MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA KELAS II MELALUI PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF WORDWALL DI SDN 10 PALU

(Improving the Learning Activity of Grade II Students through the Implementation of Interactive Wordwall Learning Media at SDN 10 Palu)

Fitriani[1], Herlina[2], Mida Pakiding[3]

Universitas Tadulako[1,2]
SDN 10 Palu[3]
E-mail : fitriianii695@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to improve the learning activity of grade II students through the use of interactive learning media Wordwall at SDN 10 Palu. The subjects of the study were 30 grade II students of SDN 10 Palu in the 2024/2025 academic year. Data were analyzed using quantitative descriptive techniques to determine the percentage increase in student learning activity and thematic qualitative analysis to identify student response patterns. The results showed a significant increase in student learning activity from 41,66% in the pre-action to 63% in Cycle I and reaching 83.75% in Cycle II. This increase occurred in all activity indicators, namely asking questions (32% to 76%), answering questions (43% to 83%), group discussions (50% to 84%), and the use of Wordwall media reached 92%. This study proves that interactive learning media Wordwall is effective in improving student learning activity because it can create a fun, interactive learning atmosphere, and motivate students to actively participate in the learning process.

Keywords : *Learning Activeness, Interactive Learning Media, Wordwall*

PENDAHULUAN

Salah satu komponen penting pembangunan nasional yang sangat penting dalam peningkatan mutu sumber daya manusia adalah pendidikan. Menurut Rusman [1] Pendidikan dasar menjadi fondasi terpenting dalam menanamkan nilai-nilai, keterampilan dasar, dan kemampuan berpikir yang akan mengantarkan peserta didik menuju jenjang kehidupan berikutnya. Dalam konteks sekolah dasar, kelas 2 merupakan fase transisi awal dari dunia bermain menuju pembelajaran formal yang bermakna, sehingga peran guru dan metode pembelajaran sangat menentukan keberhasilan proses pendidikan pada tahap ini.

Salah satu indikator penting dalam proses pembelajaran adalah keaktifan siswa. Menurut Djamarah [2] Keaktifan siswa mencerminkan sejauh mana siswa terlibat secara fisik, mental, dan emosional dalam berbagai aktivitas belajar, mulai dari memperhatikan penjelasan guru, bertanya, berpendapat, hingga mampu bekerja dalam kelompok. Pendapat lain menurut [3] "Keaktifan belajar siswa harus terus diupayakan dan ditingkatkan karena menjadi salah satu faktor penentu dalam pencapaian pemahaman dan penguasaan materi pelajaran". Menurut [4] siswa yang aktif cenderung lebih mampu menyerap materi, mengembangkan daya nalar, serta menumbuhkan rasa percaya diri dalam proses pembelajaran.

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa tingkat keaktifan belajar siswa kelas II di SDN 10 Palu masih relatif rendah. Observasi di kelas seringkali mendapati siswa yang pasif, kurang percaya diri, dan mudah bosan ketika proses pembelajaran bersifat monoton atau hanya didominasi metode ceramah. Kondisi ini memunculkan sejumlah permasalahan, seperti minimnya partisipasi siswa dalam diskusi kelompok, rendahnya inisiatif mengajukan pertanyaan atau pendapat, serta lemahnya motivasi belajar sehingga berdampak pada hasil belajar dan pengembangan keterampilan sosial. Selain itu, pembelajaran yang kurang menarik menyebabkan siswa lebih mudah terdistraksi dan kehilangan fokus selama pelajaran berlangsung.

Menurut Pratama [5] upaya untuk meningkatkan keaktifan siswa sangat erat kaitannya dengan pemilihan dan penggunaan media pembelajaran yang efektif oleh guru yang kreatif. Seiring dengan berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi, berbagai media pembelajaran interaktif berbasis digital kini semakin mudah diakses dan diintegrasikan dalam proses pendidikan. Menurut Utami [6] salah satu media yang cukup populer dan terbukti efektif di berbagai penelitian adalah Wordwall, yaitu platform pembelajaran berbasis web yang menyediakan berbagai latihan, permainan edukatif, dan kuis dengan tampilan yang menarik dan interaktif. Wordwall memungkinkan guru membuat aktivitas belajar yang bervariasi seperti matching, crossword, quiz, dan games lainnya, sehingga selain menerapkan pengetahuannya, siswa juga berpartisipasi aktif di kelas dan termotivasi karena nuansa belajar terasa seperti bermain.

Studi-studi sebelumnya menegaskan bahwa pemanfaatan Wordwall dapat mendukung interaktivitas pembelajaran di kelas serta meningkatkan keaktifan dan motivasi siswa. Menurut Rahmawati [7] "penggunaan Wordwall mampu meningkatkan persentase keaktifan siswa dan jumlah siswa yang terlibat aktif selama pembelajaran berlangsung". Guru pun menjadi lebih mudah dalam melakukan monitoring dan evaluasi karena Wordwall menyediakan data hasil aktivitas siswa secara langsung. Selain itu, melalui fitur-fitur yang dimiliki, wordwall juga dapat beradaptasi dengan variasi dalam modalitas belajar visual, auditori, atau kinestetik mereka, sehingga dapat menyesuaikan dengan kebutuhan belajar setiap siswa.

Berdasarkan hasil observasi awal dan hasil wawancara guru dan siswa kelas II SDN 10 Palu, guru masih menghadapi tantangan terkait rendahnya keaktifan belajar siswa. Proses pembelajaran yang masih didominasi metode tradisional dan belum banyak memanfaatkan teknologi interaktif memicu munculnya kejenuhan sehingga partisipasi siswa saat pelajaran berlangsung belum optimal. Ditambah lagi, penggunaan media pembelajaran konvensional kadang kesulitan untuk mengikuti perkembangan pola pikir siswa yang kini semakin terbiasa dengan teknologi digital sejak usia dini.

Oleh sebab itu, sangat penting untuk melakukan inovasi dalam proses pembelajaran dengan menerapkan media yang mampu membuat suasana kelas menjadi lebih hidup, menyenangkan, dan partisipatif. Pemanfaatan Wordwall diharapkan bisa menjadi solusi alternatif yang efektif dalam upaya meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas II di SDN 10 Palu. Dengan penerapan media ini, pembelajaran dapat dikemas dengan lebih menarik, interaktif, serta memberikan peluang lebih luas bagi siswa untuk terlibat aktif dalam seluruh rangkaian kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis keefektivan dari pemanfaatan media pembelajaran interaktif Wordwall untuk meningkatan keaktifan belajar siswa kelas II di SDN 10 Palu. Penelitian ini diharapkan dapat memajukan bidang pendidikan, khususnya dalam penciptaan metode pengajaran baru yang menginspirasi siswa untuk berpartisipasi lebih aktif, kreatif, dan antusias dalam proses pendidikan.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas II SDN 10 Palu dengan menggunakan media interaktif Wordwall. Tahapan dalam setiap siklusnya yaitu terdapat perencanaan, pelaksanaan kegiatan, observasi, dan refleksi berdasarkan model Kemmis dan Mc Taggart (1988). Subjek penelitian ini yaitu 13 siswa laki-laki dan 17 siswa perempuan, yang merupakan jumlah keseluruhan siswa kelas II SDN 10 Palu tahun ajaran 2024/2025. Data dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif untuk mengetahui peningkatan persentase keaktifan belajar siswa, dan analisis kualitatif tematik untuk mengidentifikasi pola-pola respon siswa terhadap penerapan media pembelajaran interaktif.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Prasiklus

Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan pada prasiklus yaitu pembelajaran konvensional dengan menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan tanpa menggunakan media pembelajaran interaktif Wordwall. Guru mengajar menggunakan buku sebagai media utama pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi terhadap keaktifan belajar siswa, diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 1. Persentase Keaktifan Belajar Siswa Pra-Tindakan

Indikator Kekatifan	Presentase (%)
Bertanya	32
Menjawab pertanyaan	43
Diskusi kelompok	50

Partisipasi dalam menggunakan media Wordwall	-
Rata-rata	41,66

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa tingkat keaktifan belajar siswa pada pra-tindakan masih rendah dengan rata-rata persentase hanya mencapai 41,66%. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih pasif dalam mengikuti pembelajaran. Rendahnya keaktifan siswa ini disebabkan oleh pembelajaran yang masih bersifat teacher-centered dan kurangnya media pembelajaran yang menarik bagi siswa.

Siklus I

Melihat hasil dari kegiatan pembelajaran pada pra-tindakan yang belum memuaskan, maka peneliti melakukan perbaikan pembelajaran pada Siklus I dengan menerapkan media pembelajaran interaktif Wordwall. Hasil observasi keaktifan belajar siswa pada Siklus I dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Persentase Keaktifan Belajar Siswa Siklus I

Indikator Kekatifan	Presentase (%)
Bertanya	50
Menjawab pertanyaan	68
Diskusi kelompok	64
Partisipasi dalam menggunakan media Wordwall	70
Rata-rata	63

Pada Siklus I, peneliti mulai mengintegrasikan media pembelajaran interaktif Wordwall dalam proses pembelajaran. Penerapan media ini dilakukan melalui berbagai aktivitas interaktif seperti quiz, matching games, dan word search yang disesuaikan dengan materi pembelajaran. Dari tabel di atas terlihat adanya peningkatan keaktifan belajar siswa dimana sebelumnya hanya 41,66% meningkat menjadi 63%.

Peningkatan yang paling signifikan terlihat pada indikator penggunaan Wordwall yang mencapai 70%, hal ini menunjukkan bahwa siswa antusias dalam menggunakan media pembelajaran baru. Namun demikian, masih terdapat beberapa kendala pada Siklus I, seperti beberapa siswa yang masih belum terbiasa dengan teknologi dan memerlukan bimbingan lebih dalam mengoperasikan media Wordwall.

Siklus II

Berdasarkan refleksi pada Siklus I, peneliti melakukan perbaikan pembelajaran pada Siklus II dengan mengoptimalkan strategi pembelajaran dan memberikan bimbingan yang lebih intensif kepada siswa dalam menggunakan media Wordwall. Hasil observasi keaktifan belajar siswa pada Siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Persentase Keaktifan Belajar Siswa Siklus II

Indikator Kekatifan	Presentase (%)
Bertanya	76
Menjawab pertanyaan	83
Diskusi kelompok	84

Partisipasi dalam menggunakan media Wordwall	92
Rata-rata	83,75

Pada Siklus II, peneliti menerapkan strategi pembelajaran yang lebih optimal dengan memberikan panduan yang lebih jelas tentang penggunaan Wordwall dan menciptakan aktivitas pembelajaran yang lebih variatif. Hasilnya menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan dalam keaktifan belajar siswa, dimana persentase keaktifan mencapai 83,75%.

Peningkatan tertinggi terlihat pada indikator penggunaan Wordwall yang mencapai 92%, menunjukkan bahwa hampir seluruh siswa telah dapat menggunakan media ini dengan baik. Selain itu, indikator menjawab pertanyaan juga mengalami peningkatan signifikan menjadi 83%, yang menandakan bahwa siswa semakin berani dan percaya diri dalam berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

Tabel 4. Rekapitulasi Persentase Keaktifan Belajar Siswa

Tahapan	Rata-rata Persentase Keaktifan Belajar Siswa (%)
Pra-Siklus	41,66
Siklus 1	63
Siklus 2	83,75

Tabel 5. Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa per Indikator

Indikator	Pra-Siklus	Siklus 1	Siklus 2
Bertanya	32	50	76
Menjawab pertanyaan	43	68	83
Diskusi kelompok	50	64	84
Partisipasi dalam menggunakan media Wordwall	-	70	92

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif Wordwall dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas II SDN 10 Palu secara signifikan. Peningkatan ini terlihat dari kenaikan persentase keaktifan belajar siswa dari 41,66% pada pra-tindakan menjadi 83,75% pada Siklus II.

Keberhasilan penerapan media Wordwall dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivisme yang menekankan bahwa siswa aktif membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman interaktif. Media pembelajaran interaktif seperti Wordwall memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran melalui aktivitas yang menyenangkan dan menantang.

Peningkatan keaktifan belajar yang paling tinggi terlihat pada indikator penggunaan media Wordwall yang mencapai 92% pada Siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa siswa sangat antusias dalam menggunakan teknologi pembelajaran yang interaktif. Media Wordwall menyediakan berbagai jenis permainan edukatif yang dapat meningkatkan motivasi dan ketertarikan siswa terhadap materi pembelajaran.

Selain itu, peningkatan pada indikator bertanya (dari 32% menjadi 76%) dan menjawab pertanyaan (dari 43% menjadi 84%) menunjukkan bahwa media Wordwall dapat mendorong siswa untuk lebih berani mengekspresikan pendapat dan berpartisipasi aktif dalam diskusi. Hal ini terjadi karena suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak menakutkan bagi siswa.

Peningkatan pada indikator diskusi kelompok (dari 50% menjadi 84%) juga menandakan bahwa penggunaan media Wordwall dapat meningkatkan kemampuan kolaborasi siswa. Aktivitas pembelajaran yang melibatkan permainan kelompok dalam Wordwall mendorong siswa untuk bekerja sama dan saling membantu dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan.

KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil proses kegiatan perbaikan pembelajaran, yang dilakukan sebanyak dua siklus dengan penerapan media pembelajaran interaktif Wordwall dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan keaktifan belajar siswa kelas II SDN 10 Palu yang terlihat dari persentase keaktifan yang terus meningkat. Hal ini terlihat dari tingkat keaktifan belajar siswa yang meningkat dari 41,66% pada pra-tindakan, 63% pada Siklus I menjadi 83,75% pada Siklus II. Peningkatan juga terjadi pada setiap indikator keaktifan, yaitu indikator bertanya meningkat dari 32% menjadi 76%, menjawab pertanyaan dari 43% menjadi 83%, diskusi kelompok dari 50% menjadi 84%, dan penggunaan media Wordwall mencapai 92% pada Siklus II. Selain itu, penerapan media pembelajaran interaktif Wordwall dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif sehingga siswa lebih termotivasi dan antusias untuk mengikuti pembelajaran. Peningkatan keaktifan belajar tersebut menunjukkan bahwa media Wordwall efektif sebagai solusi dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

[1] Rusman. (2017). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
[2] Djamarah, S. B. (2020). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
[3] Sanjaya, W. (2019). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
[4] Astuti, R. (2021). *Pengaruh Metode Pembelajaran Interaktif terhadap Keaktifan Siswa di Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Dasar, 12(1), 45-58.
[5] Pratama, A. (2022). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 15(2), 123-135.
[6] Utami, D. (2020). *Efektivitas Penggunaan Wordwall dalam Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 8(4), 201-210.
[7] Rahmawati, N. (2021). *Wordwall sebagai Media Pembelajaran Interaktif di Kelas Dasar*. Jurnal Inovasi Pendidikan, 10(3), 78-89.