



Global Journal Education

<https://jurnal.sainsglobal.com/index.php/gjee>

Volume 2, Nomor 1 Februari 2025

e-ISSN: 2762-1438

DOI.10.35458

PENGUNGGUNANAAN MEDIA WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK

Nurjannah P.¹, St. Kasmawati², Rahmawati Nusu³

¹Universitas Negeri Makassar /email: nurjannah.nanna0102@gmail.com

²Universitas Negeri Makassar /email: st.kasmawati@unm.ac.id

³UPT SPF SDN Mamajang 1, Makassar /email: rahmawatinusu751@gmail.com

Artikel info	Abstrak
<i>Received; 15-11-2024</i> <i>Revised; 25-11-2024</i> <i>Accepted; 01-02-2025</i> <i>Published; 02-02-2025</i>	Pendidikan merupakan salah satu faktor yang sangat mempengaruhi perkembangan peserta didik di suatu bangsa. Suatu bangsa dapat dikatakan maju jika perkembangan dari aspek ekonomi, teknologi, dan pendidikan sangat pesat. Dengan adanya teknologi seperti smartphone, segala pekerjaan yang menjadi lebih mudah seperti berkomunikasi dengan orang yang jauh, mencari informasi, melihat berita dan lain sebagainya. Media <i>Wordwall</i> sendiri merupakan aplikasi yang berbentuk website yang isinya berupa sebuah permainan dunia maya. Media <i>wordwall</i> ini dapat dijadikan media pembelajaran oleh guru pada saat proses pembelajaran. Penggunaan media ini dapat digunakan untuk menilai hasil kerja peserta didik. Adapun cara menggunakan media <i>Wordwall</i> ini dengan menampilkan melalui telepon genggam atau LCD Proyektor. Penggunaan media pembelajaran <i>wordwall</i> dapat meningkatkan minat belajar peserta didik kelas IV A disekolah UPT SPF SDN Mamajang 1, Kota Makassar dengan melihat hasil dari indikator tingkat keberhasilan yaitu perasaan senang dari awalnya 5% meningkat menjadi 60%, ketertarikan/minat dari awalnya 0% meningkat menjadi 75%, perhatian peserta didik dalam pembelajaran dari awalnya 10% meningkat menjadi 80% dan partisipasi peserta didik yang awalnya 5% meningkat menjadi 85%. Dari hasil tersebut, maka media <i>wordwall</i> ini memang sangat berpengaruh terhadap peningkatan minat belajar peserta didik, tetapi perlu diketahui bahwa media pembelajaran bukan hanya <i>wordwall</i> saja, masih banyak media pembelajaran berbasis teknologi lainnya yang dapat dimanfaatkan oleh guru agar peserta didik tidak merasa bosan dan tentunya dapat mengembangkan keterampilan dan inovasi dari guru dalam memberikan materi pembelajaran.

Keywords:

Pembelajaran. Media Wordwall, Minat

artikel global journal education and learning dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-4.0



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu faktor yang sangat mempengaruhi perkembangan peserta didik di suatu bangsa. Suatu bangsa dapat dikatakan maju jika perkembangan dari aspek ekonomi, teknologi, dan pendidikan sangat pesat. (Dasopang, dkk.,2024). Pendidikan pada dasarnya suatu keharusan yang harus dilaksanakan oleh semua anak hingga orang dewasa. (Kurniawan dkk.,2023).

Pendidikan di era sekarang tidak lagi berpusat pada guru, tetapi pendidikan di era sekarang sudah dipengaruhi oleh perkembangan teknologi. Kehadiran teknologi dalam dunia pendidikan menjadi faktor yang sangat penting karena karakteristik peserta didik yang sudah tidak asing lagi dengan perkembangan teknologi. Berbagai hal dapat ditemukan dalam teknologi seperti informasi mengenai pengetahuan yang dapat mudah diakses melalui teknologi internet. (Mahardika et.al.,2022).

Dengan adanya teknologi seperti *smartphone*, segala pekerjaan yang menjadi lebih mudah seperti berkomunikasi dengan orang yang jauh, mencari informasi, melihat berita dan lain sebagainya. (Fajre et al.,2022). Teknologi juga mendukung dalam pembelajaran. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat berupa pembuatan media pembelajaran yang berbasis teknologi seperti slide, google kuisisioner, wordwall dan lain sebagainya.

Dengan adanya pemanfaatan media teknologi dalam proses pembelajaran, guru seharusnya memudahkan dan dapat menarik perhatian peserta didik untuk ikut atau berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Salah satu cara yang digunakan dalam memanfaatkan media teknologi dengan menggunakan media Wordwall.

Media *Wordwall* sendiri merupakan aplikasi yang berbentuk website yang isinya berupa sebuah permainan dunia maya. Media wordwall ini dapat dijadikan media pembelajaran oleh guru pada saat proses pembelajaran. Penggunaan media ini dapat digunakan untuk menilai hasil kerja peserta didik. Adapun cara menggunakan media *Wordwall* ini dengan menampilkan melalui telepon genggam atau LCD Proyektor. Adapun manfaat dari aplikasi Wordwall ini adalah guru dapat membuat permainan teka-teki silang, mencocokkan sebuah kata atau pernyataan, quiz, anagram, mencari kata dan lain sebagainya (Zahro:2023).

Pemanfaatan media pembelajaran ini diharapkan dapat menambah minat belajar peserta didik. Melihat kenyataan yang ada di sekolah sekarang, peneliti melihat bahwa masih ada beberapa siswa yang memiliki minat belajar yang kurang. Berdasarkan hasil wawancara dari beberapa

siswa mengatakan bahwa kurangnya minat belajar yang mereka rasakan dikarenakan pembelajaran yang dilakukan oleh guru masih menggunakan metode pembelajaran yang itu-itu saja. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi oleh guru masih belum di maksimalkan dan guru masih berpatokan dengan buku siswa. Hal ini juga disebutkan oleh (Pranata et al.,2021) bahwa kurangnya minat belajar peserta didik karena kemampuan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran teknologi yang tidak maksimal.

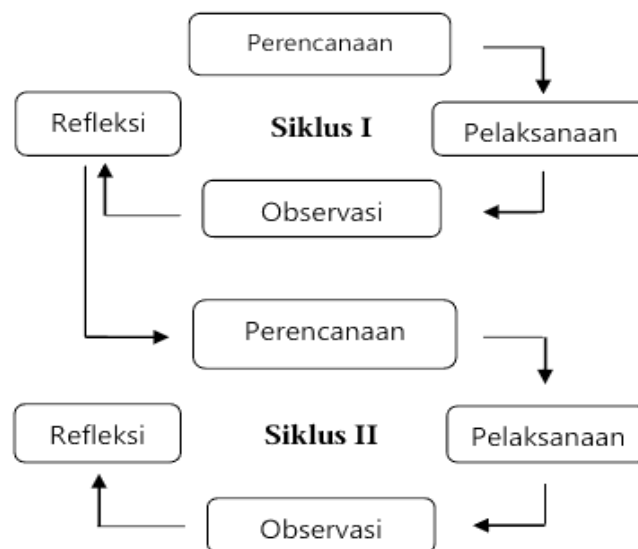
Memang minat dalam proses pembelajaran menjadi hal yang sangat penting dan sangat berpengaruh terhadap perkembangan dan hasil belajar peserta didik (Setiawan dkk, 2022). dengan adanya minat yang besar terhadap pembelajaran dapat membuat seseorang untuk mudah dalam mendapatkan hasil belajar. (Aciakatura dkk.,2021). melihat hasil observasi di sekolah, menunjukkan bahwa peserta didik merasa jenuh dan kurang semangat dengan materi pembelajaran yang diberikan oleh guru sehingga guru perlu mencari inovasi untuk meningkatkan minat pembelajaran peserta didik.

Berdasarkan obeservasi awal yang dilakukan oleh peneliti didapatkan bahwa guru membawakan pembelajaran dengan metode ceramah dan peserta didik hanya mendengarkan apa yang dikatakan oleh guru sehingga peserta didik merasakan bosan dengan materi pembelajaran yang dibawakan oleh guru. Adapun hasil dari wawancara dari guru kelas 4 SD Negeri Mamajang 1 Kota Makassar, Ibu Rahmawati Nusu, S.Pd mengatakan memang penggunaan media pembelajaran yang berbasis teknologi masih jarang digunakan dikarenakan beberapa faktor seperti daya listrik sekolah yang tidak kuat menampung penggunaan LCD sehingga jika digunakan melebihi kapasitas maka listrik yang ada disekolah akan padam. Untuk itu guru hanya menggunakan buku siswa serta pengalaman langsung untuk melakukan proses pembelajaran. Guru juga belum paham bagaimana menggunakan media *Wordwall* melalui *handhphone* sehingga guru hanya menggunakan media pembelajaran konvensional.

Berdasarkan uraian permasalahan yang disebutkan, maka peneliti ingin melakukan penelitian dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana penggunaan media pembelajaran *Wordwall* untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas IV A di UPT SPF SDN Mamajang 1, Kota Makassar. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan penggunaan media *wordwall* ini dapat meningkatkan minat belajar dari peserta didik.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang diterapkan pada penelitian ini adalah penelitian menggunakan model dari kemmis dan Mc. Taggart dan dilakukan sebanyak 2 siklus atau 4 kali pertemuan pada peserta didik kelas IV A sebanyak 20 orang di sekolah UPT SPF SDN Mamajang 1, Kota Makassar.



Gambar 1. Metode Penelitian

Adapun Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Teknik analisis kualitatif dalam bentuk penelitian tindakan kelas untuk mengkaji, menganalisis peningkatan minat belajar peserta didik. Proses pengumpulan data dengan melakukan observasi menggunakan instrumen dalam bentuk daftar cek dan dokumentasi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Saat melakukan proses pembelajaran, guru harus memasukkan media pembelajaran agar peserta didik dapat aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran ini juga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Melalui media pembelajaran, guru dapat menyampaikan materi pembelajaran dengan lebih mudah ke peserta didik sehingga guru tidak perlu susah-susah untuk memaparkan materi pembelajaran secara langsung. Dengan adanya interaksi dan kolaborasi antara guru dan peserta didik, maka metode pembelajaran yang bervariasi. (Budirahayu & Saud, 2023).

Penggunaan media pembelajaran di era sekarang, seharusnya harus terintegrasi dengan perkembangan teknologi karena dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi, media pembelajaran bukan hanya menampilkan tulisan tetapi dapat menampilkan gambar dan suara yang dapat menarik minat peserta didik untuk belajar (Nursyam, 2019).

Penelitian ini memiliki indikator untuk menentukan minat belajar yang perlu diperbaiki, seperti perasaan senang, minat peserta didik, perhatian peserta didik terhadap pembelajaran, dan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran (Reski, 2021). Adapun kriteria yang diukur oleh peneliti adalah **D** = Kurang, **C** = Cukup Baik, **B**= Baik, **A**= Sangat Baik. Adapun kriteria keberhasilan yang telah direncanakan oleh peneliti adalah sebesar 70%.

Tabel. 1 Kriteria Keberhasilan Peningkatan Minat Peserta Didik

Presentase (%)	Kriteria
88-100	Sangat Tinggi
78-88	Tinggi
68-78	Cukup
58-68	Rendah
<58	Sangat Rendah

Berdasarkan pengamatan dari obeservasi peserta didik pada kelas IV A di UPT SPF SDN Mamajang 1, Kota Makassar, megungkapkan bahwa telah terjadi peningkatan dari siklus 1 ke siklus 2.

Tabel 2. Presentase Hasil Pengamatan Siklus I

Indikator	Hasil Pengamatan			
	A	B	C	D
Perasaan Senang	1	1	16	2
	5%	5%	80%	10%
Minat	0	2	10	8
	0 %	10%	50%	40%
Perhatian	2	2	12	6
	10%	10%	60%	30%
Partisipasi	1	2	15	2
	5%	10%	75%	10%

Berdasarkan tabel 1. pada siklus 1 dapat didekskripsikan peserta didik kelas IV di UPT SPF SDN Mamajang 1, Kota Makassar yang memiliki perasaan senang, terdapat 10% yang kurang senang, 80% cukup senang, 10% Senang dan 0% yang sangat senang. Sedangkan peserta didik yang memiliki minat atau ketertarikan pada pembelajaran terdapat 40% kurang minat, 50% cukup minat, 10% minat dan 0% sangat berminat. Peserta didik yang memiliki perhatian terdapat 30% yang kurang perhatian, 60% cukup perhatian, 10% perhatian dan 10% yang sangat perhatian terhadap pembelajaran. Peserta didik yang memiliki partisipasi terdapat 10% yang kurang perhatian, 75% cukup partisipasi, 10% partisipasi dan 5% sangat partisipasi dalam proses pembelajaran.

Tabel 3. Presentase Hasil Siklus II

Indikator	Hasil Pengamatan			
	A	B	C	D
Perasaan Senang	12	7	1	0
	60%	35%	5%	0%
Minat	15	3	2	0
	75 %	15%	10%	0%
Perhatian	16	2	1	1
	80%	10%	5%	5%
Partisipasi	17	2	1	0
	85%	10%	5%	0%

Berdasarkan uraian tabel 3 siklus II, dapat di deskripsikan bahwa Peserta didik dikelas IV A yang memiliki perasaan senang yaitu terdapat 60% yang sangat senang, 35% senang, 5% cukup senang dan 0% tidak senang. Peserta didik kelas IV A yang memiliki minat dalam pembelajaran yaitu terdapat 75% yang sangat minat, 15% yang minat, 10% cukup minat dan 0% tidak minat. Peserta didik yang memiliki partisipasi yaitu terdapat 85% sangat partisipasi, 10% partisipasi, 5% cukup partisipasi dan 0% tidak partisipasi.

Adapun perbandingan peningkatan antara siklus 1 dengan siklus 2 berdasarkan hasil pengamatan:

Tabel 4. Hasil Pengamatan Siklus 1 & Siklus 2

Indikator	Hasil Pengamatan	
	Siklus I	Siklus II
Perasaan Senang	5 %	60 %
Minat	0 %	75 %
Perhatian	10 %	80 %
Partisipasi	5 %	85 %

Pembahasan

Pada pembelajaran awal di siklus I di kelas IV A di UPT SPF SDN Mamajang 1, Kota Makassar, pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran yang berbasis buku cetak dan pengalaman langsung dari guru. Alhasil pembelajaran yang dilakukan membuat peserta didik merasa bosan dan jenuh karena pembelajaran yang dilakukan selalu berpusat pada guru dan peserta didik juga sudah sering mendapatkan metode pembelajaran yang seperti ini. Dampak dari pembelajaran seperti ini membuat minat untuk belajar dari peserta didik menurun dan jika tidak dilakukan evaluasi maka minat pembelajaran peserta didik akan hilang yang dapat memberikan dampak pada hasil pembelajaran peserta didik ke depannya.

Pada pembelajaran di siklus 2 di kelas IV A di UPT SPF SDN Mamajang 1, Kota Makassar, pembelajaran dilakukan oleh guru dengan menggunakan media pembelajaran yang berbasis Wordwall. Penggunaan media Wordwall ini diharapkan dapat memberikan dampak yang signifikan terhadap peserta didik, khususnya pada minat belajar mereka. Pada saat proses pembelajaran, guru memberikan media wordwall melalui permainan interaktif sehingga siswa merasa dilibatkan dalam pembelajaran dan dapat membuat peserta didik dapat saling berkolaborasi dan memecahkan masalah dengan cara menyenangkan. Penggunaan word wall oleh siswa merupakan hasil dari inovasi ini. Peserta didik menunjukkan minat yang besar dalam belajar dan berpartisipasi dengan antusias dalam semua kegiatan bermain. Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berteknologi memungkinkan siswa belajar berdasarkan keinginan dan kepribadiannya masing-masing, sehingga dapat memberikan rasa puas dan kegembiraan (Yuliza, 2023). Melalui wordwall, siswa tidak hanya belajar materi, tetapi juga mengalami kegembiraan dan kepuasan dalam memahami materi pelajaran (Shofiya Launin et al., 2022). Ini menggambarkan bahwa penggunaan teknologi seperti wordwall memiliki peran yang besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan memperluas pengalaman belajar

siswa di kelas 4 di SDN Mamajang 1, Kota Makassar. Namun pemanfaatan media wordwall ini masih belum bisa dimaksimalkan oleh semua guru yang ada di sekolah UPT SPF SDN Mamajang 1, kota Makassar dikarenakan berbagai alasan, seperti ada guru yang belum terlalu mahir dalam mengoperasikan Laptop dan LCD, ada juga guru yang sudah mahir menggunakan Laptop dan LCD tapi masih belajar dalam menggunakan aplikasi wordwall karena aplikasi memang masih belum lama diciptakan dan ada juga guru yang memberikan alasan bahwa daya listrik di sekolah yang tidak sanggup untuk mengoperasikan perangkat LCD/Proyektor secara bersamaan sehingga tidak semua guru dapat menggunakan media wordwall ini.

PENUTUP

Pemanfaatan aplikasi *wordwall* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik kelas IV A disekolah UPT SPF SDN Mamajang 1, Kota Makassar dengan melihat hasil dari indikator tingkat keberhasilan yaitu perasaan senang dari awalnya 5% meningkat menjadi 60%, ketertarikan/minat dari awalnya 0% meningkat menjadi 75%, perhatian peserta didik dalam pembelajaran dari awalnya 10% meningkat menjadi 80% dan partisipasi peserta didik yang awalnya 5% meningkat menjadi 85%. Dari hasil tersebut, maka media wordwall ini memang sangat berpengaruh terhadap peningkatan minat belajar peserta didik, tetapi perlu diketahui bahwa media pembelajaran bukan hanya wordwall saja, masih banyak media pembelajaran berbasis teknologi lainnya yang dapat dimanfaatkan oleh guru agar peserta didik tidak merasa bosan dan tentunya dapat mengembangkan keterampilan dan inovasi dari guru dalam memberikan materi pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Aciakatura, Dkk, (2021). Analisis Pengembangan Minat dan Bakat Siswa pada Siswa Sekolah Dasar. Cerdika: *Jurnal Ilmiah Indonesia*, 1(2), 89–94.
- Budirahayu, T., & Saud, M. (2023). Pedagogical innovation and teacher collaborations in supporting student learning success in Indonesia. *Cogent Education*, 10(2).
- Dasopang, Dkk, (2024). Eksistensi Madrasah di Indonesia Pasca Keluarnya Undang Undang No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS). *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(1).
- Kurniawan, A.,Dkk, (2023). DASAR-DASAR ILMU PENDIDIKAN *Penulis*.

- Nur Azizah Qodiriyah Zahro, (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Belajar Siswa. *Abdima Jurnal : Pengabdian Mahasiswa*, 2 (1), 2876-2886
- Pranata, Dkk, (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VII. *Mimbar Ilmu*, 4(1), 122–130.
- Setiawan, A, Dkk, (2022). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD Negeri 1 Gamping : *Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 2(2).
- Shofiya Launin, Dkk, (2022). Pengaruh Media Game Online Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV. : *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3), 216–223.
- Reski, N. (2021). Tingkat Minat Belajar Siswa Kelas IX SMP Negeri 11 Kota Sungai Penuh. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(11), 2485–2490.
- Yuliza, S. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Di MTs Negeri Kota Bengkulu. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 33–48.