

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Sejarah Singkat Lokasi Penelitian

SDN-SN Kelayan Barat 2 merupakan salah satu institusi pendidikan dasar yang berlokasi di Jalan K.S. Tubun Gang Tentram, Kota Banjarmasin. Secara historis, sekolah ini mengalami beberapa kali perubahan nomenklatur dan penggabungan institusi. Berdasarkan data historis, lembaga ini didirikan pada tahun 1978 dengan nama Sekolah Bina Budi. Pada tahun 1998, terjadi perubahan nama menjadi SDN Kelayan Barat 2. Selanjutnya, pada tahun 2000, SDN Kelayan Barat 2 melakukan penggabungan dengan SDN Kelayan Barat 4. Empat tahun kemudian, tepatnya tahun 2004, sekolah ini kembali mengalami perubahan nama menjadi SDN Percontohan Kelayan Barat 2. Terakhir, pada tahun 2010, sekolah ini resmi menggunakan nama SDN-SN Kelayan Barat 2 hingga saat ini.

Dari segi sarana prasarana, SDN-SN Kelayan Barat 2 memiliki fasilitas yang memadai, meliputi 12 ruang belajar, ruang kantor, ruang Unit Kesehatan Sekolah (UKS), serta perpustakaan. Sepanjang sejarahnya, kepemimpinan sekolah telah silih berganti, dimulai dari Drs. Saleamal Supadi yang menjabat pada tahun 1978 hingga Rusmilawati, S.Pd yang memimpin sejak tahun 2019 sampai sekarang.

Secara geografis, sekolah ini memiliki lokasi yang strategis karena berbatasan langsung dengan institusi pendidikan lain dan lingkungan permukiman masyarakat. Hubungan antara sekolah dan masyarakat terjalin secara harmonis, baik dalam bentuk dukungan moril maupun materil, yang secara signifikan berkontribusi terhadap pencapaian tujuan pendidikan di sekolah tersebut.

Dengan demikian, SDN-SN Kelayan Barat 2 merupakan institusi pendidikan yang terus mengalami perkembangan seiring dinamika masyarakat dan perubahan sejarah yang terjadi di lingkungannya.

2. Visi Dan Misi

“Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, meningkatkan disiplin, berprestasi, pelestarian lingkungan hidup, pencegahan pencemaran dan pencegahan kerusakan lingkungan hidup.”

- a. Menumbuhkan penghayatan terhadap ajaran agama yang dianut sehingga menjadi sumber kearifan dalam bertindak.
- b. Membina kepribadian siswa agar lebih disiplin dalam menghadapi masalah kehidupan.
- c. Membina bakat dan kemampuan siswa agar dapat bersaing dalam meraih prestasi.
- d. Membina siswa agar memiliki wawasan tentang pelestarian lingkungan hidup, pencemaran lingkungan dan pencegahan kerusakan lingkungan.
- e. Menerapkan manajemen partisipasi dalam melibatkan seluruh warga sekolah dan stakeholder serta komite sekolah.

Berdasarkan Visi dan Misi tersebut maka tujuan yang akan dicapai adalah program kerja SDN-SN Kelayan Barat 2 untuk jangka waktu (delapan tahun kedepan adalah terwujudnya sekolah yang memiliki keunggulan kompetitif, memiliki wawasan tentang pelestarian lingkungan hidup, pencemaran lingkungan dan pencegahan kerusakan lingkungan yang ditunjang oleh tenaga kependidikan professional dan memfungsikan pendidikan sesuai dengan fitrahnya.

3. Identitas Sekolah

Data identitas sekolah SDN-SN Kelayan Barat 2 Banjarmasin adalah sebagai berikut;

Nama Sekolah	:	SDN-SN Kelayan Barat 2
NSS	:	101156001037
NIS	:	10 037 0
Alamat Jalan	:	K.S. Tubun Gg.tentram Rt. 10 No. 08
Kelurahan	:	Kelayan Barat
Kecamatan	:	Banjarmasin Selatan
Kota	:	Banjarmasin
Provinsi	:	Kalimantan Selatan
Kode Pos	:	70241
Email	:	sdnsnkbdua@yahoo.co.id
Status Sekolah	:	Negeri
Penerbitan SK	:	Badan Akreditasi Sekolah Kota Banjarmasin
Tahun Berdiri	:	1978
Bangunan Sekolah	:	Hak Milik
Jumlah Rombongan	:	2 Rombel
Jumlah Kelas	:	12 Kelas
Keadaan Kelas	:	Ekonomi Menengah Kebawah 75% 25% Ekonomi Menengah

4. Data Pendidik Dan Tenaga Kependidikan

Data pendidik SDN SN Kelayan Barat 2 Banjarmasin adalah sebagai berikut;

Tabel 4. 1 Tenaga Pendidik SDN-SN Kelaya Barat 2

No	Nama/NIP/NUPTK	Pangkat/Gol	Jabatan Guru	Mapel
1.	Hj.Suryati, S.Pd NIP. 19670420 199005 2 001	Pembina Tk: I / IV b	Managerial, kewirausahaan dan super visi	-
2.	Noor Baity, S.Pd NIP. 19700515 199506 001	Pembina / IV a	Guru Kelas	IV B
3.	Siti Mufidah, S.Pd NIP.19790404 200604 2 011	Pembina / IV A	Guru Kelas	V B
4.	Erma Muryani, S.Pd NIP. 19830202 200604 2 012	Pembina/ IV a	Guru Kelas	V A
5.	DRA. Sariati NIP. 19661111 200604 2 006	Penata Muda/ III b	Guru Kelas	III
6.	Sundusiah, S.Ag NIP. 19710712 201406 2 005	Penata Muda / III b	Guru Kelas	IV A
7.	Syamsiah, S.Pd.I NIPPPK.19850423 202221 2 008	Ahli Pertama / IX	Guru Kelas	VI B
8.	Multii Riani, S.Pd NIPPPK. 19920310 202221 2 008	Ahli Pertama / IX	Guru Kelas	VI A
9.	Syahrui, S.Pd.I NIPPPK. 19831212 202221 1 010	Ahli Pertama / IX	Guru PABP	IV-VI AB
10.	Rini Afrina, S.Pd NIPPPK. 19930430 202320 2 0	Ahli Pertama / IX	Guru Kelas	I A
11.	Novi Ariyani, S.Pd NIPPPK. 19951118 202320 2 0	Ahli Pertama / IX	Guru Kelas	II A
12.	Esti Widya Sari, S.Pd NUPTK. 5254 7736 7423 0163		Guru Kelas (Honor)	I B
13.	Rabi'ah, S.Pd NUPTK. 7860 7756 7613 0002		Guru PABP & BTA (Honor)	I-III AB
14.	Erni Maulidah, S.Pd NUPTK. 37457636 6413 0162		Guru B.Ingggris (Honor)	I-VI AB
15.	Taufik Turahman Utama S.Pd		Pjok Honor)	I-VI AB
16.	Muhammad Rijali Ansari, S.Pd NUPTK. 5945773674130202		Guru PABP	IV B

5. Data Wali Kelas Beserta Jumlah Peserta Didik

Berdasarkan hasil observasi diketahui SDN-SN Kelayan Barat 2 Banjarmasin memiliki 12 guru kelas dan jumlah peserta didik pada tahun ajaran 2024/2025 sebanyak 220 orang. Terdiri dari kelas I sampai dengan kelas VI sebagai berikut;

Tabel 4. 2 Wali Kelas Beserta Jumlah Peserta Didik SDN-SN Kelayan Barat 2

No	Kelas	Wali Kelas	Jumlah siswa
1.	1.A	Rini Afrina, S.Pd	15
2.	1.B	Esti Widya Sari, S.Pd	15
3.	2.A	Novi Ariyani, S.Pd	20
4.	2.B	Rabiatul adawiyah, S.Pd	20
5.	3.A	Dra. Sariati	19
6.	3.B	Agus ending w, S.Pd	17
7.	4.A	Sundusiah, S.Ag	15
8.	4.B	Noor Baity, S.Pd	16
9.	5.A	Erma Muryani, S.Pd	19
10.	5.B	Siti Mufidah, S.Pd	18
11.	6.A	Multii Riani, S.Pd	25
12.	6.B	Syamsiah, S.Pd.I	21
Jumlah keseluruhan			220

6. Data Peserta Didik Kelas IV A SDN-SN Kelayan Barat 2

Data peserta didik kelas IV A sebagai berikut;

Tabel 4. 3 Peserta Didik Kelas IV A SDN-SN Kelayan Barat 2

No	Nama	NIS
1.	Akhmad Maulidi Yazid	2759
2.	Aqila Humaira	2760
3.	Berliyana Ibrahim	2761
4.	Indriyani	2762
5.	Muhammad Dicky	2765
6.	Muhammad Marvel	2766
7.	Muhammad Raihan Arfani	2767
8.	Norita Salsabila	2768
9.	Raffia Audy Alesha	2769

10.	Risky Ramadhan	2770
11.	Syafiqa Azzahra	2771
12.	Syafira Naura Hadi	2772
13.	Tiara Oktaviani	2773
14.	Zahra Salsabila Bilqis	2774
15.	Ariqa Fatina Ramadhani	2775

7. Keadaan Gedung, Ruangan Dan Sarana Penunjang Sekolah

Data keadaan gedung, ruangan dan sarana penunjang sekolah sebagai berikut;

Tabel 4. 4 Fasilitas Sekolah

No.	Fasilitas pendukung	jumlah
1.	Perpustakaan	1 buah
2.	UKS	1 buah
3.	Toilet siswa	2 buah
4.	Toilet guru	1 buah
5.	lapangan olahraga	1 buah
6.	Koperasi sekolah	1buah
7.	Sanggar pramuka	1 buah
8.	Taman	5 buah
9.	Parker	1 buah

Tabel 4. 5 Sarana Dan Prasarana

No.	Saran	Jlh	Baik	Rusak	Digunakan	Tidak Digunakan
1.	Listrik	1 = 900 Kwh			✓	
2.	Telepon	1	✓		✓	
3.	Internet/wifi	1	✓		✓	
4.	Ledeng	1	✓		✓	
5.	Computer	1	✓		✓	
6.	Printer	3	✓		✓	
7.	Laptop	6	✓		✓	
8.	Tape recorder	1	✓		✓	
9.	Kipas angin	4	✓		✓	
10.	Dispenser	1	✓		✓	
11.	Bel listrik	1	✓		✓	

12.	Amplifier	1	✓		✓	
13.	Televisi	2	✓		✓	
14.	Media pembelajaran berbasis IT		✓		✓	
15.	Mesin TIK	1	✓		✓	
16.	Wastafel	1	✓		✓	
17.	Jam dinding	3	✓		✓	
18.	Vacuum cleaner	1	✓		✓	
19.	Mic TOA	3	✓		✓	
20.	Sapu	1	✓		✓	
21.	Kemoceng dll	1	✓		✓	
22.	Bak sampah	1	✓		✓	

B. Hasil penelitian

Dalam proses pengumpulan data ini, peneliti menggunakan tektik yang telah ditentukan, yaitu wawancara, observasi dan dokumentasi yang telah sesuai dengan kondisi dilapangan. Tujuannya yaitu untuk memperoleh jawaban yang relevan dalam penyusunan skripsi ini

Data yang diperoleh disajikan dalam bentuk penjelasan yang lengkap berdasarkan hasil wawancara dan obsevasi dilapangan. Selain itu, data yang dikelompokkan sesuai dengan fokus penelitian dalam urutan yang relevan

1. Penggunaan Media *Wordwall* Dalam Proses Pembelajaran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan melalui observasi dan wawancara, diketahui bahwa guru menggunakan media *Wordwall* pada akhir pembelajaran, yaitu sebagai alat evaluasi untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan. Sebelum menggunakan *Wordwall*, guru terbiasa menggunakan media PowerPoint dalam menyampaikan materi pelajaran. Penggunaan PowerPoint cenderung bersifat satu arah, sedangkan *Wordwall* memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara aktif. Selain itu *Wordwall* dapat mengevaluasi pemahaman siswa melalui permainan interaktif.

Guru mengungkapkan bahwa saat penggunaan media *wordwall* peserta didik menjadi lebih mudah memahami dan mudah mengingat bacaan yang sesuai dengan gerakannya karena dapat ditampilkan gambar.

“Peserta didik menjadi lebih mudah mengingat bacaan dan gerakannya karena media *wordwall* dapat menampilkan gambar” (wawancara, guru PABP kelas IV, 15 April)

Guru merasa media ini memudahkan penyampaian soal evaluasi dengan cara yang menyenangkan dan lebih menarik perhatian siswa.

“Dengan *Wordwall*, saya bisa langsung tahu siapa yang sudah paham/hafal dan siapa yang belum, dari kecepatan dan ketepatan jawabannya.” (Wawancara, Guru PABP kelas IV, 15 April 2025)

Pernyataan ini menguatkan bahwa *Wordwall* bukan hanya media hiburan, tetapi juga media asesmen formatif yang efektif.

Selain itu, hasil observasi menunjukkan bahwa suasana kelas menjadi lebih hidup dan siswa tampak antusias mengikuti evaluasi. Beberapa siswa bahkan secara sukarela ingin mengulang permainan *Wordwall* yang telah dimainkan, menunjukkan bahwa media ini berhasil menarik minat dan perhatian mereka. Guru menyampaikan bahwa peningkatan partisipasi siswa terlihat dari lebih banyaknya siswa yang aktif menjawab pertanyaan dibandingkan saat evaluasi dilakukan secara konvensional.

“Kalau dulu banyak yang pasif waktu saya tanya langsung atau pakai soal di papan tulis, tapi kalau pakai *Wordwall*, mereka malah rebutan mau jawab.” (Wawancara, Guru PABP kelas IV, 15 April 2025).

Siswa juga merasa lebih percaya diri dalam menjawab pertanyaan karena formatnya menyerupai permainan. Dengan demikian, penggunaan *Wordwall* sebagai media evaluasi tidak hanya membantu guru dalam mengukur capaian belajar siswa, tetapi juga mampu menciptakan evaluasi yang menyenangkan, meningkatkan keterlibatan siswa, dan memperkuat pemahaman mereka terhadap materi sholat.

Guru juga menuturkan bahwa *Wordwall* memungkinkan variasi bentuk soal evaluasi yang sebelumnya sulit dilakukan secara manual. Misalnya, soal

mencocokkan bacaan dengan gerakan sholat atau mengurutkan gerakan sholat sesuai rukun. Fitur ini memudahkan guru dalam menyusun evaluasi yang sesuai dengan karakteristik materi PAI yang tidak hanya bersifat kognitif, tetapi juga psikomotor dan afektif.

“Dengan Wordwall saya bisa buat soal yang mencocokkan gambar gerakan dengan bacaannya. Kalau pakai cara biasa, itu agak susah dan butuh banyak alat bantu.”

(Wawancara, Guru PABP kelas IV, 15 April 2025)

Guru juga menyampaikan bahwa Wordwall sangat membantu dalam memantau perkembangan belajar setiap individu siswa, terutama ketika digunakan secara berulang pada sesi evaluasi berbeda. Guru dapat membandingkan hasil evaluasi sebelumnya dengan hasil evaluasi terbaru, sehingga memperoleh gambaran lebih akurat tentang peningkatan pemahaman siswa.

“Saya bisa lihat siapa saja yang makin cepat dan tepat jawabannya dibanding minggu lalu. Jadi saya tahu siapa yang sudah paham dan siapa yang masih perlu dibimbing.” (Wawancara, Guru PABP kelas IV, 15 April 2025)

Dari hasil observasi, terlihat bahwa penggunaan media *wordwall* memunculkan suasana belajar yang kolaboratif. Beberapa siswa terlihat berdiskusi satu sama lain sebelum memilih jawaban, menunjukkan bahwa media *wordwall* juga dapat menstimulasi kerja sama dan komunikasi antar siswa, meskipun pelaksanaannya bersifat individu.

“Tadi saya lihat beberapa anak saling tanya dulu sebelum jawab. Itu hal yang bagus, mereka jadi saling bantu.” (Catatan observasi, 15 April 2025)

Salah satu siswa menyampaikan bahwa ia lebih mudah mengingat urutan gerakan sholat karena Wordwall menyajikannya dalam bentuk visual yang menarik dan tidak membosankan seperti membaca dari buku.

“Saya lebih ingat gerakannya karena tadi ada gambar dan urutannya kayak mainan.” (Wawancara, siswa kelas IV, 15 April 2025)

Guru juga mengungkapkan bahwa penggunaan Wordwall sebagai alat evaluasi membantu menciptakan lingkungan belajar yang positif. Siswa tidak lagi merasa tertekan saat menghadapi evaluasi, melainkan merasa tertantang dan termotivasi untuk menjawab dengan benar.

“Anak-anak lebih semangat karena mereka merasa sedang bermain, bukan sedang diuji.” (Wawancara, Guru PABP kelas IV, 15 April 2025)

Bahkan siswa dengan kecenderungan pasif dalam pembelajaran konvensional tampak lebih aktif saat evaluasi menggunakan Wordwall. Hal ini menunjukkan bahwa Wordwall dapat menjadi sarana untuk membangun kepercayaan diri siswa dalam mengekspresikan pemahamannya.

“Biasanya dia diam saja, tapi pas pakai Wordwall, dia malah semangat dan bisa jawab dengan benar.” (Wawancara, Guru PABP kelas IV, 15 April 2025)

Media pembelajaran *Wordwall* dapat digunakan sebagai alat bantu interaktif dalam proses pembelajaran. *Wordwall* memungkinkan guru menyajikan materi dalam bentuk permainan kuis yang menarik, seperti "*Matching Pairs*", "*Anagram*", dan "*Quiz*". Penggunaan *Wordwall* dilakukan di awal, tengah, atau akhir pembelajaran sebagai bentuk variasi dan evaluasi pemahaman siswa secara langsung.

2. Faktor Yang Mempengaruhi Penggunaan Media Wordwall

Penggunaan media Wordwall dalam pembelajaran dipengaruhi oleh berbagai faktor yang berasal dari sekolah, guru, siswa serta kondisi teknis dan lingkungan sekolah. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, faktor-faktor tersebut dapat dirinci sebagai berikut:

a. Ketertarikan Dan Antusiasme Siswa

Ketertarikan siswa terhadap Wordwall menjadi salah satu faktor utama keberhasilan media ini dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Wordwall yang dirancang menyerupai game edukatif mampu memancing rasa ingin tahu, membuat suasana kelas menjadi lebih hidup, serta menghindari kejenuhan dalam belajar.

“Saya senang pakai Wordwall, karena seru, kayak main game gitu tapi belajarnya tetap jalan.” (Marvel, siswa kelas IV)

Siswa juga merasakan perbedaan mencolok dibandingkan metode konvensional seperti ceramah atau menulis di papan tulis, karena Wordwall bersifat interaktif, kompetitif, dan mampu menarik perhatian visual.

b. Dukungan Dan Pelatihan Guru

Pelatihan menjadi wadah yang memungkinkan bagi guru untuk bertransformasi dari pengguna media konvensional menjadi pengguna media digital yang lebih adaptif. Dalam konteks ini, pelatihan oleh mahasiswa Kampus Merdeka

memberikan stimulus awal kepada guru untuk mengeksplorasi media pembelajaran berbasis teknologi digital, salah satunya ialah Wordwall.

“Awalnya saya pakai PowerPoint saja, tapi sejak ada pelatihan dari mahasiswa Kampus Merdeka, saya jadi tahu Wordwal” (Guru PABP kelas IV)

Selain pelatihan, dukungan kebijakan sekolah yang mewajibkan penggunaan media berbasis teknologi ikut mendorong guru untuk berinovasi dan memanfaatkan media digital dalam pembelajaran sehari-hari.

“Selain itu dari pihak sekolah juga sangat menganjurkan pemakaian media belajar yang berbasis teknologi digital” (Guru PABP kelas IV).

Dengan demikian penggunaan media wordwall menjadi salah satu media pembelajaran berbasis digital yang digunakan oleh guru PABP tersebut dalam melakukan proses belajar mengajar.

c. Respon siswa terhadap media *wordwall*

Faktor ini mencerminkan seberapa besar kontribusi Wordwall terhadap peningkatan kemampuan menghafalkan bacaan sholat. Penggunaan Wordwall oleh siswa menunjukkan respons yang positif. Mereka tampak antusias saat mengikuti sesi evaluasi dengan Wordwall. Siswa menyampaikan bahwa pembelajaran dengan Wordwall terasa seperti bermain, bukan seperti sedang diuji.

“Senang kalau jawab pakai Wordwall, kayak main game tapi tentang sholat.” (Wawancara, siswa kelas IV, 15 April 2025)

Selain menyenangkan, siswa juga merasakan bahwa penggunaan Wordwall membantu mereka memahami materi lebih cepat, khususnya dalam mengingat urutan gerakan dan bacaan sholat. Gambar dan pilihan interaktif yang muncul membuat mereka lebih fokus dan tertarik.

“Aku jadi lebih cepat hafal gerakan sholat karena tadi lihat gambarnya langsung.” (Wawancara, siswa kelas IV, 15 April 2025)

Siswa yang biasanya cenderung pasif dalam kegiatan evaluasi akan lebih berani untuk menjawab saat menggunakan Wordwall. Mereka merasa tidak takut salah karena formatnya lebih ringan dan tidak membuat stres. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media ini mendukung pemahaman konsep, meningkatkan daya ingat siswa, serta membantu dalam kegiatan evaluasi secara menyenangkan.

“Setelah pakai Wordwall, nilai dan hafalan anak-anak lebih baik dari sebelumnya” (Guru PABP kelas IV)

Pembelajaran yang dikemas dalam format kuis membuat siswa tidak merasa tertekan dalam mengikuti evaluasi, yang berdampak positif pada kenyamanan belajar dan pencapaian akademik.

b. Kreativitas Guru Dalam Penggunaan Media *Wordwall*

Kemampuan guru dalam memodifikasi konten *Wordwall*, memilih template yang sesuai, serta menyelaraskan soal dengan tujuan pembelajaran sangat berpengaruh terhadap efektivitas penggunaannya. Kreativitas guru dalam menyusun

soal yang menantang dan menyenangkan membuat pembelajaran terasa dinamis. Selain itu, penguasaan TIK oleh guru menjadi prasyarat penting dalam pengembangan konten digital pembelajaran.

Wordwall sebagai media digital sangat tergantung pada infrastruktur teknis, seperti: Ketersediaan perangkat (laptop, proyektor, HP). Koneksi internet yang stabil. Kesiapan jaringan dan dukungan ruang kelas.

“Kadang internet/wifi-nya lambat dan nggak semua anak punya HP”
(Guru PABP kelas IV)

Untuk mengatasi keterbatasan ini, guru menggunakan metode proyeksi kolektif dan sistem giliran dalam menjawab soal, agar seluruh siswa tetap dapat berpartisipasi.

C. Pembahasan

Dalam proses pengumpulan data ini, peneliti menggunakan tektik yang telah ditentukan, yaitu wawancara, observasi dan dokumentasi yang telah sesuai dengan kondisi lapangan. Tujuannya yaitu untuk memperoleh jawaban yang relevan dalam penyusunan skripsi ini

Data yang diperoleh disajikan dalam bentuk penjelasan yang lengkap berdasarkan hasil wawancara dan obsevasi lapangan. Selain itu, data yang dikelompokkan sesuai dengan fokus penelitian dalam urutan yang relevan.

1. Penggunaan Media *Wordwall* dalam Proses Pembelajaran

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan selama proses evaluasi pembelajaran menggunakan media *Wordwall*, suasana kelas terlihat lebih hidup dan interaktif. Siswa tampak antusias mengikuti kegiatan evaluasi, bahkan beberapa di antaranya secara sukarela meminta untuk mengulang permainan *Wordwall* yang telah dimainkan. Hal ini menunjukkan bahwa media tersebut berhasil menarik minat dan perhatian siswa secara optimal.

Peningkatan partisipasi siswa juga sangat terlihat. Jumlah siswa yang aktif menjawab pertanyaan jauh lebih banyak dibandingkan ketika evaluasi dilakukan secara konvensional. Format evaluasi yang menyerupai permainan membuat siswa lebih percaya diri dalam menjawab pertanyaan, karena mereka merasa tidak sedang diuji secara formal, melainkan bermain sambil belajar.

Dengan demikian, penggunaan Wordwall sebagai media evaluasi tidak hanya membantu guru dalam mengukur capaian belajar siswa, tetapi juga menciptakan suasana evaluasi yang menyenangkan. Media ini berhasil meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran serta memperkuat pemahaman mereka terhadap materi sholat.

Pada awalnya, guru menggunakan PowerPoint sebagai alat bantu utama dalam menyampaikan materi. Penggunaan PowerPoint interaktif ini dapat dianggap sebagai satu alternatif yang paling memungkinkan karena tidak dapat kita pungkiri bahwa pada saat ini penguasaan teknologi dari para pengajar masih kurang memadai sehingga diperlukan suatu alternatif yang memungkinkan terselenggaranya proses pembelajaran yang baik meskipun teknologi dengan kemampuan para pengajar yang belum memadai.¹

PowerPoint memang efektif untuk menampilkan informasi secara sistematis, namun penggunaannya cenderung bersifat satu arah. Siswa hanya menjadi pendengar pasif, sehingga interaksi dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran menjadi minim. Hal ini dapat membatasi kesempatan siswa untuk aktif bertanya, berpartisipasi, dan menguji pemahaman mereka secara langsung.

Penggunaan PowerPoint sebagai media pembelajaran tradisional memang efektif dalam menyampaikan materi secara visual, namun cenderung satu arah dan

¹ Eka Wulandari, "Pemanfaatan Powerpoint Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Dalam Hybrid Learning," *Jupeis : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 1, No. 2 (March 1, 2022): h. 27,

minim interaksi. *Wordwall* sebagai media pembelajaran digital interaktif memberikan perubahan signifikan dengan memungkinkan siswa berpartisipasi aktif melalui berbagai permainan edukatif yang menarik. Hal ini sejalan dengan penelitian skripsi oleh Nurul Awalia (2024), yaitu menunjukkan sikap antusias siswa saat menggunakan media pembelajaran *wordwall*, siswa menjadi aktif bertanya dan siswa menikmati pembelajaran.

Peralihan ke *Wordwall* membawa perubahan paradigma dalam metode pembelajaran. *Wordwall* merupakan platform digital yang menyediakan berbagai jenis permainan edukatif, seperti kuis, pencocokan kata, roda keberuntungan, dan sebagainya. Melalui fitur-fitur ini, guru dapat mengubah sesi evaluasi yang sebelumnya monoton menjadi kegiatan yang interaktif dan menyenangkan.

Guru menyampaikan bahwa penggunaan *Wordwall* mempermudah penyampaian materi karena tampilannya menarik dan mudah digunakan. Siswa juga menunjukkan antusiasme lebih tinggi dibanding saat menggunakan media pembelajaran konvensional seperti papan tulis atau lembar kerja cetak.

Penggunaan media *Wordwall* dalam evaluasi pembelajaran menumbuhkan suasana belajar yang kolaboratif. Beberapa siswa terlibat dalam diskusi dan saling bertukar pendapat sebelum memilih jawaban, yang memperlihatkan bahwa *Wordwall* tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi individu, tetapi juga merangsang kerja sama dan komunikasi antar siswa.

Kolaborasi yang tercipta memberikan dampak positif pada proses pembelajaran, di mana siswa lebih aktif membantu satu sama lain dalam memahami

materi. Selain itu, visualisasi urutan materi melalui Wordwall dianggap membantu siswa dalam mengingat secara lebih baik, karena tampilannya yang menarik memudahkan siswa memahami urutan gerakan sholat secara menyenangkan dan tidak monoton seperti membaca buku.

Guru turut menyampaikan bahwa Wordwall berhasil menciptakan lingkungan belajar yang positif, di mana siswa merasa tertantang dan termotivasi, bukan tertekan. Hal ini membuat siswa lebih antusias, bahkan pada siswa yang biasanya bersikap pasif dalam pembelajaran konvensional. Siswa-siswa tersebut tampak lebih percaya diri untuk mengekspresikan dan menguji pemahaman mereka ketika evaluasi berlangsung dengan media Wordwall

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan melalui observasi dan wawancara, diketahui bahwa guru menggunakan media *Wordwall* pada akhir pembelajaran, yaitu sebagai alat evaluasi untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan. Sebelum menggunakan *Wordwall*, guru terbiasa menggunakan media PowerPoint dalam menyampaikan materi pelajaran. Penggunaan PowerPoint cenderung bersifat satu arah, sedangkan *Wordwall* memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara aktif.

2. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Penggunaan Media *Wordwall*

Penggunaan media *Wordwall* dalam pembelajaran di sekolah dasar dipengaruhi oleh berbagai faktor yang berasal dari siswa, guru, lingkungan pembelajaran, serta tuntutan kurikulum abad 21. Berdasarkan hasil wawancara,

observasi, dan dukungan literatur, berikut adalah pembahasan mendalam mengenai faktor-faktor yang memengaruhi penggunaan media Wordwall:

a. Ketertarikan Dan Antusiasme Siswa

Hasil wawancara dengan peserta didik menunjukkan bahwa mereka merasa lebih termotivasi dan senang belajar ketika menggunakan Wordwall. Media ini dianggap menyenangkan karena menyerupai permainan namun tetap berkaitan dengan materi pelajaran. Dibandingkan dengan penggunaan PowerPoint atau metode ceramah, Wordwall mampu menampilkan soal dalam format visual dan permainan yang membuat siswa lebih antusias. Marvel, siswa kelas IV, menyatakan, "Saya senang pakai Wordwall, karena seru, kayak main game gitu tapi belajarnya tetap jalan." Sebagian besar siswa menyatakan bahwa mereka lebih mudah memahami materi karena disajikan secara visual dan interaktif. Hal ini selaras dengan karakteristik pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pemanfaatan teknologi untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Teknologi pembelajaran menyediakan beragam sumber daya interaktif, simulasi, permainan, dan alat evaluasi yang dirancang khusus untuk melibatkan siswa dalam aktivitas berpikir kritis dan pemecahan masalah yang autentik.² Pengamatan selama proses evaluasi menunjukkan bahwa siswa lebih fokus, cepat dalam menjawab soal, dan merasa senang saat nama mereka muncul di papan skor.

² Sitaman Said, "Peran Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Di Era Abad 21," *Jurnal Penkomi : Kajian Pendidikan & Ekonomi* 6, No. 2 (2023). H. 195

Pembelajaran abad ke-21 sendiri memiliki ciri dan keunikannya sendiri, dimana pembelajaran yang dilakukan di lembaga pendidikan harus berfokus pada keterampilan abad ke-21. Pembelajaran harus didesain sesuai dengan keterampilan 4C yang meliputi, 1) *critical thinking skill* (keterampilan berpikir kritis), 2) *creative and innovative thinking skill* (keterampilan berpikir kreatif dan inovatif), 3) *communication skill* (keterampilan komunikasi), dan 4) *collaboration skill* (keterampilan berkolaborasi).³

Sesuai dengan yang terlihat oleh peneliti menunjukkan bahwa, siswa tampak lebih mudah dan antusias saat guru menggunakan media pembelajaran *wordwall* tersebut. Banyak diantara siswa ingin lebih dahulu menjawab pertanyaan yang telah tersedia. Hal ini dikarenakan pertanyaan tidak hanya kata-kata semata tetapi ada beberapa gambar dan ilustrasi yang terkait pembelajaran sehingga membuat siswa tertarik.

b. Dukungan Dan Pelatihan Guru

Guru memiliki peran penting dalam pemanfaatan media pembelajaran digital. Guru berperan penting sebagai penggerak dalam memajukan pendidikan, sehingga dituntut untuk memiliki keterampilan dalam menguasai media digital yang sesuai perkembangan zaman. Masih banyak guru yang belum menggunakan media dalam

³ Rosnaeni Rosnaeni, "Karakteristik dan Asesmen Pembelajaran Abad 21," *Jurnal Basicedu* 5, no. 5 (October 9, 2021): h. 50,

kegiatan pembelajaran.⁴ Berdasarkan wawancara dengan guru PABP kelas IV, diketahui bahwa pelatihan dari mahasiswa Kampus Merdeka merupakan faktor awal yang membuka wawasan guru mengenai media digital seperti Wordwall. Guru menyampaikan, “Awalnya saya pakai PowerPoint saja, tapi sejak ada pelatihan dari mahasiswa Kampus Merdeka, saya jadi tahu Wordwall. Saya coba pakai di evaluasi, ternyata siswa lebih semangat.”

Pengembangan media pembelajaran digital oleh guru sangat diperlukan, mengingat kebutuhan peserta didik di era digital yang terus berkembang. Tidak dapat disangkal bahwa saat ini peserta didik lebih akrab dengan perangkat android di tangan mereka dibandingkan membawa buku teks, sehingga hal ini dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan minat dan kemampuan literasi membaca.

Selain pelatihan, transformasi pendidikan di era digital mendorong guru untuk menguasai keterampilan TIK. Guru dituntut untuk menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi seperti komputer dan laptop guna menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan interaktif.⁵

Diera sekarang guru dituntut agar dapat menggunakan media pembelajaran, baik itu secara visual maupun audio-visual. Menggunakan alat peraga atau sesuatu yang dapat digunakan saat pembelajaran. Tidak hanya media pembelajaran yang dapat dipegang dan dilihat, tetapi juga dapat menggunakan komputer/laptop.

⁴ Universitas Samudra Et Al., “Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Digital Bagi Guru Di Smpn 1 Rantau Selamat Aceh Timur,” *Absyara: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat* 3, No. 2 (December 30, 2022): h. 218.

⁵ Andini, R. "Peran Media Digital Dalam Pembelajaran Abad 21." *Jurnal Teknologi Dan Pendidikan*, 5, 2021, h. 112-119.

Hal ini membuat guru harus memiliki keterampilan dalam penggunaan komputer/laptop guna membuat media pembelajaran berbasis IT. Penggunaan media pembelajaran berbasis IT ini sesuai dengan zaman digital sekarang yang mana dunia pendidikan juga berkecimpung dalam transformasi digital dan integrasi teknologi dalam proses belajar mengajar, sehingga mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, efektif, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik masa kini.

c. Respon siswa terhadap media *wordwall*

Penggunaan Wordwall terbukti berdampak positif terhadap hasil belajar siswa, khususnya dalam hafalan bacaan sholat. Siswa yang sebelumnya pasif menjadi lebih aktif, dan nilai hasil belajar menunjukkan peningkatan. Guru merasa terbantu dalam mengevaluasi pemahaman siswa karena Wordwall menampilkan hasil secara langsung dan memberikan umpan balik cepat. Hal ini mendukung peran Wordwall dalam evaluasi formatif yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa.

Dengan menggunakan *Wordwall*, siswa akan lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran, yang mana jika guru hanya menggunakan metode ceramah saja atau metode yang sering digunakan secara terus menerus, akan membuat kesan bosan bagi siswa sehingga bisa mengakibatkan pemahaman terkait materi yang diajarkan menjadi susah dipahami. Kreativitas dan inovasi guru dalam mengajar tidak melulu menggunakan media aplikasi atau alat peraga lainnya melainkan bagaimana guru dapat membantu siswa untuk memahami materi yang diajarkan. Kreativitas guru tidak hanya menggunakan media melainkan strategi dan taktik yang digunakan guru saat pembelajaran dengan mempersiapkan dengan yang perlu disiasati, bagaimana

taktik yang disusun, cara dan langkah seperti apa yang harus dilakukan supaya tujuan belajar dan pemahaman siswa dapat tercapai dengan maksimal. Dengan demikian, penggunaan aplikasi pembelajaran dapat membantu pencapaian pembelajaran efektif.⁶

Sesuai dengan yang terlihat oleh peneliti, penggunaan media pembelajaran *wordwall* sangat membantu guru maupun siswa dalam proses pembelajaran. Siswa tampak lebih mudah dan lebih aktif saat penggunaan media pembelajaran *wordwall* tersebut. Tidak hanya itu, keadaan kelas menjadi lebih menyenangkan dan kondusif. Kondisi kelas yang menyenangkan dapat membuat siswa tidak merasa terbebani saat menjawab pertanyaan. Pertanyaan pun dijawab dengan baik dan benar oleh siswa.

Tidak hanya siswa yang merasakan dampak dari penggunaan media pembelajaran tersebut, guru pun ikut merasakan dampak positifnya. Guru menjadi lebih mudah dalam proses pembelajaran dikarenakan siswa yang aktif dan antusias dalam pembelajaran. Nilai yang didapat oleh siswa pun meningkat dari sebelum penggunaan media pembelajaran *wordwall* tersebut.

Aktivitas melalui *Wordwall* yang bersifat repetitif dan menyenangkan mampu meningkatkan retensi siswa terhadap materi yang dipelajari. Dengan kombinasi antara visual, audio, dan gerakan interaktif, siswa dapat lebih mudah memahami dan mengingat setiap bagian dari bacaan sholat. Secara keseluruhan, penggunaan

⁶ Burhanudin Ata Gusman et al., "Efektivitas Platform Wordwall pada Pembelajaran PAI di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) pada Masa Pandemi," *Jurnal Intelektual: Jurnal Pendidikan dan Studi Keislaman* 11, no. 3 (January 9, 2022): h. 203,

Wordwall memberikan dampak positif terhadap suasana belajar serta efektivitas pembelajaran di kelas.

d. Kreatifitas Guru Dalam Penggunaan Media *Wordwall*

Kreativitas guru dalam merancang soal dan strategi pembelajaran juga menjadi pendukung utama keberhasilan penggunaan *Wordwall*. Guru menyampaikan bahwa strategi yang dirancang sesuai dengan kebutuhan siswa sangat membantu dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan mudah memahami materi karena disajikan dalam bentuk visual dan permainan yang menyenangkan. Kreativitas guru juga tampak dari kemampuannya mengatasi kendala teknis, seperti keterbatasan perangkat atau internet, dengan cara menampilkan soal melalui proyektor dan mengajak siswa menjawab secara bersama-sama atau berkelompok. Selain itu, guru memanfaatkan pelatihan digital untuk memperluas wawasan dan meningkatkan keterampilan dalam membuat media pembelajaran yang inovatif.⁷

Kreativitas guru dalam penggunaan media *Wordwall* terlihat dari kemampuannya merancang, memodifikasi, dan mengelola aktivitas pembelajaran berbasis digital yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa. *Wordwall* menyediakan banyak fitur interaktif seperti kuis, teka-teki silang, dan permainan edukatif yang dapat diadaptasi guru untuk berbagai tujuan pembelajaran. Guru yang kreatif tidak hanya memanfaatkan fitur standar, tetapi juga menyesuaikan konten,

⁷ Sari, D. P., & Rasyid, R. "Pemanfaatan PowerPoint Interaktif Sebagai Media Pembelajaran pada Sistem Hybrid Learning." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 7, no 2, (2021) h. 112-120.

visual, dan strategi pemanfaatan Wordwall agar materi lebih mudah dipahami dan suasana kelas menjadi lebih hidup.

Dampak positif dari kreativitas guru dalam penggunaan Wordwall tidak hanya dirasakan oleh siswa, tetapi juga oleh guru sendiri. Proses pembelajaran menjadi lebih efektif, efisien, dan menyenangkan. Guru dapat mengukur pemahaman siswa secara langsung melalui hasil Wordwall yang real-time, dan siswa pun lebih percaya diri dalam mengikuti evaluasi karena suasana kelas yang kondusif dan tidak menegangkan.⁸

Dengan demikian, kreativitas guru dalam penggunaan Wordwall sangat penting untuk menciptakan pembelajaran yang inovatif, partisipatif, dan berdampak positif terhadap hasil belajar siswa di era digital.

⁸ Nuraini, S., & Hidayat, T. (2023). "Penerapan Media Wordwall untuk Meningkatkan Partisipasi dan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Daring." *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 13, no 1, h. 55-64.