Esensi Pendidikan Inspiratif

https://journalversa.com/s/index.php/epi Vol. 6 No. 4 Desember 2024

PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN WORDWALL DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA DI KELAS I UPTD SDN 5 BARRU

Ridha Amaliyah Asdar[1], Eny Syatriana[2], Putri Endah Lestari[3], Nirmalasari[4]

[1,2,3,4]Universitas Muhammadiyah Makassar

Email: ridhaamaliyah1@gmail.com[1], putriendahlestar@gmail.com[3], nirrmalaa25@gmail.com[4]

Abstrak: Minat belajar adalah perasaan ingin tahu, mempelajari, mengagumi atau memiliki sesuatu. Di samping itu, minat belajar merupakan kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu hal. Minat tidak timbul sendirian, akan tetapi ada unsur kebutuhan didalamnya, misalnya minat belajar, dan lain-lain. Faktanya minat belajar peserta didik di kelas I SDN 5 BARRU masih perlu peningkatan. Oleh karena itu, peneliti melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebagai upaya untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan inovatif, yang nantinya dapat meningkatkan kembali minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Matematika melalui pemanfaatan media pembelajaran edukasi *Wordwall* dalam pembelajaran. PTK ini dilakukan dalam 2 siklus, tiap siklusnya terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan/pengumpulan data dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan pemanfaatan media pembelajaran edukasi *Wordwall* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik kelas I SDN 5 BARRU dengan peningkatan presentase pemenuhan indikator minat belajar peserta didik. Peningkatan minat belajar peserta didik juga dapat dilihat melalui hasil analisis siklus 1 diperoleh hasil presentase minat belajar siswa sebesar rata-rata 74% dari jumlah 3 siswa, patokan tingkat keberhasilannya adalah 80%, dan masih ada siswa yang belum meningkat minat belajarnya. Kemudian pada siklus 2 telah diperoleh presentase hasil sebesar rata-rata 86%, ini sudah termasuk kategori sangat baik. Kesimpulannya bahwa dengan menggunakan media pembelajaran edukasi *wordwall* maka dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, sehingga peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran selain itu dengan menggunakan *wordwall* guru akan lebih mudah dalam meyampaikan materi.

Kata Kunci: Minat Belajar, Matematika, *Wordwall*.

Abstract: *Interest in learning is a feeling of curiosity, learning, admiring or having something. In addition, interest in learning is a high tendency of the heart towards something. Interest does not arise alone, but there is an element of need in it, for example interest in learning, and others. In fact, the interest in learning of students in class I SDN 5 BARRU still needs to be improved. Therefore, the researcher conducted Classroom Action Research (CAR) as an effort to create active, creative, and innovative learning, which can later increase students' interest in learning in Mathematics through the use of educational learning media Wordwall in learning. This CAR was carried out in 2 cycles, each cycle consisting of planning, implementation, observation/data collection and reflection. The results of the study showed that the use of educational learning media Wordwall can increase the interest in learning of class I students of SDN 5 BARRU with an increase in the percentage of fulfillment of student interest in learning*

indicators. The increase in students' interest in learning can also be seen through the results of the analysis of cycle 1, the results of the percentage of students' interest in learning were an average of 74% of the total of 3 students, the benchmark for the success rate is 80%, and there are still students whose interest in learning has not increased. Then in cycle 2, the percentage of results was obtained an average of 86%, this is included in the very good category. The conclusion is that by using educational learning media wordwall, it can increase students' interest in learning, so that students are more active in learning, besides that by using wordwall teachers will find it easier to convey the material.

Keywords: *Interest In Learning, Mathematics, Wordwall.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting di era globalisasi ini bahkan sudah termasuk dalam kebutuhan dasar setiap manusia karena dengan memperoleh pendidikan manusia akan dapat meningkatkan kualitas hidupnya. Tetapi pada kenyataannya sampai saat ini masih banyak anak bangsa yang belum mendapatkan pendidikan sebagaimana mestinya karena kondisi pendidikan di Indonesia yang masih memiliki banyak permasalahan dari berbagai faktor.

Pendidikan untuk generasi muda bukan hanya sarana atau '*agent of change*' yang akan menjadi penerus bangsa ini, tetapi juga '*agent of producer*' untuk mewujudkan perubahan dan transformasi yang sebenarnya. Kondisi pendidikan saat ini dipengaruhi oleh perjuangan para pahlawan masa lalu untuk membangun bangsa. Meskipun kondisi pendidikan di Indonesia telah berkembang, upaya yang dilakukan masih belum optimal. Hal ini terkendala oleh berbagai faktor seperti kekurangan tenaga pendidik, kurangnya akses kependidikan, kurangnya inovasi dalam proses pembelajaran dan tingkat pengetahuan masyarakat yang rendah.

Proses pembelajaran menjadi pondasi utama dalam perkembangan pengetahuan, sikap, dan kemampuan siswa. Guru merupakan faktor penting yang mempengaruhi efektivitas dalam proses pembelajaran. Seorang guru harus mampu berinovasi dan berkreasi dalam mengembangkan strategi pembelajaran aktif, kolaboratif, dan eksploratif sehingga siswa dapat lebih semangat dalam belajar, aktif dalam mengikuti seluruh kegiatan di kelas dan merasa senang ketika belajar. Namun pada kenyataannya seringkali guru masih terbiasa menggunanakan metode pembelajaran yang monoton seperti ceramah diskusi, penugasan tanpa memanfaatkan media pembelajaran ataupun menerapakan suatu pendekatan tertentu. Penggunaan metode, model, dan media pembelajaran yang monoton membuat siswa cepat merasa bosan, memberikan dampak yang signifikan terhadap minat belajar. Pembelajaran yang

kurang menyenangkan menyebabkan peserta didik menjadi tidak bersemangat dan merasa malas. (Malewa & Muh. A. A, 2023)

Dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa, penggunaan teknologi dalam pendidikan telah menunjukkan potensi yang menarik. Menurut (Maritsa, 2021) bahwa teknologi menjadi alat pendukung yang dapat digunakan pada pendidikan dalam mempermudah guru untuk mengajar siswa dalam mencapai hasil belajara yang diinginkan. Aplikasi game edukatif menjadi salah satu alat yang menonjol dalam menerapkan pendekatan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Salah satu aplikasi game yang telah menarik perhatian dalam konteks pendidikan adalah *wordwall*. *Wordwall* merupakan aplikasi yang bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, alat penilaian berbasis daring dan sumber belajar bagi peserta didik. (Sari P, 2021)

Wordwall adalah aplikasi dengan basis web dimana dipergunakan agar menciptakan penilaian dalam proses belajar contohnya spin, pencarian kata, memasang-masangkan, mencocokkan dan lainnya. (Setyorini, 2023). *Wordwall* ini memanfaatkan sistem belajar *Game based learning.* Metode ini juga mencakup pemanfaatan teknologi digital sehingga pembelajaran menjadi lebih mudah karena lebih efektif, efisien, dan lebih mudah beradaptasi dengan perkembangan saat ini. (Sadiyah, 2023)

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pemanfaatan Media Pembelajaran *Wordwall* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas I UPTD SDN 5 BARRU". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah pemanfaatan media pembelajaran *Wordwall* dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika di Kelas I UPTD SDN 5 BARRU. Penelitian ini berfokus pada peningkatan minat belajar siswa dengan pemanfaatan media pembelajaran *Wordwall*

METODE PENELITIAN

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah segala sesuatu yang berkaitan erat dengan persoalan praktik pembelajaran sehari-hari yang dihadapi oleh guru. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki atau meningkatkan praktik-praktik pembelajaran di kelas secara lebih profesional (Suyanto, 1997) dalam Mahmud & Tedi Priatna (2008: 19).

McNiff dalam Mahmud & Tedi Priatna (2008: 21), memandang bahwa PTK sebagai bentuk penelitian reflektif yang dilakukan oleh guru sendiri, hasilnya dapat digunakan sebagai alat untuk pengembangan kurikulum, pengembangan sekolah, dan pengembangan keahlian mengajar. Dalam PTK guru dapat meneliti sendiri praktik pembelajaran yang dilakukannya di dalam kelas. Dengan Penelitian Tindakan Kelas, guru melakukan penelitian terhadap siswa dilihat dari aspek interaksinya dalam proses pembelajaran. Sehingga, guru dapat memperbaiki praktik pembelajaran agar menjadi lebih efektif.

Tempat pelaksanaan penelitian ini berlokasi di UPTD SDN 5 BARRU. Secara geografis tepatnya di Jl. Perjuangan, Kec. Barru, Kel. Mangempang, Desa Abbatunge, Kab. Barru, Sulawesi Selatan. Waktu pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan pada saat kegiatan Kuliah Kerja Nyata Pendidikan (KKN-Dik) selama kurang lebih 2 bulan, dan dilaksanakan oleh mahasiswa/i Universitas Muhammadiyah Makassar. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* yang dilaksanakan selama 2 siklus dengan masing-masing siklus terdiri dari 4 pertemuan tatap muka. Kegiatan Pra-Siklus dilaksanakan pada tanggal 15 Agustus sampai dengan tanggal 20 Agustus 2024. Siklus 1 dilaksanakan pada tanggal 21 Agustus sampai dengan tanggal 11 September 2024. Sedangkan siklus 2 dilaksanakan pada tanggal 18 September sampai dengan tanggal 9 Oktober 2024, dengan masing-masing pertemuan 1 kali seminggu. Mata Pelajaran pada penelitian ini adalah Matematika dengan materi pokok bangun datar yang terdiri dari persegi, persegi panjang, segitiga, dan lingkaran di kelas 1 dengan jumlah siswa 3 orang terdiri dari 2 siswa laki-laki dan 1 siswa perempuan.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian tindakan ini yaitu:

1. Lembar Observasi

Secara sederhana, observasi berarti pengamatan dengan tujuan untuk mengumpulkan data-data. Lembar observasi dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah instrumen penting yang digunakan untuk mencatat berbagai aspek atau perilaku yang terjadi selama proses pembelajaran di kelas. Instrumen ini membantu peneliti atau pengamat untuk mencatat data secara sistematis dan objektif, sehingga perubahan atau kemajuan dalam proses pembelajaran dapat diidentifikasi secara jelas.

Observasi dalam penelitian tindakan kelas ini dilakukan terhadap mahasiswa yang mengajar (sebagai peneliti) di dalam kelas oleh guru pamong atau guru wali kelas 1 , dan observasi (pengamatan) terhadap siswa sebagai subjek peneltian.

2. Lembar Tes/Soal-soal Tes

Lembar tes atau soal-soal tes dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah instrumen yang digunakan untuk mengukur pemahaman dan kemampuan siswa terkait materi yang telah diajarkan selama pelaksanaan tindakan. Instrumen ini penting untuk menilai efektivitas metode atau strategi pembelajaran yang diterapkan dalam setiap siklus PTK, terutama untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa.

Agar peneliti mengetahui hasil dari perbaikan pembelajaran, data yang dikumpulkan yaitu melalui hasil test pembelajaran, atau biasanya yang diberikan kepada siswa dilihat dari hasil Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang telah dikerjakan. Test pembelajaran berupa soal-soal tes yang disusun dalam Modul Ajar setiap siklus. Hasil test dimasukkan ke dalam suatu tabel, kemudian dideskripsikan sehingga diketahui peningkatan perbaikan pembelajaran setiap siklusnya.

3. Menarik Kesimpulan

Menarik kesimpulan dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan tahap akhir yang bertujuan untuk merangkum temuan-temuan penelitian dan menilai apakah tindakan yang diterapkan berhasil atau tidak dalam mencapai tujuan penelitian. Kesimpulan ini didasarkan pada data yang terkumpul dan dianalisis selama beberapa siklus tindakan, baik dari hasil observasi, tes, maupun instrumen lainnya. Kesimpulan diperoleh pada jawaban permasalahan yang ditemukan pada pelaksanaan tindakan. Untuk analisis tingkat keberhasilan atau persentase ketuntasan belajar siswa setelah proses belajar mengajar berlangsung pada tiap siklusnya dilakukan dengan cara memberikan evaluasi berupa soal tes tulis pada setiap akhir siklus.

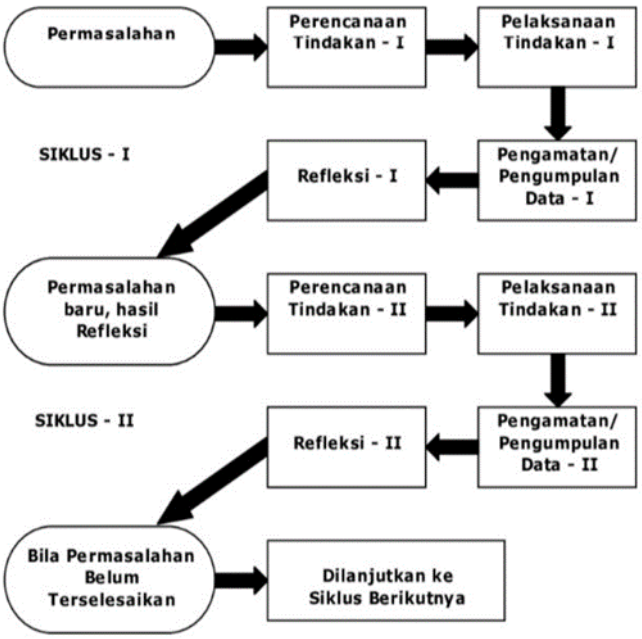
Adapun prosedur pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang meliputi penetapan fokus permasalahan, perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan yang diikuti dengan kegiatan observasi, interpretasi, dan analisis, serta refleksi. Apabila diperlukan, pada tahap selanjutnya di susun rencana tindak lanjut. Upaya tersebut dilakukan secara berdaur membentuk suatu siklus.

Muhammad Djajadi (2019) mengemukakan langkah-langkah pokok yang ditempuh pada siklus pertama dan siklus-siklus berikutnya. Sesudah menetapkan pokok permasalahan secara mantap langkah berikutnya adalah:

1. Perencanaan tindakan

2. Pelaksanaan tindakan
3. Pengumpulan data (pengamatan/observasi)
4. Refleksi (analisis, dan interpretasi)

Hasil refleksi siklus pertama akan mengilhami dasar pelaksanaan siklus kedua. Untuk lebih jelasnya, rangkaian kegiatan dari setiap siklus dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar Siklus Kegiatan Penelitian Tindakan Kelas

Guna mengumpulkan data metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yakni deskriptif kualitatif dengan membagi data yang diperoleh menjadi kategori kualitatif dan kuantitatif serta menguraikan cara perolehan data dengan menggunakan alat penelitian. Menghitung rata-rata skor atau *mean* dari lembar observasi terkait minat belajar peserta didik dengan media pembelajaran *Wordwall* dilakukan untuk menguji data kuantitaif.

$$x = \frac{\sum x_i}{N} \times 100\%$$

Mundir (2012) menyebutkan berikut rumus untuk mencari nilai *mean* peserta didik:

x : nilai rata-rata

∑xi : nilai keseluruhan objek

N : jumlah total objek

Dikarenakan peserta didik yang diteliti terdiri dari 3 orang, maka sebesar 80% dari nilai kelas rata-rata peserta didik dan kategori minimum tinggi untuk minat belajar mereka berfungsi sebagai indikator keberhasilan penelitian.

Hasil analisis tersebut diinterpretasikan dalam bentuk persen dan dipetakan berdasarkan tabel klasifikasi tingkat keberhasilan berikut:

Tabel 1 Klasifikasi Tingkat Keberhasilan

Interval	Kategori
81% - 90%	Baik Sekali
71% - 80%	Baik
70%	Kurang

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada Penelitian Tindakan Kelas (PTK), Pra-siklus merujuk pada tahap awal sebelum tindakan atau intervensi dilakukan dalam suatu penelitian. Pra-siklus digunakan untuk mengetahui kondisi awal atau *baseline* dari objek penelitian, biasanya kondisi kelas atau kemampuan siswa, sebelum diberikan tindakan perbaikan. Pra-siklus adalah kegiatan tahap awal sebelum pelaksanaan penelitian sesungguhnya dilakukan. Pra-siklus yang dilakukan untuk memastikan peneliti terhadap informasi dari guru mitra dan hasil pengamatan awal. Kegiatan Pra-siklus dilakukan sebagaimana pembelajaran biasa sebelum rencana pembelajaran menggunakan media berbasis *Wordwall* diimplementasikan.

Langkah pertama penelitian dilaksanakan dengan pengamatan ketika siswa belajar matematika di dalam kelas dengan fokus topik bangun datar di kelas 1 sekolah dasar. Kondisi objektif menunjukkan bahwa: a) Guru mengendalikan sebagian besar proses pembelajaran, memungkinkan siswa belajar secara pasif, mencatat, dan mendengarkan guru menjelaskan; b) Siswa jarang terlibat dalam tanya jawab aktif; dan c) Ketika pertanyaan muncul, siswa biasanya kebih banyak diam daripada meyuarakan pendapatnya. Berikut ini adalah tahapan hasil instalasi aplikasi *Wordwall* dua siklus dalam pembelajaran matematika, khususnya pada materi bangun datar di kelas I UPTD SDN 5 BARRU.

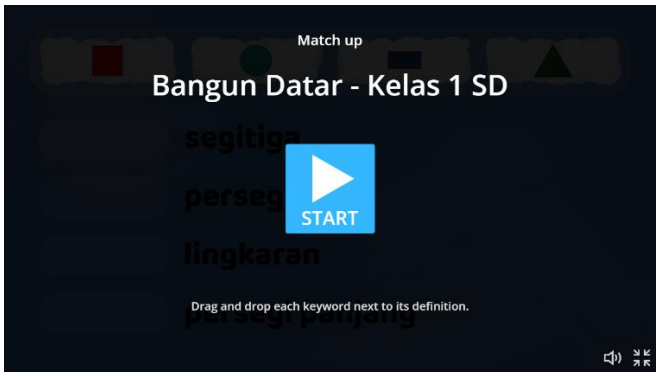
a. Siklus 1

Pada siklus 1 penggunaan media pembelajaran *wordwall* yaitu peserta didik mengerjakan kuis tugasnya meliputi: **Langkah pertama** yaitu perencanaan, yang melibatkan melakukan

tinjauan awal atau analisis mata pelajaran matematika materi bangun datar, dan kemudian memberikannya kepada peserta didik melalui media pembelajaran *Wordwall.*

Langkah kedua, melibatkan pelaksanaan rencana, dengan menyiapkan instrumen penelitian yang diperlukan dan membuat rencana pembelajaran atau modul ajar. Siklus 1 ini dilaksanakan dalam 4 kali pertemuan dan per-1 kali pertemuan itu 2x35 menit. Pada siklus 1 mempelajari mata pelajaran matematika materi bangun datar. Kegiatan awal yang dilakukan pada siklus 1 ini yaitu guru memberikan apersepsi serta pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang akan diajarkan oleh guru kepada peserta didik. Tahap awal tersebut dilakukan oleh guru guna mengetahui seberapa jauh pengetahuan peserta didik mengenai materi yang akan diajarkan oleh guru. Peserta didik dijelaskan tentang bagaimana mereka mengenal bangun datar apa saja yang mereka temui disekitarnya, serta mengetahui berapa sudut dan sisi setiap bangun datar. Kemudian, peserta didik diberikan penjelasan dan diberikan contoh dalam mengaplikasikan media pembelajaran *Wordwall.* Adapun tahapan yang dilakukan yaitu:

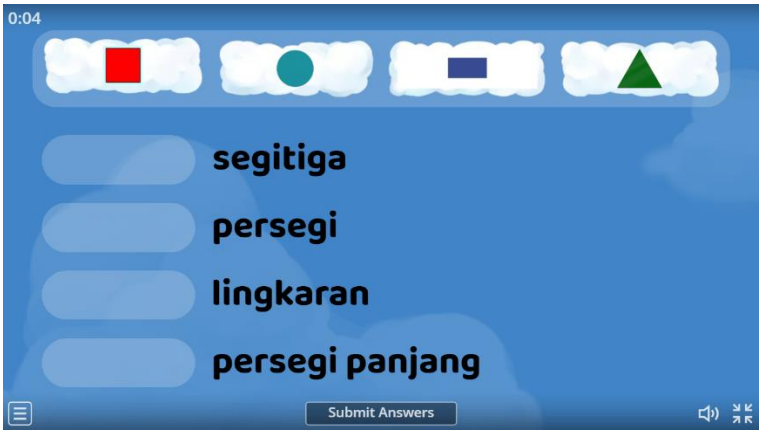
1) Guru membuka aplikasi *Wordwall* menggunakan laptop yang sudah terkoneksi dengan jaringan internet.
2) Guru masuk ke akun *Wordwall* dan membuat kuis yang akan digunakan dalam proses pembelajaran matematika.
3) Guru mengakses aplikasi *Wordwall* dengan meng-klik link yang telah dibuat. *https://wordwall.net/id-id/community/kelas-1/bangun-datar.*
4) Kuis yang sudah jadi akan ditampilkan menggunakan proyektor.



Gambar 1. Tampilan halaman depan pada aplikasi *Wordwall.*

5) Peserta didik diberikan giliran satu per satu untuk maju dan menjawab kuis yang telah di pantulkan melalui proyektor.
6) Kuis bangun datar yang diberikan dalam bentuk memasangkan bentuk-bentuk bangun datar dengan tulisannya.

7) Guru meng-klik tombol star sebagai tanda dimulainya kuis pada aplikasi *Wordwall* dan peserta didik sudah bisa melihat dan menjawab soal kuis tersebut.

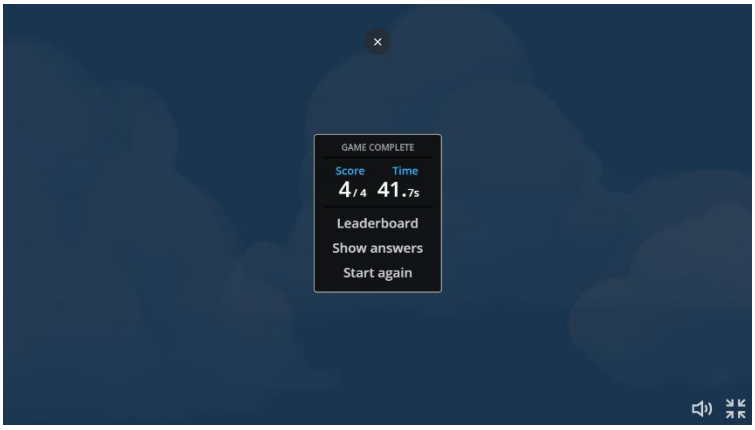


Gambar 2. Tampilan halaman *Wordwall* selanjutnya, setelah meng-klik *start.*

8) Setelah siswa memasangkan bentuk-bentuk bangun datar berdasarkan tulisannya, guru sembari memberikan pertanyaan berupa, berapa banyak sudut bangun datar tersebut? Atau berapa banyak sisi bangun datar tersebut?
9) Apabila sudah mengerjakan soal kuis *Wordwall* maka jawaban yang benar akan langsung muncul.

Gambar 3. Tampilan halaman *Wordwall* yang menunjukkan jawaban yang benar.

10) Setelah mengerjakan soal kuis maka peserta didik dipersilahkan duduk kembali dan bergantian dengan teman kelasnya.
11) Apabila sudah mengerjakan soal yang ada di *Wordwall*, maka akan muncul skornya.



Gambar 4. Tampilan halaman *Wordwall* yang menunjukkan hasil skor.

Guru meminta peserta didik secara bergantian untuk menjawab soal kuis yang ada pada aplikasi *Wordwall,* dan guru dapat memperoleh ringkasan hasil kinerja siswa pada papan skor. Tabel berikut merupakan indikator observasi untuk mengukur minat belajar peserta didik dalam pembelajaran melalui media pembelajaran aplikasi *Wordwall.*

Tabel 1. Aktivitas peserta didik pada saat siklus 1

No.	Pengamatan Aktivitas	Total Peserta Didik	Presentase (%)	Keaktifan
1.	Antusias menggunakan media pembelajaran *Wordwall*	2	80%	Banyak
2.	Aktif menggunakan media pembelajaran *Wordwall*	1	70%	Kurang
3.	Mampu menggunakan media pembelajaran *Wordwall*	1	70%	Kurang

4.	Mampu menjawab pertanyaan dalam media pembelajaran *Wordwall*	1	70%	Kurang
5.	Senang dalam proses belajar mengajar menggunakan media pembelajaran *Wordwall*	2	80%	Banyak
Rata-rata		74%		

Dua orang atau 80% dari seluruh peserta didik, atau dari 3 orang peserta didik, menyatakan antusiasme untuk belajar menggunakan media pembelajaran *Wordwall.* Dengan maksud lain, peserta didik yang merasa senang dalam penggunaan media pembelajaran *Wordwall* termasuk dalam kategori banyak. Hanya 1 orang atau 70% dalam kategori kurang, secara aktif menggunakan media tersebut. Kemudian hanya 1 anak atau (70% dari total) yang dapat menggunakan media pembelajaran *Wordwall.* 1 anak juga atau (70%) termasuk dalam kategori kurang aktivitas yang diselesaikan yang mampu menjawab pertanyaan dalam media pembelajaran *Wordwall*. Selanjutnya 2 anak senang terlibat dalam pembelajaran melalui kategori aktivitas yang dilakukan secara luas. Dengan kata lain, peserta didik adalah pengguna utama aktivitas ini.

Langkah ketiga, Peserta didik menerima baik penggunaan media pembelajaran *Wordwall* dilihat berdasarkan hasil pengamatan aktivitas yang mereka lakukan ketika pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Namun, masih ada satu peserta didik yang pasif ketika pembelajaran terjadi, terbukti dari indikator kemampuan mereka dalam menggunakan media pembelajaran *Wordwall* dan menjawab melalui media pembelajaran tersebut yaitu hanya 1 peserta didik atau 70% dari total 3 orang peserta didik. Minat belajar peserta didik terhadap pembelajaran yang selama ini diukur belum mencapai indikator keberhasilan penelitian yang sudah ditentukan yaitu rata-rata masih di bawah 80%, maka peneliti memutuskan untuk melanjutkan penelitian pada siklus 2.

b. Siklus 2

Tahapan awal yang dilaksanakan yaitu memilih materi pembelajaran dan penyusunan Modul Ajar Matematika yang merupakan langkah awal dalam tahap perencanaan. Selanjutnya adalah pemusatan perhatian pada penguasaan mata pelajaran matematika khususnya materi bangn datar (Persegi, persegi panjang, segitiga, dan lingkaran) untuk dilakukan perbaikan pada siklus 2.

Kemudian **tahap kedua,** dilakukan tindakan berlandaskan pada tujuan pembelajaran yang diperoleh peserta didik ketika siklus 1 dilaksanakan, kemudian diberikan kepada peserta didik selama kegiatan siklus 2. Kemampuan peserta didik dalam memahami materi tentang bangun datar, bagaimana mereka mengenali bentuk-bentuk persegi, persegi panjang, segitiga, dan lingkaran yang bisa peserta didik temukan disekitarnya dan bagaimana mereka mengetahui berapa banyak sisi dan sudut tiap bangun datar yang merupakan hal terpenting yang perlu diperhatikan.

Tabel 2. Aktivitas peserta didik pada saat siklus 2

No.	Pengamatan Aktivitas	Total Peserta Didik	Presentase (%)	Keaktifan
1.	Antusias menggunakan media pembelajaran *Wordwall*	3	90%	Sangat Banyak
2.	Aktif menggunakan media pembelajaran *Wordwall*	2	80%	Banyak
3.	Mampu menggunakan media pembelajaran *Wordwall*	2	80%	Banyak
4.	Mampu menjawab pertanyaan dalam media pembelajaran *Wordwall*	3	90%	Sangat Banyak

5.	Senang dalam proses belajar mengajar menggunakan media pembelajaran *Wordwall*	3	90%	Sangat Banyak
Rata-rata		86%		

Selama kegiatan pembelajaran memanfaatkan media pembelajaran *Wordwall* berjumlah 3 peserta didik (90%) yang berarti sangat banyak peserta didik dengan kategori senang ketika kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Wordwall* dilaksanakan di kelas. Sebanyak 2 peserta didik dengan persentase (80%) masuk dalam kategori sangat banyak aktif dalam pembelajaran menggunakan media *Wordwall*, peserta didik yang mampu mengaplikasikan media pembelajaran *Wordwall* berjumlah 2 peserta didik dengan persentase (80%) yang merupakan kategori banyak dilakukan peserta didik, sebanyak 3 peserta didik atau seluruhnya dengan persentase (90%) mampu menjawab pertanyaan dalam media pembelajaran *Wordwall* masuk dalam kategori sangat banyak. Kemudian, persentase (90%) dengan sebanyak 3 peserta didik atau seluruhnya senang dalam proses belajar mengajar dan merupakan kategori sangat banyak.

Tahap ketiga, tahapan yang berhubungan dengan pengamatan keaktifan peserta didik terlihat meningkat pada siklus kedua ini, terbukti dari beragamnya kegiatan pembelajaran. Peserta didik bersemangat untuk menjawab pertanyaan dan menyuarakan gagasan mereka. Selain itu, peserta didik lebih proaktif dalam mengajukan pertanyaan terkait materi bangun datar. Karena proses pembelajarannya mirip dengan bermain *game*, oleh karena itu peserta didik sangat antusias untuk mengikutinya. Namun, di beberapa kategori masih ada 1 anak yang masih membutuhkan bantuan dalam menggunakan media pembelajaran berupa aplikasi *Wordwall*.

Tahap keempat, pelaksanaan refleksi pada siklus ini ditunjukkan dengan minat belajar peserta didik pada saat proses kegiatan pembelajaran Mata Pelajaran Matematika semakin meningkatnya khususnya materi bangun datar yang dipelajari siswa kelas I UPTD SDN 5 BARRU melalui pemanfaatan media pembelajaran berupa aplikasi *Wordwall*. Dalam penggunaan media pembelajaran *Wordwall* ini juga tidak ada kendala seperti jaringan internet, ataupun fasilitas yang kurang karena di UPTD SDN 5 BARRU ini terdapat beberapa *wifi*, dan juga internet yang terjangkau, serta fasilitas seperti proyektor juga telah tersedia yang dapat

menunjang proses pembelajaran digital. Peserta didik menerima dengan baik penggunaan media pembelajaran *Wordwall*, hasil lembar observasi kegiatan peserta didik pada saat kegiatan belajar mengajar yang membuktikkan bahwa minat belajar peserta didik secara umum telah mencapai nilai rata-rata (86%) pada semua indikator menjadi buktinya. Hal ini membuktikan bahwa indikator keberhasilan penelitian yang sudah diputuskan sudah tercapai, maka penelitian tidak diteruskan lagi ke siklus selanjutnya.

KESIMPULAN

Dari hasil perbaikan pembelajaran di kelas I UPTD SDN 5 BARRU pada mata pelajaran Matematika dengan materi bangun datar yang dilaksanakan dalam 2 siklus dengan menggunakan media pembelajaran *Wordwall* dapat meningkatkan minat belajar peserta dalam mata pelajaran Matematika. Dengan demikian, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa, dengan menggunakan media pembelajaran *Wordwall* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran tersebut, dapat menimbulkan antusiasme peserta didik, keaktifannya dalam pembelajaran, mampu menggunakan media pembelajaran *Wordwall,* mampu menjawab soal kuis dalam media pembelajaran *Wordwall,* dan peserta didik senang dalam proses belajar mengajar menggunakan media ajar tersebut.

Minat belajar peserta didik kelas I di UPTD SDN 5 BARRU dengan menerapkan dan menggunakan media pembelajaran *Wordwall* dalam pembelajaran matematika materi bangun datar. Pada siklus 1 skor rata-rata keaktifan peserta didik hanya mencapai 74% di mana hany 1 dari 3 peserta didik yang mengerti serta antusias dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Wordwall* ini, maka dari itu peneliti melakukan refleksi kemudian melaksanakan pembelajaran siklus ke-2. Pada siklus 2 ini minat belajar peserta didik mengalami peningkatakan yang signifikan di mana hampir seluruh peserta didik antusias dan aktif dalam pembelajaran menggunakan media *Wordwall,* dengan rata-rata skor sebesar 86%.

Dari simpulan hasil penelitian di atas, ada beberapa saran untuk tindak lanjutnya antara lain, penggunaan media pembelajaran *Wordwall* dapat dijadikan sebagai alternatif dari berbagai jenis atau variasi media pembelajaran pada mata pelajaran Matematika. Sebelum menggunakan media pembelajaran, peneliti ataupun guru yang mengajar terlebih dahulu harus membuat perencanaan pembelajaran secara jelas mulai dari langkah yang harus dilakukan oleh guru dan peserta didik, agar pembelajaran dapat berlangsung dengan maksimal dan sesuai dengan waktu yang tersedia. Ada baiknya guru memilih dengan tepat media pembelajaran yang akan

digunakannya, media yang dapat menarik perhatian peserta didik dan mampu membangkitkan semangat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

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.

Apriyani, R., Sumarni, S., & Rukiyah, R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Tema Alam Semesta Untuk Anak. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *9*(2), 110-124.

Bagas, S, P., Lestari, Sri,. Rahmadhani, Rita,. (2024). Pemanfaatan Media Game Edukasi *Wordwall* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN 02 Madiun Lor Kota Madiun. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar,* 9(3), 1946-1954.

Mahmud, M., & Priatna, T. (2008). Penelitian tindakan kelas.

Malewa, E. S., & Muh, A. A. (2023). Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Materi Zakat di UPTD SD Negeri 65 Barru. EDUCANDUM, 9(1), 22–30.

Maritsa, A., Hanifah Salsabila, U., Wafiq, M., Rahma Anindya, P., & Azhar Ma'shum, M. (2021). Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan, 18(2), 91–100. https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303

Nanda, I. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru Inspiratif*. Indra Na

Nissa, S. F., & Renoningtyas, N. (2021). Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, *3*(5), 2854-2860.

Rahmawati, L., Rulviana, V., Rakini. (2024). Penerapan Media *Wordwall* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Pada Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Journal Innovation in Education,* 2(4), 14-25.

Sari P, & Yarza H. (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., Prayito, M., & Prasetiawati, C. (2023). Meningkatkan Minat Belajar Dengan Menggunakan Media Wordwall Kelas 4 di Sekolah Dasar. Jurnal Sinektik, 6(1), 25–31.

Zulfah, N. (2023). Pemanfaatan Media Game Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, *1*(1), 11-11.