

**PEMANFAATAN WORDWALL DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR
MATEMATIKA SISWA KELAS IV SD NEGERI 29 MUARO**

Ermawasari¹, Firman², Desyandri³

^{1,2,3} Pendidikan Dasar Universitas Negeri Padang

ermawasari@gmail.com¹, firmanmhd@gmail.com², desyandr@fip.ac.id³

ABSTRACT

Mathematics subjects are often considered boring or uninteresting. Because there are quite complex materials in it. Such as the problems that occur in fourth grade students at SDN 29 Muaro, Sijunjung District who experience learning difficulties in Mathematics learning. Therefore, researchers conducted research to solve these problems. The study of this article aims to describe and explain how to utilize the wordwall application to develop students' interest in Mathematics learning for fourth grade students at SDN 29 Muaro, Sijunjung District. In this study, the method used was a qualitative method. Fourth grade students as research subjects, while teachers as informants who then collaborated with researchers. The results of the study stated that fourth grade students at SDN 29 Muaro, Sijunjung District experienced problems in Mathematics learning, namely students lacked concentration, and also lacked interest in learning. The solution used by researchers to overcome this was to conduct experiments by utilizing the wordwall application in evaluation activities at the end of learning. Researchers collaborated with grade IV teachers of SDN 29 Muaro, Sijunjung District in utilizing a learning media, namely a wordwall application integrated with the PBL (problem based learning) learning model. The use of the wordwall application has been proven to increase students' learning motivation. Seen from students' attitudes during learning and student learning outcomes after learning Mathematics in the Merdeka Curriculum.

Keywords: Math, Elementary School, Wordwall

ABSTRAK

Mata pelajaran matematika sering sekali dianggap membosankan atau tidak menarik. Sebab di dalamnya terdapat materi-materi yang cukup kompleks. Seperti permasalahan yang terjadi pada siswa kelas IV di SDN 29 Muaro Kecamatan Sijunjung yang mengalami kesulitan pembelajaran pada pembelajaran Matematika. Oleh sebab itu, peneliti melaksanakan penelitian dalam menyelesaikan permasalahan tersebut. Pengkajian artikel ini mempunyai tujuan untuk mendeskripsikan serta menjelaskan bagaimana pemanfaatan aplikasi wordwall untuk menumbuhkembangkan minat siswa dalam pembelajaran Matematika bagi kelas IV di SDN 29 Muaro Kecamatan Sijunjung. Pada penelitian ini metode yang digunakan, yaitu metode kualitatif. Siswa kelas IV sebagai subjek penelitian, adapun guru sebagai informan yang selanjutnya berkolaborasi dengan peneliti. Hasil penelitian menyatakan bahwa siswa kelas IV SDN 29 Muaro Kecamatan Sijunjung mengalami permasalahan dalam pembelajaran Matematika, yaitu siswa kurang berkonsentrasi, dan juga kurang minat untuk belajar. Solusi yang digunakan peneliti dalam mengatasi hal tersebut adalah melakukan eksperimen dengan memanfaatkan aplikasi wordwall pada kegiatan evaluasi di akhir pembelajaran. Peneliti berkolaborasi dengan guru kelas IV SDN 29 Muaro Kecamatan Sijunjung

dalam memanfaatkan sebuah media pembelajaran, yaitu aplikasi wordwall yang diintegrasikan dengan model pembelajaran PBL (problem based learning). Pemanfaatan aplikasi wordwall tersebut, teruji dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Dilihat dari sikap siswa saat pembelajaran serta hasil belajar siswa setelah pembelajaran Matematika pada Kurikulum Merdeka.

Kata Kunci : Matematika, Sekolah Dasar, Wordwall

A. Pendahuluan

Pendidikan di Indonesia memiliki berbagai kebijakan yang ada, salah satunya adalah pengembangan kurikulum pendidikan. Yang semulanya menggunakan Kurikulum 2013 kemudian berubah menjadi Kurikulum Merdeka. Perubahan kurikulum tersebut dilaksanakan dalam menanggapi menurunnya kualitas pembelajaran saat pandemi berlangsung. Adapun dampak diterapkannya Kurikulum Merdeka adalah seluruh elemen sistem pendidikan melaksanakan penyesuaian secara besar-besaran. satu contohnya adalah guru harus menyesuaikan pembelajaran Matematika. Karena itu guru harus tanggap menyesuaikan pembelajaran pada kurikulum saat ini. Pembelajaran Matematika pada Kurikulum Merdeka memiliki tujuan untuk menciptakan siswa yang dapat memiliki sikap rela berkorban untuk negara dan juga memiliki sikap bela negara terhadap NKRI. Harapannya siswa mempunyai sikap disiplin, peduli, tanggung jawab, jujur, santun, serta percaya diri atau Seperti harus memahami garis besar kurikulum, pembelajaran serta penilaiannya, proyek dalam kurikulum yaitu Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila, dan lain sebagainya. Salah berani untuk berkomunikasi dengan orang lain di sekitarnya. Sebab, dengan memiliki sikap-sikap tersebut merupakan tanda telah tercapainya tujuan dari pembelajaran Matematika.

Materi yang termuat dalam Matematika yaitu perundang-undangan Indonesia, hukum ketatanegaraan

Indonesia, sosial politik Indonesia, serta ekonomi dan juga budaya di Indonesia. Menurut penelitian yang ditulis oleh Riska Nur Aisah, dkk (2022) menjelaskan bahwa peserta didik mempunyai masalah, yaitu kesulitan dalam mencerna konsepsi pembelajaran Matematika. Permasalahan lainnya, siswa kesulitan untuk mencerna isi materi. Adapun hal yang menjadikan para siswa merasa kesulitan belajar Matematika, yaitu ditimbulkan oleh aspek dari dalam maupun dari luar. Aspek dari dalam yang membuat siswa mengalami kesulitan belajar, antara lain karena malas dan juga minat yang rendah. Sementara untuk faktor eksternalnya dari penggunaan media pembelajaran yang belum maksimal, lingkungan sekolah yang tidak mendukung, pergaulan siswa yang bebas, teknologi dan informasi yang masih kurang.

Pada dasarnya, minat siswa dalam belajar merupakan hal yang sangat penting untuk menjadi perhatian guru. Seperti pada penelitian di atas menyebutkan bahwa minat belajar menjadi alasan siswa merasa kesulitan dalam belajar khususnya pada pembelajaran Matematika. Selain itu, persepsi siswa juga dapat mempengaruhi minat belajar mereka. Dimana siswa menghadapi Matematika itu mata pelajaran yang kurang menarik dan membuat mereka bosan. Oleh sebab itu, minat siswa untuk belajar terasa kurang dan bahkan tidak ada. Jika siswa sudah memiliki persepsi yang positif dan memiliki minat belajar, maka siswa akan termotivasi untuk terus menumbuhkan serta

meningkatkan kemampuan mereka melalui belajar. Kemampuan tersebut dapat terdiri dari sikap, pengetahuan, serta keterampilan siswa yang menjadi alat penentu atau menunjukkan tujuan pembelajaran tercapai sesuai harapan awal. Apabila dihubungkan, persepsi, minat, serta motivasi belajar siswa merupakan hal penting yang perlu menjadi perhatian guru, dimana saling berkaitan dan ketergantungan erat dalam meningkatkan suatu pembelajaran agar menjadi berkualitas. Pembelajaran di suatu kelas yang dapat dikatakan berkualitas dilihat dari sikap siswa selama pembelajaran, serta pada hasil evaluasi belajar siswa di akhir pembelajaran. Jadi, harapannya para guru dapat melakukan upgrade atas kompetensi mereka. Terlebih di abad 21 ini, selain mampu mengelola kegiatan belajar di kelas dan mampu membina hubungan siswa dengan warga sekolah, harapannya guru juga mampu menggunakan kemajuan teknologi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Dengan hal tersebut, guru harus mengembangkan kompetensi atau kemampuan profesionalisme mereka dalam pembelajaran. Yaitu guru harus mampu menggunakan media pembelajaran yang menarik atau inovatif guna menjadi pendukung proses pelaksanaan pembelajaran. Banyak sekali media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat guru gunakan dalam proses belajar mengajar di kelas. Guru hanya perlu menentukan media apa yang cocok digunakan sesuai karakteristik siswa serta lingkungan belajar di kelas. Kedua hal tersebut, menjadi penentu pemanfaatan media yang guru pilih sesuai dan mampu mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran. Sehingga guru harus melakukan observasi dan menganalisis karakteristik siswa serta lingkungan belajar secara mendalam sebelum

menentukan media pembelajaran. Aplikasi wordwall dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. P. M. Sari & Yarza (2021) mengemukakan bahwa aplikasi wordwall merupakan sebuah aplikasi yang dapat membantu guru dalam melaksanakan kegiatan penilaian atau evaluasi hasil belajar yang menarik bagi siswa. Sebab wordwall memiliki kelebihan, antara lain terdapat jenis permainan yang sangat banyak. Wordwall menyediakan berbagai permainan yaitu seperti gameshow quiz, open the box, find the match, quiz, random wheel dan masih banyak permainan yang lain. Sehingga siswa merasa tertarik untuk belajar, yaitu dengan belajar dan juga bermain secara bersamaan.

Kelebihan dari wordwall juga pada fitur yang dapat mengunduh dan mencetak soal dengan format PDF yang telah guru buat. Tidak hanya itu, fitur pada aplikasi yang menjadi perhatian adalah guru dapat mengubah jenis permainan pada soal-soal yang sudah dibuatnya. Jadi, aplikasi wordwall ini sangat mudah diakses serta dipelajari oleh semua orang. Menurut penelitian Tasta Galuh Pradani (2022), aplikasi wordwall dapat menumbuhkembangkan minat siswa dan juga dapat memotivasi siswa untuk belajar. Anggiana dan Ishaq (2022) juga melakukan penelitian yang serupa, mereka menemukan bahwa penggunaan aplikasi wordwall dapat membantu siswa dalam memahami pembelajaran yang telah dilaksanakan oleh guru. Selain itu, juga dapat membantu siswa dalam menumbuhkan dan mengembangkan motivasi belajar mereka. Kemudian pada penelitian yang ditulis Shofiya, Wahyu, dan Angga (2022) juga menyebutkan bahwa media wordwall dapat mempengaruhi minat belajar siswa dengan dibuktikan melalui peningkatan nilai siswa dari pretest ke

posttest. Oleh sebab itu, peneliti melaksanakan penelitian terkait pemanfaatan aplikasi wordwall di kelas IV SDN 29 Muaro untuk meningkatkan minat siswa dalam mengatasi kesulitan belajar pada mata pelajaran Matematika

B. Metode Penelitian

Peneliti menggunakan metode, yaitu penelitian kualitatif. Pengertian penelitian kualitatif sendiri merupakan langkah atau metode dalam penelitian yang memperoleh data penelitian yang bersifat deskriptif atau penjabaran dari hal yang diamati oleh peneliti sebagai subjek maupun objek penelitian. Jadi, penelitian dengan metode ini berfokus pada individu-individu sebagai subjek atau objek secara nyata dan utuh, tanpa dilebih-lebihkan. Oleh sebab itu, penelitian memilih metode penelitian ini dalam mengungkapkan fenomena atau fakta terkait strategi pemanfaatan wordwall dalam rangka meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran Matematika di SD. Selain itu, metode penelitian ini memiliki fungsi lebih yaitu dalam pemberian dan pengungkapan rincian dari hasil penelitian secara kompleks, menghubungkan antara teori pembelajaran dengan penemuan data penelitian.

Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas IV SD 29 Muaro. Adapun guru kelas sebagai informan terkait permasalahan pembelajaran Matematika di SD. Melalui penemuan informasi tersebut, peneliti melakukan identifikasi masalah untuk menentukan alternatif solusi permasalahan. Jadi, peneliti merupakan instrumen penelitian serta penilaian atas solusi permasalahan yang peneliti tentukan. Yaitu dengan melakukan eksperimen pemanfaatan aplikasi wordwall dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas

IV.

Teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan, yaitu triangulasi dengan menghubungkan teknik wawancara, dokumentasi dan observasi. Pada teknik wawancara, peneliti mengumpulkan informasi terkait permasalahan pada pembelajaran pendidikan pancasila kemudian mengidentifikasinya. Selanjutnya pada teknik observasi, peneliti melaksanakan pengumpulan data atas alternatif solusi yang peneliti tawarkan melalui instrumen dan rubrik penilaian. Adapun teknik dokumentasi merupakan pelengkap kedua teknik tersebut. Menurut peneliti, ketiga teknik tersebut sudah dapat memberikan informasi yang dicari sebagai fokus penelitian. Terakhir, peneliti menggunakan teknik analisis data yang mengacu pada tahap-tahap berikut: (1) pengumpulan data; (2) mereduksi data; (3) penyajian data; serta (4) penarikan kesimpulan dan verifikasi.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Setelah melaksanakan kegiatan wawancara, peneliti menemukan beberapa permasalahan yang ada pada proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SD Negeri Muaro. Yaitu siswa aktif dalam kata kurang fokus saat pelajaran Matematika karena merasa bosan dari segi materi maupun model pembelajaran yang diterapkan. Serta masih terdapat beberapa siswa yang belum tuntas dalam pembelajaran Matematika yang didukung beberapa faktor yang berbeda. Seperti kurangnya minat siswa pada mata pelajaran, beberapa siswa yang belum menguasai keterampilan membaca dan menulis dalam suatu kelas. Oleh sebab itu, peneliti mengidentifikasi masalah-masalah tersebut yang kemudian digunakan untuk menentukan alternatif

solusi yang tepat. Di sini peneliti melakukan kolaborasi dengan guru kelas dalam mengembangkan pembelajaran yang tepat bagi siswa kelas IV SD Negeri 29 Muaro pada mata pelajaran Matematika. Dengan memperhatikan karakteristik para siswa dan juga permasalahan yang mereka alami. Peneliti menemukan beberapa penelitian yang mengemukakan bahwa pembelajaran dengan media interaktif dapat menumbuhkan minat serta motivasi belajar siswa.

Sehingga peneliti memutuskan untuk memanfaatkan aplikasi wordwall dengan mengintegrasikannya pada model pembelajaran PBL.pembelajaran. Selain itu, siswa juga kurang bersemangat pada mata Selanjutnya peneliti melaksanakan eksperimen atau praktik pembelajaran dalam menguji pemanfaatan aplikasi wordwall tersebut dalam menumbuhkan minat belajar siswa. Pada kegiatan pembelajaran 1 dengan materi pelajaran "Cara Cepat Menyelesaikan Median, Modus, dan Mean." Siswa masih terlihat bosan dan kurang termotivasi terhadap pembelajaran Matematika. Dimana siswa masih aktif atau tidak konsentrasi pada pembelajaran, seperti berbincang dengan teman sebangkunya, tidak mencermati penjelasan peneliti sebagai guru. Namun, saat penggunaan media pembelajaran berupa video animasi, siswa mulai tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Selain itu, siswa menyukai sistem pengorganisasian atau bekerja secara kelompok. Para siswa menunjukkan partisipasi aktif mereka dalam diskusi. Selain itu, pada kegiatan diskusi siswa juga bersikap positif dalam membimbing teman mereka yang belum mampu membaca dan menulis dengan lancar (tutor sebaya). Jadi, siswa sudah mampu menunjukkan sikap berpikir kritis, gotong royong, serta berakhlak mulia saat pembelajaran. Kemudian pada kegiatan

evaluasi pembelajaran menggunakan wordwall, siswa semakin terlihat tertarik serta konsentrasi pada kegiatan pembelajaran.

Dimana peneliti memberikan arahan dalam mengerjakan soal-soal, dan para siswa merasa antusias karena selain belajar mereka juga bermain secara bersamaan. Pemanfaatan aplikasi wordwall oleh peneliti tersebut, digunakan sebagai stimulus atau pendorong dalam menumbuhkembangkan minat siswa pada pembelajaran Matematika. Dilanjutkan kegiatan refleksi oleh peneliti dan guru kelas, terkait kesesuaian alternatif solusi yang dilaksanakan. Yang pada kegiatan pembelajaran selanjutnya, peneliti mengembangkan alternatif solusi tersebut. Kemudian peneliti mendapatkan data berupa sikap atau tanggapan siswa saat dan juga setelah pemanfaatan aplikasi, serta hasil penilaian pengetahuan pada soal-soal evaluasi setelah pembelajaran selesai. Pada kegiatan pembelajaran selanjutnya dengan materi pelajaran "Menentukan Mean, Modus dan Median," siswa semakin berminat pada pembelajaran Matematika sebab peneliti memanfaatkan aplikasi wordwall pada pertemuan sebelumnya. Mereka bersemangat selama proses belajar mengajar, baik dalam kegiatan diskusi ataupun presentasi. Adapun saat kegiatan evaluasi, mereka juga senang dan antusias dalam mengerjakan soal-soal evaluasi pada aplikasi wordwall yang ditayangkan. Setelah peneliti melaksanakan pembelajaran Matematika materi Menentukan Mean, Modus dan Median, serta memanfaatkan aplikasi wordwall sebagai media pembelajaran, diperoleh data penelitian berdasarkan hasil tes atau evaluasi siswa siswa.

Selanjutnya peneliti menyajikan data hasil belajar siswa untuk melihat efektivitas pemanfaatan

aplikasi wordwall dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran Menentukan Mean, Modus dan Median. Peneliti menetapkan nilai tuntas atau KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pada) beracuan pada instrumen pengamatan sikap siswa dan juga pada instrumen penilaian pengetahuan, baik pada pengerjaan LKPD secara kelompok serta pada pengerjaan soal evaluasi di akhir pembelajaran. Instrumen dan rubrik penilaian sikap digunakan saat proses pembelajaran berlangsung. Adapun pada instrumen penilaian pengetahuan, peneliti menggunakan angka 7 sebagai penentu tuntas tidaknya belajar siswa melalui soal-soal evaluasi pada wordwall.

Pada hasil evaluasi pembelajaran, terdapat 5 dari 27 siswa yang tuntas belajar dengan persentase 23,6%. Jadi, terdapat 22 siswa yang belum tuntas pada pembelajaran dengan materi "Menentukan Mean, Modus dan Median." Dengan persentase tidak tuntas 76,4%. Adapun nilai rata-rata dalam satu kelas adalah 6,59 Selanjutnya pada pembelajaran 2, antusiasme siswa semakin meningkat dan menunjukkan sikap yang baik sesuai rubrik atau kriteria penilaian sikap. Pada kegiatan evaluasi materi "Menentukan Mean, Modus dan Median" terdapat 16 dari 27 siswa yang sudah tuntas belajar sesuai KKTP dengan persentase 65,4%. Jadi, terdapat 11 siswa yang tidak tuntas belajar dengan persentase 34,6%.

Setelah kegiatan evaluasi pembelajaran, peneliti mengetahui bahwa sebagian besar siswa tidak merasa kesulitan ataupun kebingungan saat mengerjakan soal-soal pada wordwall. Sebab diarahkan serta dibimbing oleh peneliti. Namun, bagi siswa yang belum berkemampuan membaca dan menulis, masih harus peneliti didampingi serta dibimbing dalam melaksanakan kegiatan belajar.

Sehingga peneliti lebih memfokuskan bimbingan terhadap siswa. Kemudian melalui kegiatan observasi, peneliti mendapati bahwa siswa yang belum mampu membaca dan menulis, berusaha mengikuti pembelajaran dengan baik bahkan mengejar ketertinggalan mereka. Selain itu, peneliti juga mendapati telah terlaksananya kegiatan tutor sebaya antara para siswa. Maka, kelancaran pembelajaran menjadi semakin lancar yang didukung empati sosial siswa kelas IV SD Negeri 29 Muaro tersebut.

Kemudian dilihat dari hasil rata-rata nilai siswa pada pembelajaran 1 ke pembelajaran 2, dapat dikatakan meningkat dengan baik. Hal tersebut menunjukkan efektivitas pemanfaatan aplikasi wordwall mampu meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada pembelajaran Menentukan Mean, Modus dan Median kelas IV SD Negeri 29 Muaro. Melalui refleksi atas pembelajaran atau alternatif solusi yang telah dilaksanakan, peneliti berdiskusi bersama guru kelas terkait keefektifan pemanfaatan media wordwall tersebut, baik setelah pembelajaran 1 ataupun setelah pembelajaran 2. Dimana pada pembelajaran di kelas siswa membutuhkan dorongan yang tepat agar mereka merasa berminat untuk belajar.

Sebab minat siswa tidak hanya dari faktor internalnya saja, tapi dari luar. Itulah mengapa guru harus mampu memantik minat siswa dengan menumbuhkan persepsi positif mereka agar merasa berminat pada mata pelajaran. Seperti aplikasi wordwall ini, karena tampilan dan penggunaannya yang menarik dapat menumbuhkan semangat belajar siswa. Hal tersebut menunjukkan bahwa persepsi positif siswa dengan minat belajar berkaitan erat. Yang selanjutnya menimbulkan sikap siswa akan minatnya dalam belajar, yaitu merasa ingin terus belajar serta ingin mengembangkannya dalam

penemuan pengetahuan yang baru. Jadi, seorang guru harapannya dapat mengembangkan berbagai kompetensi yang dimilikinya. Seperti kompetensi profesional menanggapi perkembangan dan kemajuan zaman yang serba teknologi saat ini. Sebab dengan memanfaatkan kemajuan teknologi yang mendukung proses belajar mengajar di kelas, dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

Aplikasi wordwall merupakan salah satu alternatif solusi apabila siswa mengalami kesulitan belajar, seperti permasalahan yang dialami siswa kelas IV SD Negeri 29 Muaro juga merasa kesulitan dalam belajar mata pelajaran Matematika. Melalui inovasi pembelajaran yang peneliti laksanakan, yaitu menggunakan model pembelajaran PBL menggunakan media berupa aplikasi wordwall, peneliti mengidentifikasi bahwa siswa kelas IV SD Negeri 29 Muaro menyukai kegiatan berkelompok serta berdiskusi dalam pembelajaran. Artinya siswa senang apabila melakukan interaksi dengan teman sebayanya. Hal tersebut mendukung tujuan penelitian, yaitu dalam meningkatkan minat belajar siswa. Selain media wordwall, peneliti juga memanfaatkan model pembelajaran inovatif tersebut.

Namun, peneliti memfokuskan alternatif solusi pada pemanfaatan aplikasi wordwall. Peneliti mencoba memanfaatkan aplikasi wordwall sebaik mungkin dalam pembelajaran, yaitu pada kegiatan evaluasi. Sebelumnya, siswa merasa biasa dan kurang tertarik pada pengerjaan soal menggunakan lembar evaluasi. Bagi siswa tertentu, mereka cenderung seperti harus mengerjakan soal evaluasi saja, tidak memiliki semangat untuk mendapatkan nilai yang baik serta pemahaman yang lebih dalam dalam pembelajaran. Seperti yang sudah disebutkan di atas bahwa persepsi positif siswa pada suatu mata

pelajaran, dapat menumbuhkembangkan minat dan motivasi siswa untuk belajar. Oleh karena itu, melalui aplikasi wordwall tersebut dapat meningkatkan minat serta hasil belajar siswa secara keseluruhan dalam kelas. Hipotesis tersebut sudah teruji pada sikap siswa saat pembelajaran, dan juga pada hasil belajar siswa yang meningkat setelah pembelajaran dengan memanfaatkan media wordwall.

D. Kesimpulan

Dari penelitian yang dilaksanakan di SDN 29 Muaro khususnya di kelas IV, peneliti menemukan beberapa permasalahan. Yaitu siswa mengalami kesulitan dalam pembelajaran Matematika yang disebabkan beberapa faktor. Diantaranya siswa menyimpulkan bahwa pembelajaran Matematika merupakan pembelajaran yang sulit untuk dicerna serta membuat mereka bosan. Sehingga para siswa mengalami penurunan minat serta motivasi untuk belajar. Tidak hanya itu, karakteristik siswa IV terbilang aktif atau kurang fokus dalam mengikuti pembelajaran Matematika. Dengan begitu, siswa menjadi kesulitan untuk mencerna materi yang dijelaskan guru. Oleh sebab itu, peneliti memanfaatkan salah satu media yang inovatif, yaitu aplikasi wordwall yang diintegrasikan dengan model PBL. Peneliti melaksanakan eksperimen atau praktik pembelajaran dengan berkolaborasi bersama guru kelas IV SDN 29 Muaro dalam menguji pemanfaatan aplikasi tersebut.

Kemudian peneliti menemukan bahwa pemanfaatan aplikasi wordwall mampu membuat siswa untuk menjadi lebih aktif ketika guru memberikan soal-soal terkait dengan materi pembelajaran. Sebab, siswa mempunyai ketertarikan terhadap media pembelajaran yang dijadikan sebagai game. Dimulai dari persepsi

positif siswa tersebut, mampu menumbuhkembangkan minat mereka pada mata pelajaran. Yang dinilai melalui observasi sikap siswa dalam proses belajar serta setelahnya. Maka, dengan memanfaatkan wordwall mampu menarik dan meningkatkan minat dan motivasi, serta hasil belajar siswa. Peneliti menyarankan kepada para guru serta calon guru untuk lebih berkreaitivitas dan berinovasi dalam pelaksanaan pembelajaran, sehingga kualitas pembelajaran di kelas dapat dikatakan lebih bermakna dan juga berdampak bagi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Asrifah, S., Solihatin, E., Arif, A., Rusmono, & Iasha, V. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Dan Kewarganegaraan Siswa Kelas V Sdn Pondok Pinang 05. *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 16(30), 183193. <https://doi.org/10.36456/bp.vol16.no30.a2719>
- Azizi, A. (2019). Implementasi Problem Based Learning (Pbl) Dengan Bermain Peran (Bp) Terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah. *JUPE: Jurnal Pendidikan Mandala*, 4(5), 188–194. <https://doi.org/10.58258/jupe.v4i5.855>
- Dwi Rahayu, N. (2023). *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar Pengaruh Media Wordwall Game Quiz terhadap Minat Belajar Siswa*. 4. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>
- Erlynda Runtut Bela Vista, Fida Chasanatun, K. (2020). *Issn 2548-9119 meningkatkan minat belajar siswa kelas iv melalui media game online wordwall pada mata pelajaran ppkn*. 271– 279.
- Herta, N., Nupus, B. C., Sanggarwati, R., & Setiawan, T. Y. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Game Wordwall dalam Pembelajaran untuk Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Paedagoria*, 3, 527–532.
- Mulyana, A., Hidayat, S., Antara Persepsi, H., Sikap Siswa dengan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran PKN, dan, & Mulyana SMPN, A. (2013). HUBUNGAN ANTARA PERSEPSI, MINAT, DAN SIKAP SISWA DENGAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN PKn RELATIONSHIP BETWEEN PERCEPTION, ATTITUDES AND INTERESTS OF STUDENTS WITH STUDENT LEARNING OUTCOMES IN LEARNING CIVICS. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 19(2), 315–329.
- Nur Aisah, R., Masfuah, S., & Shokib Rondli, W. (2022). ANALISIS FAKTOR PENYEBAB KESULITAN BELAJAR PPKn DI SD. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(1), 671– 685.

<https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i1.339>

Nurhamida, & Putri, F. M. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Daring (Online) Muatan PKN pada Materi Hak dan Kewajiban Terhadap Tumbuhan Kelas 4 di SDN 16 Gunung Tuleh Pasaman Barat Sumatera Barat. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 3(4), 1249–1255. <https://jurnal.uns.ac.id/SHES/article/view/55733>

Putra, Y. (2022). *Pengembangan soal evaluasi berbantuan website wordwall pada pelajaran ppkn materi nilai-nilai pancasila kelas 3*/Yusuf Eka Setya Putra. 7(2), 74–84. <https://doi.org/10.17977/um027v7i22022p74-84>

Restu, N. K., Sutini, A., & Dewi, D. A. (2023). Pengaruh media wordwall sebagai instrumen penilaian PPKn SD terhadap kemampuan literasi digital dan kreatifitas guru dalam mengajar. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 6(1), 9