

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN WORDWALL
TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SDI
PANGKABINANGA**

¹A.Dian Islamiati, S.Pd., M.Pd, , ²Alfia Yunita, S.Pd

¹PPG PGSD Universitas Muhammadiyah Makassar

²PPG PGSD Universitas Muhammadiyah Makassar

Alamat e-mail : ¹dianislamiati652@gmail.com,

Alamat e-mail : ²yunitaalfia3@gmail.com

ABSTRACT

Wordwall is an interactive learning media that has been proven effective in attracting students' interest. However, its influence on interest and learning achievement is still an interesting topic for further research. This study aims to empirically test the influence of using Wordwall media on students' learning interest. Using a quasi-experimental research design with a non-equivalent control group, this study compared the learning interest of students who were given learning using Wordwall with a group that used a question box. The results of the study showed a significant influence of the use of Wordwall media on students' learning interest.

Keywords: Wordwall, Instruction Media, Interest in Learning

ABSTRAK

Wordwall merupakan media pembelajaran interaktif yang telah terbukti efektif dalam menarik minat siswa. Namun, pengaruhnya terhadap minat dan prestasi belajar masih menjadi topik yang menarik untuk diteliti lebih lanjut. Penelitian ini bertujuan untuk menguji secara empiris pengaruh penggunaan media Wordwall terhadap minat belajar siswa. Menggunakan desain penelitian kuasi-eksperimental dengan kelompok kontrol non-ekivalen, penelitian ini membandingkan minat belajar siswa yang diberikan pembelajaran menggunakan Wordwall dengan kelompok yang menggunakan kotak soal. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh signifikan dari penggunaan media Wordwall terhadap minat belajar siswa.

Kata kunci: Wordwall, Media Pembelajaran, Minat Belajar

A. Pendahuluan

Minat belajar adalah sikap ketaatan pada kegiatan belajar, baik menyangkut perencanaan belajar, maupun inisiatif melakukan usaha tersebut dengan sungguh-sungguh (Nurhasanah & sobandi: 2016). Menurut nursyam, (2019) minat belajar adalah keinginan untuk

melakukan sesuatu karena ketertarikan dan kesenangan akan pekerjaan termasuk belajar. Minat belajar memiliki kontribusi untuk meningkatkan hasil belajar sebab seseorang beraktivitas tergantung minatnya (Asiyah dkk, 2020). Hasil penelitian yang dilakukan oleh Hala, (2017) jika minat belajar yang dimiliki

oleh siswa tinggi maka kecenderungan hasil belajar yang diperoleh pun akan tinggi. Minat belajar siswa memberikan efek positif dan signifikan pada hasil belajar. Rusmiati, (2017) menyatakan bahwa minat dalam proses belajar mengajar merupakan salah satu faktor yang besar pengaruhnya terhadap prestasi belajar. Siswa yang minat belajarnya tinggi akan memperoleh prestasi belajar baik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V B pada tanggal 10 Oktober 2024, diperoleh informasi bahwa model pembelajaran yang dominan digunakan di kelas tersebut adalah ceramah. Pendekatan pembelajaran yang masih berpusat pada guru ini mengakibatkan keterbatasan partisipasi aktif siswa. Akibatnya, hanya siswa dengan tingkat perhatian tinggi yang mampu menyerap materi pelajaran secara optimal. Selama proses pembelajaran, siswa cenderung pasif, hanya mendengarkan penjelasan guru atau mempelajari materi secara mandiri melalui buku teks. Kondisi ini seringkali menimbulkan rasa bosan dan kesulitan memahami materi pelajaran, sehingga minat belajar

siswa cenderung menurun.

Keberhasilan suatu pembelajaran dapat diukur berdasarkan KKM. Setiap sekolah memiliki Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang berbeda-beda sesuai dengan kebijakan sekolah. Proses pembelajaran khususnya mata pelajaran Matematika pada kenyataannya belum mencapai KKM. Kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang harus dicapai siswa ialah 70. Berdasarkan hasil nilai rata-rata ulangan tengah semester genap Tahun Ajaran 2023/2024 diperoleh informasi kelas V B nilai rata-rata 67 sehingga dapat dikatakan bahwa siswa belum mencapai ketuntasan hasil belajar. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat keberhasilan siswa masih tergolong dibawah kriteria ketuntasan minimal.

Keberhasilan pencapaian kompetensi siswa dalam suatu pembelajaran umumnya diukur berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). KKM yang ditetapkan oleh setiap satuan pendidikan dapat bervariasi sesuai dengan karakteristik siswa, guru, sekolah, serta mata pelajaran. Dalam konteks mata pelajaran Matematika kelas V B pada tahun ajaran

2023/2024, KKM yang ditetapkan adalah 70. Hasil analisis nilai rata-rata ulangan tengah semester genap menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa kelas V B hanya mencapai 67. Hal ini mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa belum memenuhi KKM yang telah ditetapkan, sehingga dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran Matematika pada kelas tersebut belum mencapai target yang diharapkan.

Salah satu hal penting adalah media pembelajaran. Media pembelajaran digunakan sebagai alat menyampaikan atau memberikan informasi kepada siswa (Nurrita, 2018). Pemanfaatan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi yang sesuai dengan kebutuhan dapat mengoptimalkan perolehan hasil belajar siswa (Rusdewanti & Gafur, 2014). Ketepatan dalam penerapan model dan media pembelajaran juga menjadi faktor penentu keberhasilan dalam proses belajar mengajar (Nurhayati Erlis 2020). Pemanfaatan kecanggihan smartphone dalam proses pembelajaran mampu menumbuhkan minat siswa untuk belajar karena belajar tidak hanya

melalui buku (Hasbiyati & Khusnah, 2017).

Wordwall adalah sebuah aplikasi gamifikasi digital berbasis jaringan yang menyediakan berbagai fitur game dan kuis yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik dalam penyampaian evaluasi materi (Khairunnisa, 2021). Menurut Lesatari, (2021) wordwall berguna sebagai sumber belajar, media, dan alat penilaian yang menyenangkan bagi siswa. Game ini dapat digunakan melalui laptop atau smartphphone. Dalam aplikasi wordwall terdapat gambar, audio, animasi dan permainan interaktif yang dapat membuat siswa tertarik. pembelajaran secara tepat dan bervariasi yang sesuai dengan kebutuhan dapat mengoptimalkan perolehan hasil belajar siswa (Rusdewanti & Gafur, 2014). Ketepatan dalam penerapan model dan media pembelajaran juga menjadi faktor penentu keberhasilan dalam proses belajar mengajar (Nurhayati Erlis 2020). Pemanfaatan kecanggihan smartphone dalam proses pembelajaran mampu menumbuhkan minat siswa untuk belajar karena belajar tidak hanya

melalui buku (Hasbiyati & Khusnah, 2017).

Wordwall adalah sebuah aplikasi gamifikasi digital berbasis jaringan yang menyediakan berbagai fitur game dan kuis yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik dalam penyampaian evaluasi materi (Khairunnisa, 2021). Menurut Lesatari, (2021) wordwall berguna sebagai sumber belajar, media, dan alat penilaian yang menyenangkan bagi siswa. Game ini dapat digunakan melalui laptop atau smarthphone. Dalam aplikasi wordwall terdapat gambar, audio, animasi dan permainan interaktif yang dapat membuat siswa tertarik.

Media pembelajaran yang dapat digunakan untuk permainan yaitu media wordwall. Media pembelajaran wordwall mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam penguasaan materi (Sartika, 2017). Menurut Sari & yarza, (2021) Kelebihan dari wordwall yaitu aplikasi ini tidak berbayar untuk pilihan basic. Ada banyak fitur game edukasi yang disediakan, selain itu untuk mengaksesnya siswa tidak perlu mendonwload aplikasi, siswa hanya perlu mengakses tautan yang guru bagikan. Selain itu Media Wordwall

dapat dicetak dalam bentuk PDF sehingga memudahkan siswa yang terkendala jaringan. Media wordwall bersifat fleksibel karena dapat digunakan pada proses pembelajaran tatap muka (PTM) dan juga dapat digunakan pada saat pandemi atau pembelajaran daring. Wordwall memungkinkan siswa ntuk bersaing sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar. Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Sari dkk, (2021) terdapat pengaruh penggunaan media game kuis berbasis android (wordwall) terhadap hasil belajar siswa.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode *literature review*. Pengumpulan data dilakukan melalui kajian mendalam terhadap literatur yang relevan, baik dari jurnal nasional maupun internasional. Basis data yang digunakan meliputi *EBSCO*, *ScienceDirect*, dan *ProQuest*. Fokus penelitian ini adalah pada penerapan metode *systematic literature review* dalam bidang matematika. Melalui analisis komprehensif terhadap berbagai literatur, penelitian ini bertujuan untuk menyusun kerangka teoretis yang kuat serta

mengidentifikasi tren penelitian terkini dalam penggunaan metode *systematic literature review*.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Keterlibatan siswa adalah ketertarikan seseorang terhadap obyek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari obyek tersebut. Indikator keterlibatan siswa terdapat sub indikator yaitu aktif dalam diskusi kelompok, kemauan dalam bertanya dan aktif menjawab pertanyaan. Hasil persentase yang diperoleh dari kelas eksperimen sebesar 63% dengan kategori tinggi dan kelas kontrol sebesar 44% dengan kategori sedang. Hal ini sejalan dengan Rosyid & Darmadi (2017) menyatakan bahwa keterlibatan siswa merupakan adanya kemauan atau kecenderungan pada diri subyek untuk terlibat aktif dalam pembelajaran.

Perhatian siswa adalah konsentrasi siswa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain. Siswa memiliki minat pada obyek tertentu maka akan sendirinya akan memperhatikan obyek tersebut. Indikator perhatian siswa terdapat

sub indikator yaitu memperhatikan penjelasan guru dan mengulang materi pelajaran di rumah. Hasil persentase yang diperoleh dari kelas eksperimen sebesar 65% dengan kategori tinggi dan kelas kontrol sebesar 46% dengan kategori sedang. Hal ini sejalan dengan Slameto (2010 : 56) untuk dapat menjamin hasil belajar yang baik, maka siswa harus mempunyai perhatian terhadap bahan yang dipelajarinya, jika bahan pelajaran tidak menjadi perhatian siswa, maka timbullah kebosanan, sehingga ia tidak lagi suka belajar.

Indikator yang terakhir yaitu ketertarikan siswa. Ketertarikan siswa adalah berhubungan dengan daya dorong siswa terhadap ketertarikan pada sesuatu benda, orang, kegiatan atau bias berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri. Indikator ketertarikan siswa terdapat sub indikator yaitu tertarik dengan guru menyampaikan materi, mendapat pengalaman belajar dan hadir saat pembelajaran Hasil persentase yang diperoleh dari kelas eksperimen sebesar 69% dengan kategori tinggi dan kelas kontrol sebesar 45% dengan kategori sedang. Hal ini

sejalan Tafonao (2018: 104) menyatakan bahwa pemanfaatan media dalam pengajaran seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian dari guru sebagai fasilitator dalam setiap kegiatan pembelajaran.

Pengaruh media pembelajaran wordwall terhadap minat belajar dapat dilihat dari angket minat yang diberikan. Dapat dilihat dari rata-rata persentase minat.

Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran melalui media wordwall memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar siswa. Jika dilihat dari tabel kriteria interpretasi Cohen's maka pembelajaran dengan menggunakan media wordwall memberikan pengaruh dengan kategori besar terhadap peningkatan minat belajar siswa. pembelajaran secara tepat dan bervariasi yang sesuai dengan kebutuhan dapat mengoptimalkan perolehan hasil belajar siswa (Rusdewanti & Gafur, 2014).

Ketepatan dalam penerapan model dan media pembelajaran juga menjadi faktor penentu keberhasilan dalam proses belajar mengajar (Nurhayati Erlis 2020). Pemanfaatan kecanggihan smartphone dalam

proses pembelajaran mampu menumbuhkan minat siswa untuk belajar karena belajar tidak hanya melalui buku (Hasbiyati & Khusnah, 2017). Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Dwi, Rizki (2021:5) yang menyatakan bahwa media game edukasi wordwall dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan hasil bahwa media permainan dapat meningkatkan motivasi belajar dari 72% pada siklus I menjadi 84% pada siklus II.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Penelitian Susilawati (2017) dengan hasil bahwa media permainan dapat meningkatkan motivasi belajar dari 50,20% pada siklus I menjadi 71,87% pada siklus II. Menurut Khairunisa, (2021) penerapan gamifikasi online dengan wordwall memiliki hasil cukup efektif dalam peningkatan penyerapan materi pembelajaran. Penelitian yang telah dilakukan menyatakan bahwa aplikasi wordwall terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

E. Kesimpulan

Keterlibatan siswa adalah ketertarikan seseorang terhadap obyek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan orang tersebut. Indikator

keterlibatan siswa terdapat sub indikator yang aktif dalam diskusi kelompok, kemauan dalam bertanya dan aktif menjawab pertanyaan. Hasil persentase yang diperoleh dari kelas eksperimen sebesar yakni 63% yang tertinggi dan 44% dengan kategori sedang. Ketertarikan siswa adalah berhubungan dengan daya dorong siswa terhadap ketertarikan pada sesuatu benda, orang, kegiatan atau bias berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri. Media pembelajaran wordwall memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar siswa. Ketepatan dalam penerapan model dan media pembelajaran juga membentuk keberhasilan dalam proses belajar mengajar. Media game edukasi wordwall dapat meningkatkan motivasi belajar seperti 72% pada siklus I menjadi 84% pada siklus II. Serta dapat ditarik kesimpulan dengan menyatakan media permainan dapat meningkatkan motivasi belajar dari 50,20% pada siklus I menjadi 71,87% pada siklus II.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah dkk (2020). Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Matematika Siswa SMA dengan Menggunakan Strategi Pembelajaran Guided Note Taking (GNT). *Jurnal Muara Pendidikan*, 5(2), 742-751).
- Akbar, Hilmi Fadhillah, & Hadi, Muhammad Sofian (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, Vol. 4 No.2.
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1 (1), 128-135.
- Nurhayati, B. 2011. Strategi Belajar Mengajar. Makassar: Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
- Prisma Gandasari & Puri Pramudiani (2021). Obesity: Pengaruh Aplikasi Wordwall Terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar. *Faculty Of Education Universitas of Pahlawan Tuanku tambusai*.
- Rusdewanti, P. P., & Gafur, A. (2014). Pengembangan Media Interaktif Seni Musik untuk siswa SMP.

Jurnal Inovasi TEknologi
Penidikan, 1(2), 153-164

Rusmiati, P. P., & Gafur, A. (2014).

Pengaruh Minat Belajar Terhadap
Prestasi Belajar Bidang Studi
Ekonomi Siswa MA AL FATTAH
Sumbermulyo. Utilitas: Jurnal
Ilmiah Pendidikan dan Ekonomi,
1(1), 21-36.

Sari, P.M., & Yarza, HN (2021).

Pelatihan Penggunaan Aplikasi
Kuis dan Wardwall Dalam
Pembelajaran IPA Bagi Guru SDIT
Al-KAhfi. Saleparang Jurnal
PENGabdian Masyarakat Progresif,
4(2), 195-199.

Sukma, Khofifah Indra & Trisni

Handayani (2022). Pengaruh
Penggunaan Media Interaktif
Berbasis Wordwall Quiz Terhdap
Hasil Belajar Ipa DI Sekolah Dasar.
Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang
Vol 8 No, 2.