



**PENINGKATAN MINAT DAN HASIL BELAJAR MENGGUNAKAN MEDIA
WORDWALL PADA SISWA KELAS VIII B DI SMPT MADINATUL ULUM PADA
SISTEM PEREDARAN DARAH MANUSIA**

**INCREASING INTEREST AND LEARNING RESULTS USING WORDWALL
MEDIA IN CLASS VIII B STUDENTS AT MADINATUL ULUM VOCATIONAL
SCHOOL ON THE HUMAN CIRCULATION SYSTEM**

Ainun Zahro Hidayati¹⁾, Waris^{2*)}, Hanif Rafika Putri³⁾

**)Corresponding Author*

Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Argopuro

*Email: dwaris668@gmail.com

ABSTRAK

Wordwall adalah sebuah media *game* yang ada di *website* dan menarik. Media ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran, sumber belajar siswa, dan dapat melatih kemampuan berpikir peserta didik, sehingga peserta didik merasa senang dan tidak merasa bosan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran berupa *wordwall*. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan di SMPT Madinatul Ulum Cangkring, Jenggawah dengan subjek penelitian siswa kelas VIII B yang berjumlah 43 siswa. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Mei 2024. Hasil dari penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan minat dan hasil belajar pada siswa. Peningkatan hasil dan minat belajar siswa, tampak pada nilai ketuntasan minat belajar siswa tahap pra siklus yaitu 50,29%, dan nilai ketuntasan klasikal hasil belajar siswa tahap para siklus sebesar 34,88%, nilai ini sangat jauh dari nilai ketuntasan klasikal sekolah yang sudah ditetapkan yaitu 75%. Setelah penggunaan media pembelajaran berupa *wordwall* pada siklus satu, ketuntasan minat belajar siswa meningkat menjadi 76,27% begitu pula hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan menjadi 76,74%. Salah satu sebab meningkatnya minat dan hasil belajar siswa karena tampilan yang disediakan oleh *wordwall* menarik dan tidak monoton, sehingga membuat pembelajaran lebih menarik dan membuat siswa antusias dan semangat selama pembelajaran berlangsung.

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

ABSTRACT

Wordwall is a media game that is on the website and is interesting. This media can be used as a learning medium, a student learning resource, and can train students' thinking skills, so that students feel happy and don't feel bored. This research aims to increase student interest and learning outcomes by using learning media in the form of wordwall. This research is classroom action research (PTK) carried out at SMPT Madinatul Ulum Cangkring, Jenggawah with the object of research being 43 students in class VIII B. This research was carried out on Wednesday 29 May 2024. The results of this research showed an increase in interest and learning outcomes in students from the pre-cycle stage to cycle I. The value of students' interest in learning in the pre-cycle stage was 50.29%, and the classical completeness score was 50.29%. student learning at the pre-cycle stage is only 34.88%, this value is very far from the school's classical completeness value which has been set at 75%. After using learning media in the form of wordwall in cycle one, students' interest in learning increased to 76.27% as well as student learning outcomes also increased to 76.74%. One of the reasons for increasing student interest and learning outcomes is because the display provided by the wordwall is attractive and not monotonous, thus making learning more interesting and making students enthusiastic and enthusiastic during learning.

Keywords : Learning Results, Interests, Wordwall.

PENDAHULUAN

Guru merupakan salah satu tenaga pendidik yang memiliki peranan penting dalam proses belajar mengajar. Guru memiliki beberapa tugas yang beragam yang diterapkan sebagai bentuk pengabdian. Diantaranya yaitu sebagai bidang profesi, bidang kemanusiaan dan bidang kemasyarakatan. Dalam bidang profesi tugas guru mencakup mendidik, mengajar dan melatih (Sanjani, 2020).

Rasa jenuh dan malas yang dirasakan oleh peserta didik mengakibatkan peserta didik kehilangan minat untuk melaksanakan pembelajaran. Kurangnya minat belajar siswa menjadikan peserta didik cemas sehingga rasa bosan pada peserta didik timbul dan selalu berkeinginan agar pembelajaran cepat selesai (Sari dkk., 2021). Faktor penyebab kurangnya minat belajar pada siswa dikarenakan rasa senang atau tidak dari peserta didik terhadap proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Menurut Sutrisno (2021) sikap belajar siswa akan berdampak pada perasaan senang atau tidak senang siswa dalam belajar. Jika proses pembelajaran itu membosankan maka peserta didik tidak akan fokus dalam mengikuti pelajaran, tetapi sebaliknya jika pembelajaran berlangsung dengan menyenangkan, maka peserta didik akan fokus dan antusias dalam mengikuti pelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal yang penulis lakukan pada tanggal 26 oktober 2023 kepada siswa SMPT Madinatul Ulum Cangkring, Jenggawah, Jember kelas VIII B masih sulit untuk memahami materi pelajaran IPA. Hal ini disebabkan karena guru dalam menyampaikan pembelajaran masih kurang inovatif dan juga terbatasnya media pembelajaran yang ada yaitu hanya menggunakan lembar kerja siswa (LKS) dan LCD yang disediakan di sekolah, sehingga banyak siswa yang tidak aktif, tidak memperhatikan pelajaran bahkan ada juga siswa yang tidur pada saat pembelajaran berlangsung. Waktu yang kurang efektif yaitu hanya 3 jam dalam satu minggu juga membuat pembelajaran kurang optimal. Sehingga pendidik hanya menerangkan yang menurutnya paling penting untuk disampaikan dan sedikit terburu-buru. Hal ini menyebabkan hasil belajar dari sebagian besar siswa tidak sampai KKM. Dimana KKM yang harus dicapai oleh siswa SMPT Madinatul Ulum yaitu 65. Hasil ini terbukti pada nilai ulangan siswa yaitu dari 43 siswa yang mencapai KKM hanya 12 siswa, yang diatas KKM 6 siswa dan yang dibawah KKM 25 siswa.

Dalam rangka mengatasi kurang minatnya belajar pada siswa adalah diimplementasikannya suatu media pembelajaran yang interaktif yaitu *wordwall*.

Wordwall adalah suatu aplikasi yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran, sumber belajar dan juga sebagai alat penilaian berbasis daring yang menarik bagi siswa. Kelebihan dari *wordwall* yaitu memiliki beberapa *template* yang dapat digunakan oleh pendidik. *Wordwall* tidak berbayar untuk 5 buah *template* pada pilihan *Basic*. Permainan yang sudah dibuat dapat dikirim langsung menggunakan aplikasi *Whatsapp*, *Google Classroom* maupun melalui *Email*. Dan juga bisa dicetak dalam bentuk PDF yang memudahkan peserta didik yang terkendala pada jaringan. Ada banyak jenis permainan yang ada pada aplikasi *wordwall*, diantaranya permainan klasik seperti *Quiz* (kuis) dan *Crossword* (teka-teki silang). Ada juga permainan *Find the Match* (mencari padanan), *Random Cards* (kartu acak), *Random Wheel* (roda acak), *Missing Word*, *True or False* (benar atau salah), *Match up*, *Whack-a-mole*, *Group Short*, *Hangman*, *Anagram*, *Open the Box*, *Wordsearch* (cari kata), *Ballon Pop*, *Unjumble*, *Labelled Diagram*, dan *Gameshow Quiz* (Sari, Yarza, 2021).

Keberhasilan media *wordwall* dalam meningkatkan minat belajar siswa didukung oleh penelitian Zulfah (2023), yang menunjukkan bahwa media *wordwall* dapat meningkatkan minat belajar siswa yang dilihat berdasarkan hasil analisis observasi, diperoleh presentase pada siklus I sebesar 78%, pada siklus II meningkat menjadi 83,6%, dan pada siklus III meningkat menjadi 91% dan termasuk dalam kategori sangat baik. Penelitian ini juga didukung oleh penelitian Puspitasari, dkk (2022), yang menunjukkan bahwa ada peningkatan hasil belajar dengan diterapkannya media pembelajaran berupa game *wordwall*

Materi sistem peredaran darah pada manusia termasuk salah satu materi yang terdapat di dalam pelajaran IPA Biologi kelas VIII. Materi sistem peredaran darah pada manusia diperlukan tingkat pemikiran secara abstrak, karena materi ini berkaitan dengan proses yang berada di dalam tubuh yang tidak bisa diamati secara langsung (Aswadin dkk., 2021). Penggunaan media *wordwall* diharapkan peserta didik menguasai materi dengan lebih mudah sehingga dapat mempengaruhi minat dan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran berupa *wordwall*.

METODE

Penelitian ini termasuk jenis penelitian Penelitian Tindakan Kelas (PTK)/*Classroom Action Research*, dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan

menggunakan model Kemmist dan Taggart. Menurut Wiraatmadja (2009) PTK adalah bentuk penelitian reflektif dengan menggunakan tindakan-tindakan tertentu untuk meningkatkan dan memperbaiki praktik-praktik pembelajaran di kelas secara lebih professional. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SMPT Madinatul Ulum Cangkring, Jenggawah, Jember tahun ajaran 2023/2024. Subjek pada penelitian ini yaitu siswa kelas VIII B yang berjumlah 43 siswa. Penelitian tindakan kelas ini akan dilakukan melalui satu siklus yaitu untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA dengan menerapkan media pembelajaran berbasis *Wordwall*.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini berupa kuesioner, tes, dan observasi. Kuesioner atau angket adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi atau mengajukan beberapa pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden. Kemudian, kuesioner tersebut diisi oleh para responden sesuai dengan kehendak mereka secara independen tanpa adanya paksaan. Selanjutnya dilakukan analisis sehingga diperoleh informasi (Herlina, 2019). Kuesioner ini bertujuan untuk mendapatkan data minat belajar siswa dalam suatu mata pelajaran dengan menggunakan media pembelajaran tersebut.

Tes digunakan untuk memperoleh data kuantitatif. Menurut pendapat Supardi (2015) mengungkapkan bahwa tes adalah sejumlah pertanyaan yang harus direspon oleh siswa dalam bentuk lisan atau tulisan. Arifin (2014) menyatakan bahwa tes dalam PTK dilaksanakan pada setiap akhir siklus/tindakan yang bertujuan untuk mengetahui atau mengukur sejauh mana kemampuan atau peningkatan siswa setelah dilakukan proses pembelajaran dengan cara mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran dan perilaku peserta didik. Tes pada penelitian ini yaitu tes tulis yang berupa soal pilihan ganda dan esai.

Menurut Sugiyono (2013) menyatakan bahwa pengamatan merupakan suatu metode yang memiliki karakteristik untuk mengumpulkan informasi jika dibanding dengan teknik-teknik yang lain. Pengamatan ini dilakukan terhadap aktivitas selama pembelajaran berlangsung. Observasi ditujukan untuk mengetahui minat belajar siswa.

Pengumpulan data hasil penelitian tentu menggunakan beberapa teknik, diantaranya:

1. Kuesioner

Data dari hasil kuesioner yang berupa persentase didapatkan dengan menggunakan rumus berikut ini:

$$P = \frac{A}{B} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Angka persentase

A = Skor Siswa

B = Jumlah Skor Maksimal

2. Tes

Hasil tes akan diperoleh dari nilai hasil post tes siswa. Hasil tersebut berupa nilai kemudian dicari rata-rata ketuntasan klasikalnya dengan rumusan sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N}$$

$$\text{Ketuntasan Klasikal} = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas}}{\sum \text{keseluruhan siswa}} \times 100\%$$

Keterangan:

\bar{x} = Rata-rata Skor Siswa

x = Jumlah Skor yang Diperoleh

N = Jumlah Skor Maksimal

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, bisa ditentukan ketuntasan siswa jika siswa mendapatkan nilai minimal KKM yaitu 65 dan juga ketuntasan klasikal sebesar 75%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pra Siklus

Pada tahap ini diperoleh ketuntasan klasikal minat belajar siswa masih cukup yaitu 50,29%. Dan juga diperoleh hasil belajar siswa yang diperoleh dari nilai ulangan yaitu rata – rata 64,04 dengan ketuntasan klasikal 34,88%. Dengan begitu rata – rata pada data yang diperoleh belum mencapai ketuntasan klasikal yang telah ditentukan yaitu 75%. Pada tahap ini masih banyak siswa yang tidak semangat, tidak aktif, banyak siswa yang tidak memperhatikan pelajaran, bahkan ada juga siswa yang tidur pada saat pelajaran berlangsung. Salah satu penyebabnya yaitu karena tidak adanya variasi metode dan media pembelajaran yang inovatif yang digunakan oleh pendidik, dan juga materi sistem peredaran darah pada manusia merupakan materi yang cukup

sulit untuk dimengerti oleh siswa jika hanya mendengarkan guru dan membaca buku yang disediakan di sekolah. Hal ini menyebabkan tingkat minat dan hasil belajar siswa yang diperoleh siswa kelas VIII B SMPT Madinatul Ulum masih rendah.

2. Siklus I

Penelitian Tindakan Kelas siklus I dilaksanakan pada hari rabu tanggal 29 Mei 2024. Tindakan kelas dilakukan sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan. Pada tahap observasi dilakukan pengamatan dan evaluasi terhadap hasil belajar dan minat belajar siswa. Hasil pengamatan tentang minat belajar siswa menunjukkan tercapainya indikator keberhasilan dalam peningkatan minat belajar siswa. Adapun hasil peningkatan minat belajar siswa tampak pada Gambar 1 | sebagai berikut:



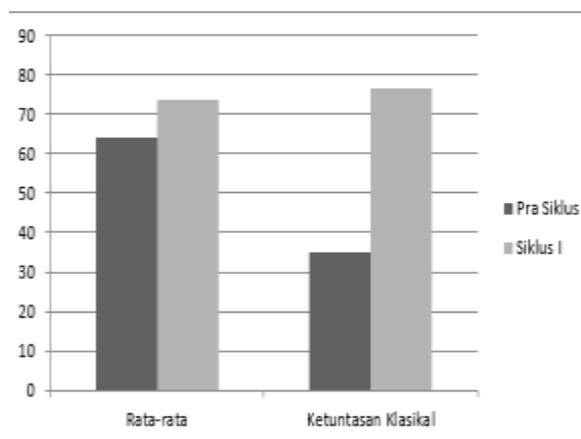
Gambar 1. Data Perbandingan Persentase Minat Belajar Pra Siklus Dan siklus I

Berdasarkan gambar 1, tampak bahwa ketuntasan klasikal minat belajar siswa pada pra siklus adalah 50,29%, sedangkan pada siklus I diperoleh ketuntasan klasikal minat belajar sebesar 76,27%. Selisih peningkatan nilai rata – rata minat belajar siswa pra siklus dan siklus I yaitu sebesar 25,98%.

Hasil belajar pada siklus I dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *wordwall* juga mengalami peningkatan. Yaitu diperoleh rata – rata nilai dengan ketuntasan klasikal 76,47%. Terdapat 33 siswa yang tuntas dan 10 siswa yang tidak tuntas. Pencapaian hasil belajar pada siklus I sudah mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan yaitu diatas ketuntasan klasikal (75%). Peningkatan hasil belajar siswa pada siklus I ini, karena minat belajar siswa juga mengalami peningkatan. Hal ini disebabkan karena pada siklus I memanfaatkan *game* edukasi berupa aplikasi *wordwall* sebagai media pembelajaran yang mana aplikasi ini pertama kali digunakan

di SMPT Madinatul Ulum terutama kelas VIII B sehingga siswa lebih semangat dan keantusiasan siswa dalam belajar meningkat. Hal ini dikarenakan karena siswa terutama kelas VIII B SMPT Madinatul Ulum menyukai sesuatu yang baru, yang menarik terutama dalam bentuk permainan. Aplikasi ini mempunyai 18 permainan interaktif yang sangat mudah diikuti dan digunakan oleh pendidik dan peserta didik, tampilannya juga menarik, tidak monoton, dan dapat digunakan dalam jaringan atau diluar jaringan dengan cara dicetak atau dengan siswa menjawab pertanyaan yang sudah disiapkan ke papan tulis, sehingga pembelajaran lebih menarik dan mempunyai dampak baik terhadap siswa. Penggunaan *wordwall* juga dapat melatih kreatifitas siswa karena siswa dapat bermain sambil belajar, kreatifitas siswa dituntut dalam menjawab permainan yang disajikan dalam *wordwall* yang telah dirancang, sehingga menyebabkan siswa yang pasif mulai aktif selama kegiatan pembelajaran, siswa lebih bersemangat, siswa tidak bosan dan jenuh selama pembelajaran berlangsung sehingga membuat para siswa tidak mengantuk, serta adanya ketertarikan dan keantusiasan siswa dalam pembelajaran.

Perbandingan hasil belajar tahap pra siklus dan siklus I adalah sebagai berikut (Gambar 2.).



Gambar 2. Data Perbandingan Hasil Belajar Pra Siklus Dan Siklus I

Berdasarkan kedua gambar 1 dan 2 diatas terlihat jelas perbandingan pada masing – masing siklus, mulai dari pra siklus dan siklus I terjadi peningkatan, baik peningkatan pada minat belajar siswa dan hasil belajar siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Aidah & Nurafni, 2022) yang menyatakan bahwa media pembelajaran *Wordwall* mampu meningkatkan hasil belajar dan minat belajar siswa. Hasil tersebut juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Minarta &

Pamungkas, 2022) yang menunjukkan bahwa berdasarkan hasil uji wilcoxon, pada pretest dan posttest kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menunjukkan bahwa adanya perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah perlakuan pada kelas eksperimen yang dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media *Wordwall* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Maka untuk selanjutnya penggunaan metode pembelajaran berbasis *wordwall* dapat diterapkan dalam pembelajaran IPA di SMPT Madinatul Ulum Cangkring Jenggawah. Karena terbukti dapat meningkatkan minat belajar siswa dan juga hasil belajar siswa kelas VIII B SMPT Madinatul Ulum terutama pada materi sistem peredaran darah pada manusia.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas, analisis data dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *wordwall* dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan minat belajar siswa, yaitu pada tahap pra siklus sebesar 50,29% dan pada siklus I sebesar 76,27%. Dan juga dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa, yaitu rata – rata hasil belajar pada tahap pra siklus sebesar 64,04 dan pada siklus I sebesar 73,62. Ketuntasan klasikal pada tahap pra siklus sebesar 34,88% dan pada siklus I sebesar 76,74%.

DAFTAR PUSTAKA

- Aidah, N., & Nurafni. (2022). Analisis Penggunaan Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran IPA Kelas IV Di SDN Ciracas 05 Pagi. *Jurnal Pendidikan Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka*,11. file:///C:/Users/user/Downloads/14133-39630-1-M%20(3).pdf
- Arifin, Z. (2014). *Penelitian Pendidikan Metode Dan Paradigma Baru*. Bandung: PT Remaja Posdakarya.
- Aswadin, Azmin, N., & Bakhtiar. (2021). Keefektifan Penerapan Metode Simulasi Pada Konsep Sistem Peredaran Darah Manusia Di Kelas VIII SMPN 8 Satap Soromandi Tahun Pelajaran 2021/2022. *Jurnal PIPA: Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam*, 6-10.
- Herlina, V. (2019). *Panduan Praktis Mengolah Data Kuesioner Menggunakan SPSS*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Minarta, S. M., & Pamungkas, H. P. (2022). Efektivitas Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Siswa MAN 1 Lamongan. *Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi. Universitas Negeri Surabaya*, VI.

- Puspitasari, D. Y., Haryanto, H., & Sofyan, S. (2022). Efektifitas Pembelajaran Simulasi Berbantuan Game. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2716-3768.
- Sanjani, M. A. (2020). Tugas Dan Peranan Guru Dalam Proses Peningkatan Belajar. *Jurnal Serunai Ilmu Pendidikan*, 35.
- sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizz Dan Wordwall Pada Pembelajaran IPA Bagi Guru-guru SDIT al-Kahfi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 196.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Supardi. (2015). *Penilaian Autentik Pembelajaran Afektif, Kognitif, dan Psikomotor*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sutrisno. (2021). Analisis Dampak Pembelajaran Daring terhadap Motivasi Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v1i1.190>
- Wiratmadja, R. (2009). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Zulfa, N. (2023). Pemanfaatan Media Game Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 1-11.