

**ANALISIS INTERAKSI SISWA DALAM MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME  
WORDWALL TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS DI SMP  
IPTEK TANGERANG SELATAN**

Irmansyah<sup>1</sup>, Ma'roef Mukhlisin<sup>2</sup>, Muhammad Sides<sup>3</sup>, Rusmaini<sup>4</sup>  
Pendidikan Ekonomi, Universitas Pamulang, Tangerang Selatan

E-mail: \*[syahirman541@gmail.com](mailto:syahirman541@gmail.com)<sup>1</sup>, [muhamadsides9@gmail.com](mailto:muhamadsides9@gmail.com)<sup>2</sup>, [Muklas.maroeef@gmail.com](mailto:Muklas.maroeef@gmail.com)<sup>3</sup>,  
[dosen02066@unpam.ac.id](mailto:dosen02066@unpam.ac.id)<sup>4</sup>

**ABSTRAK**

Meningkatkan minat belajar siswa di Sekolah Menengah Pertama melalui penggunaan teknologi seperti Wordwall. Di era saat ini, hampir semua anak sangat menikmati bermain game online di ponsel mereka, sehingga metode ini bisa diterapkan untuk siswa SMP IPTEK di Tangerang Selatan untuk mengalihkan kebiasaan supaya tidak ketercanduan pada game online dan membuat minat belajar menjadi lebih baik. Faktor yang didasari penyebab daya minat belajar siswa menjadi rendah yaitu model pembelajaran yang jenuh. Guru mata pelajaran hanya menerapkan model ceramah dan penggunaan Power Point Teks dalam mengajar. Setelah diterapkan media wordwall pada siswa SMP IPTEK Tangerang Selatan untuk mendorong minat belajar di sekolah agar meningkat. Secara tidak langsung, Wordwall bisa dimanfaatkan untuk mengukur pemahaman, di samping belajar, siswa juga dapat bermain permainan dalam Wordwall.

**Kata kunci**

**Game Wordwall, Minat Belajar, Interaksi Siswa**

**ABSTRACT**

*Increasing students' interest in learning in Junior High Schools through the use of technology such as Wordwall. In today's era, almost all children really enjoy playing online games on their cellphones, so this method can be applied to junior high school students in South Tangerang to divert habits so that they are not addicted to online games and to improve their interest in learning. The underlying factor that causes students' interest in learning to be low is the saturated learning model. Subject teachers only apply the lecture model and the use of Power Point Text in teaching. After the wordwall media was applied to junior high school students in South Tangerang to encourage interest in learning at school to increase. Indirectly, Wordwall can be used to measure understanding, in addition to studying, students can also play games in Wordwall.*

**Keywords**

**Wordwall Game, Learning Interest, Student Interaction**

**1. PENDAHULUAN**

Tujuan dari pendidikan adalah untuk memaksimalkan kemampuan siswa agar memiliki pandangan yang luas, kemampuan spiritual yang tinggi, nilai-nilai moral yang baik, keterampilan yang mumpuni, dan menjadi warga negara yang bertanggung jawab. Hal ini diatur dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 mengenai sistem pendidikan nasional yang menjelaskan mengenai fungsi dan tujuan pendidikan nasional dalam pasal 3 yang menyatakan bahwa: "Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang

Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Menggunakan teknologi dalam pendidikan jelas membantu siswa agar lebih memahami cara menggunakan dan memanfaatkan teknologi sejak usia dini. Ini akan memberikan dampak signifikan terhadap kemajuan serta keterampilan siswa, sehingga mereka bisa mengembangkan minat dan bakat yang relevan dengan tuntutan zaman. Dengan demikian, siswa akan mampu bersaing dan bertahan di era yang sangat erat kaitannya dengan teknologi. Hal ini dijelaskan dalam Kurikulum 2013 sebagai respons pemerintah terhadap tantangan di abad ke-21.

Interaksi siswa dalam pembelajaran merupakan proses terjadinya keterlibatan antara guru dengan siswa atau siswa dengan siswa, interaksi sangat mempengaruhi dalam proses pembelajaran untuk lebih menjadi jelas (Wiley & Hilton III, 2018). Selain itu (Mushfi et al., 2017) mengidentifikasi tiga jenis interaksi : pertama interaksi siswa dengan materi, kedua interaksi siswa dengan guru, ketiga interaksi siswa dengan siswa. Interaksi pertama, Interaksi siswa dengan materi pelajaran sangat krusial dalam proses pendidikan. Melalui keterlibatan dengan materi, siswa dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai perubahan yang mereka alami dan membangun pengetahuan pribadi mereka. Interaksi kedua, interaksi guru dengan siswa dianggap sangat penting oleh kedua belah pihak. Interaksi ini melibatkan tiga tugas utama yang harus dilakukan oleh guru : menginspirasi minat dan motivasi siswa, mengatur penerapan pembelajaran bagi siswa, serta memberikan nasihat, dukungan, dan dorongan kepada setiap pelajar. Interaksi ketiga, siswa dengan siswa, menemukan nilai di bidang aplikasi dan juga evaluasi. Hal ini akan terjadi ketika siswa akan berbagi informasi dengan temannya dan menerima umpan balik.

Media pembelajaran Menurut Hamka (2018) dapat diartikan sebagai alat yang digunakan secara sengaja, baik dalam bentuk fisik maupun non fisik, untuk menjadi jembatan antara pengajar dan siswa dalam memahami materi ajar dengan cara yang lebih baik. Hal ini membuat siswa dapat menerima materi pelajaran dengan lebih cepat dan utuh, serta meningkatkan ketertarikan mereka untuk terus belajar. Media pembelajaran memiliki peran krusial dalam proses pendidikan sebagai sarana komunikasi yang efisien untuk menyampaikan informasi pembelajaran. Proses pembelajaran pada dasarnya merupakan komunikasi, sehingga media pembelajaran dapat diartikan sebagai media komunikasi yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selanjutnya menurut Kurniawati dkk (2018) mendefinisikan media pembelajaran sebagai komponen penting dalam pendidikan yang mencakup berbagai alat dan sumber yang digunakan untuk memfasilitasi penyampaian materi pelajaran. Media ini bertujuan untuk meningkatkan komunikasi antara pengajar dan siswa serta meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi dan inovasi terbaru. Berdasarkan sejumlah pandangan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa, media pembelajaran berfungsi sebagai instrumen yang krusial dalam pendidikan. Media ini hadir dalam berbagai bentuk dan kategori, baik yang klasik maupun yang kontemporer, serta dirancang untuk membantu pemahaman isi materi, memperbaiki komunikasi antara pengajar dan siswa, serta memperkaya pengalaman belajar. Pemanfaatan media pembelajaran yang tepat dapat memperbaiki hasil belajar dan membuat proses pendidikan menjadi lebih interaktif dan menarik.

Game wordwall merupakan platform pembelajaran interaktif yang menawarkan beragam sumber belajar dan alat penilaian yang dikemas dalam bentuk permainan seru.

Siswa dapat mengikuti kuis dan permainan edukatif (seperti kuis, tebak kata, dan urutan kata) serta melihat skor mereka. Banyak templat permainan tersedia secara gratis, memudahkan akses dan penggunaan bagi pendidik. Aplikasi Wordwall ini mampu secara otomatis menampilkan hasil jawaban siswa dan memungkinkan berbagi melalui tautan yang dapat diakses tanpa perlu mengunduh aplikasi. Lebih lanjut, media ini dapat diakses dari mana saja selama ada koneksi internet tanpa membutuhkan unduhan aplikasi. Sejalan dengan pernyataan Nadia et al. (2022), media Wordwall bisa digunakan kapan saja, tidak terbatas pada saat berada di sekolah, karena siswa dapat mengaksesnya kapan saja selagi terhubung ke internet.

Minat belajar yang rendah menjadikan hasil belajar yang diinginkan apakah telah selaras dengan target pembelajaran yang telah ditentukan oleh guru memerlukan penerapan berbagai metode pengajaran yang kreatif dan bervariasi. Rendahnya pemahaman siswa dalam menyelesaikan soal menyebabkan penurunan minat untuk belajar. Salah satu penyebab nilai IPS siswa yang merosot adalah minimnya minat belajar mereka akibat dari metode pembelajaran yang membosankan. Selain itu, masih banyak siswa yang kurang berperan aktif dalam kegiatan belajar yang diadakan oleh guru.

Berdasarkan observasi dan wawancara tidak terstruktur dalam pembelajaran yang dilakukan oleh guru, guru hanya berfokus untuk menyampaikan materi lewat model ceramah selain itu juga guru menekankan 3 prinsip utama dalam menerapkan pembelajaran terhadap siswa yaitu memahami, menjelaskan dan mengidentifikasi. Siswa diajarkan ke 3 prinsip tersebut untuk mencapai sebuah pembelajaran yang lebih efektif dan efisien, ketika siswa sudah memahami dari ke 3 prinsip tersebut maka siswa sudah mengerti apa yang menjadi dasar dalam pembelajaran oleh guru. Penerapan model ceramah dilakukan oleh guru dikarenakan memang bertujuan agar menarik perhatian siswa agar terlibat aktif ketika di kelas, tidak menutup kemungkinan bahwa sebagian banyak siswa di kelas tersebut kurang aktif sehingga guru menggunakan cara untuk membuat sebuah game yang interaktif agar antusias dari siswa tidak cepat bosan, dari game yang interaktif membawa dampak positif untuk siswa memiliki minat untuk belajar dan cara tersebut memang efektif ketika penggunaan model ceramah sudah tidak ampuh untuk skema waktu yang lama.

Berdasarkan uraian diatas penelitian ini didukung oleh Istikomah Dewi dkk (2024) Dengan penggunaan media video pembelajaran dan word wall dapat meningkatkan proses pembelajaran peserta didik di kelas IV D SMPN 1 Gempol menjadi lebih baik. Dengan demikian upaya untuk meningkatkan minat belajar dan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran dengan menggunakan video pembelajaran dan games worldwall pada mata pelajaran IPS dikatakan berhasil. Dengan melihat dari data diagram peningkatan ketuntasan dari siklus 1 dan siklus 2 mengalami peningkatan ketuntasan dari 46.666 % menjadi 90 % dan dapat dikatakan berhasil.

## **2. METODE PENELITIAN**

Penelitian yang dilakukan dalam penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Berdasarkan Sugiyono (2018), pendekatan penelitian kualitatif merupakan metode yang berakar dari filsafat dan digunakan untuk melakukan penelitian di dalam kondisi ilmiah. Dalam metode ini, peneliti berperan sebagai alat, sedangkan teknik pengumpulan data dan analisis dilakukan secara kualitatif dengan lebih mengutamakan

arti. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengamati cara penggunaan media pembelajaran wordwall dalam proses pembelajaran IPS.

Dalam aspek pengetahuan, pengertian, keahlian, serta pandangan cenderung tetap dan meninggalkan jejak. Di dalam studi ini, peneliti memanfaatkan informasi yang berasal dari pengamatan dan percakapan. Observasi merupakan proses pengamatan yang dilakukan untuk mengetahui situasi mengenai fenomena baik dalam situasi yang sebenarnya maupun situasi buatan untuk mencapai sebuah tujuan. Peneliti menggunakan metode observasi dengan survey terlebih dahulu untuk mengetahui keadaan yang sebenarnya di SMP IPTEK Tangerang Selatan. Sehubungan dengan wawancara menurut Sugiono (2016:231) wawancara adalah seseorang yang bertukar informasi yang dilakukan melalui tanya jawab, sehingga menghasilkan makna yang dapat di kontruksikan dalam suatu topik tertentu.

Menurut Mauliana dan Rahmayani, (2017) menyatakan bahwa pembelajaran daring merupakan suatu sistem belajar yang terbuka dan tersebar, menggunakan alat pendidikan yang didukung oleh internet dan teknologi jaringan untuk mendukung proses pembelajaran. Ketidapkahaman yang dialami oleh siswa selama pembelajaran menyebabkan minat mereka terhadap matakuliah IPS menurun. Menyadari adanya masalah ini, peneliti berupaya mengembangkan media dalam bentuk wordwall agar siswa tidak merasa bosan saat belajar. Hal ini dikarenakan wordwall dapat dianggap sebagai permainan edukatif yang secara tidak langsung mendorong siswa untuk berpikir secara kritis

### **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Dari hasil wawancara dengan guru IPS yang bersangkutan di SMP IPTEK Tangerang Selatan, terungkap bahwa selama proses pembelajaran, penggunaan teknologi sangat jarang diterapkan. Pembelajaran sering kali dilakukan dengan metode ceramah atau pemberian tugas, yang mengakibatkan kurangnya inovasi dalam memantau kemajuan siswa. Hal ini menyebabkan munculnya kepasifan dalam perkembangan kemampuan siswa, terutama dalam hal minat, yang membuat siswa merasa bosan dan jenuh dengan cara pembelajaran yang diterapkan. Media yang sering digunakan oleh guru dalam kelas adalah melalui ceramah atau kegiatan yang dikerjakan secara kelompok, dan guru tersebut menyampaikan bahwa siswa selama ini pembelajaran hanya ceramah atau media menggunakan power point belum pernah berupa game wordwall berbasis online untuk membantu mengembangkan minat siswa dan keaktifan siswa dalam belajar, dikarenakan belum mengetahui media atau game edukasi yang dapat digunakan untuk pembelajaran dan guru tersebut tidak Berfokus pada 1 pelajaran tetapi dia mengajar dengan memegang 3 pelajaran.

Hasil wawancara dengan sejumlah siswa menunjukkan bahwa jika belajar menggunakan game Wordwall sangat mengasikkan, khususnya dalam pelajaran IPS. Ini karena selama pembelajaran, metode yang digunakan guru hanya sebatas ceramah dan tugas. Siswa juga menyatakan bahwa penggunaan game Wordwall membantu mereka lebih mudah mengingat dan memahami materi yang disampaikan oleh guru. Mereka berpendapat bahwa setiap sesi pembelajaran sebaiknya melibatkan media berbentuk game, karena tidak semua pelajaran menarik bagi semua siswa. Namun, dengan adanya game, minat siswa untuk belajar meningkat dan banyak yang merasa terdorong untuk berpartisipasi dalam menyelesaikan setiap level pada game tersebut sehingga

meningkatkan minat belajar siswa yang lebih tinggi. Jika dibandingkan dengan permainan tradisional yang diberikan oleh guru, siswa merasa lebih dapat berkonsentrasi dan memahami materi saat menggunakan media permainan berbasis online seperti game wordwall. Siswa juga menyatakan bahwa saat belajar dengan game wordwall, mereka merasa lebih terhibur dan memiliki semangat yang tinggi, terutama dalam memahami materi melalui pendekatan yang menyenangkan.

Menurut peneliti Aldi Anugrah dkk (2022) bahwa media pembelajaran Wordwall berbasis game edukasi yang dikembangkan dinyatakan valid dan layak sebagai media pembelajaran. Hasil validasi ahli media pada tahap II pada keseluruhan aspek mendapatkan rerata sebesar 4,30 dengan kriteria kelayakan sebesar 86%. Sedangkan hasil validasi materi tahap II pada keseluruhan aspek memperoleh rerata sebesar 4,8 dengan kriteria kelayakan sebesar 96%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran Wordwall termasuk ke dalam kategori sangat layak dan valid. Berdasarkan hasil keseluruhan aspek untuk respon siswa tahap II yang melibatkan 10 responden, mendapatkan rata-rata jumlah skor sebesar 10 dengan kriteria 100%, sedangkan hasil belajar siswa pada tahap II memperoleh rata-rata nilai sebesar 98 dengan kriteria sebesar 98%. Dari data-data tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Wordwall berbasis game edukasi layak digunakan sebagai pembelajaran pada mata pelajaran IPS siswa kelas VI SDN 48 Cakranegara.

Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis game wordwall sangat cocok diterapkan saat pembelajaran IPS, karena dengan adanya game tersebut minat belajar siswa lebih meningkat dan semangat dalam proses pembelajaran. Dengan adanya begitu guru pada saat pembelajaran tidak hanya menggunakan model ceramah saja tetapi juga harus menggunakan teknologi yang membuat siswa aktif di dalam pembelajaran.

#### **4. KESIMPULAN**

Penggunaan media pembelajaran berbasis game Wordwall terbukti mampu meningkatkan interaksi dan minat belajar siswa dalam mata pelajaran IPS di SMP IPTEK Tangerang Selatan. Media ini memberikan nuansa pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan menantang sehingga siswa merasa lebih termotivasi dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Dibandingkan dengan metode ceramah konvensional yang monoton dan membosankan, Wordwall memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif dalam membantu siswa memahami materi pelajaran.

#### **5. DAFTAR PUSTAKA**

- Anugrah, A., Istiningsih, S., & Zain, M. I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis Game Edukasi Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VI SDN 48 Cakranegara. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(3), 208-216.
- Dewi, I., Irfan, I., Ndundu, K., Kurniawati, A., & Setyowati, W. (2024). Peningkatan Minat Belajar dan Keaktifan Peserta Didik Pada Pembelajaran IPS di Kelas VII D SMPN 1 Gempol Dengan Menggunakan Video Pembelajaran dan World Wall. *Journal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 16(2), 190-199.

- Nadia, A. I., Afiani, K. D. A., Naila, I., & Muhammadiyah, U. (2022). Penggunaan Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 12(1), 33–43
- Hamka. (2018). *Media Pembelajaran Inklusi* (1st ed.; I. Yuwono, ed.). Retrieved from <http://eprints.ulm.ac.id/6126/1/B5>. Publikasi Buku Reprints Media Pembelajaran Inklusi.pdf
- Kurniawati, I. D., & Nita, S.-. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa. *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*, 1(2), 68. <https://doi.org/10.25273/doubleclick.v1i2.1540>.
- Sugiyono.(2018) . *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif,Kualitatif dan R&D.*, Bandung:Alfabeta
- Salamah, E. R. (2022). Pentingnya Interaksi Guru Dan Siswa Dalam Pembelajaran Jarak Jauh. , (1).
- Setyorini, D., Suneki, S., Prayitno, M.A., & Prasetiawati, C. (2024). MENINGKATKAN MINAT BELAJAR DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA WORDWALL KELAS 4 DI SEKOLAH DASAR.