

## IMPLEMENTATION OF WORDWALL MEDIA ON STUDENTS' LEARNING INTERESTS

Izzah<sup>1</sup>, Syarifuddin<sup>2</sup>, Anderiani<sup>3</sup>

[izzah@fkip.ac.id](mailto:izzah@fkip.ac.id)<sup>1</sup>, [syarifuddin@gmail.com](mailto:syarifuddin@gmail.com)<sup>2</sup>, [andrianiani01071971@gmail.com](mailto:andrianiani01071971@gmail.com)<sup>3</sup>

Universitas Sriwijaya

### *Abstract*

---

*This research is needed to explain the planning, implementation and results of using wordwall media to students at SMP Negeri 3 Kota Agung, Lahat. This type of research is Alessi and Trollip which consists of planning, design and development. Researchers used research procedures adapted to stages in accordance with the Alessi and Trollip development model. Observation, interviews and documentation were used as data collection techniques. The data analysis techniques used in this research include data collection, data processing, data presentation, and drawing conclusions. Researchers used the triangulation technique to validate the data. Based on research findings, teachers organize learning, prepare learning materials and implement wordwall media as part of the learning process. Meanwhile, students' learning motivation increased after implementing wordwall media for students at SMP Negeri 3 Agung City, Lahat. This is shown by increasing student activity in the learning process and increasing student understanding of the learning material presented by the teacher.*

**Kata Kunci:** *Implementation, Learning Motivation, Wordwall Media.*

## **PENDAHULUAN**

Pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa dampak dan peranan penting dalam berbagai bidang kehidupan. Salah satu peran penting teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan merupakan tantangan tersendiri dalam menciptakan inovasi-inovasi baru untuk lebih meningkatkan mutu pendidikan (Angriani, 2020). Menurut gestiardi ( 2021) abad ke-21, juga dikenal sebagai era digital, era dimana teknologi memiliki potensi untuk mempengaruhi system Pendidikan, termasuk proses pembelajaran dalam Pendidikan.

Pendidikan menjadi peran penting yang dilaksanakan oleh manusia sebab pendidikan sebagai kebutuhan dasar manusia untuk mendapatkan ilmu, pendidikan juga dilakukan secara kompleks di mana kegiatan tersebut saling berkaitan erat dengan yang lainnya. Maka dari itu, para pendidik dituntut agar bisa menyesuaikan dengan perkembangan peserta didik yaitu membuat metode pembelajaran yang menyenangkan melalui metode bermain sambil belajar agar anak dapat lebih semangat untuk mengikuti proses pembelajaran karena bermain sambil belajar memiliki keutamaan untuk mengasah kemampuan perkembangan dan keterampilan peserta didik.

Pendidik sebagai pelaksana dalam kegiatan pembelajaran di lapangan dapat memajukan pengembangan media pembelajaran yang interaktif serta dapat bermanfaat dengan menyusul adanya perkembangan zaman supaya peserta didik dapat lebih tertarik dan terpacu untuk ikut serta dalam latihan-latihan mendidik dan pembelajaran dan dapat dengan mudah menguasai materi yang disampaikan oleh pendidik (Z & Saputra, 2022). Proses dari pendidikan ini tidak hanya membentuk wawasan serta memberikan kemampuan tertentu tetapi juga membimbing dan menciptakan sikap baik sehingga anak-anak bertindak sesuai norma-norma yang terdapat pada masyarakat (Dwiana et al., 2021). Peserta didik harus mencapai prinsip-prinsip yang dipisahkan menjadi unsur-unsur sikap, pengetahuan, dan juga penelitian di pendidikan dasar dan menengah (Amrizal M et al., 2022). Disamping itu, abad ke-21 ini dipisahkan oleh perubahan yang cepat, terutama dalam inovasi. Kemajuan-kemajuan yang terjadi mengarah pada kemajuan-kemajuan yang inovatif. Dari berbagai bagian kehidupan, sangat mungkin perspektif yang paling persuasif adalah sekolah (Sinaga & Soesanto, 2022).

Selain itu juga Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, didapatkan bahwa pada awalnya dalam penerapan proses pembelajaran guru hanya menggunakan media buku cetak dan beberapa media monoton lainnya Jika buku cetak dan media tersebut digunakan dalam pembelajaran, maka membuat peserta didik malas-malasan untuk belajar, sehingga mereka tidak memahami apa yang diajarkan. Selain itu, karena media yang digunakan cenderung membosankan, para guru tidak kreatif dalam menggunakan media dan teknologi dalam proses pembelajaran mereka.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut dibuat media pembelajaran inovatif menggunakan aplikasi game interaktif wordwall. Wordwall adalah aplikasi browser yang menarik yang menawarkan berbagai game yang dapat dimainkan selama proses pembelajaran. Wordwall adalah alat pembelajaran yang memiliki banyak keuntungan, seperti dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan mudah diikuti oleh peserta didik. Media ini mengutamakan penggunaan teknologi. Tema game juga dapat disesuaikan dengan cara peserta didik belajar. Wordwall adalah media pembelajaran yang bagus karena diharapkan dapat mendorong peserta didik untuk belajar lebih banyak tentang materi pelajaran yang tersedia

## **METODE**

Penelitian ini dilaksanakan di sekolah SMP Negeri 3 Kota Agung, Lahat yang diikuti oleh peserta didik kelas VIII yang berjumlah 35 orang peserta didik yang terdiri dari 16 orang peserta didik berjenis kelamin Perempuan dan 17 orang peserta didik yang berjenis kelamin laki-laki. Jenis penelitian ini yaitu Alessi And Trollip (Tobba, 2022) yang terdiri dari

perencanaan, perancangan, dan pengembangan. Peneliti menggunakan prosedur penelitian yang disesuaikan dengan tahapan-tahapan yang sesuai dengan model pengembangan Alessi dan Trollip.

Pada tahap planning (perencanaan) peneliti memastikan pemahaman menyeluruh tentang suatu penelitian, serta menilai kendala apa saja akan dioperasikan. Seperti menetapkan ruang lingkup kajian, mengidentifikasi karakteristik peserta didik, memproduksi dokumen perencanaan, memproduksi dokumen perencanaan, dan menentukan dan mengumpulkan sumber pendukung.

Pada tahap design, peneliti merincikan semua proyek media, dengan penekanan khusus pada dokumen media. Adapun hal menjadi pusat perhatian peneliti sebelum mendesign media pembelajaran selalu memperhatikan tentang pengembangan ide, melakukan analisis konsep dan tugas, dan membuat flowchart and storyboard.

Tahapan terakhir yaitu tahap pengembangan (Development) pengembangan merujuk pada seluruh proses produksi, perbaikan, dan validasi program. Dalam pengumpulan data penelitian, peneliti menggunakan Teknik wawancara, observasi, dokumentasi dan tes tertulis.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **1. Perencanaan Implementasi media wordwall terhadap minat belajar peserta didik**

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa guru melakukan perencanaan sebelum menerapkan media wordwall di sekolah. Penemuan penelitian sesuai dengan pendapat beberapa ahli. Perencanaan juga dapat didefinisikan sebagai langkah-langkah yang disusun yang digunakan untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Dalam pengajaran, perencanaan dapat didefinisikan sebagai proses menyusun materi pembelajaran, media, pendekatan, dan metode, serta penilaian dalam suatu alokasi waktu yang akan dilaksanakan pada waktu tertentu untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Berdasarkan bahasan di atas, dapat diketahui bahwa perencanaan dimaksudkan untuk membuat guru lebih mudah untuk mengajar sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar

Dari hasil Asesmen diagnostik yang dilakukan guru kepada 35 orang peserta didik terdapat 10 orang peserta didik atau 28% peserta didik memiliki kemampuan belajar secara visual, 8 orang peserta didik atau 23% peserta didik memiliki kemampuan belajar secara kinestetik dan terdapat 17 orang peserta didik atau 49% peserta didik memiliki kemampuan belajar secara audiovisual. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan belajar secara audiovisual lebih diminati oleh peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.

### **2. Pendesignan Implementasi media wordwall terhadap minat belajar peserta didik**

Guru melakukan langkah perencanaan sebelum menerapkan media wordwall. Dari observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti, peneliti menemukan bahwa guru merencanakan penggunaan media wordwall dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, namun masih mengalami kesulitan dalam perancangannya. Maka peneliti mendesign perangkat pembelajaran dengan memperhatikan pengembangan ide, melakukan analisis konsep dan tugas, dan membuat flowchart and storyboard. Dengan tidak lupa memperhatikan karakter belajar peserta didik. Guru membuat RPP, menyiapkan materi topik atau tema pelajaran, dan membuat media wordwall.

#### **a. Membuat RPP**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tahapan pertama dalam tahap design adalah menyesuaikan materi dengan RPP. Di SMP Negeri 3 Kota Agung, penyusunan RPP dilakukan dengan tujuan untuk membuat proses pembelajaran yang akan dilakukan lebih terstruktur. Pada awal tahun ajaran baru, guru membuat RPP. Pada tahap ini, semua guru di sekolah harus membuat RPP. Salah satu tugas guru adalah membuat dan menyesuaikan materi dalam RPP. Tanpa menyusun RPP, guru tidak akan melakukan proses pembelajaran dengan baik. Mereka juga tidak akan memiliki pemahaman yang jelas tentang tujuan yang ingin dicapai. Mereka

juga tidak dapat menentukan rute dan metode yang akan digunakan untuk mencapai tujuan tersebut. (Mawardi, 2019).

Data dan teori di atas menunjukkan bahwa guru PAI di SMP Negeri 3 kota Agung, Lahat telah melakukan pekerjaan yang baik dalam merencanakan proses pembelajaran dengan membuat RPP. Ini adalah tujuan umum dari penyusunan RPP, yaitu untuk memastikan bahwa proses pembelajaran berjalan dengan terstruktur setelah tahapan kegiatan telah diselesaikan.

b. Menyiapkan Materi Topik atau Tema Pembelajaran

Menyediakan materi topik atau tema pelajaran adalah tahap berikutnya dalam proses implementasi model pembelajaran dengan media wordwall. Hasil penelitian di SMP Negeri 3 kota Agung, Lahat menunjukkan bahwa menyiapkan materi pembelajaran merupakan bagian dari perencanaan guru untuk menerapkan media wordwall. Penelitian menunjukkan bahwa guru tengah menyiapkan materi dengan meringkas materi yang ada di buku pelajaran dan menggunakan chromebook untuk membuat wordwall sebagai media pembelajaran. Tindakan ini dilakukan oleh guru tersebut dengan tujuan untuk menguasai materi pelajaran sehingga dapat menyampaikan materi dengan baik. Sukses belajar peserta didik dapat ditingkatkan dengan menyiapkan materi pelajaran sebelum pelajaran dimulai. Pembelajaran akan ditingkatkan dengan penyebaran materi, perencanaan, pelaksanaan, pokok bahasan, dan evaluasi yang disusun berdasarkan tingkatan dan pembagian kelas. Materi pelajaran harus ditujukan untuk mencapai kompetensi, baik kompetensi dasar maupun indikator pembelajaran, dalam pendekatan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan temuan peneliti dan teori yang diterapkan dalam penelitian ini.

### **3. Pengembangan Implementasi media wordwall terhadap minat belajar peserta didik**

Merancang media pembelajaran atau membuat media wordwall unik adalah langkah terakhir dalam perencanaan penggunaan media wordwall. Tahapan/cara penggunaan media wordwall bagi guru adalah sebagai berikut (Rahmayanti & Abidin, 2023):

1. Mendaftarkan akun di <https://wordwall.net/>
2. Isikan alamat email, nama, kata sandi, dan lokasi anda
3. Buat kegiatan dan pilih template yang ingin anda gunakan
4. Tulis judul dan deskripsi permainan anda
5. Mengetik konten anda sesuai dengan tipe permainannya

Pembuatan media wordwall di SMP Negeri 3 Kota Agung, Lahat bertujuan agar peserta didik lebih semangat dalam belajar, selain itu penggunaan media wordwall ini juga bertujuan untuk menyesuaikan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Media wordwall yang digunakan dalam proses pembelajaran SMP Negeri 3 Kota Agung, Lahat pun beragam jenisnya, hal ini tergantung keinginan seorang guru dalam memilih template yang relevan dengan materi yang diajarkan. Hal ini selaras dengan pendapat Sumiati dan Asra (2012) bahwa media pembelajaran harus sesuai dengan materi yang diajarkan karena jika tidak, guru akan melakukan kesalahan fatal. Pada tahap ini, guru melakukan proses pengembangan dan menyesuaikan media pembelajaran dengan materi atau tema pelajaran. Berdasarkan diskusi sebelumnya, diketahui bahwa guru melakukan beberapa langkah untuk mempersiapkan penggunaan media wordwall pada mata pelajaran sebelum diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar. Proses perencanaan ini mencakup pembuatan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), menyiapkan materi topik atau tema pelajaran, dan menyiapkan media wordwall.

### **HASIL PENELITIAN**

Hasil yang baik diharapkan setelah operasi atau kegiatan selesai. Bahari (2023), hasil yang baik dapat bermanfaat bagi guru, peserta didik, dan sekolah. Berdasarkan temuan penelitian yang didapan melalui wawancara, observasi dan dokumentasi diketahui bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media wordwall di SMP Negeri 3 Kota Agung, Lahat telah menghasilkan banyak manfaat dan dampak yang positif. Hal itu

ditunjukkan dengan meningkatnya semangat dan motivasi belajar peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Peningkatan semangat belajar peserta didik ini dibuktikan dengan beberapa hal baik yang ditunjukkan oleh peserta didik. Berdasarkan hasil wawancara juga diketahui bahwa kesuksesan dalam proses pembelajaran yang dilakukan di SMP Negeri 3 Kota Agung, Lahat tidak akan terlepas oleh perencanaan matang. Adapun tahapan perencanaan yang dilakukan oleh guru SMP Negeri 3 Kota Agung, Lahat dimulai dengan pembuatan RPP, pembuatan media pembelajaran, menyiapkan materi topik atau tema pelajaran sehingga proses pembelajaran dengan media wordwall berjalan dengan lancar. Menurut Bahari (2023), hasil yang baik adalah hasil yang diharapkan setelah kegiatan selesai. Hasil ini bermanfaat bagi guru, peserta didik, dan sekolah. Dengan demikian, suatu pembelajaran dianggap sukses jika memiliki banyak manfaat atau hasil. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa media wordwall di SMP Negeri 3 Kota Agung, Lahat telah meningkatkan motivasi dan semangat belajar peserta didik. Tentu saja, hasil ini diperoleh melalui perencanaan dan upaya guru.

## **KESIMPULAN**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar Peserta didik SMP Negeri 3 Mulak Ulu, Lahat dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar di sekolah dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis audiovisual. Penggunaan media pembelajaran interaktif tersebut mampu meningkatkan kualitas pembelajaran dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi peserta didik.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Aidah, N., & Nurafni, N. : Analisis Penggunaan Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran Ipa Kelas Iv Di Sdn Ciracas 05 Pagi. Pionir. Jurnal Pendidikan, 11(2), 161–174(2022)
- Khalik ., & Siska, : Peranan Proses Belajar Dalam Menumbuhkan Minat Belajar Peserta Didik. Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran, 5(1), 57-64(2023)<http://www.ejournal-jp3.com/index.php/Pendidikan/article/view/489>
- Mawardi, M.: Optimalisasi Kompetensi Guru Dalam Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran. Jurnal Ilmiah Didaktika, Media Ilmiah Pendidikan Dan Pengajaran, 20(1), 69(2019)
- Rahmayanti & Abidin,: Efektivitas Penggunaan Wordwall Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab Di MAN Kota Batu. Jurnal Sustainable Kajian Mutu Pendidikan, 6(2),349-358(2023).
- Sumiati & Asra. (2008). Metode Pembelajaran. Bandung: Cv Wacana Prima. [http://waroengpendidikan.co.id/index.php?route=product/product&product\\_id=7409](http://waroengpendidikan.co.id/index.php?route=product/product&product_id=7409)
- Tobba, Pagarra, & Nurhaedah, : Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif “ Siklus Air” Berbasis Digital. Nurbin Smart Journal, 1(4), 1-15(2022) [https://eprints.unm.ac.id/33771/1/ARTIKEL\\_Pengembangan%20Multimedia%20Pembelajaran%20Interaktif%20Sikl.pdf](https://eprints.unm.ac.id/33771/1/ARTIKEL_Pengembangan%20Multimedia%20Pembelajaran%20Interaktif%20Sikl.pdf)