

Implementasi Media Pembelajaran IPS Berbasis *Wordwall* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Dan Kreativitas Siswa Kelas VII A Di MTs Manba'ul Ulum Gebog Kabupaten Kudus

Intan Rahmalina*¹
Durrotun Nashikhah²
Nur Ainun Fauzul Muna³
Dany Miftah M. Nur⁴

^{1,2,3,4} Institut Agama Islam Negeri Kudus

*e-mail: intanrahmaa@ms.iainkudus.ac.id¹, sika@ms.iainkudus.ac.id², nurainun@ms.iainkudus.ac.id³, dany@iainkudus.ac.id⁴

Abstrak

Penggunaan aplikasi *Wordwall* sebagai media pembelajaran interaktif menjadi inovasi penting untuk meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran Mata Pelajaran IPS (IPS) Kelas VII A MTs Manbaul Ulum Gebog Kabupaten Gebog. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Aplikasi *Wordwall* menawarkan fitur menarik seperti kuis dan teka-teki silang yang mudah diakses secara online, sehingga dapat menciptakan lebih banyak pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Wordwall* mampu meningkatkan keterlibatan siswa, mempermudah pemahaman materi, dan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis. Media ini terbukti efektif sebagai solusi untuk mengatasi metode pembelajaran konvensional yang kurang menarik.

Kata kunci: Ilmu Pengetahuan Sosial, Media Pembelajaran, Minat Belajar, *Wordwall*

Abstract

The use of the *Wordwall* application as an interactive learning media is an important innovation to increase student interest in learning Social Studies (IPS) Class VII A MTs Manbaul Ulum Gebog Gebog Regency. This study uses a qualitative descriptive approach with data collection through observation, interviews, and documentation. The *Wordwall* application offers interesting features such as quizzes and crosswords that are easily accessible online, so that it can create more interactive and enjoyable learning experiences. The results of the study showed that *Wordwall* was able to increase student engagement, facilitate understanding of the material, and create a more dynamic learning atmosphere. This media has proven effective as a solution to overcome conventional learning methods that are less interesting.

Keywords: Social Sciences, learning media, learning interest, *Wordwall*

PENDAHULUAN

Di tengah pesatnya perkembangan teknologi dan informasi, dunia pendidikan juga mengalami transformasi yang signifikan. Salah satu aspek penting dari transformasi ini adalah penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran, dalam konteks ini, merujuk pada berbagai alat, sumber daya, dan teknologi yang digunakan untuk mendukung proses pengajaran dan pembelajaran. Kehadiran media ini tidak hanya sekedar pelengkap, tetapi menjadi elemen esensial yang dapat meningkatkan kualitas pendidikan.

Sejarah penggunaan media dalam pendidikan telah dimulai sejak lama, dimulai dari alat sederhana seperti papan tulis dan buku, hingga kini merambah ke teknologi canggih seperti multimedia, aplikasi mobile, dan platform pembelajaran online. Perubahan ini mencerminkan kebutuhan akan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Siswa masa kini tidak lagi hanya menjadi penerima informasi, tetapi diharapkan siswa dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi sebagai jembatan antara pengajar dan siswa, memungkinkan mereka untuk berkomunikasi dan berkolaborasi dengan cara yang lebih efektif.

Salah satu manfaat utama dari media pembelajaran adalah kemampuannya untuk memenuhi berbagai gaya belajar siswa. Setiap individu memiliki cara unik dalam memahami dan mengasimilasi informasi—ada yang lebih suka belajar melalui visual, auditori, atau kinestetik. Dengan adanya media yang beragam, seperti video, infografis, dan simulasi, pengajar dapat menciptakan , lingkungan pembelajaran yang lebih inklusif dimana siswa dapat menemukan metode yang paling sesuai dengan cara mereka belajar.

Selain itu, media pembelajaran juga memainkan peran penting dalam memfasilitasi pembelajaran di luar ruang kelas. Dengan adanya platform daring, siswa dapat mengakses materi ajar untuk semua siswa kapan saja, di mana saja secara mandiri sesuai dengan kecepatan dan kebutuhan masing-masing. Ini juga mendukung pembelajaran berkelanjutan, di mana siswa dapat terus mengembangkan pengetahuan dan keterampilan mereka meskipun sudah keluar dari jenjang pendidikan formal.

Namun, di balik semua manfaat tersebut, penggunaan media pembelajaran juga menghadapi berbagai tantangan. Salah satunya adalah kebutuhan akan infrastruktur teknologi yang memadai. Tidak semua institusi pendidikan memiliki akses yang sama terhadap teknologi, sehingga menciptakan kesenjangan dalam pengalaman belajar. Selain itu, tidak semua pengajar terampil dalam menggunakan media pembelajaran, yang dapat mengakibatkan penggunaan yang tidak efektif.

Menyadari pentingnya media pembelajaran dalam pendidikan, banyak penelitian dan inisiatif yang dilakukan untuk mengoptimalkan penggunaannya. Hal ini mencakup pengembangan kurikulum yang terintegrasi dengan teknologi, pelatihan bagi pengajar, serta penelitian mengenai efektivitas berbagai jenis media dalam mendukung proses belajar (Nadia et al., 2022). Dengan demikian, kita berada di ambang era baru dalam pendidikan, di mana media pembelajaran akan terus berperan sebagai pendorong inovasi dan keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Peneliti memanfaatkan media pembelajaran berbasis *E-learning* adalah model pembelajaran yang diaktifkan dan didukung oleh penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (Satya, 2021). Salah satu jenis *E-learning* adalah aplikasi *Wordwall*. *Wordwall* media aplikasi sederhana, yang bisa digunakan oleh peneliti untuk menentukan minat belajar siswa dan kretivitas siswa. Aplikasi *Wordwall* memiliki fungsi unik sebagai alat penilaian berupa soal pilihan ganda (kuis) alat pemeringkatan tersedia untuk evaluasi harian seperti teka-teki silang, pemilihan kartu atau gambar setelah pukulan (pertandingan), menemukan jawaban yang benar (mencocokkan). Aplikasi *Wordwall* adalah media pembelajaran interaktif bergaya permainan yang mudah diakses secara online di wordwall.net dan disajikan dalam presentasi yang menarik dan beragam untuk ditanggapi oleh siswa. Aplikasi *Wordwall* dapat digunakan secara individu dan kelompok oleh siswa atau diakses di bawah bimbingan guru. Aplikasi *Wordwall* ini termasuk aplikasi penilaian pembelajaran online. Dengan menggunakan aplikasi ini siswa dapat memahami dan menyempurnakan materi pembelajaran online dengan lebih mudah dalam mengukur taraf belajarnya (Ghozal & Irawan, 2024). Proses belajar mengajar di kelas VII ini masih terkesan membosankan yaitu dengan menggunakan metode ceramah dan siswa tidak begitu antusias mengikuti pembeajaran ips dengan baik yaitu cenderung tidak memperhatikan guru saat mengajar. Berdasarkan gambaran umum tersebut, peneliti merumuskan penelitian tentang penggunaan bahan ajar yang menarik dan inovatif dengan media *Wordwall*. Penelitian ini diharapkan dapat memecahkan permasalahan penggunaan materi penilaian pembelajaran yang kurang menarik dan kurang menyenangkan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan kegunaan, dampak dan respon siswa terhadap penggunaan *Wordwall* sebagai media pembelajaran IPS siswa kelas VII A di MTs Manba'ul Ulum Gebog Kabupaten Kudus.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam. Pengenalan media pembelajaran berbasis *Wordwall* untuk meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran Mata Pelajaran IPS di Kelas VII A MTs Manba'ul Ulum Gebog Kabupaten Kudus. Metode kualitatif merupakan pengumpulan data pada lingkungan yang ide teliti secara

langsung dengan tujuan menafsirkan fenomena yang terjadi. Peneliti merupakan instrumen utama, pengambilan sampel sumber datanya tepat sasaran dan bersifat *snowballing*, serta teknik pengumpulannya adalah Triangulasi atau kombinasi adalah analisis data yang bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dibandingkan generalisasi. Penelitian Kualitatif berpijak pada filosofi post-positivisme dan berguna untuk menyelidiki kondisi induksi yang bertujuan untuk penelitian kualitatif yang dapat membangun teori dan hipotesis dengan mengungkap fakta dimana Penelitian ini menggunakan paradigma kualitatif (Irfan, 2023). Penelitian kualitatif ini difokuskan pada proses pembelajaran yang terjadi dan persepsi siswa terhadap penggunaan sebagai media pembelajaran. Jenis Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif dimana peneliti menyelidiki dan mendeskripsikan fenomena-fenomena yang terjadi selama proses pembelajaran berbasis Media *Wordwall*. Peneliti akan melakukan observasi, wawancara mendalam, dan analisis terhadap pengalaman serta perspektif siswa dan guru terkait penggunaan media ini dalam pembelajaran IPS. Dengan pendekatan ini akan memungkinkan peneliti memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai dampak media tersebut terhadap minat belajar siswa. Teknik pengumpulan data yang *Pertama*, dengan cara melakukan observasi partisipatif yaitu dengan cara mengamati pembelajaran di kelas dengan menggunakan media *Wordwall*. Observasi ini bertujuan untuk memahami dinamika interaksi antara siswa dan peneliti serta melihat bagaimana siswa berinteraksi dengan media tersebut. Kedua, wawancara mendalam hal ini wawancara dilakukan terhadap siswa dan guru untuk memperoleh informasi yang rinci tentang pengalaman mereka dengan media *Wordwall*. pertanyaan wawancara dibuat untuk mengeksplorasi persepsi siswa terhadap media pembelajaran, tantangan yang dihadapi, serta bagaimana *Wordwall* memengaruhi minat belajar mereka. Ketiga dengan cara dokumentasi yaitu Peneliti juga akan mengumpulkan dokumentasi berupa catatan lapangan, materi pembelajaran yang digunakan, serta hasil kerja siswa selama proses pembelajaran dengan *Wordwall*. Dokumentasi ini akan memberikan gambaran lebih lengkap tentang implementasi media tersebut. Dokumen ini terdiri dari foto-foto aktivitas siswa selama proses belajar mengajar, aktivitas peneliti dalam menyampaikan materi di depan kelas, dan dokumen yang disiapkan untuk memperjelas dan memperkuat data penelitian. Penelitian ini akan memperhatikan etika penelitian, terutama terkait dengan persetujuan informan (siswa dan guru) serta menjaga kerahasiaan informasi yang diperoleh. Peneliti juga akan memastikan bahwa partisipasi siswa adalah sukarela dan bahwa mereka bebas untuk menghentikan partisipasi kapan saja tanpa konsekuensi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran yang efektif tidak hanya bergantung pada penyampaian materi yang baik, tetapi juga pada cara guru mengemas pengalaman belajar agar menarik dan menyenangkan bagi siswa. Dalam konteks pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di MTS. Manba'ul Ulum Gebog, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti *Wordwall*, telah menjadi inovasi yang memberikan dampak signifikan terhadap minat dan kreativitas siswa (Zaidatul, 2022). Dengan mengintegrasikan pembelajaran kooperatif yang didukung oleh aplikasi interaktif ini, siswa tidak hanya lebih tertarik untuk belajar, tetapi juga terdorong untuk berkolaborasi dan berpikir kritis untuk memecahkan masalah yang diberikan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengkaji bagaimana menggunakan media pembelajaran kooperatif berbasis *Wordwall* Media untuk meningkatkan minat belajar dan kreativitas di kelas VII A pada pembelajaran IPS.

Hasil wawancara dengan peserta didik di MTs Manba'ul Ulum, Hal ini menunjukkan partisipasi siswa terlibat dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran kooperatif berbasis *wordwall* dalam pembelajaran IPS kelas VII MTs Manba'ul Ulum Gebog berhasil meningkatkan minat belajar siswa dan kreativitas siswa. Visualisasi yang menarik membantu siswa menjadi lebih terlibat dan memahami materi dengan lebih baik. Selain itu, media pembelajaran kolaboratif berbasis *Wordwall* juga memberikan variasi dan hiburan sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran.

1. Peningkatan Minat Belajar Siswa

Minat belajar siswa merupakan elemen kunci dalam keberhasilan proses pendidikan. Minat ini dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk metode pengajaran, ketersediaan media pembelajaran yang relevan, serta keterlibatan siswa dalam proses belajar. Dalam konteks pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi seperti *Wordwall* menjadi solusi inovatif yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa. Minat belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai aspek, seperti lingkungan belajar yang mendukung, pendekatan pengajaran yang relevan, dan penggunaan alat bantu yang menarik. Penggunaan *Wordwall* sebagai media pembelajaran mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa pendekatan berbasis teknologi dan permainan edukasi dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa.

Salah satu hasil utama penelitian ini adalah peningkatan minat belajar siswa yang signifikan setelah penerapan media pembelajaran kooperatif berbasis *Wordwall*. Aplikasi ini menyediakan berbagai jenis permainan edukasi seperti kuis dan teka-teki silang yang dapat diakses secara online, yang memungkinkan siswa belajar secara aktif dan menyenangkan (Nurpratiwi, 2021). Menurut hasil observasi dan wawancara dengan siswa, mereka merasa lebih tertarik untuk belajar ketika menggunakan aplikasi ini karena suasana yang lebih interaktif dan kompetitif. Kuis dan permainan yang disediakan oleh *Wordwall* memotivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan lebih antusias (Nurhasanah & Sobandi, 2016). *Wordwall* menawarkan pengalaman belajar yang menyenangkan dengan menggunakan elemen permainan (gamification). Menurut penelitian, pendekatan berbasis permainan meningkatkan motivasi intrinsik siswa untuk belajar dan berkontribusi pada suasana pembelajaran yang positif. (Syofnida Ifrianti, 2021).

Terdapat beberapa indikator dari minat belajar yaitu yang *pertama*, perasaan senang indikator ini memainkan peran penting dalam proses pembelajaran, di mana siswa yang merasa senang atau menikmati mata pelajaran yang dipelajarinya cenderung untuk terus mempelajari ilmu yang berkaitan dengan pelajaran tersebut tanpa merasa terpaksa. Hal ini sangat penting karena perasaan positif ini akan mendorong siswa untuk lebih aktif dan antusias dalam belajar. Selain itu, minat siswa juga menjadi faktor penentu dalam keberhasilan belajar. *Kedua*, *Mina*, merujuk pada kekuatan pendorong yang membuat siswa tertarik pada seseorang, objek, atau aktivitas tertentu, serta pengalaman emosional yang dirasakan saat berinteraksi dengan aktivitas tersebut. Minat ini akan semakin kuat apabila siswa merasa terhubung atau terinspirasi dengan apa yang dipelajari. Dalam konteks ini, yang *ketiga*, perhatian siswa juga menjadi indikator penting dari minat. Perhatian adalah pemusatan pikiran atau aktivitas jiwa siswa dalam mengamati dan memahami pelajaran, yang biasanya terjadi ketika siswa tertarik pada materi yang disampaikan. *Keempat* ketertarikan siswa, Sebagai contoh, seorang siswa yang tertarik pada pelajaran IPS akan dengan sungguh-sungguh memperhatikan penjelasan guru, mengabaikan gangguan lain, dan fokus pada materi. Dan yang *kelima* Keterlibatan siswa, yang mencakup partisipasi aktif dalam kegiatan belajar, juga dapat meningkatkan kepuasan dan minat terhadap pelajaran. Ketika siswa terlibat sepenuhnya dalam pelajaran, mereka merasa lebih puas dan lebih tertarik untuk terus mendalami materi tersebut, yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar mereka.

2. Kreativitas Siswa Meningkat

Selain meningkatkan minat belajar, penggunaan *Wordwall* sebagai media pembelajaran juga berkontribusi secara signifikan terhadap perkembangan kreativitas siswa. Kreativitas dalam konteks pembelajaran adalah kemampuan siswa dalam menghasilkan ide-ide baru, menyelesaikan masalah, atau menyampaikan pemahaman dengan cara-cara yang inovatif. Dengan pendekatan berbasis teknologi seperti *Wordwall*, siswa diberikan ruang untuk berpikir kritis dan kreatif dalam memahami dan menerapkan materi pelajaran. Kreativitas siswa dapat

terlihat melalui berbagai indikator yang mencerminkan kemampuan mereka dalam berpikir kreatif dan berinovasi. Salah satu indikator utama adalah kemampuan siswa dalam mengemukakan ide-ide baru. Siswa yang kreatif mampu menghasilkan gagasan yang segar dan berbeda dari yang biasa, berpikir di luar kebiasaan, dan tidak ragu untuk menyampaikan pendapat atau gagasan inovatif. Selain itu, kreativitas juga tercermin dalam keterampilan siswa dalam memecahkan masalah. Mereka mampu menemukan solusi alternatif yang unik dan efektif untuk mengatasi berbagai tantangan atau kesulitan yang muncul dalam pembelajaran, menunjukkan daya inovasi mereka dalam menghadapi situasi sulit.

Kemampuan berimajinasi dan berfantasi juga merupakan aspek penting dari kreativitas. Siswa yang kreatif sering kali dapat membayangkan hal-hal baru, baik dalam konteks pelajaran maupun kehidupan sehari-hari, dan menghubungkannya dengan pengetahuan serta pengalaman yang mereka miliki. Selain itu, kreativitas juga tercermin dalam cara siswa menggunakan berbagai media dan metode dalam pembelajaran. Siswa yang kreatif tidak hanya mengandalkan metode tradisional, tetapi juga memanfaatkan teknologi, seni, atau pendekatan lainnya untuk memperkaya cara mereka dalam belajar dan menyelesaikan tugas.

Eksperimen dan inovasi juga merupakan ciri khas siswa kreatif. Mereka senang mencoba hal-hal baru, berani bereksperimen, dan tidak takut gagal. Mereka memandang kegagalan sebagai bagian dari proses belajar dan justru menggunakan pengalaman tersebut untuk menghasilkan produk atau karya yang lebih inovatif. Selain itu, keterlibatan aktif dalam diskusi menjadi indikator lainnya. Siswa kreatif cenderung berpartisipasi dengan antusias dalam diskusi kelompok atau kelas, menyampaikan ide-ide baru, memberikan pendapat yang berbeda, dan mengajukan pertanyaan yang merangsang pemikiran kritis.

Kemandirian dalam belajar juga sangat menonjol pada siswa yang kreatif. Mereka tidak hanya mengandalkan arahan dari guru, tetapi aktif mencari informasi tambahan, membaca lebih banyak, dan mencoba pendekatan berbeda untuk memahami materi pelajaran. Terakhir, kemampuan berkolaborasi dalam proyek kreatif menjadi indikator penting lainnya. Siswa kreatif dapat bekerja sama dengan baik dalam proyek atau kegiatan kelompok, membawa ide-ide baru, dan berkontribusi dalam menghasilkan karya yang inovatif dan bermanfaat bagi tim. Dengan demikian, kreativitas siswa tidak hanya terlihat dalam aspek akademis, tetapi juga dalam bagaimana mereka berinteraksi dan berinovasi dalam berbagai aspek kehidupan.

Pembelajaran kooperatif yang dilakukan dengan bantuan aplikasi *Wordwall* juga terbukti meningkatkan kreativitas siswa. Dalam pengajaran berbasis *Wordwall*, siswa diberikan kebebasan untuk bekerja dalam kelompok, memecahkan soal, dan menciptakan jawaban kreatif dalam bentuk kuis atau teka-teki silang. Hal ini memberikan ruang bagi siswa untuk berpikir kritis dan kreatif dalam mengatasi berbagai tantangan yang diberikan. Dengan menggunakan aplikasi ini, siswa tidak hanya diberikan materi secara pasif, tetapi juga aktif berpartisipasi dalam pembelajaran dan menciptakan solusi mereka sendiri dalam suasana yang menyenangkan dan kolaboratif. (Falahudin, 2014)

Wordwall memberikan ruang bagi siswa untuk lebih bebas mengekspresikan ide mereka. Dalam pembelajaran berbasis aplikasi ini, siswa dapat membuat kuis atau teka-teki silang dengan topik tertentu yang sesuai dengan materi pelajaran. Kebebasan ini memungkinkan siswa untuk berpikir kreatif dalam mengemas informasi, misalnya dengan merancang pertanyaan yang memancing diskusi atau menciptakan teka-teki dengan pola yang unik. Fitur visual pada *Wordwall* seperti penggunaan warna, gambar, dan animasi memberikan daya tarik visual yang kuat bagi siswa. Hal ini mendorong mereka untuk berpikir lebih kreatif saat menyusun materi belajar atau mempresentasikan ide. Visualisasi yang menarik juga membuat pembelajaran lebih menyenangkan, sehingga siswa terdorong untuk mengeksplorasi lebih banyak cara kreatif untuk memahami materi. (Nurhasanah & Sobandi, 2016).

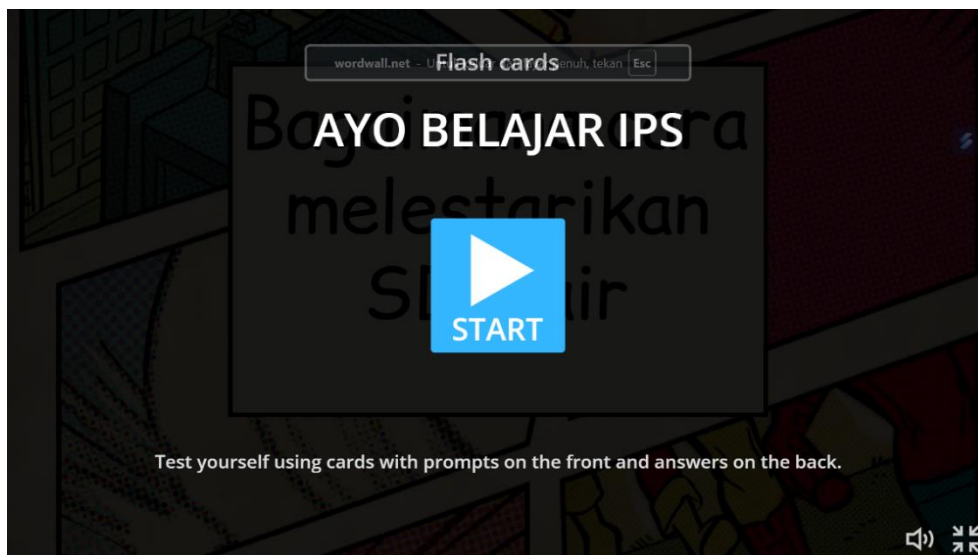
Hasil observasi peneliti diketahui bahwa media yang digunakan pada pembelajaran IPS berbasis *Wordwall*. *Wordwall* merupakan aplikasi yang tidak hanya dapat digunakan sebagai media pembelajaran, sumber belajar, tetapi juga sebagai alat penilaian bagi guru dan siswa (Nurhasanah & Sobandi, 2016). *Wordwall* juga menyediakan beberapa contoh tulisan guru untuk

membantu pengguna baru menjadi kreatif. Media pembelajaran ini juga bisa diartikan sebagai aplikasi web untuk membuat kuis yang menarik (Nissa & Renoningtyas, 2021). Selain itu, Wordwall juga dapat digunakan untuk merancang dan memeriksa ulasan untuk penilaian pembelajaran.

Untuk menggunakan aplikasi Wordwall dapat mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:

1. Untuk menggunakan aplikasi ini sebagai media pembelajaran mata pelajaran tentunya harus membuat akun terlebih dahulu atau mendaftar di <https://wordwall.net/myactivities>, kemudian lengkapi data yang tertera disana dengan membuat akun .
2. Pilih opsi "Buat Aktivitas" dan pilih salah satu templat *games* pada *Wordwall*.
3. Tulis judul dan deskripsi permainan dengan materi atau soal-soal. Tulis konten yang diperlukan tergantung pada jenis permainan yang dibutuhkan.
4. Setelah dibuat, pilih opsi done sebagai langkah terakhir.

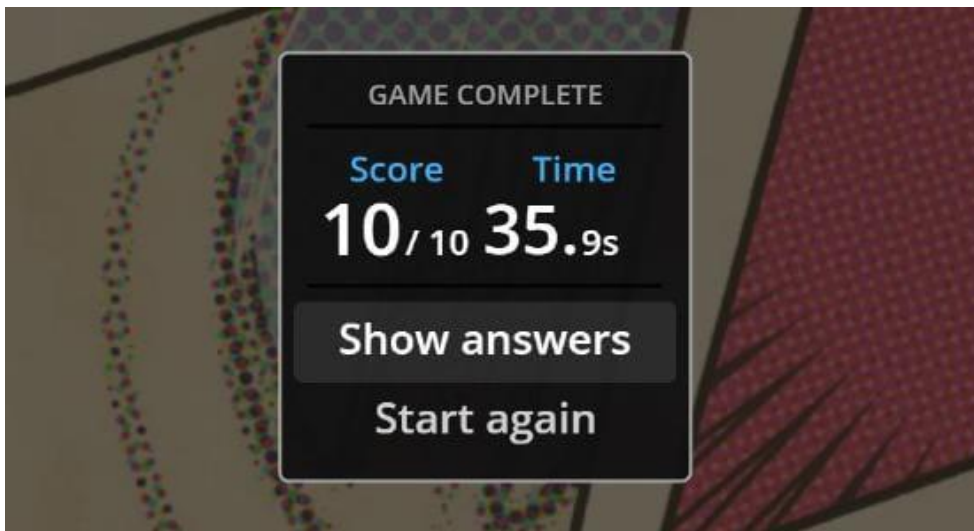
Di bawah ini adalah contoh penggunaan Media *Wordwall* dalam pembelajaran IPS Kelas VII A MTs Manba'ul Ulum Gebog Kabupaten Kudus. Peneliti membuat bahan ajar, yang mendistribusikannya menggunakan jenis media pembelajaran, dan menggunakannya untuk pembelajaran siswa. langkah yang digunakan adalah sebagai berikut:



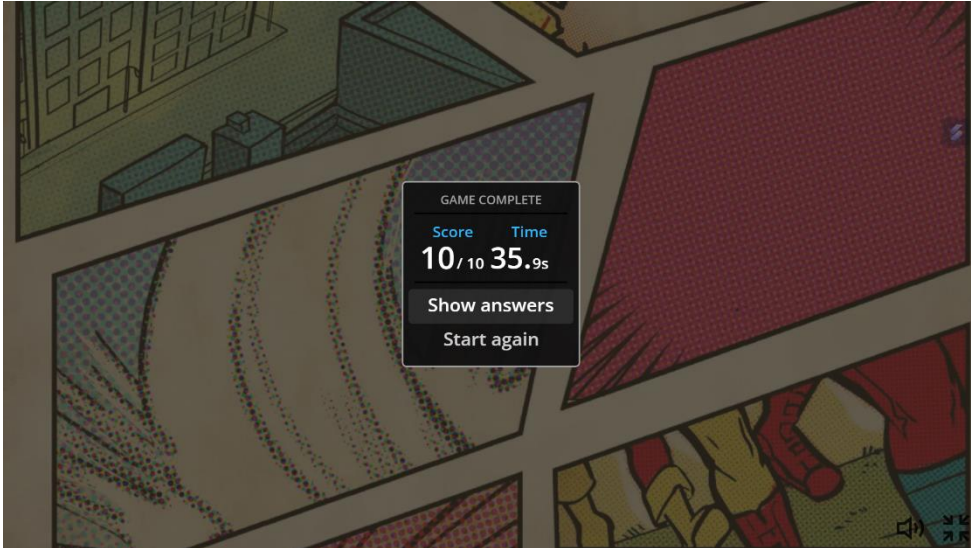
Gambar 1 : Tampilan Awal



Gambar 2 : Menu games yang berisi pertanyaan atau pernyataan yang akan di mainkan



Gambar 3 : Tampilan untuk pengerjaan ulang dengan opsi start again.



Gambar 4 : Tampilan Score nilai yang diperoleh.

Evaluasi keberhasilan minat belajar dan kreativitas pada siswa, Penelitian dilakukan dengan cara mengajukan pertanyaan antara peneliti dan siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran pembelajaran *kooperatif* berbasis *Wordwall*. Hasil penilaian mencatat menunjukkan peningkatan minat belajar dan kreativitas pada siswa setelah menggunakan media pembelajaran *kooperatif* berbasis *Wordwall*. Hal ini terlihat dari antusiasme siswa dalam menjawab soal yang diimplementasikan dengan Media Pembelajaran *Kooperatif* berbasis *wordwall* pembelajaran IPS, minat belajar dan kreativitas peserta didik di MTs Manba'ul Ulum meningkat. Hal ini juga tercermin dalam aktivitas siswa yaitu kriteria observasi diukur dengan indikator yang berbeda, antara lain: (a) Aktivitas minat siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar dengan pergantian absensi dan rasa antusias senang mengikuti pelajaran IPS (b) kemampuan siswa untuk menemukan cara baru untuk menjawab dan menyelesaikan masalah. hal tersebut menunjukkan minat dan kreatif anak meningkat setelah menggunakan media *Wordwall*. (Mujahidin et al., 2012)

KESIMPULAN

Media Pembelajaran *Wordwall* meningkatkan minat karena merupakan media interaktif yang mudah digunakan dan menumbuhkan Kreativitas siswa dalam belajar IPS berbasis Media *Wordwall* (Syofnida Ifrianti, 2021). Media *Wordwall* dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran saat ini. Media ini tidak hanya mudah digunakan dan murah, namun juga karena saat ini sudah banyak alternatif cara menyajikan materi dan soal yang menarik. Oleh karena itu, pendidik dapat menggunakan pilihan alternatif dalam memvariasikan materi yang akan di kemas dalam pembelajaran lainnya seperti IPS. Media yang menyenangkan dan beragam dapat meningkatkan minat siswa dan menumbuhkan rasa kreativitas ketika mengikuti proses pembelajaran IPS. Dari hasil yang penelitian tersebut dapat di simpulkan bahwa siswa kelas VII A MTs Manba'ul Ulum Gebog Kabupaten Kudus antusias mengikuti pembelajaran IPS dengan baik, senang dan aktif menjawab pertanyaan dan siswa mampu menemukan cara baru untuk menyelesaikan masalah dalam menjawab pertanyaan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kami panjatkan kepada Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik. Penelitian ini bertujuan untuk menggali

lebih dalam mengenai implementasi media pembelajaran berbasis Wordwall dalam pembelajaran IPS di kelas VII A MTs Manba'ul Ulum Gebog Kabupaten Kudus.

Kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan dalam menyelesaikan penelitian ini, antara lain:

1. Kepada Kepala MTs Manba'ul Ulum Gebog Kabupaten Kudus, yang telah memberikan izin dan dukungan penuh dalam pelaksanaan penelitian ini.
2. Kepada guru-guru IPS di MTs Manba'ul Ulum, khususnya yang mengajar di kelas VII A, yang telah berperan aktif dalam implementasi media Wordwall dan memberikan wawasan yang sangat berharga.
3. Kepada siswa kelas VII A MTs Manba'ul Ulum, yang telah berpartisipasi dengan antusias dalam pembelajaran berbasis Wordwall, sehingga data yang diperoleh sangat bernilai untuk penelitian ini.
4. Kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah memberikan dukungan moral, ide, serta saran yang sangat berarti dalam penyusunan artikel ini.

Semoga artikel ini dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat dalam dunia pendidikan, khususnya dalam meningkatkan minat belajar dan kreativitas siswa melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi. Terima kasih atas perhatian dan kerjasama semua pihak.

DAFTAR PUSTAKA

- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan media dalam pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widya Swara*, 1(no 2).
- Ghozal, S. A., & Irawan, L. Y. (2024). Wordwall Sebagai Media Interaktif Dan Menarik. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 4(4). <https://doi.org/10.17977/um063.v4.i4.2024.4>
- Irfan, A. Z. (2023). Penggunaan Metode Talking Stick Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas Vi Di Sdn Mertak Paok. *Realita: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 8(2), 2195. <https://doi.org/10.33394/realita.v8i2.9125>
- Mujahidin, A. A., Salsabila, U. H., Hasanah, A. L., Andani, M., & Aprillia, W. (2012). Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, dan Wordwall) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 1(2), 552–560. <https://doi.org/10.31004/innovative.v1i2.3109>
- Nadia, I., Afiani, A., & Naila. (2022). Penggunaan Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia Universitas Muhammadiyah Surabaya*, 12(1), 33–43.
- Nissa, & Renoningtyas. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2854–2860. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.880>
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). MINAT BELAJAR SEBAGAI DETERMINAN HASIL BELAJAR SISWA (Learning Interest as Determinant Student Learning Outcomes). *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 128–135.
- Nurpratiwi. (2021). Membangun karakter mahasiswa Indonesia melalui pendidikan moral. *Jipsindo*, 8(1), 29–43. <https://doi.org/10.21831/jipsindo.v8i1.38954>
- Satya, V. E. (2021). Pengaturan Sistem Pembayaran Digital Untuk Stabilitas Sistem Keuangan Indonesia. *Bidang Ekonomi Dan Kebijakan Publik: INFO SINGKAT*, 13(2), 19–26.
- Syofnida Ifrianti. (2021). Implementasi Metode Bermain Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ips Di Madrasah Ibtidaiyah. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 2, 2013–2015.
- Zaidatul, M. Z. M. (2022). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Menggunakan Hyflex Learning Berbantuan Wordwall. *SCHOLARIA Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(3).