

Pemanfaatan Aplikasi *Game Wordwall* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Sosiologi Pada Peserta Didik Kelas X7 SMA Negeri 12 Makassar

Suparman Ali; Ibrahim Arifin; Samsiah Muddin

Pendidikan Profesi Guru Prajabatan Sosiologi, Universitas Negeri Makassar; Bidang Studi Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Makassar; SMA Negeri 12 Makassar

Email: Alisuparman317@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk melihat perkembangan minat belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran sosiologi dengan pemanfaatan aplikasi wordwall. Penelitian ini melalui empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas X7 SMA Negeri 12 Makassar yang berjumlah 36 orang. Analisis data yaitu dengan memaparkan data yang diperoleh dari hasil pelaksanaan tindakan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan observasi dan tes. Analisis data yang digunakan yaitu analisis data keaktifan belajar peserta didik, hasil tes dan data hasil observasi guru dan rekan sejawat. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data dapat disimpulkan bahwa Pemanfaatan Aplikasi Game Wordwall dapat meningkatkan Minat Belajar Sosiologi Pada Peserta Didik Kelas X7 SMA Negeri 12 Makassar. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan minat belajar yang terlihat dari keaktifan peserta didik dengan Pemanfaatan Aplikasi Game Wordwall. Hasil yang ditunjukkan pada siklus Peningkatan sebesar 15% yakni terdapat 26 siswa aktif dan 10 siswa pasif, pada siklus 2 yaitu Peningkatan sebesar 30% yakni terdapat 27 siswa aktif, sementara 9 siswa pasif dan pada siklus 3 Peningkatan sebesar 40%, yakni terdapat 34 siswa aktif (95%) dan 2 siswa pasif. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa. Pemanfaatan Aplikasi Game Wordwall dapat meningkatkan minat belajar sosiologi belajar peserta didik. Penelitian ini diharapkan bisa menjadi referensi peneliti lain untuk penelitian selanjutnya terkait peningkatan minat belajar peserta didik.

Kata Kunci: *Aplikasi Game Wordwall; Minat belajar.*

A. PENDAHULUAN

Dalam era digital yang terus berkembang pesat, teknologi telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, termasuk di bidang pendidikan. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan efektivitas pengajaran, tetapi juga mampu merangsang minat belajar siswa. Salah satu bentuk inovasi teknologi yang dapat diintegrasikan dalam dunia pendidikan adalah aplikasi game edukasi. Salah satu contohnya adalah aplikasi wordwall, yang semakin banyak digunakan sebagai media pembelajaran interaktif

Sosiologi, sebagai mata pelajaran yang berfokus pada pemahaman tentang masyarakat, interaksi sosial, serta fenomena sosial lainnya, kerap dianggap sebagai materi yang sulit dan abstrak oleh sebagian siswa. Oleh karena itu, dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang dapat mengatasi kesulitan ini, salah satunya melalui metode yang lebih menarik dan interaktif. Aplikasi wordwall menawarkan berbagai permainan edukatif yang dapat disesuaikan dengan materi pelajaran sosiologi, memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan mudah dipahami.

Dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti sekaligus praktik pengalaman lapangan PPG Prajabatan di SMA Negeri 12 Makassar, menemukan bahwa kurangnya minat belajar mapel sosiologi terlebih pada jam-jam terakhir pembelajaran, sehingga perlu dilakukan improvisasi dalam Upaya untuk meningkatkan minat belajar siswa. Saya kemudian mencoba untuk berdiskusi dengan guru pamong dan beberapa siswa, saya menemukan bahwa siswa itu lebih suka jika pembelajarannya diselingan game atau kuis yang seur. Hal tersebut sesuai dengan pandangan (Malewa & Muh, 2023), bahwa Penggunaan metode, model, dan media pembelajaran yang monoton membuat siswa cepat merasa bosan, memberikan dampak yang signifikan terhadap minat belajar. Pembelajaran yang kurang menyenangkan menyebabkan peserta didik menjadi tidak bersemangat dan merasa malas.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana pemanfaatan aplikasi game wordwall dalam pembelajaran sosiologi dapat meningkatkan minat belajar siswa. Dengan menggunakan game edukasi ini, diharapkan siswa tidak hanya lebih mudah memahami konsep-konsep dalam sosiologi, tetapi juga lebih termotivasi dan antusias dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan teknologi berbasis permainan ini memiliki potensi untuk menjadi solusi kreatif dalam menghadapi tantangan rendahnya minat belajar siswa.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti tertarik untuk mengambil judul Penelitian Tindakan Kelas dengan judul “Pemanfaatan Aplikasi Game Wordwall Dalam Meningkatkan Minat Belajar Sosiologi Pada Peserta Didik Kelas X7 SMA Negeri 12 Makassar.”

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK), yang dilaksanakan di SMA Negeri 12 Makassar, dengan judul “Pemanfaatan Aplikasi Game Wordwall Dalam Meningkatkan Minat Belajar Sosiologi Pada Peserta Didik Kelas X7 SMA Negeri 12 Makassar.” Penelitian ini dilakukan 10 Juli sampai 10 Agustus 2024 pada materi Identitas dan hubungan sosial dalam masyarakat. Penelitian ini terdiri dari 3 siklus, setiap siklus terdiri dari 4 tahapan yaitu: Perencanaan (*Planing*), Pelaksanaan (*Acting*), Pengamatan (*observasi*), Evaluasi (*Evaluation*) dan Refleksi (*Reflecting*). Subyek Penelitian ini adalah peserta didik kelas X7 SMA Negeri 12 Makassar sebanyak 32 orang. Materi yang akan diajarkan adalah materi Identitas, tindakan dan hubungan sosial dalam Masyarakat, dengan sub materi Identitas diri (siklus 1), tindakan sosial dan pengertian serta Tujuan Interaksi sosial (siklus 2), Faktor dan bentuk Interaksi sosial (siklus 3). Apabila pada siklus 1 belum maksimal atau mendapatkan hasil yang maksimal, maka akan disempurnakan pada siklus 2, dan siklus 3 untuk memberikan validasi dan menambah keyakinan dari tindakan yang dilakukan. Penelitian ini terdiri dari tiga siklus yang setiap siklusnya terdiri dari:

1) Perencanaan (*Planing*)

Pada tahap ini, peneliti menyusun dan merancang instrumen penelitian. Kegiatan yang dilakukan meliputi: penyusunan skenario pelaksanaan tindakan (RPP, media pembelajaran, LKPD, kuis berbasis Wordwall), lembar observasi, angket, serta alat evaluasi/tes hasil belajar.

2) Pelaksanaan Tindakan (*Action*)

Pada tahap ini, peneliti melaksanakan tindakan dengan menerapkan modul ajar sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang telah dirancang dalam skenario pembelajaran.

3) Observasi (*Observation*)

Observasi dilakukan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan. Dua orang observer bertugas mengamati guru selama pelaksanaan tindakan dalam proses pembelajaran. Selain itu,

pengamatan juga difokuskan pada perilaku dan aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung, serta dampak yang ditimbulkan dari perilaku guru terhadap siswa dalam penggunaan aplikasi game Wordwall selama proses pembelajaran.

4) Refleksi (*Reflection*)

Refleksi berfungsi untuk meninjau kembali kekurangan atau kelemahan yang mungkin terjadi pada tahap observasi dan evaluasi setelah dianalisis. Dengan demikian, guru dapat melakukan perbaikan berdasarkan masukan dari anggota peneliti lainnya, serta mempertahankan atau meningkatkan kelebihan yang diperoleh dalam proses mengajar.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

a. Siklus 1

Pada siklus pertama, guru memperkenalkan aplikasi Wordwall sebagai alat pembelajaran yang digunakan melalui kuis interaktif berbasis kompetensi. Penggunaan aplikasi ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi siswa dalam memahami materi Sosiologi. Dari 36 siswa yang mengikuti pembelajaran, sebagian besar menunjukkan respon positif dan antusiasme yang tinggi terhadap metode baru ini. Mereka terlihat lebih aktif dan bersemangat dalam menjawab soal kuis yang disajikan. Namun demikian, terdapat sekitar 10 siswa yang masih menunjukkan sikap pasif selama pembelajaran. Ketidakaktifan ini diduga karena mereka belum familiar dengan aplikasi Wordwall, sehingga tidak dapat mengikuti alur pembelajaran dengan baik. Hal ini mempengaruhi partisipasi mereka dalam menjawab soal maupun berdiskusi dengan teman sekelas. Meski demikian, hasil angket menunjukkan adanya peningkatan minat belajar sebesar 15% dibandingkan dengan hasil sebelum tindakan dilakukan. Ini menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall mulai menarik perhatian siswa, meskipun peningkatannya masih relatif kecil.

1) Refleksi Siklus I:

Berdasarkan refleksi siklus pertama, guru menyimpulkan bahwa masih ada beberapa siswa yang belum menguasai cara menggunakan aplikasi Wordwall secara optimal. Untuk itu, guru perlu memberikan panduan yang lebih rinci dan jelas pada siklus berikutnya, terutama kepada siswa yang kurang terbiasa dengan teknologi. Selain itu, interaksi antar siswa dalam proses pembelajaran masih perlu ditingkatkan. Pada siklus pertama, pembelajaran masih cenderung bersifat satu arah, di mana siswa lebih fokus pada menjawab kuis tanpa banyak interaksi atau diskusi. Ke depan, guru perlu merancang strategi agar siswa lebih terlibat dalam kolaborasi dan saling berdiskusi untuk memaksimalkan pemahaman materi.

b. Siklus II

Memasuki siklus kedua, guru melakukan beberapa perbaikan yang berfokus pada hasil refleksi dari siklus pertama. Guru memulai pembelajaran dengan memberikan panduan penggunaan aplikasi Wordwall yang lebih rinci dan terstruktur, khususnya untuk membantu siswa yang sebelumnya mengalami kesulitan. Selain itu, variasi kuis juga diperbanyak dengan menggunakan format permainan yang berbeda, seperti matching game, true or false, dan pertanyaan terbuka. Langkah ini bertujuan untuk menjaga minat siswa tetap tinggi serta mendorong mereka berpikir lebih kritis dan kreatif dalam menjawab soal. Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam keterlibatan siswa. Sebanyak 27 siswa, atau sekitar 75%, terlibat aktif dalam pembelajaran. Mereka tampak lebih percaya diri dalam menjawab kuis dan lebih kompetitif dalam mengikuti permainan yang diberikan. Siswa juga mulai berinteraksi satu sama lain, baik dalam menjawab soal kuis maupun berdiskusi dalam kelompok kecil. Hasil angket menunjukkan peningkatan minat belajar yang lebih tinggi, yaitu sebesar 30% dibandingkan dengan sebelum tindakan pada siklus pertama.

c. Refleksi Siklus II:

Pada akhir siklus kedua, refleksi menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam minat belajar siswa. Mereka tidak hanya lebih antusias dalam menjawab soal kuis, tetapi juga lebih aktif dalam mengikuti keseluruhan proses pembelajaran. Meskipun demikian, guru menyadari masih ada

ruang untuk meningkatkan keterlibatan siswa, terutama dalam diskusi setelah kuis selesai. Beberapa siswa cenderung lebih fokus pada kompetisi dalam permainan kuis dan kurang tertarik dalam menghubungkan hasil kuis dengan diskusi yang lebih mendalam mengenai materi Sosiologi. Oleh karena itu, guru perlu merancang strategi yang lebih efektif untuk mendorong siswa lebih aktif dalam diskusi, sehingga pembelajaran tidak hanya berpusat pada permainan, tetapi juga pada pemahaman konsep yang lebih dalam.

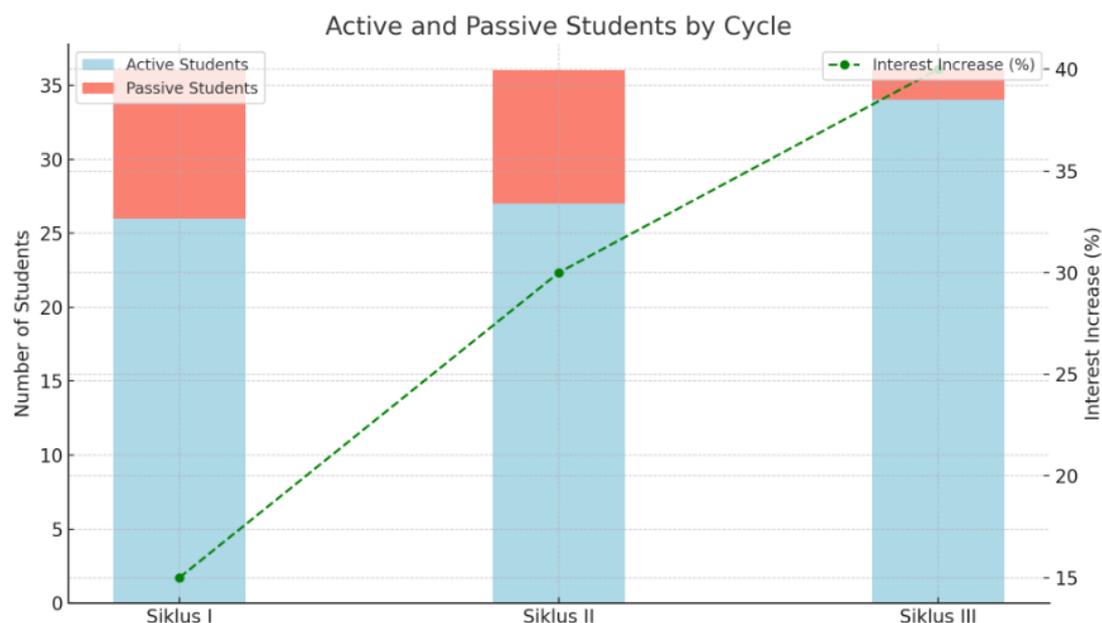
d. Siklus III

Pada siklus ketiga, guru mengarahkan perhatian lebih pada peningkatan kualitas diskusi setelah penggunaan aplikasi Wordwall. Guru memberikan instruksi yang lebih jelas dan memfasilitasi siswa untuk terlibat dalam diskusi kelompok setelah kuis selesai. Siswa diminta untuk mendiskusikan jawaban yang telah mereka pilih dan mengaitkannya dengan konsep Sosiologi yang dipelajari. Guru berperan sebagai fasilitator untuk memastikan setiap kelompok terlibat aktif dalam diskusi dan semua siswa mendapatkan kesempatan untuk berpartisipasi. Dari hasil observasi, hampir seluruh siswa terlibat aktif selama proses pembelajaran, baik saat mengikuti kuis maupun saat berdiskusi. Siswa tampak lebih antusias dan bersemangat, terutama karena mereka merasa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan interaktif dengan adanya aplikasi Wordwall. Pada akhir siklus ini, hasil angket menunjukkan peningkatan minat belajar sebesar 40% dibandingkan sebelum tindakan, yang menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall secara efektif meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran Sosiologi.

e. Refleksi Siklus III:

Pada siklus ini, penggunaan aplikasi Wordwall berhasil memotivasi siswa secara signifikan. Partisipasi dalam diskusi meningkat, dan suasana pembelajaran menjadi lebih interaktif dan kolaboratif. Siswa tidak hanya berfokus pada kompetisi dalam menjawab kuis, tetapi juga mampu mengaitkan hasil kuis dengan diskusi yang lebih mendalam mengenai materi Sosiologi. Guru mencatat bahwa pembelajaran dengan Wordwall memberikan dampak positif yang tidak hanya terlihat dalam peningkatan minat belajar, tetapi juga dalam kualitas interaksi antara siswa. Di akhir siklus ini, suasana kelas lebih dinamis, dan siswa terlibat dalam kolaborasi yang lebih intensif dan bermakna.

2. Pembahasan



Berikut adalah diagram batang yang menampilkan data dari penelitian pada tiga siklus terkait penggunaan aplikasi Wordwall:

- a. Diagram batang menggambarkan jumlah siswa aktif dan pasif pada tiap siklus:
 - 1) Pada Siklus I, terdapat 26 siswa aktif dan 10 siswa pasif.
 - 2) Pada Siklus II, 27 siswa aktif, sementara 9 siswa pasif.
 - 3) Pada Siklus III, 34 siswa aktif (95%) dan 2 siswa pasif.
- b. Grafik garis di bagian yang sama menunjukkan peningkatan minat belajar siswa:
 - 1) Siklus I: Peningkatan sebesar 15%.
 - 2) Siklus II: Peningkatan sebesar 30%.
 - 3) Siklus III: Peningkatan sebesar 40%.

Diagram ini memberikan gambaran jelas tentang keterlibatan siswa dan perubahan minat belajar dalam tiap siklus penelitian.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan melalui tiga siklus, dapat disimpulkan bahwa:

1. Pemanfaatan aplikasi *Wordwall* terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar Sosiologi pada siswa kelas X7 SMA Negeri 12 Makassar. Peningkatan minat belajar ini terlihat dari antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran, partisipasi aktif dalam menjawab soal, serta keterlibatan dalam diskusi setelah kuis.
2. Siswa menjadi lebih aktif dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran Sosiologi. Unsur gamifikasi yang dihadirkan oleh aplikasi *Wordwall* berperan penting dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan menarik bagi siswa. Dengan adanya elemen permainan, siswa merasa lebih tertantang dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.
3. Penggunaan aplikasi Wordwall sebagai alat bantu pembelajaran interaktif dalam pelajaran Sosiologi terbukti efektif, dengan peningkatan bertahap pada minat belajar dan partisipasi siswa di setiap siklus. Pada Siklus I, terjadi peningkatan minat belajar sebesar 15% meskipun ada siswa yang kurang aktif. Siklus II menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan, dengan minat belajar meningkat hingga 30% dan 75% siswa terlibat aktif setelah diberikan panduan dan variasi kuis. Siklus III fokus pada kualitas diskusi pasca-kuis, yang mengakibatkan hampir semua siswa aktif berpartisipasi dan minat belajar meningkat sebesar 40%. Secara keseluruhan, aplikasi Wordwall meningkatkan motivasi, partisipasi, dan kualitas interaksi siswa dalam pembelajaran Sosiologi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [2] Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- [3] Chasanah, R. (2020). "Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran Interaktif di Kelas". *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 8(2), 123-135.
- [4] Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Jakarta: Penerbit Ghalia Indonesia.
- [5] Halik, I. (2021). *Membuat Games Edukasi dengan Wordwall*. Irhamhalik.Com.
- [6] Malewa, E. S., & Muh, A. A. (2023). Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Materi Zakat di UPTD SD Negeri 65 Barru. *EDUCANDUM*, 9(1), 22–30.
- [7] Prastowo, A. (2014). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- [8] Rusman. (2012). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.

- [9] Sanjaya, W. (2010). Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- [10] Sherianto, S. (2020). Wordwall Aplikasi Bermain Sambil Belajar. [Www.Cocokpedia.Net](http://www.Cocokpedia.Net).