

ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN WORDWALL TERHADAP MINAT BELAJAR SISIWA MATA PELAJARAN IPA DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA (SMP)

Lailatus Sobriyah^{1*}, Siti Khomariah², Zakiyatun Nafsiah³, M Barkah Salim⁴,
Purwiro Harjati⁵

¹Pendidikan Fisika, FKIP, Universitas Muhammadiyah Metro, Metro, Indonesia

²Pendidikan Fisika, FKIP, Universitas Muhammadiyah Metro, Metro, Indonesia

³Pendidikan Fisika, FKIP, Universitas Muhammadiyah Metro, Metro, Indonesia

⁴Pendidikan Fisika, FKIP, Universitas Muhammadiyah Metro, Metro, Indonesia

⁵Pendidikan Fisika, FKIP, Universitas Muhammadiyah Metro, Metro, Indonesia

e-mail : lailatussobriyah224@gmail.com

Abstract: *Because the scientific discipline is sometimes seen as complicated, students may find it difficult to understand scientific ideas and retain important information. Therefore, to improve students' interest and understanding of science, new teaching strategies are needed. The purpose of this study is to investigate whether Wordwall interactive multimedia can be used as an effective teaching tool to trigger students' interest in certain subjects. This study used a qualitative descriptive research design, including information gathering methods such as interviews, observations, and literature analysis to assess the effect of using Wordwall on students' learning motivation. The findings of this study are expected to be anticipated to offer fresh perspectives on how interactive multimedia enhances student engagement in addition to suggestions for creating more dynamic and captivating teaching methods. The findings of this study will offer a fresh perspective on how interactive multimedia can increase student engagement as well as suggestions for creating more dynamic and captivating teaching methods. analysis findings*

Keywords: *Learning media, wordwall, science, learning interest*

PENDAHULUAN

Bapak Pendidikan Nasional Indonesia Ki Hajar Dewantara menjelaskan tentang pengertian pendidikan; "Pendidikan merupakan syarat penting bagi tumbuh kembang anak. Artinya, pendidikan mengarahkan seluruh kekuatan kodrati yang ada pada diri anak, agar mereka sebagai manusia dan anggota masyarakat dapat mencapai tingkat keamanan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya." Pendidikan merupakan suatu proses kemanusiaan yang disebut dengan manusia. Oleh karena itu, kita harus menghormati hak asasi setiap orang. Dengan kata lain, pelajar bukanlah suatu kelompok yang dapat mengendalikan kemauannya, namun pelajar adalah generasi yang akan kita bantu dan rawat dalam setiap perubahan hingga mencapai kedewasaan sebagaimana adanya dan mampu melahirkan manusia-manusia yang mencerminkan hal-hal yang baik, berkarakter, berfikir jernih dan berakhlak mulia. Untuk itu pendidikan tidak hanya sekedar mengembangkan manusia yang berbeda dari yang lain, bisa makan dan minum, berpakaian sendiri dan mempunyai rumah untuk tinggal, itulah yang disebut dengan manusia (Marisyah dan Firman, 2019). Ilmu Alam Pengetahuan (IPA) adalah mata pelajaran yang berkaitan dengan pengetahuan tentang proses alam. Sains tidak sekedar sekedar kumpulan pengetahuan yang berupa konsep-konsep atau prinsip-prinsip penting, tetapi juga menggambarkan proses penelitian

(Nurdyansyah dan Amalia, 2015: 4). Minat merupakan sumber motivasi bagi siswa yang terdorong untuk melakukan apa yang diinginkannya, minat merupakan perasaan dihargai dan minat yang besar terhadap pemahaman pribadi terhadap apa yang dianggap mendatangkan manfaat bagi dirinya. nilai dan kepuasan, sehingga cepat. orang berpartisipasi dalam aktifitas itu tanpa terselisip yang menyuruh(Haryati, 2015). Kegiatan belajar mengajar IPA di sekolah sudah menggunakan kurikulum merdeka. Pada implementasinya sendiri kurikulum Merdeka dapat dilakukan secara bebas dan mandiri. Guru juga sudah memanfaatkan sumber belajar *Advent*, seperti membimbing siswa menggunakan ponsel untuk hal-hal positif dan mengarahkan mereka mencari informasi pembelajaran online. Selain itu, guru juga memanfaatkan laboratorium virtual melalui proyektor dalam proses pembelajaran. Akan tetapi hal tersebut masih belum bisa menarik minat belajar siswa. Hal ini sejalan dengan pernyataan Jean Piaget dan Suyanto (2005) bahwa anak belajar membangun pengetahuan dengan mengamati hal-hal disekitarnya. Permainan ini memungkinkan anak-anak untuk menggabungkan berbagai hal. Oleh karena itu, media sosial penting untuk meningkatkan minat belajar siswa. Falah (2022:3) mengatakan demikian:

“Minat belajar yang besar cenderung menghasilkan prestasi belajar yang tinggi, sebaliknya jika minat belajar kurang maka akan menghasilkan prestasi yang rendah. Minat pada hakikatnya adalah penerimaan hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu yang ada diluar dirinya sendiri, bila semakin kuat atau semakin dekat hubungannya maka semakin besar minatnya. Sedangkan belajar adalah proses dimana tingkah laku seseorang yang timbul atau diubah melalui latihan atau pengalaman. Dengan demikian, yang dimaksud dengan minat belajar adalah rasa senang, tertarik, dan keinginan yang tinggi terhadap proses belajarnya yang dipandang dapat memberikan keuntungan dan kepuasan bagi dirinya.”

Perlu disadari bahwa minat bersifat dinamis dan dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor. Beberapa elemen yang dapat mempengaruhi minat belajar IPA mencakup faktor internal dan eksternal siswa, lingkungan pembelajaran, metode pengajaran, dan faktor personal. Memahami secara mendalam faktor-faktor ini akan memberikan pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana membuat siswa tertarik mempelajari IPA. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mempelajari secara seksama faktor-faktor yang menentukan minat siswa dalam belajar IPA. Dengan lebih memahami faktor-faktor tersebut, diharapkan dapat diidentifikasi strategi yang efektif untuk membuat siswa tertarik belajar, sehingga tercipta lingkungan belajar yang dinamis dan menarik khususnya.

Rindiantika (2022:96) menjelaskan bahwa wordwall merupakan aplikasi yang menarik di browser. Aplikasi ini dimaksudkan untuk menjadi sumber belajar, media dan alat penelitian yang menyenangkan bagi siswa. Pada wordwall camp juga disediakan contoh desain guru sehingga pengguna baru bisa mendapatkan gambaran seperti apa desain yang ingin dibuat. Husna dkk (2017:34-35) mengatakan bahwa pembelajaran memanfaatkan teknologi menggantikan proses pembelajaran dari pendidikan dasar menjadi pendidikan aktif dan menyenangkan.

Penelitian ini mengarah pada pemahaman dampak *Wordwall* terhadap motivasi siswa, persepsi siswa terhadap penggunaan *Wordwall* dalam meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran IPA, serta sejauh mana *Wordwall* bisa tingkatkan pemahaman siswa terhadap konsep- konsep IPA serta menguatkan minat mereka dalam belajar. Penelitian ini juga akan mengeksplorasi perbedaan signifikan dalam minat belajar siswa sebelum dan setelah penerapan *Wordwall* di kelas IPA SMP, serta mempertimbangkan faktor-faktor tertentu seperti gaya belajar siswa yang mungkin mempengaruhi hubungan antara penggunaan *Wordwall* dan minat belajar mereka pada mata pelajaran IPA.

Tujuan penelitian ialah mengidentifikasi peran *Wordwall* dalam meningkatkan motivasi siswa terhadap pembelajaran IPA, mengukur persepsi siswa terhadap keefektifan *Wordwall* dalam meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar, serta menilai sejauh mana *Wordwall* dapat menjadi alat yang efisien dalam meningkatkan uraian siswa terhadap materi IPA, dengan harapan bisa menguatkan minat mereka terhadap pendidikan tersebut. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk memberikan kontribusi terhadap penjelasan pemanfaatan teknologi dalam pendidikan dan konsekuensinya terhadap minat siswa dalam mempelajari mata pelajaran IPA.

METODE PENELITIAN

Riset ini ialah penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif. Metode pengumpulan informasi riset ini meliputi wawancara, observasi serta *literatur review*. Dalam pendekatan kualitatif ini, informasi diperoleh lewat interaksi langsung dengan guru IPA serta siswa, baik lewat wawancara ataupun observasi, dengan tujuan buat menggali minat belajar siswa terhadap pembelajaran IPA.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Aktivitas observasi serta wawancara dilakukan di salah satu Sekolah Menengah Awal di Kota Metro, ialah SMPN 2 Metro. Observasi serta wawancara dilaksanakan secara langsung dengan guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di SMPN 2 Metro, bertujuan guna mengenali permasalahan-permasalahan yang timbul dalam pembelajaran IPA, khususnya pada modul fisika. Hasil wawancara dengan guru IPA di SMPN 2 Metro tersaji dalam Tabel 1.

Berdasarkan hasil wawancara dalam penelitian ini, pembelajaran IPA di sekolah telah menggunakan kurikulum Merdeka. Dalam pelaksanaannya, kurikulum ini diterapkan secara bebas dan mandiri. Guru aktif memanfaatkan sumber belajar *Advent*, seperti membimbing siswa menggunakan ponsel untuk aspek positif dan mengarahkan mereka mencari informasi pembelajaran online. Selain itu, guru juga memanfaatkan laboratorium virtual melalui proyektor dalam proses pembelajaran. Meskipun demikian, tampaknya upaya tersebut belum sepenuhnya berhasil menarik minat belajar siswa. Hasil pembahasan dalam penelitian ini adalah mengoptimalkan pemanfaatan media pembelajaran digital *Wordwall* serta mengevaluasi sejauh mana keefektifan penggunaan *Wordwall* sebagai alat interaktif digital dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA.

Wordwall, sebagai suatu *platform* pembelajaran, dianggap sangat sesuai karena desainnya dibentuk dalam format permainan. Hal ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan merangsang semangat siswa untuk berpartisipasi aktif. Fungsi utama platform ini adalah untuk mengidentifikasi sejauh mana hasil belajar siswa yang dapat menjadi dasar penilaian terhadap guru. Dengan pendekatan permainan dalam pembelajaran, *Wordwall* memberikan pengalaman yang menarik dan interaktif bagi siswa, sehingga media pembelajaran ini dapat meningkatkan minat belajar siswa karena di desain semenarik mungkin.

Fisika sebagai disiplin ilmu dalam Divisi Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) fokus pada analisis dan analisis kuantitatif fenomena atau proses alam. Fisika masuk lebih dalam, mempelajari aspek-aspek alam dan hubungan di dalamnya. Dengan memahami hubungan tersebut, fisika berperan dalam menemukan dan memahami rahasia alam semesta (Atthibby dan Salim, 2015). Tingkat keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dapat meningkat, dengan memanfaatkan *Wordwall*. Hal ini kontras dengan situasi di mana guru hanya mengandalkan metode ceramah atau menerapkan pendekatan yang sudah umum digunakan secara berulang, yang dapat menciptakan kejenuhan pada siswa. Kejenuhan ini kemudian berpotensi menghambat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, membuatnya sulit untuk dipahami secara mendalam. Oleh karena itu, penggunaan

Wordwall dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan minat siswa dan merangsang pemahaman yang lebih baik terhadap materi yang diajarkan.

Tabel 1. Hasil Observasi dan Wawancara Guru IPA:

Hal Yang Diamati	Hasil Observasi
Media Pembelajaran	Guru pada saat pembelajaran menggunakan buku teks atau cetak dan PowerPoint sebagai media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar di dalam kelas. Namun, menurut hasil wawancara penggunaan media tersebut kurang efektif Karena peserta didik memerlukan media pembelajaran yang lebih menarik dan merekonstruksi Kejadian alam yang terjadi. Sehingga kegiatan belajar mengajar kurang optimal dan terlalu monoton karena kurangnya penggunaan media pembelajaran interaktif.
Penggunaan IT disaat Pembelajaran	Guru pada saat pembelajaran dalam memanfaatkan sumber belajar advance yaitu dengan mengarahkan siswa untuk menggunakan handphone untuk mencari berbagai sumber pembelajaran di internet serta memanfaatkan laboratorium virtual yang ditampilkan melalui proyektor, guru juga mengenalkan PowerPoint pada saat kegiatan belajar mengajar. Namun, berdasarkan hasil wawancara pada saat pembelajaran penggunaan IT tersebut masih kurang menarik perhatian siswa untuk berfokus pada materi yang disampaikan oleh guru.
Proses Pembelajaran	Guru menggunakan metode ceramah, dan demonstrasi, akan tetapi pada saat pelaksanaan masih kurang menarik perhatian siswa sehingga proses pembelajaran masih kurang optimal karena masih banyak siswa yang tidak memperhatikan apa yang di sampaikan oleh gurunya. Sehingga guru perlu menggunakan media yang lebih menarik agar siswa tidak merasa bosan dan lebih fokus pada apa yang di sampaikan oleh guru.
Minat Belajar	Guru perlu mempertimbangkan penggunaan media pembelajaran khususnya untuk menarik minat belajar siswa. Memilih media yang tidak hanya menarik dan interaktif, tetapi juga mudah dipahami, agar dapat berkontribusi signifikan dalam meningkatkan keterlibatan siswa selama proses belajar mengajar. Dengan demikian, keefektifan pembelajaran dapat ditingkatkan.

Ramli,dkk. (2018:5) menyatakan bahwa, Perkembangan teknologi dalam dunia Pembelajaran alami kemajuan yang sangat pesat. Kemajuan tersebut berakibat pada aktivitas pengajaran yang bermacam- macam, sehingga pendidikan lebih mengasyikkan. Untuk itu diperlukan sumber energi manusia dalam perihal ini guru yang mempunyai keahlian buat merespon pertumbuhan ilmu pengetahuan serta teknologi, paling utama aplikasinya dalam proses pendidikan.

Partisipasi peserta didik terlihat melalui tindakan dan sikap yang mereka tunjukkan saat pembelajaran. Peserta didik dianggap aktif ketika menunjukkan antusiasme dan semangat belajar yang menekan rasa ingin tahu, usaha buat menuntaskan permasalahan, eksplorasi, berpikir kritis, dan merumuskan pendidikan(Evitasari& Aulia, 2022: 2). Riset tersebut pula berkaitan dengan riset lain ialah, Keaktifan partisipan peserta didik dalam pembelajaran mencakup seluruh kegiatan wujud serta nonfisik mereka, yang bertujuan menghasilkan suasana kelas yang kondusif. Guru bisa tingkatan kedudukan aktif partisipan

didik dengan merancang aktivitas pendidikan yang melibatkan mereka dan menggunakan media pendidikan yang menarik(Sutrisno, 2023).

Bersumber pada analisis terhadap literature, pemakaian media pendidikan *Wordwall* secara efisien bisa menambah partisipasi belajar peserta didik. *Wordwall* bisa diterapkan dengan bermacam model pendidikan yang cocok dengan materi yang tengah dipelajari. Penemuan tersebut menampilkan jika media *Wordwall* memberikan akibat positif, semacam menghasilkan pendidikan yang mengasyikkan, tingkatkan kemampuan bahasa baku, serta tingkatkan kemampuan kosakata yang baik.

Penggunaan multimedia interaktif merupakan salah satu alternatif yang bisa digunakan pada saat proses kegiatan belajar mengajar untuk menunjang motivasi belajar peserta didik agar lebih berpartisipasi dalam proses pembelajaran. *Wordwall* adalah salah satu perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat multimedia interaktif berbasis game. Dengan berbagai fitur yang dimilikinya, perangkat lunak ini memungkinkan pembuatan permainan yang menarik dan interaktif.

Wordwall adalah sebuah platform pembelajaran berbasis aplikasi web yang memungkinkan pengguna dengan mudah mengakses permainan berbasis kata. Aplikasi berbasis web *Wordwall* dirancang untuk digunakan dalam pembuatan soal evaluasi pembelajaran berbasis digital. Dengan keberadaan aplikasi *Wordwall*, diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami materi pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar mereka, sambil melatih keterlibatan aktif mereka dalam proses pembelajaran (Khakim dkk, 2023).

KESIMPULAN DAN SARAN

Bersumber pada hasil ulasan menampilkan bahwa optimalisasi pemanfaatan media pembelajaran digital wordwall secara teoretis efisien bisa meningkatkan minat belajar siswa dan keterlibatan siswa pada mata pelajaran IPA yang membutuhkan uraian dalam terhadap fenomena alam serta interaksi di dalamnya. Wordwall selaku platform pendidikan berbasis permainan menghasilkan suasana pendidikan yang mengasyikkan serta interaktif.

DAFTAR PUSTAKA

- Aththibby, A. R. (2015). Pengembangan media pembelajaran fisika berbasis animasi flash topik bahasan usaha dan energi. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 3(2).
- Evitasari, A. D., & Aulia, M. S. (2022). Media Diorama dan Keaktifan Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)*, 3(1), 1-9.
- Falah, B. N., & Fatimah, S. (2019). Pengaruh gaya belajar dan minat belajar terhadap hasil belajar matematika siswa. *Euclid*, 6(1), 25-34.
- Hammond, L., Flook, L., Harvey, C., Barron, B., & Osher, D. (2021). Implications for Educational Practice of the Science of Learning and Development. *Applied Developmental Science*, 25(3), 149-175.
- Haryati, N. (2015). Hubungan minat belajar dengan prestasi belajar matematika siswa kelas v sd se-gugus wonokerto turi sleman tahun ajaran 2014/2015. *Basic Education*, 4(13).
- Hamzah, A., & Siregar, A. (2019). Implementasi Wordwall sebagai Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA di SMP. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 8(1), 45-52.
- Husna, M., Degeng, I. N. S., & Kuswandi, D. (2017). Peran Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *In Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran dan Pendidikan Dasar 2017* (pp. 34-41).
- Khakim, L., Wuryandini, E., & Wahyuni, S. (2023). 326. Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Berbasis Games Wordwall Interaktif Pada

- Peserta Didik Kelas IV SD Negeri Gaji 1. *In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru* (pp. 2914-2920).
- Lestari, D., & Fauzi, A. (2020). Analisis Penggunaan Wordwall dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Minat Belajar siswa pada Pembelajaran IPA di SMP. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 8(2), 102-115.
- Marisyah, A., Firman, F., & Rusdinal, R. (2019). Pemikiran Ki Hadjar Dewantara tentang Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(3), 1514-1519.
- Nurdyansyah, N. 2018. Model pembelajaran berbasis masalah pada pelajaran IPA materi komponen ekosistem. *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*. h, 1-10
- Prastiwi, R., & Nugroho, A. S. (2019). Efektivitas Penggunaan Media Wordwall dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA di SMP. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 112-124.
- Ramli, A., Rahmatullah, R., Inanna, I., & Dangnga, T. (2018). Peran media dalam meningkatkan efektivitas belajar. *Lembaga Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Negeri Makassar* h.5-7.
- Rindiantika, Y. (2022). Motivasi Belajar Siswa dan Pemanfaatan Media Word Wall: Kajian Teori. *Intelegensia: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(2), 93-102.
- Sutrisno, L. T. (2023). Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi sebagai Salah Satu Pemecahan Masalah Masih Kurangnya Keaktifan Peserta Didik saat Proses Pembelajaran Berlangsung. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 6(1), 111-121.
- Suyanto, Slamet. (2005). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi: Jakarta.