

Pemanfaatan Media Wordwall untuk Meningkatkan Antusiasme dan Hasil Belajar Peserta Didik Agribisnis Tanaman Pangan dan Hortikultura di SMKN 1 Purwosari

Firyaliza Alya Yafiina*, Sunaryo, Firda Rachmawati

PPG Prajabatan, Agribisnis Tanaman, Universitas Wijaya Kusuma, Surabaya

Abstrak: Rendahnya hasil belajar peserta didik kerap kali berakar pada penggunaan metode pembelajaran yang monoton dan minim melibatkan peran aktif peserta didik. Fenomena ini menjadi tantangan pembelajaran yang perlu segera diatasi. Penelitian ini bertujuan memantik motivasi sekaligus capaian belajar peserta didik kelas XI Agribisnis Tanaman Pangan dan Hortikultura (ATPH) di SMKN 1 Purwosari melalui pemanfaatan media interaktif Wordwall. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, dan didahului satu pra-siklus, dengan tiap siklus memuat perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pengumpulan data didapat berdasarkan tes hasil belajar dan observasi aktivitas peserta didik di kelas. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam capaian akademik. Rata-rata nilai peserta didik meningkat dari 54,54% pada pra-siklus, menjadi 75,45% pada siklus pertama, dan meningkat hingga 96,36% pada siklus kedua. Begitu pula dengan antusiasme dan partisipasi aktif peserta didik juga menunjukkan peningkatan yang nyata. Tak hanya capaian akademis yang meningkat, tetapi antusiasme dan partisipasi peserta didik pun meningkat. Peserta didik tampak lebih bersemangat, aktif menjawab kuis, serta memperlihatkan pemahaman konseptual yang lebih mendalam. Sehingga penggunaan media Wordwall efektif dalam menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis, menyenangkan, dan sejalan dengan karakteristik pembelajaran di era digital.

Kata Kunci: Motivasi Belajar, Media Wordwall, Inovasi Teknologi

DOI: <https://doi.org/10.47134/ptk.v2i3.1602>

*Correspondence: Firyaliza Alya Yafiina

Email: firyalizalya@gmail.com

Received: 13-03-2025

Accepted: 21-04-2025

Published: 16-05-2025



Copyright: © 2025 by the authors. Submitted for open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

Abstract: Low student learning outcomes are often rooted in the use of monotonous teaching methods that minimally involve active student participation. This phenomenon has become a learning challenge that needs to be addressed immediately. This study aims to stimulate both motivation and academic achievement of Grade XI students in the Agribusiness of Food Crops and Horticulture (ATPH) program at SMKN 1 Purwosari through the use of the interactive media Wordwall. This research was conducted in two cycles, preceded by a pre-cycle, with each cycle consisting of planning, implementation, observation, and reflection stages. Data collection was carried out through learning outcome tests and observations of student activity in the classroom. The results of the study showed a significant improvement: the average pre-cycle score was 54.54%, increasing to 75.45% in the first cycle, and further rising to 96.36% in the second cycle. Not only did academic achievement increase, but student enthusiasm and active participation also improved. Students appeared more enthusiastic, actively answered quizzes, and demonstrated a deeper understanding of the material. Therefore, the use of Wordwall has proven to be effective in improving learning outcomes, while also creating a more lively, enjoyable classroom atmosphere that aligns with current technological developments.

Keywords: Student Motivation, Wordwall Media, Technology Innovation.

Pendahuluan

Pendidikan merupakan fondasi strategis dalam menumbuhkan sumber daya manusia yang unggul dan adaptif terhadap dinamika zaman. Lebih dari sekedar proses transfer ilmu, pendidikan juga memainkan peran krusial dalam upaya pembentukan karakter serta peningkatan semangat belajar peserta didik. Salah satu elemen penting yang mendorong keberhasilan pembelajaran adalah antusiasme belajar. Dalam pendidikan antusiasme menjadi unsur penting, karena dapat memunculkan motivasi belajar yang berpengaruh terhadap keberhasilan suatu proses pembelajaran (Ramadhani & Muhroji, 2022). Semakin tinggi tingkat antusiasme peserta didik, menandakan semakin besar pula kecenderungan mereka terlibat aktif dalam proses belajar, sehingga pemahaman materi yang diajarkan menjadi lebih optimal. Dengan demikian, antusiasme belajar bukan hanya soal minat sesaat, tetapi menjadi landasan bagi motivasi belajar yang kuat serta berkelanjutan. Artinya peserta didik yang memiliki antusiasme yang besar terhadap pelajaran, mereka akan lebih berusaha keras dan tekun dalam belajar, yang mana dapat menumbuhkan motivasi belajar yang kuat. Motivasi belajar yang intens menjadi modal penting dalam pencapaian prestasi akademik peserta didik (Fernando, *et al.*, 2024).

Sayangnya, dalam praktik nyata masih banyak ditemukan rendahnya antusiasme peserta didik dalam proses pembelajaran. Tantangan ini semakin beragam dan kompleks di tengah derasnya arus globalisasi, di mana pendidikan menghadapi tantangan besar dalam mewujudkan pembelajaran yang efektif sekaligus menarik bagi peserta didik. Terlebih ketika peserta didik terbiasa dengan teknologi, sehingga menuntut pendekatan yang lebih kreatif. Dominasi metode konvensional yang bersifat satu arah dengan minim interaksi sering kali menjadi penyebab utama rendahnya partisipasi aktif peserta didik. Minimnya penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan interaktif juga berkontribusi terhadap menurunnya motivasi dan meningkatkan kejenuhan dalam belajar (Nur'aini, *et al.*, 2024). Rasa jenuh dan bosan dalam belajar dapat berdampak pada hilangnya fokus peserta didik sehingga pembelajaran tidak efisien dan tujuan pembelajaran akan sulit tercapai (Susanti, *et al.*, 2024).

Dalam konteks pendidikan modern, peran media pembelajaran tidak lagi bersifat pelengkap, tetapi menjadi komponen strategis yang dapat menjembatani konsep-konsep abstrak menjadi lebih konkret (Fitriyah, *et al.*, 2022). Hal ini semakin penting terutama dalam pembelajaran bidang Agribisnis Tanaman Pangan dan Hortikultura (ATPH), yang melibatkan banyak pemahaman teknis dan visual. Peserta didik dalam bidang ini tidak hanya dituntut memahami teori, tetapi juga kemampuan untuk mengaplikasikannya dalam konteks nyata atau praktik lapangan.

Sebagai upaya untuk meningkatkan inovasi pembelajaran, pendekatan yang dapat diterapkan salah satunya adalah pemanfaatan media digital interaktif. Transformasi digital dalam pendidikan memungkinkan hadirnya pengalaman belajar yang lebih adaptif, personal, dan kontekstual. Penggunaan media digital tidak hanya mampu meningkatkan motivasi belajar dan juga mendorong partisipasi aktif yang dapat memperbaiki hasil belajar secara keseluruhan. Inovasi media pembelajaran yang kreatif, dapat mengubah dinamika kelas menjadi lebih interaktif dan menyenangkan (Aisyah, *et al.*, 2025). Terlebih, penerapan

unsur gamifikasi atau permainan edukasi ke dalam media pembelajaran, terbukti efektif untuk memantik keterlibatan peserta didik selama kegiatan pembelajaran. Gamifikasi bukan hanya sekedar hiburan, melainkan alternatif strategi pembelajaran yang membuat proses belajar terasa lebih menarik, menyenangkan, dan efisien, dengan tidak menghilangkan kepentingan pencapaian dari tujuan pembelajaran (Jusuf, 2020). Sehingga pemanfaatan media digital dengan menyisipkan konsep “gamifikasi” dalam pembelajaran, dapat bermanfaat dalam mengubah suasana kelas menjadi lebih hidup dan interaktif.

Salah satu media digital yang mengadopsi konsep gamifikasi serta berpotensi meningkatkan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran adalah Wordwall. Wordwall merupakan platform pembelajaran daring yang menyediakan beragam aktivitas interaktif, mulai dari teka-teki silang, permainan kata, dan kuis visual yang mampu menumbuhkan keterlibatan peserta didik secara aktif. Berdasarkan studi terbaru oleh Titova & Kryvoruchko, (2024), Wordwall dinilai sebagai salah satu media gamifikasi berbasis *cloud* yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan peserta didik secara signifikan. Wordwall juga mampu memberikan umpan balik secara langsung sehingga turut memperkuat dinamika pembelajaran yang responsif dan menarik (Nurkholisha *et al.*, 2024). Selain dapat diakses secara daring maupun luring, media ini mudah diakses di mana saja dan sangat fleksibel digunakan untuk berbagai mata pelajaran.

Dalam konteks pembelajaran di ATPH, media Wordwall dapat membantu peserta didik memahami materi yang lebih kompleks, seperti teknik budidaya hingga identifikasi hama dan penyakit tanaman. Terlebih pada materi hama dan penyakit tanaman yang banyak menggunakan istilah yang spesifik dan membutuhkan visualisasi tinggi, Wordwall dapat menjadi alat bantu efektif untuk memperkuat daya ingat dan pemahaman konsep peserta didik. Wordwall hadir dengan beragam *template* yang menarik dan memungkinkan adanya *feedback* langsung, sehingga penggunaan Wordwall diyakini dapat membangkitkan antusiasme serta motivasi belajar peserta didik, sekaligus menghidupkan dinamika suasana kelas (Ratnasari, *et al.*, 2022).

Selain itu, pendekatan pembelajaran berbasis media interaktif seperti Wordwall sejalan dengan filosofi Kurikulum Merdeka, yang menempatkan peserta didik sebagai pusat pembelajaran. Dalam kerangka ini, peserta didik didorong untuk aktif mengeksplorasi dan mengasah potensi dalam dirinya, serta berpartisipasi secara mandiri sesuai dengan gaya dan kecepatan belajarnya masing-masing. Penggunaan media interaktif seperti Wordwall tidak hanya memperkaya daya tarik pembelajaran, tetapi juga menciptakan ruang partisipasi yang lebih bermakna bagi peserta didik.

Berdasarkan latar belakang tersebut, diperlukan kajian melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk menguji sejauh mana efektivitas media Wordwall dalam meningkatkan antusiasme, partisipasi aktif, serta hasil belajar peserta didik kelas XI ATPH 1 di SMKN Purwosari. Penelitian ini tidak hanya ditujukan untuk mengukur efektivitas media, tetapi juga mengidentifikasi kendala pada saat pelaksanaannya. Diharapkan, temuan dari penelitian ini dapat menjadi pijakan reflektif bagi guru dalam menyempurnakan media pembelajaran yang digunakan, sehingga dapat berkontribusi dalam meningkatkan mutu pendidikan, khususnya di bidang Agribisnis Tanaman Pangan dan Hortikultura.

Metodologi

Bentuk penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang pelaksanaannya berlangsung di SMKN 1 Purwosari pada bulan Februari, dengan peserta didik kelas XI Agribisnis Tanaman Pangan dan Hortikultura (ATPH) tahun ajaran 2024/2025 sebagai subjek penelitian. Kegiatan penelitian dijalankan melalui dua siklus yang diawali dengan fase pra-siklus sebagai tahap sebelum perlakuan tindakan. Pendekatan penelitian yang diterapkan mengadopsi model penelitian yang dikembangkan Kemmis dan MC Taggart (1998). Model ini dipilih karena relevan untuk menangani isu-isu pembelajaran yang kerap terjadi di kelas, serta memberi peluang bagi guru untuk melakukan refleksi dan perbaikan pembelajaran secara berkesinambungan.

1. Tahapan Penelitian

a. Pra-siklus

Pada tahap ini, pembelajaran dilakukan menggunakan pendekatan konvensional, di mana kegiatan pembelajaran lebih banyak diisi dengan metode ceramah dan diskusi, tanpa penggunaan media interaktif. Selain itu, juga dilakukan pengamatan terhadap minat dan partisipasi peserta didik terhadap proses pembelajaran oleh kolaborator. Kemudian dilakukan tes (*post-test*) untuk memperoleh data nilai hasil belajar selama prasiklus. Terakhir, dilakukan analisis dan refleksi hasil belajar yang bertujuan untuk menentukan tindakan perbaikan yang diperlukan.

b. Siklus 1

Pada tahap ini diawali dengan tahap perencanaan yaitu menyusun RPP dengan menyisipkan penggunaan Wordwall, menyiapkan soal yang diperlukan, dan perangkat observasi. Tahap kedua adalah pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan RPP, dengan menggunakan Wordwall sebagai media evaluasi dan aktivitas interaktif. Tahap selanjutnya adalah tahapan observasi yang dilakukan oleh kolaborator untuk mencermati jalannya proses pembelajaran, tingkat partisipasi peserta didik, dan kendala yang muncul selama pelaksanaan. Kemudian dilakukan tes (*post-test*) untuk memperoleh data nilai hasil belajar selama siklus 1. Terakhir, dilakukan analisis dan refleksi hasil belajar yang bertujuan untuk menentukan tindakan perbaikan yang diperlukan.

c. Siklus 2

Pada tahap ini dilakukan perbaikan metode pengajaran dan variasi media Wordwall berdasarkan hasil refleksi siklus 1. Selanjutnya, pelaksanaan pembelajaran dilakukan dengan strategi yang lebih disesuaikan dan mengoptimalkan penggunaan Wordwall. Kemudian juga dilakukan observasi, yakni mengamati kembali aktivitas peserta didik dan efektivitas penggunaan media. Lalu dilakukan *post-test* untuk memperoleh data nilai hasil belajar selama siklus 2. Terakhir, melakukan analisis dan refleksi untuk melihat efektivitas pembelajaran.

2. Teknik Pengumpulan Data

a. Tes Hasil Belajar

Evaluasi hasil belajar didapat berdasarkan nilai *post-test* yang berlangsung setiap akhir siklus, yang bertujuan untuk menilai sejauh mana peningkatan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diberikan. Selanjutnya data yang diperoleh digunakan untuk mengetahui peserta didik yang berada di kriteria tuntas atau belum tuntas. Sebuah kelas dinyatakan tuntas secara klasikal apabila sedikitnya terdapat 75% peserta didik telah mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) (Trianto, 2018; Panjaitan *et al*, 2020) yang ditetapkan di SMKN 1 Purwosari, yaitu sebesar 80. Adapun perhitungan persentase ketuntasan belajar (P), dapat diperoleh melalui rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\Sigma \text{peserta didik yang tuntas}}{\Sigma \text{peserta didik dalam kelas}} \times 100 \%$$

Selain itu, kenaikan rata-rata hasil belajar (X) peserta didik dapat diperoleh melalui rumus sebagai berikut:

$$X = \frac{\Sigma \text{seluruh nilai peserta didik}}{\Sigma \text{peserta didik dalam satu kelas}} \times 100 \%$$

b. Observasi

Observasi atau pengamatan dilakukan untuk merekam aktivitas dan keterlibatan peserta didik yang berlangsung selama proses pembelajaran. Kegiatan ini dilakukan dengan bantuan dari teman kolaborasi (kolaborator) menggunakan lembar observasi (Tabel 1).

Tabel 1. Lembar Observasi Keaktifan Peserta Didik

Kriteria Penilaian	Skor Penilaian			
	1	2	3	4
Partisipasi aktif dan antusiasme peserta didik selama mengikuti aktivitas pembelajaran	Peserta didik tidak aktif, tidak bersemangat, dan tidak terlibat dalam pembelajaran.	Peserta didik kurang aktif, semangat rendah, dan minim memberi tanggapan.	Peserta didik cukup aktif, bersemangat, dan memberi tanggapan secara konsisten.	Peserta didik sangat aktif, bersemangat, dan sering memberi tanggapan.

$$\text{Nilai Keaktifan} = \frac{\text{Jumlah skor yang didapat}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

Tabel 2. Rentang Kriteria Keberhasilan

Persentase Keaktifan	Kriteria Keberhasilan
80%-100%	Sangat Baik
66%-79%	Baik
56%-65%	Cukup Baik
40%-55%	Kurang Baik
30%-39%	Gagal

Sumber: (Arikunto, 2012; Puspitasari *et al.*, 2022)

Berdasarkan tabel rentang kriteria keberhasilan, penelitian dinyatakan berhasil apabila mencapai minimal kriteria “baik” antara 66%-79% dan kriteria “sangat baik” antara 80%-100%.

3. Teknik Analisis Data

- Kuantitatif: Dilakukan melalui perhitungan persentase ketuntasan dan perhitungan rata-rata hasil belajar peserta didik setiap siklusnya.
- Kualitatif: Dilakukan berdasarkan hasil observasi yang mencakup tingkat partisipasi, semangat belajar, serta respon peserta didik terhadap media yang digunakan.

Hasil dan Pembahasan

Ketuntasan Hasil Belajar

Analisis ketuntasan hasil belajar dilakukan untuk mengevaluasi sejauh mana peserta didik mampu memenuhi ambang batas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada setiap tahap pelaksanaan penelitian. Penilaian ketuntasan hasil belajar didapatkan melalui hasil evaluasi berupa tes tertulis pilihan ganda atau *post-test* yang diadakan di setiap tahapan, mulai dari pra-siklus hingga siklus 2. Tingkat ketuntasan hasil belajar menjadi salah satu parameter utama untuk menilai efektivitas pembelajaran yang diterapkan. Selain itu juga menjadi dasar untuk menentukan perlu tidaknya dilakukan upaya perbaikan pada siklus berikutnya.

1. Pra-siklus

Tahap pra-siklus atau tahap evaluasi awal dilakukan untuk memetakan tingkat capaian hasil belajar peserta didik sebelum adanya pemberian tindakan. Hasil ini menjadi acuan untuk menentukan suatu tindakan atau perbaikan dalam strategi pembelajaran yang relevan pada siklus pertama.

Tabel 3. Analisis Ketuntasan Peserta Didik XI ATPH 1

No	Kategori Ketuntasan	KKM 80	
		Jumlah	Persentase (%)
1	Tuntas	4	12,12
2	Tidak tuntas	28	87,87
	Jumlah	33	100

Berdasarkan Tabel 3, dari total 33 peserta didik, hanya 4 peserta didik yang berhasil mencapai nilai di atas KKM, sementara 28 sisanya belum berhasil mencapai

ketuntasan belajar. Adapun persentase tingkat ketuntasan belajar peserta didik pada tahap ini hanya 12,12%, sedangkan persentase peserta didik yang belum tuntas 87,87%. Temuan ini mengindikasikan sebagian besar peserta didik belum memahami konsep materi yang diajarkan secara optimal, ketika diberikan pembelajaran dengan pendekatan konvensional. Kondisi ini selaras dengan temuan Susanti *et al.* (2024), yang menyatakan pengajaran dengan metode konvensional bersifat monoton, sehingga berpotensi membuat peserta didik bosan dan menurunkan motivasi belajar. Kurangnya motivasi belajar bisa berdampak pada rendahnya kualitas belajar mereka di dalam kelas. Selain itu, faktor lain yang menyebabkan permasalahan ini adalah kurangnya pemanfaatan media pembelajaran. Penggunaan metode konvensional yang monoton sering kali tidak banyak memanfaatkan media interaktif. Padahal, media pembelajaran yang digunakan memberi pengaruh signifikan terhadap keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran (Suhaemi, *et al.*, 2020). Dengan demikian, rendahnya tingkat ketuntasan pada tahap pra-siklus menandakan perlunya perlunya inovasi dalam pendekatan pengajaran, salah satunya adalah dengan pemanfaatan media interaktif yang lebih menarik dan mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik.

2. Siklus 1

Setelah implementasi tindakan pada siklus 1, yaitu melalui penggunaan media Wordwall, dilakukan evaluasi hasil belajar untuk mengetahui dampak awal dari pelaksanaan strategi yang diberikan.

Tabel 4. Analisis Ketuntasan Peserta Didik XI ATPH 1

No	Kategori Ketuntasan	KKM 80	
		Jumlah	Persentase (%)
1	Tuntas	18	54,54
2	Tidak tuntas	15	45,45
	Jumlah	33	100

Berdasarkan Tabel 4 dari 33 peserta didik, sebanyak 18 peserta didik berhasil mencapai ketuntasan, sedangkan 15 lainnya masih belum memenuhi KKM. Secara persentase, tingkat ketuntasan peserta didik pada siklus 1 mencapai angka 54,54%, sedangkan yang belum tuntas adalah 45,45%. Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan yang cukup baik, meskipun hampir setengah dari total peserta didik masih memerlukan pendampingan lebih lanjut. Peningkatan ini menandakan pemanfaatan media interaktif memiliki peranan penting dalam peningkatan ketuntasan belajar peserta didik. Hasil ini sesuai dengan temuan Oktaviani & Nurhamidah (2023), yang menyatakan bahwa media interaktif mampu meningkatkan keterlibatan aktif sekaligus pemahaman konsep peserta didik dalam pembelajaran. Selain itu, diperkuat dengan pernyataan Damayanti *et al.* (2020), bahwa penggunaan media interaktif mendukung peserta didik yang memiliki beragam gaya belajar, sehingga dapat mempermudah pemahaman materi. Meskipun telah terjadi peningkatan signifikan dibanding pra-siklus, persentase ini masih rendah karena di bawah kriteria ketuntasan klasikal yaitu \geq

75% peserta didik mencapai ketuntasan, sehingga dibutuhkan langkah perbaikan pada siklus selanjutnya.

3. Siklus 2

Berdasarkan refleksi dan upaya perbaikan strategi dari pelaksanaan siklus 1, dilaksanakan siklus 2 yang berupa optimalisasi pemanfaatan media Wordwall dalam pembelajaran. Setelah dilakukan tindakan, diadakan kembali evaluasi hasil belajar.

Tabel 5. Analisis Ketuntasan Peserta Didik XI ATPH 1

No	Kategori Ketuntasan	KKM 80	
		Jumlah	Persentase (%)
1	Tuntas	33	100
2	Tidak tuntas	0	0
	Jumlah	33	100

Hasil belajar pada siklus 2 menunjukkan bahwa menunjukkan capaian yang sangat memuaskan, di mana 33 peserta didik berhasil mencapai KKM, di mana ditandai dengan nilai persentase ketuntasan adalah 100% (Tabel 5). Pencapaian ini menunjukkan bahwa penggunaan media Wordwall secara optimal telah mampu memfasilitasi pemahaman materi, meningkatkan partisipasi, dan memperkuat motivasi belajar peserta didik. Sejalan dengan temuan Afifah, *et al.* (2022), yang menekankan pemanfaatan media pembelajaran inovatif mampu menghadirkan atmosfer belajar yang lebih menyenangkan dan efisien, serta berkontribusi positif terhadap peningkatan capaian akademik peserta didik. Selain itu, pemanfaatan media pembelajaran yang baik dapat membangkitkan keinginan dan dorongan belajar lebih bagi peserta didik. Sejalan dengan pendapat Nurmelati, (2023), Wordwall dapat menumbuhkan antusiasme peserta didik dalam menghadapi materi pembelajaran karena interaktivitasnya yang tinggi. Dengan demikian, media Wordwall terbukti menjadi salah satu alternatif yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama dari sisi peningkatan hasil belajar.

Hasil Penilaian Tahap Pra-siklus, Siklus 1, dan Siklus 2

Analisis capaian hasil belajar dilakukan untuk menelaah secara mendalam dinamika perkembangan peserta didik pada setiap fase tindakan, yakni pra-siklus, siklus 1, dan siklus 2. Tiga indikator utama yang dianalisis adalah rata-rata nilai kelas, nilai tertinggi, dan nilai terendah. Ketiga indikator ini memberikan gambaran secara menyeluruh mengenai tren peningkatan hasil belajar, baik ranah individu maupun klasikal. Selain itu, analisis ini juga penting untuk mengetahui kesenjangan pemahaman antar peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Rangkuman hasil analisis dapat dilihat pada Tabel 6 berikut:

Tabel 6. Analisis Hasil Penilaian Pra-siklus, Siklus 1, Siklus 2

No.	Indikator	Hasil Penilaian		
		Pra-siklus	Siklus 1	Siklus 2
1.	Nilai Maksimum	90	100	100
2.	Nilai Minimum	20	50	80
3.	Rata-rata	54,54	75,45	96,36
4.	Rentang Nilai	70	50	20

Berdasarkan tabel tersebut, terlihat bahwa rata-rata nilai peserta didik mengalami peningkatan yang signifikan, mulai dari 54,54% pada tahap pra-siklus, menjadi 75,45% pada siklus 1, dan akhirnya mencapai 96,36% pada siklus 2. Perolehan nilai tertinggi yang awalnya 90 pun meningkat menjadi 100 pada siklus 1 dan bertahan pada angka yang sama pada siklus 2. Hal ini menandakan peserta didik dengan pemahaman tinggi mampu merespon strategi pembelajaran yang diberikan dengan baik. Begitupula dengan perolehan nilai terendah yang juga mengalami peningkatan. Pada pra-siklus nilai terendah yang didapat adalah 20, kemudian mengalami peningkatan pada siklus 1 yaitu 50, dan meningkat lagi di siklus 2 yaitu 80. Artinya upaya tindakan berhasil memberikan perbaikan pemahaman pada peserta didik dengan kemampuan rendah. Peningkatan nilai minimum peserta didik membuat rentang nilai yang diperoleh tidak terlalu lebar. Rentang nilai dalam proses pembelajaran menjadi indikator untuk menilai keberhasilan strategi pengajaran. Penyempitan rentang ini merefleksikan berkurangnya disparitas antar peserta didik, sekaligus mencerminkan keberhasilan strategi pembelajaran dalam menjembatani kesenjangan pemahaman di dalam kelas.

Penggunaan media interaktif Wordwall terbukti menjadi pemantik utama dalam keberhasilan peningkatan hasil belajar peserta didik XI ATPH 1. Tidak sekedar menarik perhatian, media Wordwall juga membantu peserta didik capaian hasil belajar yang baik dalam proses belajar mereka. Sesuai dengan temuan yang ditulis Harahap *et al.* (2023), media interaktif dapat membantu peserta didik mencapai pemahaman konsep dan meningkatkan kapasitas berpikir ke tingkat yang lebih tinggi. Wordwall menyajikan beragam permainan edukasi seperti kuis, anagram, teka-teki silang, menjodohkan, dan sebagainya yang dapat dimanfaatkan sebagai media tambahan yang menarik dalam pembelajaran. Wordwall juga dapat menyajikan materi secara visual dan audiovisual yang interaktif, sehingga mampu menghidupkan materi ajar di hadapan peserta didik. Pembelajaran yang seperti ini akan memunculkan daya tarik dan memantik rasa ingin tahu yang lebih tinggi, sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna (Munawir, *et al.*, 2024). Proses pembelajaran yang demikian tidak hanya membuat peserta didik semakin antusias, tetapi juga membantu mempermudah mereka memahami dan menguasai materi secara mendalam.

Hasil Observasi Tahap Pra-siklus, Siklus 1, dan Siklus 2

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas melalui tiga fase bertahap, juga bermaksud untuk mengamati perkembangan partisipasi aktif dan juga antusiasme peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran. Data diperoleh melalui observasi langsung mengenai keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran sesuai indikator yang telah ditetapkan sebelumnya. Hasil observasi keaktifan peserta didik dari tiga tahap penelitian tindakan kelas dapat dilihat pada Tabel 7 berikut:

Tabel 7. Analisis Data Hasil Observasi Keaktifan Peserta Didik

Siklus	Persentase keaktifan	Kategori
Pra-siklus	49,24 %	Kurang Baik
Siklus 1	83,57 %	Sangat Baik
Siklus 2	90,90 %	Sangat Baik

Berdasarkan data yang dihasilkan terlihat adanya peningkatan persentase keaktifan peserta didik dari pra-siklus ke siklus 1 dan siklus 2. Pada tahap pra-siklus, tingkat partisipasi aktif peserta didik hanya mencapai 49,24% dan tergolong dalam kategori kurang baik. Hasil ini mencerminkan keterlibatan peserta didik yang masih minim serta antusiasme yang masih kurang dalam mengikuti pembelajaran. Namun setelah diterapkan strategi perbaikan berbasis media interaktif Wordwall, persentase keaktifan melonjak menjadi 83,57% pada siklus 1, kemudian meningkat lebih jauh menjadi 90,90% pada siklus 2. Baik siklus 1 maupun siklus 2 termasuk dalam kategori sangat baik. Fakta ini mengindikasikan bahwa upaya perbaikan yang diterapkan berhasil memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan antusiasme peserta didik dan keterlibatan aktif mereka dalam pembelajaran.

Dalam merancang skenario pembelajaran, seorang guru perlu memiliki keterampilan dalam menciptakan atmosfer belajar yang mendukung partisipasi aktif peserta didik. Metode pengajaran secara konvensional yang minim interaksi, sering kali memicu penurunan minat, karena pendekatan semacam itu umumnya lebih banyak berpusat pada guru, sementara peserta didik ditempatkan sebagai penerima pasif (Magdalena, 2018). Selain itu pada metode pembelajaran secara konvensional, penggunaan media pembelajaran masih sangat minim. Padahal pemanfaatan media pembelajaran yang efektif dapat berperan sebagai alat yang dapat memupuk motivasi, merangsang kemampuan kognitif, serta membawa pengaruh psikologis yang baik bagi peserta didik (Junaidi, 2019).

Upaya tindakan berupa perbaikan strategi pembelajaran dengan memanfaatkan media Wordwall memberikan pengaruh secara signifikan terhadap keaktifan peserta didik. Kehadiran media interaktif seperti Wordwall sangat serasi dengan karakteristik generasi masa kini yang lahir dan berkembang di era teknologi digital. Generasi ini cenderung lebih tertarik pada media pembelajaran yang menyajikan unsur visual, interaktivitas, dan tantangan yang menyenangkan (Indartiwi, *et al.*, 2020). Maka dari itu, strategi pembelajaran perlu disesuaikan dengan profil peserta didik saat ini, salah satunya penggunaan media yang menarik dan menumbuhkan keterlibatan emosional dalam proses belajar. Bukan hanya meningkatkan partisipasi, penggunaan media yang menarik juga memperbesar

kemungkinan peserta didik memperhatikan jalannya pembelajaran. Sehingga memperbesar pula peluang peserta didik menyerap materi secara optimal dan berhasil mendapat capaian belajar yang memuaskan. Sejalan dengan pernyataan Kasyi (2024), yang menyebutkan bahwa Wordwall berperan penting sebagai sarana penguatan konsep atau pemahaman materi melalui pendekatan yang menyenangkan, sehingga tercipta pengalaman belajar yang berkesan. Pengalaman belajar yang seperti ini diyakini dapat memperlancar pemahaman konsep peserta didik dalam mencapai hasil belajar yang optimal (Sulindra, *et al.*, 2024).

Kesimpulan

Berdasarkan rangkaian penelitian yang telah dipaparkan pada hasil dan pembahasan, dapat ditarik kesimpulan bahwa pemanfaatan media Wordwall berpengaruh signifikan terhadap peningkatan capaian belajar peserta didik kelas XI ATPH 1 SMKN 1 Purwosari. Peningkatan ini ditandai tidak hanya dengan peningkatan jumlah peserta didik yang berhasil mencapai ketuntasan belajar, tetapi juga kenaikan rata-rata dalam satu kelas pada setiap siklus. Sebelum dilakukan intervensi, hanya 4 peserta didik yang berhasil melampaui batas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dengan nilai awal rata-rata kelas adalah 54,54%. Setelah diterapkannya media interaktif Wordwall, jumlah peserta didik yang tuntas meningkat menjadi 18 peserta didik dengan rata-rata nilai kelas mencapai 75,45%. Nilai rata-rata kelas semakin meningkat setelah dilakukannya siklus 2, yaitu dengan rata-rata nilai kelas mencapai 96,36%, dengan seluruh peserta didik tuntas.

Selain meningkatkan hasil belajar, pemanfaatan media Wordwall juga terbukti dapat meningkatkan partisipasi aktif serta membangkitkan antusiasme peserta didik selama proses pembelajaran. Media Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan minat belajar dan memfasilitasi keterlibatan peserta didik lebih optimal, sehingga mampu menghidupkan suasana kelas, membuat pembelajaran semakin menyenangkan dan tidak monoton. Dengan demikian, penggunaan media Wordwall dalam pembelajaran sangat direkomendasikan sebagai salah satu alternatif strategi inovatif untuk merancang pembelajaran yang lebih bermakna dan relevan. Meskipun demikian, perlu diakui bahwa penerapan teknologi dalam pembelajaran tidak terlepas dari tantangan, terutama ketersediaan sarana dan prasarana yang memadai. Sehingga agar pemanfaatan media interaktif berbasis teknologi ini dapat berjalan maksimal, dukungan infrastruktur yang baik menjadi salah satu aspek yang penting diperhatikan. Integrasi media pembelajaran hanya dapat digunakan secara efektif, apabila didukung dengan kesiapan perangkat, jaringan, serta kesiapan teknis lainnya yang mendukung kelancaran proses belajar-mengajar di dalam kelas.

Daftar Pustaka

- Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iii Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(1), 33–42. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i1.24>
- Aisyah, S., Ramadani, A. F., & Wulandari, A. E. (2025). Pemanfaatan Teknologi Digital sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Sadewa: Publikasi Ilmu Pendidikan, Pembelajaran Dan Ilmu Sosial*, 3, 388–401.
- Damayanti, E., Santosa, A. B., Zuhrie, M. S., & Rusimamto, P. W. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Gaya Belajar. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 9(3), 639–645. Retrieved from <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknik-elektro/article/view/36321>
- Fitriyah, N., Putri, M., & Darmansyah, A. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas 3 SDN Carenang I. *Seminar Nasional Pendidikan*, 2(1), 59–62. Retrieved from <https://prosiding.unma.ac.id/index.php/semnasfkip/article/view/325/308>
- Indartiwi, A., Wulandari, J., & Novela, T. (2020). Peran Media Interaktif Dalam Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0. *KoPEN : Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 28–31.
- Junaidi. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 12.
- Jusuf, H. (2020). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal TICOM*, 5(1), 1–6. Retrieved from <https://media.neliti.com/media/publications/92772-ID-penggunaan-gamifikasi-dalam-proses-pembe.pdf>
- Kasyi, R. A. A. (2024). Analysis of The Use of The Wordwall Application In. *Learning : Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(4), 961–971.
- Maria Magdalena. Kesenjangan Pendekatan Model Pembelajaran Conventional Dengan Model Pembelajaran Contextual Terhadap Hasil Belajar Pancasila di Program Studi Teknika Akademi Maritim Indonesia. (2018). *Jurnal Warta*, (2), 3–6.
- Munawir, M., Rofiqoh, A., & Khairani, I. (2024). Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal AL-AZHAR INDONESIA SERI HUMANIORA*, 9(1), 63–71. Retrieved from <http://dx.doi.org/10.36722/sh.v9i1.2828>
- Nur'aini, N., Tamrin, H., & Masykuri, A. (2024). Inovasi Metode Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Journal of Islamic Educational*

Development, 1(1), 64–73.

- Nurkholisha, R., Nurmalia, L., & Hayun, M. (2024). Penerapan Media Wordwall dalam Pembelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4A MIS Al-Hidayah. *Semnasfip*, 306–314.
- NURMELATI, M. (2023). Penerapan Gamifikasi Menggunakan Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Program Keahlian Teknik Bisnis Sepeda Motor Di Smkn 1 Purwasari. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 2(4), 339–345. <https://doi.org/10.51878/edutech.v2i4.1844>
- Oktaviani, R., & Nurhamidah, D. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Nearpod pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 7(2), 717–726. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v7i2.1121>
- Puspita sari, A. S., Amalia, A. R., & Sutisnawati, A. (2022). Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Menggunakan Media Rainbow Board di Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 3251–3265. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1687>
- Ramadhani, D. A., & Muhroji, M. (2022). Peran Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4855–4861. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2960>
- Ratnasari, D., Dhiya, H. R., Susanti, A., Pd, S., & Pd, M. B. I. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris yang Menyenangkan. *Seminar Nasional Hasil Pelaksanaan Program Pengenalan Lapangan Persekolahan*, 1243–1250.
- Suhaemi, A., Asih, E. T., & Handayani, F. (2020). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Belajar Ips Sd. *Jurnal Holistika*, 4(1), 36. <https://doi.org/10.24853/holistika.4.1.36-45>
- Sulindra, D., Munaldus, & Rustam. (2024). Pengaruh Pembelajaran Menyenangkan Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Kelas VII SMP Negeri 3 Pontianak. *Tsaqofah: Jurnal Penelitian Guru Indonesia*, 4(5), 3693–3701.
- Susanti, S., Aminah, F., Assa'idah, I. M., Aulia, M. W., & Angelika, T. (2024). Dampak Negatif Metode Pengajaran Monoton terhadap Motivasi Belajar Siswa. *PEDAGOGIK: Jurnal Pendidikan Dan Riset*, 2(2), 86–93.
- Titova, L., & Kryvoruchko, I. (2024). Cloud Services as A Means Of Gamification In The Training of. *Information Technologies in Education*, 2(56). <https://doi.org/10.14308/ite000783>
- Wilda Agnesia Panjaitan, Ester Julinda Simarmata, Regina Sipayung, P. J. S. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Discovery

Learning di Sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1350–1357.

Yogi Fernando, Popi Andriani, & Hidayani Syam. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS : Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>