

## **ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN WORDWALL TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS II B SDN 36 LUBUKLINGGAU**

**Aji Ramadhan<sup>1</sup>, Fedilla Rossa Triyanti<sup>2</sup>, Episiasi<sup>3</sup>**

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora, Universitas PGRI Sillampari Lubuklinggau, Indonesia

Email: [ajiramadhano1@gmail.com](mailto:ajiramadhano1@gmail.com)<sup>1</sup>, [fedillatriyanti@gmail.com](mailto:fedillatriyanti@gmail.com)<sup>2</sup>, [episiasiazka@gmail.com](mailto:episiasiazka@gmail.com)<sup>3</sup>

### **Abstract**

*The purpose of this study was to analyze whether the use of wordwall learning media as interactive media has an impact on students' interest in learning at SDN 36 Lubuklinggau. This study uses a qualitative research type where data is collected using observation, interview, questionnaire, and documentation methods. The subjects of this study were all 15 students in class II B. The results of the observation revealed that the low interest in learning in class II B students was caused by students getting bored easily and being less active during learning so that students' understanding of the learning material given was less than optimal. However, by using this wordwall learning media, the results showed that class II B students became more active and enthusiastic in their learning process. This wordwall media can also increase students' interest in learning in class II B SDN 36 Lubuklinggau because wordwall media is an interactive media and can make the learning atmosphere fun because wordwall media combines sound and images so that students are interested and enthusiastic to participate in learning activities.*

**Keywords: Learning Interest, Learning Media, Wordwall**

### **Abstrak**

Tujuan dari penelitian ini ialah untuk menganalisis apakah penggunaan media pembelajaran *wordwall* sebagai media interaktif berdampak pada minat peserta didik dalam pembelajaran di SDN 36 Lubuklinggau. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif yang dimana data dikumpulkan dengan metode observasi, wawancara, angket, dan juga dokumentasi. Subjek penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas II B yang berjumlah 15 peserta didik. Hasil observasi mengungkapkan bahwa rendahnya minat belajar peserta didik kelas II B dikarenakan peserta didik mudah bosan dan kurang aktif selama pembelajaran sehingga kurang optimalnya pemahaman peserta didik pada materi pembelajaran yang diberikan. Namun dengan guru menggunakan media pembelajaran *wordwall* ini maka didapatkan hasil bahwa peserta didik kelas II B menjadi lebih aktif dan semangat dalam proses pembelajarannya. Media *wordwall* ini juga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik di kelas II B SDN 36 Lubuklinggau karena media *wordwall* sebagai media interaktif dan dapat membuat suasana belajar menjadi menyenangkan karena media *wordwall* menggabungkan suara dan gambar sehingga peserta didik tertarik dan bersemangat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

**Kata Kunci: Minat Belajar, Media Pembelajaran, Wordwall**

## **PENDAHULUAN**

Setiap orang harus memiliki Pendidikan dari segi sikap maupun pengetahuan yang bisa digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran ini dikatakan berhasil jika saat proses mengajar berjalan baik dan efektif. Menurut Sylvia, dkk (2021) mengungkapkan bahwa Pendidikan dapat didefinisikan sebagai upaya yang direncanakan dan dilakukan secara sadar dengan memberikan suatu bimbingan untuk mengembangkan potensi jasmani dan juga rohani dari pemberian orang dewasa kepada anak-anak agar dapat mencapai tujuan yang dimana anak mampu dan bisa dalam melaksanakan tugas serta permasalahan pada hidupnya sendiri. Hamid (dalam Jannah dan Basit, 2019) juga berpendapat bahwa pendidikan merupakan suatu proses umpan balik yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik dengan melibatkan faktor lain dalam mencapai tujuan yang diinginkan. Dengan begitu maka dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan suatu proses yang dilengkapi dengan sebuah usaha dari individu yang bertujuan untuk mengembangkan potensi yang ada pada diri individu sehingga dapat mencapai tujuan yang diinginkan.

Pada era digital ini, guru harus memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Guru memiliki peran yang sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran dan perkembangan kemampuan berpikir peserta didik. Guru dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam proses belajar mengajar yang sejalan dengan perkembangan teknologi pada saat ini. Dengan begitu, guru harus menguasai keterampilan mengajar dengan baik, keterampilan belajar yang harus dimiliki guru salah satunya adalah keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran.

Dalam kegiatan pembelajaran penggunaan media pembelajaran sangat penting terutama bagi peserta didik sekolah dasar karena digunakan sebagai perantara materi yang diajarkan. Menurut Hamka dalam Nurfadillah dan 4A Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Muhammadiyah Tangerang (2021), Media pembelajaran merupakan sebuah alat bantu fisik yang digunakan secara sengaja sebagai alat komunikasi antara guru dan peserta didik dalam memahami materi pelajaran. Media pembelajaran digunakan secara sengaja untuk membantu guru dan peserta didik memahami materi pelajaran dengan cara yang efektif dan efisien. Adapun pengertian media pembelajaran menurut Suryadi (2020) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah bagian dari salah satu sumber belajar yang berisi materi instruksional yang berada disekitar lingkungan peserta didik yang dapat memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Dari penjelasan mengenai media pembelajaran di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran itu sendiri merupakan alat bantu yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran agar penyampaian materi lebih maksimal dan dapat meningkatkan minat serta motivasi peserta didik dalam pembelajaran. Alat bantu pembelajaran ini bisa disebut alat peraga karena berfungsi untuk membantu dan meragakan suatu materi pada proses kegiatan belajar

di kelas. Didalam media pembelajaran terdapat pendekatan pembelajaran yang menggabungkan teknologi dan interaksi media tersebut disebut media Pembelajaran Interaktif, media ini juga sangat mendukung pendidik dalam melakukan kegiatan belajar mengajar karena dipadukan dengan teknologi.

Media *Wordwall* salah satu media interaktif karena memadukan teknologi dan interaksi. Menurut Paling, dkk (2024) menyatakan bahwa media *wordwall* merupakan sebuah aplikasi yang bisa digunakan untuk tempat belajar sekaligus media belajar berbasis online yang menarik perhatian bagi peserta didik. Aplikasi *wordwall* ini memiliki banyak fitur dan template yang dapat digunakan oleh guru dan menjadi bentuk permainan yang dapat disesuaikan dengan keinginan guru maupun peserta didik. Menurut Almagofi, dkk (2023) mendefinisikan bahwa media *wordwall* sebagai aplikasi web yang digunakan dalam proses pembelajaran yang menyenangkan peserta didik dan dapat dijadikan juga sebagai media pembelajaran yang memacu peserta didik aktif saat berlangsungnya proses belajar. Dengan mempertimbangkan pendapat beberapa pakar tersebut bisa disimpulkan bahwa media *wordwall* diatikan sebagai media pembelajaran yang menggabungkan teknologi dan interaksi online yang dapat di kembangkan oleh guru untuk sumber pengetahuan dan sebuah media pembelajaran yang dianggap menarik oleh peserta didik. Media pembelajaran *wordwall* ini dapat diakses dengan internet dan pengguna dapat membuat aktivitas pembelajaran sesuai kondisi dan kebutuhan peserta didik. Dengan adanya keberagaman aktivitas dalam pembelajaran ini, maka dapat mendorong partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran dan juga menumbuhkan minat belajar peserta didik.

Minat dalam sangat diperlukan dalam proses pembelajaran karena dengan adanya minat siswa dapat tekun dalam belajar dan termotivasi dalam belajar, minat itu sendiri dapat muncul karena digunakannya media pembelajaran interaktif berupa *wordwall*. Adapun pengertian minat menurut Qorib, Saragih & Suwandi (2019) merupakan suatu kekuatan yang dapat mendorong individu agar memperhatikan dan juga tertarik terhadap suatu aktivitas di kelas sehingga peserta didik senang dalam melakukan aktivitas sesuai dengan keinginannya sendiri.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SD Negeri 36 Lubuklinggau didapatkan permasalahan yaitu rendahnya minat belajar peserta didik kelas 2B dikarenakan peserta didik mudah bosan dan kurang aktif selama pembelajaran sehingga kurang optimalnya pemahaman peserta didik pada materi pembelajaran yang diberikan maka dari itu peneliti mengambil penelitian yaitu “Analisis Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas II B SDN 36 Lubuklinggau” yang bertujuan meningkatkan minat belajar siswa di kelas harapannya hasil belajar dan pemahaman pesera didik terhadap materi pembelajaran yang diberikan.

Adapun hal yang mendasari peneliti dalam mengambil penelitian ini yaitu karena adanya penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, diantaranya penelitian yang dilakukan oleh oleh Deni Syahyadi, Septian Dwi

Fajarianto, & Ahmad Rif'qi dengan judul “Penggunaan *Wordwall* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar: Literatur Review”. Dengan hasil penelitian bahwa media *wordwall* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Kemudian penelitian yang dilakukan Herta, dkk mengungkapkan hasil penelitiannya dengan judul “*Wordwall* dalam Pembelajaran untuk Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar” didapatkan hasil bahwa dengan menggunakan teknologi khususnya media *wordwall* minat belajar peserta didik meningkat karena peserta didik merasa tertarik dan termotivasi untuk belajar, dalam media *wordwall* juga banyak fitur-fitur game menarik sehingga dapat mendorong tercapainya pembelajaran yang efektif. Penelitian lain yang relevan adalah penelitian dari Zulfah dengan judul penelitian “Pemanfaatan Media Game Edukasi *Wordwall* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa” mengatakan bahwa saat penggunaan media *wordwall* minat belajar siswa memperoleh lebih dari 75% dengan itu persentase tersebut masuk diklasifikasi minat peserta didik tumbuh dengan sangat baik. Hasanah & firmansyah dalam penelitiannya dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Minat Belajar Peserta Didik” mengatakan bahwa minat peserta didik bertambah dengan diukur melalui persentase sebesar 93% dengan nilai sebesar itu *wordwall* berpengaruh besar untuk menumbuhkan minat belajar peserta didik.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian yang dilaksanakan di salah satu SD di Lubuklinggau yaitu SD Negeri 36 Lubuklinggau. Peneliti mengambil di kelas II B sebagai subjek penelitiannya dikarenakan di kelas II B sudah pernah menggunakan media *wordwall* sebagai permainan dalam pembelajaran. Saat penggunaan media *wordwall* tersebut, peserta didik sangat antusias dalam proses pembelajarannya. Sehingga peneliti mengambil kelas II sebagai subjek penelitiannya agar minat peserta didik lebih meningkat dalam proses pembelajarannya.

Penelitian ini dilakukan di bulan Oktober 2024 dan proses penelitiannya selesai pada bulan November 2024. Dimana berlangsungnya penelitian ada saat semester ganjil di SD Negeri 36 Lubuklinggau. Penelitian ini dilangsungkan dengan mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi “Aturan di Rumah”. Pada materi ini menjelaskan tentang jenis-jenis aturan dirumah dan manfaat dari melakukan aturan dirumah. Subjek dari penelitian ini yaitu seluruh peserta didik kelas II B yang berjumlah 15 peserta didik dengan 7 perempuan dan 8 laki-laki.

Bentuk penelitian yang dipilih oleh peneliti adalah jenis penelitian kualitatif yaitu menggunakan metode deskriptif yang tujuan dari penelitian ini untuk menjelaskan suatu fenomena ataupun kejadian tertentu. Metode deskriptif ini adalah suatu penelitian dengan penggunaan metode penggambaran serta penafsiran suatu objek yang kongkret sesuai dengan yang ada saat dilapangan. Terdapat empat tahapan yang digunakan peneliti dalam penelitian ini diantaranya persiapan, pelaksanaan, analisis data, dan juga penulisan hasil penelitian.

Teknik pengumpulan data pada penelitian yang dilakukan yaitu menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Menurut Rizal, Ihsan & Tanjungbal (2023) teknik observasi adalah suatu upaya menghimpun data yang dilakukan secara langsung melalui pengamatan dan mencatat fenomena yang sistematis pada objek yang akan diteliti. Satriadi, dkk (2023) observasi dapat diartikan dengan teknik pengumpulan data dengan melalui suatu pengamatan yang disertai catatan suatu kondisi ataupun perilaku dari objek yang akan diteliti. Jadi dapat disimpulkan bahwa teknik pengambilan data melalui observasi merupakan teknik dalam pengumpulan data dengan data yang diperoleh dari hasil pengamatan langsung terhadap objek yang akan diteliti.

Teknik wawancara menurut Satriadi, Moeins & Agusven (2023) merupakan suatu teknik pengumpulan data yang peroleh melalui proses interaksi secara lisan satu arah yang berarti suatu pertanyaan akan diucapkan oleh pewawancara dan yang diwawancarai akan memberikan jawaban yang diketahuinya. Wawancara merupakan suatu teknik pengumpulan data yang sering digunakan dalam penelitian kualitatif. Dimana wawancara dalam penelitian kualitatif ini menjadi teknik yang efektif dalam mencari pemahaman yang kompleks baik berhubungan dengan masalah sosial, psikologis, maupun budaya. Dari beberapa pendapat para ahli tentang teknik wawancara, maka dapat disimpulkan bahwa teknik wawancara diartikan sebagai suatu teknik dengan pengumpulan data paling efektif dalam penelitian kualitatif, dikarenakan adanya interaksi antara pewawancara dengan orang yang diwawancarai sehingga dengan mudah peneliti melakukan metode deskriptif melalui jawaban yang diberikan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti selanjutnya yaitu angket. Angket adalah suatu teknik pengambilan data dengan memberikan pernyataan kepada responden secara tertulis yang akan dijawab oleh responden. Adapun bentuk angket yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini yaitu meneliti seluruh siswa yang ada di kelas II B. Angket digunakan untuk pengambilan data agar dapat melihat apakah media *wordwall* dapat meningkatkan minat siswa kelas II B SD Negeri 36 Lubuklinggau.

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu dokumentasi. Dokumentasi merupakan sebuah alat dalam penelitian yang digunakan untuk mencatat peristiwa dan kemudian digunakan sebagai sumber informasi atau data penelitian (Harnilawati, dkk, 2024). Dalam penelitian ini digunakan untuk alat bukti seperti foto saat proses pembelajaran yang dilakukan dalam penelitian. Dokumentasi pada penelitian ini juga berupa pelengkap data penelitian yang dilakukan oleh peneliti pada kelas II B di SD Negeri 36 Lubuklinggau.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Yang mempengaruhi anak yang belum paham tentang pendidikan pancasila merupakan anak yang kurang mempunyai minat dalam belajar dikarenakan proses

pembelajaran yang kurang menarik. Dan banyak juga peserta didik yang membutuhkan waktu cukup lama dalam dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.

Sesuai dengan hasil dari observasi oleh peneliti, media yang pembelajaran yang diterapkan oleh guru pada kelas II B SDN 36 Lubuklinggau adalah media pembelajaran *wordwall*. Media pembelajaran ini adalah media yang digunakan sebagai *game educative* oleh guru untuk meningkatkan minat siswa di SD Negeri 36 Lubuklinggau. Menurut Halik (2021), media pembelajaran ini bisa dikatakan sebagai web aplikasi yang tujuan dari penggunaan media ini adalah untuk proses belajar berbasis kuis yang menyenangkan.

Berikut adalah langkah-langkah dalam penggunaan aplikasi *wordwall*, diantaranya: 1) langkah pertama dalam penggunaan aplikasi untuk media dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila ini pastinya pengguna (guru) harus mendaftarkan akunya pada <https://wordwall.net/> dan kemudian ikuti langkah-langkah dengan melengkapi data yang sudah tertera, 2) kemudian pengguna (guru) memilih *create activity* dan pilih template yang sesuai dengan materi dan keinginan guru, 3) menuliskan judul dan juga dekripsi pada salah satu permainan yang dipilih, 4) tuliskan sebuah materi ataupun soal sesuai dengan mata pelajaran dan tipe permainan yang akan dimainkan, 5) pilih *done* (selesai) untuk langkah terakhir jika pengguna (guru) sudah selesai membuat permainan atau kuis dengan media *wordwall* ini.

Dibawah ini adalah contoh penggunaan media pembelajaran *wordwall* pada kelas II SD Negeri 36 Lubuklinggau ngan pelajaran Pendidikan Pancasila materi “Aturan di Rumah”. Guru kelas II B menyiapkan media pembelajaran sebagai bahan ajar yang diterapkan untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila. Berikut contohnya :



Gambar 1. Penerapan Media Pembelajaran Wordwall



Gambar 2. Tampilan Awal Media Wordwall



### Gambar 3. Soal pada Media *Wordwall*

Penerapan media pembelajaran *wordwall* di SDN 36 Lubuklinggau, didapatkan hasil yang sesuai dengan harapan peneliti yaitu penerapan media pembelajaran *wordwall* ini dapat meningkatkan minat belajar peserta didik di SDN 36 Lubuklinggau tersebut. Hal ini dapat dilihat dari beberapa indikator, diantaranya: 1) keaktifan peserta didik dalam mengumpulkan tugas yang diberikan oleh guru dengan tepat waktu, 2) keaktifan peserta didik didalam kelas saat kegiatan proses pembelajaran, 3) peserta didik yang aktif bertanya tentang materi yang masih belum dipahami, 4) peserta didik berani maju untuk menjawab soal yang diberikan guru. Dengan situasi dan keadaan itu sangat berbeda ketika guru memberikan pembelajaran dengan metode terdahulu yaitu ceramah. Dengan begitu, dapat dilihat bahwa penerapan media *wordwall* ini dapat meningkatkan minat belajar peserta didik di SDN 36 Lubuklinggau.

### **KESIMPULAN**

Berdasarkan penjelasan yang sudah dipaparkan mengenai analisis media pembelajaran *wordwall* terhadap minat belajar peserta didik kelas II B SDN 36 Lubuklinggau, maka dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa media pembelajaran *wordwall* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila tepatnya materi “Aturan Dirumah” terdapat sebuah soal atau kuis yang dibuat oleh guru dan dikerjakan oleh peserta didik. Media pembelajaran *wordwall* ini dipilih oleh peneliti karena mudah untuk dibuat, murah, dan juga dapat menarik perhatian dari peserta didik yang sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas II yaitu senang bermain.

*Wordwall* adalah sebuah media pembelajaran interaktif yang digunakan oleh guru untuk menumbuhkan minat peserta didik kelas IIB SDN 36 Lubuklinggau dalam pembelajaran. Dengan penggunaan media *wordwall* ini, peserta didik kelas II B menjadi lebih aktif dan semangat dalam proses pembelajarannya. Media *wordwall* ini juga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik kelas II B SDN 36 Lubuklinggau karena media *wordwall* yaitu media interaktif dan menyenangkan sehingga peserta didik tertarik dan bersemangat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Almaofi, F., Gultom, R., & Sukmawati, D. M. (2023). *Media Interaktif dalam Pembelajaran IPS SD*. Cahya Ghani Recovery.
- Harnilawati., dkk. 2024. *Metodologi Penelitian*. Cendikia Publisher.
- Hasanah, B.A., Firmansyah, A. and Firmansyah, H., 2023. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Minat Belajar Sejarah Peserta Didik. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(5), pp.1913-1924.
- Herta, N., Nupus, B.C., Sanggarwati, R. and Setiawan, T.Y., 2023, August. Pemanfaatan Aplikasi Game Wordwall dalam Pembelajaran untuk Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. In *Seminar Nasional Paedagoria* (Vol. 3, pp. 527-532).
- Kusum, J., dkk (2023) *Dimensi Media Pembelajaran (Teori dan Penerapan Media Pembelajaran Pada Era Revolusi Industri 4.0 Menuju Era Society 50)*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Nurfadillah, S., dan 4A Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Tangerang. (2021). *Media Pembelajaran*. CV Jejak Publisher.
- Paling, S., dkk. (2024). *Media Pembelajaran Digital*. Tohar Media.
- Qorib, A., Saragih, M. Y., & Suwandi. (2019). *Pengantar Jurnalistik*. Guepedia.
- Satriadi., dkk. (2023). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. CV Azka Pustaka
- Suryadi, A. (2020). *Teknologi dan Media Pembelajaran*. CV Jejak.
- Sylvia, L.A., Purwati., Sriyami, Y., & Rukiyem. (2021). *Guru Hebat di Era Milenial*. Adab.
- Tojiri, Y., dkk. (2023). *Dasar Metodologi Penelitian*. Takaza Innovatix Labs.
- Zulfah, N., 2023. Pemanfaatan Media Game Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(1), pp.11-11.