

PENINGKATAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV DENGAN MENGUNAKAN MEDIA *WORDWALL* DALAM PEMBELAJARAN SD N PLALANGAN 02 KOTA SEMARANG

Uswatun Hasanah[✉], Deasylina Da Ary S.Pd, M.Sn, Suciwati, S.Pd

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima

Disetujui

Dipublikasikan

Keywords:

Wordwall Media, Interest in learning, Learning

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SD N Plalangan 02 Kota Semarang dalam pembelajaran. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan tiga siklus. Desain penelitian ini menggunakan bentuk siklus atau putaran. Prosedur langkah-langkah pelaksanaan penelitian ini akan mengikuti prinsip-prinsip dasar penelitian tindakan yang umum dilakukan. Tiap siklus terdiri dari empat tahap kegiatan, yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan, dan tahap refleksi. Subjek penelitian adalah guru dan siswa kelas IV SD N Plalangan 02 Kota Semarang. Data dikumpulkan dan dianalisis dengan menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa melalui media *wordwall* dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran. Pada Pra siklus terdapat 29% siswa atau 4 siswa yang peserta didik memiliki minat belajar dengan kategori tinggi. Pada siklus I terdapat 21% siswa atau 3 siswa yang peserta didik memiliki minat belajar dengan kategori sangat tinggi dan ada 29% atau 4 orang siswa yang memiliki minat belajar rendah. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan pada siklus II yaitu sebanyak 64% atau 9 orang siswa mengalami peningkatan dalam minat pembelajaran. Berdasarkan hasil dapat disimpulkan bahwa dengan media *wordwall* dapat meningkatkan minat belajar kelas IV SD N Plalangan 02, Kota Semarang.

Kata Kunci: Media Wordwall, Minat belajar, Pembelajaran

Abstract

The aim of this research is to increase fourth grade students' interest in learning at SD N Plalangan 02 Semarang City. This research is classroom action research with three cycles. This research design uses a cycle or round form. The procedure for carrying out this research will follow the basic principles of action research that are generally carried out. Each cycle consists of four activity stages, namely the planning stage, implementation stage, observation stage, and reflection stage. The research subjects were teachers and students of class IV SD N Plalangan 02, Semarang City. Data was collected and analyzed using qualitative and quantitative data analysis techniques. The results of this research show that wordwall media can increase students' interest in learning. In the Pre-cycle there were 29% of students or 4 students who had a high category of interest in learning. In cycle I there were 21% of students or 3 students who had a very high interest in learning and there were 29% or 4 students who had a low interest in learning. Student learning outcomes experienced an increase in cycle II, namely 64% or 9 students experienced an increase in interest in learning. Based on the results, it can be concluded that wordwall media can increase interest in learning for class IV SD N Plalangan 02, Semarang City.

Keywords: Wordwall Media, Interest in learning, Learning

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. Masalah yang biasa muncul karena pembelajaran yang tidak berubah atau monoton dan media pembelajaran yang tidak menarik menyebabkan peserta didik bosan, memberikan dampak yang signifikan terhadap minat belajar. Pembelajaran yang kurang menyenangkan menyebabkan peserta didik menjadi tidak bersemangat dan merasa malas. 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.

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 yang berkembang dalam hal media pembelajaran adalah dengan menggunakan permainan. Media pembelajaran dalam bentuk permainan mendukung interaksi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran yang sedang dilaksanakan. Hal ini cenderung memberikan peningkatan dalam semangat belajar dan daya serap terhadap pelajaran juga semakin meningkat. Salah satu media pembelajaran digital yang dapat dimanfaatkan adalah wordwall. Penerapan media aplikasi Wordwall dalam pembelajaran seperti penggunaan kuis merupakan salah satu pilihan yang dapat digunakan. Suasana dan lingkungan belajar akan berbeda dengan memanfaatkan kuis di aplikasi Wordwall, peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran sehingga tidak hanya diam, fokus dan tidak hanya duduk melamun. Sisi edukasi dari aplikasi Wordwall dituangkan melalui permainan, sehingga pemaknaan terhadap konsep yang terkandung dalam pembelajaran dapat lebih terserap dan pemikiran lebih terasah.

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.

Jenis Permainan Wordwall

Gambar 1 Jenis Permainan Dalam Wordwall



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 II”. 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 IV diSekolah Dasar”. Penelitian tersebut merupakan penelitian kualitatif. Kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan adalah penggunaan game edukatif wordwall dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

Wordwall merupakan aplikasi berbasis game website yang dapat digunakan sebagai media

pembelajaran. Wordwall adalah situs web yang menawarkan berbagai jenis permainan interaktif. Ini berisi berbagai contoh cara membuat kuis berbasis game buatan pengguna. Media ini dapat dijadikan referensi terbaik untuk memberikan pekerjaan rumah atau menilai pembelajaran. Menurut Suratno, dkk (2021: 127) WordWall sendiri merupakan permainan edukasi digital (Edu Game) yang dirancang untuk menjadi media yang kaya dan mendukung proses belajar mengajar dengan menggunakan teknologi media interaktif.

Wordwall menyediakan berbagai macam jenis permainan yang dapat dipilih dan digunakan sesuai dengan kebutuhan. Berikut adalah jenis-jenis permainan yang terdapat di Wordwall:

- 1) Permainan Pencocokan, siswa harus mencocokkan dengan menggeser setiap kata kunci yang berada di samping definisinya.
- 2) Kuis, permainan yang berisi kumpulan pertanyaan pilihan ganda dimana siswa harus memilih jawaban yang benar agar bisa melanjutkan ke pertanyaan berikutnya.
- 3) Roda Acak, permainan ini meminta siswa untuk menyatakan atau mendeskripsikan apa yang didapatkannya dari putaran roda tersebut. Permainan ini biasanya digunakan sebagai kegiatan atau latihan sehingga siswa menggambarkan dan mempertahankan materi yang dibutuhkan instruktur karena permainan ini tidak memiliki skor.
- 4) Membuka Kotak, permainan ini meminta siswa memilih jawaban yang sesuai dengan pernyataan berupa gambar atau pertanyaan yang terdapat dalam kotak yang di pilih.
- 5) Menemukan Kecocokan, siswa harus memilih jawaban yang tepat lalu dicocokkan. Jawaban yang benar akan menghilang begitu seterusnya.
- 6) Benarkan Kalimat, siswa harus meletakkan kata-

kata untuk Menyusun ulang kalimat agar menjadi benar.

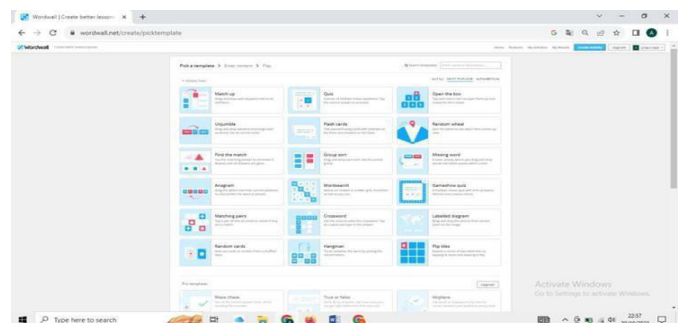
- 7) Pengurutan Grup, permainan ini meminta siswa untuk mengelompokkan atau Menyusun jawaban yang benar sesuai klasifikasinya.
- 8) Pengejaran dalam Labirin, siswa disediakan pertanyaan dan harus menemukan jawabannya di dalam labirin dengan cara menjalankan hewan miliknya dan tidak boleh menabrak musuh.
- 9) Kuis Game Show, kuis berisi soal pilihan ganda yang harus dikerjakan siswa dengan memilih jawaban yang tepat. Kuis ini memiliki batas waktu, babak bonus dan nyawa.
- 10) Pasangan yang Cocok, siswa diminta mengetuk sepasang ubin yang berisi gambar lalu mencocokkan gambar satu dengan gambar lainnya dengan membuka satu persatu ubin.
- 11) Kata yang Hilang, aktivitas yang mengharuskan siswa mengisi kata yang hilang dalam suatu pernyataan. Potongan kata yang hilang telah disediakan, maka siswa harus memilih agar kata tersebut merupakan pelengkap kalimat tersebut.
- 12) Anagram, siswa diharuskan menyeret atau memindahkan huruf agar menjadi kata yang benar.
- 13) Diagram Berlabel, siswa diminta meletakkan pin ke tempat yang benar pada suatu gambar.
- 14) Kartu Acak, permainan kartu acak yang berisikan gambar atau pertanyaan yang harus dibagikan kepada siswa. Permainan ini tetap dilakukan secara online.
- 15) Menemukan Tikus, permainan ini berupa permainan yang memunculkan beberapa tikus-tikus dengan masing masing jawaban, dan siswa harus memukul tikus yang memiliki jawaban benar.
- 16) Pecah Balon, siswa diminta untuk memecahkan balon untuk menjatuhkan setiap kata kunci ke

definisi yang cocok.

- 17) Pesawat Terbang, siswa harus menggunakan sentuhan pada androidnya atau dengan keyboard jika menggunakan PC agar bisa menerbangkan pesawat dan diarahkan kepada jawaban yang benar.
- 18) Teka-teki silang, siswa harus memecahkan teka-teki silang dengan memperhatikan petunjuk yang telah disediakan

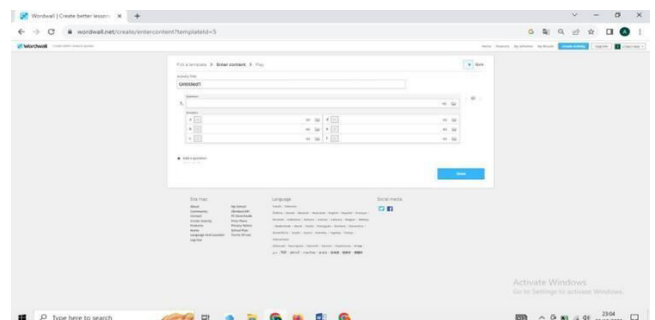
Langkah-langkah Menggunakan Wordwall

- 1) Membuka browser kemudian membuka tautan <https://wordwall.net/>
- 2) klik Sign up dengan menggunakan dengan memilih menggunakan akun google atau menggunakan facebook atau juga bisa dengan mengisi berbagai data yang diperlukan di laman tersebut
- 3) Pilih Create Activity dan cari template sesuai keinginan



Gambar 2 Tampilan Create Activity Pada Wordwall

- 4) Tuliskan judul dan deskripsi permainan.
- 5) Ketikkan konten Anda sesuai dengan tipe permainannya. Pada beberapa tipe, Anda diperkenankan mengunggah gambar.



Gambar 3 Tampilan Dalam Template Permainan

- 6) Klik Done jika telah selesai.
- 7) Bagikan link permainan kepada peserta didik.

Slameto (2010:180) menyatakan minat adalah perasaan suka dan ketertarikan yang kuat terhadap tindakan atau hal tertentu tanpa harus memintanya. Saputra dan Harjanti (2015:316) berpendapat bahwa minat menciptakan hubungan antara diri sendiri dengan seseorang di luar. Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa minat adalah suatu perasaan lebih memilih dan terciptanya suatu hubungan yang didasari oleh minat antara diri sendiri dengan suatu benda atau kegiatan sedemikian rupa sehingga terjadi secara sukarela tanpa adanya paksaan.

Oleh karena itu, minat belajar dapat diartikan sebagai hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu atau sebagai suatu kegiatan di luar diri, yang didasari oleh perasaan ketertarikan dan ketertarikan untuk melakukan kegiatan yang mengumpulkan informasi berupa konsep, pemahaman atau pengetahuan baru yang dapat memperbaiki perilaku dibandingkan sebelumnya.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dapat dirumuskan permasalahannya Bagaimana penggunaan media Wordwall dalam meningkatkan minat belajar peserta didik kelas IV SDN Plalangan 02?

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan media Wordwall untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas IV SDN SDN Plalangan 02.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Plalangan 02 yang berlokasi di Jl. Terwidi, Kelurahan Plalangan, Kecamatan Gunungpati, Kota Semarang. Waktu pelaksanaan penelitian yaitu di semester II pada tahun ajaran 2023/2024. Materi pembelajaran disesuaikan pada jadwal pelajaran di sekolah tersebut, karena pada dasarnya PTK mengacu pada beberapa siklus yang membutuhkan

proses pembelajaran yang efektif atau meningkat. Subjek dalam penelitian tindakan kelas ini adalah peserta didik kelas IV SD N Plalangan 02 dengan jumlah 14 peserta didik yang terdiri dari 8 laki-laki dan 6 perempuan.

Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilakukan dalam bentuk siklus atau putaran. Prosedur langkah-langkah pelaksanaan penelitian ini akan mengikuti prinsip-prinsip dasar penelitian tindakan yang umum dilakukan. Tiap siklus terdiri dari empat tahap kegiatan, yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan, dan tahap refleksi.

Pra Siklus pada tahap perencanaan kegiatan yang dilakukan yaitu dengan menyusun Modul Ajar sesuai dengan Kompetensi awal, Capaian Pembelajaran (CP), Alur Tujuan Pembelajaran (ATP), dan Tujuan Pembelajaran pada kelas IV, mapel Pendidikan Pancasila BAB IV (Pancasila dalam Diriku) dengan materi pokok Makna Sila - sila Pancasila di Masyarakat. Menyiapkan Sumber dan Media Pembelajaran berupa PowerPoint, mempersiapkan LKPD, menyusun kisi – kisi dan soal evaluasi, menyiapkan lembar observasi untuk mengamati aktivitas peserta didik, menyiapkan alat dokumentasi. Dalam Pelaksanaan yaitu melaksanakan pembelajaran sesuai dengan modul ajar yang telah disusun dengan menggunakan media PPT serta melakukan pengamatan, membagikan angket minat belajar kepada peserta didik kemudian melakukan Refleksi serta menganalisis proses dan hasil pembelajaran pada pra siklus, menganalisis pembelajaran untuk membuat simpulan terhadap pelaksanaan pembelajaran, baik kelemahan maupun keberhasilan pada praktik pra siklus., membuat perencanaan tindak lanjut pada siklus I.

Siklus I pada tahap perencanaan kegiatan yang dilakukan yaitu Menyusun Modul Ajar sesuai dengan Kompetensi awal, Capaian Pembelajaran (CP), Alur Tujuan Pembelajaran (ATP), dan Tujuan Pembelajaran pada kelas IV, mapel Pendidikan Pancasila BAB IV (Pancasila dalam Diriku) dengan materi pokok Sikap dan Prilaku yang

Mencerminkan Pengamalan Pancasila dalam kehidupan Bermasyarakat, menyiapkan Sumber dan Media Pembelajaran berupa PowerPoin, Menyusun latihan soal dengan menggunakan Wordwall, mempersiapkan LKPD, menyusun kisi – kisi dan soal evaluasi, menyiapkan lembar observasi untuk mengamati aktivitas peserta didik padaa tahap Pelaksanaan yaitu melaksanakan pembelajaran sesuai dengan modul ajar yang telah disusun kemudian pembelajaran dengan menggunakan media PPT dan Wordwall sebagai latihan soal. membagikan angket minat belajar kepada peserta didik untuk pengamatan kemudian melakukan refleksi menganalisis proses dan hasil pembelajaran pada siklus I serta menganalisis pembelajaran untuk membuat simpulan terhadap pelaksanaan pembelajaran, baik kelemahan maupun keberhasilan pada praktik siklus I kemudian membuat perencanaan tindak lanjut pada siklus II.

Siklus II pada tahap perencanaan kegiatan yang dilakukan yaitu dengan menyusun modul Ajar sesuai dengan Kompetensi awal, Capaian Pembelajaran (CP), Alur Tujuan Pembelajaran (ATP), dan Tujuan Pembelajaran pada kelas IV, mapel Pendidikan Pancasila BAB IV (Pancasila Dalam Diriku) dengan materi Sejarah perumusan Pancasila. menyiapkan Sumber dan Media Pembelajaran berupa PowerPoint, mempersiapkan LKPD dengan menggunakan Wordwall, menyusun kisi – kisi dan soal evaluasi, menyiapkan lembar observasi untuk mengamati aktivitas peserta didik. Pada tahap Pelaksanaan yaitu melaksanakan pembelajaran sesuai dengan modul ajar yang telah disusun dengan mempertimbangkan perbaikan dari siklus 1, Pembelajaran dengan menggunakan media PPT dan Wordwall sebagai LKPD. Kemudian pada tahap Pengamatan yaitu membagikan angket minat belajar kepada peserta didik, Refleksi dengan menganalisis proses dan hasil pembelajaran pada siklus II, menganalisis pembelajaran untuk membuat simpulan terhadap pelaksanaan pembelajaran keberhasilan pada praktik siklus II.

Penelitian ini menggunakan beberapa Teknik pengumpulan data diantaranya yaitu tes, observasi, dan dokumentasi. Pengumpulan data dilakukan sebelum tindakan, saat tindakan, dan setelah tindakan dilaksanakan.

HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian tindakan kelas ini diperoleh dari tindakan pra siklus (pretest), siklus I dan siklus II. Hasil tes tindakan siklus I dan siklus II tentang materi Pancasila dalam diriku menggunakan media pembelajaran wordwall. Sedangkan kegiatan non ten berupa dokumentasi foto dan dokumentasi video pembelajaran.

Hasil penelitian pada kondisi awal atau pra siklus hasil belajar peserta didik kelas IV materi Pancasila dalam diriku tanpa menggunakan media wordwall mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dari jumlah 14 peserta didik yang memiliki minat belajar tinggi hanya 4 peserta didik atau 29%. Adapun hasil dari kegiatan pra siklus adalah sebagai berikut:

Tabel 1

Rekapitulasi Minat Belajar Pra-Siklus

Kategori	Uji Kategorisasi	Interval	Presentase	Jumlah
Sangat rendah	$Y \leq M - 1,5 SD$	$Y \leq 19$	21%	3
Rendah	$M - 1,5 SD < Y \leq M - 0,5 SD$	$19 < Y \leq 21$	36%	5
Sedang	$M - 0,5 SD < Y \leq M + 0,5 SD$	$21 < Y \leq 23$	14%	2
Tinggi	$M + 0,5 SD < Y \leq M + 1,5 SD$	$23 < Y \leq 25$	29%	4
Sangat tinggi	$Y > M + 1,5 SD$	$Y > 25$	0%	0

Berdasarkan hasil uji kategorisasi tersebut diketahui pada pra siklus sebanyak 3 peserta didik memiliki minat belajar dengan kategori sangat rendah, 5 peserta didik memiliki minat belajar dengan kategori rendah, 2 peserta didik memiliki minat belajar dengan kategori

sedang, dan 4 peserta didik memiliki minat belajar dengan kategori tinggi. Oleh karena itu perlu dilakukannya kegiatan penelitian tindakan kelas pada siklus 1.

Hasil penelitian tindakan kelas siklus 1 hasil belajar peserta didik kelas IV materi Pancasila dalam diriku menggunakan media wordwall mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dari jumlah 14 peserta didik yang memiliki minat belajar tinggi hanya 4 peserta didik atau 29%. Adapun hasil dari kegiatan pra siklus adalah sebagai berikut:

Tabel 2

Rekapitulasi Minat Belajar Siklus I

Kategori	Interval	Presentase	Jumlah
Sangat rendah	$Y \leq 19$	0%	0
Rendah	$19 < Y \leq 21$	29%	4
Sedang	$21 < Y \leq 23$	21%	3
Tinggi	$23 < Y \leq 25$	29%	4
Sangat tinggi	$Y > 25$	21%	3

Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa pada siklus I sebanyak 4 peserta didik memiliki minat belajar dengan kategori rendah, 3 peserta didik memiliki minat belajar dengan kategori sedang, 4 peserta didik memiliki minat belajar dengan kategori tinggi, dan 3 peserta didik memiliki minat belajar dengan kategori sangat tinggi. Karena masih terdapat peserta didik yang memiliki minat belajar dengan kategori rendah, maka dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya yaitu siklus II.

Setelah melakukan perbaikan dari kegiatan pra siklus dan siklus 1 kemudian dilakukan tindakan pada siklus II. Hasil penelitian tindakan kelas siklus II hasil belajar peserta didik kelas IV materi Pancasila dalam diriku menggunakan media wordwall mata pelajaran Pendidikan Pancasila dari jumlah 14 peserta didik yang memiliki minat belajar sangat tinggi 3 peserta didik atau 21%. Dalam kegiatan pembelajaran siklus II peserta didik sudah mengalami perubahan yang signifikan dengan dilakukannya

tindakan pembelajaran materi Pancasila dalam diriku menggunakan media wordwall. Adapun hasil dari siklus 2 adalah sebagai berikut:

Tabel 3

Rekapitulasi Minat Belajar Siklus II

Kategori	Interval	Presentase	Jumlah
Sangat rendah	$Y \leq 19$	0%	0
Rendah	$19 < Y \leq 21$	0%	0
Sedang	$21 < Y \leq 23$	0%	0
Tinggi	$23 < Y \leq 25$	36%	5
Sangat tinggi	$Y > 25$	64%	9

Dari tabel diatas diketahui bahwa pada siklus II terdapat 5 peserta didik yang memiliki minat belajar dengan kategori tinggi, 9 peserta didik memiliki minat belajar dengan kategori sangat tinggi. Berdasarkan hal tersebut, maka pada siklus II sudah memenuhi indeks keberhasilan. Tidak ada peserta didik yang memiliki minat belajar dengan kategori rendah, oleh sebab itu tahapan siklus berakhir pada siklus II saja.

PEMBAHASAN

Hasil PTK yang dilakukan pada kelas IV dengan menggunakan media pembelajaran Wordwall menunjukkan perbandingan minat belajar peserta didik pada pra siklus, siklus I dan siklus II yang dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4
Perbandingan Minat Belajar Setiap Siklus

Kategori	Interval	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
		Presen ta se	Juml a H	Presen ts E	Juml a h	Presen ta se	Jumla h
Sangat rendah	$Y \leq 19$	21%	3	0%	0	0%	0
Rendah	$19 < Y \leq 21$	36%	5	29%	4	0%	0
Sedang	$21 < Y \leq 23$	14%	2	21%	3	0%	0
Tinggi	$23 < Y \leq 25$	29%	4	29%	4	36%	5
Sangat tinggi	$Y > 25$	0%	0	21%	3	64%	9

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa minat belajar peserta didik pada setiap siklus mulai dari tahap pra siklus, siklus I, dan siklus II mengalami peningkatan.

Hal itu dibuktikan dengan semakin menurunnya jumlah peserta didik yang memiliki minat pada kategori sangat rendah, rendah, dan sedang. Sedangkan pada kategori minat belajar sangat tinggi, jumlah peserta didik semakin naik. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media Wordwall tepat digunakan sebagai solusi dalam meningkatkan minat belajar peserta didik kelas IV SDN Plalangan 02.

Hasil penelitian ini juga mendukung penelitian serupa yang sebelumnya telah dilakukan oleh Andriany & Warsiman pada tahun 2022 dengan judul “Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall di Era Merdeka Belajar untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD”. Kesimpulan dari penelitian tersebut 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 II”. 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 IV di Sekolah Dasar”. Kesimpulan dari penelitian tersebut adalah penggunaan game edukatif wordwall dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijabarkan sebelumnya, dapat diambil kesimpulan bahwa penerapan media berbasis Wordwall mampu meningkatkan minat belajar peserta didik kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila SDN Plalangan 02 Semarang. Hal ini dapat dilihat dari perbandingan masing-masing siklus mulai dari pelaksanaan tahap pra siklus, siklus I, dan siklus II. Dimana pada setiap siklusnya minat belajar peserta didik mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan, walaupun dengan beberapa kendala namun penerapan media ini terbukti berhasil dan memberikan peningkatan terhadap minat belajar peserta didik.

Penggunaan wordwall memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik 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.

SARAN

Keberhasilan penerapan media berbasis Wordwall ini sebagai salah satu solusi untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Beberapa saran yang akan disampaikan adalah:

1. Bagi Guru

Diharapkan guru mampu menerapkan media pembelajaran baik media berbasis wordwall ataupun media lainnya sebagai penunjang kegiatan pembelajaran yang mampu meningkatkan minat belajar peserta didik. Jika minat belajar peserta didik dapat meningkat maka dapat meningkatkan keberhasilan belajarnya.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini mampu menambah referensi sekaligus acuan bagi peneliti selanjutnya, khususnya dengan tema judul yang serupa. Namun tetap harus mempertimbangkan segala kendala atau kekurangan dari penggunaan media yang nantinya diterapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- 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.
- Farhaniah, S. (2021). Penerapan Media Berbasis Wordwall untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas I Sekolah Dasar Negeri 127 Kota Jambi. UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.
- 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
- Launin, S., Nugroho, W., & Setiawan, A. (2022). Pengaruh Media Game Online Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas II. 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 II 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., & Prasetyawati, 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 Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta
- Suratno dkk. 2021. Tiga Belas Ladang Cintaku Pekalongan: PT. Nasya Expanding Management.
- Umam, K. (2013). Penerapan Media Digital Dalam Pembelajaran Apresiasi Batik Kelas X SMA Negeri 1 Blega. Jurnal Pendidikan Seni Rupa.