

Implementasi Media Interaktif *Wordwall* dalam Pembelajaran PPKn Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa SMK Cendekia Madiun

Nabilla Mutamimatul Lutfiah ✉, Universitas PGRI Madiun

Nuswantari, Universitas PGRI Madiun

Yuni Harmawati, Universitas PGRI Madiun

✉ nabillapanca28092002@gmail.com

Abstract: This study aims to describe the implementation of Wordwall interactive media in Pancasila and Civic Education (PPKn) learning at SMK Cendekia Madiun. The background of this study is the low motivation and participation of students in PPKn lessons due to monotonous teaching methods. Wordwall, as an educational game-based media, is believed to make learning more interesting. This study employs a descriptive qualitative approach using observation, documentation, and in-depth interviews with eleventh-grade students. The results indicate that the use of Wordwall enhances students' enthusiasm, focus, and active participation in learning. Students also perceive the learning process as more enjoyable, competitive, and easier to understand. The implications of this study suggest that Wordwall is a viable strategy for interactive learning in PPKn lessons in the digital age.

Keywords: Wordwall, Interactive Media, PPKn, Learning Motivation, Learning achievement

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi media interaktif Wordwall dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di SMK Cendekia Madiun. Latar belakang penelitian ini adalah masih rendahnya motivasi dan partisipasi belajar siswa dalam pelajaran PPKn karena metode pengajaran yang monoton. Wordwall sebagai media berbasis game edukatif diyakini mampu membuat pembelajaran lebih menarik. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik observasi, dokumentasi, dan wawancara mendalam terhadap siswa kelas XI. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall mampu meningkatkan antusiasme, fokus, dan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Siswa juga merasa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, kompetitif, dan mudah dipahami. Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa Wordwall layak diterapkan sebagai strategi pembelajaran interaktif untuk mata pelajaran PPKn di era digital.

Kata kunci: Wordwall, Media Interaktif, PPKn, Motivasi Belajar, Prestasi Belajar



PENDAHULUAN

Pendidikan ialah suatu proses yang dirancang dan dilaksanakan secara sadar guna mencapai tujuan pembelajaran, diman peserta didik dilibatkan secara aktif mengembangkan potensi dalam diri mereka. Pendidikan juga merupakan pilar utama dalam membentuk karakter dan kualitas generasi muda. Dalam konteks Indonesia, Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan (PPKN) memegang peran strategis dalam menanamkan nilai-nilai kebangsaan, nasionalisme, serta kesadaran akan hak dan Kewajiban sebagai warag negara. Namun, pada kenyataannya di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran PPKn sering dianggap membosankan, dan disampaikan dengan metode ceramah yang monoton. Hal ini berdampak langsung pada rendahnya motivasi belajar dan prestasi belajar siswa.

Saat ini, perkembangan teknologi dan kemajuan perangkat teknologi telah membawa dampak signifikan Terhadap dunia Pendidikan. Teknologi dan Pendidikan menjadi dua hal yang tidak dapat dipisahkan, karena teknologi dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif bagi peserta didik. Media berkontribusi Terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik. Peserta didik didorong untuk melakukan aktivitas menulis, berbicara dan memperoleh lebih banyak rangsangan (Salsabila et al., 2023). Di Indonesia Pendidikan dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran. Media saat ini berperan sebagai elemen krusial dalam mencapai tujuan pembelajaran. Pernyataan tersebut sejalan dengan pandangan para ahli (Putri & Hamimah, 2023) yang mengemukakan bahwa “pengembangan media dalam proses pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari kemajuan teknologi”.

Media pembelajaran yang interaktif menjadi salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Salah satu inovasi media pembelajaran yang kini mulai banyak digunakan adalah wordwall, yaitu platform berbasis web yang menyediakan berbagai jenis permainan edukatif. Menurut Sari P. M. & Yarza H. N., 2021 Menyatakan bahwa Wordwall ialah sebuah aplikasi yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran berbasis daring atau online yang menarik bagi peserta didik. Kelebihan aplikasi ini ialah memiliki banyak varian template yang bisa digunakan oleh guru. Kekurangan aplikasi ini ialah jika tidak membeli paket premium maka tidak bisa menggunakan semua fitur dan hanya bisa membuat 5 konten saja. Namun, untuk memastikan efektivitas media ini dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKN), dibutuhkan penelitian yang bersifat ilmiah dan terukur. Penelitian dengan pendekatan kuantitatif sangat diperlukan untuk melihat secara objektif apakah terdapat pengaruh penggunaan media wordwall terhadap peningkatan motivasi dan partisipasi belajar siswa.

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Frisila (2022), memiliki tujuan untuk mengetahui peningkatan hasil dan minat belajar dengan penggunaan media Wordwall. Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Saputra (2020), memiliki tujuan untuk mengetahui peningkatan aktivitas dan hasil belajar dengan menggunakan metode kooperatif tipe STAD (Student Team Achievement Division). Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Hidayati (2022), memiliki tujuan untuk mengetahui peningkatan aktivitas dan hasil belajar dengan menggunakan model blended learning berbantuan media bongkar pasang. Keempat, penelitian yang dilakukan oleh Hadi (2020), memiliki tujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar dengan penerapan metode the power of two. Secara keseluruhan kelima penelitian relevan tersebut berhasil meningkatkan aktivitas, minat dan hasil belajar siswa.

Dengan wordwall, guru dapat membuat kuis, teka-teki silang, roda keberuntungan, dan berbagai aktivitas lainnya yang dapat diakses siswa melalui perangkat digital secara individu maupun kelompok. Penggunaan media seperti wordwall diyakini mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, dan kontekstual. Penelitian ini dilakukan di SMK Cendekia Madiun, sebuah sekolah menengah kejuruan yang masih menghadapi tantangan dalam penerapan pembelajaran berbasis teknologi, terutama dalam mata pembelajaran PPKN. Berdasarkan observasi awal, ditemukan bahwa siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran PPKN dan cenderung pasif selama kegiatan berlangsung. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk mengimplementasikan media interaktif yang mampu meningkatkan motivasi belajar dan prestasi belajar siswa. Focus utama dari penelitian ini adalah

mendeskripsikan bagaimana implementasi media wordwall dilakukan dalam pembelajaran PPKN, serta dampaknya Terhadap suasana dan hasil belajar siswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Pendekatan ini dipilih karena sesuai untuk mendalami proses implementasi serta persepsi siswa terhadap penggunaan Wordwall dalam pembelajaran.

2.1 Lokasi dan Subjek Penelitian

Penelitian dilakukan di SMK Cendekia Madiun, tepatnya pada kelas XI Perbankan dengan jumlah siswa 12 orang. Kelas ini dipilih karena pada observasi sebelumnya menunjukkan rendahnya motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran PPKn.

2.2 Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi partisipatif untuk melihat langsung penggunaan Wordwall dalam kegiatan belajar.
2. Wawancara mendalam terhadap 6 siswa yang dipilih secara purposive.
3. Dokumentasi berupa foto kegiatan, hasil permainan Wordwall, dan tanggapan siswa.

2.3 Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan dengan teknik interaktif menurut Miles dan Huberman, meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data diperoleh melalui triangulasi teknik dan sumber.

HASIL PENELITIAN

3.1 Implementasi Wordwall dalam Pembelajaran

Pada kelas eksperimen, guru menggunakan Wordwall sebagai alat bantu dalam pembelajaran PPKn dengan cara menyisipkan permainan edukatif dalam proses mengajar. Setiap sesi pembelajaran dimulai dengan permainan pembuka menggunakan Wordwall untuk mengulas materi sebelumnya, dilanjutkan dengan kegiatan inti yang memanfaatkan fitur-fitur seperti roda acak, pasang kata, dan kuis interaktif. Proses implementasi berlangsung selama empat pertemuan dengan topik yang berbeda. Guru membuat konten Wordwall yang sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator pencapaian. Siswa diberikan akses melalui link yang dibagikan di kelas dan dipandu secara langsung saat bermain game Wordwall. Kegiatan ini dilakukan secara bergantian antara individu dan kelompok.

3.2 Respon dan Antusiasme Siswa

Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa sangat antusias mengikuti pembelajaran berbasis Wordwall. Suasana kelas menjadi lebih hidup dan siswa menunjukkan peningkatan dalam proses pembelajaran. Wawancara mendalam dilakukan kepada enam siswa yang terdiri dari siswa dengan latar belakang akademik beragam untuk melihat persepsi mereka secara menyeluruh. Berikut ini uraian lebih rinci berdasarkan hasil wawancara:

- a) ADS : “Saya biasanya kurang semangat di pelajaran PPKn karena hanya mendengarkan. Tapi waktu pakai Wordwall, saya jadi tertarik karena soal-soalnya seperti bermain kuis. Saya merasa lebih semangat karena ingin dapat nilai tinggi dan melihat ranking saya di layar.”
- b) NKM : “Bagi saya Wordwall sangat membantu. Saya bisa langsung tahu jawaban yang benar atau salah. Itu membuat saya sadar kesalahan saya dan bisa memperbaiki. Juga menarik karena tampilannya seperti game, jadi tidak terasa sedang ujian.”
- c) IWL : “Kalau biasanya saya susah fokus, tapi waktu pakai Wordwall saya jadi pengen jawab terus. Apalagi ada suara dan gambar, itu bikin saya ngerti lebih cepat. Kalau salah juga bisa diulang.”
- d) NB : “Saya suka karena bisa bermain berkelompok. Waktu itu kami lomba menjawab tercepat. Jadi lebih seru dan saling membantu juga.”

- e) FEH : “Yang paling saya suka itu soal Wordwall bisa dilihat dari HP langsung. Tidak perlu papan tulis, semua interaktif. Guru juga langsung tahu siapa yang aktif.”
- f) MKW : “Biasanya saya malu jawab di kelas. Tapi dengan Wordwall, saya bisa jawab lewat HP tanpa harus bicara. Jadi saya lebih percaya diri dan tidak takut salah.”

Dari wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa Wordwall tidak hanya meningkatkan motivasi belajar tetapi juga membantu siswa dengan berbagai karakteristik untuk lebih aktif dan percaya diri dalam mengikuti pembelajaran.

PEMBAHASAN

Pembelajaran merupakan suatu proses yang krusial dalam membentuk generasi masa depan. Dalam konteks Pendidikan, penggunaan media pembelajaran seperti wordwall berpotensi menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar dan prestasi belajar peserta didik. Wordwall sendiri merupakan sebuah aplikasi berbasis daring yang menawarkan beragam jenis permainan yang dirancang untuk mendorong keterlibatan peserta didik dalam meningkatkan motivasi dan prestasi belajar.

Guru menjelaskan materi factor pendorong dan penghambat persatuan dan kesatuan bangsa Indonesia. Selanjutnya guru mendemostrasikan prosedur akses apikasi wordwall melalui handphone dengan langkah-langkah berikut:

- a. Guru mengoperasikan laptop yang telah terhubung ke internet, untk mengakses wordwall.net, lalu mengklik sign up, dan memilih create activity. Berbagai pilihan konten tersedia didalam seperti kuis, game show, pengejaran dalam labirin, penocokan kata, pembukaan kota. Setelah memilihi konten, guru melanjutkan untuk ketahap pembuatan soal sesuai dengan tema pembelajaran.
- b. Setelah menyelesaikan pembuatan soal, guru membagikan tautan ke grup whatsapp untuk memudahkan akses peserta didik. Setiap peserta didik dapat mengakses tautan tersebut.
- c. Setelah menekan tombol mulai, peserta didik dapat menyelesaikan soal, setelah itu, sskor dari permainan akan ditampilkan.



(a)



(b)

Gambar 1 Kegiatan Pengerjaan Soal Melalui Wordwall

Pemanfaatan teknologi Pendidikan seperti wordwall menunjukkan potensi dalam meningkatkan motivasi peserta didik secara positif. Wordwall juga berfungsi sebagai alat memperkaya interaksi dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Setelah implementasi wordwall, terdapat peningkatan yang signifikan dalam motivasi dan prestasi belajar siswa. Peserta didik menunjukkan minat yang lebih tinggi dalam proses pembelajaran, variasi konten yang disediakan oleh wordwall membuat pelajaran lebih menarik dan relevan dengan kehidupan sehari-hari yang menjadikan strategi ini berhasil. Sebagian besar peserta didik menunjukkan peningkatan minat pada mata pelajaran PPKN dibandingkan sebelumnya. Peserta didik dapat memahami nilai dan manfaat materi.

Hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa implementasi media Wordwall dalam pembelajaran PPKn memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan aktivitas, motivasi, dan hasil belajar siswa. Kelas eksperimen yang menggunakan Wordwall menunjukkan keterlibatan yang lebih tinggi dalam diskusi, aktivitas kelompok, dan menjawab pertanyaan secara interaktif dibandingkan dengan kelas kontrol. Secara teoritis, hasil ini selaras dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pembelajaran lebih efektif jika siswa aktif membangun sendiri pengetahuannya melalui pengalaman langsung. Wordwall memberikan ruang eksplorasi dan keterlibatan, karena siswa secara aktif berpartisipasi dalam permainan yang berkaitan dengan materi. Temuan ini sejalan dengan penelitian Sari & Yarza (2021) yang menyatakan bahwa Wordwall meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa. Selain itu, penggunaan Wordwall juga mendorong keterampilan abad 21 seperti berpikir kritis, kolaborasi, dan literasi digital.

Pembelajaran PPKn yang biasanya dianggap membosankan menjadi lebih hidup karena integrasi elemen game. Proses kompetisi dalam game Wordwall membangun suasana belajar yang menyenangkan dan menantang. Bahkan siswa yang biasanya pasif menjadi termotivasi untuk terlibat. Dampak positif juga tampak dalam hasil tes dan persepsi siswa yang menunjukkan peningkatan signifikan. Dengan demikian, implementasi Wordwall bukan hanya berdampak pada hasil belajar kognitif, tetapi juga mempengaruhi aspek afektif dan sosial siswa seperti rasa percaya diri, semangat kolaborasi, dan minat terhadap mata pelajaran. Hal ini memperkuat argumen bahwa penggunaan media interaktif berbasis teknologi merupakan kebutuhan penting dalam transformasi pendidikan abad ke-21.

SIMPULAN

Implementasi media interaktif Wordwall dalam pembelajaran PPKn di SMK Cendekia Madiun terbukti mampu meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. Penggunaan Wordwall tidak hanya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, tetapi juga memberikan peluang bagi guru untuk menyajikan materi dengan lebih kreatif dan interaktif. Disarankan agar guru-guru PPKn dan mata pelajaran lainnya dapat mulai mengintegrasikan media pembelajaran digital seperti Wordwall ke dalam kegiatan belajar mengajar. Sekolah juga diharapkan dapat mendukung pengembangan kemampuan guru melalui pelatihan teknologi pendidikan dan penyediaan infrastruktur yang memadai. Penelitian ini memiliki keterbatasan pada jumlah subjek dan waktu pelaksanaan. Oleh karena itu, penelitian lanjutan dengan cakupan yang lebih luas dan pendekatan kombinasi kuantitatif-kualitatif sangat dianjurkan untuk mendalami pengaruh Wordwall dalam konteks pendidikan yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

1. Frisila, M. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Wordwall Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa SD Kanisius Kadirojo Yogyakarta Kelas IV Materi KPK dan FPB. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 1653–1660.
2. Hadi, S. (2020). Penerapan Metode The Power of Two dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI Ma Nw Najhut Taklim Pengadang Tahun Ajaran 2019/2020. *UIN Mataram*.
3. Hidayati, N. (2022). Model Pembelajaran Discovery Secara Blended Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Asam dan Basa. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 2(1), 86–97.
4. P. M., S., & H. N., Y. (2021). Pelatihan penggunaan aplikasi Quizizz dan Wordwall pada pembelajaran IPA bagi guru-guru SDIT Al Kahfi. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2), 195–199.
5. Putri, N. M., & Hamimah, H. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Wordwall Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) pada Pembelajaran IPA. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 3(1), 95–99. <https://doi.org/10.58737/jpled.v3i1.99>

6. Salsabila, A., Mulyana, D., & Cahyono, C. (2023). Pengaruh Media Wordwall terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Pelita : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia*, 3(2), 42–51. <https://doi.org/10.56393/pelita.v3i2.1716>
7. Saputra, A. D. (2020). Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Tema 6 dengan Menggunakan Metode Kooperatif Tipe STAD (Student Teams Achievement Division) Kelas V SDN 1 Sumberagung. *IAIN Metro*.