness and the percentage increase in learning outcomes, then interpreted and compared with indicators of success. The results showed that the discovery learning model assisted by the wordwall game application could increase student activity and learning outcomes. The value of activity in the first cycle was 61.92% to 74.31% in the second cycle (an increase of 12.39%). Individual activity in the medium-high category from 66.67% in the first cycle to 89.89% in the second cycle (an increase of 23.22%). The learning outcomes of the knowledge aspect in the first cycle have an average value of 74.44, to 87.30 in the second cycle (an increase of 12.86). The number of students who completed the first cycle was 19 students (52.78%) and in the second cycle as many as 30 students (83.33%), an increase of 30,55%. The learning outcomes in the very good category of skills increased from 3 students (8.33%) in the first cycle to 9 students (25%) in the second cycle. While the learning outcomes of the attitude aspect did not change drastically, some students showed an increase in behavior in the aspects of order and obedience to the rules, so the value of the very good category increased from 6 students (16.67%) in cycle 1 to 10 students (27.78%) in cycle 2.

Keywords: *discovery learning*; *wordwall game*; activity

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi mempengaruhi seluruh aspek kehidupan masyarakat. Dalam bidang pendidikan, perubahan dirasakan sangat signifikan, misalnya pembelajaran yang biasanya

berbasis kertas beralih menjadi paperless, dari belajar menggunakan buku beralih menjadi e-book, atau dari pembelajaran tatap muka menjadi online learning. Berbagai platform dan aplikasi belajar bermunculan dengan cepat dan

berkembang dalam waktu yang cukup singkat. Pandemi COVID-19 mempercepat adaptasi penggunaan media belajar berbasis internet. Google for School, Icando, Quipper School, Zenius, atau Kippin School 4.0, merupakan contoh aplikasi berbasis teknologi internet yang menyediakan berbagai fitur dan sarana untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran secara online.

Penggunaan teknologi informasi dalam bidang pendidikan telah mengubah paradigma guru dan siswa. Guru belajar dan beradaptasi agar terbiasa menggunakan perangkat dan aplikasi pembelajaran berbasis teknologi. Sedangkan bagi siswa yang merupakan generasi Z, penggunaan perangkat gawai dan berbagai aplikasi berbasis internet, merupakan hal yang biasa. Namun, keakraban mereka dengan gawai sebenarnya cukup meresahkan orangtua. Berdasarkan hasil wawancara dengan orangtua, sebagian besar mengeluhkan kegiatan anak selama dirumah yang lebih banyak menghabiskan waktu bermain game online. Orangtua khawatir, waktu dan konsentrasi anak pada game online lebih besar porsinya daripada belajar mata pelajaran formal. Situasi yang sama dirasakan juga oleh guru di sekolah setelah siswa kembali belajar tatap muka secara penuh mulai awal semester gasal tahun pelajaran 2021/2022. Begitu masuk ke dalam ruang kelas, guru disuguhi pemandangan setiap siswa asyik dengan ponselnya masing-masing, bahkan seperti tidak menyadari kehadiran guru.

Permasalahan lain yang dihadapi guru adalah rendahnya keaktifan dan keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran. Beberapa faktor dapat menjadi penyebab kondisi tersebut. Pertama, siswa belum bisa fokus pada kegiatan pembelajaran karena keinginan untuk membuka ponsel yang ada didepannya. Kedua, suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan belum dapat terlaksana, karena setelah pembelajaran tatap muka diberlakukan, guru cenderung kembali mendominasi dengan menjelaskan materi kepada siswa. Minimnya variasi metode mengajar guru dan lebih suka memilih berada pada zona nyaman dengan ritual 'guru bicara murid mendengar,' tentu saja tidak dibenarkan.

Keaktifan siswa sangat diperlukan dalam proses pembelajaran, bahkan menjadi kunci keberhasilan dalam belajar. Keaktifan meliputi serangkaian kegiatan berbuat dan berfikir yang bersifat fisik dan mental. Bersifat fisik berarti menggunakan anggota badan untuk mengerjakan sesuatu atau melakukan sebuah permainan. Sedangkan aktif secara mental

berarti menggunakan pikiran dan daya nalarnya pada saat berlangsungnya proses belajar (Sardiman, 2001). Dalam proses pembelajaran, keaktifan siswa menjadi kunci untuk menghasilkan makna belajar, karena menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran (learner centered). Pembelajaran yang berpusat pada siswa, menurut Dananjaya (2013) berarti kegiatan aktif siswa dengan menggunakan daya pikir dan emosinya secara penuh, dalam suasana belajar yang menyenangkan, sehingga mampu mendorong daya kritis dan daya cipta siswa. Partisipasi aktif tersebut ditandai dengan tenggelamnya siswa dalam suasana kenikmatan dan kesenangan (enjoyment) melaksanakan kegiatan atau aktivitas pembelajaran. Dalam kondisi tersebut, ia akan sanggup belajar dan lebih mau mengambil kesempatan dalam menghadapi tantangan.

Menurut Paul D. Dierich (dalam Hamalik, 2011), ada delapan aspek kegiatan yang mengindikasikan bahwa siswa aktif, yaitu: (a) Visual activities, berupa membaca, mengamati, memperhatikan; (b) Oral activities, berupa berpendapat, mengajukan pertanyaan, memberi saran/gagasan, berdiskusi; (c) Listening activities, antara lain menikmati musik, mendengarkan pidato, pemaparan, atau penjelasan; (d) Writing activities, antara lain menulis berita, menyusun laporan, merangkum, atau mengerjakan ujian; (e) Aktivitas menggambar, berupa melukis, membuat map, atau merancang desain; (f) Aktivitas mental, berupa kegiatan mengingat, problem solving, menganalisis, atau menetapkan keputusan; (g) Motor activities (kegiatan motorik), misalnya membuat percobaan, menyusun konstruksi, berolah raga, memainkan game bertani, bercocok taman; (h) Emotional activities (kegiatan emosional), berupa gembira, berani, tenang, berminat atau tidak terhadap sesuatu, murung.

Pembelajaran yang aktif akan menjadikan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran meningkat. Dengan demikian prestasi atau hasil belajar juga dapat ditingkatkan. Hasil atau prestasi belajar ditunjukkan melalui adanya perubahan dalam diri seseorang, baik mental, sikap, pengetahuan, maupun tingkah laku (Bloom dalam Mulyasa, 2013).

Discovery learning merupakan kegiatan untuk menemukan, dimana siswa mengelola materi yang dipelajari sesuai dengan tingkat kemajuan berpikir yang dimilikinya. Dalam discovery learning, belajar bersifat personal, sehingga siswa harus diberi kelonggaran untuk mempelajari konsep sesuai bahasa mereka. Guru membebaskan siswa untuk menjadi penjelajah,

problem solver, ahli sejarah, dan menemukan profesi lain yang menantang melalui belajar berbasis penemuan (Suyono dan Hariyanto, 2014). Secara sederhana Palupi (2016) memaknai discovery learning sebagai kegiatan belajar yang mendorong siswa untuk 'menemukan secara mandiri ilmu pengetahuan tanpa diberi tahu', dimana mereka melakukan sejumlah aktivitas sehingga memperoleh pemahaman tentang suatu pengetahuan.

Seiring dengan perkembangan kemajuan teknologi, jenis dan ragam media pembelajaran bermunculan. Di era peradaban teknologi informasi saat ini berbagai aplikasi media berbasis website tersedia di internet. Salah satu aplikasi pembelajaran berbasis game yang dirancang untuk membantu kegiatan pembelajaran adalah Wordwall. Wordwall merupakan aplikasi permainan yang menyajikan beragam pilihan permainan dan latihan soal. Aplikasi yang dibuat oleh perusahaan Visual Education Ltd dari Inggris ini dapat digunakan untuk mengajarkan materi dan melakukan evaluasi belajar (Yuyun, 2021). Hasil penelitian Maulida (2021), menunjukkan bahwa media wordwall games dapat memperkuat model discovery learning. Penerapan media wordwall dengan model discovery learning di kelas VIII di MTs. K.R.M. Marzuki Cepogo tahun pelajaran 2020/2021, mampu meningkatkan hasil belajar IPA khususnya materi sistem ekskresi manusia.

Penelitian ini memadukan model discovery learning dengan aplikasi wordwall games sebagai strategi untuk mengatasi permasalahan pembelajaran PPKn di SMA Negeri 5 Yogyakarta. Perpaduan antara model belajar discovery yang memandu siswa untuk mandiri dalam proses belajar, dengan games yang dimainkan melalui ponsel, membuat kegiatan belajar menjadi lebih rileks dan menyenangkan. Penelitian ini dilakukan agar keaktifan dan hasil belajar siswa yang meliputi pengetahuan, keterampilan, dan sikap, dapat meningkat. Sedangkan manfaatnya adalah mendorong pemanfaatan media pembelajaran untuk memfasilitasi siswa menemukan pengetahuan.

2. Metode Penelitian

Penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus ini diterapkan di kelas X MIPA 1 SMA Negeri 5 Yogyakarta pada semester 2 tahun pelajaran 2021/2022, dengan subjek 36 siswa. Setiap siklus meliputi dua kali pertemuan dengan empat tahap penting dalam setiap siklusnya (Kemmis dan McTaggart, 1998) yaitu (a) perencanaan, (b) pelaksanaan, (c) pengamatan, (d) refleksi.

Pada siklus I pertemuan pertama disampaikan materi Integrasi Nasional dalam Konteks NKRI dengan submateri Kebhinekaan Bangsa sesuai sintak discovery learning. Sintak pertama adalah pemberian stimulasi berupa game tentang keragaman bangsa melalui aplikasi wordwall. Siswa menghitung skor yang diperoleh dan mengidentifikasi masalah berdasarkan perolehan skor. Selanjutnya siswa bergabung dalam kelompok untuk mengumpulkan dan mengolah data. Pada pertemuan kedua dilakukan pembuktian melalui presentasi hasil diskusi. Kegiatan pembelajaran siklus I diakhiri dengan mengerjakan game kedua dan menyimpulkan pembelajaran. Pada siklus II disampaikan submateri peran serta warga negara dalam menjaga persatuan bangsa sesuai dengan sintak discovery learning. Game diberikan pada sintak pembuktian.

Sumber data berasal dari siswa untuk mengetahui keaktifan dan hasil belajar setelah menerapkan discovery learning berbantuan aplikasi wordwall game. Sedangkan data dari guru untuk mendapatkan gambaran tentang keterlaksanaan kegiatan belajar. Pengamatan, penilaian tes dan nontes, serta dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data.

Instrumen yang digunakan meliputi: (a) Lembar pengamatan untuk mengamati guru dalam mengajar berdasarkan langkah-langkah discovery learning berbantuan aplikasi wordwall game; (b) Lembar observasi keaktifan siswa sebagai panduan bagi observer/kolaborator untuk mengamati keaktifan siswa selama kegiatan belajar; dan (c) Pedoman penilaian yang digunakan untuk mendapatkan data keaktifan dan nilai hasil belajar aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

Keberhasilan penelitian ditentukan dengan kriteria 75% siswa memperoleh nilai keaktifan tinggi, 75 % siswa memperoleh nilai pengetahuan dan keterampilan diatas kriteria ketuntasan minimal, dan 85% siswa memperoleh predikat baik dalam aspek sikap.

3. Hasil dan Pembahasan

Sebelum memulai penelitian, guru melakukan pengamatan terhadap kondisi dan situasi kelas X MIPA-1. Suasana kelas relatif ramai, namun, saat kegiatan belajar siswa kurang terlibat aktif, kurang fokus, dan tidak bisa melepaskan perangkat ponselnya. Berdasarkan catatan guru, rata-rata hanya 6 (enam) hingga 8 (delapan) siswa atau sekitar 27%, yang terlibat secara aktif, dengan menanya, berpendapat, atau menjawab pertanyaan dan hanya didominasi oleh siswa yang sama. Dari segi hasil belajar,

berdasarkan pengamatan daftar nilai dan analisis hasil penilaian harian pertama, rata-rata nilai ulangan harian pertama semester dua (genap) di kelas X MIPA-1 adalah 71,10. Terdapat 17 peserta didik (47,22%) yang tidak mencapai nilai KKM.

Keterlaksanaan Pembelajaran Siklus I

Berdasarkan pengamatan kolaborator, berikut ini disajikan data pelaksanaan kegiatan pembelajaran siklus I.

Berdasarkan tabel 1, perolehan nilai sebesar 81,81 mengindikasikan bahwa pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan guru masih belum maksimal.

Keaktifan Siswa Siklus I

Hasil pengamatan keaktifan siswa terangkum dalam Tabel 2 sebagai berikut.

Tabel 1. Keterlaksanaan pembelajaran

Kegiatan pembelajaran/Sintak	Keterlaksanaan
Pendahuluan	
1. Membuka pelajaran	4
2. Menyampaikan KD, materi dan kegiatan pembelajaran	3
Kegiatan Inti	
3. Stimulasi	4
4. Identifikasi masalah	4
5. Mengumpulkan data	3
6. Mengolah data	3
7. Pembuktian	4
8. Kesimpulan	1
Penutup	
9. Merefleksi pembelajaran	2
10. Penugasan untuk pertemuan berikutnya	4
11. Menutup pembelajaran	4
Total skor	36
Nilai (36/44) x 100	81,81

Tabel 2. Hasil Pengamatan Keaktifan Siswa Siklus I

Aspek	Indikator	Jumlah Siswa	%	% per aspek
Visual	1. Membuka <i>link wordwall</i> dan mengerjakan game	35	97,22	77,78
	2. Memperhatikan penjelasan guru	28	77,78	
	3. Memperhatikan presentasi kelompok	21	58,33	
Kegiatan Lisan	4. Mengajukan pertanyaan	15	41,70	49,07
	5. Menjawab pertanyaan	23	63,89	
Kegiatan Menulis	6. Mengemukakan gagasan/pendapat/ saran	15	41,67	62,50
	7. Mencatat rangkuman materi/hasil diskusi	19	52,78	
Kegiatan Emosional	8. Mengerjakan tugas yang diberikan guru	26	72,22	58,33
	9. Berkontribusi dalam diskusi kelompok	25	69,44	
	10. Terlibat aktif dalam forum diskusi kelas	17	47,22	

Berdasarkan tabel 2 diperoleh gambaran bahwa nilai keaktifan siswa aspek visual memperoleh hasil paling tinggi (77,78%), disusul dengan kegiatan menulis (62,50%), sedangkan aspek emosional dan aspek lisan menempati posisi paling rendah, yaitu 58,33% untuk aspek emosional dan 49,07% untuk aspek lisan.

Hasil penilaian aspek pengetahuan pada siklus I menunjukkan rerata 74,44 atau masih dibawah KKM. Sedangkan pada aspek keterampilan, siswa yang mendapat nilai sangat baik hanya 3 orang (8,33%), 15 siswa (41,67%) memperoleh predikat baik, sedangkan 18 siswa (50%) memperoleh predikat nilai cukup.

Berdasarkan refleksi proses dan hasil pembelajaran siklus I, indikator keberhasilan penelitian belum tercapai, sehingga dilakukan

beberapa evaluasi untuk perbaikan pelaksanaan pembelajaran siklus II.

Pelaksanaan Siklus II

Secara umum, dalam proses pembelajaran siklus II terjadinya peningkatan kualitas pembelajaran. Guru mampu berfungsi sebagai fasilitator, sehingga keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran sesuai sintak *Discovery Learning* lebih terarah dan terorganisir, serta dapat berjalan dengan baik. Kekurangan guru dalam mengelola waktu pembelajaran, melakukan refleksi dan membuat kesimpulan dapat teratasi setelah guru melaksanakan saran kolaborator, sehingga pada siklus II seluruh sintak *Discovery Learning* dapat terlaksana dengan baik.

Perbandingan keterlaksanaan kegiatan pembelajaran siklus I dan siklus II dituangkan dalam tabel 3 dibawah ini.

Tabel 3. Keterlaksanaan Pembelajaran

Kegiatan	Siklus I		Siklus II	
	Skor	Nilai	Skor	Nilai
Pelaksanaan Pembelajaran	36	81,8	41	93,18

Sumber: Diolah dari hasil penelitian
Perbandingan keterlaksanaan kegiatan pembelajaran disajikan dalam grafik pada gambar 1 berikut.



Gambar 1. Grafik keterlaksanaan proses pembelajaran

Berdasarkan tabel 3 dan gambar 1, skor keterlaksanaan kegiatan belajar meningkat dari siklus I sebesar 81,81 menjadi 93,14 atau meningkat sebesar 11,37 poin.

Peningkatan keaktifan siswa juga terlihat dalam pelaksanaan pembelajaran siklus II sebagaimana tersaji pada tabel 4 berikut.

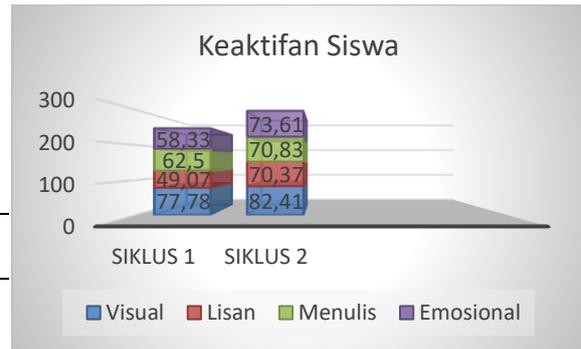
Tabel 4. Keaktifan per Indikator

Aspek	Siklus I	Siklus II
	%	%
Kegiatan Visual	77,78	82,41
Kegiatan Lisan	49,07	70,37
Kegiatan Menulis	62,50	70,83
Kegiatan Emosional	58,33	73,61
Rata-rata	61,92	74,31

Sumber: diolah dari hasil penelitian

Berdasarkan tabel 4, indikator keaktifan yang meliputi aspek kegiatan visual, kegiatan berbicara, menulis, dan kegiatan emosional meningkat dari 61,92% pada siklus I menjadi 74,31% pada siklus II atau meningkat sebesar 12,39%.

Perbandingan keaktifan siswa dalam kegiatan belajar dapat dilihat pada grafik yang tersaji pada gambar 2 berikut.



Gambar 2. Grafik Indikator Keaktifan Siswa

Selanjutnya, perbandingan keaktifan siswa secara individu dapat dilihat dari rekapitulasi hasil pengamatan siklus I dan siklus II pada tabel 5.

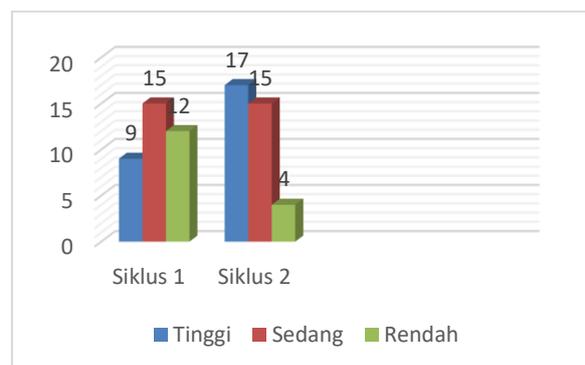
Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Keaktifan Individu

No	Kategori	Siklus I		Siklus II	
		ΣSiswa	%	ΣSiswa	%
1	Tinggi	9	25	17	47,22
2	Sedang	15	41,67	15	41,67
3	Rendah	12	33,33	4	11,11
Jumlah		36	100%	36	100%

Sumber: Diolah dari hasil penelitian

Berdasarkan Tabel 5 diketahui bahwa perolehan nilai kategori tinggi pada siklus I dari 9 siswa (25%) menjadi 17 siswa (47,22%) pada siklus II, meningkat sebesar 22,22%. Nilai keaktifan rendah dari 12 siswa (33,33%) pada siklus I menjadi 4 siswa (11,11%) pada siklus II (menurun 22,22%). Nilai keaktifan siswa kategori sedang-tinggi dari 66,67% pada siklus I, menjadi 89,89% pada siklus II atau meningkat sebesar 23,22%, sehingga telah mencapai hasil sesuai target yang ditetapkan, yaitu sebesar 75% siswa memperoleh nilai keaktifan tinggi.

Perbandingan hasil nilai keaktifan individu siswa dituangkan dalam grafik pada gambar 3 sebagai berikut:



Gambar 3. Grafik Nilai Keaktifan Individu

Hasil Belajar PPKn Aspek Pengetahuan

Hasil belajar aspek pengetahuan pada siklus I menunjukkan rerata 74,44, sebanyak 19 siswa (52,78%) telah tuntas. Meskipun ketuntasan telah mencapai lebih dari 50%, namun rerata

nilai masih dibawah KKM. Hal ini berarti tindakan penelitian belum sesuai harapan. Pada aspek pengetahuan rerata hasil belajar siklus II meningkat, demikian juga untuk ketuntasan klasikal. Rekapitulasi hasil belajar siklus I dan II tersaji pada Tabel 6:

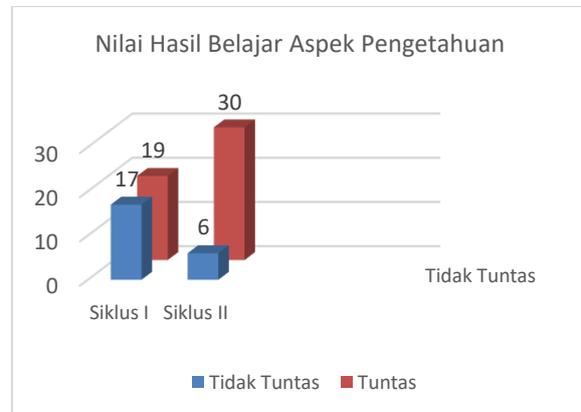
Tabel 6. Rekapitulasi Ketuntasan Hasil Belajar Aspek Pengetahuan

No	Nilai	Siklus I		Siklus II	
		ΣSiswa	Persentase	ΣSiswa	Persentase
1.	Tuntas (≥ 75)	19	52,78%	30	83,33%
2.	Tidak Tuntas (< 75)	17	47,22%	6	16,67%
Jumlah		36	100%	36	100%
Rerata		74,44		87,30	

Sumber: Diolah dari hasil penelitian

Berdasarkan tabel 6, terdapat peningkatan rerata nilai siklus I dan siklus II sebesar 12,86. Siswa tuntas pada siklus I sejumlah 19 atau 52,78% menjadi 30 siswa atau 83,33% pada siklus II. Hal itu menunjukkan ketuntasan belajar meningkat sebesar 30,55%. Berdasarkan data di atas, tindakan atau perlakuan dalam penelitian ini berhasil mencapai target yang diharapkan, yaitu minimal 75% siswa memperoleh nilai sama atau diatas 75.

Nilai hasil belajar aspek pengetahuan tersaji pada grafik gambar 4 di disamping ini:



Gambar 4. Grafik Nilai Hasil Belajar

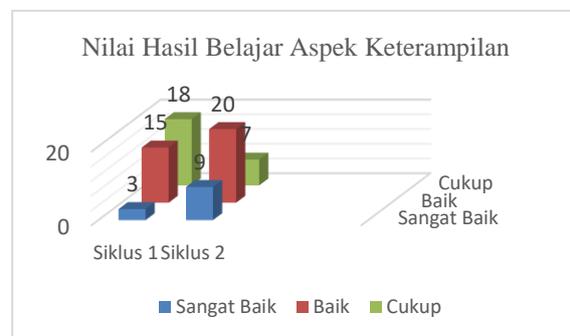
Hasil Belajar PPKn Aspek Keterampilan

Tabel 7. Rekapitulasi Hasil Belajar Aspek Keterampilan

No.	Kategori	Siklus I		Siklus II	
		ΣSiswa	Persentase	ΣSiswa	Persentase
1	Sangat Baik (91 – 100)	3	8,33%	9	25%
2	Baik (83 – 90)	15	41,67%	20	55,56%
3	Cukup (75 – 82)	18	50%	7	19,44%
Jumlah		36	100%	36	100%

Sumber: Diolah dari hasil penelitian

Dari Tabel 7 di atas, 15 siswa mendapat nilai dengan predikat baik pada siklus I dan 3 siswa dengan predikat sangat baik. Meskipun telah mencapai 50 % namun hasil tersebut masih belum optimal. Pada siklus II rata-rata nilai dan ketuntasan klasikal meningkat. Siswa yang memperoleh nilai kategori baik 20 (55,56%) dan sangat baik 9 siswa (25%) atau mengalami peningkatan sebesar 30,56%. Hasil belajar aspek keterampilan tertuang dalam grafik pada gambar 5.



Gambar 5. Grafik Nilai Aspek Keterampilan

Hasil Belajar PPKn Aspek Sikap

Berdasarkan pengamatan selama proses pembelajaran, siswa menunjukkan konsistensi yang baik pada aspek sikap, sehingga rata-rata tidak terjadi perubahan yang drastis. Namun demikian, terdapat peningkatan perilaku pada

beberapa siswa meliputi aspek ketertiban di kelas dan ketaatan pada aturan. Perbandingan hasil belajar aspek sikap tersaji dalam tabel 8 dan grafik pada gambar 6.

Tabel 8. Rekapitulasi Nilai Aspek Sikap

Nilai	Siklus I		Siklus II	
	ΣPD	Persentase	ΣPD	Persentase
Sangat Baik (86 – 100)	6	16,67%	10	27,78%
Baik (76 – 85)	30	83,33%	26	72,22%
Cukup (66 – 75)	-	-	-	-
Jumlah	36	100%	36	100%

Sumber: Diolah dari hasil penelitian

Nilai hasil belajar aspek sikap disajikan dalam grafik pada gambar 6 berikut:



Gambar 6. Grafik nilai aspek sikap

Hasil yang diperoleh dari pembelajaran PPKn tersebut menunjukkan bahwa baik keaktifan maupun hasil atau prestasi belajar siswa meningkat setelah menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan aplikasi *wordwall game*. Sebagaimana dikemukakan oleh Jerome Bruner (dalam Thobroni, 2016), jika guru kreatif dan siswa diberi kesempatan menemukan berbagai konsep, aturan, teori, dan lain-lain, maka proses belajar akan berjalan dengan baik. Dengan menerapkan model *Discovery Learning*, guru lebih banyak berperan memfasilitasi dan membimbing belajar dan hanya menyampaikan materi secara garis besar (Sanjaya, 2011), sehingga siswa memiliki keleluasaan untuk menggali informasi dan pengetahuan secara mandiri. Dengan demikian pengetahuan yang mereka peroleh akan dapat bertahan lebih lama.

Pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai subjek akan menumbuhkan proses belajar aktif. Dengan demikian, model belajar

discovery menjadikan siswa lebih aktif di kelas, baik mental maupun fisik. Sebagaimana dikemukakan oleh Dananjaya (2013), keaktifan akan terjadi manakala seseorang melibatkan pikiran, dan emosinya, juga ketika belajar dilakukan dalam kegiatan yang menyenangkan dan menantang.

Keaktifan siswa juga dapat dibangkitkan melalui penggunaan media yang tepat. Sebagaimana dijelaskan oleh Sudjana dan Rivai (2009), media belajar dalam berbagai variasi akan dapat membuat siswa aktif dan meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Media aplikasi *wordwall* berbasis game menjadikan belajar lebih menyenangkan, permainan kuis yang disajikan akan menumbuhkan rasa ingin tahu sehingga memacu siswa untuk belajar dan memperoleh skor yang terbaik.

Apa yang dihasilkan dalam penelitian ini sekaligus mendukung penelitian yang telah dilakukan oleh Siska Amyani (2018) dan Ni Luh Rismayani (2013) yang menyimpulkan bahwa hasil belajar siswa meningkat melalui model belajar *discovery*. Sementara penelitian Siti Faizatun Nisa (2021) dan I Gusti Putu Agung (2021) menyimpulkan bahwa minat, motivasi, dan keaktifan siswa dapat ditingkatkan melalui *wordwall game*.

Keberhasilan model belajar *discovery* dalam kegiatan pembelajaran ini juga didukung oleh sumber belajar baik *offline* maupun *online* yang kaya, sehingga memudahkan siswa dalam berdiskusi, menggali, mengeksplorasi, dan memahami materi. Selain itu jaringan internet yang memadai juga sangat memudahkan siswa dalam mengakses link *game wordwall*. Namun, tidak dipungkiri bahwa guru dan siswa mengalami beberapa kendala.

Kendala yang dirasakan guru terkait dengan alokasi waktu pembelajaran. Terbatasnya alokasi waktu mengakibatkan tidak semua tahapan pembelajaran dapat terlaksana dengan maksimal, misalnya kegiatan refleksi dan tanya jawab dalam diskusi kelas yang hanya dilakukan dengan singkat. Adanya perubahan kegiatan tatap muka menjadi *blended learning* juga merupakan tantangan tersendiri, karena agak sulit memantau keaktifan siswa yang sedang belajar dari rumah.

Langkah-langkah (sintak) *Discovery Learning* juga tidak bisa diselesaikan dalam satu kali pertemuan. Adapun kendala yang dialami siswa antara lain kurang beranian untuk berpendapat, bertanya, atau mengajukan saran. Fokus siswa pada saat diskusi kelas juga masih kurang baik. Solusi untuk mengatasi kendala tersebut adalah menerapkan manajemen waktu, disiplin dalam pengaturan setiap langkah pembelajaran, dan memotivasi siswa dengan cara mempersilakan beberapa siswa untuk berbicara, namun dengan terlebih dahulu memberi mereka kesempatan untuk memikirkan jawaban melalui membaca buku dan berdiskusi dengan teman sebangku.

4. Simpulan dan Saran

Berdasarkan seluruh uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan model belajar *discovery* berbantuan aplikasi *Wordwall Game* dalam pembelajaran PPKn telah terlaksana dengan baik, seluruh tahapan pembelajaran mulai pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup berlangsung dengan lancar. Peningkatkan keaktifan siswa ditunjukkan dengan meningkatnya indikator keaktifan yaitu aspek kegiatan visual, berbicara, menulis, dan kegiatan emosional, dari 61,92% pada siklus I menjadi 74,31% pada siklus II atau meningkat sebesar 12,39%. Keaktifan individual meningkat, dari 9 siswa yang memperoleh nilai kategori tinggi pada siklus I (25%), menjadi 17 siswa (47,22%) pada siklus II, atau terjadi peningkatan sebesar 22,22%.

Peningkatan juga terjadi pada prestasi atau hasil belajar siswa. Hasil penilaian pengetahuan meningkat sebesar 12,86, jumlah siswa yang tuntas pada siklus I sebanyak 19 siswa (52,78%), pada siklus II menjadi 30 siswa (83,33%) atau meningkat sebesar 30,55%. Aspek keterampilan menunjukkan peningkatan perolehan nilai siswa kategori sangat baik, dari 3 siswa (8,33%) pada siklus I menjadi 9 siswa (25%) pada siklus II. Sedangkan aspek sikap cenderung konstan, rata-rata siswa berada pada kategori baik, namun terdapat kenaikan kategori sangat baik dari 6

siswa (16,67%) menjadi 10 siswa (27,78%), atau meningkat sebanyak 11,11%. Berdasarkan paparan tersebut, terbukti model belajar *discovery* berbantuan media *wordwall game* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa baik aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap.

Aplikasi *wordwall game* sangat menarik, panduan yang cukup sederhana dan jelas memudahkan guru untuk menuangkan materi dan evaluasi dalam bentuk permainan. Maka disarankan agar guru memanfaatkan aplikasi *wordwall game* dalam kegiatan pembelajaran, serta tak segan untuk mencoba berbagai aplikasi pembelajaran berbasis *game* yang lain. Penelitian terkait pelaksanaan dan hasil pembelajaran menggunakan aplikasi berbasis *game* juga perlu terus dilakukan untuk mengembangkan media yang tepat dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Amiyani, S. (2018). Penerapan Model Discovery Learning Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa. *Diklabio: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Biologi*, 2(1), 15-20.
- Arimbawa, I. G. P. A. (2021). Penerapan word wall game quis berpadukan classroom untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar biologi. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(2), 324-332.
- Dananjaya, U. (2013). *Media Pembelajaran Aktif Edisi III*. Bandung: Nuansa Cendekia
- Khairunisa, Y. (2021). Pemanfaatan Fitur Gamifikasi Daring Maze Chase-Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Digital Mata Kuliah Statistika Dan Probabilitas. *MEDIASI : Jurnal Kajian dan Terapan Media, Bahasa, Komunikasi*, 2(1).
- Maulida, I. (2021). *Efektifitas Penggunaan Media Wordwall Dengan Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Materi Sistem Eksresi Mts. K.R.M. Marzuki Cepogo Tahun Pelajaran 2020/2021*.
- Mulyasa, H. E. (2017). *Pengembangan dan implementasi kurikulum 2013*. Bandung: Rosda Karya
- Nissa, S. F., & Renoningtyas, N. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada

- Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2854-2860.
- Omar, H. (2011). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Palupi, D. T. (2016). *Cara Mudah Memahami Kurikulum*. Surabaya: Jaring Pena
- Rismayani, Ni Luh. (2013). Penerapan model pembelajaran discovery learning untuk meningkatkan hasil belajar Pkn siswa. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 1(2).
- Sanjaya, W. (2011). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: Prenada Media
- Sardiman, A. M. (2014). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar (cetakan ke 22)*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2009). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Biru Algensindotho
- Suyono dan Hariyanto. (2014). *Belajar dan Pembelajaran Teori dan Konsep Dasar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Thobroni, M. (2016). *Belajar Dan Pembelajaran Teori & Praktik*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.