



**PENGUNAAN APLIKASI WORDWALLUNTUK MENINGKATKAN
MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS I
UPT SPF SDN PANNYIKOKKANG II**

Julia Masna¹, Arnidah², Novitasari³

¹Universitas Negeri Makassar /Email: juliamasna20@gmail.com

²Universitas Negeri Makassar /Email: arnidah@unm.ac.id

³UPT SPF SDN Pannyikokkang II /Email: novy.inriani@gmail.com

Artikel info

Received; 02-08-2025

Revised;03-09-2025

Accepted;04-10-2025

Published;23-11-2025

Abstrak

Penelitian ini merupakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dengan memanfaatkan aplikasi Wordwall. Subjek penelitian terdiri dari peserta didik kelas I UPT SPF SDN Pannyikokkang II, yang berjumlah 20 orang, terdiri atas 11 peserta didik laki-laki dan 9 peserta didik perempuan. Fokus penelitian ini adalah minat belajar peserta didik, yang mencakup rasa senang, ketertarikan, inisiatif, dan perhatian selama proses pembelajaran. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi lembar observasi dan dokumentasi. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif berbasis persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi Wordwall efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa, sebagaimana terlihat dari peningkatan hasil pada siklus I sebesar 70% menjadi 90% pada siklus II.

Keywords:

*Minat belajar,aplikasi
wordwall*

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



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu pilar utama dalam pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas. Dalam proses pembelajaran, keberhasilan pendidikan tidak hanya ditentukan oleh kurikulum atau metode yang digunakan, tetapi juga oleh minat belajar peserta didik. Minat belajar memiliki peran penting dalam menentukan sejauh mana peserta didik dapat terlibat aktif dan memperoleh manfaat dari proses pembelajaran. Menurut Sardiman (2018), minat belajar adalah perhatian yang tinggi terhadap suatu aktivitas belajar yang melibatkan keinginan untuk mengetahui lebih lanjut. Minat belajar peserta didik dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk metode dan media pembelajaran yang digunakan. Minat belajar merupakan salah satu faktor penting dalam keberhasilan proses pendidikan. Peserta didik dengan minat belajar yang tinggi cenderung lebih mudah memahami materi dan aktif dalam pembelajaran. Namun, salah satu tantangan yang sering dihadapi guru di sekolah dasar adalah

menumbuhkan minat belajar peserta didik, terutama di kelas 1 yang baru mulai beradaptasi dengan lingkungan sekolah. Oleh sebab itu, guru perlu menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan guna meningkatkan minat belajar peserta didik.

Menurut peneliti, minat belajar harus ditumbuhkan secara konsisten baik di rumah, sekolah, maupun lingkungan sekitar. Di rumah, sebelum anak mampu belajar secara mandiri, orang tua perlu memberikan stimulasi yang menarik agar anak merasa senang dan termotivasi untuk belajar. Di sekolah, peran guru sangat penting dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, sehingga peserta didik terdorong untuk aktif mengikuti pembelajaran. Hal ini juga dapat didukung dengan adanya media pembelajaran yang inovatif dan sarana belajar yang memadai, seperti alat peraga dan teknologi pendukung.

Heinich, Molenda, dan Russell (2002) mendefinisikan media pembelajaran sebagai alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Media interaktif seperti Wordwall dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dengan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan penuh tantangan. Wordwall adalah sebuah aplikasi pembelajaran berbasis web yang menyediakan berbagai aktivitas interaktif seperti kuis, teka-teki silang, roda keberuntungan, dan lainnya.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Susanti (2020), penggunaan aplikasi seperti Wordwall dapat meningkatkan minat belajar peserta didik karena mampu mengubah suasana pembelajaran yang awalnya monoton menjadi lebih dinamis dan menarik. Selain itu, aplikasi ini juga mendukung pembelajaran yang bersifat kolaboratif, di mana peserta didik dapat berinteraksi dengan teman-temannya sambil belajar.

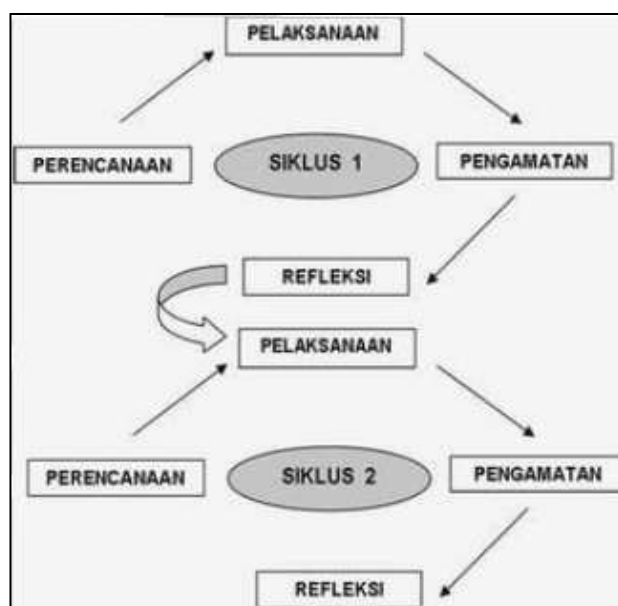
Usaha untuk meningkatkan motivasi belajar juga telah dilaksanakan di SDN Pannyikokang II, khususnya di kelas I, di mana peneliti melaksanakan penelitian sekaligus menjadi guru pada kelas tersebut. Dalam pelaksanaan pembelajaran, peneliti mengamati bahwa peserta didik sering kali kurang termotivasi untuk mengikuti proses belajar secara aktif, terutama ketika metode pembelajaran yang digunakan bersifat konvensional, seperti ceramah atau tugas individu. Beberapa peserta didik tampak bosan, tidak fokus, atau cenderung mengalihkan perhatian mereka dengan bermain sendiri, sedangkan hanya sebagian kecil peserta didik yang terlihat antusias. Namun, lain halnya saat pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media interaktif seperti aplikasi Wordwall. Ketika media ini diterapkan, peserta didik tampak lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Misalnya, saat guru memberikan permainan kuis interaktif melalui Wordwall, hampir seluruh peserta didik terlihat bersemangat menjawab pertanyaan, berlomba-lomba menyelesaikan tugas, dan menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi. Tidak dapat dipungkiri bahwa perkembangan teknologi juga membawa tantangan bagi dunia pendidikan, seperti menurunnya motivasi belajar peserta didik karena terlalu sering terpapar konten hiburan melalui gadget, seperti game, TikTok, atau YouTube. Hal ini sering kali membuat peserta didik lebih tertarik pada aktivitas yang bersifat hiburan daripada belajar. Dalam kondisi ini, diperlukan pendekatan kreatif dari guru, salah satunya dengan memanfaatkan aplikasi seperti Wordwall yang mampu mengintegrasikan elemen hiburan dengan pembelajaran, sehingga peserta didik tidak hanya terhibur tetapi juga terdorong untuk belajar dengan lebih menyenangkan dan bermakna.

Oleh karena itu, peneliti mencoba untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dengan memanfaatkan media interaktif Wordwall, yang memungkinkan peserta didik belajar melalui berbagai aktivitas menarik seperti permainan kuis, teka-teki, dan latihan interaktif. Media ini

dirancang untuk menyesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran peserta didik kelas I UPT SPF SDN Pannyikokang II. Dalam pelaksanaannya, peneliti memadukan penggunaan Wordwall dengan pembelajaran berbasis panduan langsung dari guru, mengingat pendekatan konvensional sebelumnya kurang berhasil dalam menarik minat siswa untuk belajar secara mandiri.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk dalam kategori Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang mengadopsi model penelitian Kurt Lewin. Model ini berfokus pada empat langkah utama, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting).



Gambar 1 Siklus Teori Kurt Lewin

Peneliti menggunakan beberapa metode untuk mengumpulkan data terkait minat belajar peserta didik. Salah satunya adalah metode observasi, di mana peneliti melibatkan rekan sejawat untuk melakukan pengamatan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan sebelumnya.. Beberapa poin yang diamati meliputi minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran menggunakan aplikasi Wordwall selama proses penelitian berlangsung, serta keaktifan dan ketertarikan peserta didik saat mengikuti pembelajaran dengan media konvensional dibandingkan dengan Wordwall. Metode kedua adalah wawancara. Peneliti melakukan wawancara dengan peserta didik untuk mengetahui minat dan pengalaman mereka selama mengikuti pembelajaran menggunakan aplikasi Wordwall.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Data penelitian dikumpulkan melalui tes hasil belajar peserta didik setelah tindakan pada Siklus I dan Siklus II, observasi selama pelaksanaan tindakan, serta tanggapan peserta didik terhadap penggunaan aplikasi Wordwall sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus I terhadap minat belajar peserta didik, peneliti bersama guru pamong berdiskusi untuk merancang perbaikan pada Siklus II, karena penerapan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Wordwall pada Siklus I belum

mencapai hasil yang optimal. Dua faktor utama yang menghambat optimalisasi pembelajaran pada Siklus I adalah kendala teknis, seperti sulitnya jaringan internet, serta keterbatasan perangkat yang menyebabkan peserta didik harus menggunakan media pembelajaran secara bergantian.

Pada Siklus I, proses pembelajaran dimulai dengan pengenalan aplikasi Wordwall kepada peserta didik. Namun, gangguan jaringan yang sering terjadi mengakibatkan banyak waktu terbuang selama proses pembelajaran, sehingga peserta didik kehilangan fokus dan minat terhadap kegiatan belajar. Selain itu, keterbatasan fasilitas menyebabkan antusias peserta didik dalam berpartisipasi, seperti bertanya atau berdiskusi, menjadi berkurang.

Peserta didik juga belum optimal dalam kerja kelompok, terlihat dari beberapa peserta didik yang kurang aktif atau tidak menunjukkan minat belajar. Masih ada peserta didik yang memilih-milih teman dalam kelompok, sehingga kerja sama dalam menyelesaikan tugas kelompok menjadi kurang efektif. Berdasarkan pengamatan terhadap kondisi tersebut, peneliti menekankan pentingnya pengaturan waktu yang lebih baik selama pembelajaran, serta pemberian arahan yang jelas kepada peserta didik agar lebih aktif bertanya, berdiskusi, dan memperhatikan penjelasan guru.

Oleh karena itu, peneliti dan guru pamong sepakat untuk melanjutkan ke Siklus II. Pada Siklus II, dilakukan beberapa perbaikan, seperti memberikan arahan kepada peserta didik untuk lebih aktif bertanya, bahkan guru mendatangi peserta didik yang belum terlibat aktif untuk memberikan dorongan. Untuk meningkatkan keterlibatan dalam diskusi kelompok, peserta didik diberikan waktu yang lebih panjang dan diinstruksikan agar setiap anggota kelompok berkontribusi dalam mencari informasi dan menyelesaikan tugas bersama.

Hasil pengamatan pada Siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam skor indikator minat belajar dibandingkan dengan Siklus I. Perbaikan yang direncanakan sebelumnya dapat diterapkan dengan baik, sehingga hasil observasi menunjukkan bahwa peserta didik telah mencapai kriteria keberhasilan sebesar 90%. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan aplikasi Wordwall dalam pembelajaran memberikan dampak positif terhadap peningkatan minat belajar peserta didik kelas I UPT SPF SDN Pannyikokang II.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas I UPT SPF SDN Pannyikokang II melalui penggunaan aplikasi Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif. Berdasarkan data hasil penelitian yang telah diperoleh melalui dua siklus tindakan, penggunaan aplikasi Wordwall terbukti memberikan dampak positif terhadap minat belajar peserta didik. Pada Siklus I, meskipun aplikasi Wordwall telah diperkenalkan, hasil pengamatan menunjukkan bahwa minat belajar peserta didik belum optimal. Kendala teknis seperti keterbatasan jaringan internet dan perangkat pembelajaran menyebabkan peserta didik harus bergiliran menggunakan media, yang memengaruhi fokus dan antusiasme mereka selama proses pembelajaran. Selain itu, beberapa peserta didik belum sepenuhnya memahami pentingnya bekerja sama dalam kelompok, sehingga partisipasi aktif dan minat belajar mereka masih rendah.

Sebagai upaya perbaikan, pada Siklus II dilakukan berbagai penyesuaian. Guru memberikan arahan lebih spesifik kepada peserta didik agar lebih aktif bertanya dan berpartisipasi dalam diskusi kelompok. Waktu diskusi juga diperpanjang untuk memastikan semua peserta didik dapat terlibat. Perbaikan ini didukung dengan upaya guru untuk mengatasi kendala teknis, seperti memaksimalkan penggunaan perangkat yang ada.

Hasil tindakan pada Siklus II menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada indikator minat belajar peserta didik. Jumlah peserta didik yang mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) meningkat dari 70% pada Siklus I menjadi 90% pada Siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall sebagai media pembelajaran mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif, sehingga meningkatkan minat peserta didik terhadap pembelajaran.

Peningkatan ini sejalan dengan teori-teori pembelajaran yang menekankan pentingnya teknologi sebagai sarana untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Wordwall menyediakan berbagai aktivitas yang menarik, seperti kuis interaktif dan permainan edukasi, yang membuat peserta didik lebih terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Temuan ini juga mendukung penelitian sebelumnya, seperti yang dilakukan oleh Hollman, Ray, Bala, dan Dasgupta, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi mampu meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik.

Keberhasilan penelitian ini juga didukung oleh pendekatan kolaboratif antara guru dan peserta didik, di mana guru tidak hanya bertindak sebagai fasilitator tetapi juga memberikan bimbingan langsung untuk mengatasi hambatan yang dialami peserta didik. Hal ini mempertegas pentingnya peran guru dalam memanfaatkan teknologi untuk menciptakan pembelajaran yang efektif. Meskipun hasil penelitian ini menunjukkan keberhasilan yang signifikan, terdapat beberapa hal yang masih perlu diperhatikan. Fasilitas pendukung, seperti jaringan internet yang stabil dan perangkat pembelajaran yang memadai, sangat diperlukan untuk mengoptimalkan penerapan Wordwall atau media berbasis teknologi lainnya. Selain itu, pelatihan bagi guru dalam penggunaan teknologi pendidikan juga menjadi faktor penting untuk keberlanjutan inovasi ini.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi Wordwall merupakan media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas I. Implementasi Wordwall tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menarik tetapi juga mendorong peserta didik untuk lebih aktif dan terlibat dalam proses belajar. Dengan demikian, aplikasi ini dapat menjadi salah satu alternatif inovatif dalam pembelajaran di sekolah dasar, khususnya di UPT SPF SDN Pannyikokang II.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Wordwall sebagai media pembelajaran berbasis teknologi mampu meningkatkan minat belajar peserta didik kelas I UPT SPF SDN Pannyikokang II. Penggunaan Wordwall yang interaktif dan menarik menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong keterlibatan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran. Peningkatan minat belajar ini tercermin dari hasil observasi dan wawancara, serta peningkatan hasil belajar peserta didik yang signifikan dimana pada siklus I 70% dan pada Siklus II, tingkat ketuntasan klasikal mencapai lebih dari 90%.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta : Aditya Media.

Heinich, R., Molenda, M., & Russell, J. D. (2002). *Instructional media and technologies for learning* (7th ed.). Upper Saddle River, NJ: Merrill/Prentice Hall.

- Sardiman, A. M. (2018). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanti, N. (2020). Penggunaan aplikasi Wordwall untuk meningkatkan minat belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Pembelajaran*, 5(2), 45-58.
- Wordwall.net. (2023). *Interactive learning tools*. Diakses dari <https://wordwall.net>