



INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN WORDWALL DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR PADA MATA PELAJARAN PKN

INNOVATION OF WORDWALL LEARNING MEDIA IN IMPROVING ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS' LEARNING MOTIVATION IN PKN SUBJECTS

Amanatun Nafisah Putri Nasution¹, Fitri Khadizah², Wahyuni Br Silaban³

Yuliskha Putri⁴, Yuni Arta Manik⁵

Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan

Email : nafisahputri.1223311126@mhs.unimed.ac.id¹, fitri.1223111166@mhs.unimed.ac.id²,
wahyunilaban.1223111011@mhs.unimed.ac.id³, yuliskhap.1223111092@mhs.unimed.ac.id⁴,
yuniarthamanik806@gmail.com⁵

Article history :

Received : 25-11-2024

Revised : 27-11-2024

Accepted : 29-11-2024

Published: 01-11-2024

Abstract

Innovative learning media plays an important role in increasing students' learning motivation, especially in Civics Education (Civics) subject, which requires active involvement of students. One of the effective media is Wordwall, an interactive digital platform that provides various educational games to support learning in an interesting and fun way. This research uses a qualitative method with a literature review approach, analysing data from journals, scientific articles and related documents to explore the effectiveness of Wordwall in increasing primary school students' learning motivation in Civics. The results of the study show that Wordwall is able to increase student motivation through interactive features that attract attention and encourage active student participation. This media allows teachers to create varied and contextualised learning materials, so that learning becomes more dynamic and relevant to students' needs. In the current context of digital learning, Wordwall offers the right solution to face the challenges of education in the digital era, where students are more interested in technology-based media. The existence of this platform supports the achievement of more optimal learning objectives in a fun and accessible way for students and teachers.

Keywords: *Wordwall, digital learning media, learning motivation, Civic Education, primary school, educational technology.*

Abstrak

Media pembelajaran inovatif memiliki peranan penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn), yang menuntut keterlibatan aktif siswa. Salah satu media yang efektif adalah Wordwall, sebuah platform digital interaktif yang menyediakan berbagai permainan edukatif untuk mendukung pembelajaran dengan cara yang menarik dan menyenangkan. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan literature review, menganalisis data dari jurnal, artikel ilmiah, dan dokumen terkait untuk mengeksplorasi efektivitas Wordwall dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar pada mata pelajaran PKn. Hasil kajian menunjukkan bahwa Wordwall mampu meningkatkan motivasi siswa melalui fitur interaktif yang menarik perhatian dan mendorong partisipasi aktif siswa. Media ini memungkinkan guru untuk menciptakan materi pembelajaran yang variatif



dan kontekstual, sehingga pembelajaran menjadi lebih dinamis dan relevan dengan kebutuhan siswa. Dalam konteks pembelajaran digital saat ini, Wordwall menawarkan solusi yang tepat untuk menghadapi tantangan pendidikan di era digital, di mana siswa lebih tertarik pada media yang berbasis teknologi. Keberadaan platform ini mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang lebih optimal dengan cara yang menyenangkan dan mudah diakses oleh siswa dan guru.

Kata kunci: Wordwall, media pembelajaran digital, motivasi belajar, Pendidikan Kewarganegaraan, sekolah dasar, teknologi pendidikan.

PENDAHULUAN

Pendidikan kewarganegaraan memiliki peranan yang penting dalam pendidikan, terutama dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), serta berkontribusi secara signifikan dalam kemajuan teknologi di abad ke-21 saat ini. (Hamalik, 2010). Secara umum, siswa seringkali merasa enggan untuk mempelajari materi pendidikan kewarganegaraan disebabkan oleh berbagai permasalahan. Secara umum, siswa sering merasa tidak tertarik mempelajari pendidikan kewarganegaraan karena materi yang cenderung membosankan dan kurang menarik, serta kesalahpahaman dalam memahami nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. (Yunita et al., 2020) Peserta didik dalam proses belajar tentu memerlukan motivasi agar dapat melaksanakan aktivitas belajar. Berdasarkan hal ini, para pendidik memiliki peranan penting dalam mengembangkan semangat belajar peserta didik. Motivasi yang berasal dari dalam diri individu maupun faktor eksternal dapat mempengaruhi kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung. Menurut Sardiman (2018), "motivasi belajar sangat penting bagi peserta didik, sehingga mereka dapat melaksanakan pembelajaran dengan baik dan membentuk sikap positif dalam diri siswa". Argumen ini mengarah pada kesimpulan bahwa ketertarikan siswa dalam menggunakan media pembelajaran sangat penting; apabila mereka aktif, maka motivasi belajar mereka akan secara otomatis meningkat. Hasil belajar seseorang sangat dipengaruhi oleh seberapa aktif mereka terlibat dalam proses pendidikan. Siswa yang memiliki motivasi tinggi secara alami akan menjalani pembelajaran dengan semangat dan energi yang besar, memberikan dampak positif terhadap prestasi belajar, dan sebaliknya juga berlaku. (Datu dkk, 2019).

Peran media sangat penting dalam mencapai tujuan serta meningkatkan keterampilan belajar di semua bentuk komunikasi pembelajaran. (Rohani, 2019). Hamalik (2013) mengemukakan bahwa manfaat media pembelajaran dalam proses belajar yaitu: 1.) Mengurangi verbalisme dengan meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berfikir; 2.) Meningkatkan perhatian peserta didik melalui model pembelajaran yang menarik; 3.) Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar; 4.) Menumbuhkan sifat mandiri; 5.) Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan berkelanjutan; 6.) Membantu perkembangan kemampuan berbahasa dengan menumbuhkan pengertian; 7.) Memberikan pengalaman-pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain; dan 8.) Membantu berkembangnya efisiensi yang lebih mendalam serta keragaman yang lebih banyak dalam belajar (Yunita et al., 2020). Oleh karena itu, salah satu elemen dalam tahapan pembelajaran yang dapat menarik minat siswa adalah media pembelajaran. Khususnya jika media tersebut berbasis permainan, karena pada dasarnya, permainan memiliki sifat yang menghibur dan inspiratif. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa siswa yang belajar melalui permainan cenderung ingin melanjutkan proses belajar mereka dibandingkan dengan siswa yang mengikuti pembelajaran yang berfokus pada pengajaran dari guru. (Andari, 2020).



Ismail (2009, p. 138) mengungkapkan bahwa educational game dapat berfungsi sebagai: 1.) Sebagai ilmu pengetahuan yang diberikan kepada anak melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar (learning by games); 2.) Menumbuhkan dan merangsang pengembangan daya pikir, daya cipta, dan bahasa agar dapat menumbuhkan sikap, mental, serta akhlak yang baik; 3.) Menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman, dan menyenangkan; dan 4.) Meningkatkan kualitas pembelajaran. Wordwall merupakan sebuah permainan edukasi interaktif yang menawarkan beragam fitur menarik, seperti teka-teki silang, kuis, dan permainan kata, yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan banyaknya template yang dapat disesuaikan, Wordwall memudahkan para pendidik untuk memilih fitur yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Penggunaan media pembelajaran yang menarik seperti Wordwall terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar, terutama dalam pelajaran PPKn. Penelitian oleh Wahyugi dan Fatmariza menunjukkan bahwa media interaktif dapat memperkuat keinginan siswa untuk belajar, menjadikan Wordwall sebagai alat berbasis teknologi yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran serta minat siswa. (Media and Interaktif, 2024).

Berdasarkan uraian diatas, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi inovasi pembelajaran dengan memanfaatkan media Wordwall sebagai alat interaktif yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, terutama dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Wordwall diharapkan dapat menjadi solusi untuk mengatasi kebosanan siswa saat mengikuti proses pembelajaran, dengan menyediakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Dengan pendekatan ini, diharapkan siswa akan lebih aktif dan termotivasi dalam belajarnya, yang pada gilirannya dapat meningkatkan hasil belajar mereka. Selain itu, penelitian ini juga berfokus pada bagaimana Wordwall dapat mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian merupakan pedoman dalam melakukan penelitian untuk mencapai tujuan penelitian. Penelitian ini menggunakan metodeologi kajian literature atau kajian pustaka yang diawali dengan mengidentifikasi masalah, kemudian melakukan pengumpulan literatur dan menyaring literatur yang diperoleh, kemudian data yang diperoleh akan disajikan dalam bentuk tabulasi data dan dianalisis.

1. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dilakukan dengan mengumpulkan dan kemudian mengkaji berbagai literature yang berkaitan dengan ide awal dan melihat permasalahan yang muncul dari literatur tersebut. Selain itu, juga perlu mengetahui apakah masalah yang telah ditemukan dan bagaimana cara menanganinya. masalah tersebut. Masalah yang dipilih adalah masalah yang paling sesuai dengan ide awal yang ditargetkan.

2. Pengumpulan Pustaka

Penyusunan penelitian tinjauan pustaka ini menggunakan setidaknya 10 jurnal, yang merupakan yang merupakan jurnal nasional. Pengumpulan literatur dilakukan dengan menggunakan mesin pencari Google Scholar dan Publish or Perish. Penulis mencari literatur dengan menggunakan kata kunci kata kunci “Inovasi Media Pembelajaran Wordwall dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Mata Pelajaran PKN”, “Inovasi



Perangkat Pembelajaran Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi PPKn Di SD”, “Inovasi Perangkat Pembelajaran Berbasis Digital”. Penulis memberikan batasan tahun penerbitan literatur, yaitu minimal sepuluh tahun terakhir karena penulis membutuhkan informasi terbaru dan akurat mengenai terbaru dan akurat mengenai permasalahan yang dibahas.

3. Penyaringan Literatur

Berdasarkan hasil pencarian literatur, penulis kemudian membaca satu per satu judul literatur yang diperoleh melalui mesin pencari. Jika judul literatur tersebut sesuai dengan tujuan penelitian dari tinjauan pustaka ini, maka penulis akan membaca abstrak dari literatur tersebut untuk dipelajari lebih lanjut, apakah literatur tersebut akan digunakan atau tidak. Jika judul dan abstrak literatur tidak sesuai dengan tujuan penelitian dari tinjauan pustaka ini, maka penulis tidak menggunakan literatur tersebut. Dalam penyaringan literatur ini, penulis tidak membaca keseluruhan isi literatur untuk mempersingkat waktu dan sebagai gantinya membaca abstrak literatur karena sudah mencakup keseluruhan literatur. Literatur yang sesuai akan digunakan dalam penelitian tinjauan pustaka ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Wordwall dapat menciptakan berbagai media pembelajaran berbasis digital yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran PKN. Wordwall merupakan aplikasi berbasis web yang menyediakan fitur-fitur yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif, seperti kuis, teka-teki silang, dan permainan kartu memori. Mengingat pentingnya suatu pendidikan, khususnya pada pendidikan kewarganegaraan (PKN), maka proses pembelajaran harus mewujudkan suasana yang menyenangkan dan menarik bagi siswa. Penggunaan media pembelajaran yang menarik merupakan salah satu strategi efektif untuk meningkatkan motivasi siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Wahyugi dan Fatmariza menyatakan bahwasannya media interaktif memiliki kapasitas untuk memperkuat keinginan siswa untuk memperoleh pengetahuan dan semangat belajar (Wahyugi & Fatmariza, 2021). Wordwall menjadi platform pembelajaran yang ramah pengguna dan juga interaktif, hal ini telah diidentifikasi oleh para peneliti sebagai alat berbasis teknologi yang berharga untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan minat belajar siswa. Galuh et al (2013) mengungkapkan bahwa motivasi ini merupakan elemen kunci dalam menjalankan proses pembelajaran efektif. Motivasi adalah dorongan internal yang dapat membuat siswa untuk ikut aktif dalam kegiatan/tindakan tertentu dengan mengetahui tujuan yang jelas. Motivasi yang kurang akan membuat siswa mengalami kesulitan dalam membaca, belajar dan bersekolah, yang pada akhirnya dapat menghambat pencapaian keberhasilan dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan hasil review, penelitian yang dilakukan oleh Kusnadi & Azzahra (2024) mengungkapkan bahwa Penggunaan media pembelajaran interaktif seperti wordwall dapat menjadi salah satu solusi efektif untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik, serta dapat membantu siswa memahami dan menguasai materi pelajaran lebih baik. Metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan sangat diperlukan untuk bisa memastikan siswa aktif dan tertarik dalam proses pembelajaran. Media berbasis wordwall ini diimplementasikan di MA Al Ikhlas Padakembang, dimana proses pembelajaran yang dilakukan masih mengacu pada LKS, metode



ceramah, dan hanya sekedar tanya jawab dirasa kurang efektif untuk mata pelajaran PPKn dan menyebabkan rendahnya motivasi belajar peserta didik dalam belajar.

Berkaitan dengan hasil review terhadap keseluruhan data artikel, diketahui bahwa media pembelajaran Wordwall secara umum dapat meningkatkan Motivasi siswa sekolah dasar pada mata pelajaran PKN. Adapun beberapa hal yang dapat menyebabkan motivasi belajar siswa meningkat pada pelajaran Pkn, antara lain:

1. Pada aplikasi wordwall memuat visualisasi, suara, animasi dan permainan melibatkan interaksi yang bisa menarik perhatian siswa untuk mencermati pembelajaran PKN yang sedang diajarkan.
2. Mengintegrasikan Wordwall dengan aktivitas interaktif, seperti permainan mencocokkan atau latihan pemetaan konsep, dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memperkuat pembelajaran lebih interaktif.
3. Wordwall memperkuat pemahaman konsep siswa dengan mengaitkan konsep dalam PKN dengan contoh konkret yang diberikan. Wordwall mendorong siswa untuk lebih kreatif dalam mengekspresikan pemahaman mereka tentang konsep-konsep dan mengaitkannya dengan realitas sehari-hari. Ketika siswa melihat kata-kata kunci di wordwall, mereka dihadapkan pada tantangan untuk menghubungkan konsep PKN dengan kehidupan sehari-hari mereka, sehingga meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kreativitas mereka.

Penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar memiliki pengaruh yang besar terhadap alat-alat indera. Penggunaan media akan lebih menjamin terjadinya pemahaman yang lebih baik terhadap isi pelajaran. Pemahaman pembelajaran merupakan aspek yang sangat penting dalam pembelajaran khususnya pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, karena tujuan dari Pendidikan Kewarganegaraan menurut Permendiknas No. 22 Tahun 2006 dikemukakan bahwa, Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga Negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

Untuk mencapai tujuan tersebut Pendidikan Kewarganegaraan memiliki tiga komponen yaitu pengetahuan kewarganegaraan (civic knowledge), keterampilan kewarganegaraan (civic skill), dan karakter kewarganegaraan (civic disposition) yang masing-masing memiliki unsur. Berdasarkan pemaparan di atas dapat dikemukakan tujuan Pendidikan Kewarganegaraan dapat diartikan sebagai mata pelajaran yang focus pada pembentukan warga negara yang memiliki keterampilan intelektual, ketrampilan berpartisipasi dalam setiap kegiatan kewarganegaraan dan memiliki karakter kewarganegaraan yang kuat sehingga menjadikan warga negara yang cerdas dan berkarakter.

Media pembelajaran juga mampu membangkitkan dan membawa peserta didik ke dalam suasana rasa senang dan gembira, di mana ada keterlibatan emosional dan mental. Hal ini berpengaruh terhadap semangat peserta didik dalam belajar dan kondisi pembelajaran yang lebih efektif yang nantinya bermuara kepada peningkatan pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran proklamasi dan konstitusi. Hal serupa dikemukakan oleh Hamalik (dalam Arsyad, 2007, hlm. 15) mengungkapkan bahwa “pemakaian media pengajaran dalam proses pembelajaran membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi serta rangsangan kegiatan belajar dan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.” Sudjana dan Rivai



(2005, hlm.2) mengemukakan beberapa manfaat media pengajaran dalam proses belajar siswa, antara lain :

“Pegajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa; bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga akan lebih dipahami oleh para siswa dan memungkinkan akan menguasai tujuan pengajaran lebih baik, metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata - mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi guru mengajar untuk setiap jam pelajaran, siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain, seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.”

Wordwall (Sherianto, 2020) merupakan aplikasi yang bisa dijadikan sebagai media belajar, sumber belajar, serta alat penilaian bagi guru dan siswa. Wordwall juga menyediakan beberapa contoh hasil kreasi guru yang dapat membantu pengguna baru dalam berkreasi. Media pembelajaran ini (Halik, 2021) juga 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 dapat menggunakan aplikasi Wordwall yaitu :

- a. Tentunya agar kita dapat menggunakan aplikasi ini sebagai salah satu media dalam pembelajaran PPKn, langkah awal yang harus kita lakukan adalah membuat atau mendaftarkan akun di <https://wordwall.net/> kemudian lengkapilah data yang tertera didalamnya,
- b. Pilihlah create activity lalu pilihlah salah satu template yang ada,
- c. Tuliskanlah judul dan deskripsi permainan,
- d. Tulislah konten yang diinginkan sesuai dengan tipe permainan yang diinginkan,
- e. Pilih done, sebagai langkah akhir jika kita sudah selesai membuatnya.

Hasil 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:

- 1) Keaktifan siswa saat mengikuti kegiatan belajar mengajar secara daring (online) dibuktikan dengan pengisian absen,
- 2) Keaktifan siswa saat mengumpulkan tugas dengan tepat waktu,
- 3) Bertanya terhadap materi yang belum dipahami. Keadaan tersebut jelas berbeda dengan proses pembelajaran daring jika guru hanya memberikan perintah kepada anak untuk membaca atau meresum. Ataupun guru hanya menyuruh anak untuk mencatat ulang materi yang ada pada buku.

Berdasarkan hal tersebut, dapat terlihat bahwa setelah menggunakan media wordwall minat dan motivasi anak meningkat, terlihat dari sikap anak yang mau bertanya jika mengalami kesulitan dalam menjawab soal, aktifnya anak dalam mengisi presensi harian dan juga terlihat keaktifan siswa saat mengumpulkan tugas. Senada dengan Azizah (2020), dalam penelitiannya yang menyatakan bahwa penguunaan media wordwall mampu meningkatkan penguasaan siswa terhadap kosa kata



pada mata pelajaran bahasa arab. Selain itu, dalam penelitian (Bachry et al., n.d.) juga menyatakan bahwa media wordwall dapat meningkatkan kemampuan tegak bersambung pada siswa tunarungu.

Media pembelajaran sebaiknya bersifat interaktif. Semakin interaktif suatu media, semakin baik media pembelajaran tersebut karena lebih mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam belajar. Media wordwall merupakan sebuah multimedia pembelajaran, yang artinya memuat berbagai macam bentuk rangsangan (Lestari 2021). Berbagai rangsangan tersebut membuat media wordwall dapat memberikan pengalaman belajar yang interaktif bagi siswa.

Masing-masing media memiliki pengaruh yang berbeda antara satu dengan yang lainnya yang akan ditimbulkan pada peserta didik. Pengaruh penggunaan media ini dapat dipengaruhi oleh siapa pengguna media, bagaimana media tersebut digunakan, bagaimana tahapan media tersebut mempengaruhi penggunaannya, dan bagaimana media tersebut sesuai terhadap muatan materi yang disampaikan (Aghni 2018). Media pembelajaran yang interaktif maksudnya adalah sebuah media pembelajaran yang dapat dipergunakan untuk menyampaikan suatu informasi, ide, gagasan, dan materi pembelajaran kepada peserta didik menjadi lebih efektif dan efisien. Media pembelajaran yang interaktif membuat peserta didik mendapatkan secara langsung umpan balik yang ada sehingga media yang dikembangkan bersifat dua arah (Pratiwi 2022).

Media wordwal merupakan media yang mampu memberikan pembelajaran interaktif yang menguntungkan bagi peserta didik (Maghfiroh, Roudlotul, and Semarang 2018). Media wordwall memberikan interaktif yang menguntungkan karena dapat menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan. Hal ini nampak dari peserta yang aktif dalam pembelajaran, saling berdiskusi untuk menemukan kata yang tersembunyi, dan memberikan umpan balik yang positif. Keuntungan yang diperoleh peserta didik dari penggunaan media wordwall dalam pembelajaran adalah mengaktifkan pembelajaran. Peserta didik yang awalnya tidak bersemangat, tidak tertarik, dan memerlukan waktu yang lama untuk memahami dan mengikuti proses belajar di kelas, setelah penggunaan media wordwall dalam pembelajaran akan terlihat aktif dan dapat menangkap materi dengan lebih cepat (Purnamasari et al. 2020). Media wordwall dapat digunakan untuk merancang serta mereview penilaian dalam pembelajaran (Pradani 2022). Melalui huruf yang dicetak besar dan dipasang di depan kelas dan dapat digunakan sebagai media evaluasi. Penggunaannya adalah meminta peserta didik menemukan kosa kata-kosa kata tertentu sesuai dengan materi yang akan dievaluasi.

Dengan demikian media wordwall dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan menyenangkan. Selain itu media wordwall dapat membantu guru untuk menyampaikan materi dan memberikan evaluasi pada pembelajaran. Bagi peserta didik media wordwall dapat menjadi media yang menyenangkan dan membantu peserta didik memahami materi pembelajaran.

KESIMPULAN

Media pembelajaran seperti Wordwall terbukti sebagai alat yang efektif dan interaktif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di sekolah dasar. Aplikasi berbasis web ini menyediakan fitur-fitur seperti kuis, teka-teki silang, dan permainan kartu memori yang mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, menarik, dan interaktif. Terdapat beberapa poin-poin utama yang menjadi dasar efektivitas Wordwall seperti, fitur Visualisasi, Suara, dan Animasi ini,



merupakan fitur-fitur yang meningkatkan daya tarik media pembelajaran dan membantu siswa lebih fokus dalam memahami materi. Kemudian Interaktivitas yang Tinggi, Wordwall memungkinkan integrasi aktivitas seperti permainan mencocokkan dan pemetaan konsep, yang memotivasi siswa untuk aktif berpartisipasi dan berpikir kritis. Terakhir Peningkatan Pemahaman Konsep karena, Media ini mampu mengaitkan materi PKn dengan realitas sehari-hari siswa, sehingga memperkuat pemahaman dan kreativitas mereka.

Dalam penerapan di lapangan, Wordwall telah menunjukkan hasil positif dengan meningkatnya keaktifan siswa dalam belajar seperti, Keaktifan saat mengisi presensi harian, ketepatan waktu dalam pengumpulan tugas, keberanian bertanya pada materi yang sulit dipahami. Media Wordwall memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif, sehingga siswa lebih cepat memahami materi, merasa lebih antusias, dan aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan tujuan Pendidikan Kewarganegaraan, yaitu membentuk warga negara yang cerdas, terampil, dan berkarakter sesuai dengan amanat Pancasila dan UUD 1945. Dengan Wordwall, proses pembelajaran tidak hanya menjadi lebih menarik tetapi juga efisien, mendukung guru dalam penyampaian materi serta evaluasi pembelajaran, sekaligus menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan bagi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Andari, R. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot Pada Pembelajaran Fisika. *Jurnal Kajian, Inovasi , dan Aplikasi Pendidikan*, 6(1), 136.
- Datu, I. P., Wihelmus, W., & Ratna, P. (2019). Hubungan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 6(2), 2-3.
- Galuh, N., Tono, K., & Nuddin, Z. (2013). Peningkatan Motivasi Belajar Menggunakan Multimedia Pada Pembelajaran Ipa Kelas V SDN 30 Pontianak Selatan. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(2).
- Rohani. (2019). Diktat Media Pembelajaran. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam negeri Sumatera Utara.
- Kurniastuti, D., & Wibawa, S. (2024). Pengembangan Multimedia Pembelajaran PPKn Berbasis Wordwall Untuk Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar. *Semantik: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 2(1), 142-152.
- Kusnadi, E., & Azzahra, S. A. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PPKn di MA Al Ikhlash Padakembang Tasikmalaya. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(2), 323–339. <https://doi.org/10.24269/dpp.v12i2.9526>.
- Wahyugi, R., & Fatmariza, F. (2021). Pengembangan Multi media Interaktif Menggunakan Software Macromedia Flash 8 Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), 785-793.
- Yunita, E., Pratiwi, R., Bambang, M., & Siswanto, E. (2020). *Inovasi media pembelajaran game edukasi berbasis Visual Basic pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan*. 7(2), 140–149.
- Zahro, N. A. Q. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa. *Abdima Jurnal Pengabdian Mahasiswa*, 2(2), 6596-6604.