



## **Penggunaan Media Interaktif Berbasis *Wordwall* Untuk Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Sejarah Di Kelas XI SMA Swasta Persiapan Stabat**

**Deni Hartanto**

STKIP AL Maksum Langkat, Stabat, Indonesia  
[dh.hartanto14@gmail.com](mailto:dh.hartanto14@gmail.com)

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi penggunaan media interaktif berbasis *Wordwall* dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar Sejarah di kelas XI SMA Swasta Persiapan Stabat. Media pembelajaran *Wordwall* diimplementasikan sebagai strategi inovatif untuk memperkaya pengalaman pembelajaran siswa. Media interaktif adalah suatu bentuk alat atau teknologi yang memungkinkan interaksi dua arah antara pengguna dan media tersebut. Dalam konteks pendidikan, media interaktif sering kali digunakan sebagai sarana untuk memfasilitasi pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif siswa. Keunggulan media interaktif terletak pada kemampuannya untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Media ini juga dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran individu, memungkinkan pengalaman pembelajaran yang lebih personal dan relevan. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Partisipan penelitian melibatkan siswa kelas XI di SMA Swasta Persiapan Stabat. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan analisis dokumen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *Wordwall* efektif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Siswa menunjukkan respons positif terhadap penggunaan media interaktif ini, yang memberikan mereka pengalaman belajar yang lebih menarik dan partisipatif. Selain itu, *Wordwall* membantu membangun suasana kelas yang kolaboratif dan mendorong diskusi antar siswa. Temuan ini memberikan implikasi positif terhadap pengembangan strategi pembelajaran berbasis teknologi dalam konteks pembelajaran sejarah di tingkat Sekolah Menengah Atas.

**Kata Kunci:** Media Interaktif; *Wordwall*; Sejarah;

### **ABSTRACT**

*This research aims to evaluate the use of Wordwall Interactive Media to enhance the interest and motivation of class XI SMA Swasta Persiapan Stabat. Wordwall learning media is implemented as an innovative strategy to enrich students' learning experiences. Interactive media is a form of tool or technology that allows two-way interaction between users and the media. In the educational context, interactive media is often used as a means to facilitate active student participation in learning. The advantages of interactive media lie in its ability to increase student engagement in the learning process. This media can be customized to individual learning needs, providing a more personal and relevant learning experience. The research methodology employed is qualitative with a case study approach, involving class XI SMA Swasta Persiapan Stabat. as research participants. Data collection methods include observation, interviews, and document analysis. The research findings indicate that the use of Wordwall is effective in enhancing students' interest and motivation in learning. Students exhibited a positive response to the interactive media, providing them with a more engaging and participative*



*learning experience. Additionally, Wordwall helped foster a collaborative classroom atmosphere and encouraged discussions among students. These findings have positive implications for the development of technology-based learning strategies in the context of History education at the high school level.*

**Keywords:** *Interactive Media; Wordwall; History.*

## I. PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran sentral dalam membentuk karakter dan potensi siswa. Dasar tersebut dapat terjadi karena pelaksanaan kegiatan belajar mengajar merupakan prasyarat esensial untuk menciptakan proses pembelajaran yang optimal. Selain itu, keberhasilan proses pembelajaran juga sangat bergantung pada metode, strategi, dan model pembelajaran yang dipilih oleh seorang guru dengan tujuan meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Diantara permasalahan yang ada, yang paling dominan dalam proses pembelajaran yaitu sering sekali guru pada umumnya mengalami kesulitan dalam meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran disebabkan kurangnya sarana dan prasarana penunjang keaktifan dan kesenangan murid dalam belajar juga karena para guru belum memiliki wawasan dan keterampilan yang memadai untuk membuat media pembelajaran yang menyenangkan bagi anak (Rajagukguk, 2023).

Alternatif strategi yang sering digunakan dalam proses belajar adalah penggunaan atau pengembangan media. Namun Media pembelajaran yang banyak digunakan oleh guru cenderung masih bersifat konvensional seperti papan tulis, powerpoint, dan buku paket sebagai media cetak utama penyampai materi pada siswa. Dengan tidak maksimalnya pemilihan media ini pada akhirnya akan menggiring guru secara tidak langsung dalam pemilihan metode pembelajaran yang cenderung konvensional dan hanya terpusat pada guru (Aghni, R. I, 2018).

Menurut Arsyad (2014) Media pembelajaran merupakan segala bentuk alat, lingkungan, dan kegiatan yang disiapkan dengan tujuan untuk meningkatkan pengetahuan, merubah sikap, serta menanamkan keterampilan pada setiap individu yang menggunakan fasilitas tersebut. Namun pemilihan jenis media seringkali dipengaruhi oleh ketrampilan dan kemampuan guru tersebut dalam mengoperasikan media. Karena jika seorang guru memiliki keterbatasan dalam menggunakan suatu jenis media, maka hal tersebut mungkin menyebabkan guru tersebut enggan menggunakan media tersebut. Dampaknya, keberagaman jenis media yang digunakan oleh guru dapat berkurang.

Diantara media yang diketahui, terdapat media yang dianggap mengikuti perubahan zaman dan teknologi, yaitu media pembelajaran interaktif yang merupakan salah satu opsi yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Dengan menggunakan media ini, siswa memiliki kesempatan untuk belajar secara mandiri, memulai dan mengakhiri pembelajaran sesuai preferensinya, serta mengulangi materi yang belum dipahami dengan baik. (Kabun, N. I, 2023)

Selanjutnya Caesariani, N. A. (2018) juga menegaskan bahwa medi interaktif merupakan suatu gabungan teks, gambar, grafis, animasi, audio dan video, serta cara penyampaian interaktif yang dapat membuat suatu pengalaman belajar bagi peserta didik seperti dalam kehidupan nyata di sekitarnya.

Pentingnya penggunaan media pembelajaran juga tidak bisa diabaikan begitu saja, hal tersebut dikarenakan Media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi yang didalamnya mencakup



esensi dari materi yang sedang diajarkan. Sehingga media pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi dan minat belajar sesuai dengan harapan gurunya. Menurut Biggs dan Tefler dalam Aprilia dkk. (2023) disebutkan bahwa motivasi belajar siswa dapat menjadi kurang kuat. Kelemahan atau kurangnya motivasi belajar dapat membuat siswa tidak efektif dalam proses belajar, yang pada gilirannya dapat berdampak negatif pada kualitas prestasi belajar.

Motivasi belajar dapat berkembang melalui dua aspek utama, yaitu aspek intrinsik yang melibatkan keinginan untuk meraih kesuksesan dan motivasi intrinsik yang muncul dari dorongan keinginan belajar dan harapan mencapai cita-cita. Di sisi lain, aspek ekstrinsik melibatkan penghargaan atas pencapaian, kondisi pembelajaran yang mendukung, dan kegiatan belajar yang menarik (Hariyadi & Darmuki, 2019).

Berbagai upaya untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar menjadi tantangan utama dalam proses pendidikan. Mata pelajaran sejarah yang dapat dikatakan sebagai bagian integral dari kurikulum, sering dihadapkan dengan tantangan tersebut, mengingat sifatnya yang cenderung bersifat konseptual dan membutuhkan daya imajinasi tinggi. Untuk mengatasi hal ini, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti *Wordwall* agar menjadi pilihan strategis dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Sejarah di tingkat SMA.

## II. METODE PENELITIAN

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengetahui manfaat penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Wordwall* dalam meningkatkan motivasi belajar Sejarah di kelas XI di SMA Swasta Persiapan Stabat. Pemanfaatan media *Wordwall* tersebut merupakan salah satu platform interaktif yang memanfaatkan jaringan internet. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Partisipan penelitian melibatkan siswa kelas XI di SMA Swasta Persiapan Stabat. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan analisis dokumen.

## III. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### A. Keterkaitan Media *Wordwall* terhadap Minat dan Motivasi Belajar

Dalam konteks pendidikan modern, keterkaitan media pembelajaran seperti *Wordwall* dengan minat dan motivasi belajar menjadi aspek yang sangat penting. Media *Wordwall* dapat diklasifikasikan sebagai alat pembelajaran interaktif berbasis teknologi, pembelajaran tersebut sangat erat kaitannya dengan pembelajaran era kini yang mengedepankan lingkungan belajar konstruktif

Tujuan pembelajaran tersebut berguna bagi pendidik dalam menyampaikan materi agar pembelajaran menjadi lebih menarik. Kemudian memiliki potensi besar dalam meningkatkan minat siswa terhadap materi pembelajaran dan memacu motivasi siswa untuk belajar lebih aktif.

*Wordwall* menawarkan pendekatan yang inovatif dan menarik, menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis dan berpartisipasi. Dengan memanfaatkan fitur-fitur interaktif, *Wordwall* tidak hanya menyajikan informasi dengan cara yang menarik, tetapi juga merangsang pemikiran kreatif dan interaksi siswa. Hal ini dapat membantu membentuk minat siswa terhadap materi pembelajaran karena pengalaman belajar yang positif seringkali menjadi pemicu utama dalam membentuk minat terhadap pelajaran sejarah.



Pada hakikatnya, pembelajaran yang efektif tentu sangat memerlukan perencanaan yang baik. Media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran itu juga memerlukan perencanaan yang baik, Beberapa pertimbangan yang harus diperhatikan seorang pembelajar/guru dalam memilih salah satu media dalam kegiatan pembelajaran di kelas menurut Jennah (2009) antara lain : (1) ia merasa sudah akrab dengan media itu, misalnya: papan tulis atau proyektor transparansi, (2) ia merasa bahwa media yang dipilihnya dapat menggambarkan dengan lebih baik dari pada dirinya sendiri (3) media yang dipilihnya dapat menarik minat dan perhatian pembelajar, serta menuntunnya pada penyajian yang lebih terstruktur dan terorganisasi.

Kausalitas antara media yang menarik dengan minat dan motivasi belajar tentu menjadi tujuan utama dalam proses pembelajaran. Jika seorang siswa menunggu kehadiran guru dengan hati senang kemudian belajar tanpa tekanan, tanpa ketakutan dan tanpa beban merupakan puncak keberhasilan tertinggi pada proses pembelajaran. Karena pada dasarnya siswa dengan suka rela menerima sesuatu yang terjadi dalam proses tersebut. Hal tersebut menandakan bahwa siswa tersebut telah termotivasi dan berminat untuk belajar. Djaali (2008) menyatakan bahwa minat adalah kecenderungan suka dan ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa adanya perintah. Crow & Crow dalam Djaali (2008) menyumbangkan pandangan bahwa minat berkaitan dengan gaya gerak yang mendorong individu untuk menghadapi atau berurusan dengan orang, benda, kegiatan, atau pengalaman yang muncul dari aktivitas itu sendiri. Dalam rangkaian definisi ini, dapat disimpulkan bahwa minat adalah rasa ketertarikan dan keinginan yang lebih terhadap sesuatu tanpa dorongan eksternal.

Penggunaan *Wordwall* juga dapat memberikan dorongan minat dan motivasi kepada siswa. Kehadiran elemen permainan dan tantangan dalam media ini dapat menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan, sehingga siswa merasa termotivasi untuk mengatasi setiap tugas atau kuis dengan semangat. Keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran menggunakan media *Wordwall* dapat membantu meningkatkan daya ingat, pemahaman konsep, dan keterampilan belajar mereka secara keseluruhan. Oleh karena itu, pemahaman akan keterkaitan media *Wordwall* dengan minat dan motivasi belajar menjadi esensial dalam meningkatkan efektivitas proses pendidikan di era digital ini.

## **B. Analisis Deskripsi Pemanfaatan *Wordwall* Sebagai Media Ajar Menurut Persepsi Siswa**

Berdasarkan penelitian yang dilakukan melalui penyebaran kuesioner, penulis berhasil mendapatkan wawasan mengenai pandangan mahasiswa terhadap pemanfaatan *Wordwall* sebagai media pembelajaran sejarah. Metode pengukuran yang diterapkan dalam penelitian ini menggunakan skala *Likert*, di mana setiap pertanyaan memiliki lima opsi jawaban. Riset ini merinci persepsi responden terhadap penggunaan *Wordwall* melalui penyusunan pertanyaan dengan menggunakan metode pengukuran *Likert*.



**Tabel 1. Minat Siswa Pasca Belajar Sejarah Menggunakan Media *Wordwall***

No	Sub Indikator	Alternative Jawaban					Total	Rata-rata	Ket
		SS	S	CS	TS	STS			
1	Ketertarikan mengikuti pembelajaran sejarah	176	212	13	0	0	1763	4,42	
2	Kesadaran yang Tinggi untuk belajar sejarah	112	177	11	0	0	1301	4,34	
3	Pengetahuan yang mendalam tentang materi yang disampaikan	184	115	0	0	0	1385	4,62	
4	Konsentrasi yang tinggi terhadap materi sejarah yang disampaikan	225	265	10	0	0	2215	4,43	
<b>Rata-rata</b>								<b>4,45</b>	<b>Sangat Termotivasi</b>

Dari penjelasan di atas, terlihat bahwa persepsi siswa SMA Persiapan Stabat sebagai responden terhadap minat dalam mempelajari sejarah dengan media *Wordwall* sangat tinggi, sebagaimana tercermin dari nilai rata-rata sebesar 4,45. Hal ini mengindikasikan bahwa siswa menunjukkan tingkat minat yang sangat tinggi dalam memahami materi Public Speaking.

**Tabel 2. Motivasi Siswa Pasca Belajar Sejarah Menggunakan Media *Wordwall***

No	Sub Indikator	Alternative Jawaban					Total	Rata-rata	Ket
		SS	S	CS	TS	STS			
1	Termotivasi mengikuti Pembelajaran	144	145	13	0	0	1333	4,44	
2	Termotivasi untuk tekun mengerjakan Kuis	118	177	6	0	0	1311	4,38	
3	Frekuensi	185	116	0	0	0	1386	4,63	



dalam belajar									
4	Ingin Bermain kuis pada pertemuan selanjutnya	138	157	6	0	0	1333	4,44	
5	Termotivasi untuk belajar dan berprestasi	139	150	11	0	0	1329	4,43	
<b>Rata-rata</b>							<b>4,464</b>	<b>Sangat Termotivasi</b>	

Dari penjelasan di atas, terlihat bahwa persepsi siswa sebagai responden terhadap motivasi dalam mempelajari sejarah menggunakan media *Wordwall* sangat tinggi, sebagaimana tercermin dari nilai rata-rata sebesar 4,46 yang berada dalam rentang 4,20-5,00. Hal ini mengindikasikan bahwa mahasiswa menunjukkan tingkat motivasi yang sangat tinggi dalam memahami pelajaran sejarah

Dengan adanya perbaikan minat dan motivasi yang dilakukan oleh pendidik pada pelajaran sejarah, maka setiap tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai semaksimal mungkin. Karena pada dasarnya Media ini juga dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran individu, memungkinkan pengalaman pembelajaran yang lebih personal dan relevan.

Dengan adanya perubahan siswa siswa yang menunjukkan respons positif terhadap penggunaan media interaktif ini, tentu akan memberikan mereka pengalaman belajar yang lebih menarik dan partisipatif. Selain itu, *Wordwall* membantu membangun suasana kelas yang kolaboratif dan mendorong diskusi antar siswa. Temuan ini memberikan implikasi positif terhadap pengembangan strategi pembelajaran berbasis teknologi dalam konteks pembelajaran sejarah di tingkat SMA.

Siswa sebagai generasi muda adalah tokoh penyambung waktu yang berfungsi menghubungkan masa lalu dengan masa yang akan datang (Hartanto, 2022). Dengan adanya perubahan minat ini, maka cita-cita nasionalis dan patriot pada siswa dapat tersampaikan untuk memujudkan cita-cita bangsa. Belajar tentang perjalanan sejarah juga terkesan akan lebih santai dan menarik.

Meskipun media *Wordwall* berdasarkan penelitian ini menunjukkan peningkatan motivasi dan minat yang mengingkat, tetap penggunaan media interaktif berbasis *Wordwall* perlu memperhatikan beberapa aspek, seperti perancangan yang cermat, penggunaan yang tepat, dan evaluasi secara berkala. Peningkatan yang baik mencerminkan kemajuan selama proses pembelajaran. Selain itu, peningkatan tersebut juga dapat dipengaruhi oleh strategi mengajar guru, termasuk dalam proses evaluasi dengan memanfaatkan media berbasis *Wordwall*

#### IV. SIMPULAN

Simpulan penelitian ini dapat dikatakan bahwa penerapan media interaktif *Wordwall* bias dikatakan efektif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sejarah. Hasil penelitian menunjukkan respons positif dari siswa terhadap penggunaan *Wordwall* sebagai media pembelajaran interaktif.



Peningkatan minat dan motivasi belajar ini tercermin dalam partisipasi aktif siswa, pemahaman konsep yang lebih baik, dan retensi materi yang meningkat. Penelitian ini menunjukkan bahwa *Wordwall*, sebagai media interaktif, mampu memberikan pengalaman belajar yang menarik, memotivasi siswa untuk aktif dalam pembelajaran, dan menciptakan suasana kelas yang kolaboratif. Dengan mempertimbangkan faktor-faktor internal dan eksternal yang memengaruhi hasil belajar, penggunaan *Wordwall* memberikan kontribusi positif terhadap pencapaian akademis siswa di tingkat sekolah menengah atas. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memberikan dukungan terhadap potensi penggunaan media interaktif *Wordwall* dalam konteks pembelajaran Sejarah di SMA, dengan fokus pada peningkatan minat dan motivasi belajar siswa. Implikasi positif dari penelitian ini dapat dijadikan dasar bagi pengembangan strategi pembelajaran berbasis teknologi untuk mata pelajaran Sejarah dan bidang pembelajaran lainnya.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, R. I. (2018). Fungsi dan jenis media pembelajaran dalam pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1), 98-107.
- Aprilia, W., Jamhuri, M., Yusuf, A., & Hadi, M. N. (2023). Penerapan Media Web *Wordwall* Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di SMA Ma'arif NU Pandaan. *Risalah, Jurnal Pendidikan dan Studi Islam*, 9(4), 1441-1448.
- Arsyad, Azhar. 2014. Media Pembelajaran. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Caesariani, N. A. (2018). Pemanfaatan Multimedia Interaktif pada Model Problem Based Learning (PBL) dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 2(2), 832-840.
- Djaali. (2008). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hariyadi, A., & Darmuki, A. (2019). Prestasi dan motivasi belajar dengan konsep diri. *Prosiding Seminar Nasional*, 0291, 280–286.
- Hartanto, D. (2022). Representasi Penguatan Identitas Budaya pada Mahasiswa Melalui Pendidikan Sosial Budaya di STKIP Al Maksum Langkat. *Jurnal Berbasis Sosial*, 2(1), 69-79.
- Jannah, Rodhatul, 2009. Media Pembelajaran. Banjarmasin: Antasari Press
- Kabun, n. I. (2023) Pengaruh media interaktif berbasis *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran Sejarah Di Kelas XI IPS Sma Negeri I Kabun. *PIPSI: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia Volume 8 Nomor 3 bulan September 2023*. P. 321 – 331
- Rajagukguk, K. P., Hartanto, D., & Putra, A. N. (2023). Pelatihan Teknologi dan Digitalisasi Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kompetensi Pedagogik Guru Pendidikan Dasar. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 8-13.