



PENERAPAN MEDIA INTERAKTIF *WORDWALL* DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK

Nur Indah¹, Muahammad Asri², Rubyanti³

¹Universitas Negeri Makassar /email: nurindah01109@gmail.com

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

³UPT SPF Pa'Baeng-Baeng 1 /email: rubhyanti06882@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>	Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dengan menggunakan media interaktif <i>Wordwall</i> di UPT SPF SDI Pa'Baeng-Baeng, kelas VI, di mana ada 25 siswa. Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang terdiri dari dua siklus, digunakan dalam penelitian ini. Data dikumpulkan melalui observasi dan dokumentasi untuk menilai motivasi belajar siswa, yang mencakup keterlibatan, minat, dan partisipasi dalam pembelajaran. Analisis kuantitatif deskriptif dilakukan dengan perhitungan persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat siswa untuk belajar meningkat setiap siklus. Hanya 50% siswa menunjukkan minat pada tahap pra-tindakan, tetapi minat ini meningkat menjadi 60% pada siklus I dan 80% pada siklus II. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif <i>Wordwall</i> dapat secara signifikan meningkatkan minat dan keinginan siswa untuk belajar mata pelajaran IPAS. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif <i>Wordwall</i> .

Key words:

*Media interaktif, Wordwall ,
minat belajar*

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



PENDAHULUAN

Salah satu komponen penting yang dapat mempengaruhi keberhasilan belajar siswa adalah minat mereka. (Aulia et al., 2023). Siswa yang tidak memiliki minat yang cukup dalam pelajaran cenderung tidak aktif, kurang bersemangat, dan menghadapi kesulitan dalam memahami materi. Sebaliknya, siswa yang memiliki minat yang tinggi akan lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran, yang akan membantu mereka memahami materi dan hasil belajar. (Sholehah et al., 2018). Akibatnya, menumbuhkan dan meningkatkan minat belajar siswa sangat penting agar mereka lebih aktif, semangat, dan berhasil dalam proses pembelajaran.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah salah satu mata pelajaran yang sering dianggap sulit dan tidak menarik bagi siswa. (Alfatonah et al., 2023). Materi IPAS yang kompleks, beragam, dan kadang-kadang tidak relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa sering membuat siswa merasa sulit dan kurang tertarik untuk mempelajarinya. Siswa yang tidak memiliki hubungan langsung dengan materi pelajaran cenderung jenuh dan tidak termotivasi, yang menyebabkan mereka kurang aktif dalam mengikuti pelajaran dan lebih cenderung menghindari pelajaran, yang pada akhirnya mengakibatkan kurangnya minat dan pemahaman siswa tentang materi pelajaran. (Suharini, 2024). Akibatnya, penting untuk menemukan cara untuk meningkatkan minat siswa dalam pelajaran IPAS karena kurangnya minat dapat berdampak pada hasil belajar mereka. Salah satu cara untuk melakukan ini adalah dengan menggunakan metode pembelajaran yang lebih menarik dan relevan.

Minat belajar sangat penting untuk proses pembelajaran. Siswa yang sangat tertarik dengan pelajaran cenderung lebih aktif, bersemangat, dan berusaha lebih baik untuk memahami materi. (Wijaya & Rismawati, 2023). Siswa yang tidak tertarik akan lebih pasif, kurang tertarik mengikuti pelajaran, dan kesulitan memahami materi yang diajarkan. Mereka juga akan lebih terlibat dalam kegiatan belajar dan termotivasi untuk menyelesaikan tugas dan berpartisipasi dalam diskusi. Hal ini dapat mempersulit mereka untuk belajar dan mengurangi hasil akademik mereka. (Jainiyah et al., 2023). Oleh karena itu, untuk meningkatkan hasil belajar siswa, terutama dalam mata pelajaran yang dianggap sulit seperti IPAS, sangat penting untuk menemukan cara yang efektif untuk menumbuhkan dan meningkatkan minat belajar siswa.

Menggunakan media interaktif seperti *Wordwall* adalah salah satu cara untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar. (Sari et al., 2020). *Wordwall* adalah platform pembelajaran berbasis teknologi yang memungkinkan siswa berinteraksi dengan materi pelajaran melalui berbagai permainan interaktif yang menyenangkan dan menantang, seperti teka-teki, kuis, dan soal pilihan ganda. Media interaktif ini memungkinkan siswa berpartisipasi dalam pembelajaran dengan cara yang lebih menarik dan aktif. (Rohmatin, 2023). Dengan demikian, penggunaan media interaktif seperti *Wordwall* dapat membuat kelas lebih hidup, menarik, dan menyenangkan. Pada akhirnya, ini dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar.

Studi terdahulu, seperti yang dilakukan oleh (Oktavia & Mutiara, 2024) menunjukkan bahwa penggunaan media *Wordwall* dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar. Dalam penelitian ini, penggunaan *Wordwall* berhasil meningkatkan minat siswa dalam pelajaran, yang ditunjukkan dengan peningkatan partisipasi aktif dan semangat siswa selama pelajaran. Itu juga ditemukan oleh (Zulkarnain & Efendi, 2024) yang menyatakan bahwa *Wordwall* memiliki kemampuan untuk menjadikan pelajaran lebih menarik dan meningkatkan minat siswa untuk belajar.

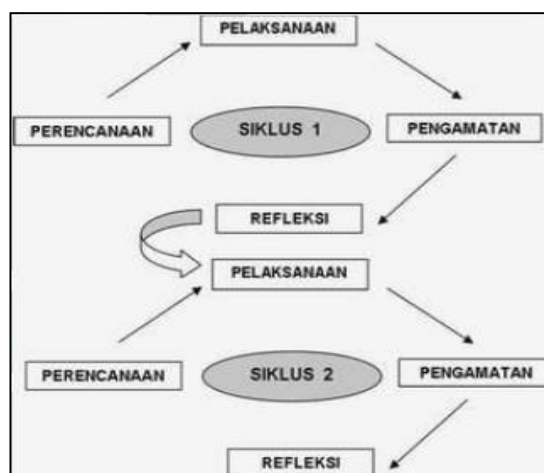
Di kelas VI UPT SPF SDI Pa'Baeng-Baeng, observasi awal menunjukkan bahwa banyak siswa tidak tertarik dan tidak bersemangat untuk mengikuti pelajaran IPAS. Beberapa siswa menunjukkan kesulitan memahami materi dan tidak terlibat dalam diskusi kelas. Ini menunjukkan bahwa minat siswa rendah dalam pelajaran IPAS. Oleh karena itu, metode pembelajaran yang lebih menarik harus digunakan untuk meningkatkan minat siswa.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mempelajari bagaimana penerapan media interaktif *Wordwall* dapat meningkatkan minat siswa dalam pelajaran IPAS di kelas VI UPT SPF SDI

Pa'Baeng-Baeng. Penelitian ini akan menyelidiki sejauh mana penggunaan media *Wordwall* dapat membuat siswa lebih tertarik dan lebih aktif dalam pembelajaran. Karena pembelajaran yang lebih menarik melalui permainan edukatif dapat meningkatkan minat siswa untuk mempelajari materi IPAS.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) digunakan, yang menggunakan model siklus Kurt Lewin, yang terdiri dari empat tahap utama: perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi.



Gambar 1. Siklus Teori Kurt Lewin (Arikunto, 2017)

25 siswa kelas VI di UPT SPF SDI Pa'Baeng-Baeng pada tahun akademik 2024/2025 adalah subjek penelitian. Untuk mendukung penelitian, peneliti bekerja sama dengan teman sejawat mereka yang bertindak sebagai pengamat. Dua metode utama yang digunakan untuk mengumpulkan data tentang minat belajar siswa dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah observasi dan dokumentasi.

Metode observasi dilakukan dengan meminta bantuan teman sejawat untuk melihat apa yang dilakukan siswa selama pelajaran dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan sebelumnya. Observasi menunjukkan minat siswa untuk belajar dan seberapa terlibat mereka saat media interaktif *Wordwall* digunakan dalam proses pembelajaran. Peneliti mengamati sejauh mana siswa menunjukkan minat dan antusiasme terhadap materi yang diajarkan melalui media tersebut selama observasi. Selain itu, metode dokumentasi digunakan untuk merekam informasi lebih lanjut tentang pelaksanaan pembelajaran dan respons siswa. Hasil observasi dicatat, dan perkembangan dan hasil belajar siswa dicatat setelah setiap siklus pembelajaran.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Di kelas VI UPT SPF SDI Pa'Baeng-Baeng, penggunaan media interaktif *Wordwall* dalam pembelajaran IPAS pada siklus pertama meningkatkan motivasi siswa. Perencanaan

pembelajaran melibatkan penggunaan *Wordwall* untuk menampilkan soal-soal interaktif seperti mencocokkan gambar, teka-teki silang, dan pilihan ganda. Siswa tampak lebih antusias selama pelaksanaan, tetapi beberapa masih terlihat tidak percaya diri dan pasif. Hasil observasi menunjukkan bahwa minat siswa meningkat sebesar enam puluh persen pada siklus pertama dari lima puluh persen pada tahap pra-tindakan. Sementara beberapa siswa lebih suka mengamati daripada berpartisipasi, yang lain membutuhkan dorongan lebih. Dokumentasi juga menunjukkan bahwa sebagian besar siswa berpartisipasi dengan baik. Reaksi dari siklus pertama menunjukkan bahwa *Wordwall* meningkatkan motivasi siswa, tetapi perlu perhatian lebih pada siswa yang lebih pasif. Pada siklus berikutnya, peneliti akan meningkatkan variasi soal *Wordwall* dan memberikan dukungan tambahan kepada siswa yang kurang percaya diri untuk meningkatkan partisipasi setiap siswa.

Hasil siklus pertama digunakan untuk memperbaiki siklus kedua. Ini dilakukan dengan meningkatkan interaksi dengan siswa yang lebih pasif dan meningkatkan variasi soal di media *Wordwall*. Untuk meningkatkan keterlibatan siswa, pembelajaran saat ini memasukkan soal-soal yang lebih beragam dan tantangan yang lebih menarik, serta permainan berbasis waktu dan kelompok. Siswa yang sebelumnya pasif menjadi lebih aktif, menjawab pertanyaan berani, dan terlibat dalam diskusi kelompok selama pelaksanaan. Hampir semua siswa sangat terlibat dalam pelajaran karena penggunaan *Wordwall* semakin meningkat. Hasil observasi menunjukkan bahwa motivasi siswa meningkat menjadi 80% pada siklus kedua dari 60% pada siklus pertama. Sebagian besar siswa lebih terlibat, dan lebih banyak siswa yang berani menjawab pertanyaan dan berbicara tentang materi. Menurut penelitian, variasi soal yang diberikan membuat hampir semua siswa lebih tertarik dan terlibat dalam pelajaran.

Siklus kedua menunjukkan bahwa penggunaan media *Wordwall* semakin efektif dalam meningkatkan minat siswa dalam belajar. Ada peningkatan yang signifikan dalam keterlibatan dan partisipasi siswa, terutama setelah diberikan variasi soal yang lebih sulit. Pada siklus berikutnya, peneliti akan terus menerapkan variasi soal yang telah berhasil diterapkan dan lebih sering memberikan umpan balik positif untuk mempertahankan minat siswa dalam belajar.

Tabel 1. Perbandingan Siklus I dan Siklus II

Aspek	Siklus Pra-Tindakan	Siklus Pertama	Siklus Kedua
Persentase Motivasi Siswa	50%	60%	80%
Tingkat Keterlibatan Siswa	Pasif sebagian	Meningkat, tetapi beberapa siswa masih pasif	Hampir semua siswa aktif dan berani berpartisipasi
Reaksi Siswa	Beberapa siswa kurang percaya diri, pasif	Antusias, tetapi beberapa masih membutuhkan dorongan	Lebih terlibat, menjawab pertanyaan dengan berani, aktif dalam diskusi kelompok
Variasi Soal di Wordwall	Tidak beragam	Mencocokkan gambar, teka-teki silang, pilihan ganda	Soal lebih beragam, tantangan menarik, permainan berbasis waktu dan kelompok
Keterlibatan Siswa	Diperlukan dorongan	Beberapa siswa masih	Sebagian besar siswa

yang Pasif	lebih	pasif	aktif setelah dukungan tambahan
Pembelajaran yang Diterapkan	Pembelajaran dengan soal interaktif yang sederhana	Pembelajaran dengan soal yang lebih menarik dan variasi permainan	Pembelajaran dengan variasi soal lebih sulit dan dukungan lebih intensif
Peningkatan yang Diharapkan	Memotivasi siswa lebih aktif	Meningkatkan keaktifan siswa yang pasif	Mempertahankan motivasi dan keterlibatan siswa

Pada penelitian yang dilakukan di kelas VI UPT SPF SDI Pa'Baeng-Baeng mengenai penggunaan media interaktif Wordwall dalam pembelajaran mata pelajaran IPAS, ditemukan peningkatan yang signifikan dalam motivasi dan keterlibatan siswa antara siklus pertama dan kedua. Hasil observasi dan dokumentasi menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall mampu menarik perhatian siswa dan mendorong mereka untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran, meskipun ada beberapa tantangan yang harus dihadapi, terutama terkait dengan siswa yang cenderung pasif atau kurang percaya diri.

Pada siklus pra-tindakan, tingkat motivasi siswa tercatat sebesar 50%. Pada tahap ini, pembelajaran masih berlangsung konvensional tanpa penggunaan media interaktif yang signifikan. Ketika media Wordwall mulai diterapkan pada siklus pertama, terdapat peningkatan motivasi yang cukup baik, yaitu menjadi 60%. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall sebagai media pembelajaran memiliki dampak positif terhadap minat siswa. Soal-soal interaktif yang ditampilkan melalui Wordwall, seperti mencocokkan gambar, teka-teki silang, dan pilihan ganda, mampu menarik perhatian siswa dan membuat mereka lebih antusias dalam mengikuti pelajaran.

Berdasarkan hasil dari siklus pertama, langkah perbaikan dilakukan pada siklus kedua untuk lebih meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Salah satu perbaikan yang dilakukan adalah dengan menambahkan variasi soal dan permainan dalam Wordwall, serta memperkenalkan soal yang lebih beragam dan menantang, seperti permainan berbasis waktu dan permainan kelompok. Ini bertujuan untuk memberi tantangan baru bagi siswa dan memastikan bahwa semua siswa merasa tertarik untuk berpartisipasi dalam pembelajaran.

Pada siklus kedua, hasil observasi menunjukkan bahwa motivasi siswa meningkat menjadi 80%. Peningkatan ini mencerminkan efektivitas penggunaan Wordwall yang semakin optimal. Sebagian besar siswa yang sebelumnya pasif kini menunjukkan perubahan yang signifikan. Mereka lebih berani menjawab pertanyaan dan berpartisipasi aktif dalam diskusi kelompok. Hal ini mengindikasikan bahwa variasi soal yang lebih sulit dan tantangan yang diberikan dapat merangsang partisipasi siswa, bahkan untuk mereka yang sebelumnya tidak aktif. Dengan adanya variasi soal yang lebih menarik, serta permainan yang menyenangkan dan berbasis waktu, hampir semua siswa menjadi lebih terlibat dalam pembelajaran.

Peningkatan motivasi dan keterlibatan ini juga dipengaruhi oleh peningkatan dukungan kepada siswa yang kurang percaya diri. Pada siklus kedua, guru memberikan perhatian lebih kepada siswa yang pasif, memberikan dorongan positif, serta memastikan bahwa mereka merasa nyaman untuk berpartisipasi dalam setiap kegiatan. Teknik ini terbukti efektif karena sebagian besar siswa yang sebelumnya lebih cenderung mengamati, kini lebih banyak berani untuk berbicara dan berdiskusi mengenai materi pelajaran. Interaksi antar siswa pun semakin

meningkat, menunjukkan bahwa mereka tidak hanya terlibat secara individual, tetapi juga lebih aktif bekerja sama dalam kelompok.

Namun, meskipun ada peningkatan yang positif, beberapa siswa masih menunjukkan sifat pasif dan kurang percaya diri dalam berpartisipasi. Hal ini terlihat dari observasi yang menunjukkan bahwa beberapa siswa lebih suka mengamati teman-teman mereka dibandingkan terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran. Beberapa di antaranya juga memerlukan dorongan ekstra dari guru untuk mau berpartisipasi aktif. Dokumentasi menunjukkan bahwa meskipun sebagian besar siswa terlibat dengan baik, masih ada gap dalam partisipasi antara siswa yang aktif dan yang pasif. Oleh karena itu, meskipun siklus pertama menunjukkan hasil yang baik, terdapat ruang untuk perbaikan, khususnya untuk siswa yang kurang percaya diri atau lebih cenderung pasif.

Pada siklus kedua, hasil observasi menunjukkan bahwa motivasi siswa meningkat menjadi 80%. Peningkatan ini mencerminkan efektivitas penggunaan Wordwall yang semakin optimal. Sebagian besar siswa yang sebelumnya pasif kini menunjukkan perubahan yang signifikan. Mereka lebih berani menjawab pertanyaan dan berpartisipasi aktif dalam diskusi kelompok. Hal ini mengindikasikan bahwa variasi soal yang lebih sulit dan tantangan yang diberikan dapat merangsang partisipasi siswa, bahkan untuk mereka yang sebelumnya tidak aktif. Dengan adanya variasi soal yang lebih menarik, serta permainan yang menyenangkan dan berbasis waktu, hampir semua siswa menjadi lebih terlibat dalam pembelajaran.

Peningkatan motivasi dan keterlibatan ini juga dipengaruhi oleh peningkatan dukungan kepada siswa yang kurang percaya diri. Pada siklus kedua, guru memberikan perhatian lebih kepada siswa yang pasif, memberikan dorongan positif, serta memastikan bahwa mereka merasa nyaman untuk berpartisipasi dalam setiap kegiatan. Teknik ini terbukti efektif karena sebagian besar siswa yang sebelumnya lebih cenderung mengamati, kini lebih banyak berani untuk berbicara dan berdiskusi mengenai materi pelajaran. Interaksi antar siswa pun semakin meningkat, menunjukkan bahwa mereka tidak hanya terlibat secara individual, tetapi juga lebih aktif bekerja sama dalam kelompok.

Siklus kedua memberikan gambaran bahwa penggunaan media Wordwall semakin efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPAS. Terdapat peningkatan yang signifikan dalam keterlibatan siswa, yang tidak hanya lebih aktif dalam menjawab soal, tetapi juga lebih berani untuk berbicara dan mendiskusikan materi. Keberhasilan ini juga tidak terlepas dari penggunaan variasi soal yang lebih menantang, yang berhasil menarik perhatian hampir seluruh siswa, serta dari upaya untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa yang sebelumnya lebih pasif.

Melihat hasil yang positif pada siklus kedua, peneliti berencana untuk terus menerapkan variasi soal yang telah terbukti efektif, serta lebih sering memberikan umpan balik positif kepada siswa. Umpan balik ini penting untuk mempertahankan motivasi siswa dan memastikan mereka tetap merasa dihargai dalam setiap partisipasi mereka. Dengan adanya dukungan yang lebih intensif dan variasi soal yang semakin beragam, diharapkan motivasi siswa akan terus meningkat dan mereka akan lebih termotivasi dalam mengikuti pelajaran IPAS di masa yang akan datang.

Pembahasan

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa kelas VI UPT SPF SDI Pa'Baeng-Baeng dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial

(IPAS) melalui penggunaan Wordwall sebagai media interaktif. Mengingat bahwa minat belajar merupakan faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran, penelitian ini bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Penggunaan Wordwall diharapkan dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih dinamis dengan memanfaatkan soal-soal interaktif, teka-teki, serta berbagai jenis permainan yang dapat merangsang partisipasi aktif siswa. Melalui media ini, diharapkan siswa tidak hanya lebih tertarik untuk belajar, tetapi juga lebih terlibat dalam proses pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan.

Meskipun terjadi peningkatan minat siswa dari 50% menjadi 60% pada siklus pertama, hasil tersebut menunjukkan adanya beberapa masalah yang perlu diatasi lebih lanjut, khususnya terkait dengan keterlibatan siswa yang lebih pasif. Meskipun media interaktif Wordwall berhasil menarik perhatian sebagian besar siswa dan membuat pembelajaran lebih menarik, ada sebagian siswa yang masih tampak kurang percaya diri dan lebih memilih untuk mengamati teman-temannya daripada terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall, meskipun efektif untuk sebagian besar siswa, belum cukup untuk merangsang partisipasi aktif dari semua siswa, terutama mereka yang cenderung lebih introvert atau kurang terbiasa dengan penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran.

Siswa yang lebih pasif dan kurang percaya diri sering kali membutuhkan pendekatan yang lebih personal dan dukungan ekstra agar mereka merasa lebih nyaman untuk berpartisipasi. Pendekatan individual sangat penting dalam situasi seperti ini, karena siswa yang lebih introvert atau yang merasa kurang percaya diri biasanya membutuhkan waktu lebih lama untuk beradaptasi dengan alat pembelajaran digital. Untuk siswa yang tidak terbiasa dengan teknologi, penggunaan media interaktif seperti Wordwall bisa terasa asing atau menantang, sehingga mereka cenderung memilih untuk mengamati tanpa terlibat. Oleh karena itu, memberikan pendampingan pribadi dan membimbing siswa ini agar merasa lebih nyaman dengan media tersebut akan sangat membantu. Guru perlu memberikan dorongan verbal yang positif, memberikan kesempatan bagi siswa untuk menjawab pertanyaan secara bertahap, dan mendorong mereka untuk berbicara atau berpartisipasi dalam diskusi kelompok dalam suasana yang tidak menekan.

Selain itu, meskipun tugas kelompok dan beragam jenis soal yang disediakan dalam Wordwall sudah menjadi strategi yang cukup efektif untuk mendorong keterlibatan siswa, penting untuk mengembangkan variasi lebih lanjut dalam cara pembelajaran diterapkan. Tugas kelompok membantu siswa yang lebih pemalu atau pasif merasa lebih nyaman berpartisipasi, karena mereka bisa berkolaborasi dengan teman-temannya dalam menyelesaikan soal-soal interaktif. Namun, dalam beberapa kasus, pembagian tugas dalam kelompok juga perlu disesuaikan agar setiap siswa memiliki kesempatan yang cukup untuk berbicara dan berpartisipasi aktif. Misalnya, dalam tugas kelompok, setiap siswa bisa diberikan peran atau tanggung jawab tertentu yang memungkinkan mereka untuk terlibat lebih aktif dan tidak hanya menjadi pendengar.

Selain itu, penting untuk mengintegrasikan beragam jenis soal yang mampu menantang siswa dari berbagai tingkat kemampuan. Misalnya, soal yang melibatkan berbagai format, seperti soal berbentuk pilihan ganda, teka-teki silang, dan tantangan berbasis waktu, dapat membuat siswa lebih tertarik untuk berpartisipasi. Untuk siswa yang lebih pasif, soal yang lebih

sederhana atau yang membutuhkan jawaban singkat dapat membantu mereka merasa lebih percaya diri, sementara soal yang lebih kompleks dan menantang bisa diberikan untuk mereka yang lebih aktif. Dengan demikian, setiap siswa, terlepas dari tingkat keaktifan mereka, dapat merasa termotivasi untuk ikut serta.

Strategi lainnya yang dapat dipertimbangkan adalah membuat sesi pembelajaran lebih interaktif dan mendekatkan media pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari siswa. Menyesuaikan soal-soal di Wordwall dengan tema yang relevan dengan pengalaman atau minat siswa dapat menjadi cara yang efektif untuk menarik perhatian mereka. Siswa yang merasa bahwa materi pembelajaran berkaitan dengan kehidupan mereka akan lebih mudah untuk terlibat dan merasa termotivasi untuk belajar.

Secara keseluruhan, meskipun penggunaan media Wordwall dalam siklus pertama berhasil meningkatkan minat siswa, tantangan yang muncul terkait dengan siswa yang lebih pasif dan kurang percaya diri perlu menjadi fokus perhatian lebih lanjut. Pendekatan yang lebih personal, pembimbingan yang lebih intensif untuk siswa yang kurang familiar dengan teknologi, serta pengembangan variasi soal dan tugas kelompok yang lebih inklusif dapat membantu mengatasi masalah tersebut. Dengan perbaikan-perbaikan ini, diharapkan seluruh siswa dapat lebih terlibat aktif dan termotivasi untuk belajar, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

Pada siklus kedua, perbaikan yang didasarkan pada refleksi dari siklus pertama berhasil membawa perubahan yang signifikan dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Melalui evaluasi dan analisis hasil siklus pertama, beberapa aspek yang perlu diperbaiki telah diidentifikasi, yaitu kebutuhan untuk menambah variasi soal, meningkatkan interaksi sosial antar siswa melalui kegiatan kelompok, serta memperkenalkan permainan dan soal yang lebih menantang. Perubahan ini terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan partisipasi siswa, terutama untuk mereka yang sebelumnya lebih pasif dan kurang percaya diri.

Pada siklus pertama, meskipun ada peningkatan minat siswa menjadi 60%, masih terdapat beberapa tantangan terkait dengan keterlibatan siswa yang kurang aktif. Beberapa siswa lebih memilih untuk mengamati daripada berpartisipasi, yang menunjukkan bahwa mereka memerlukan rangsangan tambahan untuk terlibat lebih aktif dalam pembelajaran. Oleh karena itu, pada siklus kedua, peneliti fokus pada penambahan variasi soal, seperti soal berbasis waktu, teka-teki, dan tantangan kelompok yang lebih menarik dan menantang. Dengan memberikan soal yang lebih beragam dan kompleks, siswa ditantang untuk berpikir kritis dan lebih terlibat dalam menyelesaikan soal tersebut. Sebagai contoh, soal yang mengharuskan siswa untuk berkolaborasi dalam kelompok atau mengerjakan tugas secara tim menjadi sangat efektif untuk membangun rasa tanggung jawab dan memperkuat hubungan sosial di antara mereka.

Peningkatan yang paling signifikan terlihat pada minat siswa, yang melonjak menjadi 80% pada siklus kedua. Angka ini menunjukkan bahwa hampir semua siswa kini lebih termotivasi dan lebih bersemangat untuk terlibat dalam pembelajaran. Siswa yang sebelumnya lebih pasif kini menunjukkan perubahan positif dalam sikap dan keterlibatan mereka. Beberapa dari mereka yang tadinya enggan untuk berbicara atau menjawab pertanyaan, kini menjadi lebih percaya diri dan lebih aktif dalam diskusi kelompok. Hal ini juga memperlihatkan bahwa

penggunaan media interaktif seperti Wordwall, yang menggabungkan unsur permainan dan soal-soal yang menantang, dapat merangsang siswa untuk lebih berpartisipasi, bahkan bagi mereka yang cenderung lebih introvert.

Selain itu, perubahan dalam interaksi sosial melalui kegiatan kelompok juga memainkan peran penting dalam meningkatkan keterlibatan siswa. Melalui tugas kelompok yang lebih kolaboratif dan soal-soal yang membutuhkan kerja sama tim, siswa tidak hanya belajar dari materi pelajaran tetapi juga belajar bagaimana berkomunikasi, bekerja sama, dan memecahkan masalah bersama-sama. Aktivitas kelompok ini menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan, yang mendorong siswa untuk saling mendukung dan memberi dorongan positif kepada teman-temannya yang mungkin sebelumnya merasa kurang percaya diri. Kerja kelompok ini memungkinkan siswa untuk saling berbagi pengetahuan, memperbaiki pemahaman mereka tentang materi, dan mengembangkan keterampilan sosial mereka dalam konteks pembelajaran.

Sebagai hasil dari perubahan ini, minat belajar siswa meningkat secara signifikan, yang tercermin tidak hanya dalam peningkatan persentase minat (80%), tetapi juga dalam perubahan sikap siswa yang lebih antusias dan aktif dalam proses pembelajaran. Siswa yang sebelumnya merasa ragu atau tidak tertarik untuk berpartisipasi kini lebih berani berbicara, menjawab soal, dan mengikuti permainan yang ada dalam media Wordwall. Peran media ini sangat besar dalam menciptakan suasana pembelajaran yang tidak monoton dan membosankan, melainkan lebih interaktif, menyenangkan, dan menantang bagi siswa.

Lebih jauh lagi, penggunaan Wordwall dalam siklus kedua tidak hanya menambah variasi gaya pembelajaran, tetapi juga memberikan ruang bagi siswa untuk bekerja sama satu sama lain. Penggunaan soal yang beragam dan permainan yang menarik memungkinkan siswa untuk tidak hanya bersaing secara individu, tetapi juga belajar untuk saling mendukung dalam tim. Ini sangat penting dalam mengembangkan keterampilan sosial siswa, yang merupakan aspek penting dalam pembelajaran abad 21. Oleh karena itu, media interaktif seperti Wordwall tidak hanya berfungsi untuk meningkatkan minat siswa terhadap materi pelajaran, tetapi juga mendorong mereka untuk mengembangkan keterampilan sosial yang lebih baik melalui kolaborasi dalam kelompok.

Secara keseluruhan, hasil dari siklus kedua menunjukkan bahwa dengan melakukan penyesuaian dan perbaikan berdasarkan refleksi dari siklus pertama, penggunaan Wordwall sebagai media pembelajaran dapat memberikan dampak yang sangat positif terhadap motivasi dan keterlibatan siswa. Dengan variasi soal yang lebih menantang, peningkatan interaksi sosial melalui tugas kelompok, serta penggunaan permainan berbasis waktu yang lebih menarik, siswa menjadi lebih aktif, percaya diri, dan termotivasi untuk belajar. Oleh karena itu, penggunaan Wordwall tidak hanya berhasil menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan beragam, tetapi juga mendorong siswa untuk bekerja sama, berbagi pengetahuan, dan mengembangkan keterampilan sosial mereka, yang semuanya berkontribusi pada keberhasilan proses pembelajaran.

Penggunaan media *Wordwall* yang interaktif dan kompetitif juga memotivasi siswa untuk berpartisipasi lebih aktif. Pencocokan gambar, permainan pilihan ganda, dan permainan berbasis waktu menawarkan tantangan yang menarik yang membantu siswa berkonsentrasi

pada materi. Metode ini membuat siswa lebih terlibat dalam pembelajaran dan tidak cepat bosan atau jenuh.

Meskipun siklus kedua menunjukkan hasil yang lebih baik, perlu diingat bahwa dorongan belajar siswa tidak hanya dipengaruhi oleh media yang digunakan, tetapi juga oleh dukungan emosional guru, lingkungan belajar yang menyenangkan, dan minat dan kebiasaan belajar siswa sendiri. Oleh karena itu, guru harus terus memberikan umpan balik yang positif, memberi insentif kepada siswa yang kurang percaya diri, dan mengubah metode mereka untuk menarik siswa.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif seperti *Wordwall* dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa untuk belajar, terutama dalam mata pelajaran yang sering dianggap sulit atau membosankan seperti IPAS. Penggunaan media yang menarik, variasi soal yang lebih dinamis, dan peningkatan keterlibatan sosial antar siswa terbukti efektif dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih menyenangkan sambil mempertahankan tingkat kesulitan yang lebih rendah. Di masa depan, diharapkan penggunaan media interaktif ini dapat diperluas untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Menurut (Septy Nurfadillah, 2021) pembelajaran interaktif memiliki potensi besar untuk meningkatkan motivasi siswa untuk belajar karena memungkinkan siswa berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Pendapat tersebut benar: sebagian besar siswa menunjukkan peningkatan minat dan antusiasme terhadap pelajaran setelah menggunakan *Wordwall*. Namun, observasi menunjukkan bahwa beberapa siswa tetap canggung atau tidak percaya diri untuk berpartisipasi aktif dalam pelajaran, terutama mereka yang baru mengenal teknologi dalam pembelajaran. Selain itu, (Munawir et al., 2024) Penelitiannya menemukan bahwa keberhasilan media interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa tidak hanya bergantung pada komponen teknis, tetapi juga pada bagaimana guru mengelola kelas dan membantu siswa yang lebih pasif. Hasil penelitian ini berkaitan dengan fakta bahwa meskipun *Wordwall* membuat pembelajaran menyenangkan, beberapa siswa masih membutuhkan lebih banyak perhatian dari guru untuk meningkatkan partisipasi mereka. Untuk memastikan bahwa semua siswa terlibat, pendekatan yang lebih mendukung diperlukan, seperti memberikan penguatan positif dan memberi siswa lebih banyak kesempatan untuk berinteraksi dalam kelompok.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan kontribusi yang sangat berarti dalam pelaksanaan penelitian ini. Terutama, kami menyampaikan apresiasi yang tulus kepada sponsor dan pendonor dana yang telah menyediakan sumber daya yang memungkinkan terlaksananya penelitian ini dengan lancar. Tanpa dukungan finansial yang Anda berikan, penelitian ini tidak akan dapat berjalan sebagaimana mestinya.

Selain itu, kami juga ingin mengucapkan terima kasih kepada narasumber yang telah meluangkan waktu, pengetahuan, dan pengalaman mereka untuk memberikan wawasan berharga yang memperkaya hasil penelitian ini. Keberadaan Anda sangat mempengaruhi keberhasilan dan kualitas penelitian ini. Tidak lupa, kami juga mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, baik secara langsung maupun tidak langsung, yang telah mendukung proses

ini dari awal hingga akhir. Semoga kerja sama yang telah terjalin dapat terus berkembang, dan semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang terlibat.

PENUTUP

Simpulan

Siswa kelas VI UPT SPF SDI Pa'Baeng-Baeng dalam mata pelajaran IPAS menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam minat belajar berkat penerapan media interaktif Wordwall. Pada siklus pra-tindakan, tingkat minat siswa hanya mencapai 50%, namun setelah penggunaan Wordwall, minat tersebut meningkat menjadi 80% pada siklus kedua. Media interaktif ini terbukti efektif dalam menarik perhatian siswa, karena dapat mengubah pembelajaran yang sebelumnya terkesan monoton menjadi lebih dinamis dan menyenangkan. Melalui fitur-fitur yang ada, seperti kuis, teka-teki, dan permainan interaktif lainnya, siswa tidak hanya lebih tertarik, tetapi juga lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran, yang pada gilirannya meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi IPAS.

Meskipun demikian, untuk terus mempertahankan dan bahkan meningkatkan minat serta keterlibatan siswa, penting untuk menambah variasi soal dan jenis permainan yang ditawarkan oleh Wordwall. Penggunaan soal dengan tingkat kesulitan yang berbeda-beda, serta variasi permainan seperti "Tebak Kata," "Pencocokan Gambar," atau "Permainan Berbasis Waktu" akan membuat siswa lebih antusias dalam belajar, sekaligus memberikan tantangan yang sesuai dengan kemampuan mereka. Selain itu, integrasi elemen visual seperti gambar, grafik, dan animasi yang lebih menarik akan menambah daya tarik dan mempermudah pemahaman materi. Untuk semakin meningkatkan keterlibatan siswa, penggunaan fitur kolaboratif dalam Wordwall, di mana siswa dapat bekerja dalam kelompok atau berkompetisi dalam tim, juga bisa menjadi pilihan yang efektif. Dengan langkah-langkah ini, diharapkan minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran IPAS akan terus berkembang dan memberikan hasil yang lebih optimal dalam jangka panjang.

Saran

Untuk lebih meningkatkan minat belajar siswa kelas VI UPT SPF SDI Pa'Baeng-Baeng dalam mata pelajaran IPAS, disarankan untuk menambah variasi soal dan permainan dalam penggunaan media interaktif Wordwall. Variasi soal yang lebih kreatif, seperti teka-teki, kuis, dan tantangan berhadiah, dapat meningkatkan motivasi siswa dan membuat mereka lebih tertarik dalam pembelajaran. Selain itu, penting untuk menyesuaikan tingkat kesulitan soal dengan kemampuan siswa, agar mereka merasa tertantang namun tidak kewalahan. Penggunaan fitur kolaboratif dalam Wordwall, yang memungkinkan siswa bekerja dalam kelompok, juga dapat memperkuat keterlibatan mereka dan mempromosikan kerja sama tim. Menambahkan elemen visual yang menarik dan animasi dalam soal dapat memperjelas materi serta meningkatkan daya tarik pembelajaran.

Selain itu, pemberian umpan balik yang cepat dan positif setelah setiap permainan atau soal dapat membantu siswa memahami kesalahan mereka dan mendorong perbaikan di sesi pembelajaran berikutnya. Untuk meningkatkan semangat belajar, kompetisi antar siswa atau antar kelas menggunakan Wordwall dapat menjadi cara yang efektif untuk memotivasi siswa dan menciptakan suasana pembelajaran yang seru dan kompetitif. Terakhir, konsistensi dalam penggunaan media ini sangat penting agar siswa terbiasa dan merasa nyaman, serta tetap tertarik untuk berpartisipasi aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran. Dengan penerapan

langkah-langkah ini, diharapkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPAS dapat terus meningkat secara signifikan.

DAFTAR PUSTAKA

- American Psychological Association. (2010). *Publication manual of the American Psychological Association* (6 ed.). Washington, DC: Author.
- Bransford, J. D., Brown, A. L., & Cocking, R. R. (2005). *How people learn: Brain, mind, experience and school*. from <https://www.nap.edu/catalog/9853/how-people-learn-brain-mind-experience-and-school-expanded-edition>.
- Tobias, S., & Duffy, T. M. (Eds.). (2009). *Constructivist instruction: Success or failure?* New York, NY: Routledge.
- Sahlberg, P. (2012). The most wanted: Teachers and teacher education in Finland. In L. Darling-Hammond & A. Lieberman (Eds.), *Teacher education around the world: changing policies and practices*. London: Routledge.
- Schunk, D. H. (2012a). *Learning theories an educational perspective*. Boston, MA: Pearson Education, Inc.
- Schunk, D. H. (2012b). *Learning theories an educational perspective* (E. Hamdiah & R. Fajar, Trans.). Yogyakarta: Pustaka Pelajar. (Original work published 2012).
- Tabachnick, B. G., & Fidell, L. S. (2007). *Using multivariate statistics* (Fifth ed.). Needham Heights, MA: Allyn & Bacon.
- Nurdiyantoro, B. & Efendi, A. (2017). Re-Actualization of Puppet Characters in Modern Indonesian Fictions of The 21st Century. 3L: The Southeast Asian Journal of English Language Studies. 23 (2), 141-153, from <http://doi.org/10.17576/3L-2017-2302-11>.
- Retnowati, E., Fathoni, Y., & Chen, O. (2018). Mathematics Problem Solving Skill Acquisition: Learning by Problem Posing or by Problem Solving? *Cakrawala Pendidikan*, 37(1), 1-10, from doi: <http://dx.doi.org/10.21831/cp.v37i1.18787>.
- Janssen, J., Kirschner, F., Erkens, G., Kirschner, P. A., & Paas, F. (2010). Making the black box of collaborative learning transparent: Combining process-oriented and cognitive load approaches. *Educational Psychology Review*, 22(2), 139-154. doi: 10.1007/s10648-010-9131-x.
- Retnowati, E. (2012, 24-27 November). *Learning mathematics collaboratively or individually*. Paper presented at the The 2nd International Conference of STEM in Education, Beijing Normal University, China. Retrieved from http://stem2012.bnu.edu.cn/data/short%20paper/stem2012_88.pdf.
- NCTM. (2000). *Principles and standards for school mathematics*. Reston, VA: Author.
- Permendiknas 2009 No. 22, Kompetensi Dasar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Sekolah Dasar Kelas I-VI.