

Meningkatkan Partisipasi Siswa dalam Proses Belajar dengan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall dan Canva

Sofia Dewi¹, Tiara Anggraeni², Wanda Novianti Desrian³, Juan Wendi Sudrajat

^{1,4}Sistem Informasi, Universitas Ma'soem, Indonesia

²Bimbingan dan Konseling, Universitas Ma'soem, Indonesia

³Manajemen Bisnis Syariah, Universitas Ma'soem, Indonesia

sofiadewi.job@gmail.com

Received : Feb' 2024 Revised : Mar' 2025 Accepted : May' 2025 Published : May' 2025

ABSTRACT

This community engagement program aims to enhance student participation in learning by utilizing interactive media, Wordwall and Canva. The lack of focus and engagement among students in the learning process has been a major challenge at SDN Cantel Margaasih Vilage. As a solution, interactive learning technology was implemented to create a more engaging learning experience. This program involved 89 students from grades IV and VI and was conducted through observation, interviews, and documentation. The evaluation results indicate that most students were more enthusiastic when using Wordwall compared to conventional methods. However, the limitation of audio features in Wordwall was identified as a challenge. These findings provide valuable insights for educators to optimize technology-based learning media to increase student engagement.

Keywords : Canva; Learning Media; Student Participation; Wordwall.

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran dengan memanfaatkan media interaktif *Wordwall* dan *Canva*. Kurangnya fokus dan keterlibatan siswa dalam proses belajar menjadi tantangan utama di SDN Cantel Desa Margaasih. Sebagai solusi, teknologi pembelajaran interaktif diterapkan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik. Program ini melibatkan 89 siswa kelas IV dan VI serta dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa mayoritas siswa lebih antusias saat menggunakan *Wordwall* dibandingkan metode konvensional. Namun, keterbatasan fitur audio dalam *Wordwall* menjadi salah satu kendala yang ditemukan. Temuan ini memberikan wawasan bagi pendidik untuk mengoptimalkan media pembelajaran berbasis teknologi guna meningkatkan keterlibatan siswa.

Kata Kunci : Canva; Media Pembelajaran; Partisipasi Siswa; *Wordwall*.

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan[1]. Salah satu tantangan yang dihadapi oleh pendidik saat ini adalah rendahnya fokus dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Faktor-faktor yang mempengaruhi kesulitan belajar siswa dapat dikategorikan menjadi faktor internal dan eksternal. Faktor internal mencakup intelegensi, minat, bakat, dan kepribadian siswa, sementara

faktor eksternal meliputi lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat[2]. Oleh karena itu, menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami menjadi salah satu tanggung jawab pendidik untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

SDN Cantel, Desa Margaasih, Kecamatan Cicalengka, Kabupaten Bandung, rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran menjadi permasalahan yang cukup signifikan. Berdasarkan observasi awal, banyak siswa mengalami kesulitan dalam mempertahankan fokus saat proses belajar berlangsung. Hal ini terutama terjadi pada siswa kelas IV dan VI yang cenderung pasif dan kurang berpartisipasi dalam diskusi kelas. Guru-guru di SDN Cantel juga mengungkapkan bahwa metode pembelajaran konvensional belum mampu sepenuhnya menarik perhatian siswa. Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan inovasi dalam metode pengajaran, salah satunya dengan menerapkan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi.

Berbagai jenis media pembelajaran digital telah dikembangkan untuk mendukung proses belajar-mengajar. Salah satu media yang semakin populer adalah *Wordwall* dan *Canva*[3]. *Wordwall* merupakan platform berbasis digital yang menyediakan berbagai template interaktif untuk kuis, permainan edukatif, dan presentasi yang menarik[4]. Aplikasi ini memungkinkan siswa untuk belajar secara lebih menyenangkan dengan konsep gamifikasi yang dapat meningkatkan motivasi mereka[5]. Namun, *Wordwall* memiliki beberapa keterbatasan, seperti tidak adanya fitur audio yang dapat membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih baik. Selain itu, *Canva* merupakan alat desain grafis yang banyak digunakan oleh pendidik untuk membuat materi ajar yang lebih visual dan interaktif, seperti presentasi PowerPoint yang lebih menarik. Kombinasi penggunaan *Wordwall* dan *Canva* diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan efektif bagi siswa[6]. Melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, diharapkan penerapan teknologi pembelajaran interaktif dapat meningkatkan minat dan partisipasi siswa di SDN Cantel. Dengan demikian, inovasi pembelajaran ini dapat menjadi alternatif bagi sekolah-sekolah lain yang menghadapi tantangan serupa, sehingga kualitas pendidikan di tingkat dasar dapat terus ditingkatkan.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan metode deskriptif kualitatif, yang bertujuan untuk menggambarkan realitas di lapangan secara sistematis dan objektif[7]. Kegiatan ini dilaksanakan oleh mahasiswa KKN program studi Sistem Informasi dan Bimbingan Konseling Universitas Ma'soem sebagai bagian dari program Kuliah Kerja Nyata (KKN). Pelaksanaan kegiatan berlangsung di SDN Cantel, Desa Margaasih, Kecamatan Cicalengka, Kabupaten Bandung, pada 28 Juli 2024, pukul 08.00 – 09.00, dengan melibatkan 89 siswa kelas IV dan VI sebagai subjek.

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik utama, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran guna mengetahui tingkat partisipasi dan respons siswa terhadap penggunaan

media Wordwall dan Canva[8]. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan perspektif siswa mengenai efektivitas media pembelajaran yang digunakan serta kendala yang mereka hadapi[9]. Sementara itu, dokumentasi digunakan untuk merekam jalannya kegiatan dan mengumpulkan bukti pendukung terkait dampak implementasi media interaktif dalam pembelajaran[10].

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan meliputi pembuatan materi pembelajaran, penentuan metode pembelajaran (diskusi kelompok), dan persiapan perangkat pembelajaran seperti modul ajar, laptop, dan *speaker*. Selain itu, peneliti juga menyiapkan media pembelajaran (*Wordwall*) serta instrumen penelitian atau pedoman wawancara. Berkaitan dengan itu, dalam menyusun perangkat pembelajaran memiliki beberapa tahapan sebagai berikut.

1. Pendahuluan, dalam tahap ini peneliti menetapkan tujuan pembelajaran, memberikan apersepsi, mengevaluasi pengetahuan awal peserta didik tentang materi, dan memberikan gambaran umum mengenai topik pelajaran.
2. Pelaksanaan, pada tahapan tersebut peneliti memberikan pertanyaan pemantik gambar yang menunjukkan seorang ibu sedang memasak di dapur. Melalui gambar tersebut, siswa melakukan tanya jawab dengan pendidik mengenai kalimat aktif dan pasif dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Kemudian, pendidik juga memberikan contoh lainnya yang berkaitan dengan kalimat aktif dan pasif. Melalui berbagai contoh tersebut, diharapkan siswa dapat memahami materi kalimat aktif dan pasif dan perbedaannya dengan lebih mudah. Selanjutnya, dalam tahap ini juga peneliti bersama siswa mulai menggunakan media pembelajaran wordwall untuk menambah wawasan siswa dengan lebih menyenangkan.
3. Penutup, peneliti mengajak siswa agar membuat kesimpulan tentang berbagai informasi yang sudah didapatkan. Selain itu, peneliti juga memberikan soal evaluasi agar dapat mengetahui tingkat pemahaman siswa. Selanjutnya, peneliti juga melakukan refleksi agar mendapatkan umpan balik dari siswa.



Gambar 1. Kegiatan Persiapan

Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan meliputi penggunaan media pembelajaran Wordwall kepada siswa. Materi yang digunakan adalah pelajaran Bahasa Indonesia kelas II yaitu kalimat aktif dan pasif. Wordwall menyediakan fitur kuis dengan soal yang dijawab secara berkelompok. Pada saat pembelajaran, siswa dibentuk menjadi tiga kelompok. Setiap kelompok ditugaskan untuk menjawab serangkaian soal yang diacak dalam platform Wordwall. Setiap jawaban benar mendapatkan poin, sedangkan jawaban salah tidak mendapat poin. Berdasarkan hasil observasi, menunjukkan bahwa semua kelompok terlihat antusias dalam pembelajaran yang menggunakan media Wordwall. Selain itu, siswa juga terlihat memahami materi pembelajaran yang dikemas dalam sebuah permainan. Hal tersebut ditunjukkan dengan jawaban yang diberikan oleh siswa. Kemudian, melalui penggunaan Wordwall, peneliti juga dapat mengetahui kemampuan membaca siswa. Kemampuan tersebut terlihat apabila siswa diminta peneliti untuk membaca sebuah kalimat. Hasil observasi menunjukkan, kelas IV SDN Cantel memiliki kemampuan membaca yang baik.

Setelah mengamati proses pembelajaran menggunakan media Wordwall, peneliti melakukan wawancara kepada lima siswa Kelas IV SDN Cantel. Responden tersebut dipilih berdasarkan kemampuan siswa untuk berkomunikasi dan memberikan jawaban bagi penelitian. Wawancara berfokus pada tanggapan siswa terhadap media pembelajaran Wordwall dan pengaruh media tersebut pada pemahaman materi dan motivasi belajar. Berikut ini merupakan dokumentasi kegiatan pada tahap pelaksanaan yang dimulai dari jam 08.30-09.30.



Gambar 2. Kegiatan Pelaksanaan

Tahap Evaluasi

Pada tahap evaluasi, peneliti melakukan wawancara terkait penggunaan Wordwall dalam kegiatan belajar. Wawancara tersebut dilakukan kepada lima siswa. Berdasarkan hasil wawancara, menunjukkan bahwa mayoritas responden lebih menyukai pembelajaran berbasis permainan dibandingkan metode tradisional. Selain itu, siswa kelas I juga menyatakan bahwa penggunaan Wordwall membuat pembelajaran bahasa Indonesia lebih menyenangkan dan mudah. Kemudian, fitur kuis yang dimainkan secara berkelompok juga mampu

meningkatkan minat belajar siswa karena meningkatkan antusias dan semangat agar menang dalam permainan. Namun, terdapat beberapa kekurangan pada media Wordwall. Beberapa kekurangan yang dimaksud yaitu siswa merasa kurang senang karena tidak ada audio yang menunjukkan jawaban benar atau salah. Kemudian, tidak ada fitur yang menunjukkan poin per kelompok, sehingga peneliti sebagai pendidik yang menuliskan poin dan menunjukkan jawaban yang benar atau salah. Selain itu, penggunaan media pembelajaran Wordwall juga memerlukan koneksi internet sehingga menghambat fleksibilitas belajar. Oleh karena itu, dalam penggunaan Wordwall terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan oleh pendidik sebelum diterapkan dalam proses belajar mengajar.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan, maka diperoleh kesimpulan yang menunjukkan bahwa penggunaan media Wordwall dan Canva memberikan dampak positif terhadap motivasi dan partisipasi siswa. Siswa lebih menyukai pembelajaran berbasis permainan yang disediakan oleh Wordwall karena dianggap lebih menyenangkan dan mudah dipahami. Hal ini sejalan dengan teori belajar yang menyatakan bahwa siswa akan lebih termotivasi belajar jika materi pembelajaran disajikan dengan cara yang menarik dan interaktif. Namun dalam penelitian ini juga menemukan beberapa kendala dalam penggunaan Wordwall, seperti kurangnya fitur audio dan tidak adanya fitur untuk menampilkan poin per kelompok secara otomatis.

Secara keseluruhan, penelitian ini menyimpulkan bahwa pembelajaran interaktif seperti Wordwall memiliki potensi yang besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di SDN Cantel. Namun perlu dilakukan pengembangan lebih lanjut untuk mengatasi beberapa kendala yang ada. Selain itu, diperlukan juga pelatihan bagi guru agar dapat memanfaatkan teknologi ini secara efektif dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] H. Budiman, "Peran teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan," *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, vol. 8, no. 1, pp. 31-43, 2017.
- [2] K. Parto Wisastro, "Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kesulitan Belajar," 18 Oktober 2019.
- [3] R. Destiana and P. Purwanto, "Penerapan Media Interaktif Wordwall pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial," *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, vol. 2, no. 2, pp. 117-123, 2024.
- [4] T. G. Pradani, "Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar," *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, vol. 1, no. 1, pp. 452-457, 2022.
- [5] K. Maghfiroh, "Penggunaan Media Word Wall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda," *JPK: Jurnal Profesi Keguruan*, vol. 4, no. 1, pp. 64-70, 2018.

- [6] M. Sahanata et al., "Pelatihan Penggunaan Aplikasi Wordwall Sebagai Sarana Menciptakan Media Pembelajaran Interaktif," *Lokomotif Abdimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 1, no. 1, pp. 11-21, 2022.
- [7] M. Waruwu, "Pendekatan penelitian pendidikan: metode penelitian kualitatif, metode penelitian kuantitatif dan metode penelitian kombinasi (Mixed Method)," *Jurnal Pendidikan Tambusai*, vol. 7, no. 1, pp. 2896-2910, 2023.
- [8] N. A. Anggraeni et al., "Praktik Baik Menggunakan Metode STAR (Situasi, Tantangan, Aksi, Refleksi, Dampak dan Hasil) Dalam Mengatasi Masalah Belajar Siswa Kelas XI di SMA Negeri 6 Malang," *Maharsi: Jurnal Pendidikan Sejarah dan Sosiologi*, vol. 6, no. 2, pp. 135-144, 2024.
- [9] W. Lai'Mandi et al., "Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Pada Pembelajaran IPA," in *Prosiding Seminar Nasional PPG Universitas Mulawarman*, vol. 4, pp. 34-41, December 2023.
- [10] S. Basri et al., "Peningkatan Kemampuan Literasi Digital Di Lingkungan Pendidikan Berbasis Aplikasi Canva," *Pengabdian Masyarakat Sumber Daya Unggul*, vol. 1, no. 2, pp. 96-103, 2023.