

PENINGKATAN MINAT BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA MELALUI PEMANFAATAN WORDWALL [INCREASING STUDENTS' INTEREST IN LEARNING MATHEMATICS THROUGH THE USE OF WORDWALL]

Alwin Dwi Sastra Kelana Harefa¹, Robert Harry Soesanto²
^{1,2}Universitas Pelita Harapan, Tangerang, BANTEN

Correspondence Email: robert.soesanto@uph.edu

ABSTRACT

Creating individuals with competitive abilities in today's era can begin by integrating technological advancements into education. This process will be effective when students have an interest in both the learning process and the technology currently integrated. However, research data from a Christian high school in Jakarta shows low student interest in learning. This issue can be addressed through the teacher's efforts to provide learning that fosters student interest by utilizing the Wordwall technology application, studied through a descriptive qualitative research method. The research results indicate an increase in students' interest in learning across all indicators in this study: student attention, engagement in learning, and enjoyment in participating in lessons. This research underscores the importance of the role of Christian teachers in guiding students through learning with the use of Wordwall. Christian teachers are called to guide students in their learning, which includes fostering students' interest in learning and producing students capable of competing in the current era as part of their responsibility in fulfilling God's work. The researcher suggests that teachers should assess students' readiness to learn, check their understanding after explaining material, and select suitable challenge designs on Wordwall that match the difficulty level of questions being asked. In this way, students can demonstrate an increased interest in learning.

Keywords: wordwall, students' learning interest, mathematics learning

ABSTRAK

Menciptakan manusia yang memiliki daya saing pada masa era ini dapat dimulai dari mengintegrasikan perkembangan teknologi pada pendidikan. Proses ini akan efektif saat siswa memiliki minat belajar terhadap pembelajaran serta teknologi yang telah diintegrasikan saat ini. Namun, data penelitian di salah satu SMA Kristen di Jakarta menunjukkan rendahnya minat belajar siswa. Permasalahan ini dapat dijawab melalui upaya guru dalam memberikan pembelajaran yang mampu meningkatkan minat belajar siswa dengan memanfaatkan aplikasi teknologi yakni Wordwall dalam pembelajaran yang dikaji menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa yang meliputi setiap indikator minat belajar pada penelitian ini yakni perhatian siswa, keterlibatan pada pembelajaran, serta perasaan senang mengikuti pembelajaran. Melalui penelitian ini, peran guru Kristen dalam menuntun siswa pada pembelajaran dengan memanfaatkan Wordwall sangat penting. Guru Kristen dipanggil untuk menjadi penuntun siswa dalam belajar, termasuk mengembangkan minat belajar siswa serta menghasilkan

siswa-siswa yang mampu bersaing pada perkembangan masa sekarang sebagai bentuk tanggung jawab akan karya Allah. Saran yang dapat diberikan oleh peneliti yaitu guru harus mengetahui kesiapan belajar siswa, serta pemahaman siswa setelah menjelaskan materi serta perlu untuk memilih desain tantangan yang terdapat pada Wordwall sesuai tingkatan soal yang akan ditanyakan. Dengan demikian, siswa dapat menunjukkan peningkatan minat belajar.

Kata Kunci: wordwall, minat belajar siswa, pembelajaran matematika

PENDAHULUAN

Perkembangan dunia pendidikan saat ini memberikan berbagai dampak yang memengaruhi kemajuan suatu bangsa. Hal ini juga dibuktikan dengan perubahan-perubahan yang diberikan pada era *Industry 4.0* yang sangat membantu masyarakat dengan kehadiran teknologi. Namun, tidak semua perkembangan era ini berdampak positif. Kehadiran teknologi menjadi ancaman tersendiri bagi dunia karena teknologi juga mampu menggantikan peran dan pekerjaan manusia dengan sangat mudah (Rouf, 2019). Ancaman ini ditanggapi dengan proses perpindahan era *Industry 4.0* menjadi *Society 5.0* yang berusaha memanfaatkan perkembangan ini tanpa menghilangkan peran manusia sebagai pengendalinya (Nastiti & Abdu, 2020). Oleh karena itu, dunia pendidikan mendapat tantangan supaya mampu melahirkan generasi-generasi yang berperan penting pada era ini. Dunia pendidikan memulai hal ini dengan mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran. Proses ini akan efektif ketika siswa memiliki minat belajar terhadap pembelajaran serta teknologi yang telah diintegrasikan saat ini.

Minat belajar seperti yang diungkapkan Guilford (Lestari, Eka, & Yudhanegara, 2017) merujuk kepada dorongan-dorongan dari dalam diri siswa secara psikis dalam mempelajari sesuatu dengan penuh kesadaran, ketenangan, dan kedisiplinan sehingga menyebabkan individu secara aktif dan senang untuk melakukannya. Pengertian tersebut menegaskan bahwa minat belajar menjadi dorongan bagi siswa untuk belajar, serta membentuk pemikiran bahwa pembelajaran sebagai suatu hal yang menyenangkan untuk dilakukan. Hal ini juga menunjukkan bahwa siswa akan mengalami pembelajaran yang bermakna ketika siswa memiliki minat untuk belajar selama proses pembelajaran berlangsung. Minat belajar menjadi bagian yang penting dalam diri siswa untuk mampu menghadapi dan menjawab tantangan perkembangan di era ini.

Realita yang ada sekarang ini dalam dunia pendidikan di Indonesia menyatakan bahwa minat belajar siswa masih tergolong rendah. Salah satu penelitian terkait yang mendukung hal ini, menemukan bahwa minat belajar siswa menjadi permasalahan urgen yang masih dihadapi di sekolah (Puspawan & Soesilo, 2019). Permasalahan yang sama ditemukan peneliti pada siswa kelas XI MIPA di salah satu SMA Kristen di Jakarta. Hal ini ditemukan melalui observasi pembelajaran di kelas. Peneliti menemukan siswa selama proses pembelajaran berlangsung, siswa melakukan aktivitas lain seperti 6 dari 14 atau 43% siswa mendiskusikan topik yang tidak relevan dengan pembelajaran atau membuka hal-hal lain di *smartphone*. Terdapat 2 siswa yang bahkan tertidur, serta siswa tidak aktif selama pembelajaran (tidak menjawab pertanyaan guru, tidak bertanya ataupun memberikan tanggapan), 2 siswa bahkan

melamun selama pembelajaran. Temuan ini disesuaikan dengan indikator minat belajar yang digunakan yaitu 1) adanya perhatian siswa selama pembelajaran berlangsung, 2) adanya keterlibatan siswa dalam pembelajaran secara aktif yang berasal dari keinginan/kemauan siswa, 3) adanya perasaan senang terhadap pembelajaran yang berlangsung (Darmidi, 2017; Friantini & Winanta, 2019; Lestari, Eka, & Yudhanegara, 2017; Safari, 2003). Rendahnya minat belajar siswa memberikan tantangan serta urgensi bagi guru untuk meningkatkan minat belajar siswa di dalam pembelajaran.

Permasalahan ini dapat dijawab melalui upaya guru dalam memberikan pembelajaran yang mampu meningkatkan minat belajar siswa dengan memanfaatkan aplikasi teknologi yakni Wordwall dalam pembelajaran. Wordwall merupakan perkembangan teknologi dalam bentuk web aplikasi yang mampu didesain untuk membuat games berbasis kuis yang menyenangkan (Hanafi, Adu, & Muzakkir, 2021). Wordwall menjadi media pembelajaran yang menarik saat diintegrasikan pada proses belajar mengajar di kelas. Wordwall memiliki dampak positif dalam penggunaannya, yakni dapat diakses dengan mudah saat pembelajaran melalui gadget dan laptop siswa, serta memiliki berbagai fitur dengan kombinasi audio-visual yang mampu memberikan pembelajaran yang menyenangkan (Nisa & Susanto, 2022). Pada penelitian terdahulu, keberadaan Wordwall dengan beragam fiturnya mampu meningkatkan interaksi dan keaktifan belajar siswa (Nissa & Renoningtyas, 2021). Pengaruh Wordwall dalam proses belajar mengajar juga dapat meningkatkan keinginan dan minat yang baru bagi siswa (Halawa, 2022). Sejalan dengan hal tersebut, Febrita & Ulfah (2019) mengemukakan juga bahwa media yang menarik, tepat, dan berkualitas tinggi dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Pemanfaatan teknologi ini dalam proses pembelajaran Kristen tidak bertentangan sama sekali. Erickson (1990) mengemukakan bahwa manusia diciptakan segambar dengan Allah sehingga manusia perlu untuk mempertanggungjawabkan hal tersebut dengan cara menjalankan mandat Allah (Kejadian 1:28). Pernyataan tersebut menegaskan bahwa Allah menghendaki manusia untuk memelihara dan mengelola bumi. Oleh karena itu, siswa perlu memiliki minat belajar sebagai bentuk pertanggungjawaban diri terhadap Allah. Minat belajar akan membantu siswa untuk mengeksplor pengetahuan dan teknologi, dan mampu memanfaatkannya, serta mengambil peran dalam era sekarang ini sebagai pengikut Kristus. Tentunya, guru juga perlu untuk melakukan persiapan yang baik sehingga mampu mencapai keberhasilan dalam melaksanakan proses pembelajaran (Larlen, 2013).

Berdasarkan penjelasan di atas maka rumusan masalah dari penelitian ini, yakni apakah pemanfaatan media Wordwall dapat meningkatkan minat belajar siswa? dan bagaimana upaya guru untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran matematika melalui pemanfaatan media Wordwall? Melalui rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah memaparkan peningkatan minat belajar siswa pada pembelajaran matematika melalui pemanfaatan Wordwall.

TINJAUAN LITERATUR

Minat Belajar Siswa

Salah satu bagian yang mendukung proses pembelajaran sehingga mencapai pembelajaran yang bermakna adalah minat. Minat berasal dari dalam diri seseorang yang melahirkan perhatian untuk melakukan sesuatu dengan tekun dalam jangka waktu yang lama, lebih konsentrasi, mudah untuk mengingat, dan tidak mudah bosan terhadap aktivitas yang dilakukan (Sirait, 2016). Minat seseorang akan menunjukkan tindakan seseorang terhadap sesuatu hal baik berupa aktivitas, orang, maupun objek tertentu.

Minat belajar siswa merujuk kepada ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran. Minat mampu menuntun siswa untuk mengikuti proses pembelajaran tanpa adanya paksaan sama sekali (Purwanto N. , 2010). Minat siswa terhadap pembelajaran dapat didefinisikan sebagai keadaan siswa merasa tertarik dan termotivasi untuk untuk melakukan sesuatu. Kondisi ini yang dapat diukur dengan menunjukkan rasa suka, tertarik, perhatian dan keterlibatan dalam mengikuti pembelajaran (Hidayat & Widjajanti, 2018). Sejalan dengan hal tersebut, Sari dan Esti (2015) menyatakan bahwa minat belajar siswa ketika siswa ingin belajar lebih banyak untuk dan melakukan sesuatu untuk mengubah diri mereka sendiri.

Minat siswa terhadap pembelajaran memiliki fungsi sebagai kekuatan untuk mendorong siswa belajar dikarenakan membuat siswa berkonsentrasi pada pelajaran dan menghindari gangguan, serta adanya penguatan ingatan terhadap bahan pelajaran (Gie, 2004). Minat belajar harus dimulai dari dalam diri siswa sendiri dan perlu untuk ditingkatkan dikarenakan minat belajar tidak dapat tumbuh dengan sendirinya bahkan tidak ada sejak lahir (Friantini & Winata, 2019). Hal yang sama disampaikan oleh Slameto (2015) yakni yakni siswa harus menyadari bahwa belajar tidak hanya membantu siswa mencapai tujuan yang dianggap penting, melainkan membawa kemajuan dalam dirinya sehingga memungkinkan siswa untuk berminat dalam mempelajarinya. Dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa merupakan suatu dorongan dalam diri siswa untuk melakukan aktivitas belajar dikarenakan perasaan tertarik, senang serta ingin mendalami aktivitas tersebut sehingga mampu memberikan dampak terhadap pembelajaran siswa. Adapun indikator minat belajar siswa adalah 1) adanya perhatian siswa selama pembelajaran berlangsung, 2) adanya keterlibatan siswa dalam pembelajaran secara aktif yang berasal dari keinginan/kemauan siswa, 3) adanya perasaan senang terhadap pembelajaran yang berlangsung (Darmidi, 2017; Friantini & Winanta, 2019; Lestari, Eka, & Yudhanegara, 2017; Safari, 2003).

Media Pembelajaran Wordwall

Banyak bentuk aplikasi yang dapat membantu pendidikan di sekolah berkat kemajuan teknologi, salah satunya media pembelajaran Wordwall. Nisa & Susanto (2022) menjelaskan bahwa pada dasarnya, Wordwall adalah website yang menyediakan berbagai permainan pendidikan untuk membantu siswa dan menilai mereka dengan cara yang menyenangkan bagi siswa. Lebih lanjut, Lestari (2021) juga mengemukakan bahwa aplikasi pembelajaran berbasis permainan yang disebut Wordwall memungkinkan guru menggunakan kuis yang mirip dengan permainan dengan kombinasi warna, gerakan, dan suara. Wordwall menjadi

salah satu alternatif untuk guru yang ingin menggunakan pendekatan pembelajaran yang berbeda dari metode konvensional. Hal ini juga dikemukakan oleh Sari & Yarza (2021) bahwa Wordwall merupakan aplikasi yang bisa digunakan sebagai media belajar maupun alat penilaian yang menarik bagi siswa dalam pembelajaran.

Wordwall memiliki banyak kelebihan karena sangat fleksibel dan berbagai fitur. Selain itu, karena bersifat permainan, dapat digunakan di semua mata pelajaran, meningkatkan kreativitas siswa, membantu membangun karakter bekerja sama, dan memiliki pelaksanaan yang mudah (Nisa & Susanto, 2022). Selviah, dkk (2020) juga menjelaskan bahwa kelebihan dari media Wordwall yaitu dapat melatih daya ingat peserta didik dengan hal yang menarik, tidak memerlukan listrik, dan praktis saat digunakan. Kelebihan lain Wordwall seperti yang dikemukakan oleh Nissa & Renoningtyas (2021) yaitu free untuk beberapa pilihan template basic seperti crossword, quiz, random cards, dan masih banyak lainnya, permainan yang telah dibuat juga dapat dikirimkan langsung melalui *WhatsApp*, *Google Classroom*, dan lain-lain. Tentunya kelebihan dari Wordwall ini sangat membantu seorang siswa saat menerapkannya dalam proses pembelajaran.

Penerapan Media Wordwall terhadap Minat Belajar Siswa

Minat belajar siswa merupakan salah satu faktor yang perlu dimiliki oleh seorang siswa untuk mendukung dirinya sehingga mampu mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Salah satu faktor yang memengaruhi minat belajar siswa terdapat pada media pembelajaran. Pengaruh media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat meningkatkan keinginan dan minat yang baru bagi siswa (Halawa, 2022). Sejalan dengan hal tersebut, Febrita & Ulfah (2019) mengemukakan juga bahwa media yang menarik, tepat, dan berkualitas tinggi dapat meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini menyiratkan bahwa pemilihan media pembelajaran yang mampu meningkatkan minat belajar siswa merupakan salah satu hal yang perlu diperhatikan oleh guru.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan guru yaitu Wordwall. Pemanfaatan Wordwall adalah salah satu media pembelajaran yang menarik serta dapat menjadi alternatif bagi guru untuk meningkatkan minat belajar siswa. Berdasarkan pemaparan pada fokus kajian sebelumnya, hal ini dikarenakan Wordwall berbasis games yang memungkinkan menarik perhatian siswa, memberikan rasa senang serta mampu membuat siswa aktif selama pembelajaran. Hal ini juga dibuktikan berdasarkan penelitian Nissa & Renoningtyas (2021) yaitu media Wordwall mampu meningkatkan minat belajar siswa yang dibuktikan dari keaktifan siswa selama pembelajaran. Melalui penelitian Pradani (2022) yang juga mengemukakan bahwa pemanfaatan Wordwall meningkatkan minat belajar siswa yang juga ditunjukkan dari keterlibatan aktif siswa pada pembelajaran yang berlangsung seperti bertanya, dan mengumpulkan tugas. Tidak hanya itu, penelitian Andriany & Warsiman (2023) juga semakin menegaskan bahwa penggunaan media berbasis Wordwall dapat meningkatkan minat belajar siswa yang melibatkan antusiasme siswa, partisipasi aktif, semangat belajar, konsentrasi atau perhatian siswa, ketertarikan siswa, dan keterlibatan siswa.

Penelitian yang dilakukan Pradani (2022) menunjukkan media pembelajaran Wordwall mampu meningkatkan minat pada pembelajaran siswa. Penelitian oleh Akbar & Hadi (2023) juga mendapat hasil yang sama ketika Wordwall dimanfaatkan pada pembelajaran dengan mengerjakan soal atau kuis. Berdasarkan seluruh hasil penelitian serta penjelasan teoretis yang telah dipaparkan memberikan kesimpulan bahwa pemanfaatan Wordwall pada proses pembelajaran di kelas mampu meningkatkan minat belajar siswa. Oleh karena itu, desain kegiatan pembelajaran dan penyediaan aktivitas menggunakan Wordwall memiliki peranan penting sehingga mendukung peningkatan minat belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan yakni metode penelitian kualitatif deskriptif. Metode kualitatif deskriptif merupakan metode yang digunakan dalam penelitian dengan melakukan deskripsi fenomena yang terjadi di lapangan tanpa rekayasa secara lengkap dan jelas (Rusandi & Rusli, 2021). Peneliti melaksanakan penelitian terhadap 14 siswa kelas XI MIPA di salah satu SMA Kristen di Jakarta, selama pembelajaran matematika.

Dalam hal pelaksanaan penelitian, terlebih dahulu adalah melakukan observasi kelas untuk menemukan permasalahan yang terjadi. Kemudian, dilakukan perencanaan yaitu mendesain pembelajaran matematika dengan menerapkan media Wordwall. Peneliti berfokus kepada materi persamaan kuadrat, lalu membuat rancangan pembelajaran dengan memanfaatkan Wordwall sebagai media pembelajaran. Peneliti kemudian meminta bantuan mentor untuk keperluan validasi atas rancangan pembelajaran yang telah disusun. Saran dan masukan dari mentor digunakan untuk merevisi rancangan pembelajaran agar siap diimplementasikan di dalam kelas. Selanjutnya adalah penerapan rancangan pembelajaran yang telah ditambahkan Wordwall sesuai dengan petunjuk pengerjaan. Melalui penerapan tersebut, peneliti mencatat serta menganalisis setiap indikator minat belajar siswa untuk mengetahui peningkatannya. Instrumen yang digunakan berupa catatan observasi kelas, RPP, dan juga jurnal refleksi yang didapatkan selama proses pembelajaran.

PEMBAHASAN

Perkembangan teknologi pada masa sekarang ini seharusnya dapat memberikan inovasi kepada guru untuk mampu menemukan solusi yang tepat mengatasi permasalahan tersebut, sebagai upaya dalam meningkatkan minat belajar siswa terhadap pembelajaran. Dalam mengatasi hal tersebut, peneliti memanfaatkan media pembelajaran Wordwall pada pembelajaran matematika di kelas sebanyak dua kali pada pertemuan dengan topik pembelajaran yang berbeda. Beberapa penelitian membuktikan bahwa pemanfaatan Wordwall mampu meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Launin, dkk (2022) pada pembelajaran menunjukkan bahwa penggunaan media bervariasi yang dilakukan oleh guru saat menyampaikan materi pembelajaran melalui media games online Wordwall mampu meningkatkan minat belajar siswa. Agusti & Aslam (2022) membuktikan hasil yang sama bahwa pemanfaatan Wordwall mampu membuat siswa bersemangat serta menumbuhkan minat terhadap pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti juga memanfaatkan

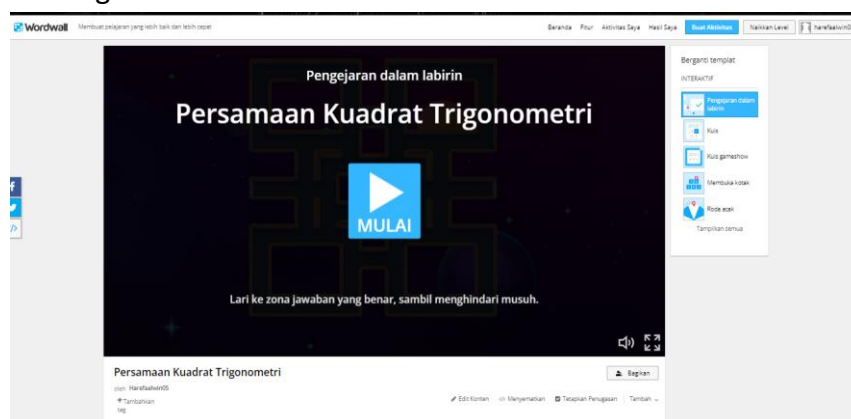
Wordwall pada pembelajaran yang dilakukan dengan memilih tantangan pengejaran dalam labirin. Berdasarkan hasil yang diperoleh, terdapat perubahan yang merujuk kepada kondisi minat belajar siswa di kelas XI MIPA yang telah dijelaskan pada fokus kajian sebelumnya dengan minat belajar siswa saat proses pembelajaran memanfaatkan Wordwall (awal pembelajaran – akhir pembelajaran).

Pada awal pembelajaran, peneliti mengamati adanya sikap-sikap negatif yang memperlihatkan kurangnya minat belajar siswa. Peneliti mencatatnya di dalam lembar observasi sesuai dengan kondisi faktual. Tabel 1 memperlihatkan tingkah laku yang teramati selama pembelajaran matematika berlangsung.

Tabel 1. Respons Siswa pada Awal Pembelajaran

Indikator	Permasalahan yang terjadi
Perhatian siswa selama proses pembelajaran, keterlibatan siswa	6 dari 14 siswa mendiskusikan topik yang tidak relevan dengan pembelajaran atau membuka hal-hal lain di <i>smartphone</i>
Perhatian siswa, keterlibatan siswa	3-4 orang siswa berdiri serta berjalan-jalan di belakang ruang kelas
Perhatian siswa, keterlibatan siswa, dan perasaan senang siswa	2 siswa yang tertidur di dalam kelas
Keterlibatan siswa, perasaan senang	Siswa cenderung diam selama proses pembelajaran dan tidak menjawab pertanyaan yang diajukan guru

Pada proses pembelajaran, peneliti memberikan contoh-contoh soal serta menjelaskan pengaplikasian rumus yang sudah dipelajari di dalam soal. Selama pembelajaran berlangsung, peneliti mempersiapkan pertanyaan-pertanyaan untuk dijawab siswa serta menyediakan latihan soal untuk dikerjakan di papan tulis. Pada pelaksanaan Wordwall, peneliti memantau aktivitas siswa selama pengerjaan Wordwall dan siswa melaporkan hasil pengerjaannya kepada peneliti. Peneliti menggunakan Wordwall dengan memilih tantangan pengejaran dalam labirin. Tampilan tantangan pengejaran dalam labirin pada Wordwall yang digunakan peneliti sebagai berikut:



Gambar 1. Permainan “Pengejaran dalam labirin”

Lebih lanjut, berikut akan ditunjukkan contoh tampilan dari permainan Wordwall ini, di mana siswa menghindari monster yang berusaha mengajar pengguna sehingga tidak kehilangan jumlah nyawa atau mengulang permainan.



Gambar 2. Tampilan permainan “Pengejaran dalam labirin”

Perubahan yang terjadi menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa pada pembelajaran matematika. Hal ini dibuktikan melalui tindakan siswa di dalam kelas yang memenuhi indikator minat belajar siswa yang digunakan oleh peneliti yaitu 1) adanya perhatian siswa selama pembelajaran berlangsung, 2) adanya keterlibatan siswa dalam pembelajaran secara aktif yang berasal dari keinginan/kemauan siswa, 3) adanya perasaan senang terhadap pembelajaran yang berlangsung. Peningkatan minat belajar siswa juga lebih ditegaskan melalui refleksi belajar siswa. Berikut respons siswa yang terjadi selama proses pembelajaran:

Tabel 2. Respons siswa selama proses pembelajaran dengan memanfaatkan media Wordwall

Langkah Penerapan	Respons siswa
Tahapan pembelajaran Memulai pembelajaran dengan menjelaskan peraturan dan prosedur kelas, agenda pembelajaran salah satunya akan menggunakan <i>Wordwall</i> , tujuan pembelajaran serta melakukan review materi sebelumnya yang ditampilkan pada PowerPoint (PPT).	Siswa memperhatikan penjelasan guru, siswa menunjukkan ketertarikan dengan agenda pembelajaran yang ada dengan memberikan respons berupa “Bagaimana sesi <i>Wordwall</i> nantinya?”
Penjelasan materi pembelajaran berupa rumus serta teori yang digunakan, guru juga memberikan waktu bagi siswa untuk mencatat serta memahami penjelasan	Siswa mencatat pembelajaran dan tidak melakukan hal lain. Siswa mengajukan diri bertanya secara pribadi kepada guru tentang materi yang kurang dipahami
Siswa menjawab soal-soal latihan dengan mengerjakan di papan tulis	Siswa berinisiatif untuk menjawab pertanyaan di papan tulis tanpa dipilih oleh guru
Siswa untuk membentuk kelompok semeja (2 orang) dengan tujuan saling bekerjasama menyelesaikan tantangan pada <i>Wordwall</i>	Siswa mengikuti instruksi yang ada dengan baik.
Siswa akan mengakses <i>Wordwall</i> melalui link atau barcode yang telah peneliti tampilkan pada PPT pembelajaran	Siswa membuka <i>smartphone</i>

Setelah klik mulai, maka akan muncul pertanyaan serta beberapa opsi jawaban yang perlu siswa pilih berdasarkan hasil pengerjaan	Siswa berusaha menyelesaikan tantangan yang ada bersama rekan sekelompok, siswa menunjukkan rasa senang seperti tertawa saat mengerjakannya, siswa meminta ijin kepada guru untuk mengerjakan ulang saat tantangan tidak bisa diselesaikan.
---	---

Indikator yang pertama pada peningkatan minat belajar siswa, yaitu perhatian siswa. Guru menyampaikan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan pada awal memulai pembelajaran, termasuk tahapan penggunaan Wordwall. Hasil yang ditunjukkan selama proses pembelajaran yakni siswa yang cenderung melakukan aktivitas yang lain pada pembelajaran matematika sebelumnya memiliki perubahan dengan memperhatikan penjelasan guru untuk mempersiapkan siswa sebelum menggunakan Wordwall. Selain itu, siswa meminta waktu mencatat materi. Siswa juga menyatakan bahwa telah memberikan perhatian saat pembelajaran berlangsung. Perhatian siswa juga sangat terlihat saat siswa menggunakan Wordwall. Siswa tidak melakukan hal lain selain berusaha menyelesaikan soal-soal pada Wordwall sekaligus menggerakkan karakter menuju jawaban yang tepat serta menghindari monster. Peneliti menyimpulkan bahwa perhatian siswa pada pembelajaran sebelumnya yang tidak memanfaatkan Wordwall mengalami peningkatan pada pembelajaran dengan memanfaatkan Wordwall. Perhatian siswa selama proses pembelajaran menunjukkan bahwa siswa memiliki minat belajar (Slameto, 2015).

Siswa juga terlibat dalam proses pembelajaran dengan melakukan instruksi pembelajaran dari guru. Siswa berinisiatif mengajukan diri untuk menjawab pertanyaan tanpa guru memilih siswa. Selanjutnya, Wordwall meningkatkan keterlibatan siswa secara penuh. Kelompok yang terdiri dari 2 orang membagi tugas secara bergantian yakni satu orang mengerjakan soal yang ada dan satu orang menghindari monster sembari menuju labirin yang tepat. Peran ini dilakukan secara bergantian serta siswa saling bekerja sama. Semua siswa mengambil peran dalam kelompok yang membuktikan bahwa indikator kedua yakni keterlibatan siswa, mengalami peningkatan terhadap pembelajaran yang sedang berlangsung. Hal ini dibuktikan seluruh siswa yaitu 14 orang yang terbagi menjadi 7 kelompok melakukan perannya masing-masing dengan baik. Pada pembelajaran sebelumnya, saat tidak memanfaatkan Wordwall, siswa tidak terlibat aktif pada pembelajaran. Keinginan siswa untuk terlibat aktif pada pembelajaran juga membuktikan bahwa siswa memiliki minat terhadap pembelajaran.

Peneliti juga menyimpulkan bahwa terdapat peningkatan terhadap perasaan senang siswa pada pembelajaran melalui penggunaan Wordwall. Siswa menunjukkan perasaan senang dalam menyelesaikan soal serta menyelesaikan tantangan yang ada. Perasaan senang muncul apabila siswa memiliki rasa suka sehingga siswa belajar tanpa rasa terpaksa (Akbar & Hadi, 2023). Wordwall dengan tantangan pengejaran dalam labirin memberikan perasaan menyenangkan, seru, dan menarik bagi siswa dikarenakan tantangan pada Wordwall menstimulus siswa untuk menjawab pertanyaan yang benar. Melalui pemaparan di atas,

pemanfaatan media pembelajaran Wordwall mampu meningkatkan ketiga indikator minat belajar siswa. Penelitian yang dilakukan pasti memiliki kelemahan dalam penerapannya. Kelemahan yang ditemukan peneliti yaitu tidak semua desain tantangan pada Wordwall dapat digunakan dalam pembelajaran, namun perlu untuk menyesuaikan konteks topik yang dipelajari. Oleh karena itu desain tantangan harus disesuaikan dengan tingkatan soal yang diberikan.

Dalam perspektif Kristen, minat belajar memiliki peranan penting bagi siswa dalam proses pembelajaran. Guru Kristen adalah orang yang Tuhan panggil untuk membawa kembali anak-anak dan siswanya kepada-Nya dengan cara-cara seperti seniman, insinyur, dan lain sebagainya terkhusus sebagai penuntun yang berpusat kepada-Nya (Van Brummelen, 2011). Keberdosaan mengakibatkan keterbatasan bagi guru Kristen sehingga membuat guru Kristen tidak akan mampu membimbing siswa sepenuhnya. Guru Kristen perlu untuk terus hidup dengan menaruh pengharapan kepada Allah dan mengalami lahir baru sehingga mampu membimbing siswa (Pazmino, 2001). Lebih lanjut, manusia diberikan tanggung jawab untuk memanfaatkan setiap panggilannya untuk melayani Kristus dan sesamanya yang mencerminkan status gambar dan rupa Allah (Hoekema, 2008). Hal ini tentunya membawa kepada pengertian untuk melayani Allah dalam kehidupannya sejalan dengan mandat budaya (Greene, 1998).

Pemanfaatan Wordwall menjadi bagian untuk memanfaatkan kemajuan teknologi sebagai bentuk dari peran guru Kristen. Bertemali dengan tantangan pada masa sekarang, mengintegrasikan teknologi dalam meningkatkan minat belajar memungkinkan siswa untuk menjadi pembelajar yang baik sehingga menjadi sumber daya manusia yang berkualitas. Namun, pendidikan Kristen juga menuntun siswa pada pembelajaran dalam kerangka Firman Tuhan (Lie, 2013). Dengan adanya pemanfaatan media ini di dalam pembelajaran, seorang guru Kristen dapat merancang pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Guru Kristen menjalankan perannya untuk memberikan aktivitas pembelajaran yang sesuai prinsip Alkitabiah sehingga membawa setiap siswa kepada pengenalan akan Allah melalui peningkatan minat belajar siswa (Calvin, 2000).

KESIMPULAN

Pemaparan di atas memberikan kesimpulan bahwa pemanfaatan Wordwall dapat meningkatkan minat belajar siswa serta Wordwall sebagai media pembelajaran adalah upaya yang dapat dilakukan seorang guru untuk mampu meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran matematika. Penerapan ini menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa yang meliputi setiap indikator minat belajar pada penelitian ini yakni perhatian siswa, keterlibatan pada pembelajaran, serta perasaan senang mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, Wordwall yang termasuk bagian dari perkembangan teknologi pada masa sekarang sangat baik digunakan di dalam proses pembelajaran, sehingga mampu membangun lingkungan belajar yang baik. Peran guru Kristen dalam menuntun siswa pada pembelajaran dengan memanfaatkan media Wordwall sangat penting. Guru Kristen dipanggil

untuk menjadi penuntun siswa dalam belajar, termasuk mengembangkan minat belajar siswa serta menghasilkan siswa-siswa yang mampu bersaing pada perkembangan masa sekarang sebagai bentuk tanggung jawab akan karya Allah. Guru Kristen menjadi teladan bagi siswa untuk memahami perkembangan teknologi sebagai sarana membantu manusia, termasuk minat belajar siswa ke arah yang lebih baik serta melandaskan segala hal tersebut pada Firman Allah.

Sebagai saran bagi pelaksanaan pembelajaran matematika menggunakan Wordwall, peneliti dalam hal ini menyoroti aspek yang perlu diperhatikan oleh pendidik. Aspek pertama yaitu pendidik harus mengetahui kesiapan belajar siswa, serta pemahaman siswa sebelum memasuki tahap pemanfaatan Wordwall. Selain itu, pendidik juga perlu untuk memilih desain tantangan yang terdapat pada Wordwall sesuai tingkatan soal yang akan ditanyakan. Hal ini disebabkan setiap tantangan belum tentu cocok pada soal yang diberikan. Contohnya, soal yang memerlukan waktu pengerjaan yang cukup lama tidak sesuai dengan tantangan pengejaran labirin apabila hanya dilakukan oleh 1 orang.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusti, N., & Aslam, A. (2022). Efektivitas media pembelajaran aplikasi wordwall terhadap hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5794-5800. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3053>
- Akbar, H. F., & Hadi, M. S. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran wordwall terhadap minat dan hasil belajar siswa. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 1653-1660. Retrieved from <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/cdj/article/view/13143/10319>
- Andriany, R., & Warsiman. (2023). Penggunaan media pembelajaran berbasis wordwall di era merdeka belajar untuk meningkatkan minat belajar siswa SD. *Ghancaran: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 406-422. <https://doi.org/10.19105/ghancaran.vi.8209>
- Calvin, Y. (2000). *Institutio: Pengajaran agama Kristen*. Jakarta, Indonesia: Gunung Mulia.
- Darmidi. (2017). *Pengembangan model dan metode pembelajaran dalam dinamika belajar siswa*. Yogyakarta, Indonesia: Deepublish.
- Erickson, M. J. (1990). *Christian theology*. Grand Rapids, MI: Baker Book House Company.
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Prosiding Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 181-187. Retrieved from <https://proceeding.unindra.ac.id/index.php/DPNPMunindra/article/view/571/160>
- Friantini, R. N., & Winata, R. (2019). Analisis minat belajar pada pembelajaran matematika. *JPMI (Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia)*, 4(1), 6-11. <https://doi.org/10.26737/jpmi.v4i1.870>
- Gie, T. (2004). *Cara belajar yang baik bagi mahasiswa*. Yogyakarta, Indonesia: Gajah Mada Pers.

- Greene, A. (1998). *Reclaiming the future of Christian education: A transforming vision*. Colorado Springs, CO: Purposeful Design Publication.
- Halawa, T. (2022). Pengaruh media pembelajaran terhadap minat belajar siswa. *Curve Elasticity: Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 3(1), 40-50. Retrieved from <https://jurnal.uniraya.ac.id/index.php/JPE/article/view/684/595>
- Hanafi, H., Adu, L., & Muzakkir, H. (2021). *Profesionalisme guru dalam pengelolaan kegiatan pembelajaran di sekolah*. Yogyakarta, Indonesia: CV. Budi Utama.
- Hidayat, P. W., & Widjajanti, D. B. (2018). Kemampuan berpikir kreatif dan minat belajar siswa dalam mengerjakan soal open ended dengan pendekatan CTL. *Pythagoras: Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(1), 63-75. <https://doi.org/10.21831/pg.v13i1.21167>
- Hoekema, A. (2008). *Manusia: Ciptaan menurut gambar Allah*. Surabaya, Indonesia: Momentum.
- Larlen. (2013). Persiapan guru bagi proses belajar mengajar. *Pena: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 3(1), 81-91. Retrieved from <https://online-journal.unja.ac.id/pena/article/view/1452/7273>
- Launin, S., Nugroho, W., & Setiawan, A. (2022). Pengaruh media game online wordwall untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV. *JUPEIS : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 1(3), 216-223. <https://doi.org/10.55784/jupeis.vol1.iss3.176>
- Lestari, Eka, K., & Yudhanegara, M. R. (2017). *Penelitian pendidikan matematika*. Bandung, Indonesia: Rafika Aditama.
- Lestari, R. D. (2021). Upaya meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran daring melalui media game edukasi wordwall di kelas IV SDN 01 Tanahbaya Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru*, 2(2), 1-6. <https://doi.org/10.30738/jipg.vol2.no2.a11309>
- Lie, T. (2013). Tantangan dalam pendidikan dan pengajaran masa kini. *Stulos*, 12(1), 1-24. Retrieved from <http://103.10.171.90/download/stulos/2013/April/Stulos-V.12-No.1-April-2013-01-TANTANGAN-DALAM-PENDIDIKAN-DAN-PENGAJARAN-MASA-KINI.pdf>
- Nastiti, F. E., & Abdu, A. (2020). Kesiapan pendidikan Indonesia menghadapi era society 5.0. *Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(1), 61-66. <https://doi.org/10.17977/um039v5i12020p061>
- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh penggunaan game edukasi berbasis wordwall dalam pembelajaran matematika terhadap motivasi belajar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 140-147. <https://doi.org/10.29210/022035jpci0005>
- 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. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.880>
- Pazmino, R. (2001). *God our teacher*. Grand Rapids, MI: Baker Academic.

- Pradani, T. (2022). Penggunaan media pembelajaran Wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di sekolah dasar. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(11), 452-457. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i5.162>
- Purwanto, M. N. (2010). *Psikologi pendidikan*. Bandung, Indonesia: Remaja Rosdakarya.
- Rouf, A. (2019). Reaktualisasi dan kontekstualisasi kearifan lokal dengan Manhaj Global: Upaya menjawab problematika dan tantangan pendidikan di era society 5.0 dan revolusi industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana (PROSNAMPAS)*, 2(1), 42-46. Retrieved from <https://proceeding.unnes.ac.id/snpasca/article/view/243/202>
- Rusandi, & Rusli, M. (2021). Merancang penelitian kualitatif dasar/deskriptif dan studi kasus. *Al-Ubudiyah: Jurnal Pendidikan dan Studi Islam*, 2(1), 1-13. Retrieved from <https://jurnal.staiddimakassar.ac.id/index.php/aujpsi/article/view/18/18>
- Safari. (2003). *Indikator minat belajar*. Jakarta, Indonesia: Rineka Cipta.
- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (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. Retrieved from <https://journal.ummat.ac.id/index.php/jpmb/article/view/4112/2542>
- Selvianah, Nursabra, & Harclinda. (2020). *Media pembelajaran losakata*. Parepare, Indonesia: Yayasan Biharul Ulum Maarif.
- Sirait, E. D. (2016). Pengaruh minat belajar terhadap prestasi belajar matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 6(1), 35-43. Retrieved from <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Formatif/article/view/750/659>
- Slameto. (2015). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta, Indonesia: Rineka Cipta.
- Van Brummelen, H. (2011). *Berjalan bersama Tuhan di dalam kelas: Pendekatan belajar dan mengajar secara Kristiani*. Karawaci, Indonesia: UPH Press.