

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN WORDWALL TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA

Hilmi Fadhillah Akbar¹, Muhamad Sofian Hadi²

^{1,2}) Program Studi Pendidikan Profesi Guru, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Jakarta
e-mail: hilmifadhillahakbar@gmail.com

Abstrak

Wordwall dan kotak soal adalah media permainan pembelajaran yang menyenangkan, menghibur, dan menarik perhatian siswa. Meski begitu, pengaruh media pembelajaran terhadap minat dan hasil belajar siswa berbeda-beda. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media Wordwall terhadap minat. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen Quasy Eksperimental dengan Desain Nonequivalent Control Group Design. Penentuan kelas eksperimen dan kontrol menggunakan metode literature review, perlakuan pada kelas eksperimen menggunakan media wordwall dan media kotak soal pada kelas kontrol. Dari penelitian ini disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media wordwall terhadap minat dan hasil belajar siswa.

Kata kunci: Wordwall, Media Pembelajaran, Minat Belajar

Abstract

Wordwalls and question boxes are media for learning games that are fun, entertaining, and attract students' attention. Even so, the influence of learning media on students' interests and learning outcomes varies. This study aims to determine the effect of Wordwall media on interest. The research used an experimental method, Quasy Experimental with Nonequivalent Control Group Design. Determination of experimental and control classes used the literature review method, treatment in the experimental class used wordwall media and media box questions in the control class. It was concluded from this study that there was an influence of wordwall media on students' interests and learning outcomes.

Keywords: Wordwall, Instructional Media, Interest in Learning

PENDAHULUAN

Minat belajar adalah sikap ketaatan pada kegiatan belajar, baik menyangkut perencanaan belajar, maupun inisiatif melakukan usaha tersebut dengan sungguh-sungguh (Nurhasanah & Sobandi : 2016). Menurut Nursyam, (2019) minat belajar adalah keinginan untuk melakukan sesuatu karena ketertarikan dan kesenangan akan pekerjaan termasuk belajar. Minat belajar memiliki kontribusi untuk meningkatkan hasil belajar sebab seseorang beraktivitas tergantung minatnya (Asiyah dkk, 2020). Hasil penelitian yang dilakukan oleh Hala, (2017) jika minat belajar yang dimiliki oleh siswa tinggi maka kecenderungan hasil belajar yang diperoleh pun akan tinggi. Minat belajar siswa memberikan efek positif dan signifikan pada hasil belajar. Rusmiati, (2017) menyatakan bahwa minat dalam proses belajar mengajar merupakan salah satu faktor yang besar pengaruhnya terhadap prestasi belajar. Siswa yang minat belajarnya tinggi akan memperoleh prestasi belajar baik.

Hasil wawancara dengan guru Matematika pada hari Kamis tanggal 20 Januari 2023 guru mengatakan bahwa pembelajaran dikelas biasanya sering menggunakan model pembelajaran ceramah. Model pembelajaran ini masih berpusat pada guru, sehingga hanya siswa yang memperhatikan saja yang memahami materi yang disampaikan oleh guru. Pada saat proses pembelajaran siswa hanya mendengarkan teori dari guru atau belajar mandiri dari membaca buku saja. Siswa juga sering merasa mengantuk, pembelajaran juga terasa membosankan dan siswa sulit memahami materi yang disampaikan sehingga siswa kurang minat dalam pembelajaran.

Keberhasilan suatu pembelajaran dapat diukur berdasarkan KKM. Setiap sekolah memiliki Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang berbeda-beda sesuai dengan kebijakan sekolah. Proses pembelajaran khususnya mata pelajaran Matematika pada kenyataannya belum mencapai KKM. Kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang harus dicapai siswa ialah 70. Berdasarkan hasil nilai rata-rata ulangan tengah semester ganjil Tahun Ajaran 2022/2023 diperoleh informasi kelas XI Mia nilai rata-rata 64,72, XI Iis 1 nilai rata-rata 58,49 dan XI Iis 2 nilai rata-rata 59,15 siswa belum mencapai ketuntasan hasil belajar. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat keberhasilan siswa masih tergolong dibawah kriteria ketuntasan minimal.

Salah satu hal penting adalah media pembelajaran. Media pembelajaran digunakan sebagai alat menyampaikan atau memberikan informasi kepada siswa (Nurrita, 2018). Pemanfaatan media

pembelajaran secara tepat dan bervariasi yang sesuai dengan kebutuhan dapat mengoptimalkan perolehan hasil belajar siswa (Rusdewanti & Gafur, 2014). Ketepatan dalam penerapan model dan media pembelajaran juga menjadi faktor penentu keberhasilan dalam proses belajar mengajar (Nurhayati Erlis 2020). Pemanfaatan kecanggihan smartphone dalam proses pembelajaran mampu menumbuhkan minat siswa untuk belajar karena belajar tidak hanya melalui buku (Hasbiyati & Khusnah, 2017).

Wordwall adalah sebuah aplikasi gamifikasi digital berbasis jaringan yang menyediakan berbagai fitur game dan kuis yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik dalam penyampaian evaluasi materi (Khairunnisa, 2021). Menurut Lesatari, (2021) wordwall berguna sebagai sumber belajar, media, dan alat penilaian yang menyenangkan bagi siswa. Game ini dapat digunakan melalui laptop atau smarthphone. Dalam aplikasi wordwall terdapat gambar, audio, animasi dan permainan interaktif yang dapat membuat siswa tertarik.

Media pembelajaran yang dapat digunakan untuk permainan yaitu media wordwall. Media pembelajaran wordwall mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam penguasaan materi (Sartika, 2017). Menurut Sari & yarza, (2021) Kelebihan dari wordwall yaitu aplikasi ini tidak berbayar untuk pilihan basic. Ada banyak fitur game edukasi yang disediakan, selain itu untuk mengaksesnya siswa tidak perlu mendownload aplikasi, siswa hanya perlu mengakses tautan yang guru bagikan. Selain itu Media Wordwall dapat dicetak dalam bentuk PDF sehingga memudahkan siswa yang terkendala jaringan. Media wordwall bersifat fleksibel karena dapat digunakan pada proses pembelajaran tatap muka (PTM) dan juga dapat digunakan pada saat pandemi atau pembelajaran daring. Wordwall memungkinkan siswa ntuk bersaing sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar. Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Sari dkk, (2021) terdapat pengaruh penggunaan media game kuis berbasis android (wordwall) terhadap hasil belajar siswa.

Indikator yang kedua yaitu keterlibatan siswa. Keterlibatan siswa adalah ketertarikan seseorang terhadap obyek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari obyek tersebut. Indikator keterlibatan siswa terdapat sub indikator yaitu aktif dalam diskusi kelompok, kemauan dalam bertanya dan aktif menjawab pertanyaan. Hasil persentase yang diperoleh dari kelas eksperimen sebesar 63% dengan kategori tinggi dan kelas kontrol sebesar 44% dengan kategori sedang. Hal ini sejalan dengan Rosyid & Darmadi (2017) menyatakan bahwa keterlibatan siswa merupakan adanya kemauan atau kecenderungan pada diri subyek untuk terlibat aktif dalam pembelajaran.

Indikator yang ketiga yaitu perhatian siswa. Perhatian siswa adalah konsentrasi siswa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain. Siswa memiliki minat pada obyek tertentu maka akan sendirinya akan memperhatikan obyek tersebut. Indikator perhatian siswa terdapat sub indikator yaitu memperhatikan penjelasan guru dan mengulang materi pelajaran dirumah. Hasil persentase yang diperoleh dari kelas eksperimen sebesar 65% dengan kategori tinggi dan kelas kontrol sebesar 46% dengan kategori sedang. Hal ini sejalan dengan Slameto (2010 : 56) untuk dapat menjamin hasil belajar yang baik, maka siswa harus mempunyai perhatian terhadap bahan yang dipelajarinya, jika bahan pelajaran tidak menjadi perhatian siswa, maka timbullah kebosanan, sehingga ia tidak lagi suka belajar.

Indikator yang terakhir yaitu ketertarikan siswa. Ketertarikan siswa adalah berhubungan dengan daya dorong siswa terhadap ketertarikan pada sesuatu benda, orang, kegiatan atau bias berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri. Indikator ketertarikan siswa terdapat sub indikator yaitu tertarik dengan guru menyampaikan materi, mendapat pengalaman belajar dan hadir saat pembelajara Hasil persentase yang diperoleh dari kelas eksperimen sebesar 69% dengan kategori tinggi dan kelas kontrol sebesar 45% dengan kategori sedang. Hal ini sejalan Tafonao (2018 : 104) menyatakan bahwa pemanfaatan media dalam pengajaran seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian dari guru sebagai fasilitator dalam setiap kegiatan pembelajaran.

Pengaruh media pembelajaran wordwall terhadap minat belajar dapat dilihat dari angket minat yang diberikan. Dapat dilihat dari rata-arat persentase minat. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran melalui media wordwall memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar siswa. Jika dilihat dari tabel kriteria interpretasi Cohen's maka pembelajaran dengan menggunakan media wordwall memberikan pengaruh dengan kategori besar terhadap peningkatan minat belajar siswa.

Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Dwi, Rizki (2021:5) yang menyatakan bahwa media game edukasi wordwall dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan hasil bahwa media permainan dapat meningkatkan motivasi belajar dari 72% pada siklus I menjadi 84% pada siklus II. Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Penelitian Susilawati (2017) dengan hasil bahwa media

permainan dapat meningkatkan motivasi belajar dari 50,20% pada siklus I menjadi 71,87% pada siklus II. 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 motivasi belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika”.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif, dengan pendekatan deskriptif. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dengan menggunakan literatur review. Penelitian ini dibuat dalam metode penelitian literatur review yang mana memberikan output terhadap data yang ada, serta penjabaran dari suatu penemuan sehingga dapat dijadikan suatu contoh untuk kajian penelitian dalam menyusun atau membuat pembahasan yang jelas dari isi masalah yang akan diteliti. Mencari literatur baik internasional maupun nasional yang dilakukan dengan menggunakan database EBSCO, ScienceDirect, dan Proquest. Penulis mencari data atau bahan literatur dari jurnal atau artikel dan juga referensi dari buku sehingga dapat dijadikan suatu landasan yang kuat dalam isi atau pembahasan. Dari penelitian ini adapun isi terkait dengan penggunaan metode penelitian systematic literature review dalam penggunaan penelitian di ilmu matematika mencari dan mengumpulkan beberapa jurnal-jurnal serta diambil beberapa kesimpulan lalu ditelaah secara mendalam melalui cara yang rinci agar terdapat suatu hasil akhir yang baik dan sesuai dengan apa yang diharapkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil belajar merupakan nilai yang diperoleh siswa setelah melakukan proses pembelajaran. Menurut Turyati,dkk (2016) hasil belajar adalah perubahan kemampuan yang dimiliki siswa setelah memperoleh pengalaman belajar baik dari guru, orang tua, maupun orang lain berupa peningkatan pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotor). Pendapat ini juga sejalan dengan Siregar, (2012:35) menyatakan, “hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan belajar melalui kegiatan belajar”.

Berdasarkan hasil belajar peserta didik, hasil rata-rata nilai pretest kelas kontrol lebih tinggi dengan nilai rata-rata 36 sedangkan pada kelas eksperimen nilai rata-rata pretest siswa yakni 33. Pada hasil rata-rata nilai posttest kelas eksperimen lebih tinggi dengan nilai rata-rata 80 sedangkan rata-rata nilai kelas kontrol siswa yaitu 67. Sebelum diberikan perlakuan (pretest) siswa kelas eksperimen dan kontrol tidak ada yang tuntas. Setelah diberikan perlakuan siswa yang tuntas pada kelas eksperimen berjumlah 17 orang siswa dan 2 orang siswa tidak tuntas dari 19 siswa sedangkan siswa yang tuntas pada kelas kontrol berjumlah 9 orang dan 11 orang tidak tuntas dari 20 siswa.

Banyaknya jumlah siswa yang tidak tuntas pada kelas kontrol dipengaruhi dari penggunaan media pembelajaran yang digunakan. Pada kelas eksperimen menggunakan media wordwall dan kelas kontrol menggunakan media kotak pertanyaan (box question). Walaupun sudah menggunakan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) tetapi karena media pembelajaran yang digunakan membuat sebagian siswa hanya mengandalkan teman yang dianggap mampu menjawab dengan tepat dan cepat saat fase game tournament.

Berdasarkan pembelajaran yang dilakukan diperoleh rata-rata nilai pretest-posttest pada kelas eksperimen mengalami peningkatan hal ini membuktikan bahwa hasil belajar siswa sesudah perlakuan mengalami kemajuan. Jika dilihat dari tabel kriteria interpretasi Cohen's maka pembelajaran dengan menggunakan media wordwall memberikan pengaruh dengan kategori besar dengan persentase 79.4% terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran melalui media wordwall memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar.

Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh sari dkk (2021:82) yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media game kuis berbasis android (wordwall) terhadap hasil belajar siswa kelas X MIPA di SMA N 2 Lubuk Basung. Kemudian hasil penelitian yang dilakukan oleh Arimbawa, (2021) menyatakan bahwa implementasi wordwall game quis dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar Matematika. Hasil penelitian lainnya dilakukan oleh Nafi'ah, dkk (2021:327) menyatakan bahwa Penerapan model card sort berbasis wordwall pada mata pelajaran tajwid mampu meningkatkan aktiitas belajar dan hasil belajar siswa secara bertahap dari 70, 38 %

siklus I menjadi 92,59 % pada diklus II.

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor terpenting dalam dunia pendidikan. Pembelajaran dengan menggunakan media yang tepat akan memberikan hasil yang optimal bagi pemahaman siswa terhadap materi yang sedang dipelajarinya Mardhiah dan akbar, (2018). Menurut Tobamba, dkk (2019) media adalah alat yang dipergunakan oleh seorang guru untuk kegiatan belajarnya. Selain itu menurut Audia, dkk (2021) Media pembelajaran yaitu alat untuk mempercepat menyampaikan materi dalam pembelajaran.

Pengaruh media terhadap hasil belajar siswa pada materi sistem pernapasan pada manusia ini dikarenakan kelas eksperimen dan kontrol diberikan media yang berbeda. Dari hasil penelitian pada kelas kontrol dengan menggunakan media box question terlihat bahwa siswa hanya mengandalkan beberapa teman kelompok yang dianggap memahami materi untuk menjawab atau menyampaikan jawaban dari pertanyaan saat fase game tournament berlangsung sedangkan siswa yang lainnya ada yang bermain, ada yang diam ada yang mengantuk dan ada yang sibuk sendiri.

Pada kelas eksperimen menggunakan media wordwall yang berisi game-game yang di dalamnya seperti kuis, menjodohkan atau memasangkan pasangan, pencarian kata, acak kata, dan lain sebagainya. Hal menarik lainnya yaitu game ini dapat dimainkan pada saat offline dengan sudah tersedia fasilitas printable, serta mendukung jika dibagikan ke platfrom lain. Pada saat penelitian setiap kelompok diwajibkan menyiapkan sebuah smarthphone yang memiliki akses internet. Setiap anggota kelompok memainkan satu buah game sesuai dengan tingkat kemampuannya secara bergantian menunggu gilirannya. Peserta didik bertanggung jawab menjalankan perannya masing-masing untuk menyelesaikan game dengan sungguh-sungguh karena ketepatan dan kecepatan siswa memainkan game menjadi penentu kemenangan kelompoknya. Game yang diberikan sesuai dengan tingkat kemampuan siswa.

Aplikasi wordwall merupakan jenis media pembelajaran interaktif dalam bentuk permainan yang dapat diakses dengan mudah secara online melalui wordwall.net dengan tampilan menarik dan variatif, yang nantinya akan dijawab oleh siswa, sehingga dapat memotivasi siswa (Sari & Yarza, 2021). Pada aplikasi wordwall siswa dapat mengerjakan tugas berulang apabila salah menjawab soal ataupun gagal dalam tantangan sampai mendapatkan nilai yang tinggi. Template dalam aplikasi ini juga beraneka macam. Siswa yang menjawab soal di aplikasi wordwall dapat mengetahui jawaban yang telah dipilih benar atau salahnya dengan klik show answer. Selain itu, siswa juga dapat melihat langsung nilai yang diperoleh dan dapat melihat peringkat yang diperoleh dengan klik leaderboard atau papan peringkat. Peringkat paling tinggi ditentukan berdasarkan kecepatan dan ketepatan dalam melewati tantangan dan menjawab soal yang benar Gandasari & pramudiani (2021).

Hasil analisis minat belajar siswa pada kelas eksperimen secara keseluruhan mendapatkan minat belajar dengan kriteria tinggi. Minat siswa berdasarkan indikator perasaan senang, terdapat sub indikator mengikuti pelajaran Matematika dengan senang dan merasa tidak malas serta bosan dalam mengikuti pelajaran Matematika. Indikator keterlibatan siswa, terdapat sub indikator aktif dalam diskusi kelompok, kemauan dalam bertanya dan aktif menjawab pertanyaan. Indikator perhatian siswa terdapat sub indikator memperhatikan penjelasan guru dan mengulang materi pelajaran dirumah. Indikator ketertarikan siswa terdapat sub indikator tertarik dengan guru menyampaikan materi, mendapat pengalaman belajar dan hadir saat pembelajaran.

PEMBAHASAN

Berdasarkan data minat belajar siswa berupa persentase minat yang diberikan pada kelas eksperimen dan kontrol persentase minat belajar di kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persentase minat siswa pada kelas eksperimen dengan kategori tinggi. Hal ini sejalan dengan Sardiman (2010 : 95) menyatakan bahwa proses pembelajaran akan berjalan lancar apabila disertai minat, siswa akan merasa tertarik dan semakin berminat dalam belajar apabila memiliki minat yang tinggi. Sebaliknya, jika siswa tidak berminat dalam mengikuti proses pembelajaran, jika siswa memiliki minat belajar yang rendah. Menurut kartika, (2019 : 177). 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 Sardiman (2012:40), minat merupakan dorongan dari dalam diri seseorang atau faktor yang menimbulkan ketertarikan atau perhatian secara efektif, yang menyebabkan dipilihnya suatu objek atau kegiatan yang menguntungkan, menyenangkan dan lama kelamaan akan mendatangkan kepuasan dalam dirinya. Rojabiyah dan setiawan (2019 : 458) yang 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 wulandari (2019) minat dalam suatu kesukaan, kegemaran atau kesenangan akan sesuatu.

Berdasarkan hasil penelitian rata-rata perindikator pada kategori pesaaan senang, keterlibatan siswa, perhatian siswa dan ketertarikan siswa kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol. Kategori indikator yang paling tinggi yakni pada indikator kategori perasaan senang siswa.

Indikator yang pertama yaitu perasaan senang. Perasaan senang adalah apabila seorang siswa memiliki rasa suka terhadap suatu pelajaran, maka siswa tersebut akan terus belajar hal yang disenanginya tanpa rasa terpaksa pada untuk belajar. Indikator perasaan senang, terdapat sub indikator yaitu mengikuti pelajaran Matematika dengan senang dan merasa tidak malas serta bosan dalam mengikuti pelajaran Matematika. Hasil persentase yang diperoleh dari kelas eksperimen sebesar 71% dengan kategori tinggi dan kelas kontrol sebesar 45% dengan kategori sedang. Hal ini sejalan dengan pernyataan Slameto (2010 : 56) menyatakan bahwa perasaan 52 senang merupakan hal yang penting bagi anak didik terhadap pelajaran yang diajarkan gurunya.

Indikator yang kedua yaitu keterlibatan siswa. Keterlibatan siswa adalah ketertarikan seseorang terhadap obyek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari obyek tersebut. Indikator keterlibatan siswa terdapat sub indikator yaitu aktif dalam diskusi kelompok, kemauan dalam bertanya dan aktif menjawab pertanyaan. Hasil persentase yang diperoleh dari kelas eksperimen sebesar 63% dengan kategori tinggi dan kelas kontrol sebesar 44% dengan kategori sedang. Hal ini sejalan dengan Rosyid & Darmadi (2017) menyatakan bahwa keterlibatan siswa merupakan adanya kemauan atau kecenderungan pada diri subyek untuk terlibat aktif dalam pembelajaran.

Indikator yang ketiga yaitu perhatian siswa. Perhatian siswa adalah konsentrasi siswa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain. Siswa memiliki minat pada obyek tertentu maka akan sendirinya akan memperhatikan obyek tersebut. Indikator perhatian siswa terdapat sub indikator yaitu memperhatikan penjelasan guru dan mengulang materi pelajaran dirumah. Hasil persentase yang diperoleh dari kelas eksperimen sebesar 65% dengan kategori tinggi dan kelas kontrol sebesar 46% dengan kategori sedang. Hal ini sejalan dengan Slameto (2010 : 56) untuk dapat menjamin hasil belajar yang baik, maka siswa harus mempunyai perhatian terhadap bahan yang dipelajarinya, jika bahan pelajaran tidak menjadi perhatian siswa, maka timbullah kebosanan, sehingga ia tidak lagi suka belajar.

Indikator yang terakhir yaitu ketertarikan siswa. Ketertarikan siswa adalah berhubungan dengan daya dorong siswa terhadap ketertarikan pada sesuatu benda, orang, kegiatan atau bias berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri. Indikator ketertarikan siswa terdapat sub indikator yaitu tertarik dengan guru menyampaikan materi, mendapat pengalaman belajar dan hadir saat pembelajara Hasil persentase yang diperoleh dari kelas eksperimen sebesar 69% dengan kategori tinggi dan kelas kontrol sebesar 45% dengan kategori sedang. Hal ini sejalan Tafonao (2018 : 104) menyatakan bahwa pemanfaatan media dalam pengajaran seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian dari guru sebagai fasilitator dalam setiap kegiatan pembelajaran.

Pengaruh media pembelajaran wordwall terhadap minat belajar dapat dilihat dari angket minat yang diberikan. Dapat dilihat dari rata-arat persentase minat. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran melalui media wordwall memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar siswa. Jika dilihat dari tabel kriteria interpretasi Cohen's maka pembelajaran dengan menggunakan media wordwall memberikan pengaruh dengan kategori besar terhadap peningkatan minat belajar siswa. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Dwi, Rizki (2021:5) yang menyatakan bahwa media game edukasi wordwall dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan hasil bahwa media permainan dapat meningkatkan motivasi belajar dari 72% pada siklus I menjadi 84% pada siklus II. Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Penelitian Susilawati (2017) dengan hasil bahwa media permainan dapat meningkatkan motivasi belajar dari 50,20% pada siklus I menjadi 71,87% pada siklus II. 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 motivasi belajar siswa.

Menurut Febrita & Ulfah, (2019) pemilihan media yang menarik, benar dan baik dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Game edukasi adalah salah satu model game yang digunakan untuk memberikan pengajaran serta menambah pengetahuan penggunanya melalui suatu media unik dan menarik (Wulandari 2012). Media pembelajaran merupakan suatu alat bantu yang digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar yang berguna untuk menarik perhatian siswa, meningkatkan kreativitas, dan sebagai penyampai materi pembelajaran. Dengan adanya media

pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Tafonoa, 2018).

Pada kelas kontrol menggunakan media box question terlihat bahwa siswa masih kurang berpartisipasi dalam menjawab pertanyaan saat fase tournament, siswa cenderung diam dan ada yang terlihat mengantuk. Masih kurangnya partisipasi siswa karena mereka hanya mengadakan salah satu teman kelompok yang dianggap memiliki kemampuan tinggi, siswa yang berkemampuan sedang-rendah sebagian besar ragu-ragu bahkan malu untuk menyampaikan pendapat untuk menjawab pertanyaan. Menurut Slameto (2013:57) apabila pembelajaran diminati siswa maka siswa akan memperhatikan yang disertai rasa senang, namun apabila pembelajaran tidak sesuai dengan minat siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya.

Pada kelas eksperimen dengan menggunakan media wordwall dapat menjadikan pembelajaran siswa lebih menarik. Siswa dalam proses pembelajaran terlihat fokus saat memainkan game dan terlihat beberapa siswa menyemangati teman kelompoknya saat memainkan game. Selain itu semua siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan 4 macam fitur, dalam pilihan basic media wordwall ini terdapat 18 fitur. Fitur yang digunakan dalam penelitian ini yaitu fitur labbeled diagram (diagram berlabel), fitur match up (menyesuaikan), fitur gameshow quiz (kuis pertunjukan game), dan fitur wordseacrh (pencarian kata). Menurut Mujahidin Agus dkk, (2021) Fitur labbeled diagram (diagram berlabel) yaitu game yang dilakukan dengan menyusun gambar melalui metode drag. Fitur match up (menyesuaikan) yaitu game yang ditujukan untuk mencocokkan soal dan fungsi atau definisi. Fitur gameshow quiz (kuis pertunjukan game) yaitu permainan pilihan ganda dengan batas waktu, nyawa dan bonus. Fitur wordseacrh (pencarian kata) yaitu permainan menemukan huruf-huruf yang tersembunyi pada grid (kotak-kotak).

Pada penelitian ini Fitur labbeled diagram berisi permainan menyusun atau menunjukkan letak organ pernapasan pada manusia. Fitur match up berisi permainan mencocokkan organ sistem pernapasan pada manusia dengan fungsi atau definisi. Fitur gameshow quiz berisi permainan pilihan ganda mekanisme pernapasan pada manusia dengan batas nyawa dan waktu. Fitur wordseacrh berisi permainan menemukan huruf yang tersembunyi berupa kelainan penyakit sistem pernapasan manusia, setelah kata tersembunyi tersebut ditemukan pemain mencocokkan antara kata tersebut dengan penjelasan yang cocok mengenai kelainan pernapasan pada manusia.

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.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data minat belajar dan hasil belajar yang diperoleh pada hasil penelitian, dapat dikatakan media pembelajaran wordwall berpengaruh terhadap minat dan hasil belajar siswa. Hal ini didukung oleh hasil rata-rata minat belajar dan nilai hasil belajar yang diperoleh. Kemudian hasil penelitian di dukung oleh hasil perhitungan Effect Size (ES) yaitu uji yang dilakukan untuk mengetahui berapa besar pengaruh suatu perlakuan.

Hasil perhitungan menggunakan Effect Size yang diperoleh pada hasil belajar siswa adalah 1.9 sehingga kriteria besarnya Effect Size diklasifikasikan tinggi dengan nilai persentase 79,4% Pembelajaran menggunakan media wordwall dikelas eksperimen memberikan pengaruh yang tinggi terhadap minat belajar siswa. Perhitungan Effect size minat belajar diperoleh nilai sebesar 1.1 yang termasuk dalam kategori tinggi dan memberikan pengaruh sebesar 58.9% . Dengan demikian pembelajaran menggunakan media wordwall memberi pengaruh tinggi terhadap hasil dan minat belajar siswa kelas.

SARAN

Berdasarkan hasil kesimpulan dari hasil penelitian, maka diajukan beberapa saran yaitu sebagai berikut:

- a. Penelitian berikutnya, hendaknya dapat mengembangkan penelitian ini dengan menambahkan referensi dari sumber lain yang belum terdapat pada penelitian ini.
- b. Peneliti berikutnya, diharapkan dapat menutup kekurangan pada penelitian ini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT, dengan rahmat-Nya dapat menyelesaikan penyusunan artikel ilmiah ini. Dalam penyusunan artikel ilmiah ini kami banyak mendapatkan bantuan dan bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak, maka perkenankanlah kami menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta sebagai instansi penyelenggara program Pendidikan Profesi Guru (PPG) Prajabatan.
2. Bapak Dr. Muhamad Sofian Hadi, M.Pd. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan dukungan kepada saya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arimbawa, I.G.P.A., (2021). Penerapan wordwall game quis berpadukan classroom untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar Matematika. *Jurnal Pengembangan Pendidikan Indonesia*, 2 (2), 324-332.
- Asiyah, A., Topano, A., & Walid, A. (2020). Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Matematika Siswa SMA dengan Menggunakan Strategi Pembelajaran Guided Note Taking (GNT). *Jurnal Muara Pendidikan*, 5(2), 742–751.
- Asyafiq, Sutrisno. 2016. “Berbagai Pendekatan Dalam Pendidikan Nilai Dan Pendidikan Kewarganegaraan.” *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran* 5(1):29–37.
- Audia, C., Yatri, I., Aslam, Mawani, S., & Zulherman. (2021). Development Of Smart Card Media For Elementary Students. *Journal Of Physics: Conference Series*, 1783(1), 012114.
- Budiarti, Arifah, Jeffry Handhika, and Sulistyning Kartikawati. 2017. “Pengaruh Model Discovery Learning Dengan Pendekatan Scientific Berbasis E-Book Pada Materi Rangkaian Induktor Terhadap Hasil Belajar Siswa.” *Jupiter (Jurnal Pendidikan Teknik Elektro)* 2(2):21.
- Fathurrahman, Arif, Sumardi Sumardi, Adi E. Yusuf, and Sutji Harijanto. 2019. “Peningkatan Efektivitas Pembelajaran Melalui Peningkatan Kompetensi Pedagogik Dan Teamwork.” *Jurnal Manajemen Pendidikan* 7(2):843–50.
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 181–187.
- Gandasari, P., & Pramudiani, P. (2021). Pengaruh aplikasi wordwall terhadap Motivasi belajar IPA siswa di sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3689-3696.
- 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.
- Hsb, Abd Aziz. 2018. “Kontribusi Lingkungan Belajar Dan Proses Pembelajaran Terhadap Prestasi Belajar Siswa Di Sekolah.” *Jurnal Tarbiyah* 25(2).
- Husamah, Dkk. 2018. *Belajar Dan Pembelajaran*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Kartika S., Husni, Millah S. (2019). Pengaruh Kualitas Sarana dan Prasarana terhadap Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 7 (1), 117
- Khairunisa, Y. (2021). Pemanfaatan Fitur Gamifikasi Daring Maze Chase–Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Digital Mata Kuliah Statistika dan Probabilitas. *Jurnal Kajian dan Terapan Media, Bahasa, Komunikasi*, 2 No. 143-44.
- 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.
- Mardhiah, A., & Akbar, S. A. (2018). Efektivitas media pembelajaran terhadap hasil belajar kimia siswa SMA Negeri 16 Banda Aceh. *Lantanida Journal*, 6(1), 49-58.
- Margona, S. 1997. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Mujahidin, AA, Salsabila, UH, Hasanah, AL, Andani, M., & Aprillia, W. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, dan Wordwall) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti. *Inovatif: Jurnal Penelitian Ilmu Sosial*, 1 (2), 552-560.
- Nafi'ah, T. (2021). Upaya Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Tajwid Melalui Model Card Sort Berbasis Wordwall Siswa Kelas Iv Mi Plus Bunga Bangsa Tahun Ajaran 2020/2021 [Institut Agama Islam Negeri Ponorogo]. <http://etheses.iainponorogo.ac.id/15546>
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 128-135.

- Nurhayati, B. 2011. Strategi Belajar Mengajar. Makassar: Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar.
- Nurlia, N., Hala, Y., Muchtar, R., Jumadi, O., & Taiyeb, M. (2017). Hubungan antara gaya belajar, kemandirian belajar, dan minat belajar dengan hasil belajar Matematika siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 6 (2), 321-328.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171-210.
- Nursyam, A. (2019). Peningkatan minat belajar siswa melalui media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Ekspose: Jurnal Penelitian Hukum dan Pendidikan*, 18(1), 811-819.
- Rojabiyah, A. B., & Setiawan, W. (2019). Analisis Minat Belajar Siswa MTs Kelas VII dalam Pembelajaran Matematik Materi Aljabar Berdasarkan Gender. *Journal on Education*, 1(2), 458-463.
- Rusdewanti, P. P., & Gafur, A. (2014). Pengembangan media pembelajaran interaktif seni musik untuk siswa smp. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 1(2), 153-164.
- 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.
- Sardiman, A. M. (2010). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rajawali Press. Sardiman, A. M. (2012). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rajawali Pers. 40.
- 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.
- 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.
- Sartika, R. (2017). Implementing Word Wall Strategy In Teaching Writing Descriptive Text For Junior High School Students. *Journal Of English And Education*, 5(2), 179 – 186.
- Siregar, Faridah. A. (2012). Pengaruh Model Kooperatif Tipe NHT Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 18 Medan. *Jurnal Pendidikan Fisika*. 1(1), 33-38.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Bandung : Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Manajemen*. Bandung: Alfabeta.
- Suhery, Trimardi Putra, and Jasmalinda. 2020. "Jurnal Inovasi Penelitian." *Jurnal Inovasi Penelitian* 1(3):1-4.
- Susilawati. 2017. Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa melalui Media Permainan Ular Tangga pada Pembelajaran IPS Kelas III SD Negeri 111/1 Muara Bulian. Jambi: Universitas Jambi. Tersedia: <https://repository.unja.ac.id/2224/1/ARTIKEL%20ILMIAH.pdf>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2 (2), 104
- Tobamba, E. 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), 372-380.
- Turyati. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Video Edukasi Terhadap Hasil Belajar PKN Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Gondangrejo. *PKN Progresif*. 11(1), 259
- Usman, M. Basyaruddin dan Asnawir. 2012. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciptat Pers.
- Wulandari, A.D. (2012). "Game Edukatif Sejarah Komputer Menggunakan Role Playing Game (RPG) MAKER XP Sebagai Media Pembelajaran Di SMP Negeri 2 Kalibawang." *Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Wulandari, T.J., Sahat, S., Abdul, M. S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Aplikasi Makromedia Flash Pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*. 5(2)
- Yusmanto. 2018. "Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Metode Bernyanyi Di Madrasah Ibtidaiyah." *Jurnal Pendidikan : Riset Dan Konseptual* 2(3):313.