



PENGGUNAAN QUIZ INTERAKTIF BERBASIS WORDWALL DALAM MENINGKATKAN SEMANGAT BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS 1 SDN 24 PALEMBANG

Ade Irma¹, Amelia², Anisa Suryani³, Anggun⁴ Bella meliyana⁵, Syarifuddin⁶
1,2,3,4 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya Palembang

 ppg.adeirma07@program.belajar.id ppg.amelia01528@program.belajar.id,

 ppg.anisasuryani01728@program.belajar.id ppg.anggunpratiwi99428@program.belajar.id

 ppg.bellameliyana99228@program.belajar.id syarifuddin@fkip.unsri.ac.id

Abstract: *The purpose of this study is to see and find out the implementation of the use of Wordwall-based interactive quizzes as an effort to increase the learning spirit of grade I students of SDN 24 Palembang has been carried out and applied in the classroom. The use of Wordwall-based interactive quizzes is applied in grade I of the Pancasila Education subject of My Neighborhood material.*

Keywords: *Effectiveness, Think Pair Share, Discussion Skills and Learning Achievement*

Abstrak: Tujuan dari penelitian ini untuk melihat dan mengetahui implementasi penggunaan quiz interaktif berbasis Wordwall sebagai upaya meningkatkan semangat belajar peserta didik kelas I SDN 24 Palembang sudah dilakukan dan diterapkan di kelas. Penggunaan quiz interaktif berbasis Wordwall diterapkan di kelas I mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Lingkungan Sekitarku.

Kata Kunci: Keefektifitasan, *Think Pair Share*, Keterampilan Diskusi dan Prestasi Belajar



PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan di Indonesia berkembang pesat yang membawa banyak dampak dalam peradaban manusia. Menurut (Triyani, 2023), pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan mendorong semua pihak, termasuk Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (kemendikbudristek) sebagai pemangku peran penting dalam pendidikan untuk terus mengoptimalkan pemanfaatan teknologi dalam hal positif. Pengoptimalan pemanfaatan teknologi dalam hal positif juga melibatkan pendidik untuk kemajuan teknologi dalam pembelajaran di sekolah. Oleh karena itu, semua pihak yang berkecimpung dalam dunia pendidikan harus mampu memanfaatkan perkembangan teknologi sebagai salah satu upaya dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan (Arrosyad et al., 2023).

Dalam sebuah proses belajar mengajar tidak terlepas dari sebuah media pembelajaran yang mana media berperan sebagai alat dalam proses belajar mengajar agar mempermudah dalam proses pembelajaran dan sebagai alat bantu seorang pendidik untuk menyampaikan sebuah ilmu dan materi. Semakin berkembangnya zaman teknologi yang semakin canggih, maka dengan demikian pemanfaatan teknologi pada hakikatnya adalah bertujuan untuk mempermudah pekerjaan manusia dalam kehidupan sehari-hari. Perkembangan dunia digital dalam dunia pendidikan juga memiliki pengaruh yang signifikan pada pola interaksi guru dan siswa. Siswa yang rata-rata memiliki literasi teknologi yang baik cenderung lebih cepat bosan ketika pembelajaran berjalan secara konvensional. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran dapat menjadi alat bantu bagi pendidik agar dapat mengutarakan bahan ajar, memperbanyak kreativitas peserta didik, dan menambahkan perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat (Kajian et al., 2023) bahwa media menambah motivasi belajar peserta didik. Peserta didik didorong untuk menulis, berbicara, dan mendapatkan lebih banyak rangsangan.

Berdasarkan wawancara dengan guru pamong sekaligus wali kelas I SDN 24 Palembang yaitu Ibu Rika Puspita Sari, S.Pd. Gr. mengatakan bahwa penerapan quiz interaktif sangat bagus dan menarik untuk diterapkan dalam kelas dan proses pembelajaran. Namun ada beberapa peserta didik kelas I masih belum mampu membaca dan memerlukan bimbingan dalam belajar serta mudah bosan dalam belajar.

Berdasarkan permasalahan tersebut bahwa sangat penting penggunaan quiz interaktif sebagai upaya meningkatkan semangat belajar peserta didik. Maka dari penjelasan latar belakang di atas, peneliti akan melakukan penelitian dengan berkolaborasi dengan guru kelas I. Adapun judul penelitian ini ialah “Penggunaan Quiz Interaktif Berbasis Wordwall Dalam Meningkatkan Semangat Belajar Peserta Didik Kelas I SDN 24 Palembang”.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah yang diajukan pada penelitian ini sebagai berikut:

(1) Bagaimana implementasi penggunaan quiz interaktif berbasis Wordwall sebagai upaya meningkatkan semangat belajar peserta didik kelas I SDN 24 Palembang ?

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan yang akan dicapai pada penelitian ini sebagai berikut:

(1) Mendeskripsikan implementasi penggunaan quiz interaktif berbasis Wordwall sebagai upaya meningkatkan semangat belajar peserta didik kelas I SDN 24 Palembang.

METODE

Metode penelitian yang digunakan yaitu observasi dan wawancara yang dilakukan dengan wali kelas 1 di SDN 24 Palembang. Menggunakan data untuk keperluan penelitian tidak dapat dilepaskan dari kegiatan observasi dan wawancara. Observasi merupakan aktivitas pengamatan terhadap objek lapangan. Tujuan dilakukan observasi untuk memberikan gambaran realistis kepada peneliti tentang suatu perilaku atau kejadian yang berkaitan dengan aktivitas objek penelitian. Sedangkan, Tujuan dari wawancara ini untuk memperoleh informasi secara langsung tentang situasi dan kondisi tertentu. Melengkapi suatu penyelidikan ilmiah, dan memperoleh data guna mempengaruhi situasi atau pihak tertentu.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi peneliti dan wawancara yang dilakukan kepada Wali Kelas I bahwa hasil implementasi penggunaan quiz interaktif berbasis Wordwall mampu meningkatkan semangat belajar peserta didik kelas I dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Lingkungan Sekitarku.

Penggunaan Wordwall pada proses pembelajaran dikarenakan peserta didik cenderung lebih cepat bosan ketika pembelajaran berjalan secara konvensional oleh karena itu guru menghadirkan media pembelajaran interaktif. Media tersebut berupa quiz interaktif berbasis wordwall diterapkan di kelas 1 SDN 24 Palembang mata pelajaran Pendidikan Pancasila, berikut contoh gambar penggunaan media wordwall tersebut :



Gambar 1. Penggunaan Media Wordwall

Proses pembuatan quiz tersebut kita dapat mengakses link wordwall (wordwall.net) pada google, selanjutnya mendaftarkan alamat email pada link tersebut. pilihlah templat wordwall yang sesuai dengan materi pembelajaran. Berikut beberapa contoh templet yang dapat dipilih



Gambar 2. Proses Pembuatan Media Wordwall

Pada proses penerapan quiz interaktif tersebut ditampilkan menggunakan proyektor dikelas pada proses pembelajaran, peserta didik lebih semangat dalam belajar dikelas karena pada quiz tersebut menampilkan berbagai macam pertanyaan dan gambar yang menarik membuat siswa lebih aktif saat proses pembelajaran berlangsung.



Gambar 3. Proses Pembelajaran Menggunakan Wordwall

Proses pembelajaran menggunakan quiz interaktif dimana guru melakukan games misteri nama peserta didik yang terpilih dipanggil untuk maju ke depan bermain quiz hal ini dilakukan secara terus menerus bergantian sampai selesai. Pembelajaran menggunakan quiz interaktif ini meningkatkan semangat belajar peserta didik kelas 1 SDN 24 Palembang.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil observasi dan pembahasan penelitian yang telah dijelaskan, maka dapat disimpulkan bahwa implementasi penggunaan quiz interaktif berbasis Wordwall. mampu meningkatkan semangat belajar peserta didik kelas I dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Lingkungan Sekitarku. Respon dari peserta didik mengenai pembelajaran menggunakan

wordwall ini menarik minat belajar dan rasa ingin tahu mereka dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar meningkat.

Penggunaan quiz interaktif Wordwall dapat diterapkan lebih baik kedepannya dan dapat diinovasikan dalam mata pelajaran lainnya seperti Matematika, Bahasa Indonesia, IPAS. Guru juga dapat menggunakan aplikasi quiz interaktif lainnya seperti Quiziz, Kahoot.

DAFTAR PUSTAKA

- Arrosyad, M. I., Antika, D., Dzulqa, E. T., Balqis, M., Muhammadiyah, U., & Belitung, B. (2023). Analisis Penggunaan Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Terpadu untuk Meningkatkan Daya Tarik Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *IJM: Indonesian Journal of Multidisciplinary*, 1, 414–423.
- Triyani, R. (2023). Penggunaan Game Interaktif Berbasis Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Siswa SMP. *Intellectual Mathematics Education (IME)*, 1(1), 40–49.
- Kajian, J., Indonesia, P., Pelajaran, M., & Pancasila, P. (2023). Pelita : Pengaruh Media Wordwall terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada. 3(2), 42–51.