

Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran *Wordwall* pada Pelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas II SDN 02 Tawangrejo Madiun Tahun Ajaran 2023/2024

Clarita Vim Kamswara^{1*}, Fida Chasanatun², Murti Sumeni³

^{1,2}Program Studi Pendidikan Profesi Guru, Universitas PGRI Madiun

³SDN 02 Tawangrejo

claritakamswara@gmail.com*



e-ISSN: 2987-811X

MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin

<https://ejournal.lumbungpare.org/index.php/maras>

Vol. 2 No. 3 September 2024

Page: 1495-1502

Article History:

Received: 11-08-2024

Accepted: 16-08-2024

Abstrak : Seorang siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi biasanya akan lebih termotivasi untuk terus belajar. Penelitian ini bertujuan untuk melihat sejauh mana penggunaan media pembelajaran *wordwall* dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran matematika di kelas II SDN 02 Tawangrejo Madiun pada tahun ajaran 2023/2024. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan jumlah subyek sebanyak 11 siswa kelas II SDN 02 Tawangrejo. Hasil dari penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa terlihat dari prasiklus sebesar 67% yang termasuk dalam kategori rendah, pada siklus I menjadi 77% yang termasuk dalam kategori cukup, dan pada siklus II meningkat hingga 88% yang termasuk dalam kategori tinggi.

Kata Kunci : Minat belajar; Media pembelajaran; *Wordwall*

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran di sekolah dasar memiliki peran yang sangat penting dalam pembentukan dasar pengetahuan siswa, khususnya pada mata pelajaran matematika. Matematika seringkali dianggap sebagai pelajaran yang sulit oleh banyak siswa, terutama ketika mereka harus memahami konsep abstrak seperti pecahan (Maghfiroh, 2018). Ketidakmampuan siswa untuk memahami konsep dasar pecahan dapat menyebabkan rendahnya minat belajar, yang pada akhirnya dapat berpengaruh negatif terhadap prestasi akademik.

Minat belajar didefinisikan sebagai dorongan mental yang mendorong seseorang untuk merasa tertarik dan senang terhadap suatu aktivitas, dalam hal ini adalah aktivitas belajar. Semakin kuat hubungan seseorang dengan materi pembelajaran atau konteks belajar, semakin besar pula minat belajar yang muncul (Fitri et al., 2024). Seseorang yang memiliki minat belajar yang tinggi biasanya akan lebih termotivasi untuk terus belajar, mencari informasi, dan memperdalam pengetahuan, karena mereka menemukan kepuasan dan keinginan yang terpenuhi dalam proses belajar itu sendiri.

Berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan di SDN 02 Tawangrejo Madiun, ditemukan bahwa minat belajar siswa kelas II dalam mata pelajaran matematika, khususnya pada materi pecahan, cenderung rendah. Hal ini terlihat dari rendahnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran serta rendahnya hasil ulangan harian yang menunjukkan bahwa banyak siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan. Rendahnya minat belajar ini, jika tidak segera diatasi, dapat berimplikasi pada hasil belajar yang kurang memuaskan serta menghambat perkembangan akademik siswa di masa depan.

Untuk meningkatkan minat belajar siswa, diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa dan mempermudah pemahaman materi. Salah satu media pembelajaran yang inovatif dan interaktif adalah *Wordwall*, sebuah platform digital yang menyediakan berbagai macam permainan edukatif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan *Wordwall*, diharapkan siswa akan lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar karena metode ini memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain.

Wordwall adalah sebuah aplikasi yang dapat dijadikan sebagai suatu media pembelajaran, sumber belajar atau alat penilaian berbasis daring yang menarik bagi siswa. Media game interaktif *wordwall* dapat menjadi solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan berbagai konsep permainan interaktif yang berada dalam *website* (Fidya et al., 2021). Media game interaktif yang disediakan oleh *wordwall* dapat menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Karena berbasis game, siswa lebih tertarik dan termotivasi untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.

Wordwall tidak hanya digunakan untuk ditampilkan atau dilihat, tetapi juga dapat dirancang untuk meningkatkan kegiatan belajar dan melibatkan siswa dalam pembuatannya. Dengan menggunakan *wordwall*, guru dapat memantau perkembangan kemampuan siswa setelah pembelajaran. Berikut adalah langkah-langkah untuk menggunakan web *wordwall* yaitu 1) Buka komputer atau *handphone* yang terhubung dengan internet, ketik "*Wordwall*" dan pilih opsi sign up yang muncul; 2) Klik *sign up* dan pilih "*create activity*"; 3) Pilih jenis game dari berbagai konten yang tersedia dalam "*create activity*," seperti "*open the box*" atau jenis lainnya; 4) Masukkan judul aktivitas di kolom "*activity title*"; 5) Isi soal dan jawaban di kolom "*keyword*" dan lengkapi "*definition*" sesuai dengan tema pembelajaran; 6) Setelah menyelesaikan penulisan soal dan jawaban, klik "*share to my students*"; 7) Salin alamat *link* yang muncul dan bagikan sebagai arsip *game* pembelajaran, atau share di Google agar siswa dapat dengan mudah menemukan tugas; 8) Untuk uji coba, buka *link* yang telah dibuat, masukkan nama, dan klik "*start*"; 9) Siswa akan mengisi game sesuai dengan gambar dan kolom yang disediakan, dengan *timer* yang terus berjalan; 10) Guru dapat melihat

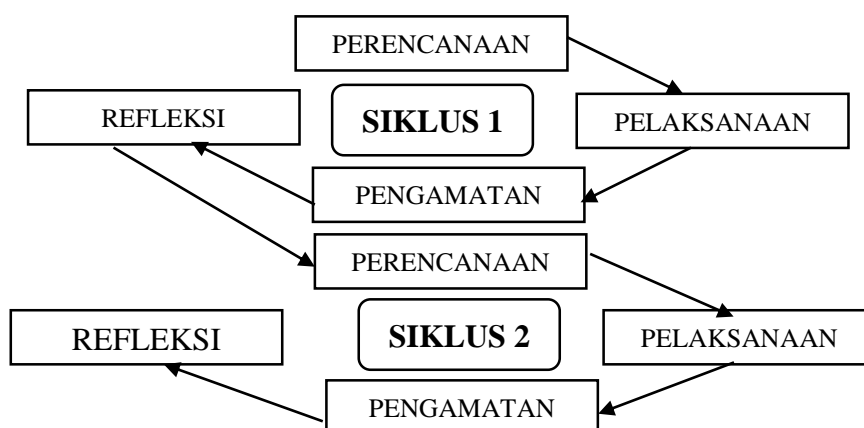
dan mengatur timer sesuai kebutuhan. Sebagai guru, untuk memantau hasil dan skor siswa serta durasi pengerjaan mereka, guru dapat membuka *wordwall* dan mengklik opsi "*my results*." Di sana, guru akan dapat melihat daftar siswa yang telah menyelesaikan aktivitas, beserta nilai dan waktu yang mereka habiskan untuk menyelesaikan game (Safitri et al., 2022).

Penelitian yang mengemukakan *wordwall* efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa sebagaimana diungkapkan oleh Zulfah (2023) bahwa media pembelajaran *wordwall* dapat meningkatkan minat belajar siswa. Siswa memberikan perhatian penuh dalam pembelajaran (fokus), dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran terutama pada saat guru memanfaatkan media *wordwall* dalam kegiatan pembelajaran. Siswa terlihat tertarik dengan penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan penggunaan teknologi termasuk *game* edukasi *wordwall* merupakan hal baru bagi mereka karena guru kelas sebelumnya biasa mengajar hanya menggunakan papan tulis, spidol, dan buku saja.

Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif diharapkan dapat mengubah persepsi siswa terhadap matematika, menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan, serta meningkatkan minat belajar mereka. Penelitian ini bertujuan untuk melihat sejauh mana penggunaan media pembelajaran *wordwall* dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran matematika di kelas II SDN 02 Tawangrejo Madiun pada tahun ajaran 2023/2024.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yang bertujuan untuk meningkatkan dan memperbaiki kualitas, proses, dan hasil pembelajaran matematika di kelas. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Model penelitian tindakan kelas yang digunakan adalah model Kemmis & McTaggart, Subjek penelitian ini adalah siswa kelas II SDN 02 Tawangrejo Madiun yang berjumlah 11 orang. Adapun alur PTK dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 1. Alur Penelitian PTK

Minat belajar diukur berdasarkan indikator yang terdiri dari perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan. Setiap indikator minat diukur berdasarkan kategori yang telah peneliti tetapkan yakni BM = Belum Meningkatkan (skor 1), MM = Mulai Meningkatkan (skor 2), MSH = Meningkatkan Sesuai Harapan (skor 3), SM = Sangat Meningkatkan (skor 4). Penentuan kategori tersebut terhadap peserta didik ditentukan

melalui pengamatan atau daftar checklist yang telah ditentukan oleh peneliti. Adapun kriteria keberhasilan peningkatan minat peserta didik adalah sebagai berikut :

Tabel 1. Kategori Minat Belajar Peserta Didik

Kategori	Tingkat Keberhasilan
Sangat Tinggi	90% - 100%
Tinggi	80% - 89%
Cukup	70% - 79%
Rendah	60% - 65%
Sangat Rendah	0% - 50%

Sumber: (Fitri et al., 2024)

Tahapan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini diawali dengan kegiatan pra-siklus yang dilaksanakan dalam 1 pertemuan, dilanjutkan dengan siklus 1 dan siklus 2, masing-masing dilaksanakan dalam 2 pertemuan. Secara keseluruhan, PTK ini membutuhkan 5 pertemuan. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi analisis kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif digunakan untuk menghitung persentase siswa yang mencapai ketuntasan, sedangkan analisis kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan hasil penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana penggunaan media pembelajaran *wordwall* dapat meningkatkan minat belajar siswa pada materi pecahan dalam pelajaran Matematika di kelas II SDN 02 Tawangrejo Madiun. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur efektivitas *wordwall* sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, khususnya dalam memotivasi siswa agar lebih tertarik dan terlibat secara aktif dalam memahami konsep pecahan, sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa minat belajar peserta didik mengalami peningkatan sebagaimana terlihat dalam grafik berikut:



Gambar 2. Peningkatan Minat Belajar Siswa

Berdasarkan gambar di atas menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *wordwall* memiliki dampak yang positif dan signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa. Pada tahap prasiklus, minat belajar siswa berada pada kategori rendah dengan persentase 67%. Hal ini menunjukkan bahwa sebelum intervensi dengan *wordwall*, minat belajar siswa terhadap materi pecahan dalam pelajaran Matematika masih kurang optimal.

Namun, setelah penerapan *wordwall* pada siklus I, terjadi peningkatan minat belajar siswa menjadi 77%, yang masuk dalam kategori cukup. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif seperti *wordwall* mulai menarik perhatian siswa dan meningkatkan ketertarikan mereka terhadap materi yang diajarkan.

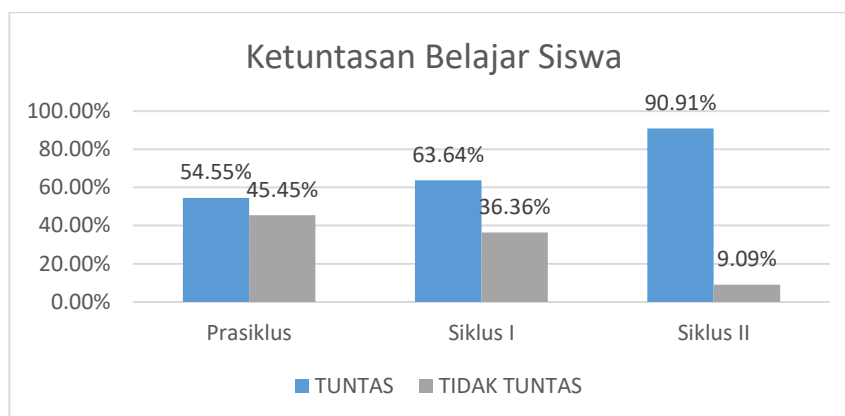
Peningkatan yang lebih signifikan terlihat pada siklus II, di mana persentase minat belajar siswa mencapai 88%, yang termasuk dalam kategori tinggi. Hasil ini menunjukkan bahwa dengan berjalannya waktu dan adaptasi siswa terhadap penggunaan *wordwall*, mereka semakin terlibat dan termotivasi dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *wordwall* sangat efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa, khususnya pada materi pecahan di kelas II SDN 02 Tawangrejo Madiun.

Hasil ini sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh Andriany & Warsiman (2023) bahwa penggunaan media berbasis *wordwall* dalam pembelajaran telah terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Aspek interaktif dari *wordwall* memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang berbeda dari metode pembelajaran tradisional, sehingga pengalaman belajar mereka menjadi lebih bervariasi dan menarik. Hal ini secara keseluruhan membantu dalam membangun minat belajar yang lebih tinggi, yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Selain itu, Malewa & Al Amin (2023) juga mengungkapkan hasil serupa bahwa implementasi aplikasi *wordwall* dalam pembelajaran secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa dengan cara yang interaktif dan menyenangkan. Melalui permainan edukatif, *wordwall* membuat siswa lebih terlibat dan termotivasi dalam proses belajar, sehingga mereka lebih antusias dan tertarik terhadap materi yang diajarkan. Penyesuaian materi sesuai kebutuhan siswa juga menjadikan pembelajaran lebih personal, yang pada akhirnya memperkuat minat belajar mereka.

Penggunaan *wordwall* dalam pembelajaran mampu meningkatkan partisipasi siswa, yang pada gilirannya berkontribusi pada peningkatan hasil belajar. *Wordwall*, sebagai alat pembelajaran interaktif, membuat siswa lebih aktif dalam proses belajar karena mereka terlibat langsung dengan konten melalui berbagai permainan edukatif (Aji et al., 2023). Ketika siswa lebih terlibat dengan materi, mereka cenderung memahami dan mengingat informasi dengan lebih baik. Keterlibatan ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik tetapi juga meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, yang secara positif mempengaruhi hasil belajar mereka. Dengan *wordwall*, siswa mengalami proses belajar yang lebih dinamis dan bermakna, sehingga pemahaman mereka terhadap materi pecahan menjadi lebih mendalam dan terarah.

Peningkatan hasil belajar dapat dilihat dari nilai ketuntasan siswa kelas II pada pelajaran matematika materi pecahan sebagai berikut:



Gambar 3. Ketuntasan Belajar siswa

Berdasarkan gambar di atas terlihat bahwa ketuntasan belajar siswa meningkat mulai dari prasiklus hingga siklus II, dari 11 anak pada prasiklus siswa yang tuntas sebesar 54,55% (6 siswa), sedangkan pada siklus I siswa yang tuntas sebesar 63,64% (7 siswa) dan pada siklus II sebesar 90,91% (10 siswa). Kondisi ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *wordwall* mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *wordwall* efektif dalam membantu siswa memahami materi dan mencapai ketuntasan belajar.

Wordwall, dengan pendekatan interaktifnya, tampaknya berhasil membuat siswa lebih tertarik dan termotivasi dalam proses belajar, sehingga mereka lebih mudah menyerap materi yang diajarkan. Hasil ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran yang menarik dan interaktif, seperti *wordwall*, dapat memainkan peran penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa secara keseluruhan.

Sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh Riska et al., (2024) bahwa media pembelajaran berbasis game *wordwall* telah terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan memanfaatkan elemen permainan yang interaktif dan menyenangkan, *wordwall* mampu menarik perhatian siswa dan membuat mereka lebih terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Keterlibatan aktif ini mendorong siswa untuk lebih fokus dan termotivasi, yang pada akhirnya berkontribusi pada peningkatan hasil belajar siswa. Misliyanti et al., (2023) juga menyebutkan bahwa media pembelajaran *wordwall* meningkatkan hasil belajar siswa dengan menawarkan pembelajaran interaktif dan menarik yang mendorong keterlibatan aktif dan pemahaman yang lebih baik terhadap materi pelajaran. Selain itu, Safrudin et al., (2024) mengungkapkan bahwa penggunaan media *wordwall* dalam pembelajaran juga dapat memperbaiki proses pengajaran yang dilakukan oleh guru. Hal ini karena guru diharapkan untuk memotivasi siswa agar lebih aktif dalam kegiatan kelompok, di mana setiap siswa memiliki peran dan tanggung jawab yang setara dalam memahami konsep materi yang diajarkan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Penggunaan media pembelajaran *wordwall* dapat meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan. Adanya peningkatan minat belajar siswa terlihat dari prasiklus sebesar 67% yang termasuk dalam kategori rendah, pada siklus I menjadi 77% yang termasuk dalam kategori cukup, dan pada siklus II meningkat hingga 88%

yang termasuk dalam kategori tinggi. Selain itu, juga terlihat bahwa ketuntasan belajar siswa meningkat mulai dari prasiklus hingga siklus II, dari 11 anak pada prasiklus siswa yang tuntas sebesar 54,55% (6 siswa), sedangkan pada siklus I siswa yang tuntas sebesar 63,64% (7 siswa) dan pada siklus II sebesar 90,91% (10 siswa). Kondisi ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *wordwall* mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dipaparkan di atas, maka dapat disarankan beberapa hal sebagai berikut yaitu untuk para guru hendaknya menggunakan *wordwall* untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa, dan evaluasi secara berkala untuk menyesuaikan aktivitas dengan kebutuhan siswa dan untuk siswa hendaknya memanfaatkan aktivitas *wordwall* untuk memperdalam pemahaman materi dan berlatih secara mandiri untuk meningkatkan keterampilan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Aji, N. H., Maruti, E. S., & Budiarti, M. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Tematik menggunakan Media Pembelajaran Word Wall pada Kelas III. *Seminar Nasional Sosial ...*, 2(1), 884–889. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENASSDRA/article/view/4593%0Ahttp://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENASSDRA/article/download/4593/3485>
- [2] Andriany, R., & Warsiman. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall di Era Merdeka Belajar untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 406–422. <https://doi.org/10.19105/ghancaran.vi.8209>
- [3] Fidya, I., Romdanih, & Oktaviana, E. (2021). Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Media Game Interaktif Wordwall. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III SEMNARA*, 219–227.
- [4] Fitri, A., Saleh, M., Rahman, A., Hamdanah, & Usman. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran PAI Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas V di Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal)*, 8(1), 32–41.
- [5] Maghfiroh, K. (2018). Penggunaan Media Word Wall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda. *Jpk*, 4(1), 64–70. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpk>
- [6] Malewa, E. S., & Al Amin, M. (2023). Penggunaan Aplikasi Wordwall Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Materi Zakat Di Uptd Sd Negeri 65 Barru. *Educandum*, 9(1), 22–30. <https://doi.org/10.31969/educandum.v9i1.1050>
- [7] Misliyanti, W., Adnan, & Hajar, A. (2023). Upaya Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Melalui Penerapan Media Pembelajaran Wordwall Pada Pembelajaran Biologi. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(3), 449.
- [8] Riska, Suhardiman, & Ahmad Nurul Ihsan. (2024). penerapan media pembelajaran game edukatif berbasis wordwall terhadap hasil belajar bahasa indonesia kelas VII G MTs Negeri 1 Bone. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 4(1), 44–53. <https://doi.org/10.37304/jtekipend.v4i1.12141>
- [9] Safitri, M., Nazliati, & Rasyid, M. N. (2022). Penerapan Media Web Wordwall

- untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI Siswa di SMP Negeri 2 Langsa. *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 9(1), 47–56. <https://doi.org/10.32505/ikhtibar.v9i1.636>
- [10] Safrudin, Hutagaol, R., Chandra, D. A., Hasrijal, & Saragih, A. F. (2024). Penerapan Media Word Wall untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa di Kelas Va SD S Tiga Hati Kepenuhan Hulu. *Jurnal MediaTIK*, 7(2), 74–77.
- [11] Zulfah, N. (2023). Pemanfaatan Media Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(1), 11. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i1.5>