

ABSTRAK

Ranti Amanda, 2026. “Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Wordwall dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas XI pada Mata Pelajaran PKn di SMA Negeri 11 Kaur” Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan FKIP Universitas Muhammadiyah Bengkulu. Pembimbing: Romadhona Kusuma Yudha, M.Pd

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi media pembelajaran interaktif Wordwall pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn), mendeskripsikan minat belajar siswa kelas XI setelah penggunaan Wordwall, serta mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat implementasi Wordwall di SMA Negeri 11 Kaur. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Informan penelitian terdiri atas 1 guru PKn, 1 Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum, dan 5 siswa kelas XI yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data dilakukan melalui triangulasi sumber dan triangulasi teknik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi Wordwall pada pembelajaran PKn dilaksanakan melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Penggunaan Wordwall membantu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan sehingga mendorong keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Minat belajar siswa terlihat dari adanya perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan partisipasi aktif selama pembelajaran berlangsung. Faktor pendukung implementasi Wordwall meliputi ketersediaan fasilitas sekolah, dukungan pihak sekolah, kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi, serta antusiasme siswa. Adapun faktor penghambat yang ditemukan yaitu keterbatasan jaringan internet, gangguan teknis perangkat, dan perbedaan kemampuan siswa dalam mengoperasikan teknologi. Dengan demikian, Wordwall dapat menjadi alternatif media pembelajaran interaktif yang mendukung pembelajaran PKn yang lebih menarik dan melibatkan siswa secara aktif.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, Wordwall, Minat Belajar, Pendidikan Kewarganegaraan.

ABSTRACT

Ranti Amanda, 2026. “The Implementation of Interactive Learning Media Wordwall in Improving the Learning Interest of Eleventh-Grade Students in Civic Education (PKn) at SMA Negeri 11 Kaur.” Civic Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Muhammadiyah University of Bengkulu. Supervisor: Romadhona Kusuma Yudha, M.Pd.

This study aimed to describe the implementation of Wordwall as an interactive learning media in Civic Education (PKn), to describe the learning interest of eleventh-grade students after the use of Wordwall, and to identify the supporting and inhibiting factors in the implementation of Wordwall at SMA Negeri 11 Kaur. This study employed a qualitative approach using a descriptive method. The research informants consisted of one Civic Education teacher, one Vice Principal for Curriculum Affairs, and five eleventh-grade students selected through purposive sampling. Data were collected through interviews, observations, and documentation, and were analyzed using the Miles and Huberman model through data reduction, data display, and conclusion drawing. The validity of the data was ensured through source triangulation and technique triangulation.

The results showed that the implementation of Wordwall in Civic Education learning was carried out through the stages of planning, implementation, and evaluation. The use of Wordwall helped create a more interactive, engaging, and enjoyable learning environment, encouraging students to participate actively in the learning process. Students' learning interest was reflected in their enjoyment, curiosity, attention, and active participation during classroom activities. Supporting factors included the availability of school facilities, support from the school administration, teachers' ability to utilize technology, and students' enthusiasm. Meanwhile, the inhibiting factors included limited internet connectivity, technical problems with devices, and differences in students' ability to use technology. Therefore, Wordwall can serve as an alternative interactive learning medium that supports a more engaging and student-centered Civic Education learning process.

Keywords: Interactive Learning Media, Wordwall, Learning Interest, Civic Education.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pesatnya perkembangan teknologi dan informasi telah memberikan dampak yang mendalam di berbagai bidang. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah gaya hidup manusia. Dari transportasi hingga perangkat elektronik, kemajuan teknologi dan informasi yang berkelanjutan telah memudahkan manusia dalam menyelesaikan berbagai tugas, yang kemudian dikenal sebagai abad ke-21. Memasuki abad ke-21 telah membawa banyak dampak, termasuk di bidang pendidikan, yang sering disebut sebagai *Education Technology The 21st Century* atau pendidikan abad 21.

Pendidikan merupakan proses pembelajaran secara sadar, terencana, dan penciptaan suasana agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya, agar memperoleh kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kebijaksanaan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Unsur dari pendidikan salah satunya adalah pendidik. Pendidik adalah orang yang bertanggungjawab terhadap pelaksanaan pendidikan dengan sasaran peserta didik. Pendidik bisa berasal dari lingkungan pendidikan yang berbeda, seperti lingkungan keluarga (orang tua), lingkungan sekolah (guru), lingkungan masyarakat dan lain-lain. Pendidik juga harus memiliki kewibawaan dan kedewasaan, baik rohani maupun jasmani (Rahman , et al., 2022).

Guru sebagai pendidik di lingkungan sekolah memiliki peran yang sangat penting. Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Ta

Tentang Guru dan Dosen Pasal 1 ayat (1), guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah. Menurut Moh Uzer Usman (2006) mendefinisikan guru profesional adalah orang yang kompetensi dalam bidang keguruan sehingga ia mampu melakukan tugas dan fungsinya sebagai guru dengan kemampuan maksimal.

Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen, Pasal 1 ayat (10) disebutkan bahwa kompetensi adalah seperangkat pengetahuan, keterampilan, dan perilaku yang harus dimiliki, dihayati, dan dikuasai oleh guru atau dosen dalam melaksanakan tugas keprofesionalan. Dalam Pasal 10 ayat (1) juga disebutkan bahwa kompetensi guru yang dimaksud adalah kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional yang diperoleh melalui pendidikan profesi. Singkatnya, kompetensi guru merupakan perpaduan antara kemampuan personal, keilmuan, teknologi, sosial, dan spiritual yang secara bersama-sama akan membentuk profesi guru. Kompetensi tersebut meliputi penguasaan materi, pemahaman terhadap peserta didik, pembelajaran yang mendidik, serta pengembangan pribadi dan profesionalisme (Febriana, 2019, p.4).

Guru yang memiliki kompetensi profesional yang diharapkan mampu menyesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam pendidikan. Kemahiran dalam teknologi merupakan hal yang sangat penting bagi guru profesional, karena kemampuan ini guru bisa untuk mengembangkan dan menggunakan berbagai perangkat pembelajaran digital yang inovatif. Banyak

media inovatif yang dapat memotivasi siswa, salah satunya yaitu dengan penerapan pembelajaran interaktif menggunakan media Wordwall. Penerapan perangkat pembelajaran media web (Wordwall) dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Suarmini & Gede Nurjaya, 2023).

Dalam pembelajaran PKn membutuhkan kreativitas guru agar materi yang diberikan tidak hanya bersifat teoritis, tetapi juga menarik dan mudah dicerna oleh siswa. Berdasarkan peneliti sebelumnya Syahputra (2022) minat siswa dalam belajar PKn masih tergolong rendah. Banyak siswa merasa PKn itu membosankan dan terlalu serius, sehingga mereka kurang tertarik mengikuti pelajaran tersebut. Dari pengalaman di lapangan, hal ini biasanya terjadi karena cara mengajar guru masih konvensional dan tidak terlalu melibatkan siswa secara aktif.

Agar tujuan pembelajaran tersebut dapat tercapai secara optimal, maka guru memerlukan strategi dan media pembelajaran inovatif yang mampu menumbuhkan ketertarikan siswa terhadap materi. Wordwall sangat bermanfaat sebagai sarana untuk meningkatkan motivasi peserta didik untuk tetap fokus dalam pembelajaran sehingga mendapat hasil belajar yang baik. (Suarmini & Gede Nurjaya, 2023).

Berdasarkan hasil wawancara informal dengan guru mata pelajaran PKn di SMA Negeri 11 Kaur, diperoleh informasi bahwa penggunaan media Wordwall dalam proses pembelajaran memiliki efek terhadap minat serta keaktifan belajar siswa. Beberapa siswa menunjukkan peningkatan dalam keaktifan dan rasa tertarik terhadap materi pembelajaran, terutama ketika kegiatan disajikan dalam bentuk permainan seperti kuis interaktif dan tugas kelompok. Meski demikian, masih ada sejumlah siswa yang belum menunjukkan peningkatan minat belajar secara optimal. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun Wordwall memiliki potensi positif

dalam meningkatkan minat belajar, dampaknya belum merata pada seluruh siswa kelas XI dan perlu diteliti secara lebih mendalam dan sistematis.

Meskipun Wordwall telah digunakan dalam pembelajaran PKn di SMA Negeri 11 Kaur, hingga saat ini belum banyak penelitian yang secara mendalam menggambarkan bagaimana proses implementasinya berlangsung dilapangan, bagaimana dengan minat belajar siswanya serta apa saja faktor pendukung dan penghambat yang muncul selama penerapannya. Dengan demikian, terdapat kesenjangan dalam penelitian yang perlu diatasi melalui penelitian yang fokus pada penggunaan Wordwall dalam pembelajaran PKn.

Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran interaktif seperti Wordwall dapat menjadi salah satu pilihan yang dapat dilakukan oleh guru dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan lebih menyenangkan. Media pembelajaran Wordwall adalah sebuah platform digital yang digunakan untuk menciptakan berbagai jenis aktivitas pembelajaran interaktif, seperti kuis, permainan pendidikan. Siswa yang terlibat dalam permainan ini tidak memerlukan akun baru karena dapat diakses langsung melalui penelusuran google yaitu Wordwall atau bisa download aplikasinya di playstore yang sudah tersedia di Smartphone (Purnamasari et al., 2020). Dengan tampilan yang menarik dan interaktif, Wordwall mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses belajar, sehingga kegiatan belajar tidak hanya menjadi tanggung jawab guru saja, tetapi juga melibatkan siswa secara langsung dalam memahami materi yang diajarkan. (Purnamasari et al., 2020).

Minat belajar adalah salah satu faktor yang penting dalam mempengaruhi tingkat keberhasilan dalam proses pembelajaran. Siswa yang memiliki rasa ingin

tahu dan semangat belajar yang tinggi biasanya lebih aktif, menunjukkan antusias yang besar, serta memiliki motivasi kuat untuk mengikuti berbagai kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Siswa yang memiliki minat belajar yang rendah cenderung tidak memperhatikan penjelasan yang diberikan guru, tidak terlibat aktif dalam berbagai kegiatan pembelajaran, dan lebih sering menunjukkan sikap pasif selama proses belajar berlangsung. Oleh sebab itu, guru harus membentuk lingkungan belajar yang menarik dan memanfaatkan alat pembelajaran yang kreatif agar mampu meningkatkan semangat belajar para siswa. (Slameto, 2015).

Dalam proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn), meningkatkan minat belajar siswa merupakan hal yang sangat penting. Hal ini karena mata pelajaran ini tidak hanya bertujuan untuk memahami berbagai konsep, tetapi juga untuk membentuk sikap, nilai, dan karakter yang sehat sebagai seorang warga negara. Jika proses belajar dilakukan dengan cara yang menarik dan interaktif, maka siswa tidak hanya memahami materi secara kognitif, tetapi juga dapat menghayati nilai-nilai yang terkandung dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Media seperti Wordwall dapat digunakan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, karena alat ini mampu meningkatkan semangat serta keterlibatan siswa dalam aktivitas belajar (Oktavia & Mutiara, 2024).

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai penggunaan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran PKn. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan dengan judul “Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Wordwall dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas XI pada Mata Pelajaran PKn di SMA Negeri 11 Kaur.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana implementasi media Wordwall dalam mata pelajaran PKn pada siswa kelas XI di SMA Negeri 11 Kaur?
2. Bagaimana minat belajar siswa kelas XI di SMA Negeri 11 Kaur ?
3. Apakah faktor pendukung dan penghambat dalam implementasi media Wordwall pada mata pelajaran PKn siswa kelas XI di SMA Negeri 11 Kaur?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan penelitiannya adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui implementasi media Wordwall dalam mata pelajaran PKn pada siswa kelas XI di SMA Negeri 11 Kaur.
2. Untuk mengetahui minat belajar siswa kelas XI di SMA Negeri 11 Kaur.
3. Untuk mengetahui faktor pendukung dan penghambat dalam implementasi media Wordwall pada mata pelajaran PKn siswa kelas XI di SMA Negeri 11 Kaur.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan bisa menambah wawasan dan pengetahuan di bidang pendidikan, terutama yang berkaitan dengan pemanfaatan teknologi dalam proses belajar mengajar. Hasil penelitian ini dapat memperkaya teori mengenai penerapan media pembelajaran interaktif yaitu Wordwall dalam meningkatkan minat belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi bahan rujukan bagi peneliti lain

yang ingin mengkaji lebih jauh tentang penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi di sekolah.

2. Manfaat Praktis

- a. Membantu guru dalam menerapkan media Wordwall secara lebih efektif dan kreatif di kelas. Guru bisa memanfaatkan hasil penelitian ini untuk menemukan cara yang tepat agar pembelajaran PKn terasa lebih interaktif, menyenangkan, dan mampu menarik perhatian siswa.
- b. Melalui penggunaan Wordwall, siswa diharapkan lebih semangat dan aktif saat belajar. Media ini bisa membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, sehingga siswa tidak mudah bosan dan lebih termotivasi untuk memahami materi PKn.
- c. Dapat menjadi masukan bagi pihak sekolah agar terus mendukung penggunaan media pembelajaran digital. Dengan begitu, proses belajar di sekolah bisa semakin modern, inovatif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini.
- d. Dapat menjadi referensi atau bahan perbandingan bagi peneliti berikutnya yang ingin meneliti tentang implementasi media pembelajaran digital, baik di mata pelajaran PKn maupun pelajaran lain.