

Penerapan Aplikasi Wordwall sebagai Kuis Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran PPKn di SMA Negeri 2 Tondano

Windy Oktaviani^{a,1*}, Yunika Anggreny Br Tarigan^{b,2}

^{ab} Universitas Negeri Manado, Tondano, 95618, Indonesia

^{1*} windyoktaviani1610@gmail.com; ² yunikaanggrenytarigan@gmail.com

INFO ARTIKEL

Sejarah Artikel:

Diterima: 29 September 2023

Direvisi: 16 November 2023

Disetujui: 27 Desember 2023

Tersedia Daring: 1 Januari 2024

Kata Kunci:

Penggunaan Aplikasi

Wordwall,

Minat Belajar Peserta Didik

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penerapan aplikasi wordwall sebagai kuis interaktif dapat meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn di SMA Negeri 2 Tondano. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data adalah observasi langsung di dalam kelas. Masalah yang terdapat di SMA Negeri 2 Tondano adalah minat belajar peserta didik yang menurun pada mata pelajaran PPKn. Adapun hasil penelitian ini, bahwa penerapan aplikasi wordwall sebagai kuis interaktif dalam proses belajar mengajar dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik dan menumbuhkan semangat belajar peserta didik sehingga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dan materi yang di sampaikan oleh guru mudah peserta didik pahami dengan baik dan proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif. Peneliti berharap penelitian ini dapat menjadi salah satu referensi untuk membangkitkan minat belajar peserta didik pada proses belajar mengajar dengan menerapkan aplikasi wordwall sebagai kuis interaktif.

ABSTRACT

Keywords:

Use of the Wordwall

Application,

Student's Interest in Learning

The aim of this research is to find out how the application of the wordwall application as an interactive quiz can increase students' interest in learning in Civics subjects at SMA Negeri 2 Tondano. The method used in this research is qualitative research. The technique used in data collection is direct observation in class. The problem at SMA Negeri 2 Tondano is students' declining interest in learning in Civics subjects. The results of this research are that the application of the wordwall application as an interactive quiz in the teaching and learning process can create a learning atmosphere that attracts students' attention and fosters students' enthusiasm for learning so that it can increase students' interest in learning and the material delivered by the teacher is easy for students to understand well. and the learning process can run effectively. Researchers hope that this research can become a reference to arouse students' interest in learning in the teaching and learning process by implementing the wordwall application as an interactive quiz.

©2024, Windy Oktaviani, Yunika Anggreny Br Tarigan

This is an open access article under CC BY-SA license



1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting dalam kehidupan kita, karena ketika manusia ingin memperdalam ilmu, sikap bahkan keterampilannya untuk melahirkan generasi penerus bangsa yang unggul dan berkarakter, maka hal tersebut dapat dicapai melalui pendidikan. Untuk mencapai hal tersebut, setiap orang harus dibentuk dan didorong melalui berbagai proses pendidikan baik formal, informal maupun nonformal (Uada, 2021). Pendidikan di Indonesia diselenggarakan dalam rangka memenuhi UUD 1945. Pendidikan merupakan suatu proses untuk mempersiapkan peserta didik, memperbaiki cara berpikirnya, modal dasar untuk meningkatkan keberhasilan dalam segala bidang pendidikan untuk masa depan. Dalam konteks pembelajaran, guru mempunyai kedudukan yang sangat penting sebagai fasilitator dalam memberikan pengetahuan dan keterampilan kepada siswa (Irwana & Taufina, 2020:436). Untuk itu seorang pendidik harus mampu beradaptasi dengan perkembangan, penguasaan dan pengetahuan teknologi, karena teknologi merupakan kompetensi yang harus dikuasai untuk menunjang peningkatan proses pembelajaran.

Bagi peserta didik, penguasaan teknologi dapat menunjang proses berpikir dan penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dimana pelajar saat ini sangat lekat dengan teknologi. Oleh karena itu, pendidik harus menguasai teknologi untuk menerapkannya dalam proses pembelajaran. Salah satu minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran adalah dengan mengintegrasikan teknologi. Integrasi teknologi ini juga mengacu pada adaptasi terhadap pendidikan abad ke-21. Perkembangan teknologi informasi yang pesat telah memberikan dampak yang signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam bidang pendidikan. Dalam dunia pendidikan, kita diharapkan mampu beradaptasi dengan kemajuan teknologi untuk meningkatkan mutu pendidikan. Salah satu cara untuk mencapai hal tersebut adalah dengan memanfaatkan teknologi untuk menciptakan dan mengembangkan berbagai alat bantu pembelajaran.

Faktor yang mempengaruhi lemahnya mutu pendidikan di Indonesia adalah kurangnya minat belajar siswa. Salah satunya pada mata pelajaran PPKn. Dimana banyak siswa yang menganggap mata pelajaran PPKn kurang menyenangkan atau membosankan, karena kurangnya teknologi yang digunakan oleh guru. Permasalahan tersebut mengakibatkan banyak siswa yang kurang berpikir kritis dan tidak berperan aktif dalam proses belajar mengajar. Sama seperti di SMA Negeri 2 Tondano, minat belajar siswa di sekolah ini juga sangat rendah, karena proses belajar mengajar yang kurang menarik bagi siswa. Padahal mata pelajaran PPKn sangat penting, namun tujuannya adalah untuk mewujudkan warga negara yang bela negara berdasarkan pemahaman tentang politik nasional, jati diri bangsa, dan moral dalam kehidupan berbangsa yang dapat dikembangkan (Fitasari, 2019). Oleh karena itu, sangat perlu dilakukan upaya tertentu untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar mata pelajaran PPKn, yaitu dengan menggunakan aplikasi kuis interaktif. Kuis ini menerapkan sistem “bermain sambil belajar”. Melalui sistem ini diharapkan siswa semakin tertarik dalam memahami materi sehingga minat belajar siswa semakin meningkat khususnya pada mata pelajaran PPKn. Wordwall merupakan media interaktif yang menyediakan template seperti kuis, mencocokkan, berpasangan, anagram, dan lain sebagainya. Wordwall merupakan aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan alat penilaian yang dapat meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran. Jadi media ini sangat tepat diterapkan pada pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi seperti laptop dan LCD/Proyektor. Berdasarkan temuan masalah di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitian di SMA Negeri 2 Tondano, dengan judul “Penerapan Aplikasi Wordwall Sebagai Kuis Interaktif Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PPKn Di Sma Negeri 2 Tondano”.

2. Metode

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif yang diuraikan secara deskriptif, karena topik pembahasannya menyangkut permasalahan yang berasal dari lapangan. Langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian ini adalah:

1. Mengumpulkan data dengan menganalisa literatur yang berkaitan dengan Penerapan Aplikasi Wordwall sebagai kuis interaktif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn di SMA Negeri 2 Tondano.
2. Melakukan survey lapangan dan menganalisis bagaimana situasi lapangan dengan menerapkan aplikasi wordwall berbentuk kuis ketika melaksanakan proses belajar mengajar di kelas.

Penelitian Kualitatif adalah suatu prosedur penelitian yang menggunakan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan pelaku yang dapat diamati. Kualitatif berarti sesuatu yang berkaitan dengan aspek kualitas, nilai atau makna yang ada di balik fakta. Kualitas, nilai atau makna hanya dapat diungkapkan dan dijelaskan melalui linguistik, bahasa atau kata-kata. Penelitian dalam pengumpulan data dilakukan dalam bentuk wawancara, observasi dan dokumentasi guna memperkuat hasil penelitian yang diperoleh. Menurut Sugiono (2008:224) sebagaimana dikutip Pangalila (2017), teknik pengumpulan data merupakan langkah paling strategis dalam penelitian, dimana tujuan utama penelitian adalah memperoleh data. Sebab tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditentukan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi langsung. Dimana peneliti mengamati secara langsung dan menerapkan aplikasi kuis interaktif langsung di dalam kelas, tahap awal dalam prosedur penelitian adalah teknik pengumpulan data, yang menjadi langkah pertama karena tujuan utama penelitian adalah memperoleh data (Sugiyono, 2010) dalam (Polii, 2024)

Data yang telah dikumpulkan melalui observasi langsung di kelas kemudian diolah menggunakan analisis deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif ini akan disajikan dalam teks naratif. Penyajian data juga dilakukan dalam bentuk analisis, oleh karena itu data penelitian ini dilakukan dengan cara mengorganisasikan data data tersebut dan akan mempelajarinya serta membuat kesimpulan agar dapat diceritakan.

3. Hasil dan Pembahasan

Minat adalah kesukaan atau minat seseorang terhadap suatu hal atau kegiatan, didasari oleh keinginannya sendiri tanpa ada yang memberitahunya, karena seseorang yang mempunyai minat terhadap suatu hal tentu saja akan memberikan perhatian yang lebih besar terhadap hal tersebut. Menurut Tandea dan Pangalila (2018), minat sangat mempengaruhi aktivitas seseorang, karena dengan minat siswa akan senang melakukan aktivitas yang diminatinya, karena tanpa minat mustahil seseorang dapat melakukan sesuatu dengan sungguh-sungguh. Minat belajar siswa di SMA Negeri 2 Tondano sangat kurang pada mata pelajaran PPKn, dimana mereka menganggap mata pelajaran PPKn sangat membosankan. Meskipun mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sangat penting, namun pendidikan kewarganegaraan merupakan ilmu pengetahuan yang harus dimasukkan dalam suatu mata pelajaran di suatu lembaga pendidikan melalui pengajaran dalam pelaksanaannya, yang bertujuan untuk membentuk kemampuan individu untuk mengembangkan dirinya agar kemampuannya berkembang sehingga bermanfaat. untuk kepentingan hidupnya sebagai individu, serta warga dan anggota masyarakat (Lensun dan Pangalila, 2021).

Begitu pula menurut pendapat Fitasari, (2019) negara perlu memberikan pendidikan kewarganegaraan karena dapat menciptakan warga negara yang bela negara berdasarkan pemahaman politik nasional, jati diri bangsa dan moral dalam kehidupan berbangsa dapat

dikembangkan. Oleh karena itu dengan penerapan kuis interaktif pada aplikasi wordwall dapat menciptakan lingkungan belajar yang berbeda, sehingga siswa terlibat aktif dalam pembelajaran sehingga tidak hanya diam, fokus dan tidak hanya duduk melamun. Sisi edukasi pada aplikasi Wordwall diungkapkan melalui permainan, sehingga makna konsep-konsep yang terkandung dalam pembelajaran dapat lebih terserap dan berpikir lebih terasah. Permasalahan terkait kemandirian dalam mengumpulkan informasi dari berbagai sumber dapat diselesaikan dengan menggunakan aplikasi Wordwall (Aidah & Nurafni, 2022) dalam Malewa & Amin (2023). Wordwall merupakan media interaktif yang menyediakan template seperti kuis, mencocokkan, berpasangan, anagram, dan lain sebagainya. Wordwall merupakan aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan alat penilaian yang dapat meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran. Jadi media ini sangat tepat diterapkan pada pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi seperti laptop dan LCD/Proyektor. Manfaat menggunakan kuis interaktif ini adalah aplikasi ini merupakan aplikasi berbasis permainan instruktif yang menyajikan latihan-latihan menggunakan permainan multipemain dan membuat praktik ruang belajar menjadi hidup dan menyenangkan.

Aplikasi ini juga memiliki fitur pemutar seperti avatar, tema dan hiburan musik dalam proses pembelajaran. Jadi, media ini sangat tepat diterapkan pada pembelajaran masa kini yang sangat erat kaitannya dengan teknologi. Media ini mempunyai berbagai keunggulan antara lain:

1. Siswa dapat mengetahui langsung hasil penilaiannya,
2. Setiap siswa mendapat soal yang berbeda-beda sehingga meminimalisir situasi,
3. Siswa dapat melihat jawaban benar dan salah.

Selain itu manfaat lain dari aplikasi wordwall ini adalah mengaktifkan siswa di kelas sehingga kegiatan belajar mengajar tidak terasa membosankan, siswa akan merasa bosan jika guru melakukan pembelajaran menggunakan teks yang dibacakan oleh guru, begitu pula dengan kuis interaktif ini. Guru media dapat menggunakan media evaluasi yang bervariasi untuk menarik minat siswa sehingga semangat belajarnya menjadi lebih aktif. Langkah-langkah yang dapat digunakan untuk dapat menggunakan aplikasi Wordwall sebagai media pembelajaran PPKn adalah:

1. Daftarkan akun pada link di Google, lalu lengkapi data yang tertera didalamnya,
2. Pilih untuk membuat kegiatan lalu pilih salah satu Template yang ada,
3. Tulis judul dan deskripsi Template yang digunakan,
4. Tulis konten yang diinginkan sesuai tip permainan yang diinginkan,
5. Pilih konten lengkap di bagian paling bawah.

Pesatnya perkembangan teknologi telah melahirkan berbagai media pembelajaran baru yang dinilai lebih mendukung proses pembelajaran, termasuk media berupa kuis interaktif. Kuis interaktif merupakan aplikasi yang berisi materi pelajaran berupa soal atau pertanyaan yang berguna bagi siswa untuk menambah wawasan dan pengetahuannya. mengenai materi pembelajaran secara mandiri. Kuis interaktif (wordwall) merupakan aplikasi berbasis website yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran atau menjadi sumber belajar. Hampir seluruh pelajar masa kini yang disebut sebagai generasi abad 21 tidak bisa lepas dari teknologi. Jadi ketika guru menerapkan teknologi dalam proses belajar mengajar tentu mereka sangat tertarik dan senang dengan pembelajaran tersebut. Sehingga mereka dapat mempelajari dan memahami materi yang diberikan guru dengan baik.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SMA NEGERI 2 TONDANO, peneliti menemukan beberapa permasalahan yaitu siswa mengalami kesulitan dalam mempelajari pendidikan Pancasila karena pembelajarannya sulit dipahami dan membuat siswa merasa

bosan. Sehingga siswa mengalami penurunan minat dan motivasi belajar. Oleh karena itu peneliti menggunakan salah satu media inovatif yaitu aplikasi wordwall sebagai kuis interaktif yang mampu membuat siswa lebih aktif ketika guru memberikan pertanyaan terkait materi pembelajaran. Karena siswa mempunyai ketertarikan terhadap media pembelajaran yang digunakan berupa permainan. Berangkat dari persepsi positif siswa, mampu mengembangkan minatnya terhadap mata pelajaran yang dinilai melalui pengamatan terhadap karakteristik siswa dalam proses pembelajaran. Jadi dengan menggunakan aplikasi wordwall sebagai kuis interaktif dapat menarik dan meningkatkan minat, motivasi dan hasil belajar siswa. Dimana siswa SMA Negeri 2 Tondano sangat menyukai pembelajaran yang berkaitan dengan teknologi. Dengan dilaksanakannya kuis interaktif ini, siswa sangat antusias bahkan berlomba-lomba menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada dalam kuis tersebut. Sehingga hal ini memudahkan siswa dalam memahami materi yang diberikan guru karena lebih fokus pada pembelajaran yang sedang berlangsung.

5. Daftar pustaka

- Aidah, N., and Nurafni, N. 2022. "Analisis Penggunaan Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran IPA Kelas IV Di UPTD SD Negeri Ciracas 05 Pagi." *Pionir: Jurnal Pendidikan* 11 (2): 161–174.
- Fitasari, D. N. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas Ix Mts Nu Ungaran. *WASPADA (Jurnal Wawasan Pengembangan Pendidikan)*, 5(1), 55-67
- Gumelar, M. R. M., Dwiyantri, G. P., & Hadiapurwa, A. (2021). Efektivitas penggunaan kuis interaktif berbasis video conference terhadap pemahaman materi pada mahasiswa. *Inovasi Kurikulum*, 18(2), 166-177.
- Lensun, F., Pasandaran, S., & Pangalila, T. (2021). Strategi Pembelajaran Daring Mata Pelajaran PKn Dalam Membentuk Karakter Kesopanan Siswa Di SMK Negeri 1 Tomohon. *Jurnal PPKn: Media Kajian Pancasila dan Kewarganegaraan*, 1(3), 149-159.
- Malewa, E. S., & Al Amin, M. (2023). Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Materi Zakat di UPTD SD Negeri 65 Barru. *EDUCANDUM*, 9(1), 22-30.
- Nababan, C., Pasaribu, A., Jamaludin, J., & Yunita, S. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran PPKn Siswa Melalui Media Quizizz Kelas X di SMK N 1 Percut Sei Tuan. *Perspektif: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Bahasa*, 1(4), 106-114.
- Pangalila, T. (2017). Peningkatan civic disposition siswa melalui pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn).
- Polii, E. H. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw terhadap Hasil Belajar Mata Kuliah Pengantar Ilmu Politik. *Academy of Education Journal*, 15(1), 564-572.
- Suhaeni, A., Bustan, B., & Sudirman, I. (2023). Media Kuis Aplikasi Word Wall dalam meningkatkan Hasil Belajar Murid pada Pelajaran Sejarah di SMA Negeri 7 Makassar. *JURNAL PEMIKIRAN DAN PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN*, 5(2), 767-775
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Ramadhani, K. P., & Ardi, H. (2022). Penggunaan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran dan asesmen pada materi bahasa Inggris. *ABDI HUMANIORA: Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Humaniora*, 3(1), 1-14
- Uda, R., Supriati, A., & Biringan, J. (2021). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pkn Di Smp Negeri 3 Tondano. *Jurnal PPKn: Media 160-169. Kajian Pancasila dan Kewarganegaraan*, 1(3), 160-169.