

## **Penerapan Media Pembelajaran Berbasis *Wordwall* Dalam Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa**

**Lia Ayu Indrawati, Yuli Ifana Sari, Yuli Sri Harini**

Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Jl. S. Supriadi No. 48, Jawa Timur, 65148, Indonesia  
SDN Kebonsari 1 Kota Malang, Jl. Satsui Tubun No.148, Kebonsari, Kec. Sukun, Kota Malang, Jawa Timur  
[indraliaayu.ayu@gmail.com](mailto:indraliaayu.ayu@gmail.com)

**Abstract:** This research aims to determine the process of implementing wordwall-based learning media in increasing the interest and learning outcomes of class IVB students at SDN Bakalan Krajan 2. This type of research is classroom action research. The subjects of this research were 24 students in class IVB of SDN Bakalan Krajan Malang for the 2023 academic year, with details of 14 male students and 10 female students. This research was carried out in two cycles. The percentage of completeness of student learning outcomes at cycle 1 stage without using wordwall learning media is 62.5%. After implementing actions using wordwall learning media in cycle 2, the percentage of completion increased to 79.2%. Meanwhile, for indicators of interest in learning, the author took 4 indicators, including (1) feelings of pleasure in carrying out learning, (2) contribution to learning activities, (3) point of attention to learning, (4) interest in learning. The percentage of indicators of feelings of enjoyment in the implementation of learning from 64% rose to 80%, the percentage of indicators of contribution to learning activities rose from 66% to 82%, the percentage of indicators of attention to learning from 63% rose to 79%, and the percentage of indicators of interest in learning from 60% rose to 84%.

**Keywords:** *Wordwall Media, Interest in Learning, Learning Results*

**Abstract:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses penerapan media pembelajaran berbasis *wordwall* dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas IVB SDN Bakalan Krajan 2. Jenis penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas IVB SDN Bakalan Krajan Malang Tahun pelajaran 2023 sebanyak 24 siswa dengan rincian 14 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Penelitian ini dilakukan sebanyak dua siklus. Presentase ketuntasan hasil belajar siswa pada tahap siklus 1 tanpa menggunakan media pembelajaran *wordwall* yaitu 62,5%. Setelah dilaksanakan tindakan menggunakan media pembelajaran *wordwall* pada siklus 2 presentase ketuntasan mengalami peningkatan menjadi 79,2%. Sedangkan untuk indikator minat belajar penulis mengambil 4 indikator antara lain (1) perasaan senang dalam pelaksanaan pembelajaran, (2) kontribusi dalam kegiatan pembelajaran, (3) titik perhatian pada pembelajaran, (4) ketertarikan dalam pembelajaran. Presentase indikator Perasaan senang dalam pelaksanaan pembelajaran dari 64% naik menjadi 80%, Presentase indikator kontribusi dalam kegiatan pembelajaran dari 66% naik menjadi 82%, Presentase indikator titik perhatian pada pembelajaran dari 63% naik menjadi 79%, dan presentase indikator ketertarikan dalam pembelajaran dari 60% naik menjadi 84%.

**Kata Kunci :** *Media Wordwall, Minat Belajar, Hasil Belajar*

### **Pendahuluan**

Minat belajar siswa merupakan hal penting dalam kelancaran proses pembelajaran, dengan minat belajar siswa yang tinggi mempengaruhi proses belajar mengajar yang di sampaikan oleh guru. (Syafriadi et al., 2021) Minat belajar adalah merupakan suatu keadaan didalam diri siswa yang mampu mendorong dan mengarahkan perilaku mereka kepada pencapaian tujuan

yang ingin di capainya dalam mengikuti Pendidikan Jasmani di sekolah. Siswa yang mempunyai minat belajar tinggi dalam proses pembelajaran dapat menunjang proses belajar mengajar semakin baik, begitupun sebaliknya minat belajar siswa yang rendah dapat menurunkan kualitas pembelajaran sehingga berpengaruh pada hasil belajar siswa. Menurut (Tafonao, 2018) minat belajar yaitu keinginan yang kuat terhadap pikiran dan perhatiannya untuk memperoleh pengetahuan dan mencapai pemahaman tentang pengetahuan ilmiah yang dituntutnya. Minat belajar memiliki kontribusi untuk meningkatkan hasil belajar sebab seseorang beraktivitas tergantung minatnya. Menurut (Tobamba et al., 2019) Minat memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan siswa dan mempunyai dampak yang besar terhadap sikap dan perilaku. Minat adalah sesuatu yang sangat penting bagi seseorang dalam melakukan kegiatan dengan baik, sebagai aspek kejiwaan, minat tidak saja dapat mewarnai perilaku seseorang, tetapi lebih dari itu minat mendorong untuk melakukan sesuatu kegiatan dan menyebabkan seseorang menaruh perhatian dan merelakan dirinya untuk terikat pada suatu kegiatan. (Rusmiati, 2017) menyatakan bahwa minat dalam proses belajar mengajar merupakan salah satu faktor yang besar pengaruhnya terhadap prestasi belajar, siswa yang minat belarnya tinggi akan memperoleh prestasi belajar yang baik.

Hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas IVB SDN Bakalan Krajan 2 pada tanggal 31 Januari 2024 menunjukkan minat belajar siswa yang rendah, dalam pembelajaran guru menjelaskan dengan menggunakan model pembelajaran ceramah dengan menggunakan media *power point*, namun sebagian besar siswa bosan dalam mengikuti pembelajaran. Hal tersebut ditunjukkan dengan siswa yang mengobrol dengan temannya atau siswa yang asyik menggambar pada buku tulisnya. Sehingga ketika guru memberikan pertanyaan siswa tidak dapat menjawab dengan tepat, dikarenakan siswa kurang memperhatikan pembelajaran dan sulit memahami materi yang disampaikan oleh guru. Hal itu disebabkan minat belajar siswa yang rendah dalam memperhatikan pembelajaran yang berfokus pada ceramah dan media *power point* saja.

Keberhasilan suatu pembelajaran dapat diukur berdasarkan KKM (Kriteria Ketentuan Minimal). Setiap sekolah memiliki KKM yang berbeda-beda sesuai dengan kebijakan sekolah, di SDN Bakalan Krajan 2 KKM matematika kelas IVB adalah 70. Berdasarkan hasil evaluasi pada pembelajaran siklus I yang dilakukan penulis dengan menggunakan metode ceramah, sebagian besar siswa mendapatkan nilai kurang dari KKM yang ditentukan. Dari 24 siswa menunjukkan 3 siswa mendapat nilai 75, 3 siswa mendapat nilai 70, 8 siswa mendapat nilai 60, 8 siswa mendapat nilai 50, dan 2 siswa mendapat nilai 40. Sehingga dapat disimpulkan dari 24 siswa hanya ada 6 siswa yang dapat mencapai nilai KKM dan 18 siswa masih kurang dari nilai KKM. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat keberhasilan pembelajaran yang dilakukan dikelas IVB menggunakan model ceramah dengan menggunakan media *power point* belum menunjukkan keberhasilan siswa untuk mencapai kriteria ketentuan minimal. Selain itu penulis juga melakukan asesmen diagnostik non kognitif untuk mengetahui gaya belajar siswa kelas IVB yang dapat dikategorikan sebagian besar

siswa dominan pada visual, kinestetik. Dimana 12 siswa merupakan gaya belajar kinestetik, 8 siswa visual kinestetik dan 4 siswa visual auditori.

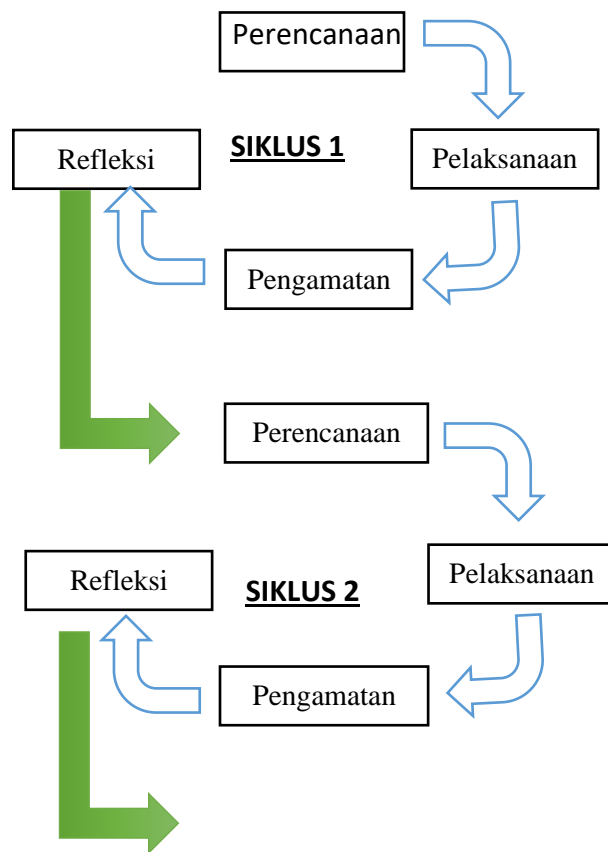
Salah satu hal penting adalah penggunaan media yang tepat sesuai dengan gaya belajar siswa. Menurut (Nurrita, 2018) media pembelajaran digunakan sebagai alat menyampaikan atau memberikan informasi kepada siswa. Penerapan media pembelajaran yang tepat sesuai dengan gaya belajar siswa dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Menurut (Egitia, 2021) Ketepatan dalam penerapan model dan media pembelajaran juga menjadi faktor penentu keberhasilan dalam proses belajar mengajar. Pemanfaatan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi yang sesuai dengan kebutuhan dapat mengoptimalkan perolehan hasil belajar siswa (Rusdewanti & Gafur, 2014). .... (Dewi, P. K., & Budiana, 2018). Menurut (Tobamba et al., 2019) media adalah alat yang dipergunakan oleh seorang guru untuk kegiatan belajarnya. Selain itu menurut (Audia et al., 2021) media pembelajaran yaitu alat untuk mempercepat menyampaikan materi dalam pembelajaran.

Media pembelajaran yang dapat digunakan untuk gaya belajar yang dominan kinestetik salah satunya adalah media *wordwall*. Menurut (Khairunisa, 2021) *wordwall* adalah sebuah aplikasi gamifikasi digital berbasis jaringan yang menyediakan berbagai fitur game dan kuis yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik dalam penyampaian evaluasi materi. Menurut (Lestari, 2021) *wordwall* berguna sebagai sumber belajar, media, dan alat penilaian yang menyenangkan bagi siswa. Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Sari et al., (2021) terdapat pengaruh penggunaan media game kuis berbasis android (*wordwall*) terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Penerapan media pembelajaran berbasis *wordwall* dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas IVB SDN Bakalan Krajan.**

## **Metode**

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dimana merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan kualitas peran dan tanggung jawab guru. Penelitian yang dilakukan penulis melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat. Desain penelitian yang digunakan adalah penelitian model Kemmis dan Mc Taggart terdiri dari empat komponen, yaitu perencanaan (Planning), tindakan (acting), observasi (observing) dan refleksi (reflekting) dalam sistem spiral, yang saling terkait antara langkah satu dengan langkah berikutnya yang dapat dilihat pada Gambar 1 di bawah ini.



Gambar 1. Desain Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis 7 Mc Taggart

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Bakalan Krajan 2 Malang. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IVB dengan jumlah siswa sebanyak 24 siswa, terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Lingkungan tempat tinggal siswa berada di pinggir kota Malang, sedangkan pekerjaan orang tua siswa sebagian besar adalah pedagang pasar dan pegawai toko.

Dalam penelitian ini terdiri dari beberapa siklus, satu siklus memuat dua kali pertemuan. Jika siklus pertama tidak memenuhi kriteria ketuntasan, maka siklus kedua dapat dilakukan untuk memenuhi kriteria ketuntasan yang ditentukan. Jika ketuntasan tidak terpenuhi pada siklus II, siklus berikutnya dapat dilakukan sampai target yang diinginkan tercapai dengan kriteria yang tercantum. Tiap siklus mengikuti tahapan atau prosedur yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik tes hasil belajar dan angket, tes hasil belajar digunakan untuk mengetahui hasil belajar dari siswa. Tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar dari siswa menurut Islami et al., (2021). Angket minat belajar digunakan untuk mengetahui minat siswa dalam pembelajaran tersebut. Dalam tes ini berupa soal latihan setiap pertemuan antara pembelajaran yang diberikan dengan media *wordwall* dan pembelajaran yang tidak menggunakan media *wordwall*.

Tahap penelitian yang dilakukan pada siklus I pertemuan 1 yaitu (1) tahap perencanaan yaitu dengan menyiapkan RPP/ Modul ajar, lembar evaluasi, (2) tahap pelaksanaan yaitu memulai pembelajaran tanpa menggunakan media *wordwall*, (3) tahap pengamatan pada proses dan hasil pembelajaran tanpa menggunakan media *wordwall*, (4) tahap refleksi dengan melakukan evaluasi terhadap kekurangan dan kelebihan dari penerapan tindakan yang dilakukan sebagai bahan pertimbangan pada siklus II.

Analisis data dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif dan kuantitatif yang diperoleh dari tes yang dilakukan pada setiap siklus dan pemberian angket minat belajar pada siswa. Indikator aktivitas siswa antara lain : (a) siswa menyiapkan lembar kertas untuk mengerjakan soal yang terdapat pada media *wordwall* (b) siswa mengikuti arahan dan petunjuk dari guru dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media *wordwall* yang diberikan guru (c) siswa antusias dalam mengikuti kegiatan penutup (d) siswa terlibat aktif dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media *wordwall* pada kegiatan penutup (e) siswa bersungguh-sungguh dalam mengerjakan soal yang ada pada media *wordwall*.

Setelah data terkumpul, data tersebut diolah dengan menggunakan rumusan sebagai berikut :  
Keterlaksanaan =

$$P = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor aktivitas maksimal}} \times 100 \% \quad (1)$$

Tabel 1. Rentang Nilai Siswa

No.	Rentang Nilai	Kriteria
1.	86 – 100 %	Sangat Baik
2.	76 – 85 %	Baik
3.	60 – 75 %	Cukup
4.	55 – 59 %	Kurang
5.	≤ 54 %	Kurang Sekali

Analisis data tes hasil belajar, Hasil belajar siswa ditentukan dari ketuntasan individu siswa dikatakan tuntas apabila memperoleh nilai KKM, yaitu 75. Sedangkan secara keseluruhan siswa, kelas dikatakan berhasil apabila ketuntasan siswa mencapai 75%.

Nilai individu diperoleh dengan menggunakan rumus :

$$N = \frac{R}{SM} \times 100 \quad (2)$$

Keterangan :

N = Nilai yang dicari

R = Skor yang diperoleh siswa

SM = Skor maksimum

100 = bilangan tetap

Nilai rata-rata kelas diperoleh dengan rumus :

$$X = \frac{\sum x}{\sum n} \quad (3)$$

Keterangan :

X = Nilai rata-rata yang dicari

$\sum x$  = Jumlah nilai siswa

$\sum n$  = Banyaknya siswa

Presentase Ketuntasan Keseluruhan Siswa dalam kelas :

$$\text{Ketuntasan kelas} = \frac{\text{Jumlah Siswa yang tuntas belajar}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100 \% \quad (4)$$

Tabel 2. Kriteria Ketuntasan Belajar

No.	Rentang Nilai	Kriteria
1.	86 – 100 %	Sangat Baik
2.	76 – 85 %	Baik
3.	60 – 75 %	Cukup
4.	55 – 59 %	Kurang
5.	≤ 54 %	Kurang Sekali

## Hasil dan Pembahasan

Pembelajaran Siklus I ini dilaksanakan pada hari Selasa 13 Februari 2024, dengan mata pelajaran matematika materi mengenal bangun datar. Pada pembelajaran ini penulis menggunakan metode ceramah/konvensional. Dalam pembelajaran ini seluruh siswa kelas IVB hadir. Hasil nilai evaluasi siswa pada siklus I dikelompokkan kedalam interval analisis data dan diperoleh hasil pada tabel sebagai berikut :

Tabel 3. Nilai Matematika Siswa Kelas IVB SDN Bakalan Krajan Siklus I Pembelajaran 1

No.	Interval Nilai	Banyak Siswa	Presentase
1.	86 – 100 %	0	0%
2.	76 – 85 %	5	20,8%
3.	60 – 75 %	13	54,2%
4.	55 – 59 %	4	16,7%

5.	≤ 54 %	2	8,3%
<b>Jumlah</b>		24	100%

Berdasarkan tabel 3 dalam interval 86-100 sebanyak 0 siswa (0%), interval 76-85 sebanyak 5 siswa (20,8%) interval 60-75 sebanyak 13 siswa (54,2%) dan interval 55-59 sebanyak 4 siswa (16,7%) interval ≤ 54 % sebanyak 2 siswa (8,3%).

Jika dilihat dari ketuntasan belajar siswa, maka dapat dilihat pada tabel 4 berikut ini :

Tabel 4. Ketuntasan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IVB  
SDN Bakalan Krajan Siklus I Pembelajaran 1

No.	Ketuntasan	Jumlah Siswa	Presentase
1.	Tuntas	10	41,7%
2.	Tidak Tuntas	14	58,3 %
<b>Jumlah</b>		24	100%

Berdasarkan Tabel 4 pada pembelajaran siklus I pembelajaran 1 dapat dilihat hasil presentase siswa yang tuntas sebanyak 10 siswa atau (41,7%) udan hasil presentasi siswa yang tidak tuntas sebanyak 14 siswa atau (58,3%) dan hasil presentasi siswa

Hasil nilai evaluasi siswa pada siklus I pembelajaran ke 2 dikelompokkan kedalam interval analisis data dan diperoleh hasil pada tabel sebagai berikut :

Tabel 5. Nilai Matematika Siswa Kelas IVB SDN Bakalan Krajan 2 Siklus I Pembelajaran 2

No.	Interval Nilai	Banyak Siswa	Presentase
1.	86 – 100 %	4	16,7 %
2.	76 – 85 %	5	20,8 %
3.	60 – 75 %	10	41,7 %
4.	55 – 59 %	5	20,8 %
5.	≤ 54 %	0	0 %
<b>Jumlah</b>		24	100%

Berdasarkan tabel 5 dalam interval 86-100 sebanyak 4 siswa (16,7 %), interval 76-85 sebanyak 5 siswa (20,8%), interval 60-75 sebanyak 10 siswa (41,7%), interval 55-59 sebanyak 5 siswa (20,8%) dan interval ≤ 54 % sebanyak 0 siswa (0%).

Jika dilihat dari ketuntasan belajar siswa, maka dapat dilihat pada Tabel 6 berikut ini :

Tabel 6. Ketuntasan Hasil belajar siswa kelas IVB SDN Bakalan Krajan 2 pada siklus I pembelajaran 2

No.	Ketuntasan	Jumlah Siswa	Presentase
1.	Tuntas	15	62,5 %
2.	Tidak Tuntas	9	37,5 %
<b>Jumlah</b>		24	100%

Berdasarkan Tabel 6 pada pembelajaran siklus I pembelajaran 2 dapat dilihat hasil presentasi siswa yang tuntas sebanyak 15 siswa atau (62,5 %) dan hasil presentase siswa yang tidak tuntas sebanyak 9 siswa atau (37,5 %).

Pembelajaran siklus II dilaksanakan pada hari Selasa 20 Februari 2024. Hasil nilai evaluasi siswa pada siklus II pembelajaran 1 mata pelajaran matematika materi diagram gambar dan diagram batang dengan menggunakan media *wordwall* dikelompokkan kedalam interval analisis data dan diperoleh hasil pada tabel 7 sebagai berikut :

Tabel 7. Nilai Matematika Siswa Kelas IVB SDN Bakalan Krajan 2 Siklus 2 Pembelajaran 1

No.	Interval Nilai	Banyak Siswa	Presentase
1.	86 – 100 %	5	20,8 %
2.	76 – 85 %	4	16,7 %
3.	60 – 75 %	11	45,8 %
4.	55 – 59 %	4	16,7 %
5.	≤ 54 %	0	0 %
<b>Jumlah</b>		24	100%

Berdasarkan tabel 7 dalam interval 86 -100 sebanyak 5 siswa (20,8%), interval 76 – 85 sebanyak 4 siswa (16,7%), interval 60 – 75 sebanyak 11 siswa (45,8%), interval 55-59 sebanyak 4 siswa (16,7%) dan interval ≤ 54 % sebanyak 0 siswa (0%).

Tabel 8. Ketuntasan Hasil Belajar Matematika Siswa kelas IVB SDN Bakalan Krajan 2 pada siklus II pembelajaran 1

No.	Ketuntasan	Jumlah Siswa	Presentase
1.	Tuntas	15	62,5 %
2.	Tidak Tuntas	9	37,5 %
<b>Jumlah</b>		24	100%

Berdasarkan tabel 8 pada siklus II pembelajaran 1 dapat dilihat hasil presentasi siswa yang tuntas sebanyak 15 siswa atau 62,5 % dan hasil presentasi siswa yang tidak tuntas sebanyak 9 siswa atau 37,5% tidak tuntas.

Pada siklus 2 pembelajran 2 hasil nilai evaluasi siswa dapat dikelompokkan kedalam interval analisis data dan diperoleh hasil pada tabel sebagai berikut :

Tabel 9. Nilai Matematika Siswa Kelas IVB SDN Bakalan Krajan 2 Siklus II Pembelajaran 2

No.	Interval Nilai	Banyak Siswa	Presentase
1.	86 – 100 %	8	33,4 %
2.	76 – 85 %	5	20,8 %
3.	60 – 75 %	9	37,5 %
4.	55 – 59 %	2	8,3 %
5.	≤ 54 %	0	0 %
<b>Jumlah</b>		24	100%



Berdasarkan tabel 9 dalam interval 86-100 sebanyak 8 siswa (33,4%), interval 76 – 85 sebanyak 5 siswa (20,8%), interval 60 – 75 sebanyak 9 siswa (37,5%), interval 55-59 sebanyak 2 siswa (8,3%) dan interval  $\leq 54$  % sebanyak 0 siswa (0%).

Tabel 10. Ketuntasan Hasil Belajar Matematika  
Siswa kelas IVB SDN Bakalan Krajan 2 pada siklus II pembelajaran 2

No.	Ketuntasan	Jumlah Siswa	Presentase
1.	Tuntas	19	79,2 %
2.	Tidak Tuntas	5	20,8 %
<b>Jumlah</b>		24	100%

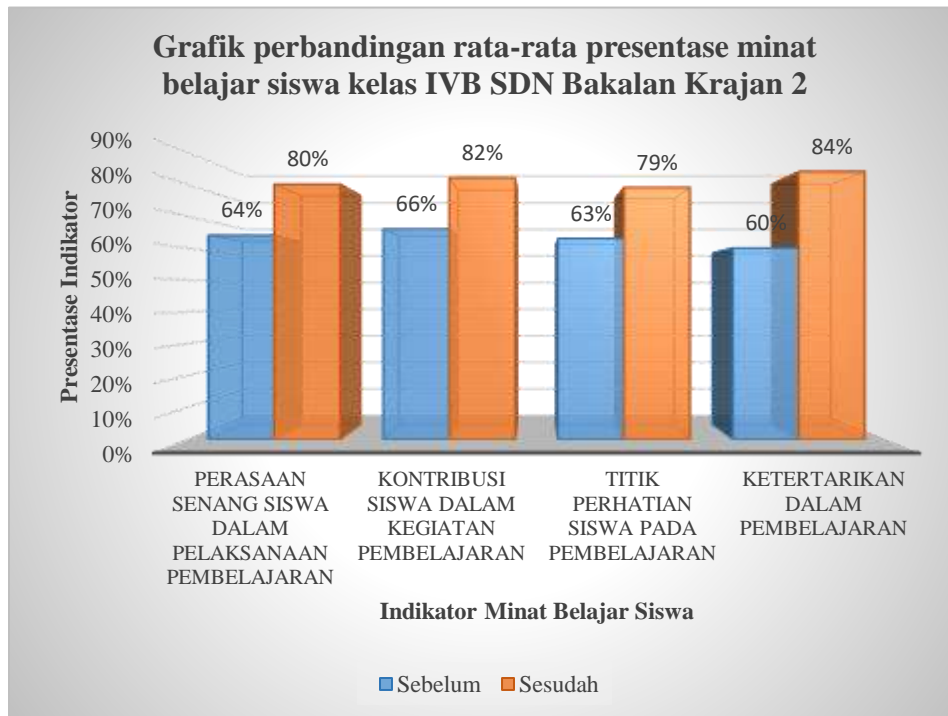
Berdasarkan tabel 10 pada siklus II pembelajaran 2 dapat dilihat hasil presentasi siswa yang tuntas sebanyak 19 siswa atau 79,2 % dan hasil presentasi siswa yang tidak tuntas sebanyak 5 siswa atau 20,8% tidak tuntas.

Kemudian setelah melakukan siklus, peneliti membagikan angket kepada siswa terkait dengan media *wordwall*. Isi dari angket minat belajar yang telah disebar mencakup beberapa indikator yakni, (1) perasaan senang siswa dalam pelaksanaan pembelajaran, (2) kontribusi siswa dalam kegiatan pembelajaran, (3) titik perhatian siswa pada pembelajaran, (4) ketertarikan dalam pembelajaran. Adapun hasilnya perbandingan rata-rata presentase minat belajar siswa sebelum dan sesudah pemberian media *wordwall* dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 11. Perbandingan rata-rata presentase minat belajar siswa  
sebelum dan sesudah pemberian media *wordwall*.

No.	Indikator	Sebelum	Sesudah
1.	Perasaan senang siswa dalam pelaksanaan pembelajaran	64%	80%
2.	Kontribusi siswa dalam kegiatan pembelajaran	66%	82 %
3.	Titik perhatian siswa pada pembelajaran	63%	79%
4.	Ketertarikan dalam pembelajaran	60%	84%

Gambar 1. Grafik Perbandingan Rata-rata Presentase Minat Belajar Sebelum dan Sesudah Penggunaan Media *Wordwall*



Dari Gambar 1 diatas, dapat dilihat bahwa minat belajar siswa kelas IVB SDN Bakalan Krajan 2 sebelum dan sesudah penggunaan media belajar berbasis *wordwall* menunjukkan peningkatan disetiap indikatornya. Presentase indikator perasaan senang siswa dalam pelaksanaan pembelajaran dari 64% naik menjadi 80%, Presentase indikator kontribusi siswa dalam kegiatan pembelajaran dari 66% naik menjadi 82%, Presentase indikator titik perhatian siswa pada pembelajaran dari 63% naik menjadi 79%, dan presentase indikator ketertarikan dalam pembelajaran dari 60% naik menjadi 84%. Hal ini tentunya merupakan dampak positif dari penerapan media belajar berbasis *wordwall*. Oleh sebab itu siklus yang dilakukan penulis cukup sampai di siklus 2.

### Pembahasan

Berdasarkan data minat belajar siswa berupa presentase minat yang diberikan menunjukkan peningkatan disetiap indikatornya. Menurut (Kartika et al., 2019) Dalam hal belajar, minat sangat besar pengaruhnya terhadap proses dan hasil belajar. Jika seseorang tidak berminat untuk mempelajari sesuatu hal, maka tidak diharapkan akan berhasil dengan baik. Menurut (Rojabiyah & Setiawan, 2019) menyatakan bahwa minat belajar merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh seseorang dalam proses pembelajaran secara tetap dengan perasaan senang tanpa adanya paksaan oleh orang lain. Menurut (Anggita et al., 2023) minat adalah suatu keadaan ketika siswa menaruh perhatian dengan suatu keinginan guna memahami dan belajar suatu

hal sampai ke fase menciptakan serta sampai pada tahap pembuktian berkelanjutan. minat adalah suatu kesukaan, kegemaran atau kesenangan akan sesuatu.

Berdasarkan hasil presentase minat belajar siswa perindikator menunjukkan kategori indikator yang paling tinggi yakni indikator ketertarikan dalam pembelajaran. Indikator yang pertama yaitu perasaan senang. Perasaan senang adalah apabila seseorang siswa memiliki rasa suka terhadap suatu pelajaran, maka siswa tersebut akan terus belajar hal yang disenanginya tanpa rasa terpaksa untuk belajar. Hasil presentase indikator perasaan senang siswa dalam pelaksanaan pembelajaran setelah penggunaan media *wordwall* sebesar 80%.

Indikator yang kedua yaitu kontribusi siswa dalam pembelajaran. Kontribusi siswa adalah ketertarikan seseorang terhadap obyek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari obyek tersebut. Indikator keterlibatan siswa terhadap sub indikator yaitu aktif dalam diskusi kelompok, kemauan dalam bertanya dan aktif menjawab pertanyaan. Hasil presentase yang diperoleh setelah penggunaan media *wordwall* adalah 82%. Hal ini sejalan dengan (Simamora & Nugrahanta, n.d.) menyatakan bahwa keterlibatan siswa merupakan adanya kemauan atau kecenderungan pada diri subyek untuk terlibat aktif dalam pembelajaran.

Indikator yang ketiga yaitu titik perhatian siswa dalam pembelajaran. Titik perhatian siswa merupakan konsentrasi siswa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain. Siswa memiliki minat pada obyek tertentu maka akan sendirinya memperhatikan obyek tersebut. Hasil presentase yang diperoleh setelah penggunaan media *wordwall* sebesar 79%.

Indikator yang keempat ketertarikan dalam pembelajaran. Ketertarikan siswa berhubungan dengan daya dorong siswa terhadap ketertarikan pada sesuatu benda, orang, kegiatan atau bisa berupa pengalaman efektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri. Hasil indikator ketertarikan siswa pada pembelajaran setelah penggunaan media *wordwall* sebesar 84%. Hal ini sejalan menurut (Tafonao, 2018) menyatakan bahwa pemanfaatan media dalam pengajaran seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian dari guru sebagai fasilitator dalam setiap kegiatan pembelajaran. Sedangkan menurut (Ulfah et al., 2023) pemanfaatan media yaitu dapat memberikan wawasan dan pengalaman bagi peserta didik untuk mendapatkan pengalaman belajar yang berkualitas dalam pembelajaran. Menurut (Firdaus, 2018) pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar perlu direncanakan dan dirancang secara sistematis agar media pembelajaran itu efektif untuk digunakan dalam proses belajar mengajar.

Pengaruh media pembelajaran *wordwall* terhadap hasil belajar siswa dapat dilihat dari peningkatan nilai KKM siswa dan pengaruh terhadap minat belajar siswa dapat dilihat dari hasil presentase angket minat yang diberikan. Dapat dilihat dari presentase minat, hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran melalui media *wordwall* memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar siswa. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian (Lubis & Nuriadin, 2022) yang menyatakan bahwa

media game edukasi wordwall dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan hasil bahwa penggunaan aplikasi wordwall membantu siswa mengingat materi yang diajarkan, mampu meningkatkan motivasi dan semangat siswa dalam belajar. Penelitian selanjutnya dilakukan oleh (Khofifah Indra Sukma & Trisni Handayani, 2022) dengan hasil bahwa penggunaan media interaktif berbasis *wordwall* quiz lebih unggul dibandingkan dengan pembelajaran konvensional atau tanpa melibatkan media didalamnya. 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 hasil belajar dan minat belajar siswa.

Keberhasilan media pembelajaran *wordwall* terhadap minat belajar, selain berdasarkan data hasil perhitungan, terdapat faktor yang melatar belakangi penelitian ini, seperti media *wordwall* memberikan kesempatan siswa dengan bermain sambil belajar yang sesuai dengan model pembelajaran yang digunakan (*Team games Tournament*). Selain itu tampilan yang bervariasi membuat siswa tidak bosan dalam pembelajaran. Kemudian pemberian penghargaan untuk siswa dalam bentuk pujian dan terdapatnya kesempatan untuk setiap kelompok memperoleh peringkat teratas dalam menemukan jawaban soal.

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan pembahasan diatas, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran *wordwall* dalam pembelajaran Matematika berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil presentase angket minat belajar kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol. Penerapan media pembelajaran *wordwall* dalam pembelajaran Matematika berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil nilai yang diperoleh siswa yang meningkat. Saran bagi guru penerapan media pembelajaran *wordwall* dapat membantu tenaga pendidik dalam menghadirkan suasana belajar yang lebih kreatif, menyenangkan serta dapat mempermudah tenaga pendidik dalam mengetahui pemahaman siswa terkait materi pembelajaran terutama Matematika. Selain itu, penerapan media pembelajaran *wordwall* dapat menjadikan siswa lebih tertarik dan terpacu aktif dalam pembelajaran. Kemudian saran bagi peneliti selanjutnya sangat perlu diadakan penelitian selanjutnya yang relevan agar ada perbaikan baik dalam pelaksanaan pembelajaran ataupun pemakaian media pembelajaran *wordwall*. Pengenalan lebih dalam terkait subyek, sarana prasarana, dan kondisi sekolah sangat diperlukan sebelum dijadikan sebagai lokasi penelitian.

## Daftar Rujukan

- Anggita, A. D., Ervina Eka Subekti, Muhammad Prayito, & Catur Prasetyawati. (2023). ANALISIS MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK TERHADAP PEMBELAJARAN IPAS DI KELAS 4 SD N PANGGUNG LOR. *INVENTA*, 7(1). <https://doi.org/10.36456/inventa.7.1.a7104>
- Audia, C., Yatri, I., Aslam, Mawani, S., & Zulherman. (2021). Development of Smart Card Media for Elementary Students. *Journal of Physics: Conference Series*, 1783(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1783/1/012114>
- Dewi, P. K., & Budiana, N. (2018). Media pembelajaran bahasa: aplikasi teori belajar dan strategi pengoptimalan pembelajaran. *Hukum Perumahan*.
- Egitia, F. et. al. (2021). Peningkatan Keprofesionalan Guru Matematika Selama Pandemi Melalui Pelatihan dan Pembinaan Guru. *Profesi Keguruan*, 7(2).
- Firdaus, T. (2018). Pemanfaatan Media Berbasis Teknologi dalam Pembelajaran Pemanfaatan Media Berbasis Teknologi dalam Pembelajaran. *Artikel: Media Pembelajaran STKIP Nurul Huda*.
- Islami, A. N., Afiani, K. D. A., & Putra, D. A. (2021). PENERAPAN MODEL BLENDED LEARNING BERBANTUAN MEDIA BENDA KONKRET UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATERI BANGUN RUANG SISWA KELAS 2 SD MUHAMMADIYAH 4 SURABAYA. *Attadib: Journal of Elementary Education*, 5(1). <https://doi.org/10.32507/attadib.v5i1.848>
- Kartika, S., Husni, H., & Millah, S. (2019). Pengaruh Kualitas Sarana dan Prasarana terhadap Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 7(1). <https://doi.org/10.36667/jppi.v7i1.360>
- Khairunisa, Y. (2021). PEMANFAATAN FITUR GAMIFIKASI DARING MAZE CHASE–WORDWALL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL MATA KULIAH STATISTIKA DAN PROBABILITAS. *MEDIASI*, 2(1). <https://doi.org/10.46961/mediasi.v2i1.254>
- Khofifah Indra Sukma, & Trisni Handayani. (2022). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS WORDWALL QUIZ TERHADAP HASIL BELAJAR IPA DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4). <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.2767>
- Lestari, R. D. (2021). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Wordwall Di Kelas IV SDN 01 Tanahbaya Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru*, 2(2). <https://doi.org/10.30738/jjipg.vol2.no2.a11309>
- Lubis, A. P., & Nuriadin, I. (2022). Efektivitas Aplikasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3400>
- Nurrita, T. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1). <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>

- Rojabiyah, A. B., & Setiawan, W. (2019). Analisis Minat Belajar Siswa Mts Kelas Vii Dalam Pembelajaran Matematik Materi Aljabar Berdasarkan Gender. *Journal On Education, 01(02)*.
- Rusdewanti, P. P., & Gafur, A. (2014). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF SENI MUSIK UNTUK SISWA SMP. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan, 1(2)*. <https://doi.org/10.21831/tp.v1i2.2526>
- Rusmiati. (2017). Pengaruh Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Bidang Studi Ekonomi Siswa MA Al Fattah Sumbermulyo. *Utility:Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Ekonomi, 1(1)*.
- Sari, R. N., Nazmi, R., & Zulfa, Z. (2021). PENGARUH GAME WORD WALL TERHADAP HASIL BELAJAR SEJARAH KELAS X MIPA SMA 2 LUBUK BASUNG. *Puteri Hijau : Jurnal Pendidikan Sejarah, 6(2)*. <https://doi.org/10.24114/ph.v6i2.28828>
- Simamora, M., & Nugrahanta, G. A. (n.d.). *Permainan Tradisional dan Kontribusinya Untuk Karakter Toleransi Anak*. <https://doi.org/10.30605/jsgp.4.3.2021.1415>
- Syafriadi, S., Lalu Sapta Wijaya Kusuma, & Rusdiana Yusuf. (2021). Integrasi Permainan Tradisional Dalam Metode Pembelajaran Praktik untuk Meningkatkan Minat Belajar PJOK. *Reflection Journal, 1(1)*, 14–21. <https://doi.org/10.36312/rj.v1i1.487>
- Tafonao, T. (2018). PERANAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MAHASISWA. *Jurnal Komunikasi Pendidikan, 2(2)*. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Tobamba, Erlin. K., Siswono, E., & Khaerudin, K. (2019). PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR IPS DITINJAU DARI MINAT BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR. *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An, 3(2)*. <https://doi.org/10.30738/tc.v3i2.5210>
- Ulfah, A., Fitriyah, L., Zumaisaroh, N., & Jesica, E. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital dalam Pembelajaran Menulis Puisi di Era Merdeka Belajar. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia, 5(1)*. <https://doi.org/10.19105/ghancaran.v5i1.7914>