
Meningkatkan Partisipasi Aktif Siswa Dengan Media Interaktif Wordwall

Norma Monigir¹, Tashya Injilli Wakari²

^{1,2}Bidang Studi PGSD, PPG-Prajabatan, Universitas Negeri Manado, Indonesia

E-mail: non_modigir@unima.ac.id

Article History:

Received: 02 Oktober 2024

Revised: 18 Oktober 2024

Accepted: 20 Oktober 2024

Keywords: *Partisipasi Aktif,
Siswa SD, Media Interaktif,
Wordwall*

Abstract: *Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan melalui penggunaan media interaktif Wordwall. Penelitian kualitatif deskriptif dilakukan di kelas V SD Negeri 2 Tataaran dengan melibatkan 22 siswa. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam partisipasi siswa, motivasi belajar, dan hasil belajar setelah penggunaan Wordwall. Siswa lebih aktif dalam diskusi, mengajukan pertanyaan, dan menunjukkan antusiasme yang tinggi. Temuan ini mengindikasikan bahwa Wordwall merupakan alat yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan keterlibatan siswa.*

PENDAHULUAN

Partisipasi aktif siswa merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan proses pembelajaran di sekolah. Partisipasi siswa sangat penting dalam pelaksanaan proses pembelajaran di kelas. Menurut Taniredja, dkk (2013) partisipasi siswa adalah penyertaan mental dan emosi siswa dalam situasi kelompok yang mendorong siswa untuk mengembangkan daya pikir dan perasaan siswa bagi tercapainya prestasi belajar yang memuaskan. Partisipasi dapat mendorong aktivitas siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan baik, selain itu partisipasi dapat membentuk siswa untuk selalu aktif sehingga mereka sadar bahwa ilmu pengetahuan dapat diperoleh melalui usaha keras dan siswa juga menyadari makna dan arti pentingnya belajar (Monica & Prasetyo, 2019). Dengan meningkatnya partisipasi siswa maka prestasi belajar siswa juga akan semakin meningkat (Cahya, 2015; Khodijah, D. N., & Hendri, M, 2016). Keterlibatan siswa dalam diskusi kelas, keberanian untuk bertanya, serta kemampuan untuk menyampaikan pendapatnya menjadi indikasi bahwa mereka tidak hanya memahami materi pelajaran, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kolaboratif (Cahyani dkk., 2024). Namun, kenyataannya, banyak siswa yang masih menunjukkan partisipasi rendah, Hal ini juga terjadi di kelas 5 SD tempat saya melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL), khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn).

Salah satu faktor penyebab rendahnya partisipasi siswa adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Pembelajaran yang terlalu monoton dan berpusat pada guru membuat siswa merasa bosan dan tidak termotivasi untuk terlibat lebih aktif (Handini dkk., 2016). Selain itu, sebagian siswa mungkin merasa tidak percaya diri untuk berbicara di depan kelas atau khawatir akan diejek oleh teman-temannya, yang semakin

mengurangi keinginan mereka untuk berpartisipasi (Nurmala, 2020). Untuk itu pendidik harus lebih kreatif, produktif, dan professional lagi dalam menggunakan metode, media dan sumber belajar agar mampu mengubah suasana belajar menjadi kondusif, menantang dan menyenangkan (Miftah & Syamsurijal, 2024). Guru juga dituntut agar menyampaikan materi pembelajaran secara menarik dan memilih media pembelajaran sesuai dengan bahan ajar yang akan diberikan kepada siswa untuk menumbuhkan antusias dan partisipasi aktif siswa dalam belajar (Zain & Pratiwi, 2021).

Peranan media sangat penting dalam mencapai tujuan dan dalam meningkatkan keterampilan belajar dalam segala bentuk komunikasi pembelajaran (Rohani, 2019). Oleh karena itu, salah satu unsur tahapan pembelajaran yang mungkin bisa menarik minat siswa ialah media pembelajaran. terutama jika medianya berbasis permainan, karena pada intinya, permainan bersifat menghibur dan menginspirasi. Menurut beberapa penelitian, siswa yang mengikuti pembelajaran melalui permainan lebih cenderung ingin melanjutkan belajar dibandingkan siswa yang menerima pembelajaran berpusat pada guru (Andari, 2020).

Media secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media (Kaltsun, 2017). Media pembelajaran adalah segala peralatan yang digunakan pendidik sebagai perantara untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga sampai kepada siswa yang sedang belajar dengan benar dan efektif (Hamzah Pagarra, 2022). Menurut Febrita & Ulfah (2019), pemilihan media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan motivasi belajar pada siswa sehingga siswa dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

Di era saat ini, perkembangan teknologi dan kemajuan perangkat teknologi telah membawa dampak signifikan pada dunia pendidikan. Pendidikan dan teknologi kini menjadi dua hal yang tidak dapat dipisahkan, karena teknologi dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik (Astuti dkk., 2023). Para pendidik diharapkan dapat beradaptasi dengan perkembangan zaman yang semakin maju, terutama dalam penggunaan teknologi digital (Akbar & Noviani, 2019). Di era digital seperti sekarang, pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran sudah semakin populer (Shakira & Najicha, 2023). Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi yaitu digunakan untuk media pembelajaran untuk membantu siswa untuk meningkatkan partisipasi dalam belajar (Magdalena dkk., 2021).

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas V SD Negeri 2 Tataaran, ditemukan adanya kecenderungan bahwa banyak siswa yang belum sepenuhnya mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dengan baik dan optimal, partisipasi siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan masih sangat minim. Sebagian besar siswa lebih banyak diam, hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa memberikan kontribusi dalam diskusi kelas. Mereka jarang mengajukan pertanyaan atau menyampaikan pendapat, sehingga suasana belajar cenderung pasif dan monoton. Kurangnya keterlibatan ini tidak hanya berdampak pada pemahaman materi, tetapi juga menghambat perkembangan keterampilan berpikir kritis dan kolaboratif yang sangat penting dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Hal ini terjadi dikarenakan kurangnya penggunaan media pembelajaran yang mampu mengakomodir partisipasi siswa dalam melaksanakan pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, diperlukannya sebuah media pembelajaran interaktif yang mampu membentuk antusias dan minat belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan yaitu media wordwall.

Wordwall merupakan alat pedagogis yang membutuhkan keterlibatan aktif, bukan hanya

sekadar melihat secara pasif. Siswa dapat terlibat aktif dalam pengembangan media ini dan dapat digunakan untuk meningkatkan kegiatan belajar kelompok (Fadhli, 2016). Menurut (Zahro, 2022) Wordwall memiliki kemampuan untuk membuat siswa terlibat dalam interaksi yang menguntungkan. Wordwall juga merupakan situs web hiburan edukatif yang menawarkan berbagai permainan pengembangan kosa kata, yang dapat dimainkan secara interaktif atau individu (Hasram et al., 2021). Dengan begitu, dapat ditarik kesimpulan bahwa Wordwall adalah situs berbasis web digital yang memungkinkan guru membuat berbagai aktivitas interaktif seperti kuis, permainan kata, dan latihan soal yang dapat diakses secara online. Media ini tidak hanya menawarkan cara belajar yang lebih menyenangkan, tetapi juga mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, baik secara individu maupun dalam kelompok.

Menurut Pinta dkk (2024), Wordwall memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Kelebihan: (1) Menyajikan fitur menarik sehingga sangat berguna saat digunakan untuk sebuah pembelajaran. (2) Mudah diaplikasikan/digunakan. (3) Bersifat kreatif dan mampu meningkatkan minat siswa dalam belajar. (4) Media bersifat fleksibel sehingga dapat digunakan untuk berbagai tingkatan pada siswa. (5) Peserta didik dapat langsung mengerjakan kuis tanpa harus membuat akun. (6) Keunggulan dari media wordwall ini yakni tampilan website yang menarik serta penyajian soal dalam berbagai jenis games juga mudah digunakan. Kekurangan: (1) Membutuhkan waktu yang lebih untuk membuatnya. (2) Media ini hanya dapat dilihat karena berupa media visual. (3) Jika tidak membeli paket premium maka tidak semua fitur dalam wordwall bisa digunakan. (4) Jika tidak membeli paket premium, hanya bisa membuat 5 konten saja di wordwall. (5) Platform ini lebih cocok diterapkan untuk pendidikan tingkat dasar saja. Aplikasi Wordwall menawarkan 18 jenis permainan yang berbeda-beda dan bisa digunakan secara gratis. Fitur ini memudahkan guru untuk menyesuaikan permainan dengan materi pelajaran yang ingin diajarkan.

Berdasarkan permasalahan yang ada Penggunaan media pembelajaran interaktif seperti wordwall diharapkan dapat menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan partisipasi aktif dan keterlibatan siswa, serta dapat membantu siswa memahami dan menguasai materi pelajaran lebih baik. Karena media ini menyenangkan dan sangat diperlukan untuk bisa memastikan siswa aktif dan tertarik dalam proses pembelajaran. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti yakin dan percaya bahwa melalui penggunaan media pembelajaran interaktif wordwall ini dapat meningkatkan partisipasi aktif belajar siswa kelas V SD Negeri 2 Tataaran dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan untuk mengeksplorasi upaya meningkatkan partisipasi aktif siswa melalui penggunaan media interaktif Wordwall dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) siswa kelas V SD Negeri 2 Tataaran yang berjumlah 22 orang. Penelitian ini dilakukan selama 5 minggu. Pendekatan kualitatif dipilih karena memungkinkan peneliti untuk menggali lebih dalam mengenai fenomena yang terjadi di lapangan, yaitu rendahnya partisipasi siswa dalam pembelajaran. Penelitian deskriptif kualitatif bertujuan untuk memberikan gambaran yang menyeluruh dan lengkap tentang realitas dan fenomena sosial yang diteliti guna mengidentifikasi sifat, fitur, dan modelnya. Penelitian kualitatif bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi dan pemikiran individual maupun kelompok (Pahleviannur, M. R., dkk, 2022).

Melalui pendekatan ini, peneliti dapat memahami secara mendalam bagaimana penerapan

media Wordwall mempengaruhi partisipasi siswa, baik dari segi pemahaman materi, motivasi belajar, maupun keterlibatan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Data dalam penelitian ini akan dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati langsung aktivitas siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan media Wordwall. Wawancara dilakukan terhadap guru dan siswa untuk memperoleh pemahaman lebih mendalam tentang pengalaman dan persepsi mereka terkait penggunaan media ini. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data tambahan seperti hasil belajar siswa, catatan harian guru, dan materi pembelajaran yang digunakan.

Analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik analisis tematik, di mana peneliti mengidentifikasi dan mengelompokkan tema-tema yang muncul dari data yang telah dikumpulkan. Tahapan analisis ini meliputi transkripsi data, pembacaan berulang, pengkodean, dan penarikan kesimpulan. Hasil analisis diharapkan dapat memberikan gambaran yang komprehensif tentang dampak penggunaan media Wordwall terhadap partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran PPKn, serta faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitasnya. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat diperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana media interaktif dapat digunakan sebagai alat untuk meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut ini merupakan hasil penelitian berdasarkan teknik pengumpulan data yang digunakan, yaitu hasil observasi, wawancara dan dokumentasi.

1. Hasil Observasi

Lembar observasi tentunya disesuaikan dengan indikator yang sudah ditentukan. Dalam Indikator belajar yaitu; partisipasi aktif dalam diskusi, inisiatif, keterlibatan siswa, rasa ingin tahu yang tinggi, motivasi belajar, pengembangan diri, dan pengaruh lingkungan sosial. Observasi dilakukan selama lima minggu untuk mengamati partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran PPKn menggunakan media Wordwall. Selama lima minggu pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) dengan menggunakan media interaktif Wordwall, terjadi peningkatan yang signifikan dalam partisipasi aktif siswa kelas V SD Negeri 2 Tataaran.

Berikut adalah Tabel hasil observasi:

Tabel 1. Hasil observasi

Minggu 1
Aktivitas Siswa : 10 siswa aktif bertanya dan berdiskusi Keterangan : Siswa mulai familiar dengan media Wordwall
Minggu 2
Aktivitas Siswa : 14 siswa aktif terlibat dalam permainan interaktif Keterangan : Peningkatan partisipasi terlihat signifikan
Minggu 3
Aktivitas Siswa : 18 siswa aktif dalam sesi kuis dan permainan kata Keterangan : Siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi
Minggu 4
Aktivitas Siswa : 20 siswa berpartisipasi dalam diskusi kelompok Keterangan : Siswa mulai lebih percaya diri berbicara di depan kelas

Minggu 5

Aktivitas Siswa : 22 siswa terlibat aktif dalam seluruh aktivitas
Keterangan : Partisipasi mencapai 100%

Selama periode observasi, partisipasi aktif siswa dalam kelas PPKn menggunakan Wordwall meningkat secara signifikan. Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran. Pada minggu pertama, hanya 10 siswa yang aktif bertanya dan berdiskusi, namun pada minggu kelima, seluruh siswa (22 siswa) terlibat aktif dalam seluruh aktivitas pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa media Wordwall berhasil meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Sebelum menggunakan Wordwall, siswa sering kali terlihat pasif, jarang bertanya, atau berkontribusi dalam diskusi. Namun, setelah mengintegrasikan Wordwall ke dalam tabel, terdapat perubahan perilaku yang signifikan. Sifat interaktif dari media ini, yang mencakup kuis dan permainan, mendorong siswa untuk lebih aktif terlibat. Siswa terlihat antusias berpartisipasi dalam diskusi, menjawab pertanyaan selama kuis, dan menunjukkan motivasi yang meningkat untuk belajar.

Penerapan media pembelajaran Wordwall di kelas juga terbukti sangat efektif. Siswa tidak hanya terlibat, tetapi juga tampak lebih menikmati proses belajar dibandingkan sebelumnya. Siswa lebih bersedia berpartisipasi, berkontribusi dan menunjukkan pemahaman yang lebih tinggi terhadap materi, yang dibuktikan dengan kemampuan mereka menjawab pertanyaan dengan benar dan cepat.

Dari hasil observasi ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif Wordwall secara bertahap berhasil meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran PPKn. Mulai dari minggu pertama di mana siswa masih beradaptasi, hingga minggu kelima di mana partisipasi mencapai 100%, terlihat jelas bahwa Wordwall memainkan peran penting dalam menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, dan interaktif.

2. Hasil Wawancara

Wawancara dilakukan terhadap siswa untuk mendapatkan pemahaman lebih mendalam tentang pengalaman dan persepsi mereka terkait penggunaan media Wordwall. Berikut adalah beberapa temuan utama dari wawancara:

a. Wawancara dengan Siswa tentang Partisipasi Aktif Belajar

Selama wawancara, siswa menyatakan bahwa mereka merasa lebih terlibat dalam proses pembelajaran setelah pengenalan Wordwall. Pertanyaan yang diajukan selama wawancara termasuk: “Seberapa sering Anda berpartisipasi aktif dalam diskusi kelas?” dan “Apa yang memotivasi Anda untuk lebih aktif berpartisipasi di kelas?” Sebagian besar siswa menjawab bahwa sifat interaktif dan seperti permainan dari Wordwall memotivasi mereka untuk lebih terlibat. Mereka menemukan kegiatan ini menyenangkan dan kurang menakutkan dibandingkan dengan metode tradisional, membuat mereka lebih mungkin untuk berpartisipasi.

b. Wawancara dengan Siswa tentang Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall

Ketika ditanya tentang pengalaman mereka menggunakan Wordwall, siswa melaporkan bahwa media ini membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan lebih mudah dipahami. Mereka menghargai variasi permainan dan umpan balik langsung yang mereka terima, yang membantu memperkuat pembelajaran mereka. Siswa juga menyebutkan bahwa mereka merasa lebih percaya diri dengan pengetahuan mereka dan lebih mungkin

berkontribusi dalam diskusi kelas karena elemen interaktif membuat materi lebih mudah diakses. Sebagian besar siswa mengungkapkan bahwa Wordwall membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menarik. Mereka merasa lebih termotivasi untuk belajar dan berani berpartisipasi dalam diskusi kelas.

3. Hasil Dokumentasi

Dokumentasi yang diperoleh dalam penelitian ini terdiri dari dua aspek utama: catatan presensi siswa dan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran interaktif Wordwall. Hasil ini digunakan untuk mengukur dampak Wordwall terhadap keterlibatan siswa dalam hal kehadiran serta peningkatan hasil belajar mereka setelah penerapan media tersebut dalam pembelajaran.

a. Catatan Kehadiran Siswa

Peningkatan kehadiran menunjukkan bahwa siswa lebih tertarik untuk hadir dalam pembelajaran setelah penerapan media interaktif Wordwall. Hasil dokumen dari catatan presensi peserta didik tersebut dapat dikatakan bahwa implementasi dari media wordwall dalam proses pembelajaran telah memberikan dampak positif yang signifikan terhadap kehadiran peserta didik. Peningkatan motivasi belajar yang dihasilkan oleh adanya aktivitas interaktif dan juga menyenangkan membuat peserta didik lebih termotivasi untuk hadir di kelas. Berikut ini adalah data perbandingan hasil belajar peserta didik sebelum dan setelah menggunakan media wordwall.

Tabel 2. Persentase Kehadiran Siswa Sebelum dan Sesudah Penggunaan Wordwall

Minggu	Jumlah Siswa	Kehadiran Sebelum Wordwall (%)	Kehadiran Setelah Wordwall (%)
1	22	80%	100%
2	22	82%	95%
3	22	78%	96%
4	22	90%	100%
5	22	88%	100%

Dari tabel di atas, terlihat bahwa ada peningkatan kehadiran siswa setelah penggunaan Wordwall dalam pembelajaran. Pada minggu pertama hingga minggu kelima, kehadiran siswa secara konsisten meningkat, yang mencapai 100% di beberapa minggu setelah Wordwall diperkenalkan. Persentase kehadiran ini dihitung menggunakan rumus Presentase kehadiran siswa. Misalnya, sebelum penggunaan Wordwall, kehadiran siswa berada di angka 80%, yang menunjukkan bahwa dari total 22 siswa, sekitar 18 siswa hadir secara konsisten. Setelah penggunaan Wordwall, kehadiran mencapai 100%, di mana seluruh siswa (22 dari 22 siswa) hadir dalam pembelajaran. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan motivasi dan keterlibatan siswa setelah penggunaan platform tersebut.

b. Hasil Belajar Siswa

Selain peningkatan dalam hal kehadiran, hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan setelah penggunaan Wordwall. Dokumentasi hasil belajar diambil dari nilai tes siswa yang dilakukan sebelum dan sesudah penggunaan Wordwall.

Tabel 3. Distribusi Nilai Siswa Sebelum dan Sesudah Penggunaan Wordwall

Rentang Nilai	Jumlah Siswa Mencapaian Nilai Sebelum Wordwall	Jumlah Siswa Mencapaian Nilai Setelah Wordwall
90-100	4	9
80-89	5	10
70-79	6	2
60-69	4	1
Di Bawah 60	3	1

Tabel ini menunjukkan perbaikan yang jelas dalam hasil belajar siswa setelah penggunaan Wordwall. Hasil dari dokumen hasil belajar peserta didik menunjukkan penggunaan media wordwall dalam pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar, karena ketika motivasi peserta didik meningkat maka hasil belajar pun ikut meningkat. Sebelum penggunaan Wordwall, hanya 4 siswa yang mencapai nilai di atas 90, sedangkan setelah penggunaan media, jumlahnya meningkat menjadi 9 siswa. Pada rentang nilai 80-89, jumlah siswa juga meningkat dari 5 menjadi 10. Sementara itu, jumlah siswa dengan nilai di bawah 70 berkurang secara signifikan setelah penggunaan Wordwall, yang menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dan penguasaan materi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di kelas 5.

4. Pembahasan

Hasil dokumentasi berupa catatan presensi dan hasil belajar menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Wordwall mampu meningkatkan keterlibatan siswa, baik dari segi kehadiran maupun hasil belajar. Kehadiran siswa yang meningkat menjadi indikasi bahwa siswa lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Sementara itu, peningkatan hasil belajar menunjukkan bahwa Wordwall efektif dalam membantu siswa memahami materi secara lebih baik.

Berdasarkan hasil penelitian secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Wordwall dalam pembelajaran PPKn di kelas V SD Negeri 2 Tataaran memberikan dampak positif terhadap partisipasi aktif siswa. Beberapa temuan penting yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut: Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif secara signifikan meningkatkan partisipasi siswa, motivasi, dan hasil belajar dalam kelas PPKn. Data observasi, wawancara, dan dokumentasi semuanya mengindikasikan adanya perubahan positif dalam sikap dan perilaku siswa terhadap pembelajaran.

Pertama, Peningkatan Kehadiran Siswa Peningkatan kehadiran siswa setelah penerapan Wordwall menunjukkan bahwa media interaktif ini berhasil membuat pelajaran lebih menarik bagi siswa. Hal ini sejalan dengan teori motivasi yang menyatakan bahwa lingkungan belajar yang menyenangkan dapat meningkatkan kehadiran dan partisipasi siswa. Kedua, Peningkatan Hasil Belajar, Peningkatan skor belajar siswa setelah penggunaan Wordwall menegaskan efektivitas media ini dalam meningkatkan pemahaman dan retensi materi. Gamifikasi dan umpan balik langsung yang disediakan oleh Wordwall membantu siswa dalam memahami konsep PPKn dengan lebih baik, sehingga tercermin dalam peningkatan hasil belajar. Ketiga, Peningkatan Partisipasi Aktif yang dilihat dari data partisipasi aktif yang meningkat setiap minggu menunjukkan bahwa Wordwall berhasil menciptakan suasana kelas yang lebih interaktif dan dinamis. Siswa menjadi lebih percaya diri untuk berpartisipasi dalam diskusi dan kegiatan pembelajaran, yang pada akhirnya meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar.

Keempat, Peningkatan Motivasi Belajar Wawancara dengan siswa mengungkapkan bahwa mereka merasa lebih termotivasi untuk belajar dengan menggunakan media Wordwall. Karakteristik Wordwall yang interaktif dan menyenangkan membuat siswa lebih bersemangat untuk mengikuti pembelajaran. Selain itu, siswa juga merasa lebih percaya diri untuk berpartisipasi dalam diskusi kelas.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang berjudul "Meningkatkan Partisipasi Aktif Siswa dengan Media Interaktif Wordwall" yang dilaksanakan di kelas V SD Negeri 2 Tataaran, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Wordwall telah berhasil meningkatkan secara signifikan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Peningkatan ini terlihat dari meningkatnya frekuensi siswa dalam bertanya, berdiskusi, dan menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan. Selain itu, Wordwall juga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa serta hasil belajar mereka. Keberhasilan ini mengindikasikan bahwa Wordwall dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

Berdasarkan hasil tersebut disarankan bahwa Wordwall sebaiknya tidak hanya digunakan dalam mata pelajaran PPKn, tetapi juga diintegrasikan dalam mata pelajaran lain untuk meningkatkan partisipasi aktif dan motivasi belajar siswa. Guru dapat mengadaptasi fitur-fitur interaktif Wordwall sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik mata pelajaran yang diajarkan. Selain Wordwall, sekolah dan guru dapat mengeksplorasi serta mengembangkan media pembelajaran lain yang berbasis permainan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa secara keseluruhan.

DAFTAR REFERENSI

- Andari, R. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot! Pada Pembelajaran Fisika. *Jurnal Kajian, Inovasi, dan Aplikasi Pendidikan*, 6(1), 136.
- Akbar, A., & Noviani, N. (2019, July). Tantangan dan solusi dalam perkembangan teknologi pendidikan di Indonesia. In *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas Pgrri Palembang*.
- Astuti, M., Herlina, H., Ibrahim, I., Rahma, M., Salbiah, S., & Soleha, I. J. (2023). Mengoptimalkan Penggunaan Teknologi Dalam Pendidikan Islam. *Concept: Journal of Social Humanities and Education*, 2(3), 28-40.
- Cahya, S. B. (2015). Pengaruh disiplin dan partisipasi siswa terhadap prestasi belajar melaksanakan komunikasi bisnis siswa smk di kecamatan dawarblandong dengan percaya diri sebagai variabel moderasi. *jurnal ekonomi pendidikan dan kewirausahaan*, 3(1), 48-60.
- Cahyani, M., Mustari, M., Kurniawansyah, E., & Sawaludin, S. (2024). Upaya Guru PPKn dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Melalui Pembelajaran Problem Based Learning Pada Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 17 Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(3), 1534-1540.
- Fadhli, M. (2016). Pengembangan media pembelajaran berbasis video kelas iv sekolah dasar. *Jurnal dimensi pendidikan dan pembelajaran*, 3(1), 24-33.
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 5(1).

- Hamzah Pagarra, A. S. (2022). *Media Pembelajaran. Gunungsari: Badan Penerbit UNM.*
- Handini, D., Gusrayani, D., & Panjaitan, R. L. (2016). Penerapan model contextual teaching and learning meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada materi gaya. *Jurnal Pena Ilmiah, 1*(1).
- Hasram, S., Nasir, M. K. M., Mohamad, M., Daud, M. Y., Abd Rahman, M. J., & Mohammad, W. M. R. W. (2021). The effects of wordwall online games (Wow) on english language vocabulary learning among year 5 pupils. *Theory and Practice in Language Studies, 11*(9), 1059-1066.
- Kaltsum, H. U. (2017). Pemanfaatan Alat Peraga Edukatif Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Sekolah Dasar. *URECOL, 19-24.*
- Khodijah, D. N., & Hendri, M. (2016). Upaya Meningkatkan Partisipasi dan Hasil Belajar Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share di Kelas XI MIA7 SMAN 1 Muaro Jambi. *Edufisika: Jurnal Pendidikan Fisika, 1*(2), 46-54.
- Magdalena, I., Shodikoh, A. F., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., & Susilawati, I. (2021). Pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa sdn meruya selatan 06 pagi. *Edisi, 3*(2), 312-325.
- Miftah, M., & Syamsurijal, S. (2024). Pengembangan Indikator Pembelajaran Aktif, Inovatif, Komunikatif, Efektif, dan Menyenangkan untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan, 4*(01), 95-106.
- Monica, L., & Prasetyo, R. (2019). Kontribusi Tingkat Kecerdasan Emosional (EQ) dan Partisipasi Terhadap Hasil Belajar Penjasorkes SMPN 1 Gudo. *Bravo's Jurnal Program Studi Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan, 7*(2), 71-76.
- Nurmala, I. (2020). *Mewujudkan remaja sehat fisik, mental dan sosial: (Model Intervensi Health Educator for Youth)*. Airlangga University Press.
- Pahleviannur, M. R., De Grave, A., Saputra, D. N., Mardianto, D., Hafrida, L., Bano, V. O., ... & Sinthania, D. (2022). *Metodologi penelitian kualitatif*. Pradina Pustaka.
- Pinta, A. R., Karim, H. A., & Trisna, L. (2024). Implementasi Penggunaan Media Wordwall Pada Mata Pelajaran Pai Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Minat Belajar Siswa di SMPN 3 Kecamatan Guguak. *Ta'rim: Jurnal Pendidikan dan Anak Usia Dini, 5*(1), 126-134.
- Rohani. (2019). *Diktat Media Pembelajaran*. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam negeri Sumatera Utara.
- Shakira, A. M., & Najicha, F. U. (2023). Sinergi teknologi informasi dan pendidikan kewarganegaraan di era digital. *Borneo Law Review, 7*(2), 206-217.
- Taniredja, dkk. (2013). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Alfabeta.
- Zahro, N. A. Q. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall. *Abdima Jurnal Pengabdian Mahasiswa, 2*(1), 2878-2886.
- Zain, A. A., & Pratiwi, W. (2021). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Powerpoint Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Tematik Kelas V SD. *Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran ke-SD-an, 8*(1), 75-â.