

Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Peningkatan Minat Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar

Chintia Febrina Kholik^[1], Ibnu Muthi^[2]

^{[1], [2]} Universitas Islam 45 Bekasi

^[1] chintiafebrina7@gmail.com

^[2] Ibnumuthi11@gmail.com

KATA KUNCI:

Wordwall, Minat belajar, Matematika

ABSTRAK

Pembelajaran matematika menjadi salah satu mata pelajaran yang kurang disenangi oleh peserta didik. Hal tersebut disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya yaitu kurangnya penguasaan konsep dasar dan proses pembelajaran yang monoton sehingga peserta didik merasa bahwa matematika merupakan pelajaran yang sulit dan membosankan. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu mengidentifikasi mengenai penggunaan media pembelajaran *wordwall* untuk meningkatkan minat belajar matematika yang digunakan pada peserta didik sekolah dasar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Studi Pustaka dimana peneliti mengumpulkan artikel terkait aplikasi *wordwall* yang terbit antara tahun 2022-2024. Berdasarkan penelitian ini didapatkan hasil bahwa penggunaan media *wordwall* sangat tepat untuk meningkatkan minat belajar siswa dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran di sekolah memiliki banyak mata pelajaran yang harus diajarkan kepada peserta didik, salah satunya adalah matematika. Pembelajaran matematika memiliki tujuan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam berpikir secara logis, analitis, sistematis, dan kritis. Selain itu, pembelajaran matematika tidak hanya tentang perhitungan, tetapi lebih fokus terhadap hubungan, pola, bentuk, struktur, fakta, konsep, operasi, dan prinsip. Oleh karena itu, peserta didik harus terlibat aktif dalam proses pembelajaran agar mereka memahami materi (Dzikri et al., 2023). Namun, pembelajaran matematika menjadi salah satu mata pelajaran yang kurang disenangi oleh peserta didik. Hal tersebut disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya yaitu kurangnya penguasaan konsep dasar dan proses pembelajaran yang monoton sehingga peserta didik merasa bahwa matematika merupakan pelajaran yang sulit dan membosankan. Pembelajaran yang monoton berdasar pada guru yang mengajar masing menggunakan metode ceramah, diskusi, dan penugasan yang tidak dilengkapi dengan penggunaan metode, model, ataupun media pembelajaran yang bervariasi. Semakin berkembangnya zaman, seharusnya guru lebih berinovasi dalam proses pembelajaran dengan menggunakan metode, model, ataupun media pembelajaran yang dapat membangkitkan minat belajar peserta didik terutama pada pembelajaran matematika.

Minat belajar sangat penting keberadaannya dalam proses pembelajaran, karena minat belajar dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Menurut Susanto, minat belajar merupakan perasaan

tertarik atau perhatian terhadap suatu kegiatan yang ditimbulkan oleh dorongan dari dalam diri individu, yang dapat memberikan keuntungan, kesenangan, dan lama-kelamaan akan menghadirkan kepuasan dalam dirinya (Shofiya Launin et al., 2022). Minat belajar dapat diartikan juga sebagai rasa senang ketika berada di dalam kegiatan pembelajaran yang didapatkan melalui usaha dan dilaksanakan melalui suatu kegiatan yang bermanfaat. Untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar dapat dilakukan dengan cara menggunakan media pembelajaran yang menarik.

Media pembelajaran dapat digunakan untuk membuat peserta didik lebih aktif dan memiliki rasa ketertarikan terhadap pembelajaran matematika. Media pembelajaran merupakan semua benda dan metode dalam menyebarkan informasi yang dikembangkan dan digunakan sesuai dengan teori pembelajaran, dapat digunakan juga untuk membangkitkan minat dan motivasi peserta didik dalam melakukan kegiatan belajar yang disengaja, terencana, dan terarah (Patriamurti & Irawati, 2024). Media pembelajaran yang digunakan seharusnya memiliki tampilan yang menarik, karena semakin menarik suatu media maka peserta didik akan semakin minat dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini berarti bahwa media pembelajaran yang digunakan berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik.

Dalam kajian literatur ini, penulis menggunakan media berbasis website yaitu *wordwall*. *Wordwall* merupakan sebuah web atau aplikasi yang didalamnya terdapat beragam permainan, gambar-gambar, atau diagram yang dapat di isi dengan materi yang akan diajarkan, atau bisa juga di isi dengan berbagai soal-soal yang dijadikan sebagai bahan evaluasi peserta didik. Tujuan penggunaan media *wordwall* ini untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu mengidentifikasi mengenai penggunaan media pembelajaran *wordwall* untuk meningkatkan minat belajar matematika yang digunakan kepada peserta didik sekolah dasar. Penelitian yang berjudul “Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Peningkatan Minat Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar” diharapkan dapat membantu para pembaca khususnya tenaga pendidik agar dapat mengetahui informasi dan mendapatkan manfaat dalam memahami media *wordwall* untuk digunakan dalam pembelajaran.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Studi Pustaka. Metode ini dapat dilakukan review secara sistematis untuk mengidentifikasi artikel, mengkaji artikel, mengevaluasi serta menafsirkan artikel penelitian yang tersedia. Dalam penelitian ini, mekanisme yang dilakukan yaitu penulis mengumpulkan jurnal dari database *Google Scholar* dengan kata kunci minat belajar, *wordwall*, dan matematika. Artikel yang tercantum pada penelitian ini yaitu artikel yang terbit antara tahun 2022-2024. Publikasi dicantumkan dalam bentuk tabel dengan format sumber, penulis dan tahun, nama jurnal, dan hasil penelitian. Kemudian penulis memeriksa artikel secara menyeluruh dan memberikan perhatian khusus pada temuan penelitian yang dibahas di bagian pembahasan dan kesimpulan.

3. PEMBAHASAN

Hasil analisis ditunjukkan pada tabel 1 yang berhubungan dengan kata kunci yang digunakan. penulis mengkaji artikel-artikel yang berhubungan dengan penggunaan aplikasi *wordwall* untuk meningkatkan minat belajar matematika. Artikel-artikel yang direview termuat dalam tabel 1.

Tabel 1. Hasil Penelitian terkait Penggunaan Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika

Sumber	Penulis, Tahun	Nama Jurnal	Hasil Penelitian
Google Scholar	(Shofiya Launin et al., 2022)	JUPEIS : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial	Terdapat pengaruh media game online wordwall untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SDN 1 Sukorame.
Google Scholar	(Imanulhaq & Pratowo, 2022)	Jurnal Pedagogos : Jurnal Pendidikan STKIP Bima	Adanya perubahan sikap yang terjadi pada siswa setelah dilakukannya pembelajaran dengan menggunakan aplikasi wordwall yaitu siswa menjadi lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar, siswa mau bertanya jika mengalami kesulitan dalam menjawab soal, dan pengumpulan tugas tepat waktu.
Google Scholar	(Akbar et al., 2023)	Community Development Journal	Pembelajaran menggunakan media wordwall dikelas eksperimen memberikan pengaruh yang tinggi terhadap minat belajar siswa. Perhitungan effect size minat belajar diperoleh nilai sebesar 1.1 yang termasuk dalam kategori tinggi dan memberikan pengaruh sebesar 58.9%, sehingga didapati hasil bahwa penggunaan media wordwall

			dapat meningkatkan minat belajar siswa.
Google Scholar	(Setyorini et al., 2023)	Jurnal Sinektik	Media wordwall dapat meningkatkan minat belajar terlihat dari hasil angket 98% siswa sangat menyukainya.
Google Scholar	(Zulfah, 2023)	PTK : Jurnal Penelitian Tindakan Kelas	Dari hasil penelitian wordwall dapat meningkatkan minat belajar siswa memperoleh presentase 78% pada siklus I, 83,6% pada siklus II, dan 91% pada siklus III.
Google Scholar	(Winarni & Astuti, 2024)	ADIBA : JOURNAL OF EDUCATION	Terdapat pengaruh minat belajar siswa saat pembelajaran menggunakan wordwall dengan peningkatan 88%.
Google Scholar	(Ruhsoh Triyani, 2023)	Intellectual Mathematics Education (IME)	Pemanfaatan media wordwall dapat meningkatkan minat belajar siswa terlihat dari presentase total 94,1% siswa menyukai media wordwall dan dapat dikategorikan sangat baik.
Google Scholar	(Dwi Rahayu, 2023)	Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar	Media wordwall memiliki pengaruh terhadap minat belajar kelas V terlihat dari perbedaan hasil pre-test dan post-test yang meningkat.

Berdasarkan tabel 1 menunjukkan hasil penelitian 8 artikel tentang penggunaan media pembelajaran *wordwall* untuk meningkatkan minat belajar matematika. Dari hasil analisis artikel dapat dikatakan bahwa penggunaan media pembelajaran *wordwall* sudah tepat dan dapat meningkatkan minat belajar siswa. Terdapat pengaruh media game online *wordwall* untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SDN 1 Sukorame (Shofiya Launin et al., 2022).

Media *edugame wordwall* dapat meningkatkan minat belajar siswa karena adanya perubahan sikap yang terjadi pada siswa setelah dilakukannya pembelajaran dengan menggunakan aplikasi

wordwall yaitu siswa menjadi lebih aktif dalam kegiatan belajar, siswa mau bertanya jika mengalami kesulitan dalam menjawab soal, dan pengumpulan tugas tepat waktu (Imanulhaq & Pratowo, 2022).

Pembelajaran menggunakan media wordwall dikelas eksperimen memberikan pengaruh yang tinggi terhadap minat belajar siswa. Perhitungan *effect size* minat belajar diperoleh nilai sebesar 1.1 yang termasuk dalam kategori tinggi dan memberikan pengaruh sebesar 58.9%, sehingga didapati hasil bahwa penggunaan media wordwall dapat meningkatkan minat belajar siswa (Akbar et al., 2023).

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh (Setyorini et al., 2023) media *wordwall* dapat meningkatkan minat belajar terlihat dari hasil angket sebesar 98% siswa sangat menyukainya. Selain itu hasil dari penelitian yang dilakukan oleh (Zulfah, 2023) bahwa media pembelajaran *wordwall* dapat meningkatkan minat belajar siswa terlihat setelah dilakukannya tindakan pada siklus I yang memperoleh presentase 78%, kemudian pada siklus II memperoleh 83,6%, dan pada siklus III menghasilkan kenaikan presentase yang cukup signifikan yaitu sebesar 91%.

Pemanfaat media *wordwall* dapat meningkatkan minat belajar siswa terlihat dari presentase total 94,1% siswa menyukai media wordwall dan dapat dikategorikan sangat baik (Winarni & Astuti, 2024). Media *wordwall* memiliki pengaruh terhadap minat belajar siswa terlihat dari perbedaan hasil pre-test dan post-test yang meningkat (Dwi Rahayu, 2023).

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan literature review dari 8 artikel yang dipublikasikan pada tahun 2022-2024 dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran wordwall sangat tepat untuk meningkatkan minat belajar siswa dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Dari 8 artikel yang telah penulis review terdapat bukti bahwa adanya respon positif siswa terhadap penggunaan media pembelajaran *wordwall*. Terdapat pengaruh yang sangat signifikan dalam penggunaan media wordwall terhadap peningkatan minat siswa, hal tersebut terlihat dari adanya perubahan sikap siswa yang menjadi lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran matematika.

Disarankan kepada peneliti selanjutnya untuk memperluas lagi rujukan artikel yang akan dianalisis dan dapat menggunakan media pembelajaran interaktif yang lain sebagai bahan rujukan untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Akbar, H. F., Hadi, M. S., Pembelajaran, M., & Belajar, M. (2023). *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN*. 4(2), 1653–1660.
- [2] Dwi Rahayu, N. (2023). Pengaruh Media Wordwall Game Quiz terhadap Minat Belajar Siswa. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 4, 1071–1078. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>
- [3] Dzikri, A., Sofie, N., Hadi, A., Susilawati, S., & Rahmasari, S. M. (2023). *Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa : Studi Pustaka*. 1(2), 96–107.
- [4] Imanulhaq, R., & Pratowo, A. (2022). Edugame Wordwall : Inovasi Pembelajaran Matematika di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pedagogos : Jurnal Pendidikan STKIP Bima*, 4(1), 33–41.

<https://jurnal.stkipbima.ac.id/index.php/gg/article/view/639/429>

- [5] P, A. A. (2019). *Pengembangan minat belajar dalam pembelajaran. III*(36), 205–215.
- [6] Patriamurti, Y. D., & Irawati, R. (2024). *Peningkatan Hasil Belajar Pecahan pada Siswa Kelas IV melalui Pendekatan Kontekstual dengan Bantuan Aplikasi Wordwall. 10*(1), 274–281.
- [7] Ruhsoh Triyani. (2023). Penggunaan Game Interaktif Berbasis Wordwall sebagai Media Pembelajaran Matematika pada Siswa SMP. *Intellectual Mathematics Education (IME)*, 1(1), 40–49. <https://doi.org/10.59108/ime.v1i1.24>
- [8] Setyorini, D., Suneki, S., Prayito, M., & Prasetiawati, C. (2023). *Meningkatkan Minat Belajar Dengan Menggunakan Media Wordwall Kelas 4 di Sekolah Dasar. 6*(1), 25–31.
- [9] Shofiya Launin, Wahyu Nugroho, & Angga Setiawan. (2022). Pengaruh Media Game Online Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV. *JUPEIS : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3), 216–223. <https://doi.org/10.55784/jupeis.vol1.iss3.176>
- [10] Winarni, R., & Astuti, E. R. P. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 4(1), 69–79.
- [11] Wulansari, W., Anggraeni, P., & Kusnandar, N. (2023). Upaya Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Operasi Hitung Pecahan Melalui Media Puzzle Pecahan. *Sebelas April Elementary Education (SAEE)*, 2(3), 297–308.
- [12] Zulfah, N. (2023). *Pemanfaatan Media Game Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. 1*, 1–11.