



Analisis Keaktifan Belajar Siswa Sekolah Dasar menggunakan Aplikasi Wordwall

Nuning Hardi Yanti¹, Duwi Nuvitalia², Noor Miyono³, Nur Rizkiyati⁴

Pendidikan Profesi Guru Universitas PGRI Semarang, Semarang, Jawa Tengah, Indonesia^{1,2,3}

SDN Karanganyar Gunung 02, Semarang, Jawa Tengah, Indonesia⁴

nuninghardiyanti98@gmail.com

Abstrak: Keaktifan belajar siswa dapat dijadikan sebagai salah satu kunci keberhasilan dalam proses pembelajaran, untuk memperoleh proses pembelajaran yang optimal diperlukan media pembelajaran untuk membantu siswa aktif dan mudah memahami materi. Pada era digital ini guru juga harus bisa menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi seperti aplikasi *wordwall*. Aplikasi *wordwall* adalah sebuah aplikasi yang berisi macam-macam permainan edukatif yang mampu diaplikasikan sebagai media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan yaitu menganalisis keaktifan belajar siswa dalam menggunakan aplikasi *wordwall* di kelas IVC SDN Karanganyar Gunung 02. Penelitian ini termasuk penelitian yang menggunakan metode deskriptif kualitatif. Pengumpulan data menggunakan teknik berupa observasi, wawancara, dan penelusuran dokumen. Penelitian ini menggunakan instrumen yaitu lembar observasi, lembar wawancara, dan lembar angket. Subjek dalam penelitian ini berjumlah 28 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa diperoleh data keaktifan belajar siswa dalam menggunakan aplikasi *wordwall* sebanyak 23 siswa mempunyai keaktifan belajar sangat baik dengan persentase 82%, dan 5 siswa memiliki keaktifan belajar baik dengan persentase 18% dalam menggunakan aplikasi *wordwall*. Dari hasil wawancara yang telah dilaksanakan dengan siswa dapat diketahui bahwa siswa lebih antusias dalam proses pembelajaran menggunakan aplikasi *wordwall* daripada pembelajaran tanpa memakai media pembelajaran.

Kata kunci: Keaktifan Belajar Siswa; *Wordwall*; Sekolah Dasar.

Analysis of Elementary School Students' Learning Activeness using the Wordwall Application

Abstract: The activeness of student learning can be used as one of the keys to success in the learning process. To obtain an optimal learning process, learning media is needed to help students be active and easily understand the material. In this digital era, teachers must also be able to use technology-based learning media such as *wordwall* applications. The *wordwall* application is an application that contains a variety of educational games that can be applied as learning media. This study aims to analyze student learning activeness in using the *wordwall* application in class IVC SDN Karanganyar Gunung 02. This research includes research that uses descriptive qualitative methods. Data collection uses techniques in the form of observation, interviews, and document search. This study used instruments, namely observation sheets, interview sheets, and questionnaire sheets. Subjects in this study amounted to 28 students. The results showed that the data obtained on student learning activeness in using the *wordwall* application as many as 23 students had very good learning activity with a percentage of 82%, and 5 students had good learning activity with a percentage of 18% in using the *wordwall* application. From the results of interviews that have been conducted with students, it can be seen that students are more enthusiastic in the learning process using *wordwall* applications than learning without using learning media.

Keywords: Student Learning Activeness; *Wordwall*; Elementary School.

1. Pendahuluan

Perkembangan zaman yang semakin maju juga berpengaruh dalam dunia pendidikan. Pendidikan adalah sebuah langkah yang ditempuh pemerintah guna mencapai tujuan pendidikan nasional. Perkembangan zaman yang

semakin berkembang juga berpengaruh dalam dunia pendidikan. Sekolah dasar adalah sebuah tahapan pendidikan dalam proses pembelajaran yang dapat digunakan sebagai tempat bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan yang dimilikinya. Pada pembelajaran abad ke 21 siswa

adalah pusat dari pembelajaran itu sendiri, maka untuk mencapai tujuan pembelajaran dibutuhkan adanya keaktifan belajar dari siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Lestari, *et al.*, (2023) bahwa pembelajaran di sekolah sebaiknya berpihak kepada siswa.

Proses pembelajaran di kelas memiliki pokok utama yaitu aktivitas belajar siswa (Yanti *et al.*, 2020). Keaktifan dapat berupa kegiatan fisik maupun psikis. Keaktifan belajar merupakan sebuah proses dalam kegiatan pembelajaran yang membuat siswa ikut serta aktif ketika kegiatan pembelajaran berlangsung (Sudjana, 2010). Segala aktivitas yang berhubungan dengan siswa merupakan sebuah keaktifan siswa (Mulyadi, 2021). Keaktifan belajar siswa yaitu sebuah proses dalam kegiatan pembelajaran yang mampu membantu siswa ikut berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Wahyuningsih (2022) bahwa aktif dapat diartikan sebagai interaksi yang dilakukan siswa dengan guru untuk mencapai kegiatan pembelajaran yang menyenangkan. Keaktifan belajar siswa berperan penting untuk menentukan keberhasilan dalam pembelajaran. Keaktifan belajar adalah sebuah keadaan belajar yang menggambarkan adanya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran (Mungzilina, *et al.*, 2018). Keaktifan belajar siswa dapat diamati selama pembelajaran berlangsung di kelas. Ketika kegiatan pembelajaran berlangsung, siswa dituntut lebih aktif daripada guru, sedangkan guru memiliki peran membimbing siswa dalam memecahkan masalah.

Sesuai hasil observasi yang telah dilaksanakan pada kelas IVC SDN Karanganyar Gunung 02, dapat diketahui bahwa aktivitas belajar siswa dikategorikan rendah. Hal ini dapat terjadi karena guru kurang memaksimalkan penggunaan media pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang berlangsung di kelas oleh guru juga mampu mempengaruhi keaktifan siswa dalam belajar. Salah satu yang mempengaruhi yaitu penggunaan media pembelajaran. Ketika mengajar guru bisa memanfaatkan media pembelajaran sebagai alat bantu (Indriana, 2011). Menurut Purwaningrum (2018: 255) media pembelajaran yaitu sesuatu yang digunakan untuk mengirimkan pesan dari sebuah materi, serta dapat mencapai tujuan pembelajaran. Ketersediaan alat peraga dalam pembelajaran juga mampu membantu siswa untuk mempelajari konsep dan materi yang diajarkan (Nuvitalia *et al.*, 2016). Tetapi pada kenyataannya tidak sesuai yang diharapkan, guru di sekolah dasar masih mempunyai beberapa kendala, salah satunya dalam menginovasi media

pembelajaran itu sendiri. Adanya perkembangan teknologi berdampak pada munculnya berbagai macam media pembelajaran. Media pembelajaran yang bisa dijadikan sebuah inovasi salah satunya yaitu media pembelajaran *wordwall*. Media *wordwall* adalah media pembelajaran yang sudah tertera dalam sebuah website yang mampu diimplementasikan guna melaksanakan evaluasi pembelajaran (Nurafni & Ninawati, 2021). *Wordwall* yaitu aplikasi permainan yang menyediakan berbagai macam bentuk permainan dan latihan soal (Puspitarini, 2023). Pemilihan penggunaan aplikasi *wordwall* karena aplikasi *wordwall* dapat dikatakan sebuah media pembelajaran berteknologi yang mudah dan menarik untuk digunakan di sekolah dasar. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Permana & Kasrman (2022) menunjukkan nilai kelas yang menerapkan media *wordwall* cukup efektif terhadap motivasi belajar siswa. Maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa adanya persamaan dalam menggunakan aplikasi *wordwall*, tetapi pada penelitian ini subjek penelitian, lokasi penelitian dan jenis penelitian yang berbeda dari peneliti sebelumnya. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis keaktifan belajar siswa ketika menggunakan aplikasi *wordwall* di kelas IVC SDN Karanganyar Gunung 02.

2. Metode Penelitian

Metode penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian deskriptif kualitatif. Metode penelitian deskriptif kualitatif merupakan rangkaian dari kegiatan yang diterapkan guna mendapatkan data yang sesuai dengan fakta di lapangan (Sugiyono, 2019). Pada semester genap tahun ajaran 2022/2023 di kelas IVC SDN Karanganyar Gunung 02, peneliti melaksanakan penelitian. Siswa kelas IVC SDN Karanganyar Gunung 02 yang berjumlah 28 siswa berperan sebagai subjek untuk penelitian ini.

Pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi, wawancara, dan penulisan dokumen. Observasi dilakukan secara langsung ketika proses pembelajaran terjadi guna mendapatkan data keaktifan belajar siswa dalam menerapkan aplikasi *wordwall*. Wawancara dilakukan untuk menggali informasi tentang keaktifan belajar siswa dalam menggunakan aplikasi *wordwall*, sedangkan penulisan dokumen digunakan untuk menggali informasi secara personal tentang keaktifan belajar siswa dalam menggunakan aplikasi *wordwall*. Dalam penelitian ini peneliti menerapkan instrumen berupa lembar observasi, lembar wawancara, dan lembar angket.

3. Hasil dan Pembahasan

Tingkat keaktifan belajar siswa dalam menggunakan aplikasi *wordwall* di kelas IVC SDN Karanganyar Gunung 02 dapat dianalisis dengan menggunakan lembar observasi, wawancara, angket. Jumlah siswa di kelas IVC yaitu sebanyak 28 siswa. Ketika penelitian berlangsung guru juga melakukan observasi kepada siswa. Beberapa indikator keaktifan belajar siswa yang mampu siswa capai diantaranya yaitu kegiatan visual (memperhatikan penjelasan dari guru, membaca materi), kegiatan lisan (mengajukan pertanyaan terhadap materi yang belum jelas, menanggapi

pertanyaan dari guru, dan melakukan diskusi kelompok) kegiatan mendengarkan (mendengarkan pendapat siswa lain), kegiatan menulis (menulis penjelasan guru dan hasil diskusi), kegiatan mental (menyelesaikan soal, menanggapi pendapat dari siswa lain), dan kegiatan emosional (berani menyajikan hasil diskusi). Kemudian untuk memperkuat hasil observasi yang dilaksanakan, guru melakukan wawancara setelah pembelajaran berlangsung kepada siswa. Hasil pengamatan keaktifan belajar siswa dapat disimak pada tabel 1 berikut

Tabel 1. Hasil Pengamatan Keaktifan Belajar Siswa

Aspek	Indikator	Jumlah siswa	Indikator (%)	Rata-rata Aspek (%)
Kegiatan visual	1. Memperhatikan penjelasan guru.	26	93	91
	2. Membaca materi pelajaran.	25	89	
Kegiatan lisan	3. Mengajukan pertanyaan terhadap materi yang belum jelas.	22	79	85
	4. Menanggapi pertanyaan dari guru.	24	86	
	5. Melakukan diskusi kelompok.	25	89	
Kegiatan mendengarkan	6. Mendengarkan pendapat siswa lain.	25	89	89
Kegiatan menulis	7. Menulis penjelasan guru dan hasil diskusi.	27	96	96
Kegiatan mental	8. Menyelesaikan soal.	28	100	91
	9. Menanggapi pendapat dari siswa lain.	23	82	
Kegiatan emosional	10. Berani menyajikan hasil diskusi.	26	93	93

Berdasarkan tabel 1 diperoleh data keaktifan belajar siswa aspek kegiatan menulis memperoleh persentase paling tinggi sebesar 96%, kemudian aspek kegiatan emosional persentase 93%. Aspek kegiatan visual dan aspek kegiatan mental memperoleh persentase yang sama sebesar 91%. Pada aspek kegiatan mendengarkan memperoleh persentase 89% sedangkan aspek kegiatan lisan memperoleh persentase 85%.

Keaktifan belajar siswa kelas IVC SDN Karanganyar Gunung 02 menunjukkan pada aspek ketercapaian yang tinggi hal ini dibuktikan melalui hasil angket pada kegiatan menulis yang menunjukkan 96% siswa menulis penjelasan guru dan hasil diskusi, hal tersebut juga diperkuat dengan jawaban langsung siswa melalui wawancara tanggal 10 Maret 2023 mengemukakan bahwa dengan menulis penjelasan guru dan hasil diskusi siswa dapat membaca catatan tersebut untuk dipelajari ketika waktu luang dan saat akan ulangan untuk bahan belajar. Adanya kegiatan menulis penjelasan guru dan hasil diskusi juga dapat membuat siswa lebih mendengarkan penjelasan guru ketika

pembelajaran berlangsung. Penggunaan aplikasi *wordwall* sebagai media pembelajaran juga membantu siswa untuk lebih bersemangat dalam menulis penjelasan dari guru dan juga hasil diskusi yang dilakukan secara berkelompok.

Pada aspek kegiatan lisan menunjukkan 85% siswa mengajukan pertanyaan kalau ada materi yang belum jelas, menanggapi pertanyaan dari guru, dan melakukan diskusi kelompok ketika pembelajaran berlangsung, hal tersebut juga diperkuat dengan hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 10 Maret 2023 kepada siswa, menyatakan bahwa jika ada materi yang belum dimengerti rasanya sungkan untuk bertanya kepada guru, jadi siswa tersebut lebih menyukai bertanya dengan siswa lainnya. Pertanyaan dari guru dijawab oleh beberapa siswa saja yang sudah mempelajari materi tersebut, sedangkan untuk siswa yang belum belajar merasa ragu atau kurang percaya diri dengan jawaban yang akan diberikan atau bahkan tidak bisa menjawab pertanyaan dari guru. Kegiatan diskusi dilakukan secara berkelompok dan sebagian besar siswa di kelas IVC sudah mampu berdiskusi dengan baik.

Dibuktikan dengan adanya komunikasi yang baik oleh sebagian besar siswa dalam menyampaikan pendapatnya baik kepada guru maupun siswa lainnya. Untuk mengatasi adanya beberapa siswa yang kurang percaya diri untuk mengemukakan pendapatnya guru melakukan pendekatan secara personal kepada siswa tersebut untuk mengetahui permasalahan apa yang dihadapi siswa tersebut sehingga ia tidak percaya diri, kemudian guru memberikan motivasi kepada siswa tersebut supaya percaya diri dengan pendapat yang akan dikemukakan dan menasehatinya kalau dalam berpendapat tidak perlu merasa takut untuk salah.

Berdasarkan hasil analisis keaktifan belajar siswa yang terdiri dari sepuluh indikator pada setiap siswa, dan berdasarkan temuan selama melakukan penelitian, siswa memiliki keanekaragaman karakter dari yang pendiam sampai yang suka berbicara terus. Adanya karakter yang beragam ini membuat guru harus mempunyai cara untuk mendapatkan informasi selama proses wawancara berlangsung. Selain itu dapat diketahui bahwa dari hasil observasi, wawancara, dan angket keaktifan belajar siswa dalam menerapkan aplikasi *wordwall* terdapat 23 siswa mempunyai keaktifan belajar dalam menggunakan aplikasi *wordwall* sangat baik dengan persentase 82%, dan 5 siswa memiliki keaktifan belajar dalam menggunakan aplikasi *wordwall* dengan baik dan memperoleh persentase 18%. Selaras dengan pendapat Sutrisna (2022:198) bahwa pembelajaran yang aktif dapat mendorong kemampuan siswa secara optimal untuk memahami dan menyelesaikan masalah dengan caranya sendiri.

Dari hasil wawancara yang telah dilaksanakan dengan siswa kelas IVC SDN Karanganyar Gunung 02 dapat diketahui bahwa siswa lebih antusias dalam proses pembelajaran menggunakan aplikasi *wordwall* daripada pembelajaran tanpa memakai media pembelajaran. Aplikasi *wordwall* sendiri terdiri dari berbagai macam permainan sehingga siswa tidak akan cepat merasa bosan dan akan memunculkan rasa keingintahuan yang tinggi tentang materi pembelajaran yang diajarkan. Ketika pembelajaran tidak menggunakan media pembelajaran, siswa terlihat lebih pasif dalam kegiatan pembelajaran dan hanya mendengarkan guru menyampaikan materi. Selaras dengan penelitian sebelumnya yang dilaksanakan oleh Puspitarini (2023) yang menyatakan keaktifan siswa dapat diciptakan dengan bantuan media yang tepat. Hal ini sangat berbeda ketika proses pembelajaran menggunakan aplikasi *wordwall*, siswa berperan aktif dalam pembelajaran dan

merasa senang dengan adanya penggunaan aplikasi *wordwall* ini. Aplikasi *wordwall* dapat memberi pengaruh respon yang optimal dalam memahami materi pembelajaran (Gandasari & Pramudiani, 2021). Adanya media aplikasi *wordwall* ini membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Penggunaan aplikasi *wordwall* juga dapat melatih kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran. Guru dapat membuat media dari aplikasi *wordwall* semenarik mungkin agar dapat menarik perhatian siswa, sehingga siswa lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Kendala yang dihadapi ketika melaksanakan penelitian yaitu keterbatasan waktu dalam kegiatan pembelajaran, sehingga guru merasa kurang maksimal dalam melaksanakan penelitian, seperti adanya kegiatan sebelum memulai pembelajaran yang dilaksanakan oleh seluruh siswa yang memakan banyak waktu, selain itu adanya jaringan internet yang kurang stabil sehingga aplikasi *wordwall* kurang maksimal dalam penggunaannya. Guru juga harus kreatif dalam membuat media pembelajaran dari aplikasi *wordwall*.

4. Simpulan dan Saran

Hasil penelitian menunjukkan data keaktifan belajar siswa dalam menggunakan aplikasi *wordwall* sebanyak 23 siswa mempunyai keaktifan belajar sangat baik dengan persentase 82%, dan 5 siswa memiliki keaktifan belajar baik dengan persentase 18% dalam menggunakan aplikasi *wordwall*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan adanya aplikasi *wordwall* dapat mempengaruhi keaktifan belajar siswa kelas IVC SDN Karanganyar Gunung 02. Hal ini dapat terjadi karena dengan adanya penggunaan aplikasi *wordwall* siswa menjadi lebih bersemangat dalam kegiatan pembelajaran.

Penggunaan aplikasi *wordwall* merupakan sebuah inovasi dalam media pembelajaran berbasis teknologi. Maka disarankan guru dapat memanfaatkan aplikasi *wordwall* dalam pembelajaran agar siswa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, serta bagi peneliti selanjutnya dapat menggunakan aplikasi berbasis game lainnya yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Gandasari, P., & Pramudiani, P. (2021). Pengaruh Aplikasi Wordwall terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6). 3689-3696.

- <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1079>
- Indriana, D. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: DIVA press.
- Lestari, E.P., Januar, H., Miyono, N., & Rizkiyati, N. (2023). Identifikasi Gaya Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik Kelas V SDN Karanganyar Gunung 02 Semarang. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 3(2), 10735-10744. <https://doi.org/10.31004/innovative.v3i2.867>
- Mulyadi, E. (2021). Penerapan Kelasiber Berbasis Video Pembelajaran Daring untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Fisika. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 6(3), 359-367. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v6i3.295>
- Mungzilina, A.K., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2018). Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Tanggung Jawab dan Hasil Belajar Sisiwa Kelas 2 SD. *NATURALISTIC: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(2), 184-195. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v2i2.209>
- Nurafni dan Ninawati, M. (2021). Efektifitas Penerapan Aplikasi Linktree dan Wordwall terhadap Motivasi Intrinsik Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *JP2SD (Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar)*, 9(2), 217-225. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v9i2.17317>
- Nuvitalia, D., Patonah S., Saptaningrum E., Khumaedi, Rusilowati A., (2016). Analisis Kebutuhan Alat Peraga dalam Implementasi Kurikulum 2013 pada Mata Pelajaran IPA Terpadu. *Unnes Physics Education Journal*, 5(2), 60-65. <https://doi.org/10.15294/upej.v5i2.13622>
- Permana, S. P., dan Kasriman. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran *Wordwall* terhadap Motivasi Belajar IPS Kelas IV. *Jurnal Basicedu* 6(5), 7831-7839. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3616>
- Purwaningrum, J. P. (2018). *Pakem Mtematika*. Kudus: UMK.
- Puspitarini, D. (2023). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar PPKn Melalui Discovery Learning Berbantuan Aplikasi *Wordwall Games*. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(3), 388-396. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i3.485>
- Sudjana, N. (2010). *Dasar-dasar Proses Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sutrisna. (2022). Implementasi Metode *Everyone is a Teacher Here* untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Sosiologi Kompetensi Ketimpangan Sosial. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 7(2), 197-205. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v7i2.354>
- Wahyuningsih, A. R. (2022). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Peserta Didik Materi Harga Satuan Pekerjaan Konstruksi melalui PBL Berbantuan Video Tutorial. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 7(2), 235-242. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v7i2.380>
- Yanti, N. H., Murtono, & Fardani, M. A., (2020). Penerapan *Numbered Head Together* Berbantuan Media *Puzzle* Meningkatkan Hasil Belajar Tema Cita-citaku. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 6(2), 248-261. <https://doi.org/10.31949/educatio.v6i2.394>