J-CEKI : Jurnal Cendekia Ilmiah
Vol.4, No.3, April 2025

Penerapan Media Pembelajaran Wordwall Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKN Di Kelas 4 SDN 1 Arjawinangun

Suci Sugiharti Nurjanah[1], Fanny Septiany Rahayu[2], Putri Berliana Nurindah[3], Rahma Ayuzuana Azhahra[4]
[1] Universitas Muhammadiyah Cirebon
[2] Universitas Muhammadiyah Cirebon
[3] Universitas Muhammadiyah Cirebon
[4] Universitas Muhammadiyah Cirebon
E-mail: sucisugihartin@gmail.com[1], fanny.septiany@umc.ac.id[2]

Article History:
Received: 16 Februari 2025
Revised: 27 Maret 2025
Accepted: 05 April 2025

Keywords: *media wordwall. minat belajar, pkn*

Abstract: *Minat belajar siswa dalam mempelajari Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) sering kali rendah karena metode pengajaran yang kurang menarik. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas Wordwall dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas 4 SDN 1 Arjawinangun. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah menggunakan Wordwall, siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan lebih mudah memahami materi dibandingkan sebelumnya. Guru juga merasakan manfaatnya dalam menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif. Kesimpulannya, Wordwall dapat meningkatkan minat belajar siswa dan membuat pelajaran lebih menarik. Guru didorong untuk lebih memanfaatkan teknologi dalam mengajar.*

PENDAHULUAN

Minat belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) masih menjadi tantangan bagi pendidik di tingkat sekolah dasar. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa minat belajar dipengaruhi oleh sejumlah faktor, termasuk metode pembelajaran, penggunaan media, dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Salah satu penyebab utama rendahnya minat belajar adalah penggunaan metode pembelajaran yang monoton dan kurang inovatif. Menurut Dewi (2022), penggunaan media cetak secara konvensional dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menyebabkan rendahnya semangat belajar siswa serta berdampak pada rendahnya minat baca mereka.

Inovasi berbasis teknologi dalam pembelajaran menjadi solusi yang semakin relevan dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan membangun minat belajar mereka. Menurut Azizah (2024), penggunaan video pembelajaran berbasis motion graphic dapat secara efektif meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi pelajaran IPA. Selain itu, menurut Nurdiyana et al. (2022), metode mengajar guru, suasana kelas, dan fasilitas pembelajaran yang digunakan sangat memengaruhi minat belajar siswa. Oleh karena itu, penerapan media interaktif dalam proses pembelajaran menjadi aspek yang perlu diperhatikan untuk menciptakan pengalaman

belajar yang lebih menarik dan efektif.

Salah satu media interaktif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran adalah Wordwall. Wordwall memungkinkan guru untuk menciptakan aktivitas pembelajaran berbasis permainan yang interaktif, sehingga siswa dapat belajar sambil bermain. Menurut Maya (2023), penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa dan memperkuat keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Selain itu, menurut Mustaqim (2023), dukungan dari guru dan orang tua sangat berperan dalam membangun lingkungan belajar yang positif bagi siswa. Dengan demikian, penerapan Wordwall dalam pembelajaran PKN berpotensi menjadi solusi efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Menurut Simanjuntak (2024), pendekatan pembelajaran yang aktif dan partisipatif dapat meningkatkan minat belajar siswa. Simanjuntak menemukan bahwa penggunaan metode resitasi dan diskusi dalam pembelajaran PPKn berkontribusi positif terhadap peningkatan minat belajar siswa. Demikian pula, menurut Iswanto (2022), model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam mata pelajaran PKN. Hal ini sejalan dengan temuan Setiawan et al. (2022), yang menekankan bahwa interaksi dalam pembelajaran sangat dipengaruhi oleh tingkat minat siswa, sehingga pendekatan yang lebih aktif dan partisipatif dapat meningkatkan hasil belajar mereka.

Dalam era digital saat ini, penggunaan teknologi dalam pendidikan semakin diperlukan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Menurut Harahap dan Juyanti (2023), penerapan model pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (ICT) dapat meningkatkan minat belajar siswa, terutama dalam mata pelajaran seperti matematika. Hal ini mengindikasikan bahwa pemanfaatan media digital juga dapat menjadi strategi yang efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa di mata pelajaran lain, termasuk PKN.

Berdasarkan paparan tersebut, penting bagi pendidik untuk terus berinovasi dalam mengembangkan metode dan media pembelajaran yang menarik. Penggunaan Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif diharapkan dapat menjadi salah satu solusi yang efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran PKN, khususnya di kelas 4 SDN 1 Arjawinangun. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak penerapan Wordwall dalam pembelajaran PKN terhadap minat belajar siswa serta mengeksplorasi efektivitasnya dalam meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

LANDASAN TEORI

1. Media Pembelajaran

a. Definisi Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan berbagai alat, bahan, atau sumber yang digunakan untuk menyampaikan materi dan mendukung proses pembelajaran. Media ini dapat dikategorikan ke dalam beberapa jenis, yaitu media cetak, media audiovisual, dan media digital. Media cetak meliputi buku, modul, serta lembar kerja, sementara media audiovisual mencakup film, video, dan presentasi multimedia. Adapun media digital melibatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) seperti aplikasi pembelajaran, platform e-learning, serta permainan edukasi (Dewi et al., 2021; Amilia, 2022; Nurgiansah, 2021).

Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Media visual, seperti gambar dan video, membantu siswa memahami konsep abstrak dengan lebih mudah, sementara media interaktif dapat meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran (Sari, 2024; Yulianti & Utomo, 2022; Junindra et al., 2021). Oleh karena itu, pemanfaatan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan

karakteristik siswa sangat penting untuk mencapai hasil belajar yang optimal (Widiastuti et al., 2022; Sitompul, 2022).

b. Peran Media Digital dalam Pembelajaran

Perkembangan teknologi telah menjadikan media digital semakin signifikan dalam dunia pendidikan. Penggunaan media digital seperti aplikasi pembelajaran dan platform e-learning memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dan fleksibel. Selain itu, media ini juga menyediakan akses ke berbagai sumber belajar yang lebih luas, memungkinkan siswa menyesuaikan proses belajarnya sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar mereka masing-masing (Nurgiansah, 2021; Shefira, 2024).

Media digital juga meningkatkan interaksi antara guru dan siswa. Forum diskusi online dan video konferensi, misalnya, dapat memperkuat komunikasi dan kolaborasi dalam pembelajaran (Shefira, 2024; Akhwani et al., 2022). Studi menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital dapat meningkatkan motivasi serta minat belajar siswa, sekaligus membantu mereka memahami materi secara lebih efektif (Wati, 2024; Nurgiansah, 2021).

2. Wordwall sebagai Media Pembelajaran

a. Pengertian dan Fitur Wordwall

Wordwall merupakan sebuah platform digital yang memungkinkan pendidik untuk menciptakan berbagai aktivitas pembelajaran interaktif, seperti kuis, permainan, dan latihan soal. Fitur-fiturnya mencakup pembuatan soal pilihan ganda, mencocokkan kata, serta permainan edukatif yang dapat diakses secara daring (Shefira, 2024; Akhwani et al., 2022). Dengan memanfaatkan Wordwall, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa.

Selain itu, Wordwall mendukung pembelajaran berbasis kolaborasi, di mana siswa dapat bekerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas atau permainan edukatif. Hal ini tidak hanya meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi, tetapi juga membantu mereka mengembangkan keterampilan sosial dan kerja sama tim (Amilia, 2022; Shefira, 2024). Selain itu, Wordwall menyediakan fitur pemantauan progres siswa serta pemberian umpan balik secara langsung, yang mendukung evaluasi pembelajaran yang lebih efektif (Shefira, 2024; Akhwani et al., 2022).

b. Keunggulan Wordwall dalam Pembelajaran Interaktif

Keunggulan utama Wordwall terletak pada kemampuannya menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Beragam jenis aktivitas yang tersedia dapat meningkatkan motivasi siswa serta mendorong mereka untuk lebih aktif dalam proses belajar (Shefira, 2024; Akhwani et al., 2022). Guru juga dapat menyesuaikan materi pembelajaran dengan kebutuhan serta tingkat pemahaman siswa, sehingga efektivitas pembelajaran meningkat (Amilia, 2022; Shefira, 2024).

Penggunaan Wordwall juga berkontribusi dalam pengembangan keterampilan berpikir kritis dan kreatif siswa. Aktivitas yang dirancang dengan baik dapat mendorong siswa untuk berpikir analitis dan menyelesaikan masalah, keterampilan yang sangat penting di era digital saat ini (Shefira, 2024; Akhwani et al., 2022). Selain itu, Wordwall mendukung pembelajaran inklusif, di mana semua siswa, termasuk yang memiliki kebutuhan khusus, dapat berpartisipasi sesuai dengan kemampuan mereka (Amilia, 2022; Shefira, 2024).

3. Minat Belajar

a. Definisi dan Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Minat belajar mengacu pada dorongan individu untuk terlibat dalam kegiatan belajar. Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar mencakup faktor internal seperti motivasi, kepercayaan diri, dan minat pribadi, serta faktor eksternal seperti lingkungan belajar, dukungan guru dan orang tua, serta penggunaan media pembelajaran yang menarik (Hamidah & Barus, 2022; Galuh et al., 2021). Studi menunjukkan bahwa siswa dengan minat belajar tinggi cenderung memiliki hasil belajar yang lebih baik dibandingkan mereka yang memiliki minat rendah (Hamidah & Barus, 2022; Galuh et al., 2021).

Selain itu, relevansi materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari siswa juga berperan dalam meningkatkan minat belajar mereka. Ketika siswa merasa materi yang diajarkan berguna dan berhubungan dengan kehidupan mereka, mereka lebih terdorong untuk belajar (Hamidah & Barus, 2022; Galuh et al., 2021). Pengalaman belajar yang positif, seperti interaksi baik dengan guru dan teman sebaya, juga dapat meningkatkan minat belajar siswa (Hamidah & Barus, 2022; Galuh et al., 2021).

b. Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar

Media pembelajaran memiliki peran krusial dalam meningkatkan minat belajar siswa. Penggunaan media yang interaktif dan menarik dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan mengurangi kebosanan. Misalnya, penggunaan video, permainan edukatif, dan aplikasi pembelajaran dapat menarik perhatian siswa serta mendorong partisipasi aktif mereka dalam proses belajar (Shefira, 2024; Akhwani et al., 2022; Nurgiansah, 2021).

Selain itu, media pembelajaran membantu siswa memahami materi secara lebih efektif. Dengan tersedianya berbagai sumber belajar, siswa dapat menyesuaikan pembelajaran dengan gaya dan kecepatan mereka masing-masing, yang pada akhirnya meningkatkan motivasi serta hasil belajar mereka (Shefira, 2024; Akhwani et al., 2022; Nurgiansah, 2021). Studi menunjukkan bahwa siswa yang belajar menggunakan media pembelajaran yang bervariasi cenderung memiliki minat belajar yang lebih tinggi serta hasil akademik yang lebih baik (Shefira, 2024; Akhwani et al., 2022; Nurgiansah, 2021).

4. Pembelajaran PKN di Sekolah Dasar

a. Kurikulum PKN Kelas 4 SD

Kurikulum Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) untuk kelas 4 SD bertujuan membekali siswa dengan pemahaman dan keterampilan yang diperlukan untuk menjadi warga negara yang baik. Materinya mencakup hak dan kewajiban warga negara, nilai-nilai Pancasila, serta pentingnya toleransi dan kerja sama dalam kehidupan sosial (Pertiwi et al., 2021; Wati, 2024; Shefira, 2024). Kurikulum ini juga menitikberatkan pada pengembangan karakter dan sikap positif siswa terhadap lingkungan sekitar (Pertiwi et al., 2021; Wati, 2024; Shefira, 2024).

b. Tantangan dalam Pembelajaran PKN

Beberapa tantangan dalam pembelajaran PKN di SD meliputi rendahnya minat siswa terhadap materi serta keterbatasan penggunaan media pembelajaran inovatif. Banyak siswa menganggap PKN sebagai mata pelajaran yang membosankan, sehingga kurang termotivasi untuk belajar (Pertiwi et al., 2021; Wati, 2024; Shefira, 2024). Oleh karena itu, penggunaan metode pembelajaran interaktif dan teknologi digital sangat dianjurkan untuk meningkatkan keterlibatan serta pemahaman siswa terhadap materi (Pertiwi et al., 2021; Wati, 2024; Shefira, 2024).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif untuk memahami bagaimana penggunaan Wordwall dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PKN. Subjek penelitian adalah siswa kelas 4 SDN 1 Arjawinangun, dengan fokus pada pengalaman, persepsi, dan respon mereka terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif.

Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk melihat interaksi siswa dalam pembelajaran sebelum dan sesudah penggunaan Wordwall. Wawancara mendalam dilakukan dengan guru dan siswa untuk menggali pemahaman lebih lanjut mengenai pengalaman mereka dalam pembelajaran menggunakan Wordwall. Dokumentasi berupa foto, video, dan catatan lapangan digunakan sebagai pendukung analisis data.

Analisis data dilakukan dengan teknik analisis tematik, yaitu mengelompokkan dan menafsirkan data berdasarkan pola yang muncul dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mendalam mengenai efektivitas Wordwall dalam meningkatkan minat belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi bagaimana penggunaan Wordwall dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) di kelas 4 SDN 1 Arjawinangun. Berdasarkan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, diperoleh temuan yang menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam minat belajar siswa setelah penerapan media pembelajaran Wordwall.

Hasil observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran menunjukkan bahwa sebelum penerapan Wordwall, sebagian besar siswa tampak kurang antusias dan cenderung pasif dalam mengikuti pelajaran PKN. Mereka lebih sering berbicara dengan teman sebangku atau tidak fokus pada materi yang disampaikan. Siswa tampak tidak tertarik dengan metode pembelajaran yang digunakan, yang bersifat konvensional dan monoton. Namun, setelah penerapan Wordwall dalam kegiatan pembelajaran, terjadi perubahan yang signifikan. Siswa menjadi lebih terlibat dalam kegiatan belajar, mereka menunjukkan lebih banyak perhatian terhadap materi yang disampaikan, berpartisipasi aktif dalam diskusi, dan menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dalam menjawab pertanyaan yang diajukan. Hal ini mencerminkan temuan dari Maya (2023), yang menyebutkan bahwa media pembelajaran yang interaktif mampu membangkitkan rasa ingin tahu siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran.



Gambar 1 Wawancara dengan guru SD Negeri 1 Arjawinangun

Dari hasil wawancara dengan guru, mengungkapkan bahwa sebelum penerapan Wordwall, pembelajaran PKN cenderung berjalan dengan metode konvensional yang tidak menarik bagi siswa. Guru menyadari bahwa sebagian besar siswa merasa bosan dan kurang termotivasi dalam mengikuti pelajaran. Namun, setelah penggunaan Wordwall, guru melaporkan peningkatan yang signifikan dalam keterlibatan siswa. Siswa terlihat lebih semangat, mereka aktif bertanya dan mengerjakan tugas dengan antusias. Guru juga merasa lebih mudah dalam menjelaskan materi karena Wordwall menawarkan berbagai pilihan aktivitas yang menyenangkan dan edukatif. Hasil wawancara dengan siswa juga menunjukkan bahwa mereka merasa lebih tertarik untuk belajar karena pembelajaran tidak lagi membosankan. Mereka menyukai aktivitas berbasis permainan, kuis, dan tantangan yang disediakan oleh Wordwall, yang membuat mereka merasa seolah-olah sedang bermain sambil belajar. Hal ini mendukung penelitian Nurdiyana et al. (2022) yang menunjukkan bahwa suasana kelas yang menarik, ditambah dengan metode pengajaran yang lebih interaktif, dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.



Gambar 2 Pembelajaran dikelas sebelum menerapkan media wordwall



Gambar 3 Pembelajaran setelah menerapkan media wordwall

Dalam dokumentasi, foto yang diambil selama proses pembelajaran menunjukkan perubahan yang jelas dalam perilaku siswa. Sebelum menggunakan Wordwall, banyak siswa yang terlihat tidak fokus atau sibuk dengan kegiatan lain selama pembelajaran berlangsung. Namun, setelah penerapan Wordwall, siswa terlihat lebih antusias dan terlibat. Mereka

mengerjakan soal-soal kuis dengan semangat dan tertawa riang saat bermain permainan edukatif, yang menunjukkan bahwa mereka menikmati proses belajar. Hal ini mengonfirmasi temuan dari Simanjuntak (2024), yang menunjukkan bahwa metode yang interaktif, seperti permainan atau diskusi, dapat meningkatkan minat belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran PPKn.

Pembahasan

Peningkatan minat belajar yang terjadi pada siswa dapat dijelaskan dengan beberapa faktor. Pertama, penggunaan Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memotivasi siswa untuk aktif berpartisipasi. Pembelajaran yang menyertakan elemen permainan dan tantangan memungkinkan siswa merasa lebih termotivasi, seiring dengan teori yang dijelaskan oleh Azizah (2024) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi yang menarik dapat menumbuhkan minat belajar siswa. Wordwall menawarkan fitur-fitur menarik, seperti kuis, teka-teki, dan tantangan yang melibatkan siswa dalam proses belajar dengan cara yang lebih menarik dibandingkan metode konvensional.

Selain itu, peran guru dalam menciptakan suasana pembelajaran yang mendukung juga sangat penting. Guru yang mampu mengintegrasikan teknologi dan media pembelajaran yang interaktif dalam pembelajaran dapat menciptakan pengalaman yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa. Hal ini mendukung penelitian Nurdiyana et al. (2022), yang menunjukkan bahwa cara mengajar guru dan suasana kelas sangat mempengaruhi minat belajar siswa. Penggunaan Wordwall memberikan ruang bagi guru untuk menerapkan pendekatan yang lebih inovatif, yang mampu menghidupkan suasana kelas dan membuat siswa lebih antusias dalam belajar. Guru juga dapat menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan dan keinginan siswa, sehingga mereka merasa lebih dihargai dan lebih terlibat dalam setiap kegiatan pembelajaran.

Salah satu aspek yang paling menonjol dalam penelitian ini adalah kemampuan Wordwall untuk meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif. Sebelum penerapan media ini, siswa cenderung pasif dan tidak menunjukkan minat dalam mengikuti pelajaran. Namun, setelah penggunaan Wordwall, siswa tidak hanya terlibat dalam diskusi, tetapi juga berkompetisi dalam permainan yang mendorong mereka untuk lebih memahami materi yang diajarkan. Hal ini mengarah pada temuan dari Simanjuntak (2024), yang menekankan pentingnya interaksi dalam pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa. Pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif siswa dapat membuat mereka lebih tertarik dan terinspirasi untuk belajar lebih dalam.

Dari sudut pandang teori pembelajaran, penerapan Wordwall dalam pembelajaran PKN ini juga sejalan dengan konsep pembelajaran konstruktivis, di mana siswa membangun pengetahuan mereka melalui pengalaman dan interaksi sosial. Melalui kegiatan yang disediakan oleh Wordwall, siswa tidak hanya belajar dari guru, tetapi juga belajar dari teman-teman mereka melalui diskusi dan kolaborasi dalam permainan. Hal ini sesuai dengan temuan Mustaqim (2023), yang menekankan bahwa lingkungan yang mendukung dan peran aktif orang tua dan guru dalam meningkatkan minat belajar siswa sangat penting untuk menciptakan kondisi yang kondusif bagi perkembangan belajar siswa.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa penggunaan Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif dapat secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran PKN. Pembelajaran yang berbasis pada teknologi yang menyenangkan, inovatif, dan melibatkan siswa dalam proses belajar dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka. Dengan demikian, Wordwall dapat menjadi solusi yang efektif untuk mengatasi masalah rendahnya minat belajar siswa di SDN 1 Arjawinangun, yang juga relevan dengan temuan-temuan dalam literatur yang telah ada.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran Wordwall dalam mata pelajaran PKN di kelas 4 SDN 1 Arjawinangun terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Penggunaan Wordwall sebagai media interaktif memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran.

Sebelum penerapan Wordwall, siswa cenderung pasif, kurang fokus, dan memiliki minat belajar yang rendah terhadap mata pelajaran PKN. Namun, setelah penggunaan Wordwall, terjadi peningkatan yang signifikan dalam partisipasi siswa. Mereka lebih antusias mengikuti pembelajaran, lebih mudah memahami materi, serta lebih aktif dalam diskusi dan permainan edukatif. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang inovatif dapat membantu mengatasi kejenuhan siswa dalam pembelajaran konvensional.

Hasil wawancara dengan guru juga mengonfirmasi bahwa Wordwall memberikan manfaat dalam proses pembelajaran, terutama dalam menarik perhatian siswa dan menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis. Selain itu, dokumentasi selama penelitian juga memperlihatkan perubahan positif dalam perilaku siswa, yang menjadi lebih termotivasi untuk belajar dan lebih menikmati proses pembelajaran.

Dengan demikian, penggunaan Wordwall sebagai media pembelajaran berbasis teknologi dapat menjadi solusi dalam meningkatkan minat belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran PKN. Pendidik diharapkan dapat lebih mengoptimalkan penggunaan teknologi dalam pembelajaran untuk menciptakan suasana yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa. Penelitian selanjutnya dapat mengkaji efektivitas Wordwall dalam berbagai mata pelajaran lain atau membandingkan dengan media pembelajaran interaktif lainnya untuk mendapatkan hasil yang lebih komprehensif

PENGAKUAN

Kami ucapkan terimakasih kepada ibu Fanny Septiany Rahayu, M.Pd atas bimbingan dan masukan yang berharga bagi kami sehingga dapat menyelesaikan artikel ini. Tak lupa juga kepada Pak Fatkhudin, S,Pd dan seluruh guru-guru SD Negeri 1 Arjawinangun yang menerima kami dengan baik selama melakukan penelitian.

DAFTAR REFERENSI

Akhwani, A., Rahayu, D., & Djazilan, M. (2022). Pemanfaatan edugame rumah belajar sebagai media pembelajaran guru sekolah dasar di kabupaten magetan. Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat, 1(1), 169-181. https://doi.org/10.33086/snpm.v1i1.798

Amilia, W. (2022). Peran guru dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi di sekolah dasar kota sawahlunto. Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar, 6(1), 254. https://doi.org/10.24036/jippsd.v6i1.115753

Azizah, A. (2024). Pengembangan video pembelajaran berbasis motion graphic pada tema ecoenzyme si cairan serbaguna untuk menumbuhkan minat belajar siswa. Jurnal Pendidikan Mipa, 14(2), 521-531. https://doi.org/10.37630/jpm.v14i2.1604

Dewi, D. (2022). Pengembangan media cerita bergambar tentang penjajahan belanda untuk meningkatkan minat baca siswa sekolah dasar. Jurnal Basicedu, 6(1), 581-590. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.1966

Dewi, D., Furnamasari, Y., Jayadi, N., & Fitriani, R. (2021). Penggunaan metode student created case studies untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran pkn di sekolah dasar. Edukatif Jurnal Ilmu Pendidikan, 3(6), 4818-4826. https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1563

Galuh, A., Maharani, D., Meynawati, L., Anggraeni, D., & Furnamasari, Y. (2021). Urgensi nilai dan moral dalam upaya meningkatkan pendidikan karakter melalui pembelajaran pkn di sekolah dasar. Jurnal Basicedu, 5(6), 5169-5178. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1598

Hamidah, N. and Barus, M. (2022). Analisis faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa sekolah dasar negeri 093 mandailing natal. Jurnal Literasiologi, 7(3). https://doi.org/10.47783/literasiologi.v7i3.316

Harahap, H. and Juyanti, E. (2023). Pengaruh model pembelajran team quiz dan media berbasis ict untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa. Jurnal Cendekia Jurnal Pendidikan Matematika, 7(2), 1153-1166. https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i2.2100

Iswanto, T. (2022). Peningkatan minat belajar pkn melalui pembelajaran kooperatif tipe tgt. ARJI, 4(3), 162-172. https://doi.org/10.61227/arji.v4i3.84

Junindra, A., Fitri, H., Putri, A., Nasti, B., & Erita, Y. (2021). Mendesain pembelajaran ips dan pkn berbasis literasi ict (information and communication technology) pada tingkat sekolah dasar. Jurnal Basicedu, 5(6), 6264-6270. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1827

Maya, (2023). Meningkatkan minat belajar siswa dengan media pembelajaran.. https://doi.org/10.31219/osf.io/erkh7

Mustaqim, A. (2023). Kepedulian orang tua dan guru dalam meningkatkan minat belajar siswa mis guppi rumbia desa lunjen kab enrekang. Jurnal Konseling Pendidikan Islam, 4(2), 354-362. https://doi.org/10.32806/jkpi.v4i2.15

Nurdiyana, R., Pujiastuti, H., & Anriani, N. (2022). Analisis kemampuan pemahaman matematis siswa smp ditinjau dari minat belajar. Jurnal Cendekia Jurnal Pendidikan Matematika, 6(3), 2735-2748. https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1583

Nurgiansah, T. (2021). Pemanfaatan e-learning dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan. Jintech Journal of Information Technology, 2(2), 138-146. https://doi.org/10.22373/jintech.v2i2.672

Pertiwi, A., Nurfatimah, S., Dewi, D., & Furnamasari, Y. (2021). Implementasi nilai pendidikan karakter dalam mata pelajaran pkn di sekolah dasar. Jurnal Basicedu, 5(5), 4331-4340. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1565

Purba, F., Sinaga, K., Sitinjak, D., & Tahya, C. (2022). Meningkatkan minat belajar siswa selama pandemi covid-19 melalui bimbingan belajar online. International Journal of Community Service Learning, 6(2), 131-139. https://doi.org/10.23887/ijcsl.v6i2.46068

Sari, E. (2024). Membangun pengetahuan dan sikap toleransi melalui pembelajaran pendidikan kewarganegaraan di sekolah dasar. pgsd, 1(3), 9. https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.451

Setiawan, A., Nugroho, W., & Widyaningtyas, D. (2022). Pengaruh minat belajar terhadap hasil belajar siswa kelas vi sdn 1 gamping. Tanggap Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar, 2(2), 92-109. https://doi.org/10.55933/tjripd.v2i2.373

Shefira, A. (2024). Inovasi pembelajaran pkn di era digital dengan pemanfaatan teknologi dalam meningkatkan pemahaman siswa. pgsd, 1(3), 10. https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.447

Simanjuntak, H. (2024). Peran guru dalam meningkatkan minat belajar siswa menggunakan metode resitasi dan metode diskusi pada mata pelajaran ppkn. Dharmas Education Journal

(De_journal), 4(1), 360-368. https://doi.org/10.56667/dejournal.v4i1.1091

Sitompul, B. (2022). Kompetensi guru dalam pembelajaran di era digital. Jurnal Pendidikan Tambusai, 6(3), 13953-13960. https://doi.org/10.31004/jptam.v6i3.4823

Wati, D. (2024). Membangun karakter bangsa melalui pembelajaran pkn di sekolah dasar: tantangan dan strategi. pgsd, 1(3), 13. https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.562

Widiastuti, D., Mulyadiprana, A., & Nugraha, A. (2022). Pembelajaran berbasis literasi dan numerasi di kelas iv sekolah dasar. Edu Cendikia Jurnal Ilmiah Kependidikan, 2(02), 248-257. https://doi.org/10.47709/educendikia.v2i02.1606

Yulianti, K. and Utomo, U. (2022). Perbandingan implementasi pembelajaran daring dan luring di sekolah dasar. Jurnal Basicedu, 6(2), 2410-2418. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2231