

Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Web Wordwall terhadap Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika pada Siswa Kelas VIII SMPN 1 Senori

Henisa Muliasari^{1)*}, Azarina Rossy Salasa²⁾, Siti Eka Zumrotin³⁾, Dian Ratna Puspandana⁴⁾

¹IKIP PGRI Bojonegoro

*correspondance email: henisamuliasari04@gmail.com

²IKIP PGRI Bojonegoro

email: azarinasalasa@gmail.com

³IKIP PGRI Bojonegoro

email: sitiekazumrotin@gmail.com

⁴IKIP PGRI Bojonegoro

email: dian.ratna@ikipgribojonegoro.ac.id

Abstrak: Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memberikan bukti empiris mengenai efektivitas penggunaan Web Wordwall dalam meningkatkan minat belajar siswa, memberikan kontribusi pada penelitian selanjutnya yang lebih inovatif dan efektif, serta memberikan rekomendasi bagi guru dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai. Penelitian ini menggunakan metode studi kasus dengan pendekatan kuantitatif, di mana pengambilan sampel dilakukan melalui metode simple random sampling. Data diperoleh dari hasil kuesioner, dan pengolahan data dilakukan menggunakan software Microsoft Excel. Hasil analisis menunjukkan bahwa 51% responden sangat setuju dengan penggunaan sistem ini, sementara 37% responden setuju. Sebanyak 6% responden menyatakan netral, 5% kurang setuju, dan 1% tidak setuju. Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan potensi positif dari penerapan Media Pembelajaran Berbasis Web Wordwall dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika.

Kata kunci: pembelajaran matematika, minat belajar, media pembelajaran, web wordwall

Abstract: The purpose of this study is to provide empirical evidence regarding the effectiveness of using Web Wordwall in increasing students' interest in learning, contribute to further research that is more innovative and effective, and provide recommendations for teachers in choosing and using appropriate learning media. This research uses a case study method with a quantitative approach, where sampling is done through the simple random sampling method. Data were obtained from the results of the questionnaire, and data processing was carried out using Microsoft Excel software. The results of the analysis showed that 51% of respondents strongly agreed with the use of this system, while 37% of respondents agreed. A total of 6% of respondents expressed neutral, 5% disagreed, and 1% disagreed. Overall, this study shows the positive potential of implementing Wordwall Web-Based Learning Media in increasing students' interest in learning mathematics.

Keywords: mathematics learning; interest in learning; instructional Media; wordwall web.

Pendahuluan

Pendidikan dasar memiliki peran krusial dalam mengembangkan pemahaman konsep dasar pada matematika, termasuk materi pecahan. Matematika diajarkan dari tingkat SD hingga SMA (Rahmah, 2018), yang menjadi landasan bagi disiplin ilmu lainnya. Oleh karena itu, matematika sangat terkait dengan berbagai ilmu lain dan memiliki peranan penting dalam dunia pendidikan (Yusnita et al., 2016). Matematika bukanlah ilmu yang berdiri sendiri dan sempurna, melainkan sebuah alat yang mempermudah manusia dalam menjalani hidup (Ramdani, 2006). Jadi, Matematika sudah ada mulai jenjang sekolah SD, SMP, SMA yang menjadi dasar bagi pelajaran lain dan dapat membantu manusia untuk memahami dan menghadapi masalah-masalah sosial, ekonomi, dan alam. Didalamnya juga terdapat suatu media pembelajaran.

Minat berarti suatu kecenderungan, hasrat, atau kecenderungan atau antusiasme yang tinggi terhadap sesuatu. Minat belajar seorang siswa menyebabkan ia menyukai suatu hal dan tertarik pada kegiatan (Ndraha et al., 2022). Untuk itu perlu adanya cara efektif untuk meningkatkan motivasi mereka. Siswa yang awalnya kesulitan dalam menguasai matematika akan berusaha mengejar ketertinggalan ketika mereka merasa lebih nyaman dengan proses pembelajaran. Hal ini mendorong mereka untuk mengembangkan minat yang tinggi dalam berpartisipasi aktif di setiap kegiatan belajar (Nursalma & Pujiastuti, 2023). Minat ini sangat berpengaruh, karena siswa yang tidak berminat pada materi yang diajarkan maka pembelajaran juga tidak bisa terjadi secara optimal (Sirait, 2016). Jadi dapat disimpulkan bahwa minat belajar itu antusias yang tinggi terhadap sesuatu dan memungkinkan pembelajaran matematika lebih efektif. Minat pembelajaran matematika sangat dipengaruhi oleh media pembelajaran yang digunakan.

Dalam era digital seperti sekarang, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran menjadi semakin penting. Media pembelajaran merupakan salah satu metode untuk menambah variasi dalam proses pembelajaran sekaligus meningkatkan motivasi belajar siswa (Aini et al., 2024). Salah satu platform yang menarik perhatian adalah Wordwall. Platform ini menyediakan permainan edukatif yang berfungsi sebagai media pembelajaran dan evaluasi menarik untuk siswa (Anik et al., 2024). Salah satu keunggulan Wordwall adalah akses gratis dengan opsi dasar, serta menyediakan beberapa kerangka yang dapat digunakan (Yusuf, 2024). Selain itu, permainan yang telah dibuat dapat lebih mudah di bagikan kepada siswa baik lewat Google Classroom maupun WhatsApp. Dengan demikian, Wordwall menjadi platform online guru untuk menciptakan berbagai aktivitas pembelajaran yang menarik.

Data empiris menunjukkan penggunaan media pembelajaran berbasis web di berbagai negara memberikan hasil positif terhadap peningkatan motivasi dan keterlibatan siswa. Beberapa penelitian internasional mengindikasikan bahwa media interaktif lebih membuat siswa tertarik dibandingkan dengan metode konvensional. Depita, T (2024) berpendapat bahwa teknologi dapat meningkatkan interaksi antar pada materi pembelajaran, serta mendorong keterlibatan aktif, yang berujung pada dampak positif terhadap prestasi belajar mereka. Selain itu, penggunaan teknologi dalam mengembangkan keterampilan pemecahan masalah dan berpikir kritis siswa. Di Indonesia, meskipun media pembelajaran berbasis web mulai diadopsi secara luas, penggunaannya di sekolah dasar, terutama di daerah pedesaan, masih terbatas.

Data empiris menunjukkan bahwa di SMPN 1 SENORI, khususnya pada siswa kelas VIII, minat belajar dalam pembelajaran matematika masih rendah. Beberapa masih sulit memahami konsep dasar matematika dan penerapannya dalam konteks nyata. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa cenderung cepat merasa bosan saat belajar dengan metode ceramah atau latihan soal yang monoton. Di sisi lain, penggunaan media pembelajaran berbasis web, seperti Wordwall, belum diterapkan secara luas di sekolah ini, meskipun beberapa guru menunjukkan minat untuk mencoba metode tersebut.

Dari uraian minat belajar di pengaruhi beberapa faktor. Minat dan motivasi merupakan dorongan dari dalam diri siswa yang sangat memengaruhi cara mereka terlibat dalam proses belajar. Minat belajar merupakan rasa tertarik atau senang yang dirasakan siswa terhadap suatu mata pelajaran atau topik tertentu. Siswa yang tinggi minatnya cenderung lebih mudah menyerap informasi dan lebih tekun dalam belajar. Motivasi, baik intrinsik maupun ekstrinsik seperti dorongan dari orang tua atau penghargaan dari guru berperan penting. Motivasi yang

kuat membuat siswa lebih konsisten menghadapi tantangan dan lebih terdorong untuk mencapai hasil baik. Kualitas media pembelajaran menjadi faktor eksternal yang mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa. Dengan media pembelajaran yang baik akan membuat siswa lebih mudah paham akan materi yang diajar dengan penyajiannya yang menarik serta interaktif. Selain itu, media ini juga mendorong siswa terlibat penuh (Aliyah et al., 2024). Media yang interaktif, visual, dan sesuai dengan kebutuhan siswa akan lebih efektif dalam menarik perhatian dan meningkatkan keterlibatan siswa. Media berbasis web seperti Wordwall, yang menawarkan permainan edukatif, dapat meningkatkan pemahaman siswa karena mereka belajar sambil bermain. Kualitas media pembelajaran yang baik seharusnya sesuai dengan kurikulum, mudah diakses, dan mendukung berbagai gaya belajar siswa. Media yang dirancang dengan baik juga dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan abad 21.

Wordwall memungkinkan penyajian materi pecahan melalui permainan dan aktivitas visual yang interaktif, seperti kuis, puzzle, atau diagram pecahan. Melalui tampilan visual, siswa lebih mudah memahami konsep pecahan karena dapat melihat representasi grafis dari pecahan-pecahan tersebut. Interaktivitas Wordwall membuat siswa aktif dalam proses belajar, seperti mencocokkan pecahan dengan gambar, atau menjawab soal melalui permainan. Hal ini membantu mengatasi kesulitan siswa dalam memahami pecahan yang abstrak dan kompleks.

Salah satu keunggulan Wordwall adalah kemampuannya memberikan umpan balik secara langsung setiap kali siswa menyelesaikan tugas atau permainan. Ketika siswa menjawab soal, mereka segera mengetahui apakah jawabannya benar atau salah, serta mendapatkan penjelasan atau petunjuk untuk memperbaiki kesalahan. Umpan balik instan ini membantu siswa belajar lebih cepat karena mereka dapat mengoreksi kesalahan mereka secara langsung dan memahami konsep yang belum dikuasai. Proses ini juga mempercepat pemahaman siswa mengenai materi yang rumit.

Penelitian ini akan berfokus pada kondisi spesifik di SMPN 1 SENORI, yang memiliki karakteristik dan kebutuhan pembelajaran tersendiri. Setiap sekolah memiliki tantangan yang berbeda,. Dengan meneliti pengaruh Wordwall dalam konteks SMPN 1 SENORI, hasil penelitian diharapkan memberikan kontribusi yang lebih relevan dan aplikatif untuk sekolah tersebut dan sekolah-sekolah lain dengan kondisi serupa. Wordwall memiliki potensi meningkatkan kualitas pembelajaran matematika karena kemampuannya menyajikan materi secara visual, interaktif, dan menyenangkan. Penggunaan Wordwall dapat membuat pembelajaran matematika, khususnya pecahan, lebih mudah untuk dipahami dan terkesan menarik bagi siswa.melalui permainan edukatif siwa lebih aktif terlibat, sehingga diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar mereka dan pada akhirnya meningkatkan pemahaman dan hasil belajar.

Beberapa penelitian yang relevan mengenai penggunaan Wordwall dan media pembelajaran berbasis teknologi lainnya dalam pendidikan telah dilakukan. Penelitian oleh Maghfiroh (2018) menunjukkan bahwa penggunaan media di kelas IV MI Roudlotul Huda ada peningkatan yang dilihat nilai aktivitas siswa dalam kategori sangat baik. Maka penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika, khususnya di kelas VIII SMPN 1 SENORI. Diharapkan penelitian ini memberikan bukti empiris tentang efektivitas penggunaan Wordwall dalam meningkatkan minat belajar siswa. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada penelitian selanjutnya yang

lebih inovatif dan efektif, serta memberikan rekomendasi bagi guru dalam memilih media pembelajaran yang sesuai.

Metode Penelitian

Metode yang diterapkan ialah studi kasus dengan pendekatan kuantitatif untuk mengeksplorasi pengaruh media pembelajaran berbasis web Wordwall terhadap minat belajar siswa di kelas VIII SMPN 1 SENORI. Populasi penelitian terdiri dari 100 siswa, dan sampel berjumlah 25 siswa dengan menggunakan metode simple random sampling, berdasarkan relevansi dan ketersediaan data yang mendukung analisis. Data dikumpulkan melalui kuesioner yang disajikan dalam Google Form, yang telah diuji untuk validitas dan reliabilitasnya. Kuesioner ini berisi 10 pertanyaan yang dirancang untuk mengukur minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika. Pengolahan data dilakukan dengan menggunakan software Microsoft Excel untuk menghasilkan data statistik deskriptif.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian diawali dengan pembuatan soal kuesioner yang kemudian disajikan melalui Google Form. Pertanyaan dalam kuesioner tersebut berkaitan dengan minat belajar siswa terhadap Media Wordwall dalam pembelajaran matematika. Kuesioner ini diisi oleh 25 siswa dari Kelas VIII SMPN 1 Senori. Data yang terkumpul dari hasil kuesioner dianalisis menggunakan perangkat lunak Microsoft Excel untuk mengevaluasi minat belajar siswa. Berikut adalah tabel yang menunjukkan kriteria kepuasan dari penelitian ini.

Tabel 1. Tingkat Minat

Nilai	Tingkat Minat
1	Tidak setuju
2	Kurang setuju
3	Netral
4	Setuju
5	Sangat setuju

Langkah awal yang dilakukan oleh peneliti yaitu melakukan uji validitas dan reliabilitas instrument, dengan memberikan kuesioner kepada 10 siswa secara random di kelas VIII SMPN 1 SENORI

1. Hasil Uji Validitas

uji ini untuk mengukur sejauh mana instrumen penelitian dapat mengukur konsep yang ingin diukur oleh peneliti. Validitas mengacu pada akurasi dan kesesuaian instrumen dalam mengungkapkan variabel yang sedang diteliti, baik secara teoritis maupun praktis" (Azwar, 2018). Kuesioner dapat dianggap valid jika setiap item pernyataan yang ada di dalamnya berfungsi sebagai alat untuk mengukur dan menggali konsep yang menjadi fokus penelitian. Lebih lanjut, kuesioner dikategorikan sebagai valid jika nilai R hitunganya lebih besar dari R tabel.

Table 2. Hasil Uji Validitas

	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10
r hitung	0,847	0,818	0,906	0,981	0,878	0,853	0,878	0,726	0,981	0,659
r tabel	0,632	0,632	0,632	0,632	0,632	0,632	0,632	0,632	0,632	0,632
Ket	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID

Berdasarkan table yang disajikan dapat diketahui bahwa **r hitung** > **r table**. Maka dapat disimpulkan bahwa instrumen valid

2. Hasil Uji Reliabilitas

Proses untuk mengetahui tingkat konsistensi kuesioner yang digunakan peneliti, memastikan bahwa mereka dapat dipercaya untuk mengukur variabel penelitian meskipun kuesioner yang sama diberikan berulang kali dinamakan uji reliabilitas (Al Hakim et al., 2021). Rumus yang dipakai adalah Alpha Cronbach

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas

KRITERIA PENGUJIAN		
Nilai Acuan	Nilai Cronbach's Alpha	Kesimpulan
0,70	0,955	Reliabel

Berdasarkan table di atas bahwa Nilai Cronbach's Alpha > 0,70. Sehingga instrumen penelitian reliabel

3. Hasil Uji Tingkat Minat Belajar Siswa

untuk mengetahui tingkat minat belajar siswa diperlukan uji ini. Hal ini dilakukan dengan memberikan kuisisioner dalam google form yang telah teruji validitas dan reliabilitasnya kepada 25 siswa kelas VIII di SMPN 1 SENORI. Berikut merupakan hasil data yang kami peroleh :

Table 4. Hasil Uji Tingkat Minat Belajar Siswa

TABEL DISTRIBUSI DATA JAWABAN RESPONDEN SETIAP PERTANYAAN												
JAWABAN		Item Pertanyaan										Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	F	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2
	%	10%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	1%
2	F	0	2	2	2	0	2	0	0	2	0	10
	%	0%	10%	10%	10%	0%	10%	0%	0%	10%	0%	5%
3	F	0	0	0	0	2	0	2	2	0	6	12
	%	0%	0%	0%	0%	10%	0%	10%	10%	0%	30%	6%
4	F	8	8	6	6	8	4	8	12	6	8	74
	%	40%	40%	30%	30%	40%	20%	40%	60%	30%	40%	37%
5	F	10	10	12	12	10	14	10	6	12	6	102
	%	50%	50%	60%	60%	50%	70%	50%	30%	60%	30%	51%
Total	F	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	200
	%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%

Hasil uji minat belajar siswa kelas VIII SMPN 1 SENORI menunjukkan mayoritas (51%) menyetujui bahwa media Wordwall berpengaruh positif terhadap minat belajar. Sebanyak 37% responden setuju, 6% netral, 5% kurang setuju, dan 1% tidak setuju. Ini menunjukkan pengaruh penggunaan media Wordwall pada minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika, meskipun masih ada aspek yang perlu diperbaiki.

Hasil analisis data kuesioner menunjukkan bahwa penelitian ini berhasil mengidentifikasi adanya hubungan signifikan antara penggunaan media Wordwall dan minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika di kelas VIII SMPN 1 SENORI. Penelitian ini mengindikasikan bahwa siswa kelas VIII cenderung setuju dengan penggunaan media ini, yang memiliki berbagai fitur menarik, seperti Match Up (untuk memasangkan), Open the Box (untuk memasukkan kata kunci), Random Cards (kartu acak), Anagram (untuk anagram), dan banyak fitur menarik lainnya. Fitur-fitur ini sangat mendukung pembelajaran matematika dan berpotensi meningkatkan minat belajar siswa.

Penelitian lain menunjukkan media Wordwall berpengaruh baik pada peningkatan minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika. Zulfah (2023) mencatat bahwa media ini dapat meningkatkan minat siswa kelas III SDN 2 Karanggintung. Setyorini dkk (2023) juga menemukan bahwa siswa kelas IV SDN Panggung Lor menunjukkan peningkatan minat saat materi diajarkan dengan game online edukatif berbasis Wordwall. Selain itu, penelitian Launin dkk (2022) menunjukkan bahwa penggunaan media game online Wordwall mempengaruhi minat belajar siswa, dengan rata-rata angket pretest 59,75 dan posttest 66,1 setelah penggunaan media tersebut.

Hasil penelitian ini juga menyoroti pentingnya peran guru dalam memfasilitasi penggunaan media web Wordwall. Guru diharapkan dapat memberikan panduan yang jelas dan dukungan yang memadai kepada siswa saat menggunakan platform tersebut. Guru tidak hanya sebagai fasilitator, tetapi juga sebagai pembimbing dalam memahami cara kerja Wordwall, mengeksplorasi fitur-fiturnya, dan memanfaatkannya secara optimal untuk meningkatkan pemahaman materi pembelajaran. Selain itu, guru bertugas untuk memantau aktivitas siswa selama penggunaan Wordwall, memastikan partisipasi aktif, serta memberikan umpan balik yang konstruktif. Hal ini penting agar siswa dapat mengembangkan keterampilan kognitif mereka melalui kegiatan interaktif berbasis web. Dukungan guru yang efektif dapat membuat siswa termotivasi dan nyaman.

Tantangan yang dihadapi dalam penggunaan media ini meliputi keterbatasan akses, yang memerlukan koneksi internet yang memadai. Untuk mengatasi tantangan ini, penting untuk memastikan koneksi internet yang lancar dan pelatihan berkelanjutan. Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan dampak positif bagi siswa dalam meningkatkan minat belajar matematika. Namun, untuk mencapai hasil yang optimal, peran guru dan lembaga sekolah sangat diperlukan agar minat belajar siswa dapat ditingkatkan secara maksimal melalui Wordwall.

Simpulan

Pengaruh positif dapat dirasakan ketika menerapkan media Wordwall. Beberapa faktor penting yang berkontribusi dalam meningkatkan minat belajar siswa meliputi kemudahan akses, relevansi materi yang disajikan, keberadaan fitur interaktif, serta dukungan dalam proses pembelajaran. Selain itu, tingkat keterlibatan aktif siswa saat berpartisipasi menggunakan

Wordwall juga berhubungan positif dengan minat belajar mereka. Ini menunjukkan bahwa fitur-fitur interaktif pada menciptakan kesan menarik. Namun, penelitian ini juga menemukan beberapa hambatan dalam penerapan Media Pembelajaran Berbasis Web Wordwall, seperti keterbatasan akses teknologi dan kurangnya pemahaman siswa dalam memanfaatkan Wordwall secara optimal. Untuk mengatasi hambatan ini, diperlukan langkah-langkah berkelanjutan, seperti meningkatkan akses siswa terhadap teknologi, memberikan panduan penggunaan Wordwall yang jelas, dan melakukan evaluasi berkala untuk menilai efektivitas penggunaan media ini. Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan potensi positif dari Media Wordwall guna meningkatkan minat belajar siswa terkhusus pada matematika. sayangnya, keberhasilan penerapannya memerlukan dukungan berkelanjutan dari berbagai pihak serta usaha untuk meminimalisir hambatan yang ada. Oleh karena itu, disarankan agar pihak sekolah dan guru terus berupaya meningkatkan kualitas dan pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Web Wordwall sebagai metode pembelajaran yang efektif, menarik, dan inovatif.

Daftar Rujukan

- Alfiansyah, a. (2024). Perancangan dan implementasi media pembelajaran teknologi layanan jaringan berbasis mobile: sebuah pendekatan inovatif untuk pendidikan. *Journal creativity*, 2(1), 121-132.
- Budiyarti, a. Q., & sholikhah, o. H. (2024). Peningkatan hasil belajar peserta didik kelas iv pada materi pecahan melalui media wordwall. *Jurnal media akademik (jma)*, 2(9).
- Depita, T. (2024). Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran aktif (active learning) untuk meningkatkan interaksi dan keterlibatan siswa. *TARQIYATUNA: Jurnal Pendidikan Agama Islam dan Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 55-64.
- 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.
- Maghfiroh, K. (2018). Penggunaan media word wall untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa kelas iv mi roudlotul huda. *Jurnal Profesi Keguruan*, 4(1), 64-70.
- Muntheawati, N., & Muthi, I. (2024). Penggunaan media kartu pecahan untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa sekolah dasar materi pecahan. *Jurnal Ilmiah Multidisipin*, 2(8), 376-383.
- Rachmah, M. N., Firdaus, M. N. A., & Aini, N. (2024). Peningkatan hasil belajar siswa melalui wordwall pada materi pecahan campuran. *Nusantara Educational Review*, 2(2), 65-70.

- 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.
- Trecia cerry haniel, y. (2024). Pemanfaatan media word wall guna meningkatkan motivasi belajar siswa pada bidang studi matematika sdn 18 gunung agung. *Jurnal Strategi Pembelajaran*, 1(1).
- Zulfah, N. (2023). Pemanfaatan media game edukasi wordwall untuk meningkatkan minat belajar siswa. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(1), 11. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i1.5>