

Wordwall Sebagai Media Pembelajaran PPKn Berpengaruh Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Di SMAN 1 Ngemplak

Inditria Nur Imani ^{a,1}, Prof. Dr. Mukhamad Murdiono, S.Pd., M.Pd.^{b,2}

¹ inditrianur.2017@student.uny.ac.id Mahasiswa Departemen PKNH, Fishipol, UNY

² mukhamad_murdiono@uny.ac.id Dosen Fakultas Ilmu Sosial, Hukum, dan Politik, UNY

^a Mahasiswa (Departemen Pendidikan Kewarganegaraan dan Hukum FISHIPOL UNY), Yogyakarta Indonesia

^b Dosen (Departemen Pendidikan Kewarganegaraan dan Hukum FISHIPOL UNY), Yogyakarta Indonesia

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pemanfaatan media pembelajaran *wordwall* terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn di SMA N 1 Ngemplak sehingga dapat dijadikan acuan kedepannya dalam memanfaatkan media pembelajaran *wordwall* untuk proses pembelajaran.

Penelitian ini merupakan penelitian *ex post facto* dengan metode kuantitatif. Penelitian ini dilaksanakan di SMA N 1 Ngemplak. Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas X dengan jumlah 128 peserta didik. Ukuran sampel penelitian sebanyak 64 peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diperoleh hasil bahwa pemanfaatan *wordwall* untuk kegiatan belajar mengajar berpengaruh signifikan terhadap peningkatan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn, hal tersebut dibuktikan dengan hasil analisis regresi sederhana, terdapat hubungan (R) sebesar 0,466 yang mengandung pengertian bahwa pengaruh *wordwall* terhadap variabel minat belajar adalah sebesar 46,6%. Selanjutnya dibuktikan dengan perhitungan uji t, pada persamaan model variabel x (*wordwall*) memiliki nilai signifikansi 0,000 lebih kecil dari 0,05 dengan demikian H1 diterima.

ABSTRACT

This research aims to analyze the use of wordwall learning media on students interest in learning in Civic education subjects at SMA N 1 Ngemplak so that it can be used as a reference in the future in utilizing wordwall learning media for the learning process.

This research is ex post facto research with quantitative methods. This research was carried out at SMAN 1 Ngemplak. The research population was all class X students with a total of 128 students. The research sample size was 64 students.

*Based on the results of the research and discussion, it was found that the use of wordwalls for teaching and learning activities had a significant effect on increasing students' interest in learning in Civics subjects. This was proven by the results of a simple regression analysis, there was a relationship (R) of 0.466 which meant that the influence of wordwalls on the learning interest variable is 46.6%. Furthermore, it is proven by test calculations that in the model equation the variable X (*wordwall*) has a significance value of 0.000 which is smaller than 0.05, thus H1 is accepted.*

Pendahuluan

Pendidikan memiliki peranan penting dalam kehidupan manusia. Manusia tidak beradaptasi dengan baik jika tidak memiliki bekal pendidikan. Pendidikan memiliki tugas dalam menyiapkan pembangunan yang lebih baik untuk bangsa dan negara. Tanpa pendidikan tujuan dan cita-cita bangsa menjadi tidak seimbang. Pendidikan merupakan kebutuhan pokok bagi setiap individu sebagai penunjang dalam menjalankan kehidupan sehari-hari. Selaras dengan pendapat Rini (2013, p.3) "pendidikan adalah suatu proses dalam merubah sikap serta tingkah laku melalui pengajaran dan latihan sehingga hal tersebut yaitu usaha mendewasakan manusia. Indonesia sendiri sudah banyak

berdiri sekolah yang memberikan banyak fasilitas kepada siswa untuk memanfaatkan teknologi yang ada sebagai upaya dalam mengembangkan potensi yang dimilikinya"

Sejarah Artikel

Diterima : 1 Agustus 2024

Disetujui: 1 Agustus 2024

Kata kunci:

pemanfaatan, *wordwall*, minat belajar PPKn

Keywords:

Utilization, wordwall, interested in studying Civics

Pendidikan merupakan suatu upaya yang digunakan untuk mempersiapkan generasi muda dalam menghadapi perkembangan zaman di era global. Suatu pendidikan harus dilaksanakan dengan sebaik mungkin. Sudarman (2013) menyatakan bahwa pendidikan adalah faktor yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang berkualitas dan memiliki kemampuan bersaing pada era globalisasi serta memiliki budi pekerti yang luhur karena pendidikan formal dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan non-kognitif. Namun nyatanya banyak masalah yang terdapat dalam dunia pendidikan. Salah satu masalah yang terjadi ialah lemahnya proses pembelajaran yang ditandai dengan siswa kurang bersemangat atau kurang bergairah dalam proses belajar mengajar atau yang disebut minat belajar (Situmorang, 2021). Slameto (2010) menyatakan minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh.

Pembelajaran pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran tertentu ke penerima pesan. Pesan, sumber pesan, saluran dan penerima pesan adalah komponen-komponen proses komunikasi. Pesan yang dikomunikasikan adalah isi ajaran atau didikan yang ada dalam kurikulum. Sumber pesannya bisa guru, siswa, orang lain ataupun penulis buku. Salurannya adalah sumber belajar dan penerima pesannya adalah siswa atau juga guru (Sardiman, 2012). Proses pembelajaran dapat dilakukan tatap muka dan secara daring (dalam jaringan). Pembelajaran secara daring melalui media interaktif komputer melalui internet atau menggunakan grafik interaktif (Hartanto, 2016).

Namun nyatanya banyak masalah yang terdapat dalam dunia pendidikan. Salah satu masalah yang terjadi ialah lemahnya proses pembelajaran yang ditandai dengan siswa kurang bersemangat atau kurang bergairah dalam proses belajar mengajar atau yang disebut minat belajar. Pemilihan aplikasi yang tepat dapat memenuhi minat belajar siswa (Wulandari, 2016). Rendahnya minat dan motivasi pada diri siswa akan sangat berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa, untuk itu perlu adanya inovasi yang dilakukan guru dalam pembuatan media pembelajaran. Media pembelajaran interaktif sangat dibutuhkan sebagai solusi dalam permasalahan ini (Nissa, 2021). "Media pembelajaran yang melibatkan seorang siswa atau media interaktif dalam pembelajaran akan membuat menarik ketertarikan siswa dan mempermudah guru menyampaikan materi" oleh Nurfadhillah (2021).

Dalam tercapainya tujuan pembelajaran, dibutuhkan semangat dan antusias peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Semangat dan antusias yang tinggi, akan mendapatkan hasil yang maksimal, namun jika peserta didik tidak antusias dan memiliki semangat yang rendah, hasilnya akan menjadi kurang maksimal. Melalui suatu permainan berbasis internet yaitu game online *Wordwall* merupakan salah satu upaya menumbuhkan minat belajar siswa. Dengan adanya media pembelajaran interaktif *Wordwall* diharapkan akan meningkatkan antusias dan semangat peserta didik dalam pembelajaran.

Minat adalah suatu keadaan mental yang menghasilkan respon terarah pada suatu situasi obyek tertentu yang menyenangkan dan memberi kepuasan kepadanya (Baiti, 2015). Slameto (2010) menyatakan minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat belajar terlihat dari rasa keingintahuan akan materi pembelajaran, persiapan yang dilakukan sebelum pembelajaran serta semangat dan keterlibatan selama proses pembelajaran.

Putri (2015) menyatakan minat belajar adalah perhatian yang diberikan oleh peserta didik secara guna mencapai tujuan dalam pembelajaran. Jadi minat belajar merupakan sikap suka atau ketertarikan yang muncul pada diri seseorang sehingga menjadikannya melakukan suatu kegiatan pembelajaran dengan penuh keseriusan dan fokus tanpa ada unsur paksaan dari luar. Fungsi minat

dalam belajar lebih sebagai kekuatan yang mendorong peserta didik untuk belajar. Peserta didik yang berminat pada pelajaran akan terdorong terus untuk tekun belajar, berbeda dengan peserta didik yang sikapnya hanya menerima pelajaran, mereka hanya tergerak untuk mau belajar tetapi sulit untuk tekun karena tidak ada pendorongnya. Untuk memperoleh hasil yang baik dalam belajar peserta didik harus mempunyai minat terhadap pelajaran sehingga mendorong peserta didik tersebut untuk terus belajar (Achru, 2019).

Menurut Slameto (2010,p.180) beberapa indikator minat belajar yaitu: perasaan senang, ketertarikan, penerimaan, dan keterlibatan siswa. Menurut Lestari dan Mokhammad (2017), indikator dari minat belajar adalah 1) perasaan senang, 2) ketertarikan untuk belajar, 3) menunjukkan perhatian saat belajar, 4) keterlibatan dalam belajar. Sedangkan indikator minat belajar menurut Darmadi (2017) “1) adanya pemusatan perhatian, perasaan dan pikiran dari subjek terhadap pembelajaran karena adanya ketertarikan, 2) adanya perasaan senang terhadap pembelajaran, 3) adanya kemauan dan kecenderungan pada diri subjek untuk terlihat aktif dalam pembelajaran serta untuk mendapat hasil yang terbaik baik”

Worldwall merupakan aplikasi berbasis game website yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Media *Worldwall* terdiri dari beberapa macam jenis permainan yang dapat digunakan diantaranya kuis, menjodohkan, anagram, acak kata, pencarian kata, mengelompokkan, dsb (Eric Kunto, 2021). Anisa (2021) menyatakan *Wordwall* adalah website yang menyediakan berbagai game edukasi yang bertujuan sebagai alat bantu dan evaluasi penilaian yang menyenangkan bagi siswa. Penggunaannya pun mudah digunakan oleh siswa yang dapat diakses melalui gadget dan laptopnya masing-masing. (Lestari, 2021) Games edukasi berbasis *wordwall* merupakan sebuah aplikasi pembelajaran berbasis game digital yang memiliki berbagai fitur kuis dengan kombinasi warna, gambar bergerak, dan suara berupa game yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik di dalam pembelajaran. Games *Wordwall* memudahkan pendidik berkreasi dalam mengevaluasi materi kepada siswa. (Khairunisa, 2021).

Kelebihan dari game *Wordwall* yaitu memiliki berbagai fitur yang sangat fleksibel, dapat menarik perhatian siswa karena bersifat permainan, dapat digunakan di semua mata pelajaran, membuat siswa berkreaitivitas, membangun karakter bekerjasama dengan teman dan pelaksanaan yang sederhana. Sedangkan kekurangan dari game *Wordwall* yaitu membuat permainan dalam *Wordwall* membutuhkan waktu yang cukup lama karena antusias siswa maka guru mungkin akan kewalahan dalam menertibkan siswa dan jika menggunakan aplikasi *Wordwall* membutuhkan media yang sulit di bawa kemana-mana (Putri, 2021).

Media berbasis *wordwall* memiliki karakteristik yang perlu diketahui, diantaranya yakni: a) Tingkat Kesulitan, hal ini berkaitan dengan level pada masingmasing permainan. Jika siswa memainkan permainan yang berlevel tinggi maka tingkat kesulitannya pun tinggi, begitupula sebaliknya. Level ini bisa diatur oleh guru, bisa diletakkan di akhir ataupun di awal permainan, b) Menarik dan menyenangkan, hal ini mampu membuat siswa tertarik untuk mengerjakan setiap soal yang disediakan dan membantu mereka mencapai tujuan yang diinginkan sesuai dengan kemampuan mereka, c) Mengasah skill, siswa memainkan setiap permainan tentu bisa gagal, namun mereka bisa mengulanginya sehingga kemampuan dalam mengerjakan setiap soal bisa bertambah dan terus terasah dan d) Bisa dimainkan secara sendirian/berkelompok. Dari karakteristik media berbasis *wordwall* diatas, akan membuat siswa lupa sejenak bahwasamasih berada dalam proses pembelajaran. Media tersebut tentu membuat siswa lebih tertarik dan menikmati pembelajaran terutama ketika siswa mengerjakan soal-soal latihan yang telah disajikan.

Metode

Bagian Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode penelitian *ex post facto*. Penelitian kuantitatif adalah metode yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Penelitian *ex post facto* secara metodologis merupakan penelitian eksperimen yang juga menguji hipotesis tetapi tidak memberikan perlakuan-perlakuan tertentu karena sesuatu sebab kurang etis untuk memberikan perlakuan atau memberikan manipulasi. Populasi seluruh siswa kelas X SMA N 1 Ngemplak dengan jumlah 128 peserta didik yang terbagi dalam 4 kelas dan tiap kelasnya terdiri dari 32 peserta didik. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan statistik deskriptif, uji prasyarat analisis dan uji kebaikan model.

1. Statistik deskriptif

Statistik deskriptif adalah statistik yang berfungsi untuk mendeskripsikan atau memberi gambaran objek yang diteliti melalui data sampel atau populasi sebagaimana adanya tanpa melakukan analisis dan membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum. Statistik deskriptif yang digunakan untuk mendeskripsikan data atau menentukan tendensi sentral yang meliputi perhitungan rata-rata atau mean (M), Simpanan baku (SD), Modus dan median, frekuensi serta histogram dari masing-masing variabel.

2. Uji prasyarat analisis

a. Uji normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah distribusi variabel berkurva normal atau tidak. Pengujian normalitas data dalam penelitian ini menggunakan rumus chi kuadrat :

$$(f_o - f_h)^2 \chi^2 = \sum f_h$$

Keterangan : χ^2 : Harga Chi Kwadrat

F_o : Frekwensi yang diobservasi

F_h : Frekwensi yang diharapkan (Sugiyono, 2006)

Uji normalitas dapat dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 17.0 for windows. Kriteria yang digunakan untuk menentukan normalitas dengan metode One Sample Kolmogorov Smirnov, yaitu dengan membaca pada nilai signifikansi (Asymp Sig 2-tailed). Jika signifikansi > 0,05, maka data berdistribusi normal, dan jika signifikasni < 0,05 maka data tidak berdistribusi normal.

b. Analisis regresi sederhana

Uji regresi linier sederhana adalah pengujian terhadap data yang mana terdiri dari dua variabel, yaitu variabel independen dan variabel dependen, dimana variabel tersebut bersifat kausal (berpengaruh).

Persamaan dari regresi linier sederhana adalah :

$$Y = a + bX + e$$

Keterangan

Y = Variabel Terikat

X = Variabel Bebas

e = Error term

a = konstanta

b = angka arah koefisien regresi, yang menunjukkan angka peningkatan atau penurunan variabel dependen yang didasarkan pada variabel independen. Bila b (+) maka naik, dan b (-) maka terjadi penurunan X = Subjek pada variabel independen yang mempunyai nilai tertentu.

3. Uji kebaikan model

Uji kebaikan model atau uji goodness of fit model digunakan untuk menguji ketepatan suatu fungsi regresi sampel dalam menafsir suatu nilai aktual. Secara statistik dapat diukur dari nilai R², nilai statistik F, dan nilai statistik t.

a. Koefisien determinasi

Koefisien determinasi merupakan suatu alat yang digunakan untuk mengukur seberapa jauh kemampuan model menerangkan variasi variabel dependen. Nilai dari koefisien determinasi yaitu diantara nol dan satu. Apabila suatu nilai R² kecil maka kemampuan variabel independen dalam menjelaskan variasi variabel dependen memiliki kemampuan yang terbatas. Lalu apabila nilai mendekati satu maka variabel independen tersebut memberikan hampir dari seluruh informasi yang dibutuhkan dalam memprediksi variabel dependen (Ghozali, 2018). Koefisien determinasi ini dilakukan untuk mengetahui ketepatan yang paling baik didalam analisis regresi, hal ini dilakukan dengan membandingkan koefisien determinasi. Apabila R² semakin besar mendekati satu maka model tersebut semakin tepat.

b. Uji F

Uji F digunakan untuk menguji kelayakan model yang digunakan dalam penelitian. Dalam uji kelayakan model menunjukkan adanya kecocokan antara data dengan model penelitian. Apabila uji F signifikan maka model tersebut layak untuk diteliti, atau model telah fit. Dapat dikatakan layak apabila data fit dengan persamaan regresi. Uji F bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh secara keseluruhan yang diberikan antara variabel X terhadap variabel Y. Uji F dilakukan untuk mengetahui apakah model yang diteliti memiliki tingkat kelayakan model yang tinggi yaitu variabel yang digunakan model dapat menjelaskan suatu fenomena yang dianalisis. Menurut Ghozali, (2018) untuk mengetahui adanya pengaruh tersebut dapat dilihat berdasarkan probabilitas. Apabila probabilitas < 0,05 artinya variabel X memiliki pengaruh secara keseluruhan dan signifikan terhadap variabel Y.

c. Uji t

Uji t (t-test) merupakan pengujian terhadap koefisien regresi secara parsial. Pengujian ini dilakukan untuk dapat mengetahui signifikansi peran parsial antar variabel independen yaitu Pemanfaatan *Wordwall*(X) terhadap variabel dependen yaitu minat belajar PPKn (Y). Hasil perhitungan t- test selanjutnya dibandingkan dengan t tabel menggunakan kesalahan 0,05 atau 5%. Artinya tingkat kepercayaan 95% didapat dari (100% - 5%). Menurut Anggraeni, (2015) kriteria uji t: 1. Jika nilai signifikansi $\leq 0,05$ maka H₁ ditolak, yang artinya hipotesis dapat diterima atau variabel X memiliki pengaruh parsial terhadap variabel Y. 2. Jika nilai signifikansi $\geq 0,05$ maka H₁ diterima, yang artinya hipotesis tidak diterima atau variabel X tidak memiliki pengaruh parsial terhadap variabel Y.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh pemanfaatan *Wordwall* terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn di SMA N 1 Ngemplak. Dengan data

yang saling terhubung antara variabel X dan Variabel Y. Variabel X adalah pemanfaatan *Wordwall* dan variabel Y adalah minat belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn.

Seperti yang dipaparkan pada kajian teori, bahwa pemanfaatan *Wordwall* adalah pembelajaran dengan menggunakan media elektronik yang dilakukan individu atau kelompok sehingga menjadikan belajar lebih menarik, dan menjadikan interaktif. Dengan adanya *Wordwall* peserta didik di harapkan mampu untuk mengikuit pembelajaran sesuai jadwal yang telah ditetapkan. Tak hanya itu, *Wordwall* juga memberikan banyak pilihan permainan yang dapat di manfaatkan oleh guru maupun peserta didik untuk menunjang kegiatan pembelajaran. pembelajaran dengan media *Wordwall* dirasa lebih menarik dan membuat peserta didik menjadi aktif dalam proses pembelajaran. Hal itu di buktikan dengan data responden bahwa pada indikator penggunaan *Wordwall* peserta didik setuju bahwa media *Wordwall* digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan presentase 77% peserta didik.

Worldwall merupakan aplikasi berbasis game website yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Media *Worldwall* terdiri dari beberapa macam jenis permainan yang dapat digunakan diantaranya kuis, menjodohkan, anagram, acak kata, pencarian kata, mengelompokkan, dsb (Eric Kunto, 2021). Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan, tetapi juga membantu anak memahami sesuatu yang bersifat abstrak. Media pembelajaran yang baik adalah media yang dapat memberi kesempatan untuk mendapatkan dan memperkaya pengetahuan anak secara langsung. Dapat meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir kritis dan positif, membantu mengenal lingkungan dan kemampuan dirinya, menumbuhkan motivasi dan meningkatkan perhatian belajar. Media ini sangat cocok digunakan dalam situasi saat ini, dimana beberapa sekolah masih menerapkan pembelajaran secara konvensional sehingga kegiatan pembelajaran di sekolah belum sepenuhnya efektif.

Kelebihan dari game *Wordwall* yaitu memiliki berbagai fitur yang sangat fleksibel, dapat menari perhatian siswa karena bersifat permainan, dapat digunakan di semua mata pelajaran, membuat siswa berkreativitas, membangun karakter bekerjasama dengan teman dan pelaksanaan yang sederhana. Sedangkan kekurangan dari game *Wordwall* yaitu membuat permainan dalam *Wordwall* membutuhkan waktu yang cukup lama karena antusias siswa maka guru mungkin akan kewalahan dalam menertibkan siswa dan jika menggunakan aplikasi *Wordwall* membutuhkan media yang sulit di bawa kemana-mana (Putri, 2021).

Pada kajian teori sudah dijelaskan pula mengenai manfaat dari *Wordwall*. Diperjelas oleh Anggraini (2018: 100) bahwa interaksi yang terjadi dalam *Wordwall* bertambah karena waktu yang diberikan lebih banyak. Pada indikator tentang keaktifan peserta didik dalam pembelajaran *Wordwall* menunjukkan bahwa terdapat presentase sebanyak 52% yang setara dengan 33 responden yang aktif mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini jelas menunjukkan bahwa adanya *Wordwall* membuat interaksi antar peserta didik aupun peserta didik dengan guru semakin mudah dan keaktifan peserta didik tidak terhalang hannya karena pembelajaran dilakukan menggunakan *game based learning*.

Media berbasis *wordwall* memiliki karakteristik yang perlu diketahui, diantaranya yakni: a) Tingkat Kesulitan, hal ini berkaitan dengan level pada masingmasing permainan. Jika siswa memainkan permainan yang berlevel tinggi maka tingkat kesulitannya pun tinggi, begitupula sebaliknya. Level ini bisa diatur oleh guru, bisa diletakkan di akhir ataupun di awal permainan, b) Menarik dan menyenangkan, hal ini mampu membuat siswa tertarik untuk mengerjakan setiap soal yang disediakan dan membantu mereka mencapai tujuan yang diinginkan sesuai dengan kemampuan mereka, c) Mengasah skill, siswa memainkan setiap permainan tentu bisa gagal, namun mereka bisa mengulanginya sehingga kemampuan dalam mengerjakan setiap soal bisa bertambah dan terus

terasa dan d) Bisa dimainkan secara sendiri/berkelompok. Dari karakteristik media berbasis wordwall diatas, akan membuat siswa lupa sejenak bahwasama masih berada dalam proses pembelajaran. Media tersebut tentu membuat siswa lebih tertarik dan menikmati pembelajaran terutama ketika siswa mengerjakan soal-soal latihan yang telah disajikan.

Dilihat dari fitur yang terdapat dalam *Wordwall*, terdapat berbagai macam jenis permainan yang bisa digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Di dalam *Wordwall* guru dapat mengunggah kuis yang kemudian dapat dikerjakan oleh siswa. Artinya peserta didik antusias dalam mengerjakan kuis pada *Wordwall* untuk menunjang jalannya pembelajaran pada mata pelajaran PPKn. Game edukasi *Wordwall* menurut (Lestari 2021,p.2) merupakan aplikasi browser yang sangat menarik dengan tujuannya sebagai sumber siswa untuk belajar, sebagai media, dan alat penilai yang menyenangkan untuk siswa. Media *Worldwall* terdiri dari beberapa macam jenis permainan yang dapat digunakan diantaranya yakni kuis, menjodohkan, anagram, acak kata, pencarian kata, mengelompokkan, dsb. Media ini sangat cocok digunakan dalam situasi saat ini, dimana beberapa sekolah masih menerapkan pembelajaran secara konvensional sehingga kegiatan pembelajaran di sekolah belum sepenuhnya efektif.

Dalam tercapainya tujuan pembelajaran, dibutuhkan semangat dan antusias peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. semangat dan antusias yang tinggi, akan mendapatkan hasil yang maksimal, namun jika peserta didik tidak antusias dan memiliki semangat yang rendah, hasilnya akan menjadi kurang maksimal. Hidayat, dkk (2018:66) mengatakan juga bahwa minat belajar siswa dapat diartikan sebagai suatu keadaan siswa yang dapat menumbuhkan rasa suka dan dapat membangkitkan semangat diri dalam melakukan suatu kegiatan yang dapat diukur melalui rasa suka, tertarik, memiliki perhatian dan keterlibatan dalam mengikuti proses pembelajaran. Melalui suatu permainan berbasis internet yaitu game online *Wordwall* merupakan salah satu upaya menumbuhkan minat belajar siswa.

Minat adalah suatu pemusatan perhatian yang mengandung unsur perasaan, kesenangan, kecenderungan hati, keinginan yang tidak disengaja yang sifatnya aktif untuk menerima sesuatu dari luar. Hal ini diperkuat oleh Slameto (2010) bahwa minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Minat tumbuh dari dalam diri seseorang. Lingkungan juga menjadi faktor tumbuhnya minat dalam diri seseorang. Minat belajar merupakan tingkat keantusiasan dan keaktifan yang dilakukan peserta didik karena keingintahuan yang tinggi dalam kegiatan pembelajaran (Putrayasa, dkk., 2014). Dengan kata lain kegiatan pembelajaran yang didasari dengan minat akan tercipta suasana pembelajaran yang kondusif karena adanya timbal balik dari peserta didik kepada pendidik. Ketika diberi pertanyaan oleh pendidik, si peserta didik merespons dengan jawaban.

Minat merupakan ketertarikan yang muncul dari dalam diri yang mendorong individu untuk melakukan sesuatu (Dariyo, 2013). Jika peserta didik menyukai suatu mata pelajaran, maka peserta didik akan memberikan perhatian dengan sungguh-sungguh dalam mempelajari materi pelajaran tersebut sehingga memberikan hasil yang maksimal. Akan tetapi jika tak mempunyai minat (minatnya rendah) terhadap mata pelajaran tertentu, maka ia tidak akan sungguh-sungguh dalam belajar. Achru (2019) menyatakan minat adalah salah satu faktor yang mempengaruhi usaha yang dilakukan seseorang, minat yang kuat akan menimbulkan usaha yang serius dan tidak mudah putus asa dalam menghadapi tantangan. Pendapat lainnya, minat belajar merupakan faktor psikologis yang muncul dari dalam diri manusia melalui tanda-tanda misalnya: keinginan, ketertarikan, dan perasaan suka untuk melakukan perubahan sikap melalui aneka macam aktivitas yang mencakup aktivitas belajar untuk mendapatkan pengetahuan dan pengalaman (Fauzan, 2022).

Pengaruh minat terhadap belajar sangat besar pengaruhnya, siswa tersebut tidak akan belajar sebaik-baiknya karena tidak memiliki ketertarikan. Siswa akan mudah cepat bosan dengan materi yang dipelajarinya. Siswa akan lebih cepat memahami pelajaran yang diajarkan oleh guru apabila siswa memiliki minat belajar pada mata pelajaran tersebut. Menurut Hurlock (Oktaria, 2015, p.19) menjelaskan bahwa fungsi minat ada empat yakni :

- 1) Minat berpengaruh pada kadar cita-cita individu artinya keinginan yang kuat dari individu menjadikan kesungguhan-sungguhan dalam mencapai tujuan atau cita-cita.
- 2) Minat merupakan tenaga pendorong yang kuat sebab jika seseorang sudah memiliki minat maka rintangan atau hambatan apapun akan siap dilalui sampai tercapai apa yang mejadi tujuannya.
- 3) Bentuk dan kadar minat mempengaruhi prestasi yang dihasilkan.
- 4) Minat yang tertanam sejak kecil akan berpengaruh pada kehidupannya karena minat membentuk kepuasan tersendiri.

Minat mempunyai pengaruh yang besar dalam belajar karena bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat peserta didik maka peserta didik tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, sebab tidak ada daya tarik baginya. Fungsi minat dalam belajar lebih sebagai kekuatan yang mendorong peserta didik untuk belajar. Peserta didik yang berminat pada pelajaran akan terdorong terus untuk tekun belajar, berbeda dengan peserta didik yang sikapnya hanya menerima pelajaran, mereka hanya tergerak untuk mau belajar tetapi sulit untuk tekun karena tidak ada pendorongnya. Untuk memperoleh hasil yang baik dalam belajar peserta didik harus mempunyai minat terhadap pelajaran sehingga mendorong peserta didik tersebut untuk terus belajar.

Minat berhubungan dengan perasaan individu seseorang antara satu dan lainnya memiliki minat yang berbeda-beda. Berdasarkan hal tersebut di atas, jelas bahwa minat dapat dilihat dari partisipasi seseorang dalam suatu kegiatan. Siswa yang memiliki minat yang tinggi terhadap suatu pelajaran tertentu pasti akan lebih banyak terlibat dibanding siswa yang memiliki minat yang rendah akan cenderung pasif. Jadi, aktifitas belajar atau keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dapat dijadikan sebagai indikator minat belajar siswa terhadap suatu pelajaran salah satunya PPKn. Orang yang memiliki minat pada suatu aktivitas akan memberikan perhatian yang besar. Tidak segan mengorbankan waktu dan tenaga demi aktivitas tersebut.

Dari data yang diolah pada deskripsi data menunjukkan pula data yang berbanding lurus antara data pemanfaatan *Wordwall* dan data minat belajar pada mata pelajaran PPKn. Semakin tinggi frekuensi peserta didik yang menggunakan *Wordwall* sebagai media pembelajaran maka semakin tinggi pula pemahaman peserta didik terhadap materi yang ada pada *Wordwall* sehingga meningkatkan kesadaran peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Dibuktikan dengan data yang ada, menunjukkan frekuensi peserta didik menggunakan *Wordwall* sebagai media pembelajaran utamanya sebagian besar terdapat pada skala 5 dengan jumlah 45 peserta didik atau sama dengan 78% responden sedangkan diketahui paling sedikit terdapat pada skala 1 dan 2 sebanyak 0 peserta didik atau sama dengan 0%.

Menurut A. Kosasih Djahiri dalam Novitasari (2008: 20) tujuan pembelajaran PPKn harus ajeg dan mendukung keberhasilan pencapaian Pendidikan Nasional yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan.

Dari data yang diolah pada deskripsi data menunjukkan pula data yang berbanding lurus antara data pemanfaatan *Wordwall* dan data minat belajar pada mata pelajaran PPKn. Semakin tinggi frekuensi peserta didik yang menggunakan *Wordwall* sebagai media pembelajaran maka semakin tinggi pula pemahaman peserta didik terhadap materi yang ada pada *Wordwall* sehingga meningkatkan kesadaran peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Frekuensi peserta didik yang aktif mengikuti pelajaran PPKn sebagian besar terdapat pada skala 4 dengan jumlah 41 peserta didik atau sama dengan 44% responden, sedangkan paling sedikit terdapat pada skala 1 dan 2 sebanyak 0 peserta didik atau sama dengan 0%. Artinya sebagian peserta didik memiliki minat yang tinggi sehingga mereka bisa aktif dalam mengikuti pelajaran PPKn. Salah satu hal penting adalah media pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan atau memberikan informasi kepada peserta didik (Nurrita, 2018). Hal ini sesuai dengan olah data peneliti, tentang pengetahuan terhadap *Wordwall* berhubungan erat dengan peningkatan keaktifan siswa dalam menggunakannya. Pemanfaatan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi yang sesuai dengan kebutuhan dapat mengoptimalkan perolehan keberhasilan peserta didik

Minat belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn juga terlihat tinggi berdasar data. frekuensi peserta didik yang antusias ketika pembelajaran PPKn sebanyak 50 responden memilih pada skala 4 atau setara dengan 78% dan paling sedikit pada skala 1 dan 2 yakni sebanyak 0%. Artinya sebagian besar peserta didik memiliki kecenderungan minat belajar yang tinggi sehingga peserta didik bisa antusias ketika pembelajaran. Semakin tinggi minat belajar peserta didik maka semakin tinggi pula rasa tertarik peserta didik untuk mengikuti pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Putrayasa (2014) Minat belajar merupakan tingkat keantusiasan dan keaktifan yang dilakukan peserta didik karena keingintahuan yang tinggi dalam kegiatan pembelajaran. Dengan kata lain kegiatan pembelajaran yang didasari dengan minat akan tercipta suasana pembelajaran yang kondusif karena adanya imbal balik dari peserta didik kepada pendidik. Ketika diberi pertanyaan oleh pendidik, si peserta didik merespons dengan jawaban.

Pengaruh pemanfaatan media *Wordwall* terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn. Berdasarkan hasil dari perhitungan uji t pada persamaan model variabel X (pemanfaatan *Wordwall*) memiliki nilai signifikansi 0,000 lebih kecil dari 0,05 dengan demikian hipotesis diterima. Hal ini menunjukkan bahwa variabel pemanfaatan *Wordwall* memiliki pengaruh positif terhadap minat belajar PPKn. Berdasarkan uji yang dilakukan hasil dari penelitian menunjukkan bahwa variabel independen memiliki pengaruh positif terhadap variabel dependen sebesar 46,6 % dan 53,4 % sisanya adalah variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Pembelajaran dalam jaringan melalui *Wordwall* memberikan peningkatan terhadap minat belajar PPKn. Dengan adanya *Wordwall* sebagai media pembelajaran PPKn, peserta didik menjadi lebih tertarik dan bersemangat karena beberapa kelebihan yang ada pada aplikasi tersebut.

Hasil penelitian ini di dukung oleh penelitian Penelitian yang pertama adalah penelitian yang dilakukan oleh Zumrotus Sholihah Fauzan (2022) yang berjudul Pengaruh Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas VIII Mtsn 1 Kota Malang. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui pengaruh media pembelajaran *Wordwall* terhadap minat dan hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *Wordwall* pengaruh positif signifikan terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS ($0.000 < (0,05)$). Kemudian, media pembelajaran *Wordwall* pengaruh positif signifikan terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS dengan tingkat signifikansi ($0.000 < (0,05)$).

Selanjutnya penelitian oleh Siti Faizzatun Nissa (2021) yang berjudul Penggunaan Mdia Pembelajaran *Wordwall* untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran

Tematik di Sekolah Dasar. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui bagaimana penggunaan media *wordwall* pada pembelajaran tematik kelas II di masa pandemi *covid-19*. Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu kualitatif dengan metode wawancara dan observasi. Wawancara dilakukan guna menggali informasi terkait penggunaan *wordwall*, sedangkan observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung pelaksanaan penggunaan media *wordwall*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya perubahan sikap yang terjadi pada siswa setelah dilakukannya pembelajaran dengan menggunakan media *wordwall*. Perubahan tersebut dapat dilihat dari aspek keaktifan siswa serta kriteria penilaian observasi diukur melalui beberapa indikator, antara lain yaitu: (a) Keaktifan siswa saat mengikuti kegiatan belajar mengajar secara daring (online) dibuktikan dengan pengisian absen, (b) Keaktifan siswa saat mengumpulkan tugas dengan tepat waktu, (c) Bertanya terhadap materi yang belum dipahami. Kesimpulan dari penelitian ini bahwa penggunaan media *wordwall* pada pembelajaran tematik kelas XI mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan serta hasil analisis yang dilakukan baik analisis menggunakan uji normalitas, uji regresi linier sederhana, maupun uji *Godness of fit model*, maka dapat disimpulkan sebagai berikut. Pemanfaatan *Wordwall* untuk kegiatan belajar mengajar berpengaruh signifikan terhadap peningkatan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil analisis regresi sederhana, terdapat hubungan (R) yaitu sebesar 0,521. Dari output tersebut diperoleh koefisien determinasi (*R Square*) sebesar 0,466 yang mengandung pengertian bahwa pengaruh variabel bebas pemanfaatan *Wordwall* terhadap variabel terikat minat belajar adalah sebesar 46,6%. Selanjutnya dibuktikan dengan perhitungan uji t, pada persamaan model variabel X (*Wordwall*) memiliki nilai signifikansi 0,000 lebih kecil dari 0,05, dengan demikian H_1 diterima. Berdasarkan hasil tersebut dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa pembelajaran dengan memanfaatkan *Wordwall* memiliki pengaruh positif terhadap minat belajar peserta didik. pembelajaran dengan memanfaatkan *Wordwall* memiliki pengaruh positif untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Oleh sebab itu *Wordwall* dapat menjadi salah satu opsi alternatif pembelajaran yang dapat digunakan untuk menunjang kegiatan belajar mengajar. Dengan adanya *Wordwall* pembelajaran menjadi lebih aktif dan menarik bagi peserta didik. Dengan adanya pengaruh positif penggunaan *Wordwall*, Guru dapat menggunakan media pembelajaran *Wordwall* secara berkelanjutan sehingga meningkatkan minat belajar peserta didik.

Referensi

- Achru, A. 2019. Pengembangan minar belajar dalam pembelajaran. *Jurnal Idarah*, 3(2), 205-215.
- Anisa, A. 2021. Pengembangan instrumen evaluasi berbasis *Wordwall* untuk mata pelajaran IPA SMP Kelas VII. Bengkulu: Institut Agama Islam Negeri Bengkulu.
- Arsyad, A. 2013. Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Press.
- Danim, Sudarman. 2013. Perkembangan Peserta Didik. Bandung: Alfabet
- Dariyo, A. 2013. Dasar-dasar pedagogi modern. Jakarta: Remaja Rosdakarya.
- Darmadi. 2017. Pengembangan model dan metode pembelajaran dalam dinamika belajar siswa. Yogyakarta: Depublish
- Fauzan, Z. 2022. Pengaruh Media Pembelajaran *Wordwall* terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas VIII MTsN 1 Kota Malang. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Ghozali, Imam. 2018. Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program *IBM SPSS 25*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro

- Hartanto, Wiwin. 2016. Penggunaan *Wordwall* sebagai media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*. Vol.1. No.1
- Lestari, R. 2021. "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Wordwall Di Kelas IV SDN 01 Tanahbaya Tahun elajaran 2020/2021." *Jurnal Ilmiah Profesi Guru* 02(02):1-6.
- Lestari. 2017. Penelitian pendidikan matematika. Bandung: Refika Aditama.
- Nissa, S. 2021. Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. 3(5). 2854-2860.
- Nurfadhilah, dkk.,. 2021. Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*. 3(2). 243-255.
- Sardiman. 2012. *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Situmorang, Komilie. 2021. Manajemen Pendidikan. Yayasan Kita Menulis.
- Slameto. 2010. *Belajar dan fakor faktor yang mempengaruhi*. Jakarta: rineka cipta.
- Wulandari. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar Kelas X Di SMK N 3 Surabaya. *Jurnal mahasiswa. Universitas negeri surabaya*