

Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Matematika pada Konsep Penjumlahan Bilangan Melalui Strategi Interactive Learning Penggunaan Wordwall untuk Siswa Kelas 5 di SDN Banyuagung 3 Surakarta

Khofifah Nuraini¹, Diah Eka Prastiwi², Idam Ragil WA³, Parjiati⁴

Universitas Sebelas Maret¹
SDN Banyuagung 3⁴
khofifahnuraini11@gmail.com

Article History

accepted 1/10/2024

approved 1/11/2024

published 30/12/2024

Abstract

Wordwall is an application that can be used as learning media but also as tools which attract students in offline learning. Learning media has different impact towards students' interests and learning outcomes. This research aims to determine the effect of Wordwall as a media towards students' interests and leaning outcomes. This research conducted at grade V of SDN Banyuagung 3 in the even of semester of 2024/2025. This research uses Classroom Action Research (CAR) method and Problem Based Learning (PBL) model with treatment in class by using Wordwall. The instrument of collecting the data for students' outcomes uses pre-test and post-test activity, such as description question. Whereas the students' interests measures by using questionnaire with the Linkert Scale. The result of this research shows that using Wordwall as a media had an effect towards students' interests and learning outcomes. The indicator of students' satisfaction percentage was 71% . Wordwall media effected students' learning outcomes with the percentage was 80% on post-test value 85,5%, meanwhile on the pre-test percentage was 73,11%. In conclusion, we can conclude that using Wordwall as a media had an impact towards students' interests and learning outcomes.

Keywords: *Wordwall as Media, Students' Interest, Students' Learning Outcome*

Abstrak

Wordwall merupakan aplikasi yang digunakan sebagai media pembelajaran namun juga dapat digunakan sebagai alat penilaian yang menarik bagi siswa dalam pembelajaran tatap muka. Media pembelajaran memiliki pengaruh terhadap minat dan hasil belajar yang berbeda-beda terhadap siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media Wordwall terhadap minat dan hasil belajar siswa. Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SDN Banyuagung 3 pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) dengan model pembelajaran pemecahan masalah (PBL) dengan perlakuan di kelas menggunakan media Wordwall. Instrumen pengumpulan data hasil belajar menggunakan kegiatan pretest-postest berupa soal uraian. Sedangkan minat belajar diukur menggunakan angket dengan skala Linkert. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media wordwall berpengaruh terhadap minat belajar dan prestasi siswa. Indikator minat belajar tertinggi perasaan senang dengan persentase 71%. Pengaruh model pembelajaran PBL dengan strategi media wordwall pada hasil belajar sebesar 80% dengan rata-rata nilai post-test sebesar 85,5% sedangkan pada kegiatan pre-test persentase ketuntasan sebesar 73,11%. Disimpulkan dari penelitian ini yaitu terdapat pengaruh media wordwall terhadap minat dan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: *Media Wordwall, Minat belajar, Hasil belajar*



PENDAHULUAN

Minat belajar adalah suatu rasa ketertarikan dan keinginan terhadap suatu hal yang bangkit karena adanya suatu kebutuhan (Frenzel et al., 2010). 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.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di kelas V SDN Banyuwangung 3 pada Hari Senin tanggal 5 Agustus, peneliti mengamati bahwa pembelajaran di kelas menggunakan model pembelajaran yang masih berpusat pada guru, sehingga siswa hanya memperhatikan saja materi yang disampaikan oleh guru dan langsung mengerjakan penugasan yang diberikan oleh guru. Sehingga pada saat proses pembelajaran siswa sering kali 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 (Kriteria Ketuntasan Minimal). Setiap sekolah memiliki Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang berbeda-beda sesuai dengan kebijakan sekolah. Proses pembelajaran matematika di SDN Banyuwangung 3 pada mata pelajaran Matematika materi penjumlahan bilangan pada kenyataannya belum mencapai KKM yang batasnya ialah 70. Berdasarkan hasil nilai rata-rata pre-test yang dilaksanakan, diperoleh data bahwa kelas V di SDN Banyuwangung 3 memperoleh nilai rata-rata 73. Dengan ini menunjukkan bahwa siswa belum mencapai ketuntasan hasil belajar.

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.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Matematika pada Konsep Penjumlahan Bilangan Melalui Strategi Interactive Learning Penggunaan *Wordwall* untuk Siswa Kelas 5 di SDN Banyuwangung 3 Surakarta”

METODE

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan metode Tindakan Kelas (PTK) dari Arikunto, dilaksanakan 2 siklus dengan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V di SD N Banyuwangung 3 Surakarta. Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas V yang berjumlah 18 peserta didik, terdiri dari 11 peserta didik laki-laki dan 7 peserta didik perempuan.

Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes belajar dan angket. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini berupa 10 soal uraian dan 15 butir pertanyaan pada angket minat menggunakan *Skala Linkert*. Sebelum instrumen soal digunakan, terlebih dahulu dilakukan observasi dan tes juga uji coba lapangan untuk mengetahui sampai berapa kemampuan peserta didik dan uji instrumen angket minat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran matematika. Selanjutnya seluruh sampel penelitian diberikan pretest hasil belajar berupa 4 soal uraian. Setelah diberikan *treatment* selanjutnya sampel diberikan angket sebanyak 15 butir pertanyaan dan *posttest* hasil belajar dengan soal yang berbeda dari soal *pretest* sebanyak 10 soal uraian. Data hasil belajar *pretest-posttest* dan angket minat peserta didik selanjutnya diolah dan dianalisis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan 2 siklus, dalam setiap siklus dilaksanakan 3 kali pertemuan 2 kali pemberian tindakan dan 1 kali pertemuan untuk tes hasil belajar. Penelitian ini dilaksanakan 19 Agustus-30 Agustus 2024. Pelaksanaan penelitian ini bersama dengan guru mitra. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V di SD N Banyuwangung 3 Surakarta dengan 18 peserta didik.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah aktivitas dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika dalam materi penjumlahan bilangan pada sub topik penjumlahan bilangan ribuan. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan disajikan dengan metode yang telah ditetapkan sebelumnya. Berikut hasil penelitian pada tiap- tiap siklus. Hasil pengamatan minat dan hasil belajar dilakukan pada saat pelaksanaan tindakan kelas. Siklus 1 diperoleh melalui pemberian tes hasil belajar yang berbentuk tes objektif uraian singkat. Pemberian tes hasil belajar ini dilaksanakan pada minggu ketiga.

Berdasarkan data minat dan hasil belajar pada pertemuan pertama siklus I dinyatakan masih rendah dan hasil belajar Matematika peserta didik yang tuntas hanya 6 orang dan 12 lainnya masih belum mencapai kriteria ketuntasan keberhasilan 75 %

untuk mencapai KKM. Oleh karena itu, pemberian tindakan selanjutnya diharapkan peserta didik yang tuntas dapat meningkat dan yang belum tuntas dalam melebihi KKM yang telah ditentukan.

Pemberian tindakan kelas yang kedua sudah terlihat mengalami perubahan atau mengalami peningkatan, meskipun belum terlalu signifikan. Akan tetapi, hal ini sudah mengindikasikan bahwa sudah adanya peningkatan minat dan hasil belajar Matematika pada peserta didik. Dari dua kali pertemuan yang telah dilakukan pada siklus I pada pertemuan pertama didapatkan nilai rata-rata Matematika peserta didik diantaranya pada pertemuan pertama sebesar 73,11 dan pada pertemuan kedua sebesar 76,11. Dari kedua data nilai rata-rata Matematika tersebut, nantinya digunakan untuk mencari presentase skor rata rata pada setiap siklus. Kedua skor tersebut, dijumlahkan kemudian dibagi sesuai dengan jumlah pertemuan. Dari penjumlahan rata rata aktivitas belajar Matematika tersebut didapatkan angka sebesar 149,22 dan kemudian angka tersebut dibagi 2 dan dikalikan 100% sehingga mendapat hasil 74,6 %

Berdasarkan hasil analisis presentase rata-rata pembelajaran siklus I diperoleh 74,6%, jika dikonversikan pada tabel pedoman kriteria dan skala penetapan KKM, maka presentase aktivitas belajar Matematika siklus I berada pada kriteria “sedang”

Tabel 1. Tabel pedoman kriteria dan skala penetapan KKM

Aspek	Skor Rata-rata		
	Tinggi	Sedang	Rendah
Kompleksitas	< 65	65-79	80-100
Daya Dukung	80-100	65-79	< 65
Intake Peserta Didik	80-100	65-79	< 65

Berdasarkan tabel pedoman kriteria dan skala penetapan KKM pada tes hasil belajar peserta didik menunjukkan nilai rata-rata 73,11 menunjukkan pada kriteria sedang. Hasil belajar yang diperoleh dari siklus I kemudian dianalisis untuk mengetahui hasil belajar peserta didik terhadap tindakan yang diberikan sebelumnya. Berdasarkan data tersebut, maka analisis data yang dilakukan adalah sebagai berikut.

Presentase rata-rata hasil belajar Matematika siswa kelas V di SD N Banyuwangung 3 pada siklus I adalah 74.6% untuk mengetahui kriteria hasil belajar peserta didik maka hasil yang didapat dikonversikan pada tabel pedoman kriteria dan skala penetapan KKM berada pada interval 65-79 dengan begitu, hasil belajar menunjukkan kriteria “sedang”. Hasil belajar peserta didik belum mencapai nilai minimal yang telah ditentukan, untuk itu perlu dibenahi pada pelaksanaan siklus II.

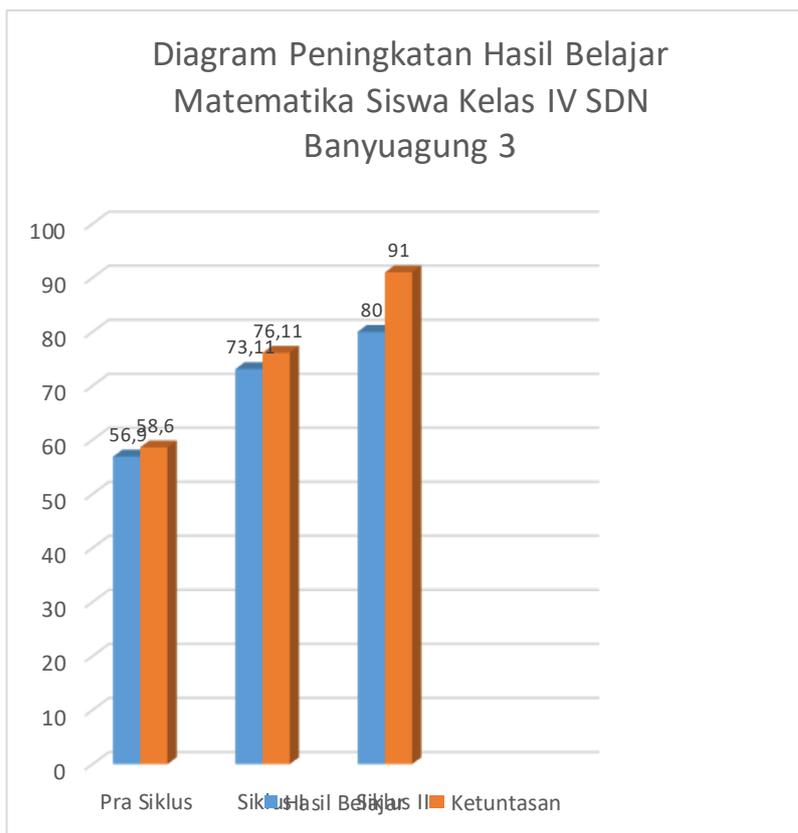
Hasil pengamatan aktivitas belajar siswa dilakukan pada saat pelaksanaan tindakan. Data mengenai aktivitas belajar siswa pada siklus II diperoleh melalui tes penilaian belajar. Untuk mendapatkan data hasil belajar Matematika siswa kelas V di SD N Banyuwangung 3, sama seperti pada siklus I, pada siklus II juga diberikan tes hasil belajar pada pertemuan kedua. Hasil belajar pada siklus II diperoleh dengan menggunakan tes penilaian yakni berupa tes uraian berjumlah 10 butir pertanyaan uraian menggunakan *Wordwall* dalam penyampaian materi maupun saat tes penilaian.

Pemberian tindakan kelas yang kedua sudah terlihat mengalami perubahan atau mengalami peningkatan, meskipun belum terlalu signifikan. Akan tetapi, hal ini sudah mengindikasikan bahwa sudah adanya peningkatan minat dan hasil belajar Matematika pada peserta didik. Dari dua kali pertemuan yang telah dilakukan pada siklus II didapatkan nilai rata-rata Matematika peserta didik diantaranya pada pertemuan pertama sebesar 80 dan pada pertemuan kedua sebesar 91. Dari kedua data nilai rata-rata Matematika tersebut, nantinya digunakan untuk mencari presentase skor rata rata pada setiap siklus. Kedua skor tersebut, dijumlahkan kemudian dibagi

sesuai dengan jumlah pertemuan. Dari penjumlahan rata rata aktivitas belajar Matematika tersebut didapatkan angka sebesar 171 dan kemudian angka tersebut dibagi 2 dan dikalikan 100% sehingga mendapat hasil 85,5%

Presentase rata-rata hasil belajar Matematika siswa kelas V di SD N Banyuagung 3 pada siklus II adalah 85,5% untuk mengetahui kriteria hasil belajar peserta didik maka hasil yang didapat dikonversikan pada tabel pedoman kriteria dan skala penetapan KKM berada pada interval 80-100 dengan begitu, hasil belajar menunjukan kriteria “Tinggi” dengan banyak peserta didik yang tuntas 15 dari 18 peserta didik.

Perbandingan hasil belajar dan ketuntasan hasil belajar peserta didik kelas V SD N Banyuagung 3 Surakarta dapat digambarkan pada diagram batang.



Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam 2 siklus. Berdasarkan data hasil penelitian yang telah dipaparkan menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa kelas V di SD N Banyuagung 3 Surakarta setelah diimplementasikannya Model PBL . Peningkatan tersebut dapat dilihat pada tabel.

Tabel 1. Tabel peningkatan hasil belajar Matematika Kelas SD N Banyuagung 3 Surakarta

Variabel	Skor Rata-rata		
	Hasil Siklus I	Hasil Siklus II	Peningkatan
Hasil Belajar	73,11	80	6 %
Ketuntasan Klasikal	76,11	90	13 %
Rata- rata	74,6 %	85,5 %	10,9%

Secara umum, penelitian yang dilakukan dapat dikatakan berhasil, sebab dari hasil belajar yang terlihat pada grafik sudah memenuhi kriteria yang diharapkan. Kendala yang dihadapi dalam pelaksanaan Siklus I tentunya tidak terlepas dari faktor guru maupun siswa itu sendiri. Kelemahan itu diantaranya siswa terlalu hiperaktif dengan kegiatannya sendiri di dalam kelas, mereka lebih banyak mengobrol dengan temannya dan melakukan aktivitas-aktivitas yang kurang bermanfaat sehingga mengganggu temannya yang ingin fokus terhadap pembelajaran. Selain itu, siswa masih belum memiliki motivasi yang kuat dari dalam dirinya, minat siswa terhadap pembelajaran juga masih rendah karena masih asing bagi siswa untuk mengerjakan pemecahan matematika dengan Model *Problem Based Learning* (PBL) serta penggunaan media dan sumber belajar yang kurang variatif. Adanya kelemahan tersebut sehingga mengakibatkan terjadinya permasalahan dan kendala dalam pelaksanaan tindakan dan tentunya hasil belajar siswa pada Siklus I akibatnya indikator keberhasilan yang ditetapkan belum tercapai.

Melihat hasil refleksi pada Siklus I yang belum mencapai indikator keberhasilan, maka penelitian ini akan dilanjutkan dengan melaksanakan tindakan pada siklus II. Tentunya pelaksanaan tindakan pada Siklus II diupayakan untuk menyempurnakan dan mengadakan perbaikan terhadap permasalahan dan kendala muncul pada Siklus I.

Pelaksanaan pembelajaran pada Siklus II dilaksanakan dengan memperhatikan kekurangan yang terdapat pada Siklus I sehingga tidak terulang pada Siklus II, yang tentunya dibantu oleh guru mitra untuk mendampingi. Solusi yang muncul pada Siklus II yakni dengan menyelesaikan permasalahan matematika dengan lebih sederhana, lebih sering memberikan penguatan dan motivasi, memberikan bimbingan kepada siswa selama proses pembelajaran, serta menggunakan media dan sumber belajar yang variative, yakni salah satunya dengan *Wordwall*, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, minat siswa untuk belajar menjadi lebih meningkat dan pada akhirnya siswa menjadi lebih terlibat aktif dan interaktif selama proses pembelajaran.

Setelah diberikan tindakan pada siklus II, terjadi peningkatan pada hasil belajar siswa, persentase rata-rata hasil belajar siswa sebesar 80% dengan kriteria tinggi, yang berarti terjadi peningkatan persentase rata-rata hasil belajar sebesar 6,89% dari siklus I yang persentase rata-rata siswa sebesar 73,11% dengan kriteria sedang. Hal yang sama juga terjadi pada ketuntasan klasikal, yaitu adanya peningkatan sebesar 13,89% dari 76,11% pada siklus I dengan jumlah siswa tuntas sebanyak 6 siswa menjadi 83,3% dengan jumlah siswa yang tuntas atau mencapai nilai sama dengan atau lebih besar dari KKM sebanyak 15 siswa.

Peningkatan ini terjadi karena dalam pembelajaran yang dapat dilihat dari proses guru mengimplementasikan Model *Problem Based Learning* dengan menerapkan strategi pembelajaran yakni menggunakan media *Wordwall*, hal ini dapat meningkatnya minat belajar siswa sehingga mereka menjadi lebih termotivasi dalam mengerjakan persoalan matematika. Siswa diberikan kesempatan untuk melakukan pembelajaran secara aktif dengan kompetensi yang dimilikinya sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Pada model pembelajaran ini siswa mendapat kebebasan dalam mengajukan ide-ide, pendapat ataupun gagasan-gagasan serta mendiskusikannya tanpa dibebani rasa takut salah. Karena, dalam hal ini guru hanya sebagai fasilitator.

Berdasarkan hasil penelitian serta paparan diatas, maka hipotesis yang diajukan sudah bisa dijawab. Hasil penelitian dengan implementasi Model *Problem Based Learning* dengan strategi penggunaan media *Wordwall* pada pembelajaran Matematika materi Bilangan siswa kelas V SD Negeri Banyuwangi 3 Surakarta telah berhasil sehingga penelitian ini dapat dihentikan karena kriteria dan tujuan yang diharapkan sudah

tercapai yakni adanya peningkatan hasil belajar Matematika siswa kelas V SD Negeri Banyuwangi 3 Surakarta.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil data minat dan hasil belajar peserta didik yang diperoleh pada hasil penelitian, dapat dikatakan bahwa terjadi peningkatan aktivitas belajar Matematika pada kelas V di SD N Banyuwangi 3 melalui penerapan model PBL dan penggunaan media interaktif *wordwall* berpengaruh terhadap minat dan hasil belajar peserta didik. Hal ini didukung oleh hasil presentase rata-rata minat belajar dan hasil belajar yang diperoleh pada siklus I 74,6 % setelah dilaksanakan tindakan pada siklus II presentase rata-rata aktivitas belajar Matematika menjadi 85,5%, sehingga terjadi peningkatan presentase 10,9 %. Kriteria aktivitas belajar Matematika peserta didik sudah meningkat, dari siklus I yang berada pada kriteria “sedang”, dan setelah dilaksanakan tindakan pada siklus II berada pada kriteria “Tinggi”.

Adapun saran yang dapat kami sampaikan dalam penelitian ini, ditunjukkan kepada peserta didik hendaknya lebih rajin, tekun, bersungguh-sungguh serta aktif dalam pembelajaran. Selanjutnya ditunjukkan oleh guru hendaknya menggunakan strategi yang sesuai dengan memanfaatkan media interaktif dan menggunakan model pembelajaran yang membuat anak lebih aktif dalam menyelesaikan suatu permasalahan, memantapkan proses pembelajaran agar dapat meningkatkan aktivitas belajar dan minat belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfina Hidayat, M. Q. (2022). Pengaruh Media Wordwall Terhadap Minat Dan Hasil Belajar. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 10. *JPIPFIP UNY*. <https://doi.org/10.21831/jppip.vxxxx.x00000>
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 181–187.
- Frenzel, A.C., Goetz. T., Pekrum, R., & Watt, H. M. G. (2010). Development of Mathematics Interest in Adolescence: Influence of Gender, Family, and School Context. *Journal of Research on Adolescence*, 20(2), 507-527.
- 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.
- Siswantara, I. G. A., Manuaba, I. B. S., & Meter, I. G. (2013). Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Negeri 8 Kesiman. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 1(1). Retrieved from <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/925>