Jurnal Pendidikan Sosial Keberagaman
Print-ISSN 2355–4622 Online-ISSN 2622-9021
Vol. 12, No. 1, Juni 2025, halaman 20-26
https://juridiksiam.unram.ac.id/index.php/juridiksiam

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN WORDWALL TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS VIII DI SMP NEGERI 2 LABUHAN MARINGGAI, LAMPUNG TIMUR

Tasya Ayumi Adilia 1[1)]*, Yunisca Nurmalisa 2[2)], Devi Sutrisno Putri 3[3)]
[123] Universitas Lampung
E-mail: tasyaayumiadilia03@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan dari dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui Penerapan Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas VIII SMP Negeri 2 Labuhan Maringgai. Metode penelitian ini adalah kuasi eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 2 Labuhan Maringai. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 64 responden yang terdiri dari 32 responden kelas eksperimen dan 32 responden kelas kontrol. Teknik perhitungan data menggunakan bantuan *microsoft excel* dan SPSS versi 26. Berdasarkan perhitungan uji *independen sample t test* yang digunakan dalam penelitian ini dihasilkan bahwa terdapat dampak yang signifikan dari penerapan media pembelajaran *wordwall* terhadap peningkatan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas VIII di SMP Negeri 2 Labuhan Maringgai. Yang berdasarkan uji *N-Gain* Score mempunyai efektivitas sebesar 68,76% yang dapat dikategorikan cukup efektif. Selanjutnya dari hasil observasi (minat belajar) terhadap peserta didik pada kelas eksperimen menghasilkan persentase sebesar 82,1% yang dapat dikategorikan sangat aktif. Hal ini dilihat dari respon peserta didik saat pembelajan menggunakan media *wordwall* sangat baik, Peserta didik antusias dengan pembelajaran di kelas juga berinteraksi aktif. Terdapat perbedaan antara rata-rata hasil *posttest,* angket dan hasil observasi antar kelas eksperimen dan kelas kontrol yang berarti menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil peningkatan minat belajar antara kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *wordwall* dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran *wordwall*.
Kata Kunci: Media Pembelajaran; *Wordwall*; Minat Belajar.

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the Application of Wordwall Learning Media to Increase Student Learning Interest in Pancasila Education Subjects Class VIII SMP Negeri 2 Labuhan Maringgai. The sample in this study amounted to 64 respondents consisting of 32 experimental class respondents and 32 control class respondents. The data calculation technique uses the help of Microsoft Excel and SPSS version 26. Based on the calculation of the independent sample t test used in this study, it was found that there was a significant impact of the application of wordwall learning media on increasing students' interest in Pancasila education subjects in class VIII at SMP Negeri 2 Labuhan Maringgai. Which based on the N-Gain Score test has an effectiveness of 68.76% which can be categorized as quite effective. Furthermore, the results of observations (learning interest) of students in the experimental class resulted in a percentage of 82.1% which can be categorized as very active. This can be seen from the response of students when learning using wordwall media is very good, students are enthusiastic about learning in class and also interact actively. There is a difference between the average posttest results, questionnaires and observation results between experimental and control classes, which means that there are differences in the results of increasing interest in learning between experimental classes using wordwall learning media and control classes that do not use wordwall learning media.
Keywords: *Learning Media; Wordwall; Learning Interest.*

Jurnal Pendidikan Sosial Keberagaman
Print-ISSN 2355–4622 Online-ISSN 2622-9021
Vol. 12, No. 1, Juni 2025, halaman 20-26
https://juridiksiam.unram.ac.id/index.php/juridiksiam

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi kehidupan manusia. Dengan pendidikan diharapkan dapat memajukan proses pembangunan di semua bidang, baik dalam bidang sosial, politik maupun budaya. Salah satu faktor yang mempengaruhi proses belajar dan hasil belajar yaitu kondisi individu peserta didik. Faktor kondisi individu peserta didik mencakup faktor-faktor psikologis diantaranya adalah minat. Minat belajar pada hakikatnya merupakan wujud penerimaan peserta didik terhadap proses pembelajaran. Peserta didik yang memiliki minat belajar tinggi cenderung belajar dengan sungguh-sungguh untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Namun kenyataan menunjukkan tidak semua peserta didik memiliki minat yang sama dalam belajar. Minat belajar merupakan rasa ketertarikan dalam diri peserta di dik saat belajar. Dalam kegiatan belajar mengajar tentunya diperlukan minat untuk dapat memahami suatu penjelasan materi. Minat besar pengaruhnya dalam kegiatan belajar, oleh karena itu dalam memberikan penjelasan pendidik harus menggunakan mediapembelajaran yang menarik dalam setiap mata pelajaran tak terkecuali pada saat pembelajaran pendidikan pancasila. Minat belajar terdiri dari perasaan senang, ketertarikan peserta didik, perhatian peserta didik, dan keterlibatan peserta didik.

Media pembelajaran merupakan salah satu alat yang digunakan sebagai penunjang kegiatan belajar dan mengajar di sekolah. Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar yang pada akhirnya dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Perkembangan bidang pendidikan tidak luput dengan pengaruh berkembangnya teknologi informasi. Pendidikan pada abad ke-21 sudah seharusnya mengkolaborasikan teknologi dalam proses pembelajaran. Pendidik berkewajiban mengaplikasikan berbagai media pembelajaran dengan baik. Pendidik merupakan fasilitator utama dalam pembelajaran, maka dari itu pendidik harus menciptakan situasi belajar yang menarik contohnya dengan menyediakan alat ajar. Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran juga bisa dilakukan sebagai salah satu cara untuk meningkatkan minat belajar peserta didik agar pembelajaran tidak membosankan.

Gambar 1. 1 Pembelajaran Di Kelas Dengan Media Konvensional

Namun demikian, fakta dilapangan menunjukan bahwa pendidik masih kurang dalam menggunakan media pembelajaran inteaktif dan cenderung menggunakan media pembelajaran konvensional. Berdasarkan hasil penelitian pendahuluan yang telah dilakukan peneliti di SMP Negeri 2 Labuhan Maringgai pada mata pelajaran pendidikan pancasila, selama ini pembelajaran pendidikan pancasila di kelas menggunakan media pembelajaran konvensional. Kurangnya partisipasif peserta didik dalam mengikuti pembelajaran pendidikan pancasila, komunikasi yang terjadi juga hanya komunikasi satu arah antara pendidik dengan peserta didik. Lalu kurangnya variasi dalam penggunaan media pembelajaran di kelas.

Pada saat peneliti mengamati kebiasaan belajar peserta didik dikelas, hasil pengamatan terungkap bahwa terdapat peserta didik yang tidak fokus memperhatikan penjelasan pendidik, peserta didik terlihat ribut di ruangan dan tidak menunjukan keterlibatan aktif saat saat pembelajaran berlangsung contohnya pada saat diberikan pertanyaan atau menjawab

Jurnal Pendidikan Sosial Keberagaman
Print-ISSN 2355–4622 Online-ISSN 2622-9021
Vol. 12, No. 1, Juni 2025, halaman 20-26
https://juridiksiam.unram.ac.id/index.php/juridiksiam

pertanyaan tentang materi pembelajaran pendidikan pancasila. Kurangnya perhatian dan keterlibatan peserta didik membuat suasana kelas cenderung pasif. Kurangnya minat belajar menyebabkan beberapa peserta didik kesulitan untuk menyelesaikan tugas, oleh sebab itu tujuan pembelajaran belum tercapai dengan baik. Dari pengamatan yang dilakukan alasan kurangnya minat belajar pendidikan pancasila peserta didik adalah gaya belajar yang digunakan pendidik masih konvensional dan jarangnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif. Maka dari itu diperlukan media pembelajaran interaktif yang dapat menarik minat belajar peserta didik karena media adalah hal yang penting dalam menunjang proses pembelajaran pendidikan pancasila.

Kendala pengembangan media pembelajaran inteaktif adalah kurang dikuasainya teknologi pengembangan media inteaktif oleh pendidik. Hal ini tentu menjadi salah satu penyebab kurangnya minat belajar pada peserta didik, karena pembelajaran yang terjadi hanya satu arah ini terkesan monoton dan jenuh. Menurut penelitian Puspitasari (2022) peserta didik merasa bosan dengan pembelajaran yang bersifat konvensional, maka dari itu dibutuhkan inovasi salah satunya menggunakan media pembelajaran yang menarik. Salah satu media yang menarik adalah *wordwall. Wordwall* merupakan sebuah aplikasi berbasis *website* yang didalamnya terdapat banyak sekali fitur game dan kuis sebagai penunjang pembelajaran. Fitur-fitur dari *wordwall* ini bisa digunakan pendidik sebagai sumber belajar, media, dan evaluasi pembelajaran. Game ini dapat digunakan melalui laptop atau *smarthphone*. Dalam aplikasi *wordwall* terdapat gambar, audio, animasi dan permainan interaktif yang dapat membuat peserta didik tertarik. Penggunaan media pembelajaran *wordwall* dalam mata pelajaran pendidikan pancasila bertujuan untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang memperkuat minat dan keterlibatan peserta didik. Dengan menyajikan materi pembelajaran secara interaktif dan menarik, *wordwall* dapat menjadi alat yang efektif untuk mencapai tujuan ini. Salah satu tujuan utama adalah meningkatkan minat belajar peserta didik. Melalui variasi dalam penyajian materi, seperti penggunaan gambar, audio, dan video. *Wordwall* dapat memancing minat peserta didik terhadap topik-topik yang diajarkan dalam mata pelajaran pendidikan pancasila.

Penelitian mengenai penerapan media pembelajaran *wordwall* terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan pancasila ini diharapkan dapat memberikan inovasi baru dalam pembelajaran di kelas. Apabila media pembelajaran ini digunakan secara efektif di kelas dapat mendukung pembelajaran yang interaktif sehingga memungkinkan penyampaian materi yang lebih menarik dan membantu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Dengan adanya penelitian ini juga dapat mengukur sejauh mana media pembelajaran digital seperti *wordwall* dapat mendukung relevansi dan penerapan nilai-nilai pada pendidikan pancasila dalam konteks modern. Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Penerapan Media Pembelajaran *Wordwall* terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas VIII di SMP Negeri 2 Labuhan Maringgai.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian *quasi experiment*. Dalam penelitian ini peserta didik dikelompokan menjadi dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Teknik *sampling* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling* yaitu teknik pengumpulan sampel dengan pertimbangan tertentu. Adapun sampel pada penelitian ini terdiri dari dua kelas, yaitu kelas VIII E sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII F sebagai kelas kontrol yang masing-masing berjumlah 32 peserta didik.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu dengan

Jurnal Pendidikan Sosial Keberagaman
Print-ISSN 2355–4622 Online-ISSN 2622-9021
Vol. 12, No. 1, Juni 2025, halaman 20-26
https://juridiksiam.unram.ac.id/index.php/juridiksiam

menggunakan observasi, tes, dan angket. Observasi dan angket dalam penelitian ini untuk melihat minat peserta didik pada awal sebelum penggunaan media pembelajaran *wordwall* dan sesudah menggunakan media pembelajaran *wordwall*. Sedangkan tes dalam penelitian ini untuk melihat apakah minat belajar peserta didik juga mempengaruhi pengetahuannya. Dalam penelitian ini menggunakan angket dalam bentuk skala likert. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik analisis statistik deskriptif. Analisis statistik deskriptif digunakan untuk melihat penerapan media pembelajaran wordwall terhadap minat belajar peserta didik yang digunakan dengan teknik analisis rata-rata dan analisis persentase. Uji yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji *N-Gain Score* dan *Uji Independent Sample T-test* untuk menguji hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah proses pembelajaran dilaksanakan dengan penerapan media pembelajaran *wordwall* di kelas eksperimen dan tidak menggunakan media pembelajaran *wordwall* pada kelas kontrol, menunjukkan bahwa hasil akhir atau hasil *posttest* mengalami perbedaan. Perbedaan hasil belajar ditunjukkan oleh nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen sebesar 82,56 dan rata-rata nilai *posttest* pada kelas kontrol adalah 71,81. Berdasarkan nilai rata-rata *posttest* terlihat bahwa hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang artinya lebih tinggi minat belajar peserta didik di kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Risa Oktiari Sukma et al, 2024) yang menyatakan bahwa penerapan media pembelajaran wordwall mampu meningkatkan minat belajar sebesar 66.8213%. Setelah data *pretest posttest* dan angket kelas eksperimen dan kelas kontrol terdistrbusi normal dan homogenitas, selanjutnya peneliti melakukan *uji independent sample t-test* dan uji *N-Gain Score*. *Uji independent sample t-test* ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaaan minat belajar didik kelas eksperimen yang menerapkan media pembelajaran *wordwall* dengan kelas kontrol yang tidak menerapkan media pembelajaran *wordwall.*

Hasil perhitungan pada uji independent sample t-test pada *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol menghasilkan nilai thitung sebesar 3,425 sedangkan nilai ttabel adalah sebesar 1.670 yang berarti bahwa nilai thitung > nilai ttabel. Maka H_0 ditolak danH_1 diterima. Selanjutnya pada nilai *Sig. (2-tailed)* pada *uji independent sample t-test* sebesar 0,001 (0,001<0,05) maka maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Selanjutnya pada nilai signifikansi pada uji independent sample t test kelas eksperimen dan kontrol adalah sebesar 0.315 (0.315>0.05) maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Maka berdasarkan pengambilan keputusan *uji independent sample t-test* terdapat perbedaan minat belajar peserta didik yang menerapkan media pembelajaran *wordwall* (kelas eksperimen) dengan minat belajar peserta didik yang tidak menerapkan media pembelajaran *wordwall* (kelas kontrol). Untuk mengetahui seberapa besar tingkat keberhasilan penerapan media pembelajaran *wordwall* dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan pancasila dilakukan dengan uji *N-Gain Score*. Pada uji tersebut dihasilkan nilai *N-Gain Score* kelas eksperimen sebesar 68,76% yang termasuk dalam kriteria cukup efektif dengan nilai *N-Gain Score* minimal sebesar 43,75% dan nilai maksimal sebesar 100%. dan nilai *N-Gain Score* kelas kontrol sebesar 41,10% yang termasuk dalam kriteria kurang efektif dengan nilai *N-Gain Score* minimal sebesar 18,18 %. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pebelajaran *wordwall* lebih efektif diterapkan dalam peningkatan minat belajar peserta didik dibandingkan dengan pembelajaran yang tidak menggunakan media pembelajaran *wordwall* yang dalam penelitian ini dihasilkan nilai yang kurang efektif untuk peningkatan minat belajar peserta didik.

Hal tersebut dinilai lebih efektif dikarenakan peserta didik memberi perhatian lebih

Jurnal Pendidikan Sosial Keberagaman
Print-ISSN 2355–4622 Online-ISSN 2622-9021
Vol. 12, No. 1, Juni 2025, halaman 20-26
https://juridiksiam.unram.ac.id/index.php/juridiksiam

terhadap pelajaran selama media *wordwall* digunakan dan memiliki daya tarik yang tinggi karena pada saat proses pembelajaran berlangsung, peserta didik lebih tertarik untuk memperhatikan materi yang sedang diajarkan dibandingkan dengan hanya menggunakan media papan tulis atau pembelajaran yang tidak menggunakan media apapun, hanya mendengarkan penjelasan materi dari pendidik saja. Namun selain dari media pembelajaran faktor lain yang dapat mempengaruhi minat belajar meliputi lingkungan belajar, strategi guru dan metode pembelajaran yang digunakan (Lusi Marleni, 2016). Pada dasarnya minat adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat.

Setelah peneliti menguraikan hasil tes penelitian, selanjutnya peneliti akan mencoba menguraikan dan menjelaskan hasil angket dan keadaan sebenarnya sesuai dengan data yang diperoleh mengeni besarnya dampak dari penerapan media pembelajaran wordwall terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan pancasila di SMP Negeri 2 Labuhan Maringgai. Pengambilan dan analisis data setiap variabel dilakukan untuk membuktikan hipotesis pada penelitian ini. Analisis ini dilakukan untuk mengatahui seberapa besar dampak dari penerapan media pembelajaran berbasis *wordwall* terhadap minat belajar peserta didik.

Sebelumnya peneliti telah menyebarkan angket awal dan angket akhir. Data angket awal pada kelas eksperimen mendapatkan nilai rata-rata 58,91. kemudian angket akhir pada kelas eksperimen mendapatkan nilai rata-rata 87,59. Sedangkan pada kelas kontrol, data angket awal mendapatkan nilai rata-rata 58,34. kemudian angket akhir degan nilai rata-rata 79,03. Maka didapatkan perbandingan nilai hasil angket awal dan akhir sebesar kelas eksperimen sebesar 28,68 dan kelas kontrol sebesar 20,69. Hal ini dapat disimpulkan bahwa pada kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *wordwall* jauh lebih meningkat dibandingkan kelas kontrol yang tidak menggunakan media *wordwall*. Hasil perhitungan pada uji independent sample t-test angket minat belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol menghasilkan nilai thitung sebesar 7,449 sedangkan nilai ttabel adalah sebesar 1.670 yang berarti bahwa nilai thitung > nilai ttabel. Maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Selanjutnya pada nilai *Sig. (2-tailed)* pada *uji independent sample t-test* sebesar 0,000 (0,000<0,05) maka maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Maka berdasarkan pengambilan keputusan *uji independent sample t-test* terdapat perbedaan minat belajar peserta didik yang menerapkan media pembelajaran *wordwall* (kelas eksperimen) dengan minat belajar peserta didik yang tidak menerapkan media pembelajaran *wordwall* (kelas kontrol).

Berdasarkan hasil observasi kelas eksperimen diperoleh persentase keaktifan sebesar 82,1% yang termasuk dalam kriteria sangat aktif dan hasil observasi kelas kontrol sebesar 65,8%, yang termasuk dalam kriteria aktif. Di lihat dari nilai rata-rata minat belajar terlihat bahwa minat belajar kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Berdasarkan hasil observasi tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran *wordwall* lebih mampu untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dibandingkan dengan pembelajaran yang tidak menggunakan media pembelajaran *wordwall*. Selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Rahmawari et al (2024) yang menyatakan bahwa minat belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran *wordwall* pada pembelajaran pendidikan pancasila mengalami peningkatan setiap siklusnya dengan rata-rata. Pada siklus pertama sebesar 64% dan pada siklus kedua sebesar 86%. Melihat dari hasil penelitian yang dilakukan pada setiap pertemuan di kelas eksperimen peserta didik dituntut untuk berperan aktif dalam memperoleh kesempatan untuk andil dan membangun atau membentuk sendiri pengetahuannya sehingga mampu berpartisipasi dalam proses pembelajaran yang lebih interaktif. Keberadaan pendidik juga tidak hanya hadir untuk menjelaskan materi, tetapi juga sebagai pembimbing dan fasilitator dalam mengarahkan peserta didik dalam memiliki argumen yang tepat dan mampu

Jurnal Pendidikan Sosial Keberagaman
Print-ISSN 2355–4622 Online-ISSN 2622-9021
Vol. 12, No. 1, Juni 2025, halaman 20-26
https://juridiksiam.unram.ac.id/index.php/juridiksiam

berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Hal tersebut sepemikiran dengan pernyataan Aidah dan Nurafni yang menyatakan dengan menggunakan fitur kuis pada aplikasi *wordwall* akan menciptakan keaktifan peserta didik selama kegiatan pembelajaran dan tidak bersikap pasif, peserta didik juga lebih bisa berkonsentrasi, dan tidak merasa bosan ketika pembelajaran. Komponen edukasi pada aplikasi *wordwall* sepenuhnya diwujudkan melalui permainan yang membantu meningkatkan keterampilan berpikir dan memaksimalkan pemahaman peserta didik terkait materi yang diajarkan. Penggunaan media pembelajaran *wordwall,* permasalahan kemandirian dalam mengumpulkan informasi dari berbagai sumber dapat teratasi (Aidah & Nurafni, 2022).

Mengacu terhadap data yang telah didapatkan berhubungan dengan minat belajar peserta didik pada pelajaran pendidikan pancasila kelas VIII yakni dengan kelas VIII E sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII F sebagai kelas kontrol. Data minat belajar diperoleh dengan menggunakan instrument angket, instrumen tes, dan instrumen observasi di sebelum pemberian treatment (perlakuan) dan setelah pemberian treatment (perlakuan). Dalam hal ini menyatakan bahwa penerapan media pembelajaran *wordwall* terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas VIII di SMP Negeri 2 Labuhan Maringgai. Hal ini terlihat dari bagaimana media pembelajaran *wordwall* meningkatkan ketertarikan, perhatian, perasaan senang dan membuat peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu dengan digunakannya media pembelajaran *wordwall* juga meningkatkan antusis peserta didik saat belajar pendidikan pancasila. Dengan demikian penerapan media pembelajaran interaktif seperti *wordwall* dapat membantu meningkatkan minat belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti, respon peserta didik saat pembelajan menggunakan media *wordwall* sangat baik, Peserta didik antusias dengan pembelajaran di kelas juga berinteraksi aktif seperti aktif bertanya, menjawab pertanyaan, mengemukakan ide atau pendapat, maupun berinteraksi dengan anggota kelompoknya dan berinteraksi dengan kelommpok lain. Tampilan yang menarik dalam menyajikan materi maupun soal-soal memberikan pengalaman baru yang dapat merangsang ketertarikan peserta didik. Kemudian dalam hal rasa ingin tahu, peserta didik merasa tidak puas jika tidak dapat menjawab soal yang disajikan sehingga peserta didik akan mencoba kembali ketika salah menjawab soal yang terdapat pada game *wordwall*. Ini menyiratkan bahwa dengan adanya tantangan akan menggugah peserta didik untuk menjawab soal yang disajikan. *Games* edukasi di dalam kelas dapat menciptakan suasana belajar yang dinamis dan interaktif. Beberapa penelitian di Indonesia juga telah mengungkapkan bahwa games edukasi dapat memberikan dampak positif terhadap aktivitas belajar peserta didik. Salah satunya penelitian yang dilakukan oleh Nugroho dan Rahmawati (2021), penggunaan media games edukasi dalam pembelajaran telah terbukti meningkatkan keaktifan peserta didik secara signifikan. Peserta didik yang terlibat dalam pembelajaran berbasis *games* menunjukkan respon yang lebih antusias dan terlibat dalam diskusi kelompok, sehingga mereka lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

Media pembelajaran yang menarik berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik dan menjadikan peserta didik lebih memperhatikan, konsentrasi, serta merasa tertantang ketika pemberian materi oleh pendidik sehingga dapat menjadikan pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Namun, keterbalikannya jika peserta didik menganggap apa yang disampaikan dan ditampilkan oleh pendidik tidak bervariasi (monoton), maka peserta didik akan cenderung merasa bosan dalam pembelajaran (Siti Romlah et al., 2019). Minat yang kuat dalam diri seseorang dapat menjadi kunci keberhasilan dalam pendidikan. Dengan minat yang tepat, seseorang akan lebih termotivasi untuk belajar dan tidak mudah putus asa dalam menghadapi tantangan. Oleh karena itu, minat merupakan komponen penting dalam proses belajar yang

Jurnal Pendidikan Sosial Keberagaman
Print-ISSN 2355–4622 Online-ISSN 2622-9021
Vol. 12, No. 1, Juni 2025, halaman 20-26
https://juridiksiam.unram.ac.id/index.php/juridiksiam

efektif. Pengemasan pelajaran pendidikan pancasila harus dilakukan semenarik mungkin agak dapat menumbuhkan minat yang kuat dalam diri peserta didik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian hipotesis yang dilakukan oleh peneliti mengenai penerapan media pembelajaran *wordwall* terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas VIII di SMP negeri 2 Labuhan Maringgai, Lampung Timur. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *wordwall* terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan pancasila, serta dapat membangkitkan ketertarikan peserta didik untuk belajar dan meningkatkan pemahaman materi, dikarenakan media *wordwall* terkandung perpaduan warna, tulisan yang jelas, serta gambar yang sangat menarik perhatian peserta didik serta game seru. Hal ini berdasarkan hasil uji *N-Gain Score* dari penelitian yang telah dilakukan pada kelas eksperimen yang menggunakan media *wordwall* sebesar 68,76% dan pada kelas kontrol yang tidak menggunakan media *wordwall* sebesar 41,10%. Dibuktikan dengan banyaknya peserta didik yang antusias dengan pembelajaran di kelas juga berinteraksi aktif seperti mengemukakan ide atau pendapat, bertanyaan, menjawab pertanyaan, maupun berinteraksi dengan anggota kelompoknya dan berinteraksi dengan kelompok lain.

Melalui penjelasan di atas, diketahui bahwasannya penerapan media pembelajaran *wordwall* lebih mampu untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dibandingkan dengan pembelajaran yang tidak menggunakan media pembelajaran *wordwall.* Dapat dilihat juga dari hasil perolehan nilai posttest kelas eksperimen yang jauh lebih unggul dari pada kelas kontrol karena pada kelas eksperimen peserta didik belajar dengan bantuan media pembelajaran *wordwall* yang didalamnya ditampilkan materi yang cukup menarik sehingga minat belajar peserta didik pun meningkat dibandingkan kelas kontrol.

DAFTAR PUSTAKA

Aidah, N., & Nurafni, N. (2022). Analisis penggunaan aplikasi Wordwall pada pembelajaran IPA kelas IV di SDN Ciracas 05 Pagi. Pionir: *Jurnal Pendidikan, 11*(2), 161–174.

Marleni, L. (2016). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Bangkinang. *Journal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika, 1*(1), 149-159.

Nugroho, R., & Rahmawati, A. (2021). Penggunaan Media Games Edukasi dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 10(2), 123-134.

Puspitasari, R., Suparman, S., & Fahrunnisa, F. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot *Berbasis* Game Based Learning Terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, *4*(6), 8211- 8220.

Rahmawati, L., Rulviana, V., & Rakini, R. (2024). Penerapan Media *Wordwall* untuk *meningkatkan* minat belajar matematika pada peserta didik kelas V Sekolah Dasar. *Journal Innovation in Education, 2*(4), 14-25.

Romlah, S., Nugraha, N., Nurjanah, S., & Setiawan, W. (2019). Analisis motivasi belajar siswa SD *Albarokah* 448 bandung dengan menggunakan media ICT berbasis for VBA Excel pada materi garis bilangan. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, *3*(1), 220-226.

Sukma, RO, Arafat, Y., & Heldayani, E. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall *terhadap* Minat Belajar IPAS Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu* , *8* (4), 2830–2837.