



**PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN WORDWALL UNTUK
MENINGKATKAN PARTISIPASI AKTIF DAN MINAT BELAJAR
PESERTA DIDIK DALAM PROSES PEMBELAJARAN DI
KELAS IV UPT SPF SDN PANNYIKKOKANG II**

Kasmawati Arlan¹, Hotimah²

¹Universitas Negeri Makassar/ Email: kasmawatiarlan135@gmail.com

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

Artikel info

Received: 02-08-2025

Revised: 03-09-2025

Accepted: 04-10-2025

Published: 23-11-2025

Abstrak

Penelitian ini memiliki tujuan untuk dapat meningkatkan partisipasi dan minat belajar siswa melalui pemanfaatan media pembelajaran interaktif Wordwall. Metode penelitian yang diterapkan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan tahapan meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini melibatkan siswa kelas IV di UPT SPF SDN Pannyikkokang II sebagai subjek. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan Wordwall secara signifikan mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajar, termasuk dalam berdiskusi, mengajukan pertanyaan, dan menyelesaikan tugas. Data yang dikumpulkan dari observasi, wawancara, dan dokumentasi menunjukkan adanya peningkatan keaktifan yang konsisten di setiap siklus. Pada siklus I, keaktifan siswa mencapai 56%, sedangkan pada siklus II meningkat hingga 90%.

Kata Kunci:

*Wordwall, Partisipasi
Aktif, Minat Belajar.*

Artikel global jurnal education and learning dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-4.



PENDAHULUAN

Pendidikan bertujuan untuk meningkatkan dan mengembangkan aspek fisik serta spiritual individu. Selain itu, pendidikan memainkan peran penting dalam memperbaiki kualitas dan integritas seseorang, serta sebagai upaya yang dilakukan secara sadar untuk menggali potensi setiap individu. Berdasarkan pandangan (Nahdiyah, et al., 2024), tujuan pendidikan adalah agar peserta didik memiliki kekuatan spiritual yang berkaitan dengan agama, kecerdasan, akhlak yang baik, kepribadian yang matang, kemampuan untuk mengontrol diri, serta keterampilan yang bermanfaat bagi dirinya sendiri, negara, dan bangsa. Dengan demikian, pendidikan tentu sangat berkaitan pula dengan proses pembelajaran dalam kelas, yang menjadi proses yang dilakukan untuk memperoleh ilmu pengetahuan untuk membentuk sikap dan karakter peserta didik. Hal ini berkaitan dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 mengatur bahwa pembelajaran di sekolah harus bersifat interaktif, menyenangkan, dan memotivasi peserta didik untuk aktif berpartisipasi. Pembelajaran juga harus memberikan tantangan, serta mendukung kreativitas, inisiatif, dan

kemandirian peserta didik, sesuai dengan bakat, minat, serta perkembangan fisik dan psikologis mereka. Hal ini menunjukkan bahwa dalam proses belajar, peserta didik perlu terlibat aktif dalam setiap kegiatan yang berlangsung. Oleh karena itu, setiap institusi pendidikan perlu menyusun rencana, pelaksanaan, dan penilaian pembelajaran yang efektif untuk mencapai tujuan kompetensi lulusan secara optimal sehingga mampu untuk mencapai tujuan pembelajaran.

(Mungzilina, et al., 2018) menyebutkan bahwa salah satu cara untuk menilai proses pembelajaran adalah dengan melihat seberapa aktif peserta didik terlibat dalam kegiatan belajar. Masalah yang sering ditemui adalah peserta didik kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Sebagai contoh, ketika guru mengajukan pertanyaan, banyak peserta didik yang tidak memberikan respons, kemungkinan karena materi yang disampaikan belum dipahami dengan baik. Hal ini membuat peserta didik menjadi pasif dalam kegiatan belajar. Masalah tersebut tentu saja mempengaruhi motivasi dan minat belajar mereka, sehingga perlu perhatian dari guru agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

Partisipasi aktif dan minat belajar peserta didik merupakan faktor krusial dalam keberhasilan proses pembelajaran. Oleh karena itu, pembelajaran harus dapat menciptakan atmosfer yang mendorong peserta didik untuk aktif bertanya, memberikan respons, serta menyampaikan pendapat mereka. Menurut (Sardiman, 2018), minat belajar adalah kecenderungan peserta didik untuk terlibat dalam kegiatan belajar, yang dipengaruhi oleh rasa tertarik terhadap materi yang dipelajari. Selain itu, Sardiman (2012) menjelaskan bahwa partisipasi aktif melibatkan kegiatan fisik dan mental yang saling berkaitan, sehingga berpikir dan bertindak menjadi bagian yang tidak dapat dipisahkan. Sudjana (2016:61) juga mengemukakan beberapa indikator partisipasi aktif dalam pembelajaran, seperti: peserta didik berperan aktif dalam menyelesaikan tugas-tugas belajar, terlibat dalam proses pemecahan masalah, dan bertanya kepada guru atau teman saat mengalami kesulitan. Selain itu, siswa didorong untuk mencari informasi yang relevan, berdiskusi dalam kelompok dengan bimbingan guru, mengevaluasi hasil belajarnya, serta menerapkan pengetahuan yang diperoleh dalam berbagai konteks. Melalui indikator-indikator ini, partisipasi aktif dapat diidentifikasi dengan lebih jelas.

Pada era digital saat ini, perkembangan teknologi memegang peranan penting terutama dalam dunia Pendidikan. Dengan kemajuan teknologi saat ini memberikan dampak signifikan dalam meningkatkan proses pembelajaran, pengembangan media, serta perencanaan pembelajaran (Aeni, et al., 2022). Salah satu tantangan yang dihadapi pendidik adalah menciptakan pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik. Banyak peserta didik yang kebanyakan kurang aktif dan merasa mudah bosan dalam mengikuti proses pembelajaran karena pendekatan yang diterapkan tidak dapat membangkitkan minat dan kreativitas peserta didik. Pembelajaran yang monoton dan kurang melibatkan peserta didik secara langsung sering kali menyebabkan rendahnya motivasi dan minat peserta didik. Sehingga, guru di era modern dituntut untuk memiliki keterampilan dalam menggunakan media berbasis teknologi sebagai penunjang pembelajaran. Upaya untuk mencapai pendidikan yang berkualitas memerlukan kemampuan pendidik dalam merancang pembelajaran yang lebih baik melalui berbagai inovasi, metode, dan strategi yang memanfaatkan teknologi (Damasanti & Nuroh, 2023). Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi dapat menjadi salah satu pilihan yang tepat untuk menciptakan suasana belajar yang aktif dan dinamis bagi peserta didik.

Salah satu faktor keberhasilan pembelajaran di kelas adalah penggunaan alat peraga pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Menurut Daryanto (2015), Media Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dalam proses pembelajaran, sehingga siswa dapat mencapai tujuan pembelajarannya. Hal ini sesuai dengan pendapat Gagney dan Briggs (2020) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berperan sebagai sarana penyampaian materi pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran dapat dipandang sebagai alat bantu yang memperlancar penyampaian materi pembelajaran dengan cara menarik perhatian siswa berdasarkan minat, pikiran, dan perasaannya agar dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran interaktif yang berkembang pesat adalah Wordwall, sebuah platform pembelajaran yang berbasis web. Wordwall adalah aplikasi edukasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang interaktif. Platform ini menawarkan berbagai fitur menarik seperti teka-teki silang, permainan kata, kuis, dan aktivitas lainnya yang dapat mendorong motivasi belajar siswa sekaligus menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik. Berdasarkan penelitian Wahyugi dan Fatmariza, media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan partisipasi peserta didik untuk belajar dan memperkuat keinginan mereka dalam mencari pengetahuan (Wahyugi & Fatmariza, 2021). Sebagai media yang mudah digunakan dan interaktif, Wordwall dianggap sebagai alat teknologi yang bermanfaat untuk meningkatkan kualitas proses belajar dan minat belajar peserta didik. Menurut penelitian yang telah dilakukan oleh (Susanti, 2020) penggunaan aplikasi Wordwall dapat meningkatkan minat belajar peserta didik karena mampu mengubah suasana pembelajaran yang awalnya monoton menjadi lebih dinamis dan menarik. Selain itu, Wordwall juga mendukung pembelajaran yang bersifat kolaboratif yang dapat membuat peserta didik dapat berinteraksi dengan teman-temannya sambil belajar.

Keadaan di UPT SPF SDN Pannyikkokang II di sekolah tersebut, pemanfaatan media pembelajaran masih belum menjadi prioritas utama. Meskipun tersedia fasilitas yang cukup untuk mendukung proses pembelajaran, guru lebih sering menggunakan alat-alat sederhana seperti papan tulis, berfokus pada buku pelajaran, dan mengandalkan metode ceramah sebagai cara utama mengajar. Berdasarkan pada rujukan masalah yang ada pada sekolah tersebut yaitu rendahnya partisipasi dan minat belajar peserta didik menjadi perhatian utama. Dalam observasi awal ditemukan bahwa banyak peserta didik yang kurang aktif dalam proses pembelajaran, baik itu dalam diskusi kelas maupun dalam menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran. Hal ini menunjukkan adanya kebutuhan untuk menemukan metode yang dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik.

Wordwall dengan fitur permainan interaktifnya memiliki potensi untuk menghadirkan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Dengan melalui media ini peserta didik dapat menggabungkan belajar dengan bermain, yang dapat mendorong peningkatan partisipasi aktif dan minat mereka dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah untuk menguji efektivitas penggunaan media pembelajaran Wordwall dalam meningkatkan partisipasi aktif dan minat belajar peserta didik kelas IV di UPT SPF SDN Pannyikkokang II.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK dipilih untuk tujuan meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas secara langsung, dengan melibatkan peserta didik sebagai subjek penelitian. Dengan pendekatan ini, peneliti dapat melakukan evaluasi terhadap praktik pembelajaran yang berlangsung serta mengkaji dampak pemanfaatan media pembelajaran interaktif "Wordwall" terhadap peningkatan partisipasi aktif dan minat belajar peserta didik.. Dengan metode kualitatif yang digunakan untuk menggali data secara keseluruhan mengenai bagaimana penggunaan media pembelajaran interaktif dapat mempengaruhi dinamika pembelajaran di kelas, terutama dengan perubahan dalam partisipasi aktif dan minat belajar peserta didik. Penelitian ini juga bertujuan untuk menggambarkan dan menganalisis fenomena yang terjadi di lapangan yang terkait dengan pengimplementasian Wordwall dalam kegiatan pembelajaran di kelas IV.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas IV di UPT SPF SDN Pannyikkokang II, yang berjumlah 22 orang peserta didik. Sampel penelitian ini dipilih secara total sampling, dimana seluruh peserta didik kelas IV menjadi subjek penelitian. Hal demikian dilakukan untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai pengaruh Wordwall terhadap seluruh peserta didik di kelas tersebut dan semua peserta didik kelas IV memiliki kesempatan yang sama untuk berpartisipasi dalam kegiatan belajar dengan menggunakan Wordwall. Selain itu, karakteristik setiap peserta didik yang beragam memungkinkan peneliti untuk menganalisis pengaruh media pembelajaran interaktif yang lebih luas.

Agar data valid dan reliabel, peneliti menggunakan beberapa instrumen dan metode pengumpulan data, yang meliputi unsur-unsur berikut:

1) Observasi

Observasi yang digunakan adalah mengamati keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran. Peneliti akan mencatat tingkah laku peserta didik, interaksi dengan media pembelajaran Wordwall, dan keterlibatan peserta didik sebagai kegiatan yang dirancang selama pembelajaran. Observasi dilakukan selama siklus pembelajaran dan melibatkan pencatatan terhadap indikator partisipasi aktif, seperti terlibat dalam diskusi, tanya jawab, dan respon saat diskusi dan permainan yang disediakan pada media pembelajaran Wordwall.

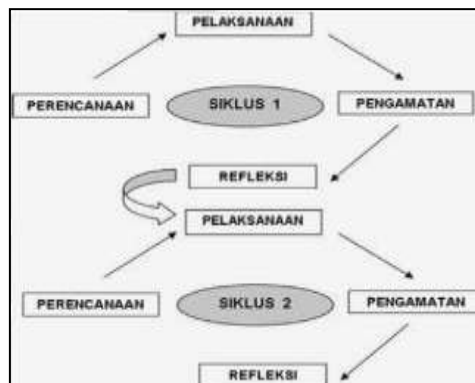
2) Wawancara

Wawancara dilakukan dengan metode semi-terstruktur, melibatkan beberapa peserta didik yang dipilih secara acak. Tujuannya adalah untuk mendalami pandangan mereka mengenai penggunaan media pembelajaran “Wordwall” serta mengeksplorasi pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari melalui media tersebut. dan sejauh mana mempengaruhi keterlibatan serta minat belajar peserta didik.

3) Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan dengan mengimplementasikan materi pembelajaran Wordwall untuk merekam semua aktivitas dalam proses pembelajaran dan mengaitkannya dengan capaian pembelajaran yang dicapai siswa., seperti tes dan kuis yang mampu diselesaikan melalui media tersebut. Selain itu, dokumentasi ini bertujuan untuk menilai perkembangan akademik peserta didik selama siklus penelitian berlangsung.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan model penelitian Kurt Lewin dengan tahapan yang terdiri dari, perencanaan, pelaksanaan Tindakan, pengamatan dan refleksi.



Gambar 1. Siklus Teori Kurt Lewin

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif Wordwall dalam meningkatkan partisipasi dan minat belajar siswa kelas IV di UPT SPF SDN Pannyikkokang II. Data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi telah dianalisis untuk mengetahui penerapan media WordWall dapat mempengaruhi partisipasi aktif dan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran.

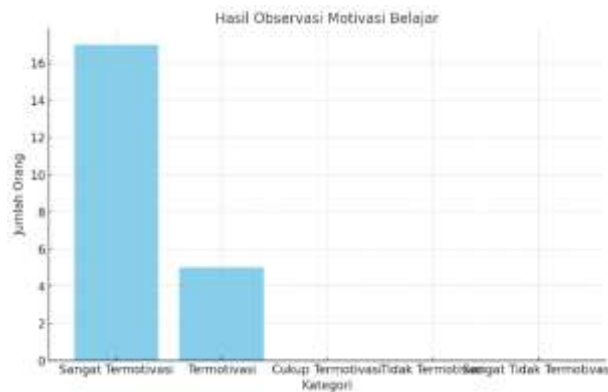
1. Hasil Observasi

Berdasarkan hasil observasi diketahui bahwa pada siklus I dan II dapat dicapai peningkatan yang signifikan terhadap partisipasi aktif siswa. Pada siklus I siswa pada umumnya pasif dalam kegiatan pembelajaran dan hanya beberapa siswa yang aktif berinteraksi dengan perangkat pembelajaran yang digunakan. Namun setelah menggunakan Wordwall terjadi perubahan yang positif yaitu pada siklus II hampir seluruh siswa aktif mengikuti kuis, permainan, dan diskusi dengan menggunakan media pembelajaran interaktif ini. Berikut ini adalah tabel peningkatan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

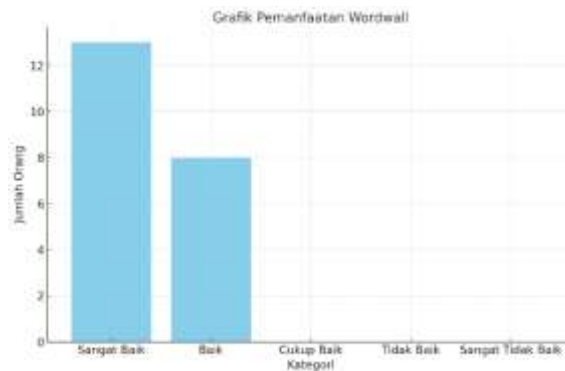
Tabel 1. Partisipasi aktif siswa pada siklus I dan siklus II

Siklus	Jumlah Siswa Aktif (%)
Siklus I	56%
Siklus II	90%

Dari tabel di atas, terlihat telah terjadi peningkatan yang signifikan. dalam partisipasi aktif peserta didik setelah pengimplementasian media pembelajaran interaktif Wordwall pada siklus II.

**Gambar 2.** Grafik Hasil Observasi Motivasi Belajar

Gambar ini menggambarkan hasil observasi motivasi belajar peserta didik, yang menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik memiliki motivasi belajar yang tinggi. Hal ini terlihat dari mayoritas peserta didik yang masuk dalam kategori sangat termotivasi, sementara sisanya termasuk dalam kategori termotivasi.

**Gambar 3.** Grafik Pemanfaatan Wordwall

Observasi yang dilakukan untuk menilai proses pembelajaran menggunakan media Wordwall meliputi berbagai aspek, seperti tingkat keterlibatan, relevansi, pemilihan konten, fleksibilitas, pemantauan pembelajaran, penilaian hasil pembelajaran, dan refleksi pembelajaran. Hasil observasi ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif Wordwall memberikan dampak positif yang signifikan dalam meningkatkan partisipasi dan minat belajar siswa. Sebagian besar siswa merasa bahwa berkat sumber daya multimedia Wordwall mereka lebih termotivasi, antusias, menikmati pelajaran dan merasa pengalaman belajar lebih menyenangkan.

2. Hasil Wawancara

Wawancara yang dilakukan dengan beberapa peserta didik menunjukkan bahwa peserta didik merasa lebih tertarik dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran setelah menggunakan media pembelajaran Wordwall. Sebagian besar peserta didik menyatakan bahwa Wordwall membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan membantu peserta didik lebih mudah memahami materi pembelajaran. Terdapat beberapa kutipan peserta didik saat wawancara dan menyatakan bahwa: “Saya lebih suka belajar dengan Wordwall karena bisa bermain sambil belajar, jadi tidak membosankan”, dan “Wordwall membantu saya lebih cepat mengingat materi karena terdapat permainan yang seru”.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan, peserta didik menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran Wordwall dapat mendorong mereka untuk lebih aktif terlibat dalam pembelajaran karena suasana belajar menjadi lebih menyenangkan. Mereka berpendapat bahwa Wordwall sangat menarik, tidak membosankan, dan menawarkan berbagai permainan yang membuat minat belajar mereka semakin tinggi serta memberi semangat lebih dalam proses belajar. Hasil

3. Dokumentasi

Hasil dokumentasi yang diperoleh berupa hasil kuis dan tes yang telah dikerjakan peserta didik melalui Wordwall menunjukkan bahwa nilai rata-rata peserta didik pada siklus II meningkat dibandingkan dengan siklus I, hanya 60% peserta didik yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM), sementara pada siklus II 85% peserta didik berhasil mencapai KKM.

Tabel 2. Perbandingan Hasil tes antara Siklus I dan Siklus II

Siklus	Jumlah Siswa Tuntas (%)
Siklus I	60%
Siklus II	85%

Dokumentasi hasil belajar peserta didik menunjukkan kenyataan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif Wordwall dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan hasil belajar, karena dapat mendorong siswa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Pembahasan

Berdasarkan hasil yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif memungkinkan siswa UPT SPF SDN Pannyikokang II lebih efektif dalam mengembangkan minat belajarnya. Beberapa faktor yang mendukung temuan ini antara lain partisipasi aktif; terbukti bahwa penggunaan Media Word sebagai media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan minat belajar siswa. Pada Siklus I siswa masih terbatas, namun setelah diperkenalkan Wordwall hampir semua siswa mengikuti proses pembelajaran berbasis media. Oleh karena itu, hal ini menunjukkan bahwa media yang menarik dan menyenangkan dapat menarik dan mendorong siswa untuk lebih aktif dalam belajar. Kedua, peningkatan hasil belajar berdasarkan hasil wawancara dengan siswa telah mendukung kesimpulan ini bahwa sebagian besar siswa lebih tertarik dengan bantuan media Wordwall dan menyukai pembelajaran. Bisa. Dengan demikian, Wordwall tidak hanya meningkatkan partisipasi, tetapi juga memotivasi siswa untuk belajar dengan lebih bersemangat dan memudahkan mereka memahami materi yang disampaikan. Ketiga, meningkatkan prestasi belajar siswa. Jumlah siswa yang mencapai KKM pada siklus II meningkat dibandingkan dengan siklus I, yang menunjukkan bahwa penggunaan media Wordwall memberikan dampak positif terhadap prestasi belajar. Media pelatihan interaktif ini membantu siswa memahami peralatan yang lebih menarik dan efektif, yang memfasilitasi hasil belajar yang optimal.

Oleh karena itu, hasil penelitian ini menyoroti pentingnya mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran di sekolah dasar. Penggunaan media interaktif seperti Wordwall memberikan siswa pengalaman belajar yang menarik dan beragam. Lebih jauh lagi, Wordwall mendukung pembelajaran yang berpusat pada siswa, di mana siswa menjadi peserta aktif dalam proses pembelajaran dan guru bertindak sebagai fasilitator. Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa lingkungan

belajar Wordwall efektif dalam meningkatkan partisipasi dan minat siswa dalam belajar. Oleh karena itu, guru di UPT SPF SDN Pannyikkokang II dianjurkan untuk secara teratur menggunakan Wordwall dalam proses pengajaran untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menarik, yang pada akhirnya akan berdampak pada peningkatan prestasi siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif Wordwall secara signifikan dapat meningkatkan partisipasi dan minat belajar siswa kelas IV di UPT SPF SDN Pannyikkokang II. Data menunjukkan bahwa sebelum menggunakan media Wordwall partisipasi aktif siswa hanya 56%, namun setelah menggunakan media Wordwall partisipasi aktif siswa meningkat menjadi 90%. Selain itu, penggunaan media berbasis teknologi juga berdampak pada peningkatan minat belajar siswa, menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, aktif, dan menyenangkan. Hal ini terlihat dari hasil yang menunjukkan adanya peningkatan pembelajaran, dimana pada siklus I hanya 60% siswa yang mencapai KKM, sedangkan pada siklus II 85% siswa berhasil mencapai KKM.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusti, N. M., & Aslam, A. (2022). Efektivitas media pembelajaran aplikasi wordwall terhadap hasil belajar ipa siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5794-5800.
- Aini, A. N., Kirana, A., & Suratni, S. (2024). Meningkatkan Partisipasi Aktif Peserta Didik Melalui Pembelajaran Diskusi Dan Teams Games Tournament (TGT). *Jurnal Pendidikan Matematika dan Integrasinya*, 3(1).
- Hidayat, A., & Antoro, D. (2024, October). Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Media Wordwall Kelas IV B SD Negeri Sindurejan. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru* (Vol. 3, No. 1, pp. 2056-2063).
- Kusnadi, E., & Azzahra, S. A. (2024). Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn di MA Al Ikhlas Padakembang Tasikmalaya. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(2), 323-339.
- Rengganis, M., & Subekti, E. E. (2024). Peningkatan keaktifan belajar peserta didik melalui media pembelajaran wordwall pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IV SDN Peterongan. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 7(2), 274-281.