



**AKTUALISASI PENDIDIKAN NILAI DAN MORAL PADA SISWA SEKOLAH
DASAR MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN
WORDWALL**

Finanda Dwi Triaswari¹, Sutrisno^{2*}, Wily Adiyaksa³, Sela Ayu Rustiya⁴

¹²³⁴Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas Muhammadiyah Ponorogo
Jl Budi Utomo No. 10 Ponorogo, Indonesia

* Email Korespondensi: Sutrisno@umpo.ac.id

Abstract

The purpose of this study was to find out how the model of inculcating value and moral education in elementary school students through game-based learning media called wordwall. The research method used is qualitative research with a case study approach, using interview and observation instruments. The results of this study describe the moral values of elementary school children that need to be improved again. At any level of education, especially basic education. Because elementary school education is the main foundation for Indonesia's young generation. Students are identical with the world of play, so the suitable media is media that contains elements of the game. In line with that, the media that can be used for interactive learning is Wordwall. This website-based application can be used to create learning media such as quizzes, match, pair, word random, word search, grouping. This Wordwall learning media was created with the aim of providing knowledge and instilling what and how these moral values are in elementary school children in everyday life. The method used in this research is observation or survey. The results of this study describe the moral values of elementary school children that need to be improved again.

Keywords: Values and Moral, Education, Elementary School Students, Learning Media Wordwall Games.

How to Cite: Triaswari, F.D., Sutrisno, S., Adiyaksa, W., Rustiya, S.A. (2023). Aktualisasi Pendidikan Nilai dan Moral pada Siswa Sekolah Dasar melalui Media Pembelajaran Berbasis Permainan Wordwall. *Jurnal Edupedia Universitas Muhammadiyah Ponorogo*, 7(1): Halaman. 38-56

ISSN 2614-1434 (Print)

ISSN 2614-4409 (Online)

PENDAHULUAN

Pendidikan tidak hanya bertujuan membentuk manusia yang cerdas otaknya dan pandai melaksanakan tugas-tugasnya, namun diharapkan menghasilkan manusia yang memiliki moral sehingga menghasilkan warga negara yang baik. Maka dari itu peran-peran pendidik tidak hanya memberikan ilmu pengetahuan

kepada peserta didik, tetapi juga memberikan nilai-nilai moral dan nilai-nilai kemanusiaan untuk dijadikan bekal dalam menjalani kehidupan bermasyarakat (Ri, Lt, and Subroto 2020).

Namun pada kenyataannya masyarakat Indonesia masih kurang mencerminkan perilaku yang berkaitan dengan nilai moral, sehingga masih banyak

perilaku yang menyimpang seperti tawuran, tidak menghormati orang tua, tidak disiplin, dan kurang taat terhadap norma-norma yang berlaku, terlebih pada era globalisasi seperti saat sekarang ini, manusia cenderung berperilaku keras dan bertindak semaunya dalam menyelesaikan segala sesuatu, dan pada akhirnya muncul perilaku mementingkan diri sendiri serta tidak memiliki nilai moral yang baik (Sutrisno 2020).

Di era globalisasi saat ini para pelajar seperti kehilangan arah dan tujuan, mereka terjebak pada lingkaran dampak globalisasi yang lebih mengedepankan sikap tidak peduli akan tetapi lebih mengarah pada sifat anarkisme bahkan banyak masyarakat yang menganggap bahwa generasi muda sekarang ini tidak memberikan pengaruh positif sebagai seorang yang terpelajar (Subekti, Ilmu, and Universitas 2013). Sistem pendidikan kita selama ini masih lebih menitikberatkan pada penguasaan kognitif akademis sementara afektif dan psikomotorik bukan menjadi prioritas lagi padahal nilai tersebut sangat penting dalam membentuk pribadi sang anak, sehingga pada akhirnya menjadi pribadi yang tidak memiliki tata karma, sopan santun dan etika moral.

Pada dasarnya pembentukan anak secara mendasar tergantung kepada orang-

orang yang membentuknya dan situasi lingkungan yang mendukungnya. Anak yang hidup pada kondisi lingkungan yang membentuk kepribadian baik tentu akan menjadi baik selama belum terkontaminasi dengan hal-hal yang buruk, begitu juga sebaliknya ketika anak hidup pada kondisi lingkungan yang buruk tentu akan terbentuk kepribadian yang buruk selama belum terkontaminasi dengan hal-hal yang baik yang bisa mengubah (Ruslan 2016).

Pendidikan moral di sekolah juga sangat diperlukan. Pada tahun 1928-1930 Harshorne dan May dalam penelitiannya tersebut ditemukan bahwa Pendidikan watak atau karakter dan pengajaran agama di kelas tidak mempengaruhi perbaikan perilaku moral Pendidikan etika yang dilakukan dengan cara pengklasifikasian nilai, yakni pengajaran tentang aturan-aturan berperilaku benar dan baik di sekolah sedikit berpengaruh terhadap pembentukan moral sebagaimana yang dikehendaki. Lalu, ada beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan moral pada anak, yaitu sebagai berikut, 1) Kurang tertanamnya jiwa agama pada setiap orang masyarakat Keadaan masyarakat yang kurang stabil; 2) Banyaknya tulisan dan gambar yang tidak mengindahkan dasar moral Tidak terlaksananya pendidikan moral yang baik; 3) Kurangnya kesadaran orangtua akan

pentingnya pendidikan moral dasar sejak dini; 4) Banyaknya orang melalaikan budi pekerti; 5) Suasana rumah tangga yang kurang baik; 5) Kurang adanya bimbingan untuk mengisi waktu luang (Karakter, Negara, and Rohayani 2015).

Maka dari itu, kita sebagai orangtua supaya lebih menerapkan nilai moral untuk anak kita supaya anak kita memiliki moral yang baik di masyarakat. Jadi penanaman nilai-nilai moral bertujuan menanamkan nilai-nilai moral yang luntur pada diri anak akibat pengaruh-pengaruh di sekitarnya, sehingga dengan penanaman nilai-nilai moral diharapkan anak memiliki nilai moral yang baik, karena jika dibiarkan sejak kecil maka akan menghancurkan generasi muda sebagai penerus bangsa dimasa yang mendatang. Faktor dari kemajuan teknologi dan informasi serta masuknya pengaruh budaya barat secara bebas menyebabkan lunturnya moral para generasi penerus bangsa, hal ini tentu sangat cepat berpengaruh pada diri mereka baik itu dilihat dari sopan santun dalam berperilaku, gaya berbicara, menghormati dan menghargai orang lain serta sikap toleransi kepada sesama (Sitorus 2019). sehingga nilai-nilai Pancasila tidak lagi dijadikan sebagai pedoman hidup generasi muda Indonesia saat ini.

Krisis moralitas juga terjadi karena nilai-nilai Pancasila sekarang ini mulai luntur dan tidak lagi diimplementasikan

dalam kehidupan bermasyarakat, ini terjadi karena generasi kita sendiri tidak memiliki pedoman dasar baik itu dari pola asuh orang tua, pola berfikir sesaat mereka yang tidak memikirkan akibat buruk yang akan terjadi setelahnya, kestabilan emosi yang masih sangat rentan, pembelajaran dan sosialisasi tentang kehidupan dan akhlak remaja pun masih kurang dan kurangnya kesadaran dari mereka sendiri untuk menjadi lebih baik (Atik 2019). Sehingga hal inilah yang seharusnya mampu dijadikan acuan bagi pendidik baik orang tua maupun guru di sekolah dan didukung oleh pemerintah untuk dapat memberikan pembelajaran di sekolah dan sosialisasi kepada generasi muda dalam menghadapi kemajuan jaman dengan tujuan agar mereka mampu membentengi diri dari hal-hal negatif yang dapat menjerumuskan mereka.

Untuk membentuk dan mengarahkan peserta didik pada nilai dan moral baik atau berperilaku baik diperlukan kondisi dan situasi yang benar-benar berada dalam keadaan selaras, tenang, kasih sayang, tanpa perselisihan, dan saling menerima dalam perbedaan (Fathurrohman 2019). Situasi dan kondisi tersebut memberikan pengaruh yang begitu besar bagi keberhasilan pendidikan nilai moral kepada peserta didik, dengan situasi dan kondisi yang mendukung pendidikan moral dapat terinternalisasi dengan baik ke dalam diri manusia. Oleh karena itu Dasar Pendidikan

Moral menurut John Mahoney (2012:6) mengatakan bahwa: Memasukkan seluruh kegiatan sekolah termasuk kegiatan ekstra kurikulumnya dalam kerangka pendidikan nilai moral. Kegiatan di dalam dan di luar kelas, diupayakan memuat nilai-nilai moral yang berguna bagi pembentukan kepribadian peserta didik sebagai bekal hidup bermasyarakat masa kini dan masa datang. Pendeknya seluruh kegiatan di sekolah yang menjadi tanggung jawab sekolah diupayakan memuat pendidikan nilai moral (dalam Darmadi).

Jadi penanaman nilai-nilai moral adalah bertujuan menanamkan nilai-nilai moral yang mulai luntur di lingkungan anak-anak akibat pengaruh buruk yang mereka dapatkan sehingga diharapkan anak-anak di masa yang akan datang mempunyai moral yang baik, karena kalau dibiarkan semenjak kecil maka akan mungkin menghancurkan generasi-generasi muda pada masa yang akan datang (Sutrisno 2019). Maka dari itu pendidikan nilai dan moral memiliki peran begitu besar bagi pelajar atau peserta didik yang merupakan generasi penerus bangsa, untuk memberikan pengajaran dan pemahaman tentang nilai dan moral. Perlu dilakukan strategi atau cara yang tepat dalam melaksanakan pendidikan nilai dan moral kepada peserta didik, agar mereka mampu memahami dan melaksanakan nilai-nilai

moral yang harus diterapkan dalam kehidupannya.

Perkembangan pendidikan pada era digital memungkinkan peserta didik mampu mendapatkan pengetahuan dan wawasan dari berbagai sumber dengan cepat dan mudah. Perubahan pendidikan di era digital mengharuskan seorang pendidik memiliki kemampuan mengintegrasikan teknologi informasi maupun komunikasi ke dalam proses pembelajaran. Akan sayang sekali jika pendidik hanya dapat memberikan materi sebatas guru menerangkan dan siswa mendengarkan. Pendidik dituntut untuk berkreasi memanfaatkan segala media pembelajaran yang Anda agar para peserta didik tidak cepat jenuh menerima pembelajaran. Lebih-lebih di era pandemi seperti ini, pendidik harus kreatif dalam menyampaikan pembelajarannya (Ri et al. 2020). Salah satunya dengan aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran yang interaktif yaitu *Wordwall*. Aplikasi berbasis *website* ini dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran seperti kuis, mencocokkan, memasang pasangan, program, acak kata, pencarian kata, mengelompokkan, dsb.

Maka dari itu, dalam penelitian kelompok kami memilih tema “Penanaman Pendidikan Nilai dan Moral pada Siswa

Sekolah Dasar melalui Media Pembelajaran Berbasis Permainan *Wordwall*". Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk memberikan pengetahuan dan menanamkan apa dan bagaimana nilai moral tersebut pada anak sekolah dasar. Karena dilihat dari keadaan saat ini, banyak anak-anak maupun remaja yang mengalami degradasi moral atau kemerosotan serta lunturnya nilai dan moral. Maka dari itu, perlu dilakukannya penanaman nilai dan moral anak sejak usia dini. Selain penanaman nilai-moral di dalam keluarga, menanamkan nilai-moral di sekolah juga tidak kalah penting. Dengan permainan *wordwall* ini diharapkan siswa sekolah dasar akan merasa tertarik dalam mempelajari dan menanamkan pendidikan nilai dan moral dalam bentuk permainan agar siswa tidak merasa bosan.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan berdasarkan perencanaan penelitian tindakan observasi yaitu dengan melaksanakan penanaman pendidikan nilai dan moral pada siswa sekolah dasar melalui media pembelajaran berbasis *wordwall* di Ponorogo. Pelaksanaan tindakan dalam observasi ini dilaksanakan dalam empat kali survey lapangan, masing-masing observasi dilaksanakan dalam satu kali pertemuan. Observasi dilakukan secara kolaboratif dengan siswa- siswi sekolah

dasar yang ada di Ponorogo dengan tujuan untuk mengetahui pendidikan nilai dan moral yang ada pada diri anak utamanya di masa Pandemi Covid-19 ini (Rasmitadila 2020). Setelah mengkaji penanaman pendidikan nilai dan moral pada siswa sekolah dasar di Ponorogo melalui kegiatan siswa bermain atau mengerjakan kuis melalui media pembelajaran berbasis permainan atau yang bias disebut dengan *wordwall* Kemudian peneliti merencanakan perencanaan tindak lanjut untuk observasi selanjutnya. Adapun langkah- langkah penelitian dilakukan observasi dengan siswa – siswa sekolah dasar di Ponorogo, meliputi :

Analisis Penentuan Konsep, Tahap ini meliputi analisis mengenai penentuan konsep dalam penanaman pendidikan nilai dan moral yang menggunakan kemajuan teknologi yang ada utamanya dalam menyikapi masa pandemi Covid-19 ini (Roy Ardiansyah 2020). Kebutuhan konsep yang menjadi input maupun output. Diawali dengan bertukar ide pikiran mengenai konsep dengan anggota kelompok, kemudian menentukan dan menyetujui konsep kegiatan. Dilanjutkan pengajuan konsep kepada dosen dan menyetujui konsep yang akan digunakan.

Tahap Pembuatan Permainan *wordwall* Kegiatan pada tahap ini meliputi perancangan desain pembelajaran berbasis *wordwall* meliputi,

penentuan atau pembuatan pertanyaan dengan melihat objek yang akan berperan, perancangan jumlah pertanyaan yang akan digunakan, perancangan *background* yang mendukung pertanyaan, dan perancangan menu yang akan tampil ketika permainan *wordwall* dijalankan oleh User Interface(UI). Penentuan Sampel Pemain *wordwall*, Sampel pemain didapatkan dengan cara mencari siswa – siswi sekolah dasar di daerah Penulis utamanya Ponorogo dan dilakukan oleh masing- masing anggota kelompok, kemudian dilaporkan pada ketua kelompok.

Tahap Pengujian Permainan *wordwall* Setelah permainan *wordwall* dibuat dan kompilasi berhasil, maka selanjutnya dilakukan pengujian permainan *wordwall* Pengujian difokuskan pada hasil pembuatan pertanyaan agar terlihat menarik serta menu yang digunakan dan mencari kekurangan serta kesalahan yang ada. Pada tahap ini dilakukan *review* dan evaluasi terhadap permainan *wordwall* yang dikembangkan, apakah sudah sesuai dengan perencanaan dalam pembuatan atau belum. Jika terjadi hal- ha yang tidak sesuai atau diharapkan, kemudian dilakukan revisi atau perbaikan supaya permainan ini dapat dioperasikan dengan baik dan siap untuk diimplementasikan serta diharapkan dapat

memenuhi dan menambah pengetahuan User atau pengguna.

Tahap Pelaksanaan. Penanaman pendidikan nilai dan moral melalui Permainan berbasis *wordwall* dilaksanakan dengan melakukan survey yang dilakukan oleh anggota kelompok kepada seluruh sampel yang telah di tentukan dengan cara pelaksanaannya yaitu sampel mengerjakan permainan *wordwall* untuk mengasah pemahaman mengenai penanaman pendidikan nilai dan moral dalam kehidupan sehari- hari. Sebelum para sampel mengerjakan , tugas dari peneliti yakni memberikan contoh cara pengerjaan permainan *wordwall* Serta dilakukan dengan cara memberitahukan atau mendampingi cara bermain *wordwall* agar para sampel mampu bermain *wordwall* sesuai dengan harapan peneliti.

Tahap Evaluasi. Proses evaluasi pembelajaran berbasis *wordwall* dilakukan oleh seluruh anggota kelompok, teknik evaluasi dilakukan dengan cara melihat hasil dari pekerjaan sampel yaitu mengenai jumlah sampel yang mampu bermain *wordwall* dengan baik, kurang baik, serta kecepatan waktu yang di gunakan. Kemudian di lanjutkan dengan pendiskusian hasil riset mengenai nilai- moral dari masing- masing anggota kelompok yang dilanjutkan dengan pembuatan laporan dari hasil penelitian

yang telah dilakukan. Kemudian pembuatan poster dari hasil penelitian untuk dipublikasikan. Dan langkah terakhir yakni pengumpulan laporan hasil riset/penelitian dan mempublikasikan poster pada sosial media

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran merupakan bagian dari proses pembelajaran yang sangat penting dan diminati oleh peserta didik. Melalui media pembelajaran peserta didik akan lebih mudah menerima informasi dan materi yang diberikan oleh guru. Melihat implikasi dari adanya media yang cukup besar maka media pembelajaran yang kreatif dan inovatif perlu untuk di kembangkan. Hal ini bertujuan agar proses pembelajaran tidak terkesan monoton dan membosankan, sehingga dapat memicu anak untuk turut aktif dalam pembelajaran dan mempermudah terjadinya *transfer of knowledge*. Sangkala (2007: 144 dalam Febrianti: 35) menyatakan bahwa hambatan terbesar di dalam upaya peserta didik melakukan transfer pengetahuan, ialah adanya kultur penghambat yang dinamakan dengan pertentangan (*frictions*). Pertentangan akan memperlambat dan bahkan dapat mencegah berlangsungnya proses transfer pengetahuan dan kemungkinan mengikis

pengetahuan yang sudah ada (Gunanto 2016).

Utamanya di masa Pandemi Covid-19 ini dimana semua proses pembelajaran dilakukan di rumah sehingga anak butuh media yang berbeda. Proses pembelajaran yang baik dan efektif yakni pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan dan keinginan anak sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dan menjadi simbiosis mutualisme antara guru dan murid. Guru tidak dapat berinteraksi langsung (tatap muka) secara fisik dengan siswa, sehingga guru tidak dapat mengukur pemahaman siswa saat belajar online. Kekurangan ini interaksi fisik, pada gilirannya, telah menyebabkan penurunan antusiasme untuk mengajar (Hennessy et al., 2005; Ruthven et al., 2004; Strunc, 2020).

Anak usia Sekolah Dasar (SD) merupakan usia pertumbuhan yang cukup bagus dalam hal memori dan masih senang untuk bermain dengan teman-teman sebayanya. Media pembelajaran yang efektif diterapkan pada anak usia SD yakni media pembelajaran yang berbasis pada permainan atau *game* dengan memanfaatkan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (Ineu et al. 2022). Seperti yang diketahui bersama bahwa generasi saat ini di kenal dengan generasi milenial dimana setiap individu sudah melek teknologi serta mampu

menggunakan teknologi yang ada. Melalui metode ini, seorang anak dapat belajar dan bereksplorasi serta mengembangkan bakat yang dimiliki. Secara umumnya, keberadaan media dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran

Proses pembelajaran yang dibarengi dengan rasa senang, kenyamanan dan motivasi akan memudahkan anak dalam menerima, menyerap dan menangkap isi materi dari guru. Proses daya tangkap seorang anak harus diikuti dan dipengaruhi dengan metode yang digunakan. guru saat proses pembelajaran berlangsung sehingga hasil yang diterima anak akan maksimal sesuai dengan yang diharapkan. Kehadiran *game online* dapat menumbuhkan apresiasi anak maupun remaja pada teknologi karena permainan ini dapat pula merangsang kreativitas maupun daya reaksi anak sepanjang anak itu tidak memainkan permainan yang berulang-ulang. Kebanyakan penggemar *website* ini adalah anak-anak usia sekolah hingga mahasiswa. Permainan *game online* sangat disukai oleh anak-anak hal ini merupakan sebuah fakta baru bahwa ternyata anak-anak merupakan sasaran empuk yang banyak dicari oleh pembuat game (Ulfa and Rozalina 2019).

Selain itu, peran media juga Sangat diperlukan dalam mendidik peserta didik. Hal ini dijelaskan oleh (Abdullah & dkk,

2014) bahwa peran pembelajar adalah menyediakan, menunjukkan, membimbing dan memotivasi para pelajar agar mereka dapat berinteraksi dengan berbagai sumber belajar yang ada. Bukan hanya sumber belajar yang berupa orang, melainkan juga sumber-sumber belajar yang lain. Oleh karena itu, dalam meningkatkan kemampuannya untuk belajar maka diperlukan sumber belajar. Dengan adanya sumber belajar maka peserta didik dapat mengerti apa yang dipelajarinya.

Sedangkan menurut (Nana Sudjana, 1995) bahwa peranan media pembelajaran dalam proses mengajar adalah sebagai berikut: Pertama, Penggunaan media dalam proses mengajar bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi mempunyai fungsi sendiri sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif. Kedua, Penggunaan media pengajaran merupakan bagian yang integral dari keseluruhan situasi mengajar. Ini berarti bahwa media pengajaran merupakan salah satu unsur yang harus dikembangkan guru. Keempat, Media dalam pengajaran penggunaannya bersifat integral dengan tujuan dan isi pelajaran. Kelima, Penggunaan media bukan semata-mata sebagai alat hiburan yang digunakan hanya sekedar melengkapi proses belajar supaya lebih menarik perhatian siswa. Keenam, Penggunaan media dalam proses

pembelajaran lebih diutamakan untuk mempercepat proses belajar dan membantu siswa dalam menangkap pengertian yang diberikan guru. Ketujuh, Pengguna media dalam pengajaran diutamakan untuk mempertinggi mutu pendidikan (Sutrisno 2019).

Peranan media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar. Senada dengan apa yang dikatakan oleh (Ruth Lautfer,1999) bahwa media pembelajaran adalah salah satu alat bantu mengajar bagi guru untuk menyampaikan materi pengajaran, meningkatkan kreatifitas siswa dan meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran.

Dengan media siswa akan lebih termotivasi untuk belajar, mendorong siswa menulis, berbicara dan berimajinasi semakin terangsang. Dengan demikian, melalui media pembelajaran dapat membuat proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien serta terjalin hubungan baik antara guru dengan peserta didik. Selain itu, media dapat berperan untuk mengatasi kebosanan dalam belajar di kelas. Oleh karena itu, guru dituntut

memberikan motivasi pada peserta didik melalui pemanfaatan media yang tidak hanya ada di dalam kelas, akan tetapi juga yang ada di luar kelas, jika hal itu dimanfaatkan maka tujuan pembelajaran akan tercapai (Mahananingtyas 2020).

Game online di sini berbasis penanaman nilai- moral dengan menggunakan *wordwall* yang memiliki banyak pilihan menu dan bisa menarik minat pada anak usia Sekolah Dasar (SD), agar anak tidak bosan dan senang dalam pembelajaran karena dengan *game online* akan menambah semangat anak untuk belajar yang tentunya harus diikuti dengan pendampingan orang tua agar tidak terjadi kecanduan pada anak. Keberadaan media *game wordwall* pun tidak dapat dipungkiri oleh seorang guru untuk melaksanakan pendidikan nilai- moral pada anak SD. Melihat kondisi anak saat ini dimana moral yang di milikinya mulai luntur terbawa arus globalisasi dan kemajuan IPTEK yang mudah masuk di negara Indonesia (Sitorus 2019) .

Pendidikan nilai dan moral merupakan pendidikan yang sangat penting dan perlu ditanamkan sejak usia dini agar membentuk kepribadian yang baik pada anak. Karena pentingnya pendidikan nilai dan moral tersebut, peneliti melakukan penelitian dengan menyasar siswa sekolah dasar sebagai subjek dan permainan *wordwall* sebagai objek penelitian kami

untuk membantu menanamkan pendidikan nilai dan moral pada anak. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan adanya permainan *wordwall* ini siswa menjadi tau dan dapat menggunakan media pembelajaran sebagai cara penyampaian materi pembelajaran yang dikemas lebih menarik dalam sebuah games. Peneliti mengumpulkan data mengenai penanaman nilai dan moral pada siswa sekolah dasar dengan melakukan observasi dan mengajak siswa untuk bermain sebuah Games pembelajaran berbasis *wordwall*. Media pembelajaran berbasis permainan *wordwall* sangat menarik dan praktis untuk diaplikasikan oleh peserta didik, khususnya dalam menanamkan pendidikan nilai-moral di Sekolah Dasar (SD).

Untuk lebih jelasnya, tata cara dalam permainan *wordwall* adalah sebagai

berikut: 1) Peneliti membekali sampel dengan pengetahuan dasar terkait dengan pendidikan nilai-moral dan arti penting penanaman nilai-moral dalam kehidupan sehari-hari; 2) Jumlah sampel yakni 10 anak dengan 7 anak mempunyai Handphone dan 3 anak menggunakan Handphone milik peneliti sebagai alat atau perlengkapan bermain *wordwall*; 3) Semua sampel di berikan akses jaringan internet untuk mengakses link permainan *wordwall*; 4) Sebelum sampel memulai bermain *wordwall* terlebih dahulu di berikan contoh cara bermain *wordwall* dengan cara peneliti dan sampel duduk melingkar agar lebih mudah dalam komunikasi; 5) Kemudian sampel memulai bermain *wordwall* dengan kemampuan yang dimiliki dan di dampingi serta diarahkan oleh peneliti;



Gambar 1. *Open games* pembelajaran nilai dan moral

Bermain *wordwall* dimulai dengan setiap sampel mengklik atau mengakses link yang sudah di berikan oleh peneliti. Kemudian sampel akan di bawa masuk pada

menu *word wall*, di sana bisa memilih menu permainan yang kita inginkan namun pada kesempatan kali ini menggunakan menu “*open the box*” yang

berarti membuka kotak agar bisa memulai bermain. Jika sudah bisa terbuka cara menjawabnya dengan mengklik jawaban yang benar sesuai dengan pertanyaan yang diberikan.

Setelah semua pertanyaan di jawab jika masih ada yang salah maka sistem *wordwall* memberikan pemberitahuan agar jawaban di kerjakan kembali dengan

jawaban benar. Jika semua jawaban sudah benar maka akan muncul menu *leaderboard* yang mengharuskan kita mengisi nama agar bisa menjadi data kita berada di posisi ke berapa dalam bermain *wordwall*. Di dalam *leaderboard* terdapat nama kita serta jumlah waktu yang kita gunakan ketika bermain *wordwall*;



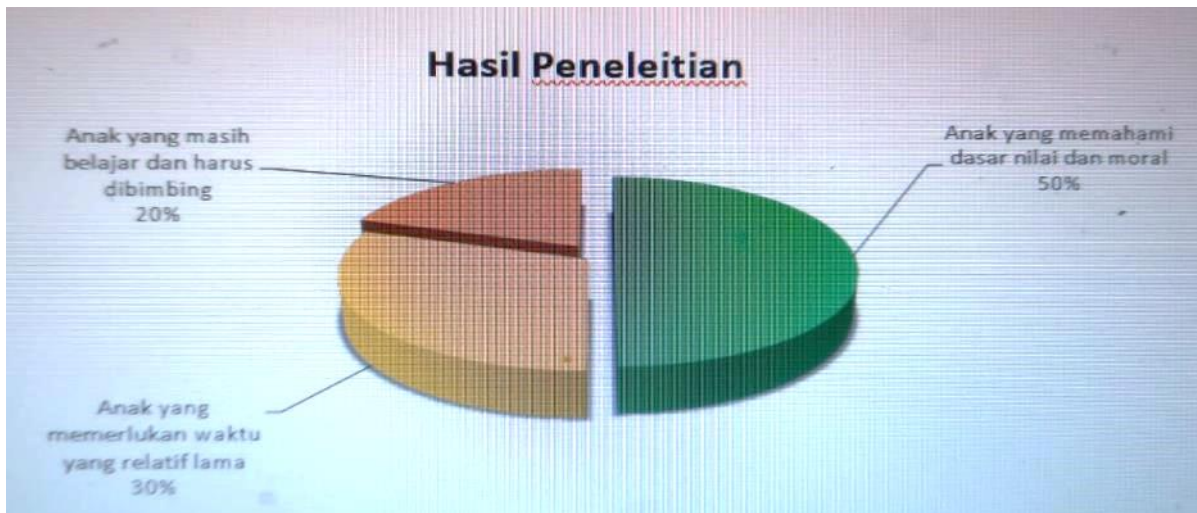
Gambar 2. Layar pertama permainan *wordwall*

Sampel dengan waktu tercepat akan menjadi pemenang dalam permainan *wordwall*. Meskipun pada dasarnya memiliki persamaan dengan permainan *Puzzle* dan *Bingo*, namun pada konteksnya permainan ini memiliki perbedaan yang signifikan. *Puzzle* dan *Bingo* umumnya digunakan seseorang hanya sekedar untuk bermain, sedangkan media *wordwall* ini diterapkan dengan menghadirkan nuansa pendidikan yang menjadi fokus utama dalam permainan.

Pada penelitian penanaman nilai dan moral pada siswa sekolah dasar melalui media pembelajaran berbasis permainan *wordwall* yang dilakukan, dari 1-10 siswa

sekolah dasar yang melakukan pengerjaan soal pada platform *wordwall* menunjukkan bahwa 50% atau 5 siswa sekolah dasar dapat membaca dan menjawab dengan waktu yang cepat diantara waktu 1:09-1:15 menit serta memahami dasar mengenai pendidikan nilai dan moral. Sedangkan 30% atau 3 siswa sekolah dasar memahami mengenai dasar pendidikan nilai dan moral namun memerlukan waktu yang relatif lama. Selanjutnya 20% atau 2 siswa sekolah dasar belum dapat memahami mengenai dasar pendidikan nilai dan moral serta diperlukannya sebuah bimbingan saat menyelesaikan masalah

atau games pembelajaran terkait pendidikan nilai dan moral.



Gambar 3. Hasil penelitian

Dari 5 siswa yang berhasil mengerjakan kuis atau games serta memahami mengenai pendidikan nilai dan moral dengan baik dan cepat, terdapat 3 siswa juga yang memahami mengenai pendidikan nilai dan moral tetapi kurang tepat waktu dalam mengerjakan kuis dikarenakan beberapa kendala seperti siswa tersebut tidak fokus saat mengerjakan kuis serta koneksi jaringan pada internet yang kurang stabil. Selain itu ada 2 siswa sekolah dasar yang belum dapat menggunakan aplikasi *wordwall* ini dikarenakan belum paham atau tidak dapat menggunakan alat teknologi serta belum lancarnya siswa tersebut dalam membaca tulisan-tulisan yang tersedia dalam kuis tersebut sehingga peneliti harus membimbing maka dari itu harus ada orang

dewasa yang membimbing dan mengarahkan siswa tersebut.

Melalui permainan *wordwall* menghasilkan sebuah asesmen dari anak-anak sekolah dasar yang telah bermain dan menjawab semua pertanyaan yang dibuat peneliti. Asesmen merupakan suatu proses untuk pengumpulan, pelaporan, dan penggunaan informasi mengenai proses dan hasil pembelajaran siswa dengan menerapkan prinsip-prinsip penilaian, akurat, dan mengidentifikasi pencapaian kompetensi belajar anak. Dengan adanya hasil asesmen, guru dan orang tua tahu bagaimana proses perkembangan serta pencapaian hasil belajar yang dapat dicapai oleh anak dalam hal kemampuan kognitif, sikap, dan kepribadian (Zurqoni, 2013, p. 187 dalam Sri Wahyuni, 2019 Hal 82).

Pendidikan dasar nilai dan moral perlu di kembangkan secara terus menerus agar tidak tergerus dengan teknologi, akan lebih baik jika pendidikan nilai moral dan teknologi berjalan beriringan, dari pendidikan nilai dan moral keluarga, sekolah, dan lingkungan masyarakat. Seperti yang di terapkan di indonesia yang menjalankan pendidikan dengan Istilah Tri Pusat Pendidikan yang di pelopori oleh Ki Hajar Dewantara. Ki Hajar Dewantara, membedakan pendidikan menjadi tiga, tiga pendidikan tersebut disebut dengan Tri Pusat Pendidikan (Ahmadi, 2004). Melalui Tri Pusat Pendidikan terselip pendidikan dasar nilai dan moral yang sesuai dalam ranah kehidupan masyarakat indonesia di tuangkan dalam metode dan media pembelajaran.

Anak Sekolah Dasar (SD) cenderung akan meniru tingkah laku seseorang yang di sekitarnya atau lingkungan pergaulan ini sangat mempengaruhi nilai moralnya. Dari sebagian anak yang telah mengerti dan memahami bentuk-bentuk dasar nilai moral yang tertuang dalam permainan *wordwall* mempunyai gaya berfikir yang lebih bijak dan dewasa, sehingga apabila di lepaskan dan berinteraksi sosial di lingkungannya cenderung menjadi penengah jika ada permasalahan di lingkungan pergaulannya, ia akan tahu bagaimana caranya memecahkan suatu permasalahan sosial di lingkungannya. Nilai dan moral anak

juga bisa diliat dari bagaimana ia mengoperasikan alat elektronik, bagaimana ia memanfaatkan fungsinya dalam kehidupannya sehari-hari. Dengan adanya e-learning online yang di terapkan sekolah-sekolah membawa dampak kepada peserta didik, karena nilai moral yang sebenarnya tidak hanya dapat di ukur dari segi dunia virtual saja (Bernhardt 2015).

Pendidikan yang dilaksanakan di kampus atau sekolah merupakan tempat mencari ilmu bagi peserta didik, serta tempat bagi dosen atau guru mentransfer ilmu pengetahuannya kepada peserta didik. oleh karena itu, dalam meningkatkan kualitas pengajaran seorang dosen atau guru maka diperlukan media pembelajaran. dalam zaman modern ini, dosen atau guru dituntut untuk menggunakan media pembelajaran dalam menyampaikan materi di dalam kelas. sebab media pembelajaran adalah salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. oleh sebab itu, pemerintah mendorong para dosen atau guru untuk memanfaatkan media pembelajaran dalam meningkatkan kualitas mengajar. dengan menggunakan media pembelajaran seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian dosen atau guru. menurut hemat (j. reginald hill, 1998) bahwa melalui media alat peraga peserta didik akan belajar lebih bersemangat dan

dapat mengingat dengan lebih baik pembelajaran yang sudah diajarkan oleh dosen/guru. oleh karena itu tiap-tiap pendidik perlu mempelajari bagaimana menetapkan media pembelajaran agar dapat mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar

Pembelajaran sekolah perlu di laksanakan secara langsung kepada peserta didik atau melalui tatap muka, namun karena situasi dan kondisi saat pandemi ini sangat tidak memungkinkan, dengan adanya penelitian ini kita bisa mengetahui sampai di titik mana pemahaman dan pengetahuan nilai dan moral pada anak tingkat Sekolah Dasar (SD) dan apakah sudah menerapkan ajaran

nilai dan moral di Tri Pusat Pendidikan. Penelitian yang dilakukan oleh Utami, Gani dan waskito berpendapat “*character and moral education for gifted young scientists in Indonesia. The results revealed that schools need to be developed as a good learning environment for shaping honest, creative, and friendly attitudes of students with national pride and dignity*”. Pendidikan karakter moral akan membentuk karakter holistik, yang ditunjukkan standar moral yang tinggi. Mulai dari berbicara, mengambil tindakan, berperilaku, berfikir, merasakan, kerja, dan dengan output yang sejalan dengan nilai-nilai agama, norma dan nilai moral yang berkembang (Hidayah 2020).

Tabel 1. *Profile of partisipants*

	Frequency
Gender	
Perempuan	8
Laki-laki	2
Usia	
7-10 tahun	6
11-14 tahun	4
Tingkat Sekolah Dasar (SD)	
1-3 SD	6
4-6 SD	4

Berdasarkan tabel *Profile of Participants* dari penelitian penanaman pendidikan nilai dan moral melalui media pembelajaran berbasis permainan *wordwall* data dari 1-10 anak. Yang terdiri dari 8 anak perempuan dan 2 anak laki-laki yang berada di usia 7-10 tahun dengan jumlah 6 anak

dan usia 11-14 anak jumlah 4 anak. Berada di tingkat Sekolah Dasar (SD) kelas 1 sampai dengan kelas 6. *Game wordwall* hanya bisa menampung 10 *ledaerboard* melalui website/ aplikasi ini kami menghimpun informasi dan data dari 10 partisipan penelitian penanaman

pendidikan nilai dan moral melalui media pembelajaran berbasis permainan *wordwall*

Berbedaan gender, usia dan tingkat pendidikan peserta didik juga akan berbeda juga dalam pemahaman pendidikan nilai dan moral yang di milikinya, cara ia berfikir dan berbicara dapat dilihat dari gender, usia, dan tingkat pendidikannya. Laki-laki akan cenderung berbicara lembut dengan perempuan dan ia akan ingin dominan di pergaulannya. perilaku moral individu seseorang dapat benar-benar apa yang berlawanan/ katanya dan pertimbangannya. Pada intinya, keniscayaan kompatibilitas antara kecerdasan individu dengan tingkat perilaku moral (Nurmanita 2020:78)

Berbedaan gender bukanlah persoalan yang harus di permasalahan namun perlu di pelajari bagaimana cara menyikapi dan memberi pengetahuan ke pada anak sebagai upaya pencegahan tindak kriminalitas pada anak. Pada tahap moral anak memasuki usia sekolah dasar anak akan cenderung bertindak apa yang ia mau dan inginkan. Pada anak usia 11-14 tahun ia merasa sudah bisa memutuskan pilihan untuk hidupnya dan sedangkan pada anak usia 7-10 tahun ia akan meminta pendapat kepada orang terdekatnya termasuk orang tuanya. Dalam permainan *wordwall* anak akan berfikir dan mengimajinasikan sesuatu hal yang akan menimpa dirinya dan ia harus bisa membuat keputusan untuk dirinya

sendiri berdasarkan nilai moral yang ia miliki. Permainan sederhana yang bersifat game dengan akses Online juga akan menambah pengetahuannya dengan dunia teknologi tidak serta merta menggunakan *smartphone* untuk bermain *game battleground*. Disini akan timbul nilai kebermanfaatan teknologi informasi berbasis online dengan game edukasi yang interaktif.

Dalam pelaksanaan penelitian penanaman pendidikan nilai dan moral melalui media pembelajaran berbasis permainan *wordwall* menghadapi beberapa hambatan yang harus di lalui dalam penelitian berikut kendala (Obstacle) hambatannya yakni ada beberapa partisipan siswa Sekolah Dasar (SD) yang belum lancar dalam membaca cepat sehingga mengalami kendala saat mengerjakan soal dalam *game wordwall* di tambah lagi dengan durasi mengerjakan soal yang singkat membuat mereka merasa di kejar waktu dan ketinggalan saat bermain *game wordwall*, tidak semua anak mau yang kami tawari dan diajak untuk bermain *game wordwall*, kemudian ada beberapa siswa ada yang tidak fokus dalam mengerjakan atau bermain *game wordwall* karena ter- distract dengan yang lain sehingga mengalami gangguan fokus dalam bermain *game wordwall* Terjadi kesalahan koneksi atau gangguan koneksi saat memasuki link dan saat melakukan

permainan *wordwall* dan banyak anak yang sudah mengerjakan lupa menuliskan leaderboard setelah selesai bermain game sehingga tidak terbaca data list pemain game.

Dalam menghadapi permasalahan dan kendala perlu adanya solusi kebijakan dalam mengatasi masalah penelitian penanaman pendidikan nilai dan moral melalui media pembelajaran berbasis permainan *wordwall solutions to problems* yang harus dilakukan diantaranya perlu adanya tutor pendamping dalam menghadapi permasalahan pendidikan nilai dan moral, Melakukan pendampingan pada siswa yang belum paham cara menggunakan aplikasi *wordwall* Harus ada orang dewasa yang mengarahkan tentang cara penggunaan aplikasi *wordwall*.

KESIMPULAN

Pendidikan nilai dan moral merupakan pendidikan yang sangat penting dan perlu ditanamkan sejak dini agar membentuk kepribadian yang baik pada anak. Peran pendidik begitu besar bagi terlaksananya pendidikan nilai dan moral kepada peserta didik. Media pembelajaran merupakan bagian dari proses pembelajaran yang sangat penting dan diminati oleh peserta didik. Melalui media pembelajaran peserta didik akan lebih mudah menerima informasi dan materi yang diberikan oleh

guru. Proses pembelajaran yang dibarengi dengan rasa senang, kenyamanan dan motivasi akan memudahkan anak dalam menerima, menyerap dan menangkap isi materi dari pendidik. Di era sekarang ini pendidik dituntut untuk berkreasi memanfaatkan segala media pembelajaran, pendidik harus kreatif dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Dengan media *wordwall* pendidik bisa memberikan pembelajaran yang lebih disukai anak, karena aplikasi ini berbasis *games* sederhana yang dapat menarik minat peserta didik, dengan banyak menu pilihan di dalamnya akan membuat peserta didik tidak bosan dengan pembelajaran dan menambah semangat untuk belajar. Penggunaan media *wordwall* ini menjadi inovasi terbaru dalam mengajarkan nilai dan moral kepada peserta didik. Dari hasil penelitian yang kami lakukan kepada sepuluh anak sekolah dasar tentang *game wordwall* yang telah kami desain, lima anak telah memahami dasar tentang nilai moral dari *games* tersebut, tiga anak yang membutuhkan waktu lebih lama dalam menjawab soal dan dua anak yang masih belajar serta membutuhkan bimbingan. Dengan hasil tersebut diharapkan dapat membantu memberi pengetahuan serta wawasan baru terhadap siswa maupun kepada pendidik untuk membuat pembelajaran lebih kreatif dan inovatif

sehingga siswa lebih tertarik serta pendidik dapat menanamkan mengenai pendidikan nilai dan moral dengan lebih menarik

Penelitian ini lebih fokuskan pada efektifitas pembelajaran pendidikan nilai dan moral dalam pembentukan karakter peserta didik tentu dalam upaya pengembangan dalam bentuk metode dan pendekatan yang berpretensi proyek tentu diperlukan untuk pengembangan. Adapun rekomendasi pada penelitian berikutnya agar lebih memfokuskan penelitian pada objek pembelajaran PPKn sebagai bagian dasar pendidikan yang terpusat dalam pembentukan karakter moral yang berdasarkan pada nilai-nilai pancasila dalam bentuk pembelajaran proyek dengan pemanfaatan teknologi dan informasi digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Muhammad Yusuf, and dkk. 2014. "LEGO (Puzzle Bingo) Games: Media Interaktif Berbasis Pendidikan Karakter pada Anak Usia Sekolah Dasar dalam Mewujudkan Generasi Indonesia Emas." 2(1).
- Atik, S. 2019. "Strategi Pembentukan Akhlak Melalui Metode Keteladanan Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sman 4 Pasuruan." 1–10.
- Bernhardt, P. E. 2015. "1. 21st_century Learning: Professional Developmen in Practice." *The Qualitativ Report* 20(1):1–19.
- Fathurrohman. 2019. "Implementasi Pendidikan Nilai Moral di Sekolah Dasar." *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)* 3(1).
- Gunanto, Samuel Gandang. 2016. "Penciptaan Permainan Digital Edukatif Berbasis Wawasan Budaya dan Pendidikan Karakter." *Program Studi Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta* 2(2).
- Hidayah, Yayuk. 2020. "Reorientasi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan pada sekolah dasar dalam wacana kewarganegaraan smart and good citizen." *Jurnal Citizenship: Media Publikasi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan* 2(1):27. doi: 10.12928/citizenship.v2i1.12938.
- Ineu, S., M. Teni, H. Yadi, H. H. Asep, and Prihantini. 2022. "Analisis Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Penggerak." *Jurnal Basicedu* 6(5):8248–58.

- 55 **Triaswari, F.D., Sutrisno, S., Adiyaksa, W., Rustiya, S.A.,** *Aktualisasi Pendidikan Nilai Dan Moral Pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Media Pembelajaran Berbasis Permainan Wordwall*
- Karakter, T., W. Negara, and I. Rohayani. 2015. "PENGARUH PROSES PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN DAN PENDIDIKAN INTERVENTIF TERHADAP KARAKTER WARGA NEGARA MUDA (Studi Deskriptif Analitis pada Siswa SMA Negeri 3 Bandung." *Jurnal Civics* 7(1):13–19. doi: 10.21831/civics.v7i1.3457.
- Mahananingtyas, Elsinora. 2020. "METODE QUANTUM LEARNING UNTUK MENINGKATKAN EFIKASI DIRI DAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR." *PEDAGOGIKA: Jurnal Pedagogika dan Dinamika Pendidikan* 4(1):17–25. doi: 10.30598/pedagogikavol4issue1page17-25.
- Nurmanita, Mutiara. 2020. *Penalaran Moral Menurut Gender dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan*. Vol. 8. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan: Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
- Rasmitadila, dkk. 2020. *The Perceptions of Primary School Teachers of Online Learning during the Covid-19 Pandemic Period: A Case Study in Indonesia*. Vol. 7. Jawa Barat: Universitas Djuanda.
- Ri, B. K. D., G. N. I. Lt, and J. J. G. Subroto. 2020. "Tantangan pelaksanaan kebijakan belajar dari rumah dalam masa darurat Covid-19." *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme* 1(2):50–61.
- Roy Ardiansyah, I. R. W. D. Y. S. 2020. "Peningkatan Kompetensi Profesional Guru dalam melaksanakan Pembelajaran Digital melalui Workshop Terintegrasi." *Jurnal Pendidikan Dasar* 8(2). doi: 10.20961/jpd.v8i2.44346.
- Ruslan, dkk. 2016. "Penanaman Nilai-Nilai Moral Pada Siswa Di SD Negeri Lampauneurut." *Jurnal Ilmiah Prodi PGSD FKIP Unsyiah* 1(1):68–77.
- Sitorus, Jonter Pandapotan. 2019. "LITERASI DIGITAL: KONTRIBUSI DAN TANTANGAN DALAM KETERAMPILAN MENULIS." *ALFABETA: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pembelajarannya* 2(2):75–85. doi: 10.33503/alfabeta.v2i2.612.

- Subekti, S., F. Ilmu, and B. Universitas. 2013. "Pemaknaan Humanisme Pancasila Dalam Rangka Penguatan Karakter Bangsa Menghadapi Globalisasi." *Humanika: Jurnal Ilmiah Kajian Humaniora* 17(1). doi: 10.14710/humanika.17.1.
- Sutrisno. 2019. "Penerapan Materi Pendidikan Global pada Mata Pelajaran PPKN di Sekolah Menengah Atas Berbasis Model Project Citizens." *JURNAL PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN* 4(1):12–21. doi: 10.24269/jpk.v4.n1.2019.pp12-21.
- Sutrisno, Sutrisno. 2020. "PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN KEMASYRAKATAN DALAM MEMBANGUN WAWASAN WARGA NEGARA GLOBAL." *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan* 10(2):53. doi: 10.20527/kewarganegaraan.v10i2.8000.
- Ulfa, K., and L. Rozalina. 2019. "Pengembangan media pembelajaran monopoli pada materi sistem pencernaan di SMP Khalida Ulfa." *Jurnal Bioilmi* 5(1):10–22.