

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN WORDWALL TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS 3 MUATAN PELAJARAN IPA DI SDN KEBAHARAN 2

A. Syachruroji¹, Nur Alaniah Mahtuh², Nita Andriani³, Restiyana Rahmawati⁴, Nur Rahma Fadilah⁵

^{1,3,4,5} PGSD FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Jl. Ciwaru Raya, Cipare, Kec. Serang, Kota Serang, Banten

²SD Negeri Kebaharan 2, Banten

Jl. Samuan Bakri Lopang Gede, Lopang, Kec. Serang, Kota Serang, Banten

¹ahmadsyachruroji@untirta.ac.id, ²nuralaniahmahtuh@gmail.com,

³2227200041@untirta.ac.id, ⁴2227200016@untirta.ac.id,

⁵2227200083@untirta.ac.id

Article info:

Received: 11 November 2023, Reviewed 20 Desember 2023, Accepted: 16 Januari 2024

Abstract: Teachers must be able to innovate and be creative in determining the right learning media to foster interest in students in participating in learning. The aim of this research is to find out how the use of Wordwall media affects students interest in learning in class 3 on science content. This research is qualitative research with a descriptive approach and the methods used are observation and literature review. The research results showed that Wordwall media had an influence on students interest in learning in class 3, seen from the students enthusiasm when participating in learning in terms of students activeness, courage to ask questions, enthusiasm in understanding the material, and the feeling of joy that arises from being given games during learning. using Wordwall media. Thus, it can be concluded that the use of Wordwall media has an influence on students interest in learning regarding science subjects containing the form of objects in class 3 of SDN Kebaharan 2.

Keywords: Learning Interests, Learning Media, *Wordwall* Media

Abstrak: Guru harus bisa berinovasi dan berkreasi dalam menentukan media pembelajaran yang tepat untuk menumbuhkan minat pada diri peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan media *Wordwall* terhadap minat belajar peserta didik di kelas 3 pada muatan IPA. Penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif dan metode yang digunakan adalah observasi dan kajian literatur. Hasil penelitian yang didapat bahwa media *Wordwall* berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik di kelas 3, terlihat dari antusias peserta didik ketika mengikuti pembelajaran dalam hal keaktifan peserta didik, keberanian untuk bertanya, keantusiasan dalam memahami materi, dan rasa senang yang timbul karena diberikan permainan saat pembelajaran menggunakan media *Wordwall*. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Wordwall* berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik mengenai mata pembelajaran IPA muatan wujud benda di kelas 3 SDN Kebaharan 2.

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

Dunia pendidikan akan penuh akan aktivitas pembelajaran, yang mana peserta didik, guru serta lingkup sekolah menjadi satu dan saling mempengaruhi. Untuk dapat menggapai hasil yang dituju, guru serta pemangku kepentingan wajib mempertahankan pembelajaran sepanjang masa. Memberikan infrastruktur serta perlengkapan yang memang dibutuhkan. Salah satu sarana dan prasarana yang dibutuhkan merupakan media pembelajaran. Seperti halnya yang diungkapkan oleh Nurindah & Kasman (2021) yang memaparkan jika media pembelajaran memegang peranan yang sangat penting dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran, akan tetapi dalam kenyataannya upaya tersebut belum terbukti dan teruji secara optimal.

Minat belajar merupakan sebuah sikap atau perilaku disiplin pada aktivitas belajar, baik itu yang berkaitan dengan perencanaan belajar, ataupun inisiatif dalam melaksanakan usaha tersebut dengan serius. Sementara itu Nursyam (2019) mengungkapkan jika minat belajar merupakan kemauan untuk melaksanakan sesuatu sebab adanya ketertarikan akan sebuah pekerjaan termasuk belajar. Minat belajar mempunyai pengaruh kuat dalam peningkatan hasil belajar peserta didik karena melakukan kegiatan tergantung

minatnya, hal tersebut diungkapkan oleh Aisyah, dkk (2020). Dari sebuah riset yang dilaksanakan oleh Hala (2017) mengungkapkan apabila minat belajar peserta didik sangatlah besar hingga memungkinkan adanya pemerolehan hasil belajar yang juga besar. Minat belajar peserta didik dapat memberikan dampak positif serta berpengaruh terhadap hasil belajar. Rusmiati (2017) mengatakan jika minat dalam proses pendidikan menjadi salah satu dari beberapa aspek yang memiliki pengaruh besar terhadap prestasi belajar. Peserta didik yang memiliki minat belajar yang tinggi akan mendapatkan prestasi belajar yang baik pula.

Hasil observasi di kelas 3 SD Negeri Kebaharan 2 ini menunjukkan bahwa pembelajaran di kelas kerap kali memakai model pembelajaran yang kurang menarik dan kurang menggunakan media pembelajaran yang inovatif. Model pembelajaran ini masih berpusat pada guru, bukan pada peserta didik. Sehingga peserta didik hanya dapat mencermati dan memahami apa yang dijelaskan oleh guru. Pada saat proses pembelajaran, peserta didik hanya mencermati berbagai materi yang guru sampaikan seperti memahami sendiri hanya dengan membaca buku. Peserta didik pula kerap merasakan bosan dan mengantuk saat pembelajaran

berlangsung, karena tidak adanya media pembelajaran yang inovatif. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berpengaruh pada minat belajar peserta didik.

Media merupakan salah satu hal yang sangat penting. Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan atau menerima informasi kepada siswa. (Nurrita, 2018). Penggunaan media pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan peserta didik mampu memaksimalkan hasil pembelajaran. (Rusdewanti & Gafur, 2014). Penerapan model dan media pembelajaran yang tepat dapat menjadi faktor penentu dari keberhasilan atau tidaknya proses pembelajaran yang dilakukan (Nurhayati Erlis 2020). Penggunaan smartphone selama proses belajar dapat membangunkan minat siswa dalam belajar, karena pembelajaran tidak hanya terjadi melalui buku. (Hasbiyati & Khusnah, 2017).

Wordwall adalah sebuah aplikasi gaming digital yang didasarkan pada jaringan dan menawarkan berbagai permainan dan fungsi kuis yang dapat digunakan oleh para guru untuk menyediakan penilaian material. (Khairunnisa, 2021). Menurut Lestari, (2021) Wordwall berfungsi sebagai alat,

media pembelajaran, dan sebagai sarana evaluasi yang seru untuk peserta didik. kita dapat memainkan game ini di laptop atau smartphone. Aplikasi Wordwall menyediakan tampilan dengan gambar, audio, animasi, atau permainan yang interaktif. Bahan pembelajaran Wordwall dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menguasai bahan. (Sartika, 2017). Menurut Sari & yarza, (2021) Keuntungan dari Wordwall adalah tidak harus membayar untuk fungsi dasar aplikasi. Ada banyak fitur permainan pendidikan yang tersedia untuk siswa, dan siswa dapat menggunakannya hanya dengan mengakses tautan yang dibagikan oleh guru. Selain itu, media Wordwall dapat diunduh dalam format PDF untuk membantu siswa mengontrol jaringan dengan lebih baik. Siswa akan lebih termotivasi untuk belajar karena media Wordwall memberi mereka kesempatan untuk bersaing.

Dari hasil penelitian yang telah di selesaikan oleh Sari dkk, (2021) penelitian tersebut memiliki pengaruh penggunaan media permainan kuis berbasis android (Wordwall) terhadap minat belajar peserta didik. Media pembelajaran Wordwall memiliki pengaruh pada minat belajar peserta didik yang bisa dilihat dari hasil angket minat yang telah diberikan sehingga

terlihat nilai rata-rata persentase minat dari masing-masing peserta didik. Dengan begitu dapat menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media Wordwall dapat memberi pengaruh positif pada minat belajar peserta didik. Saat melihat dari tabel kriteria interpretasi oleh Cohen's yaitu pembelajaran yang menggunakan media Wordwall dapat memberikan pengaruh besar pada kategori peningkatan minat belajar peserta didik.

Hal ini sesuai dari penelitian Dwi, Rizki (2021:5) yang menyimpulkan media permainan edukasi Wordwall memberikan motivasi belajar pada peserta didik dengan hasil media permainan yang dapat meningkatkan motivasi belajar dari 72% pada siklus I menjadi 84% pada siklus II. Penelitian selanjutnya oleh Penelitian Susilawati (2017) menyatakan jika media permainan bisa memberi pengaruh pada motivasi belajar dari 50,20% pada siklus I menjadi 71,87% pada siklus II. Menurut Khairunisa, (2021) pada penerapan permainan edukasi online dengan wordwall memberikan hasil yang efektif untuk meningkatkan bagaimana materi pembelajaran yang peserta didik terima. Penelitian yang dilakukan memberikan kesimpulan bahwa aplikasi Wordwall terbukti dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar.

Dari permasalahan yang sudah diuraikan diatas, maka penulis akan meneliti dengan judul Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas 3 Mata Pelajaran IPA di SD Negeri Kebaharan 2.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Pendekatan ini digunakan untuk menggambarkan keadaan sesungguhnya berupa fakta dan data yang terdapat di lapangan tentang fenomena yang dikaji. Penelitian ini menggunakan metode observasi dan kajian literatur. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dengan menggunakan instrumen observasi dan *literatur review*.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Kebaharan 2 Kota Serang. Subjek penelitian merupakan peserta didik kelas 3. Peneliti dilakukan dengan menggunakan metode observasi untuk mengamati peserta didik di kelas 3 ketika digunakannya media Wordwall. Selanjutnya peneliti menggunakan metode kajian literatur yang diambil dari beberapa artikel jurnal dan referensi dari buku sehingga dapat dijadikan acuan yang kuat dalam pembahasan. Beberapa jurnal dianalisis

dan diambil kesimpulan dari keseluruhan lalu ditinjau kembali secara mendalam dengan rinci agar mendapat suatu kesimpulan sesuai dengan apa yang diharapkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Minat belajar peserta didik sangat berpengaruh dalam pelaksanaan dan hasil pembelajaran. Peserta didik akan dengan mudah memahami materi yang disampaikan apabila minat belajar peserta didik tinggi, begitu pula sebaliknya jika minat belajar peserta didik rendah maka peserta didik akan sulit memahami apa yang diajarkan. Berdasarkan hasil observasi di kelas 3 pada muatan pembelajaran IPA materi wujud benda dengan menggunakan metode ceramah sebelum digunakannya media Wordwall pembelajaran berjalan cenderung pasif, Komunikasi pembelajaran yang terjalin hanya satu arah, kurangnya partisipasi dari peserta didik terhadap pembelajaran dan peserta didik cenderung malas untuk bertanya. Sehingga berdampak pada hasil pembelajaran peserta didik karena saat pembelajaran peserta didik tidak dapat memahami apa yang diterimanya. Hal ini dapat dilihat dari hasil LKPD dan evaluasi yang menunjukkan bahwa masih banyak peserta didik yang terdapat belum mampu

menjawab pertanyaan pada LKPD dan evaluasi dengan benar.

Sebagaimana yang telah dikemukakan pada Permendiknas RI No. 41, 2007:6. yang mengemukakan bahwa proses pembelajaran pada setiap satuan pendidikan dasar dan menengah harus interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk dapat berpartisipasi aktif serta dapat memberikan ruang yang cukup bagi kreativitas dan kemandirian yang sesuai dengan minat, bakat dan perkembangan fisik serta psikologis. Oleh karena itu peranan guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran sangat penting. Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan dapat merangsang perhatian, pikiran, perasaan dan kemampuan serta keterampilan sehingga dapat mendorong munculnya pembelajaran yang lebih interaktif bagi peserta didik.

Setelah dilaksanakannya praktik pembelajaran dengan menggunakan media Wordwall saat pembelajaran pada muatan IPA wujud benda di kelas 3 berdasarkan pada indikator ketertarikan belajar, perhatian belajar, motivasi belajar dan pengetahuan. Terdapat adanya pengaruh dari penggunaan media Wordwall, pengaruh ini dapat dilihat pada fenomena pembelajaran dengan adanya keaktifan

peserta didik dalam belajar, munculnya keberanian untuk bertanya, keantusiasan peserta didik dalam memahami materi, dan rasa senang yang timbul saat pembelajaran menggunakan media Wordwall.

Peserta didik dapat dengan mudah memahami apa yang disampaikan oleh guru melalui media Wordwall, karena dengan penggunaan media tersebut peserta didik dapat belajar sambil bermain. Selain itu penggunaan media Wordwall ini menampilkan beragam tampilan yang menarik dengan cara yang berbeda-beda seperti teka-teki silang, tebak gambar, menjodohkan gambar dan masih banyak lagi dengan tampilan yang menarik. Pengaruh dari Wordwall ini terlihat dari hasil penggerjaan LKPD dan evaluasi yang menunjukkan adanya peningkatan hasil keberhasilan peserta didik dalam menjawab pertanyaan pada tiap soal di LKPD dan evaluasi.

Berdasarkan hasil observasi dan penelitian menunjukkan adanya pengaruh dari penggunaan media Wordwall pada minat belajar peserta didik yang dilihat dari ketertarikan peserta didik pada pembelajaran, keaktifan peserta didik dalam pembelajaran dan diskusi serta meningkatnya hasil pembelajaran peserta didik yang diukur dari penggerjaan LKPD dan evaluasi.

Minat merupakan suatu rasa ketertarikan. Minat menurut Parwati, Suryawan & Apsari (2018) berpendapat bahwa minat merupakan sebuah gairah dan kecenderungan tinggi atau keinginan yang tinggi terhadap sesuatu. Minat muncul karena adanya dorongan dari hasrat keinginan untuk mengetahui sesuatu. Dengan begitu minat belajar dapat diartikan sebagai sebuah ketertarikan terhadap pembelajaran yang sedang berlangsung. Pernyataan ini didukung oleh pendapat Nursyam (2019) yang mengatakan bahwa minat belajar merupakan sebuah keinginan untuk melakukan karena adanya ketertarikan akan pekerjaan termasuk belajar. Minat belajar ini dapat diukur oleh 4 indikator, seperti yang disebutkan oleh Slameto (2010) yang menerangkan bahwa dapat diukur melalui ketertarikan untuk belajar, perhatian dalam belajar, motivasi belajar, dan pengetahuan.

Berdasarkan hasil dari praktik pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan media Wordwall saat pembelajaran pada muatan IPA wujud benda di kelas 3 ini penggunaan media Wordwall berhasil menarik minat belajar peserta didik, pengaruh ini dapat dilihat dari antusias peserta didik dalam pembelajaran seperti adanya keaktifan

peserta didik dalam belajar, munculnya keberanian untuk bertanya, keantusiasan dalam memahami materi, dan rasa senang yang timbul saat pembelajaran menggunakan media Wordwall karena pembelajarannya tidak monoton.

Penggunaan media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik. Menurut Black dan Horalse mengatakan bahwa media pembelajaran adalah medium komunikasi untuk dapat menyampaikan pesan, sedangkan Oemar Hamalik mengungkapkan bahwa media pembelajaran merupakan sebuah cara yang lebih ampuh dalam menjembatani komunikasi antara guru dan peserta didik pada saat proses pembelajaran. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sarana penghubung atau alat komunikasi antara guru dan peserta didik agar lebih efektif.

Pemilihan media pembelajaran harus tepat, seperti halnya yang dikemukakan oleh A. D. Devi & Subiyantoro (2021) menyatakan bahwa guru harus bisa berinovasi dan berkreasi dalam menentukan media pembelajaran yang tepat untuk menumbuhkan minat dan motivasi pada diri peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dengan benar dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar

peserta didik, sebagaimana yang telah peneliti lakukan mengenai penggunaan media Wordwall.

Media Wordwall merupakan aplikasi yang dapat digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran, sumber pembelajaran, dan alat penilaian pembelajaran. Media Wordwall juga bisa menyediakan beberapa hasil kreativitas guru dalam membuat pemilihan pembelajaran yang akan dilakukan, seperti membuat permainan berbasis kuis yang menyenangkan. Di dalam aplikasi Wordwall ini menyediakan 18 template permainan yang bisa digunakan oleh guru untuk dijadikan sebagai media yang bervariatif di setiap pertemuan pembelajaran yang akan dilakukan oleh guru, sehingga nantinya peserta didik tidak merasa bosan. Walau hanya dalam satu aplikasi Wordwall tetapi jenis permainan, kuis, atau penilaian yang digunakan bisa bervariasi tergantung materi yang akan disampaikan oleh guru.

Penggunaan media Wordwall dipilih karena sesuai dengan pembelajarannya dari hasil analisis dan observasi kelas, yaitu pembelajaran berjalan pasif, komunikasi pembelajaran yang terjalin hanya satu arah karena guru hanya menggunakan metode ceramah, kurangnya partisipasi dari peserta didik terhadap pembelajaran karena peserta

19 | "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas 3 Muatan Pelajaran IPA di SDN Kebaharan" Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar, e - I S S N : 3 0 2 6 - 3 8 5 9

didik cenderung malas untuk bertanya. Sehingga, dengan menggunakan media Wordwall ini dapat membuat peserta didik memiliki minat dalam mengikuti pembelajaran.

Ketika peneliti menggunakan media Wordwall ini bisa menarik minat belajar peserta didik pada pembelajaran muatan IPA wujud benda di kelas 3. Peneliti menggunakan permainan tebak gambar dan *hidden word* (memilih kata dalam huruf acak) mengenai wujud benda, seperti benda cair, benda padat, benda gas, dan lainnya. Dari permainan tersebut membuat peserta didik antusias dalam menebak gambar dan mencari kata dalam huruf acak yang ditunjukkan oleh peneliti. Peserta didik banyak yang tertarik dengan mengangkat tangan mereka untuk menjawab permainan yang diberikan

SIMPULAN

Minat muncul karena adanya dorongan dari hasrat keinginan untuk mengetahui sesuatu. Dengan begitu minat belajar diartikan sebagai sebuah ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran yang sedang berlangsung. Oleh karena itu, guru harus bisa berinovasi dan berkreasi dalam menentukan media pembelajaran yang tepat untuk menumbuhkan minat dan motivasi pada

diri peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

Salah satu media yang bisa digunakan untuk menarik minat belajar peserta didik adalah dengan menggunakan media aplikasi Wordwall, karena dalam aplikasi Wordwall menyediakan 18 template permainan yang bisa digunakan oleh guru untuk dijadikan sebagai media yang bervariatif di setiap pertemuan pembelajaran sehingga nantinya peserta didik tidak merasa bosan. Walau hanya dalam satu aplikasi Wordwall tetapi jenis permainan, kuis, atau penilaian yang digunakan bisa bervariasi tergantung materi yang akan disampaikan.

Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti, dapat disimpulkan bahwa media Wordwall berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik mengenai mata pembelajaran IPA muatan wujud benda di kelas 3 SDN Kebaharan 2. Hal ini dapat dilihat dari antusias peserta didik ketika mengikuti pembelajaran dalam hal keaktifan peserta didik, munculnya keberanian untuk bertanya, keantusiasan dalam memahami materi, dan rasa senang yang timbul karena diberikan permainan saat pembelajaran menggunakan media Wordwall.

DAFTAR PUSTAKA

Asiyah, A., Topano, A., & Walid, A.

- (2020). Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Biologi Siswa SMA dengan Menggunakan Strategi Pembelajaran Guided Note Taking (GNT). *Jurnal Muara Pendidikan*, 5(2), 742–751. 10.52060/mp.v5i2.395.
- Hasbiyati, H., & Khusnah, L. (2017). Penerapan Media E-Book Berekstensi Epub Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa SMP. *Jurnal Pena Sains*, 4(1), 17. <https://doi.org/10.21107/jps.v4i1.2775>.
- Miftah, Muhammad. (2013). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(2), 95-105. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v1n2.p95--105>.
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 128-135. <https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3264>.
- Nurfadhillah, Septy, dkk. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. *PENSA*, 3 (2), 243-255. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang/article/view/1337/926>.
- Nurhayati, B. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Makassar: Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar.
- Nursyam, A. (2019). Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Ekspose: Jurnal Penelitian Hukum dan Pendidikan*, 18(1), 811-819. DOI : 10.30863/ekspose.v18i1.371.
- Parwati, N.N, Suryawan, P.P, & Apsari, R.A. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Depok: Raja Grafindo.
- Rusmiati, R. (2017). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Bidang Studi Ekonomi Siswa MA AL FATTAH Sumbermulyo. *Utilitas: Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Ekonomi*, 1 (1), 21-36. <https://doi.org/10.30599/utility.v1i1.60>.
- Sari, P.M., & Yarza, HN (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Kuis Dan Wordwall Dalam Pembelajaran Ipa Bagi Guru Sdit Al-Kahfi. Selaparang *Jurnal Pengabdian Masyarakat Progresif*, 4 (2), 195-199. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i2.4112>.
- 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), 76-83. <https://doi.org/10.24114/ph.v6i2.28828>
- Umar, Umar. (2017). Media pendidikan: Peran dan fungsinya dalam pembelajaran. *Tarbawiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 11 (1), 131-144. <https://ejournal.metrouniv.ac.id/index.php/tarawiyah/article/view/364/177>.