

ENHANCING STUDENTS' LEARNING INTEREST THROUGH THE WORDWALL EDUCATIONAL GAME IN MATHEMATICS AT SDN 1 TATURA PALU

Rezki¹, Herawati², Tri Santoso³

^{1,2,3} Universitas Tadulako

E-mail : ekirezki08@gmail.com

ABSTRACT

Students' learning motivation is a crucial factor in achieving optimal learning outcomes. One effective way to boost students' interest is by incorporating the educational game Wordwall into the learning process. Wordwall can make learning more engaging, enjoyable, and interactive, thereby enhancing students' motivation and participation. This research, which begins by defining and discussing the benefits of educational games, found that in Cycle 1 (before using Wordwall), the average student interest score was 47, categorized as 'low.' Academic achievement averaged 44, and student responses were also rated as 'low' at 50. However, in Cycles 2 and 3 (after using Wordwall), student interest significantly improved, reaching 72 and 89, respectively. Academic achievement also rose to 70 and 88, while student responses increased to 75 and 91. These results indicate that students in Class VB of SDN 1 Tatura Palu have developed a strong interest in learning.

Keyword : *Learning Interest, Media, Wordwall, And Mathematics.*

ABSTRAK

Minat belajar peserta didik merupakan faktor penting dalam mencapai hasil belajar yang optimal. Salah satu cara untuk meningkatkan Minat belajar peserta didik adalah dengan menggunakan game edukasi wordwall dalam pembelajaran. Game edukasi wordwall dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi peserta didik dalam belajar. Game edukasi Wordwall dapat meningkatkan Minat belajar peserta didik. Jurnal ini dimulai dengan membahas definisi dan manfaat game edukasi. Hasil yang didapatkan yaitu pada siklus 1 (sebelum penggunaan game edukasi wordwall) diperoleh rata-rata pada minat belajar peserta didik sebesar 47 dan masuk pada kategori kurang, untuk prestasi akademik diperoleh rata-rata sebesar 44 dan respon peserta didik sebesar 50 masuk pada kategori kurang. Siklus 2 dan 3 (setelah penggunaan game edukasi wordwall) minat peserta didik berturut turut sebesar 72 dan 89, prestasi akademik berturut turut diangka 70 dan 88 dan respon peserta didik berturut turut sebesar 75 dan 91. Hal ersebut membuat peserta didik di SDN1 Tatura Palu kelas VB memiliki peningkatan minat belajar yang baik dalam pembelajaran.

Kata Kunci : *Minat belajar, Media, Wordwall dan Matematika*

PENDAHULUAN

Minat belajar peserta didik merupakan faktor penting dalam mencapai hasil belajar yang optimal. Peserta didik yang memiliki minat belajar tinggi akan lebih termotivasi untuk belajar dan lebih mudah untuk memahami materi pembelajaran. Ada banyak cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Salah satu cara yang efektif adalah dengan menggunakan media pembelajaran antara lain game edukasi Wordwall. Game edukasi adalah permainan yang dirancang untuk tujuan pendidikan. Game edukasi dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi peserta didik dalam belajar (S Rahman, 2022).

Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah berkembang pesat dan dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, termasuk dalam pembelajaran matematika. Matematika sering dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dan membosankan bagi banyak peserta didik. Hal ini dapat menyebabkan rendahnya motivasi belajar dan hasil belajar yang tidak optimal. Penggunaan teknologi digital, seperti aplikasi game edukasi Wordwall, dapat menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut (L Oktapiyani, 2023).

Game edukasi Wordwall adalah aplikasi pendidikan berbasis game, yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan membuatnya di kelas latihan interaktif dan menyenangkan (Purba, 2019: 5). Implementasi menggunakan Game edukasi Wordwall peserta didik dapat melakukan latihan di dalam kelas pada perangkat elektronik mereka. Tidak seperti aplikasi pendidikan lainnya, Game Quizizz memiliki fitur permainan seperti permainan kata, kuis, menyusun puzzle dan aktivitas interaktif lainnya yang menghibur dalam proses pembelajaran. Game edukasi Wordwall juga memungkinkan peserta didik untuk saling bersaing dan memotivasi mereka belajar sehingga dapat meningkatkan minat belajarnya. Game edukasi Wordwall merupakan aplikasi berbasis web yang memungkinkan guru untuk membuat berbagai jenis permainan edukatif dan interaktif yang dapat membantu peserta didik memahami konsep matematika dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan (Mulyati, 2020).

METODE

a. Jenis penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas yang dilakukan untuk meningkatkan semangat belajar peserta didik pada mata pelajaran Matematika.

b. Waktu dan subjek penelitian

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 19 Juli 2024 – 3 September 2024 di SDN 1 Tatura Palu kelas VB.

c. Teknik Pengumpulan Data

Peningkatan minat belajar peserta didik menggunakan game edukasi wordwall ini dilakukan selama 3 siklus, dimana siklus 1 sebelum penggunaan game edukasi wordwall dan siklus 2 dan 3 setelah penggunaan game edukasi wordwall selama Praktik Pengalaman Lapangan dengan melihat antusias yang dimiliki oleh peserta didik pada saat pembelajaran matematika.

d. Teknik analisis data

Penentuan minat belajar peserta didik dapat dianalisis menggunakan angket penilaian yang telah disediakan dengan menggunakan tabel 1 dibawah ini:

$$P = X/N \times 100\%$$

Keterangan :

P = Prosentase

X = Jumlah alternatif jawaban

N = Jumlah seluruh butir pertanyaan

Setelah didapatkan prosentasenya, hasil dimasukkan kedalam kategori kurang sekali, kurang, baik, dan baik sekali sebagai berikut :

Keterangan

Kurang Sekali (0-25) : Peserta didik tidak melakukan kegiatan pembelajaran secara aktif

Kurang (26-50) : Sekitar 50% peserta didik melakukan kegiatan pembelajaran secara aktif

Baik (51-75) : Aktivitas peserta didik (60-80) melakukan kegiatan pembelajaran secara aktif

Baik Sekali (76-100) : Seluruh peserta didik melakukan kegiatan pembelajaran secara aktif (Sadiman, 2006)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penggunaan teknologi pembelajaran seperti game edukasi Wordwall merupakan salah satu hal yang harus dikembangkan dalam dunia pendidikan. Keberhasilan pembangunan suatu bangsa ditentukan oleh kualitas pendidikan bangsa serta kualitas pendidikan salah satunya ditentukan oleh seorang pendidik dalam hal ini seorang guru, karena dengan inovasi-inovasi baru yang diberikan seorang guru dalam pendidikan dapat memberikan warna baru dalam proses pembelajaran yang akan menumbuhkan minat belajar peserta didik (A Harianja, 2023). Adapun hasil rata-rata penggunaan media dalam pembelajaran dapat dilihat pada Tabel 1 dibawah ini:

Tabel 1.1 Hasil Rata-Rata Penggunaan Game Edukasi Wordwall

Siklus/Indikator	Minat Belajar	Prestasi Akademik	Respon Peserta Didik
Siklus 1 (sebelum penggunaan game edukasi wordwall)	47	44	50
Siklus 2 (setelah penggunaan game edukasi wordwall)	72	70	75
Siklus 3 (setelah penggunaan game edukasi wordwall)	89	88	91

Tabel diatas menunjukkan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar, prestasi akademik dan respon peserta didik sangat baik sekali akan penggunaan game edukasi wordwall pada pembelajaran.

Pembahasan

Berdasarkan hasil pada tabel diatas dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan pada tiap siklusnya antara test sebelum penggunaan game edukasi wordwall dan setelah penggunaan game edukasi wordwall. Hal ini ditunjukkan pada siklus 1 (sebelum penggunaan game edukasi wordwall) diperoleh rata-rata pada minat belajar peserta didik sebesar 47 dan masuk pada kategori kurang, untuk prestasi akademik diperoleh rata-rata sebesar 44 dan respon peserta didik sebesar 50 masuk pada kategori kurang. Siklus 2 dan 3 (setelah penggunaan game edukasi wordwall) minat peserta didik berturut turut sebesar 72 dan 89, prestasi akademik berturut turut diangka 70 dan 88 dan respon peserta didik berturut turut sebesar 75 dan 91. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi wordwall pada pembelajaran matematika dapat meningkatkan minat belajar, prestasi akademik dan mendapatkan respon yang baik sekali dari peserta didik. Pembelajaran menggunakan game edukasi wordwall merupakan salah satu metode pembelajaran berbasis internet yang membuat pembelajaran terasa menyenangkan dan lebih efektif. Selain itu juga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian ini terdapat banyak manfaat dan kelebihan pembelajaran menggunakan game edukasi wordwall sehingga perlu dikembangkan lagi baik pelajaran matematika maupun mata pelajaran yang lain.

KESIMPULAN

Game edukasi wordwall dapat digunakan oleh Guru mata pelajaran matematika Khususnya dan mata pelajaran lain umumnya, untuk melihat sejauh mana peserta didik dalam belajar

matematika. Penggunaan yang mudah dan hasil yang cepat dalam proses penilaiannya menjadikan aplikasi ini layak digunakan sebagai aplikasi pembelajaran. Terdapat peningkatan minat belajar peserta didik dari siklus 1 sebesar 47, siklus 2 sebesar 72 dan siklus 3 sebesar 89, prestasi akademik dari siklus 1 44, siklus 2 sebesar 70 dan siklus 3 88, dan respon peserta didik dari siklus 1 sebesar 50, siklus 2 sebesar 75 dan siklus 3 sebesar 91. Peningkatan kemampuan pendidik dalam memanfaatkan media ini sangat diperlukan karena masih kurangnya pengetahuan dan ketrampilan pendidik terhadap game edukasi wordwall untuk membuat dan memanfaatkan media pembelajaran. Kekurangan pembelajaran menggunakan game edukasi wordwall adalah bergantung pada jaringan internet. Media pembelajaran berupa game edukasi wordwall dapat dimanfaatkan oleh pendidik sebagai sebagai salah satu alternatif media pembelajaran berbasis TIK untuk dimanfaatkan semaksimal mungkin guna mencapai tujuan pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran jenis ini dapat mengatasi adanya kekurangan pemanfaatan media pembelajaran sejenis untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran ini dapat mengatasi berbagai permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran dan diperlukan tindak lanjut dengan perancangan pengembangannya untuk proses pembelajaran selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- A Harianja - 2023 - repository.unbari.ac.id
- Jufinda, A. (2021). Pengaruh Latihan Decline Push Up Terhadap Kemampuan Chest Pass Pemain Bola Basket Putra Smp Negeri 4 Kerinci. *Edu Research*, 2(4), 65-70.
- Jufinda, A. (2023). Persepsi Siswa Terhadap Pemeliharaan Lingkungan Sekolah Sehat. *EDU RESEARCH*, 4(3), 108-123.
- Jufinda, A. (2024). PERFORMANCE ASSESSMENT DALAM PEMBELAJARAN KARATE DI STKIP MUHAMMADIYAH SUNGAI PENUH. *EDU RESEARCH*, 5(1), 23-30.
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran matematika melalui media game quizizz untuk meningkatkan hasil belajar matematika SMP. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 64-73.
- L Oktapiyani, [S Sagiman](#), [A Septiana](#) - 2023 - e-theses.iaincurup.ac.id
- S Rahman - *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 2022 - ejurnal.pps.ung.ac.id
- Sadiman, A.S dkk. 2006. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembang dan Pemanfaatannya*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Sahida, D. (2018). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Problem Based Learning Berbantuan Komik Untuk Meningkatkan Creative Thinking Skill Peserta Didik Pada Materi Gerak lurus. *Jurnal Eksakta Pendidikan (Jep)*, 2(1), 9-16.
- Sahida, D. (2019). Validitas Handout Berbentuk Komik Fisika Berbasis Problem Based Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik. *EDU RESEARCH*, 1(1), 12-20.

- Sahida, D. (2020). Praktikalitas Handout Berbentuk Komik Fisika berbasis Problem Based Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik. *EDU RESEARCH*, 1(2), 29-34.
- Sahida, D. (2021). Pengaruh penerapan media Youtube terhadap hasil belajar fisika siswa kelas VII SMPN 34 Kerinci. *EDU RESEARCH*, 2(3), 1-9.
- Sahida, D. (2022). Pengaruh Media Phet Terhadap Hasil Belajar Fisika Dasar 1 Stkip Muhammadiyah Sungai Penuh. *EDU RESEARCH*, 3(1), 12-20.
- Sahida, D. (2023). Peningkatan Creative Thinking Skill Peserta Didik Melalui Penerapan Model Project Based Learning Pada Pembelajaran Fisika Di Kelas X SMA Negeri 1 Kerinci. *EDU RESEARCH*, 4(3), 124-131.