



MENINGKATKAN MINAT BELAJAR DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA WORDWALL KELAS 4 DI SEKOLAH DASAR

Diyah Setyorini^{1,*}, Sri Suneki^{2*}, Muhammad Prayito³, Catur Prasetyawati⁴

¹ PPG Pra Jabatan Universitas PGRI Semarang dyah.setyorini93@gmail.com

² PGSD Universitas PGRI Semarang Sri.suneki@upgris.ac.id, prayito@upgris.ac.id

³ SDN Panggung Lor caturprasetyawati00@admin.sd.belajar.id

INFO ARTIKEL

Sejarah artikel:
Diterima : Maret 2024
Direvisi : April 2024
Disetujui : Mei 2024
Terbit : Juni 2024

Kata Kunci:
Tuliskan 3-5 kata disini

Keywords:
List a few 3-5 key words here

ABSTRAK

Research objective: to build interest in learning in elementary school children with technology-based, namely Wordwall, nowadays almost all children in elementary schools like to play online games on cell phones/gadgets, for this reason this method can be applied to children in elementary schools to divert children's habits so as not to get addicted to online games and make interest in learning better. the basic factor that affects children's learning interest is low, namely boring teaching techniques. The homeroom teacher there only uses YouTube, PPT in teaching. After the Wordwall Media was applied to elementary school level children, especially at SDN Panggung lor grade IV to increase their interest in learning at school, it became high. Indirectly WordWall can also be used to assess knowledge besides learning students can also play online games like WordWall. The researcher used a qualitative method through observing the homeroom teacher for class IV at SDN Panggung Lor and giving questionnaires to students to find out students' interest in learning through the WOrdWall media. The results of this study using educative online game-based learning media can increase students' interest in learning.

Keywords: Interest in Learning¹; WordWall²; Online game³

ABSTRAK

Tujuan penelitian : membangun minat belajar pada anak di sekolah dasar dengan berbasis teknologi yaitu Wordwall, di zaman sekarang hampir menyeluruh anak di sekolah dasar suka bermain game online di handphone/ gadget, untuk itu metode ini bisa diterapkan kepada anak di Sekolah dasar guna mengalihkan kebiasaan anak agar tidak kecanduan game online dan membuat daya minat belajar lebih baik. faktor mendasar yang mempengaruhi daya minat belajar anak menjadi rendah yaitu Teknik pengajaran yang membosankan. Wali kelas disana hanya menggunakan Youtube, PPT dalam mengajar. Setelah diterapkan Media Wordwall pada anak tingkatan sekolah dasar terutama di SDN Panggung lor kelas IV untuk meningkatkan daya minat belajar di sekolah menjadi tinggi. Secara tidak langsung WordWall juga bisa digunakan untuk menilai pengetahuan selain belajar siswa juga dapat bermain game online seperti WordWall. Peneliti menggunakan metode kualitatif melalui observasi terhadap wali kelas IV SDN Pannggung Lor dan memberikan angket kepada siswa untuk mengetahui minat belajar siswa melalui media WOrdWall. Hasil dari penelitian ini dengan menggunakan media pembelajaran berbasis game onlain edukatif dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Kata Kunci: Minat Belajar¹; WordWall²; Game Online³

PENDAHULUAN

Matematika adalah salah satu pelajaran yang banyak tidak disukai oleh anak-anak terutama siswa sekolah dasar. Salah satu penyebab kesulitan tersebut adalah kurangnya penguasaan konsep dasar matematika sehingga mereka beranggapan bahwa matematika itu pelajaran yang sangat sulit. Pada dasarnya setiap anak mempunyai cara yang berbeda-beda, demikian pula tingkat pemahaman siswa yang

berbeda dengan siswa lainnya. Maka dari itu guru dituntut untuk mengajar dengan baik, khususnya dalam menerapkan konsep dasar matematika agar anak-anak paham dengan materi yang diajarkan. Untuk mengetahui apakah hasil belajar yang dicapai telah sesuai dengan tujuan pembelajaran guru harus menerapkan beberapa metode pembelajaran yang berinovasi agar minat belajar siswa tidak menurun. Sebagaimana dikemukakan oleh Abdul Majid (2013 : 5). Pembelajaran adalah suatu konsep dari dua dimensi kegiatan (belajar dan mengajar) yang harus direncanakan dan diaktualisasikan, serta diarahkan pada pencapaian tujuan atau penguasaan sejumlah kompetensi dan indikatornya sebagai gambaran hasil belajar. Masalah utama yang dihadapi saat ini adalah kurangnya inovasi dan kreatifitas guru dalam proses mengajar kebanyakan guru hanya menerangkan dengan metode ceramah dalam proses penyampaian materi. Metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal (Abdul Majid, 2013 : 193).

Pada umumnya siswa dalam penyelesaian pemecahan masalah menggunakan langkah-langkah Polya yaitu melaksanakan rencana penyelesaian masalah, biasanya siswa menggunakan satu solusi untuk menyelesaikan masalah (M.Prayito, 2020). Untuk mengatasi kesulitan siswa dalam belajar matematika diperlukan suatu cara salah satunya dengan cara menggunakan media pembelajaran dalam mengajar. Karena dengan media diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami konsep dasar matematika sehingga matematika bukan menjadi hal yang menakutkan lagi bagi mereka melainkan pembelajaran yang sangat menarik. Media pembelajaran sangat penting dalam menunjang pemahaman siswa dalam belajar. Guru harus mampu mengembangkan media pembelajaran agar siswa tidak merasa bosan dan jemu sehingga tujuan pembelajaran tercapai dengan baik. Selain untuk menerapkan pemahaman siswa, media pembelajaran juga dapat menjadikan interaksi guru dan murid. Menurut Zainal Aqib (2013 : 50) Media Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada si pembelajar (Siswa). Adapun manfaat umum media pembelajaran adalah (1) Pembelajaran lebih jelas dan menarik, (2) Proses pembelajaran lebih interaksi, (3) Meningkatkan kualitas hasil belajar, (4) Meningkatkan peran guru kearah yang lebih positif dan produktif.

Tujuan dari penggunaan media WordWall adalah meningkatkan akses dan interaksi terhadap sumber belajar terhadap peserta didik sehingga diharapkan peserta didik dapat memahami dan mengingat. Selain sebagai bahan ajar media WordWall juga bisa diakatan dengan game online berbasis assessment.

WordWall terbukti sebagai media yang sangat efektif dalam pembelajaran Matematika. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan ketika PPL di SDN Panggung Lor kelas 4 peneliti memperoleh informasi bahwa metode yang digunakan wali kelas IV ketika mengajar menggunakan Microsoft, PPT, Youtube. Hasil wawancara diperoleh informasi bahwa jumlah kelas IV adalah 28 Siswa yang terdiri dari 11 orang siswa laki-laki dan 17 orang siswa perempuan. Masalah yang dialami wali kelas yaitu kesulitan dalam meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa ketika mengerjakan Assesment. Secara sederhana assesmet dapat diartikan sebagai proses pengukuran dan nonpengukuran untuk memperoleh data karakteristik peserta didik dengan aturan tertentu, (Hamzah, 2012:2).

Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa guru kelas kurang menggunakan media pembelajaran berbasis IT serta belum optimal dalam memanfaatkan teknologi. Menurut pendapat (Supriyono, 2018:45) dalam upaya meningkatkan minat belajar pada siswa sekoalh dasar, maka sangatkah penting menggunakan media

pembelajaran. Sedangkan menurut (Nugroho, 2021:29-30) Kehadiran media tentu memiliki peranan penting dalam proses belajar mengajar, sebab dalam proses tersebut terkadang terdapat ketidak jelasan bahan ajar yang digunakan oleh guru. Selaras dengan beberapa pendapat tersebut maka seorang Guru professional harus mampu mengikuti perkembangan zaman dan perubahan yang terjadi pada Pendidikan era sekarang yang serba canggih. Peneliti memilih menggunakan media game online berbasis website yaitu WordWall yang dapat digunakan oleh guru berbentuk kuis maupun penilaian.

Game edukasi yang peneliti maksud adalah game online Wordwall yang dmana menurut (Sari dan Yarza, 2021 : 196) merupakan sebuah bentuk aplikasi uang digunakan sebagai media dalam pembelajaran, sumber dalam pembelajaran bahkan sebagai alat untuk penilaian yang berbasis daring dan menarik untuk siswa. Sedangkan menurut (Arif Sutikno, 2020) Game online adalah game yang dimainkan melalui Internet atau jaringan komputer lain yang tersedia. Game online ada di mana-mana pada platform game modern, termasuk PC, konsol, dan perangkat seluler, dan menjangkau banyak genre, termasuk penembak orang pertama, game strategi, dan game bermain peran (MMORPG) multiplayer online besarbesaran.

Berdasarkan permasalahan dan referensi di atas tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah media WordWall dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SDN Panggung Lor. Proses pembelajaran pada hakikatnya adalah proses komunikasi yaitu penyampaian informasi berupa materi pelajaran dari guru ke peserta didik sebagai penerima informasi (Mukhlis Mustofa, 2021). Adapun pengertian belajar menurut W.S Winkel (2007) adalah suatu aktivitas mental yang berlangsung dalam interaksi aktif antara seseorang dengan lingkungan, dan menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan nilai sikap bersifat relative konstan dan berbekas.

METODE

Metode penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Metode Penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, Teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulis (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna pada generalisasi, (Sugiyono, 2013:9). Kenyataan dilapangan siswa hanya menghafal konsep dan kurang mampu menggunakan konsep tersebut jika menemui masalah dalam kehidupan nyata yang berhubungan dengan konsep yang dimiliki, (Trianto, 2007:65). Berikut adalah Gambar keterkaitan Evaluasi Kualitatif :

Gambar 1 Evaluasi Metode Kualitatif



Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan data Observasi dan Wawancara berupa Angket. Observasi adalah suatu proses pengamatan dan pencatatan secara sistematis, logis, objektif, dan rasional mengenai berbagai fenomena, baik dalam situasi yang sebenarnya maupun dalam situasi buatan untuk mencapai tujuan tertentu, (Zainal Arifin, 2013:153). Peneliti menggunakan metode observasi melalui survei pendahuluan terlebih dahulu untuk mengetahui keadaan sebenarnya di SDN Panggung Lor. Sehubungan dengan angket, Sugiono (2013:142) mengemukakan bahwa kusioner atau angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab.

(Mauliana & Rahmayani, 2017) menjelaskan pembelajaran online adalah sistem belajar terbuka dan tersebar dengan menggunakan perangkat pedagogi (alat bantu Pendidikan), yang dimungkinkan melalui internet dan teknologi berbasis jaringan untuk memfasilitasi pembentukan proses belajar. Kurangnya pemahaman siswa dalam mengerjakan soal menjadikan minat belajar dalam matematika menurun. Dari potensi masalah yang ditemukan, peneliti mencoba mengembangkan media berupa WordWall agar siswa tidak merasa jemu karena WordWall bisa disebut game edukatif yang membuat siswa secara tidak langsung dapat berpikir kritis.

Teknik analisis data merupakan Teknik yang dilakukan untuk menganalisis data yang diperoleh peneliti dalam penelitian. Tujuannya yaitu dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa melalui media WordWall yang berbasis game edukatif. Peneliti melakukan observasi terhadap guru kelas terlebih dahulu dan membuat angket agar mengetahui berapa besar pengaruh media WordWall untuk peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di SDN Panggung Lor dengan subjek siswa kelas IV. Peneliti menerapkan model pembelajaran berupa WEB seperti WordWall. Salah satu cara meningkatkan minat belajar siswa yaitu menggunakan pembelajaran yang inovatif. Meningkatkan minat belajar juga dipengaruhi cara guru mengajar. Adapun hasil observasi yang dilakukan peneliti di SDN Panggung Lor dengan Wali Kelas IV, beliau mengatakan siswa kelas IV berjumlah 28 orang. Faktor yang mempengaruhi nilai matematika siswa yang menurun adalah kurangnya minat belajar siswa dikarenakan pembelajaran yang monoton. Kemudian masih terdapat siswa yang belum menyelesaikan tugasnya ketika diberikan PR oleh guru dikarenakan siswa tersebut belum paham terhadap materi yang diajarkan oleh guru.

Tahapan ini peneliti menyajikan analisis data setelah melakukan observasi terhadap guru dan melakukan wawancara dengan siswa. Adapun penilaian yang digunakan untuk melakukan observasi ketika guru menjelaskan materi adalah menggunakan skala Kualitas 1 = sangat kurang, 2 = kurang, 3 = cukup, 4 = baik, 5 = baik sekali. Kemudian dari hasil observasi adalah rata-rata 50 % dengan kategori (Cukup). Kategori cukup pada analisis ini adalah 50% siswa yang mampu memahami apa yang diajarkan oleh guru. Adapun hasilnya dapat dilihat ditabel 2.

Tabel 2 Hasil Observasi

Banyak Siswa	Kualitas	Keterangan
0 > 20 %	1	Sangat Kurang
20 % > 40%	2	Kurang
40 % > 60%	3	Cukup
60 % > 80 %	4	Baik
80 % > 100 %	5	Baik Sekali

Kemudian setelah melakukan observasi, peneliti melakukan percobaan menggunakan media WordWall dengan materi Matematika. Diharapkan penggunaan media WordWall dapat meningkatkan minat belajar siswa. Setelah itu peneliti membagikan angket kepada siswa terkait dengan media WordWall . Adapun hasilnya dapat dilihat di tabel dibawah ini.

Tabel 3 Kriteria Peskoran

Skor	Keterangan
25-50 %	Tidak layak diujicobakan
51-75 %	Layak diujicobakan dengan revisi
76-100 %	Layak diujicobakan tanpa revisi

Tabel 4 Aspek Penilaian

Banyak Siswa	Jumlah
Aspek Umum	98 %
Aspek Materi	97 %
Aspek Desain Pembelajaran	99 %
Rata-rata	98 %

Dari hasil angket diatas terlihat bahwa siswa kelas IV SDN Panggung Lor sangat menyukai media WordWall dengan jumlah 98% kriteria Layak diujicobakan tanpa revisi. Selain bermain, siswa secara tidak langsung juga belajar mengingat dan berhitung.

SIMPULAN

1. Simpulan

Siswa kelas IV SDN Panggung Lor mengalami peningkatan minat belajar terlihat ketika peneliti menjelaskan materi dengan menggunakan game online edukatif berbasis Media WordWall. Percobaan menggunakan media game edukatif WordWall siswa merasa antusias dan mau berfikir kritis. Di era globalisasi ini guru dituntut untuk menguasai teknologi. Sebagaimana yang dikemukakan (Suneki, 2011:307) Globalisasi sebagai fenomena khusus dalam peradaban manusia yang bergerak terus dalam masyarakat global dan merupakan proses dari kehidupan manusia.

Kesimpulan dari data diatas adalah peneliti menghasilkan suatu cara untuk meningkatkan daya minat belajar siswa dengan menggunakan game edukatif WordWall.

Penggunaan Metode Kualitatif Observasi dan Angket peneliti dapat mengetahui berapa persen minat belajar siswa setelah menggunakan game online edukatif WordWall

2. Saran

Peran guru sangat penting untuk siswa. Guru memiliki peran penting untuk menunjang Pendidikan. Guru harus mengikuti perkembangan zaman, serta menguasai teknologi.

Hal ini sebagaimana dituturkan oleh Yaumi (2010), Bahwa karakter mengambarkan kualitas moral seseorang yang tercermin dari segala tingkah lakunya yang mengandung unsur keberanian, ketabahan, kejujuran, dan kesetiaan, atau prilaku dan kebiasaan yang baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zainal. (2013). *MODEL-MODEL, MEDIA,dan STRATEGI PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL (INOVATIF)*. Penerbit YRMA WIDYA: Bandung
- Hamzah. (2012). *ASSESMEN PEMBELAJARAN*. PT Bumu Aksara: Jakarta
- Majid, Abdul. (2013). Strategi Pembelajaran. PT REMAJA ROSDAKARYA: Bandung
- Maulia, A., & Rahmayani, R. F. I. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Dengan Menggunakan Media KOKAMI Terhadap hasil Belajar Siswa Pada Materi Perkembangan Model Atom Kelas X MIA 4 SMA Negeri 9 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kimia*, 2 (3), 183-192
- Muryanti, Muryanti, Agung Handayanto, and Muhammad Prayito. "Analisis Kemampuan Metakognisi Siswa SMK dalam Pemecahan Masalah Ditinjau dari Gaya Kognitif Reflektif-Impulsif dan Hasil Belajar." *Imajiner: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika* 2.1 (2020): 41-50.
- Nugroho, Wahyu. (2021). Strategi Guru Dalam Memanfaatkan Pembelajaran Berbasis Digital Pada Kurikulum Darurat. Tulungagung: Akademisi dalam Lingkaran Daring.
- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu (Konsep, Strategi, Dan Implementasinya Dalam Kurikulum Tiap Saatuan Pendidikan (KTSP))*. Surabaya: PT. Bumi Aksara

- Sari, Prima Mutia, and Husnin Nahry Yarza. (2021). "Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz dan WordWall pada Pembelajaran IPA Bagu Guru-Guru SDIT Al-Kahfi." SELAPARANG Jurnal Pegabdian Masyarakat Berkemajuan 4 (2): 195.
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Alfabeta: Bandung
- Suneki, Sri. (2011). Dampak Globalisasi Terhadap Eksistensi Budaya Daerah. Jurnal Ilmiah Civis, Volume 11, No 1
- Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar II (1): 43-48
- Sutikno, Arif, and Yudhistiro Pandu Widhoyoko. "Pengaruh Game Online Pubg Terhadap Indeks Prestasi Mahasiswa Ptii FKIP UNISRI." *Research Fair Unisri 4.1* (2020).
- Winkel, W.S. (2007). *Psikologi Pengajaran*. Yogyakarta: Media Abadi.
- Yaumi, Muhammad. (2010). Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa melalui Transdisiplinaritas.