

## **Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik Kelas V dengan Menggunakan Media Wordwall dalam Pembelajaran**

**Achmad Bagus Baskoro<sup>1</sup>, Muhammad Prayito<sup>2</sup>, Nuruliarsih<sup>3</sup>**

<sup>1, 2</sup>Pendidikan Profesi Guru, Pascasarjana, Universitas PGRI Semarang, Jl. Sidodadi Timur No.24 Karangtempel, Kec. Semarang Timur, Kota Semarang, 50232

<sup>3</sup>SDN Sambirejo 02 Semarang, Jl. Jolotundo No.27, Sambirejo, Kec. Gayamsari, Kota Semarang, 50166

Email: [baskorob406@gmail.com](mailto:baskorob406@gmail.com), [mprayito@gmail.com](mailto:mprayito@gmail.com), [nuruliarsih@gmail.com](mailto:nuruliarsih@gmail.com)

### **ABSTRAK**

Tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas V SDN Sambirejo 02 Semarang melalui penggunaan media wordwall. Permasalahan yang ditemui sebagai latar belakang dilakukan penelitian adalah sebagian peserta didik memiliki minat belajar yang rendah ketika praktik mengajar dilakukan dengan cara konvensional dan hanya menggunakan powerpoint sebagai media pembelajaran. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas V SDN Sambirejo 02 Semarang dengan subjek penelitian sejumlah 27 peserta didik. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus yaitu pra-siklus dan siklus 1 dimana pada tiap siklusnya terdiri dari satu pertemuan. Penelitian ini dilaksanakan dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Data penelitian yaitu berupa minat belajar melalui teknik kuesioner/angket. Pada setiap siklus akan dilakukan pengukuran minat belajar peserta didik untuk dilakukan perbandingan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat belajar peserta didik mengalami peningkatan dalam setiap fase penelitian mulai dari pra-siklus, siklus 1, dan siklus 2. Hasilnya menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam minat belajar peserta didik selama implementasi wordwall. Hal itu dibuktikan dengan menurunnya jumlah peserta didik yang memiliki minat belajar dalam kategori sangat rendah, rendah, dan sedang pada setiap fase. Selain itu juga terjadi peningkatan jumlah peserta didik yang memiliki minat belajar dalam kategori sangat tinggi pada setiap fase. Kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan adalah penggunaan media wordwall dalam pembelajaran berhasil meningkatkan minat belajar peserta didik.

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

### **ABSTRACT**

The aim of this classroom action research is to increase the learning interest of class V students at SDN Sambirejo 02 Semarang through the use of wordwall media. The problem encountered as the background for the research was that some students had low interest in learning when teaching practice was carried out conventionally and only used PowerPoint as a learning medium. This classroom action research was carried out in class V of SDN Sambirejo 02 Semarang with research subjects totaling 27 students. This research was carried out in two cycles, namely pre-cycle and cycle 1 where each cycle consisted of one meeting. This research was carried out in the stages of planning, implementation, observation and reflection. The research data is in the form of interest in learning through questionnaire techniques. In each cycle, students' learning interest will be measured for comparison. The research results showed that students' interest in learning increased in each research phase starting from pre-cycle, cycle 1, and cycle 2. The results showed a significant increase in students' interest in learning during the implementation of the wordwall. This is evidenced by the decrease in the number of students who have interest in learning in the very low, low and medium categories in each phase. Apart from that, there has also been an increase in the number of students who have a very high interest in learning in each phase. The conclusion from the results of the research that has been carried out is that the use of wordwall media in learning has succeeded in increasing students' interest in learning.

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

## 1. PENDAHULUAN

Sekolah merupakan tempat utama bagi peserta didik untuk belajar. Seringkali kita melihat di kelas ada beberapa peserta didik yang kurang semangat belajar dan kurang reseptif terhadap apa yang disampaikan guru. Peserta didik terkadang merasa bosan dengan pembelajaran yang dilakukan oleh guru karena kurang menarik sehingga peserta didik kurang minat dalam belajar. Minat belajar peserta didik merupakan salah satu faktor penting dalam belajar. Slameto (2010: 180) mengemukakan minat sebagai rasa ketertarikan yang intens terhadap suatu aktivitas atau hal tertentu tanpa diminta. Perasaan tertarik ini menginspirasi antusiasme yang besar untuk mengeksplorasi dan menguasai lebih banyak hal yang disukai. Peserta didik yang mempunyai minat belajar tinggi akan lebih mudah memahami materi dan menguasai keterampilan yang diajarkan. Tingkat minat peserta didik memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. Ketika peserta didik tertarik dengan pelajaran, maka mereka akan lebih perhatian, termotivasi, dan bersemangat untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Namun, ketika tingkat minat peserta didik rendah, hal ini dapat mempengaruhi kemajuan mereka secara keseluruhan. Menurut Slameto (2010:180), ada empat indikator untuk mengukur minat belajar, yaitu perasaan senang, keterlibatan peserta didik, ketertarikan, dan perhatian.

Sebagai guru perlu melakukan penilaian diri dan meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Dalam hal ini peningkatan mutu pembelajaran di kelas terkait minat belajar peserta didik dapat dilakukan dengan berbagai cara. Salah satu cara yang dapat dilakukan oleh guru untuk meningkatkan minat belajar peserta didik di kelas adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Menurut Aqib (2013:50) media pembelajaran adalah segala yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dan menstimulasi proses belajar dari pembelajar (peserta didik). Manfaat media pembelajaran secara umum adalah membuat pembelajaran lebih jelas dan menarik,

proses pembelajaran lebih interaktif, dan meningkatkan kualitas hasil pembelajaran. Supriyono (2018:45) berpendapat, untuk meningkatkan minat belajar peserta didik sekolah dasar maka penggunaan media pembelajaran sangatlah penting.

Dengan perkembangan era digital memunculkan berbagai macam inovasi dalam dunia pendidikan, salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran berbasis digital. Kaiful Umam (2013:101) mengungkapkan bahwa media pembelajaran digital khususnya mampu menyajikan materi pembelajaran dalam konteks dan suara serta gambar dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Salah satu media pembelajaran digital yang dapat dimanfaatkan adalah wordwall. Menurut Khairunnisa (2021:143) wordwall adalah aplikasi permainan digital berbasis jaringan dengan beragam fitur permainan dan tes yang dapat digunakan guru untuk melakukan penilaian. Menurut Lestari (2021:3) wordwall bermanfaat sebagai sumber belajar, media dan alat penilaian yang menyenangkan bagi peserta didik. Game ini dapat dimainkan melalui laptop atau smartphone. Pada aplikasi wordwall terdapat gambar, suara, animasi dan permainan interaktif yang memungkinkan dapat menarik minat peserta didik. Sari & Yarza (2021:197) menjelaskan kelebihan wordwall adalah aplikasi ini gratis dengan pilihan dasar. Banyak fitur permainan edukatif yang disediakan. Selain itu, wordwall memungkinkan peserta didik untuk mengaksesnya tanpa perlu mendownload aplikasinya. Peserta didik hanya perlu mengakses link yang dibagikan guru. Farhaniah (2021:82) menjelaskan implementasi media berbasis wordwall sangat baik untuk menumbuhkan minat belajar siswa.

Terdapat beberapa penelitian terkait dengan menggunakan wordwall untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Diantaranya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Andriany & Warsiman pada tahun 2022 dengan judul "Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall di Era Merdeka Belajar untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD". Penelitian tersebut merupakan penelitian tindakan kelas. Kesimpulan dari penelitian yang

telah dilakukan adalah pembelajaran melalui media berbasis wordwall dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Selain itu, penelitian lainnya dilakukan oleh Launin, Nugroho, dan Setiawan pada tahun 2022 dengan judul “Pengaruh Media Game Online Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV”. Penelitian tersebut merupakan penelitian kuantitatif. Hasil dari penelitian tersebut yaitu media game online Wordwall berpengaruh untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Penelitian lainnya dilakukan oleh Setyorini, dkk. Tahun 2023 dengan judul “Meningkatkan Minat Belajar Dengan Menggunakan Media Wordwall Kelas 4 di Sekolah Dasar”. Penelitian tersebut merupakan penelitian kualitatif. Kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan adalah penggunaan game edukatif wordwall dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan selama praktik mengajar dalam kegiatan PPL 2 di kelas V SDN Sambirejo 02. Terlihat sebagian peserta didik memiliki minat belajar yang rendah ketika praktik mengajar dilakukan dengan cara konvensional dan hanya menggunakan powerpoint sebagai media pembelajaran. Hal itu dibuktikan dengan adanya beberapa peserta didik yang terlihat kurang senang dengan pembelajaran yang sedang berlangsung, mereka terlihat tegang dan cemberut. Keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran relatif rendah, hal ini terlihat dari kurangnya respon siswa ketika guru mengajukan pertanyaan. Ketertarikan mereka terhadap kegiatan belajar juga rendah, ditunjukkan melalui antusiasme yang tidak ditunjukkan oleh peserta didik. Selain itu, perhatian siswa tidak terfokus pada belajar dan terlihat beberapa siswa sibuk bermain sendiri atau mengobrol dengan temannya.

Dari uraian yang telah disampaikan diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik Kelas V Dengan Menggunakan Media Wordwall Dalam Pembelajaran”

## 2. METODE PELAKSANAAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Fauqannuri (2022:1) menyampaikan bahwa PTK adalah jenis penelitian reflektif artinya mengambil tindakan tertentu untuk meningkatkan atau memperbaiki metode pembelajaran di kelas dengan cara yang lebih kompeten. Subyek data penelitian ini adalah 27 peserta didik kelas V SDN Sambirejo 02. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah minat belajar peserta didik kelas V di SDN Sambirejo 02 yang diperoleh melalui angket/kuesioner. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data dengan memberikan serangkaian pernyataan untuk dijawab oleh responden. Kuesioner disusun dengan menggunakan *skala likert*. *Skala likert* berfungsi untuk mengukur sikap, persepsi dan pendapat individu atau kelompok terkait fenomena sosial yang ada. *Skala likert* mengharuskan responden untuk menunjukkan tingkat kesesuaian mereka terhadap pernyataan *favorable* (mendukung) yang diberikan. Untuk memperoleh data lebih akurat digunakan skala likert modifikasi dengan 4 skala atau yaitu SS (sangat sesuai), S (sesuai), TS (tidak sesuai), STS (sangat tidak sesuai). Angket/kuesioner tersebut akan diambil setiap selesai siklus untuk dibandingkan. Hasil angket tersebut kemudian dihitung menggunakan uji kategorisasi untuk menentukan kategori minat belajar peserta didik.

Selain itu, dokumentasi juga dilakukan untuk memberikan informasi tambahan tentang perkembangan peserta didik, partisipasi dalam pembelajaran, dan minat belajar dalam penerapan game online wordwall sehingga dapat memperkuat data serta sebagai bukti selama proses kegiatan pembelajaran. Data penelitian yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan analisis kuantitatif yang menggambarkan hasil proses kegiatan pembelajaran dari periode pra-siklus hingga periode pasca-siklus. PTK didasarkan pada permasalahan pembelajaran yang ada di kelas. Di sini menggunakan metode PTK empat langkah. Keempat langkah tersebut adalah Perencanaan (Planning), Pelaksanaan (Action), Pengamatan (Observation), dan Refleksi (Refleksi).

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap pra-siklus merupakan tahap awal kegiatan sebelum melakukan penelitian sebenarnya. Tahap pra-siklus dilakukan untuk memberikan peneliti informasi berupa minat belajar awal dari peserta didik sebelum menggunakan media wordwall. Aktivitas pra-siklus tetap berjalan seperti biasa, sebelum rencana pembelajaran media berbasis wordwall diimplementasikan. Karena peneliti mengajarkan mata pelajaran bahasa Indonesia, informasi tentang minat belajar peserta didik dikumpulkan selama proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan hasil angket/kuesioner yang telah dikumpulkan dari 27 peserta didik kelas V selama melaksanakan penelitian, diketahui sebagai berikut:

**Tabel 1.** Rekapitulasi hasil minat belajar peserta didik pra-siklus

Kategori	Interval	Pra-siklus	%
Sangat rendah	$Y \leq 19$	3	11%
Rendah	$19 < Y \leq 21$	10	37%
Sedang	$21 < Y \leq 23$	9	33%
Tinggi	$23 < Y \leq 25$	5	19%
Sangat tinggi	$Y > 25$	0	0%

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa pada fase pra-siklus sebanyak 3 peserta didik memiliki minat belajar dalam kategori sangat rendah, 10 peserta didik memiliki minat belajar dalam kategori rendah, 9 peserta didik memiliki minat belajar dalam kategori sedang, 5 peserta didik memiliki minat belajar dalam kategori tinggi, dan tidak ada satupun peserta didik yang memiliki minat belajar dalam kategori sangat tinggi.

**Tabel 2.** Rekapitulasi hasil minat belajar peserta didik siklus 1

Kategori	Interval	Siklus 1	%
Sangat rendah	$Y \leq 19$	0	0%
Rendah	$19 < Y \leq 21$	5	19%
Sedang	$21 < Y \leq 23$	5	19%

Tinggi	$23 < Y \leq 25$	7	26%
Sangat tinggi	$Y > 25$	10	37%

Pada fase siklus 1 setelah menggunakan media wordwall untuk tahap pertama. Diketahui tidak ada peserta didik yang memiliki minat belajar dalam kategori sangat rendah, sebanyak 5 peserta didik memiliki minat belajar dalam kategori rendah, 5 peserta didik memiliki minat belajar dalam kategori sedang, 7 peserta didik memiliki minat belajar dalam kategori tinggi, dan 10 peserta didik memiliki minat belajar dalam kategori sangat tinggi.

**Tabel 3.** Rekapitulasi hasil minat belajar peserta didik siklus 2

Kategori	Interval	Siklus 2	%
Sangat rendah	$Y \leq 19$	0	0%
Rendah	$19 < Y \leq 21$	0	0%
Sedang	$21 < Y \leq 23$	0	0%
Tinggi	$23 < Y \leq 25$	6	22%
Sangat tinggi	$Y > 25$	21	78%

Pada fase siklus 2 setelah menggunakan media wordwall untuk tahap kedua. Diketahui tidak ada peserta didik yang memiliki minat belajar dalam kategori sangat rendah, rendah, ataupun sedang. Sebanyak 6 peserta didik memiliki minat belajar dalam kategori tinggi, dan 21 peserta didik memiliki minat belajar dalam kategori sangat tinggi.

Dari pembahasan tersebut dapat dikatakan bahwa minat belajar peserta didik mengalami peningkatan dalam setiap fase penelitian mulai dari pra-siklus, siklus 1, dan siklus 2. Hasilnya menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam minat belajar peserta didik selama implementasi wordwall. Hal itu dibuktikan dengan menurunnya jumlah peserta didik yang memiliki minat belajar dalam kategori sangat rendah, rendah, dan sedang pada setiap fase. Selain itu juga terjadi peningkatan jumlah peserta didik yang memiliki minat belajar dalam kategori sangat tinggi pada setiap fase.

#### 4. KESIMPULAN

Kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan adalah penggunaan media wordwall dalam pembelajaran berhasil meningkatkan minat belajar peserta didik. Hal ini sesuai dengan penjelasan dalam pendahuluan yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis digital memiliki potensi untuk menarik minat peserta didik.

Hasil penelitian ini memiliki implikasi praktis yang penting dalam konteks pendidikan. Guru dan pengajar dapat mempertimbangkan penggunaan media Wordwall sebagai salah satu strategi untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Keberhasilan peningkatan minat belajar ini juga menunjukkan pentingnya inovasi dalam metode pembelajaran untuk mencapai hasil yang lebih baik. Penelitian ini memberikan kontribusi yang berarti terhadap pemahaman tentang bagaimana inovasi dalam pembelajaran dapat berdampak positif pada minat belajar peserta didik.

Penggunaan wordwall memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi peserta didik. Dengan adanya gambar, suara, animasi, dan permainan interaktif dalam wordwall, peserta didik merasa lebih tertarik dan terlibat dalam proses belajar. Media ini memberikan variasi dalam pendekatan pembelajaran, yang membuatnya lebih menarik daripada metode konvensional yang hanya mengandalkan paparan guru melalui slide PowerPoint. Peserta didik juga merasa lebih aktif berpartisipasi dalam permainan dan tes yang disediakan oleh wordwall.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, R. I. (2018). Fungsi dan jenis media pembelajaran dalam pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1), 98-107.
- AH Sanaky, Hujair. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara
- Andriany, R., & Warsiman, W. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall di Era Merdeka Belajar untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 406-422.
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta
- Farhaniah, S. (2021). Penerapan Media Berbasis Wordwall untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Sekolah Dasar Negeri 127 Kota Jambi. UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.
- Fauqannuri, I. (2022). Penerapan Media Berbasis Wordwall Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas Vii B Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smpn 2 Panji Situbondo Tahun Pelajaran 2021/2022. Universitas Islam Negeri Kiai
- Haji Achmad Siddiq Jember. Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Khairunisa, Y. (2021). Pemanfaatan fitur gamifikasi daring Maze chase-Wordwall sebagai media pembelajaran digital mata kuliah statistika dan Probabilitas. *MEDIASI-Jurnal Kajian Dan Terapan Media, Bahasa, Komunikasi*, 2(1), *MEDIASI-Jurnal Kajian Dan Terapan Media, Bahasa, K.*
- Launin, S., Nugroho, W., & Setiawan, A. (2022). Pengaruh Media Game Online Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV. *JUPEIS: 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 Sd N 01 Tanahbaya Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru*, 2(2), 1- 6.
- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan Wordwall Pada Pembelajaran Ipa Bagi Guru-Guru Sdit Al-Kahfi.

- SELAPARANG : Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan, 4(2), 195–199.
- Setyorini, D., Suneki, S., Prayitno, M., & Prasetiawati, C. (2023). Meningkatkan Minat Belajar Dengan Menggunakan Media Wordwall Kelas 4 di Sekolah Dasar. *Jurnal Sinektik*, 6(1), 25-31.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Memzinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(3), 43–48.
- Suratno dkk. 2021. *Tiga Belas Ladang Cintaku Pekalongan: PT. Nasya Expanding Management*.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: PrenadaMedia Group.
- Umam, K. (2013). Penerapan Media Digital Dalam Pembelajaran Apresiasi Batik Kelas X SMA Negeri 1 Blega. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*.
- Zainal Aqib. (2013). *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung : Yarma Widya.