

MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA DENGAN MENGGUNAKAN TEKNOLOGI MULTIMEDIA (WORDWALL) PADA PEMBELAJARAN SENI BUDAYA KELAS VII DI TINGKAT SMP

Nefi Sriwahyuni¹, Safrizal², Bettri Kafryati³, Nola Angelia⁴, Asmiati⁵, Aslita⁶

¹SMAN 1 Mandau, Komplek Pendidikan PHR Sebang Duri, Pekanbaru, Indonesia

²Safrizal, SMAN 1 Padang Tiji, Jl. Banda Aceh-medan KM 97 Padang Tiji, Aceh, Indonesia

³UPT SDN 10 Batu Sasak, Dusun II Tanjung Raya, Riau, Indonesia

⁴SMPN 15 Kerinci, Jl. Desa Pahlawan Belui, Jambi, Indonesia

⁵SMK Negeri 1 Tambusai, Jl. Lintas Dalu-dali Pasir Pangaraian, Riau, Indonesia

⁶SMAN 2 Bunguran Timur, Jl. Wan Lempam Tanjung Bunguran Timur, Riau, Indonesia

Email: nefisriwahyuni31@gmail.com

Article History

Received: 18-12-2023

Revision: 21-12-2023

Accepted: 27-12-2023

Published: 31-12-2023

Abstract. This classroom action research aims to increase students' interest in learning in class VII at junior high school level. The school used as the treatment site was SMPN 8 Tanjung Jabung Timur. This is based on a lack of interest in studying arts and culture because of online learning which was previously carried out in elementary schools and only assignments were given via WhatsApp messages. The use of multimedia technology used in this PTK is the use of wordwall. This research uses the classroom action research method, which is better known as classroom action research. In the research subject class, the number of participants was 16 students in class VII at junior high school level. The instrument for this research is a descriptive teacher assessment journal. After implementing it in cycle one for 4 meetings, it was found from the results of the teacher's assessment journal that students' interest in learning increased as indicated by indicators of interest in learning, namely feelings of happiness, student interest, student attention, student involvement. Therefore, this classroom action research has been said to have succeeded in achieving the target in the implementation of one cycle.

Keywords: Learning Interest, Multimedia, Seni Budaya, Technology, Wordwall

Abstrak. Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa pada kelas VII di tingkat sekolah menengah pertama. Adapun sekolah yang dijadikan tempat perlakuan adalah SMPN 8 Tanjung Jabung Timur. Hal ini didasarkan atas kurangnya minat belajar seni budaya akibat dari pembelajaran daring yang sebelumnya dilakukan di sekolah dasar dan hanya diberikan tugas melalui pesan whatsapp. Penggunaan teknologi multimedia yang digunakan pada PTK ini adalah penggunaan *wordwall*. Penelitian ini menggunakan metode *classroom action research* yang lebih dikenal dengan penelitian tindakan kelas. Pada kelas subjek penelitian, jumlah peserta berjumlah 16 siswa pada kelas VII di tingkat SMP. Adapun instrumen penelitian ini adalah jurnal penilaian guru secara deskriptif. Setelah diterapkannya pada siklus satu untuk 4 kali pertemuan, ditemukan hasil jurnal penilaian guru bahwa minat belajar siswa meningkat dengan ditandai oleh indikator dari minat belajar yaitu perasaan senang, ketertarikan siswa, perhatian siswa, keterlibatan siswa. Maka dari itu, penelitian tindakan kelas ini telah dikatakan berhasil mencapai target dalam pelaksanaan satu siklus.

Kata Kunci: Minat Belajar, Multimedia, Seni Budaya, Teknologi, *Wordwall*

How to Cite: Sriwahyuni, N., Safrizal., Kafryati, B., Angelia, N., Asmiati., & Aslita. (2023). Meningkatkan Minat Belajar Siswa dengan Menggunakan Teknologi Multimedia (Wordwall) pada Pembelajaran Seni Budaya Kelas VII di Tingkat SMP. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 4 (3), 3004-3015. <http://doi.org/10.54373/imeij.v4i3.835>

PENDAHULUAN

Pembelajaran daring selama pandemi COVID-19 telah memunculkan sejumlah hambatan (Yuzulia, 2021), terutama bagi siswa SMP kelas VII dalam mata pelajaran seni budaya. Keterbatasan interaksi langsung dengan guru dan metode pengajaran yang kurang bervariasi melibatkan hanya pengiriman tugas via WhatsApp, telah menurunkan minat belajar siswa terhadap seni budaya. Situasi pembelajaran daring yang hanya melibatkan pengiriman tugas melalui WhatsApp tanpa pengalaman interaktif membuat siswa merasa terisolasi. Kekurangan keterlibatan langsung dengan guru menciptakan suasana belajar yang monoton dan kurang menginspirasi bagi siswa. Permasalahan tersebut merupakan permasalahan yang terjadi di SMPN 8 Tanjung Jabung Timur. Berdasarkan dari pengalaman guru, siswa cenderung lebih pasif terhadap pembelajaran seni budaya dikelas. Sedangkan, seni budaya sebagai mata pelajaran visual dan kreatif memerlukan pendekatan pembelajaran yang lebih dinamis. Minimnya pengalaman visual dan variasi metode pengajaran sulit dipahami oleh siswa, yang pada gilirannya, menurunkan minat mereka terhadap konsep-konsep seni budaya.

Salah satu solusi yang dapat diusulkan adalah penerapan media multimedia teknologi (Komalasari et al., 2021), khususnya dengan memanfaatkan *Wordwall*. *Wordwall* menjadi alternatif menarik karena mampu memberikan representasi visual yang jelas terhadap konsep-konsep seni budaya, menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan menarik (Aprilia et al., 2023; Nisaurasyidah et al., 2021; Setyowahyudi et al., 2023; Wahyuni et al., 2023). *Wordwall* tidak hanya menyajikan informasi statis, melainkan mencakup penggunaan gambar dan ilustrasi untuk membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Dengan fokus pada visualisasi kata-kata dan konsep, *Wordwall* memperkaya cara siswa memahami seni budaya. Penerapan *wordwall* juga memberikan kelebihan signifikan. Dengan menawarkan fleksibilitas akses daring, *wordwall* memberi siswa kebebasan untuk belajar kapan saja dan di mana saja sesuai kebutuhan mereka. Visualisasi dan fleksibilitas ini menjadi kunci dalam meningkatkan minat belajar siswa.

Wordwall bukan hanya alat informasi statis; ia juga dapat diakses dan dikembangkan secara interaktif. Melalui partisipasi aktif siswa dalam membangun *Wordwall*, mereka dapat berbagi ide dan pengetahuan mereka, menciptakan suasana pembelajaran yang lebih kolaboratif. *Wordwall* tidak hanya memfasilitasi pembelajaran di kelas, tetapi juga dapat diakses di luar jam pelajaran. Siswa dapat memanfaatkannya sebagai sumber referensi tambahan, meningkatkan kemandirian siswa dalam belajar mandiri. Dengan penerapan *Wordwall*, keterlibatan siswa dalam pembelajaran dapat ditingkatkan. Guru dapat merancang materi yang menarik dan relevan, mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam

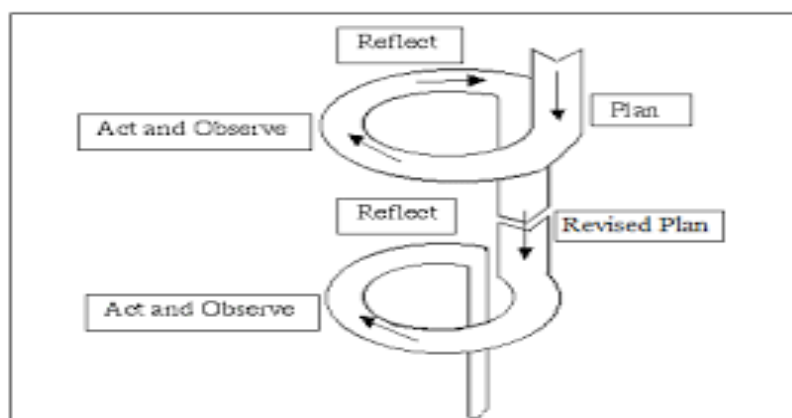
memahami konsep-konsep pelajaran (Arimbawa, 2021; Gandasari & Pramudiani, 2021; Lubis & Nuriadin, 2022; Nisa & Susanto, 2022; Nissa, Siti Faizatun dan Renoningtyas, 2021). *Wordwall* memberikan peluang bagi siswa untuk berkolaborasi. Proses membangun *Wordwall* dapat dijadikan kegiatan kelompok, meningkatkan interaksi sosial siswa dan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih mendukung.

Penerapan *Wordwall* dalam penelitian tindakan kelas ini khususnya pad pembelajaran seni budaya, diharapkan dapat memberikan solusi untuk mengatasi kurangnya minat belajar siswa SMP kelas VII selama pembelajaran daring selama pandemi COVID-19. Visualisasi yang menarik, keterlibatan siswa yang lebih aktif, dan fleksibilitas dalam pembelajaran dapat menjadi kunci untuk memperbaiki kualitas pembelajaran seni budaya di masa sulit seperti ini.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas atau *classroom action research*. Menurut (Creswell, 2014; Louis et al., 2018), penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah suatu metode penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelas untuk memahami dan memperbaiki kegiatan pembelajaran mereka secara langsung. PTK bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan praktik pengajaran dalam konteks kelas tertentu. Proses PTK melibatkan siklus perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi, yang diulang secara berkelanjutan untuk mencapai perbaikan yang berkelanjutan dalam pembelajaran.

Adapun model PTK yang digunakan dalam penelitian ini adalah Kemmis & McTaggart. Menurut (Rukminingsih et al., 2020), memiliki empat tahapan utama yang mencerminkan siklus penelitian tindakan dan perbaikan berkelanjutan. Tahap-tahap tersebut meliputi perencanaan (perencanaan tindakan), tindakan (implementasi tindakan yang direncanakan), observasi/refleksi (pengamatan dan refleksi terhadap tindakan yang dilakukan), dan refleksi kritis (pengevaluasian hasil, refleksi kritis, dan perencanaan tindakan selanjutnya).



Gambar 1. Model Kemmis & McTaggart

Berdasarkan model tersebut, peneliti merancang langkah penelitian sebagai berikut:

Tabel 1. Langkah penelitian

Langkah	Kegiatan yang dilakukan tim peneliti
Perencanaan	Identifikasi Masalah: Mengidentifikasi secara spesifik masalah kurangnya minat belajar siswa pada pelajaran seni budaya. Perumusan Tujuan: Menetapkan tujuan penelitian untuk meningkatkan minat belajar siswa melalui penerapan teknologi multimedia, khususnya penggunaan <i>Wordwall</i> . Perancangan Tindakan: Merencanakan langkah-langkah konkret untuk menerapkan <i>Wordwall</i> dalam pembelajaran, seperti membuat daftar istilah dan konsep seni budaya.
Pelaksanaan	Implementasi Tindakan: Menerapkan penggunaan <i>Wordwall</i> dalam pembelajaran seni budaya. Menciptakan situasi pembelajaran yang menarik dan berfokus pada penggunaan teknologi multimedia. Mengamati reaksi siswa terhadap penggunaan <i>Wordwall</i> .
Pengamatan	Pengumpulan Data: Melakukan pengamatan terhadap interaksi siswa dengan <i>Wordwall</i> . Merekam reaksi siswa, tingkat keterlibatan, dan tingkat pemahaman terhadap materi seni budaya. Analisis Data: Menganalisis data pengamatan untuk menilai dampak penggunaan <i>Wordwall</i> terhadap minat belajar siswa.
Refleksi	Evaluasi dan Refleksi: Mengevaluasi hasil pengamatan dan data yang dikumpulkan. Merefleksikan keberhasilan dan tantangan yang dihadapi selama implementasi <i>Wordwall</i> . Perencanaan untuk Siklus Berikutnya: Merencanakan tindakan atau penyesuaian selanjutnya berdasarkan hasil refleksi. Memutuskan apakah perlu memodifikasi penggunaan <i>Wordwall</i> atau mengimplementasikan strategi tambahan.
Refleksi	Penerapan Perbaikan: Mengimplementasikan perubahan atau peningkatan berdasarkan refleksi. Melakukan iterasi terhadap siklus PTK untuk terus meningkatkan minat belajar siswa. Diseminasi Hasil: Membagikan temuan dan hasil penelitian kepada rekan guru atau stakeholder lainnya. Meningkatkan pemahaman dan dukungan terhadap penerapan teknologi multimedia dalam pembelajaran seni budaya.
Evaluasi	Pemantauan Lanjutan: Melakukan pemantauan terus-menerus terhadap keberlanjutan minat

belajar siswa.
 Mengidentifikasi apakah perubahan positif dapat dipertahankan dalam jangka panjang.
 Evaluasi Akhir:
 Melakukan evaluasi akhir terhadap hasil penelitian dan perbaikan yang telah diimplementasikan.
 Menilai keberhasilan penggunaan *Wordwall* dalam meningkatkan minat belajar siswa.

Berdasarkan dari model PTK tersebut, berikut rancangan pembelajaran yang peneliti buat berdasarkan model Kemmis & McTaggart:

Tabel 2. Rancangan pembelajaran

Pertemuan	Aksi
Pertemuan 1: Perencanaan dan Pengenalan Konsep Seni Budaya	Perencanaan: Peneliti mengidentifikasi masalah kurangnya minat belajar siswa pada seni budaya. Tetapkan tujuan perbaikan untuk meningkatkan minat belajar melalui penggunaan <i>Wordwall</i>. Pengenalan Konsep Seni Budaya: Peneliti menggunakan multimedia untuk memperkenalkan konsep seni budaya. Peneliti akan mendiskusikan masalah kurangnya minat dan ajukan pertanyaan untuk mengeksplorasi pandangan siswa.
Pertemuan 2: Pembentukan <i>Wordwall</i> dan Diskusi Interaktif	Pembentukan <i>Wordwall</i>: Peneliti melibatkan siswa dalam membangun <i>Wordwall</i> dengan istilah-istilah dan konsep seni budaya. Peneliti menampilkan definisi dan gambar terkait menggunakan teknologi multimedia. Diskusi Interaktif: Peneliti melakukan diskusi interaktif tentang konsep-konsep yang ada di <i>Wordwall</i>. Peneliti mendorong partisipasi aktif siswa untuk meningkatkan pemahaman dan minat mereka.
Pertemuan 3: Pemanfaatan Teknologi Multimedia dan Aktivitas Kelompok	Pemanfaatan Teknologi Multimedia: Peneliti menggunakan teknologi multimedia selama proses pembelajaran, seperti presentasi slide atau video. Peneliti menerapkan <i>Wordwall</i> sebagai sumber referensi yang terintegrasi dalam pembelajaran. Aktivitas Kelompok: Peneliti menyusun aktivitas kelompok yang melibatkan penggunaan <i>Wordwall</i>. Setiap kelompok diberikan tanggung jawab untuk menjelaskan konsep tertentu dari <i>Wordwall</i>.
Pertemuan 4: Pembuatan	Eksplorasi Mandiri dan Pembuatan Proyek Seni: Peneliti memberikan waktu bagi siswa untuk mengeksplorasi konsep-

Proyek Seni dan Evaluasi	konsep di <i>Wordwall</i> secara mandiri. Peneliti mengajak siswa untuk membuat proyek seni yang mengaplikasikan konsep-konsep yang dipelajari. Presentasi dan Evaluasi: Peneliti meminta siswa untuk menyajikan hasil proyek seni mereka. Peneliti menggunakan teknologi multimedia untuk presentasi dan proses evaluasi. Refleksi dan Tindakan Perbaikan: Peneliti mendorong siswa untuk merenung tentang pembelajaran dan proyek seni. Peneliti mendiskusikan hasil evaluasi dan identifikasi langkah-langkah perbaikan berdasarkan refleksi siswa.
Tindakan Berkelanjutan:	Peneliti mengumpulkan data dari hasil refleksi siswa, evaluasi, dan perbaikan yang telah diimplementasikan. Peneliti merencanakan tindakan perbaikan lebih lanjut atau adaptasi model pembelajaran untuk pertemuan-pertemuan berikutnya. Terus siklus pembelajaran dengan melibatkan <i>Wordwall</i> dan teknologi multimedia untuk mencapai perbaikan yang berkelanjutan.

Berdasarkan rencana dan langkah pembelajaran tersebut, peneliti akan menerapkannya di SMPN 8 Tanjung Jabung Timur pada kelas VII berdasarkan masalah yang didapatkan peneliti. Kelas tersebut memiliki jumlah siswa sebanyak 16 orang. Didalam penilaiannya, peneliti menggunakan jurnal penilaian guru untuk melihat bagaimana perkembangan minat belajar siswa. Menurut (Rahmi et al., 2020), adapun indikator minat belajar siswa yaitu:

- Perasaan senang: jika seorang siswa merasakan keberkeinginan atau kesenangan terhadap suatu mata pelajaran, maka ia akan tetap memiliki motivasi untuk mendalami pengetahuan yang terkandung dalam mata pelajaran tersebut. Tidak ada paksaan bagi siswa untuk mempelajari materi pelajaran tersebut.
- Ketertarikan siswa: dalam konteks minat terhadap proses pembelajaran, minat tersebut biasanya tercermin dalam ketertarikan terhadap orang, objek, kegiatan, atau pengalaman afektif yang dipicu oleh kegiatan itu.
- Perhatian siswa: fokus di sini mengacu pada tingkat perhatian atau konsentrasi siswa terhadap pengamatan dan pemahaman, dengan mengecualikan faktor-faktor lain. Siswa yang memiliki minat terhadap suatu hal secara alami akan memberikan perhatian yang lebih terhadap hal tersebut.
- Keterlibatan siswa: ketertarikan seseorang terhadap suatu hal dapat menciptakan rasa senang dan keterlibatan yang menginspirasi orang tersebut untuk aktif terlibat atau melakukan kegiatan yang terkait dengan hal tersebut.

HASIL

Setelah diberlakukannya satu siklus selama 4 kali pertemuan, didapatkan rangkuman rincian dari jurnal penilaian guru sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil penilaian guru

Siswa	Rincian Penilaian Guru
Siswa A	Sebelum penerapan <i>Wordwall</i> , menunjukkan minat belajar yang rendah dalam seni budaya. Setelah penggunaan <i>Wordwall</i> , terlihat peningkatan minat yang signifikan, tampak lebih antusias dalam diskusi dan kegiatan seni budaya.
Siswa B	Awalnya, kurang tertarik pada materi seni budaya. Setelah <i>Wordwall</i> diterapkan, minatnya meningkat, terlibat aktif dalam aktivitas kelompok, dan mengungkapkan ketertarikan yang lebih besar.
Siswa C	Sebelum <i>Wordwall</i> , menunjukkan minat yang sedang-sedang saja. Setelah <i>Wordwall</i> , minatnya meningkat, ditunjukkan dengan partisipasi lebih aktif dalam diskusi dan peningkatan interaksi dengan materi pembelajaran.
Siswa D	Awalnya, tampak tidak begitu tertarik pada seni budaya. Setelah <i>Wordwall</i> diterapkan, minatnya terlihat meningkat, lebih proaktif dalam mengeksplorasi konsep seni, dan berkontribusi lebih aktif dalam proyek seni.
Siswa E	Sebelum <i>Wordwall</i> , minat belajar cenderung rendah. Setelah penerapan, terjadi perubahan yang signifikan dengan peningkatan minat siswa dalam seni budaya, terlihat dari keterlibatannya yang lebih aktif.
Siswa F	Awalnya menunjukkan minat menengah terhadap seni budaya. Setelah <i>Wordwall</i> , terlihat peningkatan minat, lebih antusias dalam menyajikan hasil proyek seni, dan menunjukkan rasa bangga terhadap karya mereka.
Siswa G	Sebelum <i>Wordwall</i> , memiliki minat yang rendah. Setelah implementasi, minat siswa terlihat meningkat, terutama dalam partisipasi dalam aktivitas seni yang lebih kreatif dan eksploratif.
Siswa H	Awalnya menunjukkan minat yang terbatas terhadap seni budaya. Setelah <i>Wordwall</i> , terlihat perubahan positif dengan meningkatnya minat belajar siswa, lebih aktif dalam menjelajahi konsep-konsep seni.
Siswa I	Sebelum penerapan <i>Wordwall</i> , minat belajar terbilang rendah. Setelah <i>Wordwall</i> diterapkan, minat siswa meningkat, ditunjukkan dengan keterlibatan yang lebih intens dalam diskusi kelas dan proyek seni.
Siswa J	Awalnya kurang tertarik pada seni budaya. Setelah penerapan, minatnya meningkat, lebih bersemangat dalam berpartisipasi, dan menunjukkan antusiasme yang lebih besar terhadap materi pembelajaran.
Siswa K	Sebelum <i>Wordwall</i> , menunjukkan minat yang sedang-sedang saja. Setelah penerapan, terlihat peningkatan minat siswa, khususnya dalam mengembangkan proyek seni yang lebih kompleks.
Siswa L	Awalnya cenderung kurang tertarik pada seni budaya.

	Setelah <i>Wordwall</i> , minat siswa meningkat, terlihat dari keaktifannya dalam berdiskusi dan rasa antusiasme yang lebih besar terhadap pembelajaran seni.
Siswa M	Sebelum penerapan <i>Wordwall</i> , minat belajar cenderung rendah. Setelah implementasi, terlihat perubahan yang signifikan dengan meningkatnya minat siswa, lebih terlibat dalam aktivitas seni, dan menunjukkan peningkatan kualitas hasil karya.
Siswa N	Awalnya cenderung kurang antusias terhadap seni budaya. Setelah penerapan, terlihat peningkatan minat siswa, lebih aktif dalam menyampaikan pendapat dan memberikan kontribusi dalam kelompok diskusi.
Siswa O	Awalnya menunjukkan minat sedang terhadap seni budaya. Setelah <i>Wordwall</i> , terlihat peningkatan minat siswa, terutama dalam menghadapi proyek seni yang menantang dan melibatkan konsep-konsep yang lebih kompleks.
Siswa P	Sebelum penerapan <i>Wordwall</i> , menunjukkan minat yang terbatas. Setelah <i>Wordwall</i> diterapkan, minat siswa meningkat secara nyata, tercermin dari partisipasinya yang lebih aktif dan eksploratif dalam pembelajaran seni.

DISKUSI

Penerapan teknologi multimedia, khususnya *Wordwall*, dalam pembelajaran seni budaya menimbulkan dampak yang signifikan berdasarkan hasil penilaian guru (Nisausrasyidah, 2021; Syamsu et al., 2023). Penelitian ini dilakukan terhadap 16 siswa dengan tujuan untuk mengevaluasi sejauh mana pemanfaatan *Wordwall* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran seni budaya di kelas. Salah satu hasil yang mencolok dari penelitian ini adalah peningkatan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran seni budaya. Dengan adanya *Wordwall*, siswa menjadi lebih bersemangat dan aktif dalam mendiskusikan konsep-konsep seni budaya yang ditampilkan dalam platform tersebut.

Penilaian guru juga menunjukkan bahwa keterlibatan siswa dalam materi pembelajaran seni budaya meningkat secara signifikan. *Wordwall* memberikan peluang kepada siswa untuk secara mandiri mengeksplorasi konsep-konsep seni, sehingga menghasilkan keterlibatan yang lebih intensif dalam proses pembelajaran. Penerapan *Wordwall* ternyata secara positif memengaruhi keterampilan visualisasi siswa (Maryanti et al., 2022). Dengan representasi visual konsep-konsep seni budaya melalui *Wordwall*, siswa dapat lebih mudah memahami dan mengingat materi, yang tercermin dalam peningkatan kemampuan visualisasi mereka. Hal ini disebabkan Siswa dapat lebih mudah memahami dan mengingat materi melalui peningkatan kemampuan visualisasi karena otak manusia cenderung lebih responsif terhadap informasi yang disajikan secara visual. Proses visualisasi membantu membentuk gambaran mental yang kuat dan terkait dengan konsep-konsep yang diajarkan, memungkinkan siswa untuk membuat

asosiasi yang lebih dalam dan mengaitkan informasi dengan pengalaman atau pengetahuan sebelumnya. Dengan melibatkan indera visual, materi pembelajaran dapat diolah dan diserap dengan lebih efisien, membuatnya lebih mudah diingat dan dipahami oleh siswa (Yanti et al., 2023).

Pemanfaatan *Wordwall* tidak hanya meningkatkan keterlibatan, tetapi juga membantu meningkatkan kemandirian siswa dalam pembelajaran. Siswa menjadi lebih percaya diri dalam menjelajahi konsep-konsep seni budaya secara mandiri, mengurangi ketergantungan pada bimbingan langsung dari guru (Maryanti et al., 2022). Hasil penilaian menunjukkan respons positif siswa terhadap inovasi teknologi yang dihadirkan melalui *Wordwall*. Siswa menilai platform ini sebagai alat yang menarik dan membantu mereka untuk lebih memahami dan mengapresiasi seni budaya. *Wordwall* juga membantu meningkatkan interaksi dan komunikasi antar siswa. Melalui diskusi dan aktivitas kelompok yang melibatkan *Wordwall*, siswa dapat dengan mudah berbagi ide, mendukung satu sama lain, dan membangun suasana kelas yang lebih kolaboratif. Dari segi hasil evaluasi, terlihat peningkatan signifikan pada pemahaman siswa terhadap materi seni budaya. *Wordwall* membantu siswa untuk memfokuskan perhatian pada konsep-konsep kunci, menghasilkan peningkatan dalam hasil evaluasi mereka.

Kelebihan lain yang teramati adalah fleksibilitas pembelajaran. Dengan adanya *Wordwall* yang dapat diakses secara daring, siswa memiliki kebebasan untuk mempelajari materi kapan saja dan di mana saja, meningkatkan fleksibilitas dalam pembelajaran mereka. *Wordwall* secara efektif diintegrasikan dengan pembelajaran konvensional. Guru melaporkan bahwa *Wordwall* dapat dengan mudah disesuaikan dengan kurikulum dan menjadi pelengkap yang berharga dalam mendukung pembelajaran klasikal (Faatin & Rusnilawati, 2022; Nurmelati, 2023). Pentingnya, hasil penilaian juga mencerminkan peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran seni budaya. *Wordwall* berhasil menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan relevan bagi siswa, membawa dampak positif pada motivasi mereka.

Secara keseluruhan, penerapan *Wordwall* dalam pembelajaran seni budaya membawa hasil yang signifikan. Rekomendasi dapat diberikan untuk melanjutkan pengembangan dan penelitian lebih lanjut, serta mempertimbangkan integrasi teknologi multimedia lebih lanjut dalam pembelajaran untuk mendukung peningkatan minat dan pemahaman siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penilaian guru terhadap penerapan teknologi multimedia *Wordwall* dalam pembelajaran seni budaya terhadap 16 siswa, dapat disimpulkan bahwa implementasi tersebut memberikan dampak yang positif. Salah satu perubahan yang signifikan adalah

peningkatan minat belajar siswa. Sebelumnya, sebagian besar siswa menunjukkan tingkat minat yang cenderung rendah atau sedang terhadap materi seni budaya. Namun, setelah pemanfaatan *Wordwall*, terlihat perubahan positif dengan siswa yang lebih antusias, aktif, dan kreatif dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, *Wordwall* juga berhasil meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran seni budaya. Siswa tidak hanya menjadi penonton pasif, tetapi juga aktif mengeksplorasi konsep-konsep seni melalui *Wordwall*, yang menciptakan keterlibatan yang lebih mendalam. Hal ini membuktikan bahwa *Wordwall* tidak hanya menjadi alat bantu visual, tetapi juga merangsang rasa ingin tahu dan eksplorasi siswa terhadap dunia seni budaya.

Keseluruhan, penerapan *Wordwall* tidak hanya meningkatkan kualitas pembelajaran seni budaya, tetapi juga membawa dampak positif pada minat belajar siswa. Rekomendasi dapat diajukan untuk melanjutkan eksplorasi dan pengembangan strategi pembelajaran multimedia dalam konteks seni budaya, serta untuk mengidentifikasi cara-cara lebih efektif untuk memanfaatkan *Wordwall* dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

REKOMENDASI

Sebagai langkah lanjutan dari hasil penelitian ini, disarankan untuk mempertahankan dan memperluas penerapan teknologi multimedia *Wordwall* dalam pembelajaran seni budaya. Diperlukan pelatihan yang lebih intensif bagi guru agar dapat mengoptimalkan potensi *Wordwall*, menyajikan materi dengan cara yang lebih dinamis, dan memberikan tugas-tugas yang dapat merangsang kreativitas siswa. Pengembangan modul atau panduan untuk memanfaatkan fitur *Wordwall* secara penuh juga dapat menjadi inisiatif yang bermanfaat untuk mendukung proses pengajaran. Selain itu, diperlukan upaya untuk lebih mempersonalisasi pengalaman pembelajaran siswa. Guru dapat menciptakan *Wordwall* yang berfokus pada minat dan preferensi individual siswa, sehingga setiap siswa dapat merasakan keterkaitan personal dengan materi pembelajaran. Selain itu, pendekatan berbasis proyek dapat diperkuat dengan memanfaatkan *Wordwall* sebagai platform untuk menginisiasi proyek seni yang sesuai dengan minat dan bakat masing-masing siswa. Dengan memperhatikan keunikan dan kebutuhan siswa secara lebih spesifik, diharapkan minat dan keterlibatan siswa dapat ditingkatkan secara lebih menyeluruh.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah bersedia membantu terlaksananya PTK ini. Terlebih khusus kepada kepala sekolah, siswa kelas VII, wali kelas dan siswa-siswi yang ada di lingkungan SMPN 8 Tanjabtim. Tak lupa pula kepada guru seni budaya yang mengajar di sekolah tersebut. Serta tim peneliti yang bersama-sama saling membantu dalam penyelesaian dan pengerjaan penelitian tindakan kelas ini.

REFERENSI

- Aprilia, W., Jamhuri, M., Yusuf, A., & ... (2023). Penerapan Media Web Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di SMA Ma'arif NU Pandaan. ... , *Jurnal Pendidikan Dan ...*, 9(4), 1441–1448. http://jurnal.faiunwir.ac.id/index.php/Jurnal_Risalah/article/view/553
- Arimbawa, I. G. P. A. (2021). Penerapan Wordwall Game Quis berpadukan Classroom untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Biologi. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(2), 324–332. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5244716>
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design* (4th Editio). Sage Publication.
- Faatin, N. A., & Rusnilawati, Nf. (2022). Pengembangan Media Digital Wordwall Ditinjau Dari Kemampuan Berfikir Tingkat Tinggi Materi Operasi Bilangan Kelas Vi. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(2), 221. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v10n2.p221--238>
- Gandasari, P., & Pramudiani, P. (2021). Pengaruh Aplikasi Wordwall terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3689–3696. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1079>
- Komalasari, H., Budiman, A., Masunah, J., & Sunaryo, A. (2021). Desain Multimedia Pembelajaran Tari Rakyat Berbasis Android Sebagai Self Directed Learning Mahasiswa Dalam Perkuliahan. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 36(1), 96–105. <https://doi.org/10.31091/mudra.v36i1.1260>
- Louis, C., Lawrence, M., & Morrison, K. (2018). *Research Design: Qualitative, Quantitative and Mixed Methods Approaches* (Eighth Edi). Sage Publication.
- Lubis, A. P., & Nuriadin, I. (2022). Efektivitas Aplikasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6884–6892. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3400>
- Maryanti, S., Hartati, S., & Kurniawan, D. T. (2022). *Assesment for learning, educandy & wordwall*.
- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 140. <https://doi.org/10.29210/022035jpgi0005>
- Nisaurasyidah, I. (2021). *Pengembangan pengetahuan komik pada mata pelajaran seni budaya melalui implementasi media game virtual wordwall*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Nisaurasyidah, I., Soeteja, Z. S., & Prawira, N. G. (2021). Penggunaan Media Wordwall Saat Pandemi Covid-19. *Gorga : Jurnal Seni Rupa*, 10(02), 468–472.

- Nissa, Siti Faizatun dan Renoningtyas, N. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 3(5), 2854–2860. <https://jurnal.arkainstitute.co.id/index.php/educenter/index>
- Nurmelati, M. (2023). Penerapan Gamifikasi Menggunakan Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Program Keahlian Teknik Bisnis Sepeda Motor Di Smkn 1 Purwasari. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 2(4), 339–345. <https://doi.org/10.51878/edutech.v2i4.1844>
- Rahmi, I., Nurmalina, N., & Fauziddin, M. (2020). Penerapan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal on Teacher Education*, 2(1), 197–206. <https://doi.org/10.31004/jote.v2i1.1164>
- Rukminingsih, Adnan, G., & Latief, M. A. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan. Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas*. Erhaka Utama.
- Setyowahyudi, R., Tirtayani, L. A., & Indana, N. (2023). Pengaruh Games Interaktif Wordwall terhadap Kemampuan Mengenal Budaya Bali Anak Usia Taman Kanak Kanak. *Early Childhood Research Journal (ECRJ)*, 6(1), 46–54. <https://doi.org/10.23917/ecrj.v6i1.22968>
- Syamsu, H., Saleh, J., & Aksan, A. (2023). Penggunaan media belajar Wordwall dalam Pembelajaran Seni Budaya untuk Meningkatkan Motivasi dan Minat Belajar Siswa SMK Negeri 2 Sidrap. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(3), 795–803. <https://doi.org/https://doi.org/10.31970/pendidikan.v5i3.812>
- Wahyuni, Syakhruni, & Murniati. (2023). *penerapan model pembelajaran problem based learning dengan media wordwall untuk meningkatkan minat belajar peserta didik*. 5(2), 157–161.
- Yanti, R., Raharjo, Rosyidin, I., Suhirman, L., Djollong, A. F., Adisaputra, A. K., Junaidi, J. K., Nurhasanah, Pratama, A., Djakariah, Nurdin, A., Nurdin, H., Handayani, N., & Kase, E. B. S. (2023). *Ilmu Pendidikan - Panduan komprehensif untuk pendidik* (Efitra (ed.); 1st ed.). Sonpedia.
- Yuzulia, I. (2021). The Challenges of Online Learning during Pandemic: Students' Voice. *Wanastra: Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 13(1), 08–12. <https://doi.org/10.31294/w.v13i1.9759>