

## Pemanfaatan Media Interaktif Website *Wordwall* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

**Dinda Fadila<sup>1</sup>, Shofiya Zahra Adni<sup>2</sup>, Muhibudin Wijaya Laksana<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati. e-mail: [dinda.fadila111@gmail.com](mailto:dinda.fadila111@gmail.com)

<sup>2</sup>Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati. e-mail: [shofiyaadn@gmail.com](mailto:shofiyaadn@gmail.com)

<sup>3</sup>Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati. e-mail:

[muhibudinwijayalaksana@uinsgd.ac.id](mailto:muhibudinwijayalaksana@uinsgd.ac.id)

### Abstrak

*Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media interaktif wordwall terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas V MI Darussyifa Al-Musri' 1 dalam kegiatan pembelajaran Tematik. Penelitian ini berfokus pada penggunaan media wordwall yang diharapkan dapat membuat pembelajaran di kelas Tematik menjadi lebih berwarna dan tidak monoton. Hal ini didasarkan pada hasil observasi di kelas di mana siswa cenderung terlihat bosan dan tidak bersemangat ketika guru sedang menjelaskan materi di depan kelas dan/atau ketika siswa diminta untuk mencatat ulang materi di papan tulis dalam pembelajaran Tematik. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan metode observasi di mana data-data yang terkumpul dari hasil observasi akan diuraikan melalui kata-kata secara rinci dalam bentuk deskripsi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media interaktif wordwall berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan semangat dan motivasi belajar siswa kelas V MI Darussyifa Al-Musri' 1 dalam pembelajaran Tematik. Hal ini dapat dilihat dari beberapa indikator, diantaranya: (a) siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar, (b) siswa menjadi lebih aktif dalam menjawab pertanyaan dan soal, serta (c) siswa menjadi lebih aktif dalam bertanya terhadap materi yang belum dipahami.*

**Kata Kunci:** pembelajaran Tematik, pengabdian, KKN, program mengajar, MI Darussyifa Al-Musri' 1

### Abstract

*This study aims to determine the effect of the interactive media of Wordwall on increasing the learning motivation of fifth-grade students at MI Darussyifa Al-Musri' 1 in thematic learning activities. This research focuses on the use of Wordwall media which is expected to make learning in the Thematic class more colorful and not monotonous. This is based on the results of classroom observations where students tend to look bored and not excited when the teacher is explaining the material in front of the class and/or when students are asked to re-record the material on the blackboard in Thematic learning. This study uses a descriptive qualitative approach with an observation method in which the data collected from the observation will be described*

*through words in detail in the form of descriptions. The results showed that using the interactive media of Wordwall significantly increased the enthusiasm and motivation of fifth-grade students at MI Darussyifa Al-Musri' 1 in thematic learning. This can be seen from several indicators, including: (a) students become more active in participating in teaching and learning activities, (b) students become more active in answering questions and problems, and (c) students become more active in asking questions about material that has not been understood.*

**Keywords:** thematic learning, dedication, KKN, teaching program, MI Darussyifa Al-Musri' 1

## A. PENDAHULUAN

Sebagai guru juga penting mengetahui dan memahami permasalahan yang dihadapi peserta didik disekolah. Permasalahan yang dihadapi sangat berpengaruh terhadap hasil belajar. Salah satu permasalahan yang dihadapi peserta didik yaitu pembelajaran yang monoton. Hal tersebut terjadi karena dalam proses pembelajaran, guru kurang kreatif dalam memanfaatkan sumber pembelajaran dan media pembelajaran yang ada. Pembelajaran masih berpusat pada guru, dan metode yang digunakan adalah metode ceramah, sehingga membuat siswa mudah bosan dan tidak tertarik yang mengakibatkan siswa tidak termotivasi dalam belajar dengan ditandai bermacam-macam kegiatan yang tidak ada hubungannya dengan proses pembelajaran, seperti mengobrol dengan teman, mengantuk, dan mengerjakan tugas mata pelajaran lain. Akibatnya hasil belajar menjadi rendah, baik pada ranah sikap, keterampilan maupun pengetahuan.

Motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya feeling dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan (Sardiman, 2011). Dalam belajar motivasi sangat dibutuhkan, hasil belajar akan optimal kalau ada motivasi. Menurut Sardiman, fungsi motivasi adalah (1) sebagai pendorong manusia untuk berbuat sesuatu, (2) menentukan arah perbuatannya, dan (3) menyeleksi perbuatannya.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat membantu suksesnya pembelajaran. Pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan minat, motivasi dan rangsangan kegiatan belajar. Media pembelajaran menurut Rossi dan Breidle (dalam Sanjaya, 2012) merupakan seluruh alat dan bahan yang dapat dipergunakan untuk tujuan pendidikan. Menurut Arsyad (2013), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa. Berdasarkan pengertian diatas, yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah sarana atau alat yang digunakan untuk mempermudah siswa dalam menerima pesan dalam proses pembelajaran dengan

mentransfer pengetahuan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa dalam belajar.

Rendahnya minat dan motivasi pada diri siswa akan sangat berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa untuk itu perlu adanya inovasi yang dilakukan guru dalam pembuatan media pembelajaran, sehingga masalah dan kesulitan yang dialami saat ini dapat segera diatasi. Media pembelajaran interaktif sangat dibutuhkan sebagai solusi dalam permasalahan ini. Sebuah media pembelajaran yang dapat mudah untuk digunakan oleh siapapun, untuk itu peneliti tertarik untuk melaksanakan sebuah penelitian terkait media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan dalam pembelajaran tematik kelas V.

Salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan yaitu wordwall, yang mana mampu menciptakan interaksi yang menguntungkan bagi siswa (Maghfiroh, 2018). Beberapa kelebihan wordwall yaitu *free* untuk pilihan *basic* dengan pilihan beberapa *template*. Selain itu, permainan yang telah dibuat dapat dikirimkan secara langsung melalui WhatsApp, Google Classroom, maupun yang lainnya. Wordwall menawarkan banyak jenis permainan seperti, *crossword*, *quiz*, *random cards* (kartu acak) dan masih banyak lagi. Kelebihan lainnya yaitu, permainan yang telah dibuat bisa dicetak dalam bentuk PDF, jadi akan memudahkan bagi siswa yang mempunyai kendala pada jaringan. Sejalan dengan Putri (2020), yang menyatakan bahwa wordwall dapat memudahkan siswa memahami materi pelajaran, serta mudah digunakan guna mengetahui bagaimana prestasi belajar siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penggunaan media wordwall dapat berpengaruh pada peningkatan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Tematik di kelas V MI Darussyifa Al-Musri' 1.

## B. METODE PENGABDIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan metode observasi. Pendekatan deskriptif kualitatif bermaksud untuk memahami tentang fenomena apa yang dialami oleh subjek penelitian berupa tindakan, motivasi, perilaku, persepsi dan lainnya dengan cara mendeskripsikannya (Moleong, 2017). Dengan pendekatan ini akan dijelaskan secara deskriptif tentang bagaimana media wordwall dapat berpengaruh untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Tematik di kelas V MI Darussyifa Al-Musri' 1. Sedangkan metode observasi menurut Suharsimi Arikunto (dalam Nuba, 2021) merupakan sebuah pengamatan secara langsung dari lingkungan fisik atau dari aktivitas yang berjalan yang berhubungan dengan objek studi. Dalam hal ini, berarti mencakup pengamatan langsung dari kegiatan pembelajaran Tematik di kelas V MI Darussyifa Al-musri' 1 yang menggunakan wordwall sebagai media pembelajarannya. Data-data yang dikumpulkan berasal dari hasil observasi di kelas, yang kemudian akan dinarasikan untuk menjelaskan gambaran umum mengenai bagaimana media wordwall digunakan dalam kegiatan pembelajaran Tematik di kelas V MI Darussyifa Al-Musri' 1.

### C. PELAKSANAAN KEGIATAN

Penelitian ini dilaksanakan dalam waktu beberapa minggu, yakni dari tanggal 18 Juli 2023 hingga 8 Agustus 2023 di waktu mata pelajaran Tematik berlangsung, bertempat di MI Darussyifa Al-Musri' 1. Penelitian ini berfokus pada pengaruh media wordwall untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V MI Darussyifa Al-Musri'1 dalam pembelajaran Tematik dengan hasil akhir berupa peningkatan keaktifan siswa dalam bertanya, menjawab pertanyaan, dan memahami materi.

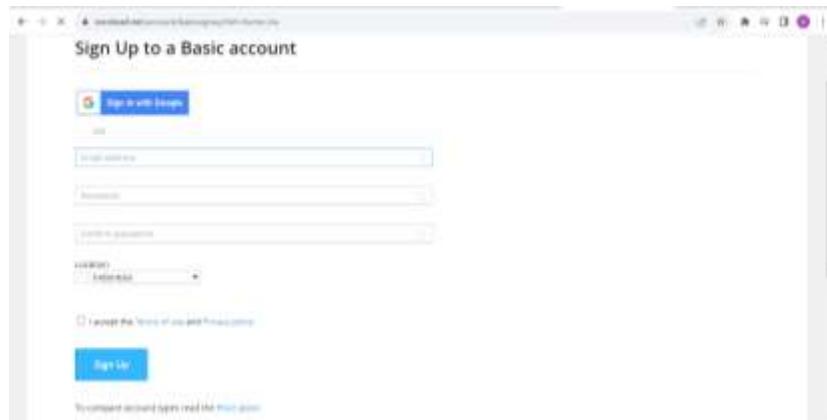
### D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari pengamatan hasil observasi terhadap pembelajaran Tematik kelas V MI Darussyifa Al-Musri' 1 sebelum menggunakan media wordwall, para siswa cenderung terlihat tidak bersemangat untuk belajar, bahkan ketika peneliti sebagai guru sedang menjelaskan di depan kelas atau ketika para siswa disuruh untuk mencatat apa yang ada di papan tulis, para siswa tidak bereaksi secara antusias seakan tidak ada semangat untuk memulai pembelajaran Tematik ini. Hal tersebut dapat dilihat dari minggu pertama peneliti mengajar di kelas V MI DArussyifa Al-Musri'1 tepatnya dari tanggal 18 hingga 23 Juli 2023. Karena reaksi para siswa yang cenderung tidak bersemangat ini, peneliti mencoba mengganti metode pembelajaran Tematik menggunakan media baru yang bisa membuat para siswa semangat untuk belajar, dan media itu ialah wordwall.

Wordwall merupakan aplikasi yang bisa dijadikan sebagai media belajar, sumber belajar, serta alat penilaian guru. Wordwall juga menyediakan beberapa contoh soal-soal latihan. Media pembelajaran wordwall ini dapat diartikan web aplikasi yang digunakan untuk membuat games berbasis kuis yang menyenangkan. Selain itu, wordwall juga dapat digunakan untuk merancang serta mereview penilaian dalam pembelajaran.

Adapun langkah-langkah yang dapat digunakan untuk menggunakan aplikasi wordwall yaitu:

1. Membuat atau mendaftarkan akun di <https://wordwall.net> kemudian lengkapi data yang tertera didalamnya



Gambar 1.

2. Lalu pilih salah satu template yang ada

Gambar 2.

3. Tuliskan judul dan deskripsi kuis, setelah selesai pilih done sebagai langkah akhir jika sudah selesai membuatnya

Keyword	Matching definition	Drop-down
1. Sari air	air	0 1 2
2. Sari air	air	0 1 2
3. Sari air	air	0 1 2

Gambar 3.

4. Berikut merupakan salah satu contoh penggunaan media wordwall pada pembelajaran Tematik kelas V di MI Darussyifa Al-Musri' 1



Gambar 4.

Pembahasan dari penggunaan media ini yaitu, bahwa media wordwall mampu meningkatkan minat belajar siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari aspek keaktifan siswa, kriteria penilaian observasi diukur melalui beberapa indikator, antara lain yaitu: (a) keaktifan siswa saat mengikuti kegiatan belajar mengajar, (b) keaktifan siswa saat menjawab pertanyaan, (c) keaktifan siswa untuk bertanya terhadap materi yang belum dipahami. Keadaan tersebut jelas berbeda dengan proses pembelajaran jika guru hanya memberikan perintah kepada anak untuk membaca. Ataupun guru hanya menyuruh anak untuk mencatat ulang materi yang ada pada buku tema.

Faktor lain yang menyebabkan hasil belajar siswa yang meningkat setelah penggunaan media wordwall adalah sifat interaktif yang dimilikinya. Wordwall adalah sebuah media yang sangat baik untuk menciptakan suasana yang untuk belajar kondusif, dan pengingat visual yang melekat pada wordwall merupakan sebuah keuntungan. *Wordwall* menyediakan lebih dari sekedar pengingat visual dari informasi yang dipelajari; mereka dapat memberikan kesempatan untuk berinteraksi dengan siswa (Cunningham, 2000; Ganz, 2009; Harmon et al., 2009). Cunningham (2000) menyatakan bahwa guru tidak boleh hanya menampilkan kata-kata di dinding dan menginstruksikan siswa untuk melihatnya. Dia menyatakan bahwa guru dapat mengajar secara interaktif dengan menggunakan beberapa media pembelajaran. Dalam penelitian ini, penyertaan kuis membuat media wordwall menjadi media yang bisa diajak interaksi bagi siswa untuk menyelesaikan kuis tersebut. Beberapa penelitian telah menunjukkan, menampilkan wordwall tidak seefektif berinteraksi dengannya. Konsekuensinya, wordwall yang interaktif memberikan kesempatan untuk menggabungkan penggunaan strategi instruksional pembelajaran yang efektif.

Mulai dari tanggal 24 Juli hingga 8 Agustus 2023, peneliti mulai menggunakan media wordwall untuk mengajarkan materi Tematik di kelas V MI Darussyifa Al-Musri' 1. Tidak sepenuhnya pembelajaran Tematik diganti dengan penggunaan wordwall, namun pembelajaran tradisional seperti menghafal, membaca dan mencatat materi di papan tulis dikolaborasikan atau divariasikan lagi dengan media baru, dalam hal ini wordwall, yang berisikan kuis-kuis dan game-game yang menarik untuk dilihat dan seru untuk dimainkan oleh para siswa. Salah satu kasus dari observasi kelas yang telah

diamati yakni Ketika pembelajaran Tematik: Ilu Pengetahuan Sosial (IPS) yang sedang membahas letak provinsi di Indonesia.



Gambar 5.

Dapat dilihat pada **Gambar 5**. di atas bagaimana penampilan dari wordwall yang begitu berwarna dan menarik perhatian para siswa untuk menjawab soal atau memainkan kuis tentang letak provinsi di Indonesia. Sebelum para siswa diminta untuk menjawab soal atau memainkan kuis wordwall, peneliti sebagai guru terlebih dahulu menjelaskan materi di depan kelas. Karena sebelumnya sudah dijanjikan akan bermain kuis di wordwall setelah penyampaian materi oleh guru, para siswa mampu mendengarkan dengan seksama penyampaian materi di depan kelas atau ketika disuruh mencatat materi di papan tulis. Hal ini menandakan bahwa kuis wordwall mampu meningkatkan motivasi belajar dan semangat para siswa yang mulanya bosan dengan hanya mendengarkan guru menjelaskan saja. Setelah selesai sesi penyampaian materi, dilanjutkan ke sesi bermain kuis di wordwall. Peneliti meminta para siswa untuk berbaris sembari duduk untuk secara bergilir menjawab soal atau bermain kuis di wordwall seperti yang terlihat pada **Gambar 6**.



Gambar 6.

Dengan antusias para siswa berbaris dan menjawab kuis wordwall yang sudah disediakan di laptop di depan kelas. Para siswa juga menjadi aktif bertukar pendapat dengan saling bekerja sama untuk menjawab soal kuis yang menurut mereka sulit untuk dikerjakan. Sehingga dengan cara berdiskusi ini, para siswa mampu menjawab soal kuis wordwall dengan benar dan berhasil mendapat skor sempurna, yakni benar menjawab semua soal, seperti yang terlihat pada **Gambar 5**. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran interaktif wordwall mampu mempengaruhi peningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa kelas V MI Darussyifa Al-Musri' 1 dalam pembelajaran Tematik. Dengan menggunakan media pembelajaran wordwall, siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar dan dalam menjawab pertanyaan atau soal, serta menjadi lebih aktif dalam bertanya terhadap materi yang belum dipahami.



Gambar 7. Dokumentasi Kegiatan Mengajar Tematik Kelas V MI Darussyifa Al-Musri' 1

## E. PENUTUP

Dapat disimpulkan bahwa dengan memanfaatkan media interaktif wordwall dalam pembelajaran Tematik sangat berpengaruh terhadap peningkatan semangat dan motivasi belajar siswa kelas V MI Darussyifa Al-Musri' 1. Hal ini dapat dilihat dari beberapa indikator, diantaranya: (a) keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar, (b) keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan dan soal, dan (c) keaktifan siswa untuk bertanya terhadap materi yang belum dipahami. Berdasarkan hasil observasi, pada minggu pertama siswa cenderung terlihat bosan dan tidak bersemangat untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar Tematik. Namun, setelah metode pengajaran biasa dikolaborasikan dengan menggunakan media interaktif wordwall, semangat dan motivasi siswa untuk belajar terlihat meningkat. Siswa mulai antusias ketika diberi wordwall sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dan tidak monoton. Terdapat banyak variasi game dan kuis terkait materi Tematik di dalam wordwall, sehingga membuat siswa kelas V MI Darussyifa Al-Musri' 1 lebih bersemangat untuk belajar.

## F. UCAPAN TERIMA KASIH

Kami ucapan terima kasih kepada Kepala MI Darussyifa Al-Musri' 1, bapak Agus Budiawan, S.Pd.I., M.Pd., yang sudah memberikan kami kepercayaan untuk mengajarkan mata pelajaran Tematik di kelas V MI Darussyifa Al-Musri' 1 dan telah mengizinkan kami melakukan observasi dan penelitian ini. Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada para guru dan siswa-siswi kelas V MI Darussyifa Al-Musri' 1 yang senantiasa selalu mendukung kami dan telah membantu kelancaran dari proses penelitian ini, sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan baik dan lancar.

## G. DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Perkasa.
- Cunningham. (2000). *Phonics they use (3rd ed.)*. NY: Longman.
- Ganz. (2009). Word morphology as a strategy for vocabulary instruction. *Ohio: Reading Teacher*, 39(1), 3–9.
- Harmon et al. (2009). Interactive word walls: More than just reading the writing on the walls. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 52(5), 398–408.
- Maghfiroh, K. (2018). Penggunaan Media Word Wall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda. *Jurnal Profesi Keguruan*, 4(1), 65.
- Moleong, L. J. (2017). *Metodologi penelitian kualitatif* (Revisi). PT remaja rosdakarya.
- Nuba, K. (2021). PENGARUH PERTUMBUHAN PENDUDUK DI DESA BAKALEREK TERHADAP JUMLAH SISWA SDN BAKALEREK MELALUI METODE PENGAMATAN LANGSUNG. *Mitra Pendidikan*, 5(9), 641–652.
- Putri, M. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall Dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika Pada Materi Bilangan Cacah. *UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*, 1(1), 145–165.
- Sanjaya, W. (2012). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana.
- Sardiman, A. M. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. PT Raja Grafindo Persada.