

## Implementasi Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Mata Pelajaran Informatika Bagi Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Jaten

Dea Destrivo<sup>1</sup>, Tomi Adi Muhnandar<sup>2</sup>, Hamda Kharisma Putra<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Teknologi Pendidikan, Universitas Veteran Bangun Nusantara, Sukoharjo, Indonesia

<sup>2</sup> Teknologi Pendidikan, Universitas Veteran Bangun Nusantara, Sukoharjo, Indonesia

<sup>3</sup> Teknologi Pendidikan, Universitas Veteran Bangun Nusantara, Sukoharjo, Indonesia

E-mail: [1deadestrivo@gmail.com](mailto:1deadestrivo@gmail.com)\*, [2tomiadim14@gmail.com](mailto:2tomiadim14@gmail.com), [3thirdauthor@gmail.com](mailto:3thirdauthor@gmail.com)

\*Penulis korespondensi

Riwayat artikel: submit: 10 Desember 2023; revisi: 24 Desember 2023, diterima: 30 Desember 2023

### ABSTRAK

Teknologi telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah mengakibatkan siswa jenuh dan bosan untuk belajar sehingga tidak dapat memberikan suasana belajar yang efektif. Maka dari itu untuk memberikan pembelajaran yang efektif, guru dapat menggunakan media pembelajaran yang menarik. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa adalah wordwall. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VII SMP Negeri 1 Jaten. Pendekatan ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dengan metode observasi dan wawancara. metode observasi melibatkan pengamatan secara langsung kegiatan pembelajaran menggunakan media wordwall dikelas. sedangkan, metode wawancara peneliti akan mendapatkan data secara langsung dari siswa melalui serangkaian pertanyaan yang telah disiapkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya perubahan sikap yang terjadi pada siswa setelah dilakukannya pembelajaran dengan menggunakan media wordwall. Dengan diterapkannya media wordwall mampu meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran karena diberikan kuis menarik sehingga menumbuhkan minat dan semangat siswa dalam mengerjakan soal-soal.

**Kata kunci:** minat, wordwall, media pembelajaran.

### ABSTRACT

Technology has become an inseparable part of everyday life. Learning using the lecture method results in students getting bored and tired of learning so that it cannot provide an effective learning atmosphere. Therefore, to provide effective learning, teachers can use interesting learning media. One learning media that can be used to increase students' interest in learning is wordwall. This research aims to increase the learning interest of class VII students at SMP Negeri 1 Jaten. This approach uses a qualitative research approach with observation and interview methods. The observation method involves directly observing learning activities using wordwall media in the classroom. Meanwhile, the researcher's interview method will obtain data directly from students through a series of prepared questions. The results of the research showed that there were changes in attitudes that occurred in students after learning using wordwall media. By implementing wordwall media, it is able to increase students' interest in participating in learning because they are given interesting quizzes which increase students' interest and enthusiasm in working on the questions.

**Keywords:** interests, wordwall, learning media.



Copyright © 2023 The Author(s)

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

## PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan zaman teknologi telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Guru dihadapkan pada tuntutan untuk membuat variasi dalam pembelajaran, hal tersebut merupakan strategi untuk membantu dan meningkatkan kualitas pembelajaran terhadap siswa dan menimbulkan terjadinya suatu perubahan atau pembaharuan dalam perilaku atau keterampilan siswa.

Pembelajaran adalah proses yang melibatkan interaksi timbal balik antara guru dan siswa dengan menggunakan materi pembelajaran, cara yang digunakan dalam pengajaran, dan langkah-langkah dalam pembelajaran di suatu lingkungan fisik di mana proses belajar mengajar terjadi. Menurut Anisa et al. (2020) Proses pembelajaran tentunya memiliki hambatan, baik itu hambatan bagi pendidik maupun siswa. Berbicara tentang proses belajar, salah satu hal yang harus tersedia dan penting untuk pembelajaran adalah media pembelajaran. Pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah mengakibatkan siswa jenuh dan bosan untuk belajar sehingga tidak dapat memberikan suasana belajar yang aktif dan menggembirakan. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat membangkitkan minat belajar siswa. Hal ini terjadi di SMP Negeri 1 Jaten pada mata pelajaran informatika, dimana siswa lebih cenderung menikmati pembelajaran praktikum di laboratorium komputer dari pada pembelajaran di dalam kelas. Akibatnya, siswa mengalami ketidakefektifan dalam penyerapan materi pelajaran. pemahaman siswa terhadap materi kurang optimal, dan mereka mengalami kesulitan saat menghadapi soal-soal ujian.

Minat merupakan keinginan seseorang untuk bersungguh-sungguh mempelajari suatu hal atau bidang studi tertentu dan merasa suka atau senang tanpa paksaan dari pihak manapun untuk memperoleh hal baru dapat berupa pengetahuan, sikap maupun keterampilan. Menurut Matondang (2018) Kurangnya minat siswa saat pembelajaran bisa diperhatikan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, biasanya siswa akan mudah bosan, mengobrol dengan temannya dan tidak memperhatikan ataupun mendengarkan saat guru menyampaikan materi pembelajaran. Maka dari itu untuk memberikan pembelajaran yang efektif, guru dapat menggunakan media pembelajaran yang menarik. Media pembelajaran adalah salah satu bagian terpenting dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran di kelas. Media pembelajaran adalah sarana yang dapat digunakan untuk memperagakan fakta, konsep, prinsip atau prosedur tertentu agar tampak lebih nyata/konkrit dalam proses pembelajaran. hal ini bertujuan untuk memberikan pengalaman yang lebih nyata, merangsang motivasi serta meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami dan mengingat materi pembelajaran. Menurut Firmadani (2020) pendapat tersebut senada dengan Rahmi & Samsudi (2020) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah suatu perangkat atau alat konkret yang dapat digunakan pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik.

Terdapat beberapa media pembelajaran menarik yang dapat digunakan, salah satunya adalah game wordwall. Menurut (Purnamasari et al., 2022) Wordwall adalah salah satu software yang dapat dimanfaatkan untuk media pembelajaran permainan interaktif. dalam aplikasi wordwall tersedia berbagai macam template game yang dapat digunakan, seperti tebak gambar, kuis, puzzle, dan lain-lain. Sedangkan menurut Yuniar et al. (2021) Wordwall adalah sebuah aplikasi yang berbasis website yang dapat digunakan pendidik sebagai sumber belajar, media, dan alat penilaian dengan game interaktif yang dapat meningkatkan minat peserta didik. Lestari (2021) juga menambahkan bahwa di dalam wordwall juga terdapat fitur yang dapat menampilkan peringkat tiga teratas, hal tersebutlah yang dapat meningkatkan minat belajar siswa karena mereka akan merasa tertantang untuk menduduki tiga peringkat teratas di kelas. yang kemudian para siswa akan termotivasi untuk belajar dan menjawab soal dengan sungguh-sungguh.

Beberapa penelitian dengan tema yang sama sudah dilakukan sebelumnya. penelitian tersebut menjelaskan bahwa media pembelajaran wordwall merupakan salah satu media interaktif yang mudah untuk digunakan, serta dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran tematik. hal yang membedakan dalam penelitian ini terletak pada materi yang digunakan (Nissa & Renoningtyas, 2021).

## **METODE**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan metode observasi dan wawancara. metode observasi melibatkan pengamatan secara langsung kegiatan pembelajaran menggunakan media wordwall dikelas. sedangkan, metode wawancara peneliti akan mendapatkan data secara langsung dari siswa melalui serangkaian pertanyaan yang telah disiapkan.

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 1 Jaten, dengan jangka waktu penelitian selama 2 bulan waktu yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pada tanggal 01 Oktober 2023-30 November 2023. Adapun sampel yang diteliti adalah 32 siswa kelas VII SMP Negeri 1 Jaten. sedangkan kepala sekolah, guru informatika dan beberapa siswa sebagai informan untuk mendukung perolehan data observasi dan wawancara.

Data yang diperoleh dari observasi dan wawancara tersebut kemudian dianalisis lebih lanjut untuk memperoleh gambaran mengenai penggunaan media pembelajaran Wordwall pada mata pelajaran informatika untuk siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Jaten.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Dari hasil wawancara dan observasi yang dilakukan peneliti pada pembelajaran informatika di kelas VII SMP Negeri 1 Jaten, siswa bosan dengan pembelajaran di kelas, terbukti ketika mahasiswa Program Asistensi Mengajar (PAM) dari Universitas Veteran Bangun Nusantara mengajar di SMP Negeri 1 Jaten selama dua bulan, siswa terlihat bosan dan mengeluh, kurangnya minat belajar siswa ditunjukkan pula dengan keributan pada saat mahasiswa menjelaskan materi pembelajaran di kelas, tetapi sebaliknya ketika diadakan praktikum di laboratorium komputer siswa sangat antusias untuk mendengarkan dan mengerjakan tugas praktikum yang diberikan. Oleh karena itu tugas pendidik harus mampu menumbuhkan minat belajar yang telah hilang dari peserta didik, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran yang bervariasi yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

Maka dari itu untuk menumbuhkan minat belajar peserta didik peneliti kemudian menerapkan media wordwall dalam pembelajaran. Menurut Lamasitudju & Chairunnisa (2022) Salah satu aplikasi yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran, sumber belajar, atau alat penilaian berbasis online yang menarik bagi siswa yaitu Wordwall. Sejalan dengan Rosdiani et al. (2021) Wordwall adalah sebuah aplikasi website yang dapat dimanfaatkan guru dalam pembelajaran di kelas, dalam wordwall juga terdapat penilaian yang menarik yang dapat digunakan oleh guru yaitu penilaian berbasis daring yang menarik bagi siswa.

Untuk menerapkan game wordwall di kelas VII SMP Negeri 1 Jaten, langkah-langkahnya sebagai berikut : (1) Membuka situs wordwall di aplikasi google chrome, ketik kata kunci "Wordwall"; (2) Pilih opsi daftar atau Sign up, lalu masuk menggunakan akun e-mail; (3) Setelah berhasil mendaftar, di menu buat aktivitas kita bisa memilih template yang akan kita gunakan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, sebagai contoh menggunakan template kuis; (4) Tuliskan judul aktivitas yang akan dibuat, lalu tulislah pertanyaan dan jawaban yang akan kita jadikan soal kuis; (5) Jika soal kuis sudah selesai dibuat kemudian klik selesai.

Berikut merupakan salah satu contoh penggunaan media wordwall pada pembelajaran informatika kelas VII, yang digunakan pada saat pembelajaran dengan materi powerpoint.

Dimana peneliti menyiapkan bahan ajar yang kemudian diterapkan dalam media pembelajaran wordwall kemudian link kuis wordwall dibagikan melalui clashroom. Langkah-langkah penggunaannya adalah sebagai berikut :

Guru menyampaikan materi dan mengarahkan pembelajaran yang akan dilakukan, setelah itu guru mengarahkan siswa untuk membuka link yang telah di bagikan di google clashroom masing-masing siswa.

Siswa menuliskan nama kemudian klik start



Gambar 1 Tampilan awal Latihan Soal

Siswa memilih jawaban yang dianggap benar berdasarkan pengetahuan yang dimiliki



Gambar 2 Tampilan Soal

Ketika jawaban kita salah maka otomatis akan muncul jawaban yang benar



Gambar 3 Tampilan Benar Salah Jawaban

Jika masih banyak yang salah dalam mengerjakannya bisa dicoba ulang dengan klik mulai lagi



Gambar 4 Tampilan Skor Jawaban

Untuk melihat jumlah siswa yang sudah mengerjakan kita bisa melihat di aplikasi wordwall, dengan mengklik hasil saya. Lalu akan tertampil siapa saja siswa yang sudah mengerjakan kuis, scorenya, dan waktu pengerjaannya.

Hasil dari penggunaan media wordwall, peneliti dapat menilai dari beberapa indikator penilaian dari observasi yang telah dilakukan. Hal tersebut dapat dilihat dari aspek keaktifan siswa, antarlain yaitu: (a) Keaktifan siswa saat mengikuti kegiatan belajar mengajar dibuktikan dengan kemauan untuk mengerjakan tugas yang telah diberikan, (b) Keaktifan siswa saat mengumpulkan tugas dengan tepat sesuai dengan waktu yang telah diberikan, (c) Mengajukan pertanyaan mengenai jawaban soal yang salah. Keadaan tersebut jelas berbeda dengan proses pembelajaran disaat guru hanya memberikan perintah kepada anak untuk membaca atau mengerjakan modul ajar saat pembelajaran dikelas.

Berdasarkan hal tersebut, dapat terlihat bahwa setelah menggunakan media wordwall minat dan motivasi anak meningkat, karena anak-anak akan merasa penasaran dengan jawaban dari soal-soal yang diberikan. Mereka akan berlomba-lomba untuk mencetak score tertinggi dikelasnya. Hal itu pun secara tidak langsung meningkatkan minat belajar anak. Penelitian ini, sama seperti penelitian yang telah dilakukan oleh Agusti et al. (2022) dalam penelitiannya mendapatkan hasil bahwa media pembelajaran aplikasi wordwall ini mampu membuat siswa semangat dalam mengikuti pembelajaran karena diberikan kuis menarik sehingga menumbuhkan

minat dan semangat siswa dalam mengerjakan soal-soal, pendidik diharapkan mampu menerapkan media pembelajaran aplikasi wordwall yang bervariasi sesuai dengan materi pokok yang diajarkan. Senada dengan penelitian Galuh Pradani (2022) dalam penelitiannya menyatakan bahwa setelah menggunakan media wordwall minat dan motivasi anak meningkat, terlihat dari sikap anak yang mau bertanya di grup whatshap jika mengalami kesulitan dalam menjawab soal, aktifnya anak dalam mengisi presensi harian dan juga terlihat keaktifan siswa saat mengumpulkan tugas. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Hidayaty et al. (2022) Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan media word wall dapat menjadi alternatif yang berguna dalam penyajian materi di kelas biologi, karena dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil tersebut dapat diartikan bahwa penerapan wordwall dapat meningkatkan minat belajar siswa.

## SIMPULAN

Media pembelajaran wordwall merupakan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VII SMP Negeri 1 Jaten. Dengan diterapkannya media wordwall mampu meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran karena diberikan kuis menarik sehingga menumbuhkan minat dan semangat siswa dalam mengerjakan soal-soal. Dalam wordwall juga mempunyai fitur yang dapat menampilkan peringkat tiga teratas hal tersebut dapat membuat siswa jadi tertantang untuk menjawab soal dengan sungguh- sungguh agar dapat menduduki tiga peringkat teratas di kelas. Di penelitian ini di dapati siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran dan tepat waktu dalam mengumpulkan tugas.

## REFERENSI

- Agusti, A., Maulia, N., & Aslam, A. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5794– 5800. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3053>
- Anisa, W., Fadiyah, F., Fusilat, L. A., & Anggraini, I. T. (2020). PROSES PEMBELAJARAN PADA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>.
- Firmadani, F. (2020). MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI SEBAGAI INOVASI PEMBELAJARAN ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 93–97.
- Galuh Pradani, T. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Dan Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(5), 452–57.
- Hidayaty, A., Qurbaniah, M., & Setiadi, A. E. (2022). The Influence of Wordwall on Students Interests and Learning Outcomes. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 15(2). <https://doi.org/10.21831/jpipfip.v15i2.51691>
- Lamasitudju, A., & Chairunnisa, C. (2022). Penerapan Qugamee (Quiz Dan Game Edukasi) Interaktif Pada Pembelajaran IPA-Fisika Menjadi Lebih Menyenangkan Dengan Menggunakan Wordwall. *Jurnal Kreatif Online (JKO)*, 10.
- Lestari, R. D. (2021). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Wordwall Di Kelas IV SDN 01 Tanahbaya Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru*, 2(2), 111–16. <https://doi.org/10.30738/jipg.vol2.no2.a11309>
- Matondang, A. (2018). PENGARUH ANTARA MINAT DAN MOTIVASI DENGAN PRESTASI BELAJAR'. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2(2), 24–32. <http://www.siaksoft.net>
- Nissa, S. F., & Renoningtyas, N. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(5), 2854–60. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.880>
- Purnamasari, P., Sulfi, S., Rahmanita, F., Soffiatun, S., Kurniawan, W., & Afriliani, F. (2022). *ABDI*

Destrivo, D., Muhnandar, T. A., & Putra, H. K. | Implementasi Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Mata Pelajaran Informatika bagi Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Jaten

*LAKSANA JURNAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT BERMAIN BERSAMA PENGETAHUAN PESERTA DIDIK MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME ONLINE WORD WALL. Www.Wordwall.Net.*

Rahmi, M. N., & Samsudi, M. A. (2020). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sesuai Dengan Karakteristik Gaya Belajar. 4.*

Rosdiani, R., Listin, L., Munawar, B., Dewi, R., & Manshur, S. (2021). PELATIHAN MEMBUAT GAME EDUKASI WORDWALL UNTUK GURU DI KELURAHAN KARATON. *JABB, 2*(2). <https://doi.org/10.46306/jabb.v2i2>

Yuniar, I. S., Arrum, A., Putra, G. A., Purwati, N. E., Hayatunnufus, U., & Nafi, U. (2021). HITARI (Historical-Archaeology Heritage Riddle): Pemanfaatan Wordwall Sebagai Media Ajar Indonesia Zaman Prasejarah Di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial, 1*(11), 1182–90. <https://doi.org/10.17977/um063v1i112021p1182-1190>