
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA MELALUI MEDIA GAME EDUKATIF APLIKASI WORDWALL DI KELAS IV SEKOLAH DASAR

Hidayanti.¹, Afdhal Fathawuri Syamsuddin², Hartini³

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Makassar

Email: hidappg22@gmail.com

²Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Makassar

Email: afdhal.syamsuddin@unm.ac.id

³Pendidikan Guru Sekolah Dasar, SD NEGERI 93 Timbasoang

Email : hartinisinjai70@gmail.com

Artikel info

Received; 7-12-2023

Revised; 10-12-2023

Accepted; 1-2-2024

Published; 15-2-2024

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika menggunakan media game edukasi wordwall di kelas IV SD NEGERI 93 Timbasoang. Fokus penelitian ini adalah untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas dengan model Kurt Lewin. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD NEGERI 93 Timbasoang tahun ajaran 2022/2023 yang berjumlah 11 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, angket dan dokumentasi. Indikator keberhasilan dalam penelitian dapat diukur dari perolehan skor angket motivasi belajar yang menunjukkan antara 76%-100% yang termasuk dalam kategori baik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media game edukasi wordwall dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan skor minat belajar siswa sebelum tindakan sebesar 66% pada siklus I, meningkat dari 66% menjadi 72%. Sedangkan pada siklus I hingga siklus II mengalami peningkatan sebesar 12% menjadi 84% dengan kategori baik.

Key words:

minat belajar,

matematika, wordwall

artikel pinisi: journal of teacher professional dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-4.0



PENDAHULUAN

Media secara umum merupakan suatu perantara dalam pembelajaran. Sedangkan menurut Kamus besar Bahasa Indonesia (KBBI), interaktif adalah sifat saling melakukan aksi, antarmubungan, saling aktif. Berdasarkan pernyataan di atas, pembelajaran yang interaktif merupakan suatu perantara yang digunakan dalam proses pembelajaran dimana pengirim dan penerima pesan saling melakukan interaksi satu sama lain. Hal ini diperkuat oleh Arrosyida

(2015: 3) yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif adalah sesuatu yang menyangkut software dan hardware yang dapat digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan isi materi ajar dan sumber belajar ke pembelajar dengan metode pembelajaran yang dapat memberikan respon baik terhadap pengguna.

Kurangnya penguasaan terhadap teknologi bagi guru dan siswa, kurang memadainya sarana prasarana, menjadi masalah tersendiri (Syah, 2020). Hal ini mengindikasikan kurangnya realisasi terhadap keaktifan peserta didik dalam memahami suatu konsep pada proses pembelajaran, secara tidak langsung akan mengakibatkan melemahnya kualitas pendidikan dan erat kaitannya dengan prestasi yang dicapai (Fiantika 2013). Motivasi belajar siswa merupakan salah satu faktor penentu dalam kegiatan pembelajaran, seperti yang disebutkan oleh Sulidar, et al. (2022). Motivasi belajar dapat diartikan sebagai suatu kegiatan yang menunjukkan ketertarikan dalam pembelajaran, yang diperoleh melalui upaya seperti membaca buku pelajaran, memahami materi pelajaran, aktif bertanya kepada guru atau teman, dan mengerjakan beberapa soal yang diberikan oleh guru Kartika, et al., (2019).

Hasil dari wawancara guru kelas yang menyatakan bahwa “Rendahnya minat dan motivasi pada diri siswa akan sangat berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa, untuk itu perlu adanya inovasi yang dilakukan guru dalam pembuatan media pembelajaran”, sehingga masalah dan kesulitan yang dialami saat ini dapat segera diatasi. Media pembelajaran interaktif sangat dibutuhkan sebagai solusi dalam permasalahan ini. Sebuah media pembelajaran yang dapat mudah untuk digunakan oleh siapapun, untuk itu peneliti tertarik untuk melaksanakan sebuah penelitian terkait media pembelajaran *Wordwall* yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika kelas IV.

Salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan yaitu *wordwall*, seperti yang diungkapkan (Maghfiroh, 2018) dalam penelitiannya, bahwa media *wordwall* mampu menciptakan interaksi yang menguntungkan bagi siswa. *Wordwall* (P. M. Sari & Yarza, 2021) merupakan salah satu aplikasi yang bisa digunakan sebagai media belajar maupun alat penilaian yang menarik bagi siswa dalam pembelajaran daring. Beberapa kelebihan *wordwall* yaitu free untuk pilihan basic dengan pilihan beberapa template. Selain itu, permainan yang telah dibuat dapat dikirimkan secara langsung melalui *whatsapp*, *google classroom*, maupun yang lainnya. Software ini menawarkan banyak jenis permainan seperti, *crossword*, *quiz*, *random cards* (kartu acak) dan masih banyak lainnya. Kelebihan lainnya yaitu, permainan yang telah dibuat bisa dicetak dalam bentuk PDF, jadi akan memudahkan bagi siswa yang mempunyai kendala pada jaringan. didik memperhatikan dengan baik dan menjadi suasana kelas lebih menyenangkan.

Media game edukasi *wordwall* menjadi salah satu alternatif dalam suatu pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Penggunaan media game edukasi *wordwall* dapat meningkatkan motivasi belajar Dengan hasil pada siklus 1 sebesar 72 % (kategori baik) dan pada siklus 2 sebesar 84 % (kategori baik). Maghfiroh (2018) mengungkapkan bahwa media *wordwall* mampu menciptakan interaksi yang menguntungkan bagi peserta didik. Pradani (2022) juga menunjukkan bahwa adanya perubahan sikap yang terjadi pada peserta didik setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media *wordwall*. Perubahan tersebut dapat dilihat dari keaktifan peserta didik dalam pengisian absen, keaktifan peserta didik dalam mengumpulkan tugas tepat waktu dan aktif bertanya terhadap materi yang belum dipahami.

Berdasarkan permasalahan dan referensi di atas, tujuan penelitian ini untuk mengkaji penggunaan media wordwall pada pembelajaran matematika dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

METODE PENELITIAN

Penelitian dilaksanakan oleh peneliti di Lokasi PPL II SDN No.93 Timbasoang, Kecamatan Sinjai Timur, Kab, Sinjai, Peneliti menerapkan pendekatan deskriptif kuantitatif yang bertujuan menganalisis minat belajar peserta didik melalui penggunaan media pembelajaran aplikasi wordwall. Subyek dalam penelitian yang dilakukan adalah keseluruhan peserta didik kelas IV dengan jumlah siswa 11 orang melalui kegiatan Pasiklus serta pembelajaran siklus I dan II menggunakan responden yang sama.

Jenis Penelitian yang digunakan adalah yaitu penelitian tindakan kelas atau classroom action research. Tahapan penelitian dibagi menjadi dua tahapan yaitu pra siklus pembelajaran dan siklus pembelajaran. Pada tahap pra siklus pembelajaran, guru hanya melakukan dua hal yaitu observasi atau mengamati secara langsung kondisi motivasi belajar peserta didik di dalam kelas dan menyebarkan angket motivasi belajar tanpa diberikan perlakuan. Selanjutnya, pada tahap siklus pembelajaran diberi perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran aplikasi wordwall. Di akhir pembelajaran guru menyebarkan angket motivasi belajar dan mengobservasi secara langsung untuk mengkonfirmasi peningkatan motivasi belajar peserta didik. Teknik pengambilan data dilakukan dengan cara memberikan angket yang dikemas kedalam bentuk google form untuk melihat respons motivasi belajar peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran aplikasi wordwall serta observasi aktivitas peserta didik dan dokumentasi kegiatan pembelajaran. Angket motivasi belajar yang digunakan merupakan angket tertutup yang akan disebarluaskan secara langsung kepada peserta didik dan telah disusun dengan metode penskoran yang didasarkan pada skala Likert dengan 4 pilihan jawaban alternatif. Pilihan jawaban yang disediakan dalam angket motivasi belajar antara lain 1 = Sangat Tidak Setuju, 2 = Tidak Setuju, 3 = Setuju, dan 4 = Sangat Setuju (Sari et al., 2020).

Kuisisioner/angket penelitian yang digunakan terdiri dari 10 butir pernyataan tentang minat belajar peserta didik yang terbagi menjadi 5 pernyataan positif dan 5 pernyataan negatif. Pernyataan yang termuat dalam angket merujuk pada 6 indikator motivasi belajar, antara lain (1) memiliki kemauan dan hasrat ingin berhasil, (2) memiliki kemauan dan dorongan untuk belajar, (3) adanya harapan untuk masa depan, (4) penghargaan dalam belajar, (5) pembelajaran yang menarik serta (6) lingkungan belajar yang mendukung. Tujuan dari penggunaan angket ini adalah untuk melihat seberapa besar motivasi belajar yang dimiliki peserta didik (Walidah, et al., 2022).

Data penelitian dari angket akan diolah dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Teknik ini melibatkan pengumpulan data secara sistematis dalam bentuk angka atau nilai numerik untuk kemudian disajikan dalam bentuk ringkasan yang dapat memberikan kesimpulan yang umum terkait dengan tujuan penelitian. Analisis deskriptif kuantitatif pada penelitian ini akan digunakan untuk memproses data dari angket yang berupa skor, sehingga dapat diperoleh gambaran yang jelas tentang motivasi belajar peserta didik. Data penelitian yang diperoleh kemudian dianalisis dengan cara melihat skor dari setiap pernyataan dalam angket akan dihitung persentase tingkat minat belajar dengan menggunakan Persamaan berikut:

$$\text{Persentase\%} = \frac{\text{Jumlah Jawaban Benar}}{\text{Jumlah Jawaban}} \times 100$$

Berdasarkan hasil pengolahan data yang telah dilakukan motivasi belajar peserta didik akan diklasifikasikan ke dalam lima kategori berdasarkan hasil pengolahan data. Kategori tersebut adalah sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah, seperti yang tertera pada Tabel 1 berikut ini :

Tabel 1. Kategori Minat Belajar Peserta Didik

Nilai (%)	Kategori
(85-100)	Sangat tinggi
(70-85)	Tinggi
(55-70)	Sedang
(40-55)	Rendah
(25-40)	Sangat Rendah

(Hamzah, 2011).

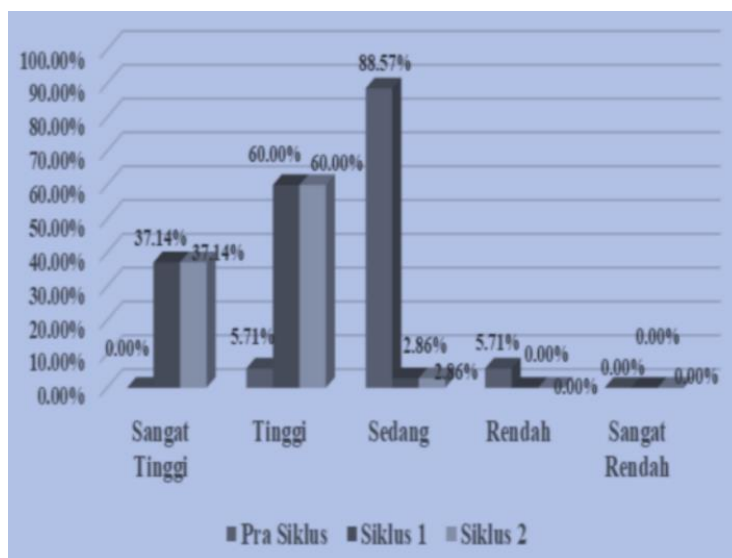
HASIL DAN PEMBAHASAN

Rasa bosan akan sesuatu yang monoton bisa saja terjadi kapanpun dan dimanapun. Oleh karena itu berkreasi dan berinovasi dalam media pembelajaran perlu dilakukan guna menumbuhkan minat dan motivasi pada diri siswa. Ketika siswa mulai terlihat kehilangan semangat dan motivasinya dalam belajar apalagi pada masa pandemi seperti ini, maka tugas pendidik harus mampu mengembalikan minat dan motivasi anak didik. Salah satu yang bisa kita lakukan adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang bervariasi.

Hasil penelitian media yang digunakan oleh guru kelas IV pada pembelajaran matematika dimasa pandemi yaitu menggunakan wordwall. Wordwall (Sherianto, 2020) merupakan aplikasi yang bisa dijadikan sebagai media belajar, sumber belajar, serta alat penilaian bagi guru dan siswa. Wordwall juga menyediakan beberapa contoh hasil kreasi guru yang dapat membantu pengguna baru dalam berkreasi. Media pembelajaran ini (Halik, 2021) juga dapat diartikan web aplikasi yang digunakan untuk membuat games berbasis kuis yang menyenangkan. Selain itu, wordwall juga dapat digunakan untuk merancang serta mereview penilain dalam pembelajaran.

Dalam suatu pembelajaran mahasiswa sbagai fasilitator untuk membantu peserta didik dalam meningkatkan motivasi belajarnya. Cara yang bisa dilakukan oleh guru salah satunya yaitu menerapkan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Media pembelajaran seperti aplikasi wordwall sangat sesuai untuk memotivasi peserta didik karena media ini tidak hanyamenyajikan materi pelajaran tetapi juga dapat memberikan pengalaman belajar yang seru dengan berbagai permainan. Berdasarkan hal ini, peneliti ingin melihat sejauh mana penggunaan media pembelajaran aplikasi wordwall dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hasil penskoran angket yang telah dianalisis serta diperkuat melalui pengamatan selama pembelajaran, diperoleh data yang menunjukkan perbandingan persentase motivasi

belajar peserta didik di kelas IV SDN No. 93 Timbasoang sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran aplikasi wordwall pada tahap pra siklus dan siklus pembelajaran I dan II. Data tersebut direpresentasikan dalam Gambar 1 berikut:



Gambar 1. Data Minat belajar peserta didik

Representasi diagram yang disajikan menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik mengalami peningkatan pada kategori sangat tinggi dengan peningkatan sebesar 37,14% dari pra siklus pembelajaran sebelum penggunaan media pembelajaran aplikasi wordwall tidak ada peserta didik dengan kategori tersebut kemudian pada siklus pembelajaran I dan II setelah penggunaan media pembelajaran aplikasi wordwall terdapat 13 peserta didik maka terjadi peningkatan jumlah siswa sebanyak 13 orang pada kategori motivasi belajar sangat tinggi. Sama halnya dengan kategori motivasi belajar tinggi, terjadi peningkatan sebesar 54,29% dari pra siklus pembelajaran sebelum penggunaan media pembelajaran aplikasi wordwall yang awalnya hanya terdapat 2 peserta didik dengan kategori tersebut kemudian pada siklus pembelajaran I dan II setelah penggunaan media pembelajaran aplikasi wordwall terjadi peningkatan sebanyak 21 orang dengan kategori motivasi belajar tinggi. Motivasi belajar dengan kategori sedang, terjadi penurunan sebesar 85,71% dari pra siklus pembelajaran sebelum penggunaan media pembelajaran aplikasi wordwall di mana terdapat 31 peserta didik dengan kategori tersebut.

Setelah penggunaan media pembelajaran aplikasi wordwall pada siklus pembelajaran I dan II, jumlah peserta didik pada kategori tersebut menurun menjadi 1 orang saja. Sementara itu, pada kategori motivasi belajar rendah, terjadi penurunan sebesar 5,71% dari pra siklus pembelajaran. Awalnya terdapat 2 peserta didik dengan kategori tersebut, namun pada siklus pembelajaran I dan II setelah penggunaan media pembelajaran aplikasi wordwall, tidak ada lagi peserta didik dalam kategori tersebut. Pada kategori motivasi belajar sangat rendah tidak terjadi perubahan baik dari pra siklus pembelajaran sebelum penggunaan media pembelajaran aplikasi wordwall ke siklus pembelajaran I dan II setelah penggunaan media pembelajaran aplikasi wordwall

dengan persentase sebesar 0,00% menunjukkan tidak ada peserta didik dalam kategori motivasi tersebut.

Pemetaan diagram juga menunjukkan terjadi peningkatan motivasi belajar peserta didik dengan persentase yang sama pada siklus pembelajaran I dan II, hal ini dikarenakan pemberian perlakuan yang sama yaitu menggunakan media aplikasi wordwall. Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran aplikasi wordwall dalam pembelajaran matematika kelas IV cukup signifikan, ditunjukkan dengan peserta didik yang banyak berpindah ke kategori motivasi belajar sangat tinggi dan tinggi setelah penggunaan media pembelajaran aplikasi wordwall. Penelitian ini sejalan dengan Launin, et al. (2022) dalam penelitiannya yang menunjukkan bahwa penggunaan media aplikasi wordwall dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik sebesar 59,75%. Studi lain oleh Walidah, et al. (2022) juga menemukan bahwa penggunaan media aplikasi wordwall berdampak positif terhadap motivasi belajar. Nissa & Novita (2021) dalam penelitiannya yang menyimpulkan bahwa penggunaan media aplikasi wordwall dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Semua temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran aplikasi wordwall dapat memperbaiki motivasi belajar peserta didik. Penggunaan aplikasi wordwall dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik yang sebelumnya takut dan bosan dengan banyak rumus. Aplikasi wordwall membuat belajar lebih menyenangkan, menarik dan menghibur sehingga merangsang motivasi peserta didik untuk belajar. Setelah menggunakan aplikasi wordwall, seluruh siswa terlibat aktif dan sangat antusias mengikuti proses pembelajaran. Siswa bahkan saling bersaing untuk menyelesaikan soal dalam aplikasi tersebut, sehingga terkadang mereka merasa kurang dan ketagihan karena terlalu asyik dalam mengerjakan soal tersebut.

Aplikasi Wordwall berhasil menciptakan suasana kelas yang lebih hidup, sehingga semua peserta didik antusias saat belajar. Kelebihan penggunaan media aplikasi wordwall dalam penelitian ini yaitu penggunaan game yang dipilih pada aplikasi wordwall beragam variasi tidak hanya satu jenis saja sehingga peserta didik tidak mudah bosan dan malah menjadi lebih semangat dan aktif untuk mengerjakan soal dengan baik dan menggugah keinginan mereka untuk belajar memecahkan masalah terkait materi yang sedang dipelajari baik dalam diskusi maupun secara mandiri. Salah satu kelemahan dalam penelitian ini adalah terjadi kendala seperti aplikasi wordwall mengalami error serta sulitnya sinyal saat penggunaan aplikasi wordwall sehingga sedikit menghambat dan mengurangi waktu pembelajaran. Untuk mengatasi hal tersebut kedepannya guru dapat memastikan bahwa jaringan yang digunakan benar-benar baik dan stabil yang dapat dilakukan dengan menggunakan hotspot teathering jika sinyal wifi di dalam kelas tidak mendukung penggunaan media aplikasi wordwall dalam pembelajaran. Tugas guru penting untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik agar mereka lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar serta prestasi. Guru harus memiliki kreativitas, inovasi, dan kemampuan dalam teknologi untuk merancang dan melaksanakan pembelajaran yang efektif dan menarik perhatian peserta didik sehingga motivasi belajar dapat meningkat.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada seluruh pihak yang telah membantu penulis dalam menyusun artikel ini khususnya bagi pihak PPG Prajabatan UNM , Dosen Pembimbing, guru pamong, dan rekan-rekan mahasiswa PPG prajabatan baik gelombang 1 dan 2.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa adanya penggunaan media aplikasi wordwall dapat meningkatkan minat belajar peserta didik pada pembelajaran matematika di SD NEGERI 93 Timbasoang. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan peningkatan persentase yang sama pada siklus pembelajaran I dan II setelah penggunaan media aplikasi wordwall. Peningkatan cukup signifikan juga terlihat dari pra siklus pembelajaran ke siklus pembelajaran seperti pada kategori motivasi belajar sangat tinggi dan tinggi pada siklus pembelajaran I dan II setelah penggunaan media aplikasi wordwall terjadi peningkatan persentase sebesar 37,14% dengan siswa kategori motivasi belajar sangat tinggi sebanyak 6 rang serta terjadi peningkatan sebesar 54,29% yang terdapat 9 rang pada kategori motivasi belajar tinggi. Selain itu, hasil observasi menunjukkan keantusiasan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran serta tekun dalam pengerjaan kuis yang ada pada aplikasi wordwall. Adapun saran yang dapat diberikan antara lain merekomendasikan guru untuk memanfaatkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif sesuai dengan perkembangan zaman untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik khususnya dalam pembelajaran fisika. Selain itu, guru juga harus memperhatikan faktor psikologis peserta didik dengan memberikan dukungan moral dan menciptakan lingkungan belajar yang merangsang tumbuhnya motivasi. Bagi peneliti lain, penggunaan media aplikasi wordwall dapat divariasikan dengan berbagai game dan fitur yang berbeda atau dipadukan dengan pemberian reward untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada penelitian selanjutnya

DAFTAR PUSTAKA

- Hamzah. 2011. Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kartika, S., Husni., Saepul, M. 2019. Pengaruh Kualitas Sarana Dan Prasarana Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Jurnal Penelitian Pendidikan Islam. 7(1): 113-126.

- Launin, Shofiya., W. Nugroho., dan Angga, S. 2022. Pengaruh Media Game Online Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*. 1(3): 216- 223.
- 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): 1–6.
- Maghfiroh, K. 2018. Penggunaan Media Word Wall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas