

## **MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN MEDIA WORDWALL PADA MATA PELAJARAN IPA DI KELAS IX MTSN 2 BUNGO**

Suci Islamiyah<sup>1</sup>, Baili<sup>2</sup>, Yurnalisma Dewi<sup>3</sup>, Dyah Puji Lestari<sup>4</sup>,  
Putri Mulya<sup>5</sup>, Aspiatul Rohmah<sup>6</sup>

<sup>1-6</sup>Institut Agama Islam Yasni Bungo

<sup>2</sup>bailiiaiyasni0@gmail.com

### **ABSTRACT**

*This study aims to improve students' learning interest in Science subjects through the use of Wordwall media in class IX of MTs Negeri 2 Bungo. The research method used was Classroom Action Research (CAR) employing the Kemmis and Taggart model, which consists of four stages: planning, implementation, observation, and reflection. The research was conducted in two cycles, each consisting of one meeting. The subjects of this study were students of class IX D at MTs Negeri 2 Bungo. Data were collected through observation, student learning interest questionnaires, and documentation, then analyzed using descriptive qualitative and quantitative techniques. The results showed that the use of Wordwall media was effective in increasing students' learning interest in the topic Human Coordination System: Nervous System. In the first cycle, students began to show curiosity and engagement in the learning process, although there were still some obstacles such as limited media access and uneven student participation. Improvements were made in the second cycle by adding a projector, introducing more varied games, and providing rewards, which resulted in a significant increase in students' learning interest. Students became more active, enthusiastic, and motivated during the learning process. Thus, the application of Wordwall media proved effective in enhancing students' learning interest in Science and can serve as an interactive and engaging learning alternative in madrasah settings..*

*Keywords: Interest in learning, Wordwall media, science learning, classroom action research, Islamic junior high school.*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) melalui penerapan media Wordwall di kelas IX MTs Negeri 2 Bungo. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan Taggart yang terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing siklus terdiri dari satu kali pertemuan. Subjek penelitian adalah siswa kelas IX D MTs Negeri 2 Bungo. Data dikumpulkan melalui observasi, angket minat belajar siswa, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian

menunjukkan bahwa penerapan media Wordwall dapat meningkatkan minat belajar siswa pada materi Sistem Koordinasi: Sistem Saraf. Pada siklus I, siswa mulai menunjukkan ketertarikan dan keterlibatan dalam kegiatan pembelajaran, meskipun masih terdapat kendala seperti keterbatasan media dan partisipasi siswa yang belum merata. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II melalui penambahan infokus, variasi permainan, serta pemberian reward, minat belajar siswa meningkat secara signifikan. Siswa terlihat lebih aktif, bersemangat, dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, penerapan media Wordwall terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA serta dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan di madrasah.

**Kata Kunci:** Minat belajar, media Wordwall, pembelajaran IPA, penelitian tindakan kelas, madrasah tsanawiyah

### **A. Pendahuluan**

Minat belajar merupakan salah satu aspek psikologis yang sangat menentukan keberhasilan proses pembelajaran di sekolah. Minat merupakan proses motivasional yang memberi energi pada keterlibatan belajar, meningkatkan perhatian, serta mengarahkan pilihan akademik dan karier seseorang (Harackiewicz, et.al, 2020). Menurut Slameto, minat adalah rasa lebih suka dan keterikatan pada suatu hal atau aktivitas tanpa paksaan, sehingga individu cenderung melakukan aktivitas tersebut dengan kemauan sendiri (Totong, 2019). Dalam konteks pendidikan, minat belajar siswa mengacu pada kecenderungan, keinginan, atau ketertarikan siswa terhadap kegiatan belajar yang mendorong mereka untuk lebih aktif

dalam proses belajar (mencari, memahami, memproses materi) dibandingkan hanya menerima pasif (Nur Arif, et.al., 2025).

Minat belajar mencakup aspek emosional dan kognitif di mana siswa merasakan ketertarikan terhadap materi pembelajaran sehingga lebih mudah terlibat dalam aktivitas belajar (Amalia, et.al, 2024).

Jadi, minat belajar bukan hanya sekadar ketertarikan awal, melainkan pendorong signifikan agar siswa mau berusaha memahami, bertanya, dan terus belajar meskipun materi sulit. Minat belajar merupakan dorongan internal yang muncul dari rasa suka, ketertarikan, dan keterikatan seseorang terhadap kegiatan belajar tanpa adanya paksaan dari luar. Minat berperan sebagai kekuatan motivasional yang memberi energi

pada keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, meningkatkan perhatian, serta mengarahkan upaya dan pilihan akademik mereka. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi akan lebih aktif, tekun, dan berinisiatif dalam mengikuti kegiatan belajar karena didorong oleh kemauan dan ketertarikan pribadi, bukan semata-mata karena tuntutan atau tekanan dari luar.

Minat timbul karena adanya rasa senang, perhatian, dan ketertarikan terhadap suatu kegiatan belajar yang membuat individu terdorong untuk terus berpartisipasi tanpa adanya paksaan dari luar. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi cenderung lebih fokus, tekun, dan aktif mencari sumber belajar tambahan dibandingkan siswa yang kurang berminat. Hal ini karena minat berfungsi sebagai energi internal yang mendorong kemauan belajar secara sukarela dan berkelanjutan. Ketika minat belajar tinggi, maka motivasi intrinsik siswa juga meningkat, yang pada akhirnya berdampak positif terhadap hasil belajar (Amalia, et.al., 2024). Selain itu, minat belajar berperan penting dalam menumbuhkan sikap positif terhadap proses pembelajaran, karena dengan

adanya minat, siswa lebih mudah memahami materi dan terlibat aktif dalam setiap kegiatan belajar (Deliany, et.al., 2023). Dengan demikian, menumbuhkan minat belajar menjadi langkah strategis bagi guru dalam menciptakan suasana pembelajaran yang efektif dan bermakna.

Dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), minat belajar menjadi aspek yang sangat penting karena karakteristik mata pelajaran ini menuntut kemampuan berpikir kritis, observasi, serta keterampilan melakukan percobaan. IPA tidak hanya berisi kumpulan konsep, tetapi juga proses ilmiah yang mengharuskan siswa aktif menemukan dan membuktikan pengetahuan. Siswa dengan minat belajar tinggi terhadap IPA akan menunjukkan rasa ingin tahu besar terhadap fenomena alam, antusias mengikuti kegiatan praktikum, dan terdorong untuk mencari penjelasan ilmiah dari setiap peristiwa di sekitarnya (Marwati, et.al., 2024). Sebaliknya, apabila minat belajar rendah, siswa akan cepat bosan, pasif, dan sulit memahami konsep yang bersifat abstrak.

Minat belajar dikatakan baik apabila memiliki empat indikator utama, yaitu perasaan senang, perhatian, perasaan tertarik, dan keterlibatan siswa. Keempat indikator ini saling berhubungan dan membentuk gambaran utuh mengenai sejauh mana siswa memiliki dorongan untuk belajar. (1) Perasaan senang menjadi tanda awal munculnya minat, karena ketika siswa merasa gembira dan menikmati proses pembelajaran, mereka akan lebih mudah menerima materi dengan sikap positif. (2) Perhatian menunjukkan tingkat fokus dan konsentrasi siswa terhadap pelajaran; siswa yang berminat akan mendengarkan penjelasan guru dengan seksama, mencatat dengan teliti, dan berusaha memahami isi pelajaran. (3) Perasaan tertarik mencerminkan dorongan internal siswa untuk mempelajari sesuatu karena dianggap penting, menarik, atau bermanfaat, sehingga mereka tekun dan antusias dalam menyelesaikan tugas. (4) Keterlibatan siswa tampak dari keaktifan mereka dalam bertanya, berdiskusi, serta berpartisipasi dalam kegiatan belajar (Kurnia, 2024).

Berdasarkan hasil observasi awal wawancara dengan guru di MTs

Negeri 2 Bungo, diketahui bahwa tingkat minat belajar siswa masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari sikap sebagian besar siswa yang kurang antusias saat mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas. Banyak siswa yang tampak pasif, kurang memperhatikan penjelasan guru, dan jarang mengajukan pertanyaan. Berdasarkan data hasil angket sederhana yang diberikan kepada 32 siswa kelas IX D, diperoleh hasil bahwa 77% siswa memiliki minat belajar dalam kategori rendah, 17% dalam kategori sedang, dan hanya 6% yang menunjukkan minat belajar tinggi. Kondisi ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum memiliki dorongan internal yang kuat untuk belajar secara aktif dan mandiri.

Rendahnya minat belajar siswa di MTs Negeri 2 Bungo disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain penggunaan metode pembelajaran yang masih konvensional, kurangnya variasi media pembelajaran yang menarik, serta minimnya keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar. Banyak siswa yang menganggap pelajaran, terutama mata pelajaran IPA, sebagai materi yang sulit dan membosankan sehingga mereka cenderung tidak bersemangat dalam mengikuti

pelajaran. Selain itu, pengaruh lingkungan dan kebiasaan belajar di rumah yang kurang mendukung juga memperkuat rendahnya minat belajar tersebut.

Menumbuhkan minat belajar IPA sangat penting agar siswa dapat mengalami proses pembelajaran yang bermakna, tidak hanya menghafal konsep tetapi juga memahami makna ilmiahnya. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa dan membuat mereka aktif berpartisipasi. Salah satu solusi inovatif adalah dengan menggunakan media Wardwall, yaitu papan interaktif berbasis dinding yang dapat digunakan untuk menempelkan ide, gambar, atau jawaban siswa dalam kelompok. Media ini menciptakan suasana belajar yang kolaboratif, visual, dan menyenangkan (Kurnia, 2024). Maka dari itu, penulis ingin menggunakan media wordwall untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata Pelajaran IPA. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana penerapan media Wardwall dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA di MTsN 2 Bungo.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini Adalah penelitian Tindakan kelas (PTK). Adapun model PTK yang peneliti pilih adalah model Kemmis & Taggart. Adapun alasan pemilihan model Kemmis & Taggart ini adalah berkaitan dengan kelebihan yang dimiliki oleh model Rancangan Kemmis & Taggart ini. Beberapa kelebihan model Kemmis & Taggart adalah: (1) Proses pelaksanaan tindakan dengan waktu observasi dilakukan secara bersamaan. Hal ini tentu akan membantu peneliti dalam mendapatkan data yang lebih akurat dan valid karena data yang didapatkan disaat observasi merupakan gambaran keadaan sebenarnya saat tindakan berlangsung. (2) Disertakannya tahap yang cukup penting setelah dilakukannya refleksi diri yaitu perencanaan ulang (revised plan) sehingga tergambar dengan jelas bagaimana rangkaian kegiatan memasuki siklus berikutnya (Benidiktus dan Jeinne, 2016).

Penelitian ini dilaksanakan di MTs N 2 Bungo dengan subjek penelitian siswa kelas IX D yang berjumlah 32 orang. Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan instrumen penelitian

yaitu angket/kuisisioner. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif dengan menghitung persentase peningkatan motivasi belajar siswa di setiap siklus.

### **C. Hasil dan Pembahasan**

#### **Hasil**

##### **a. Hasil Penelitian Pra Siklus**

Tahap awal penelitian diawali dengan observasi dan wawancara pada tanggal 2 September 2025 bersama guru IPA Kelas IX. Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa minat belajar siswa terhadap mata pelajaran IPA masih tergolong rendah. Kondisi ini tampak dari sikap sebagian besar siswa yang kurang antusias saat mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas, banyak siswa yang tampak pasif, kurang memperhatikan penjelasan guru, dan jarang mengajukan pertanyaan. Sebagian besar siswa hanya mendengarkan tanpa menunjukkan ketertarikan lebih lanjut terhadap materi.

Untuk mendukung temuan tersebut, peneliti juga menyebarkan kuesioner minat belajar kepada seluruh siswa kelas IX D MTs N Bungo. Data hasil kuisisioner disajikan dalam diagram berikut.

Hasil analisis menunjukkan bahwa 60% siswa berada pada kategori minat belajar rendah, 35% pada kategori sedang, dan hanya 5% yang tergolong tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum memiliki dorongan internal yang kuat untuk belajar IPA.

Berdasarkan hasil observasi dan data pra-tindakan yang menunjukkan rendahnya minat belajar siswa, peneliti merencanakan penerapan media pembelajaran interaktif Wordwall pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Penggunaan media ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa melalui kegiatan belajar yang lebih menarik, menantang, dan menyenangkan. Melalui tampilan visual yang interaktif serta bentuk permainan edukatif yang variatif, diharapkan siswa menjadi lebih antusias, aktif, dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran IPA.

##### **a. Tahap Perencanaan**

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I dilakukan oleh peneliti yang berperan sebagai guru. Sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, peneliti telah menyiapkan berbagai perangkat dan kebutuhan pembelajaran yang akan digunakan

selama proses berlangsung. Persiapan tersebut meliputi:

1. Modul ajar yang memuat langkah-langkah kegiatan pembelajaran IPA dengan memanfaatkan media Wordwall.
2. Lembar observasi aktivitas siswa untuk menilai keterlaksanaan pembelajaran serta respon siswa terhadap penggunaan media Wordwall.

b. Tahap pelaksanaan

Siklus I pertemuan pertama dilaksanakan pada Senin, 29 Juli 2024. Pembelajaran berlangsung sesuai modul ajar yang telah disusun oleh peneliti dengan tahapan kegiatan sebagai berikut.

1. Kegiatan awal

Sebelum pembelajaran dimulai, guru membuka pelajaran dengan salam, doa bersama, serta pengecekan kehadiran dan kesiapan siswa. Setelah kelas tertib, guru menyampaikan bahwa pembelajaran IPA kali ini menggunakan media Wordwall, yaitu media interaktif berbasis permainan digital, dengan materi "Sistem Koordinasi Manusia: Sistem Saraf." Pada tahap apersepsi, guru menanyakan pengalaman siswa tentang bagaimana tubuh merasakan panas, dingin, atau nyeri untuk

mengaitkan pengetahuan awal dengan topik. Namun, beberapa siswa masih tampak kurang memperhatikan dan berbicara dengan temannya, menandakan minat belajar yang masih rendah di awal kegiatan.

2. Kegiatan inti

a. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, agar siswa mengetahui kompetensi yang akan dicapai dan memahami pentingnya materi tentang sistem saraf dalam kehidupan sehari-hari.

b. Guru menampilkan media Wordwall yang berisi pertanyaan seputar sistem saraf, seperti fungsi otak, sumsum tulang belakang, serta peran saraf sensorik dan motorik. menggunakan laptop, kemudian menjelaskan cara memainkan kuis interaktif yang telah disiapkan.

c. Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok melalui kegiatan ice breaking agar suasana belajar menjadi menyenangkan dan menumbuhkan semangat kerja sama antarsiswa.

d. Siswa melakukan diskusi singkat tentang materi sistem saraf dengan bimbingan guru untuk memperkuat pemahaman awal

terhadap konsep yang akan diujikan dalam permainan.

e. Setiap perwakilan kelompok maju ke depan untuk memilih soal yang terdapat dalam media Wordwall dan berpartisipasi dalam permainan kuis yang telah disediakan.

f. Selama permainan berlangsung, siswa berlomba menjawab pertanyaan dengan cepat dan tepat, menciptakan suasana belajar yang aktif dan kompetitif.

g. Guru memandu serta memberikan motivasi kepada siswa yang mengalami kesulitan dalam menjawab, dan memberikan penguatan terhadap jawaban yang benar.

h. Setelah permainan selesai, guru dan siswa bersama-sama mendiskusikan hasil permainan, meninjau pertanyaan yang banyak dijawab salah, dan menegaskan kembali konsep penting sistem saraf.

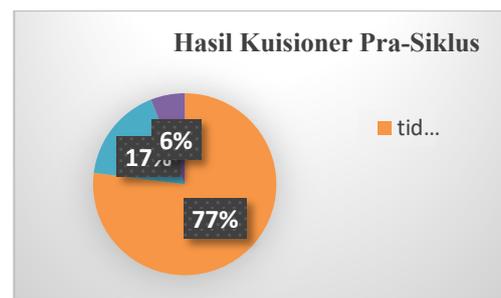
### 3. Kegiatan penutup

Pada kegiatan penutup, guru melakukan evaluasi singkat melalui tanya jawab dan refleksi bersama untuk menilai pemahaman siswa. Lalu, guru mengajak siswa menyimpulkan materi pembelajaran tentang sistem saraf berdasarkan

hasil diskusi dan kegiatan permainan Wordwall. Guru kemudian memberikan apresiasi dan umpan balik positif atas keaktifan dan antusiasme siswa selama mengikuti pembelajaran. Selanjutnya, kegiatan ditutup dengan doa bersama dan salam penutup.

### c. Tahap Observasi

Pada tahap observasi, peneliti melakukan pengamatan terhadap aktivitas siswa selama proses pembelajaran menggunakan media Wordwall pada materi sistem saraf. Seluruh aktivitas siswa yang tampak selama pembelajaran dicatat dalam lembar observasi yang telah disiapkan. Adapun hasil pengamatan aktivitas siswa disajikan pada Tabel 1.1



Tabel 1.1 Hasil Observasi Minat Belajar Siswa Siklus I.

No.	Keterangan	Aktivitas Siswa
1.	Persentase	50%
2.	Kategori	Rendah

Diagram Hasil Kuisisioner Minat Belajar Siswa Siklus I.

Berdasarkan hasil observasi dan kuisisioner minat belajar siswa pada siklus I, terlihat adanya peningkatan dibandingkan dengan prasiklus. Siswa dengan minat belajar tinggi meningkat dari 6% menjadi 50%, minat sedang dari 17% menjadi 35%, sedangkan minat rendah menurun dari 77% menjadi 15%. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media Wordwall dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA, meskipun indikator keberhasilan belum sepenuhnya tercapai. Oleh karena itu, peneliti berupaya untuk memperbaiki dan meminimalisir kekurangan yang masih muncul agar pelaksanaan tindakan pada siklus selanjutnya dapat berlangsung lebih efektif dan hasilnya semakin meningkat.

#### d. Refleksi

Pada tahap refleksi, peneliti bersama guru mengkaji hasil observasi dan angket minat belajar siswa selama pelaksanaan siklus I. Hasil analisis menunjukkan bahwa

meskipun terjadi peningkatan minat belajar, masih terdapat beberapa kendala yang perlu diperbaiki. Beberapa hal yang ditemukan antara lain:

1. Selama pembelajaran, media Wordwall hanya ditampilkan melalui laptop tanpa bantuan infokus, sehingga jangkauan visual siswa menjadi terbatas.

2. Beberapa siswa masih cenderung pasif dan kurang memperhatikan karena tampilan media hanya dapat dilihat dengan jelas oleh siswa yang berada di bagian depan kelas.

3. Antusiasme siswa menurun ketika permainan berlangsung, terutama karena keterbatasan media membuat suasana belajar kurang interaktif.

#### e. Perencanaan ulang

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I, peneliti melakukan beberapa perbaikan untuk pelaksanaan siklus II agar penggunaan media Wordwall menjadi lebih efektif dan menarik bagi siswa. Perencanaan ulang yang dilakukan meliputi:

1. Menyiapkan infokus atau proyektor agar tampilan media Wordwall dapat terlihat dengan jelas oleh seluruh siswa di kelas.

2. Menambahkan variasi permainan Wordwall yang lebih menantang, yaitu dengan sistem lomba antarkelompok, di mana setiap kelompok berkompetisi menjawab satu soal bernilai 100 poin.

3. Memberikan motivasi dan bimbingan tambahan kepada siswa, serta reward bagi kelompok dengan perolehan poin tertinggi guna menumbuhkan semangat dan meningkatkan minat belajar siswa.

Langkah-langkah perbaikan ini diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menarik, dan mampu meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA.

c. Hasil Penelitian Siklus II

a. Tahap Perencanaan

Siklus II dilaksanakan pada hari Kamis, 18 September 2025. Proses pembelajaran pada siklus ini secara umum masih mengikuti langkah-langkah seperti pada siklus I, namun telah disempurnakan berdasarkan hasil refleksi sebelumnya. Pada siklus II ini, pembelajaran dilanjutkan dengan materi "Alat Indra Manusia" dengan tetap menggunakan media Wordwall, namun pelaksanaannya dibuat lebih menarik dengan menampilkan media melalui infokus

agar seluruh siswa dapat melihat dengan jelas serta menambahkan variasi permainan yang lebih interaktif untuk meningkatkan minat dan partisipasi belajar siswa.

b. Tahap pelaksanaan

Sebelum pembelajaran pada siklus II dimulai, guru menyiapkan berbagai perangkat yang diperlukan agar pelaksanaan kegiatan belajar berjalan lebih efektif dan menarik. Persiapan tersebut meliputi:

1. Modul ajar IPA yang memuat langkah-langkah kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan media Wordwall secara lebih bervariasi dan interaktif.

2. Lembar observasi aktivitas siswa, digunakan untuk memantau keterlibatan dan respon siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

3. Infokus atau proyektor, agar tampilan media Wordwall dapat terlihat dengan jelas oleh seluruh siswa dan menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif.

1. Kegiatan Awal

Sebelum pembelajaran dimulai, guru membuka kegiatan dengan memberi salam dan mengajak siswa berdoa bersama. Selanjutnya, guru mengecek kehadiran serta memastikan posisi tempat duduk

siswa sudah tertata rapi dan mendukung kegiatan pembelajaran. Setelah itu, guru menyampaikan tema yang akan dipelajari, yaitu “Alat Indra Manusia”. Pada tahap apersepsi, guru menanyakan pengalaman siswa tentang bagaimana mata dapat melihat atau hidung dapat mencium bau, untuk mengaitkan pengetahuan awal dengan materi yang akan dipelajari. Namun, masih terlihat beberapa siswa yang berbicara dan bermain dengan temannya, menandakan sebagian siswa belum sepenuhnya fokus pada kegiatan awal pembelajaran.

## 2. Kegiatan Inti

1. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran agar siswa memahami kompetensi yang akan dicapai serta pentingnya mempelajari materi “Alat Indra Manusia.”

2. Guru menampilkan media Wordwall melalui infokus, sehingga seluruh siswa dapat melihat tampilan permainan dengan jelas dan lebih fokus terhadap pembelajaran.

3. Sebelum bermain, guru menjelaskan aturan dan cara memainkan Wordwall, serta memberi contoh pertanyaan seputar alat indra seperti fungsi mata, lidah, dan kulit

untuk memperkuat pemahaman awal siswa.

4. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok kecil agar setiap siswa lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan permainan dan diskusi.

5. Setiap kelompok secara bergantian berpartisipasi dalam permainan kuis Wordwall yang menampilkan soal-soal dengan sistem poin (100 poin untuk setiap jawaban benar).

6. guru memberikan motivasi dan dukungan kepada kelompok yang masih pasif, serta memberi reward sederhana bagi kelompok yang memperoleh poin tertinggi guna menumbuhkan semangat kompetisi positif.

7. Setelah permainan selesai, guru dan siswa bersama-sama membahas kembali soal-soal yang sulit, memperbaiki jawaban yang kurang tepat, dan menegaskan konsep penting tentang alat indra manusia.

## 3. Kegiatan Penutup

Pada akhir pembelajaran, guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari mengenai alat indra manusia melalui kegiatan tanya jawab untuk menilai sejauh mana

pemahaman siswa terhadap kompetensi yang diharapkan. Guru juga memberikan penguatan terhadap konsep penting yang masih belum dikuasai oleh sebagian siswa. Setelah itu, pembelajaran ditutup dengan doa bersama dan salam penutup.

Setelah proses pembelajaran selesai, guru membagikan angket minat belajar siswa untuk mengetahui sejauh mana peningkatan minat dan keaktifan mereka selama menggunakan media Wordwall pada siklus II. Hasil evaluasi minat belajar siswa tersebut disajikan dalam diagram data minat belajar siswa Siklus II.

c. Tahap Observasi

Pada pelaksanaan pembelajaran siklus II, selama proses berlangsung, peneliti melakukan observasi terhadap aktivitas dan minat belajar siswa selama penggunaan media Wordwall. Aspek yang diamati meliputi empat indikator minat belajar, yaitu perasaan senang dalam mengikuti pembelajaran, ketertarikan terhadap media dan materi, perhatian siswa selama kegiatan berlangsung, serta keterlibatan aktif dalam menjawab dan bertanya.

Berdasarkan hasil observasi, terlihat bahwa pembelajaran pada

siklus II telah menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Siswa tampak lebih antusias dan fokus mengikuti permainan Wordwall yang kini ditampilkan melalui infokus, sehingga seluruh siswa dapat berpartisipasi dengan lebih aktif. Secara keseluruhan, kegiatan pembelajaran telah berjalan dengan baik dan sesuai dengan hasil refleksi serta perbaikan yang telah direncanakan pada siklus I.

Tabel 1.2. Hasil Observasi Minat Belajar Siswa Siklus II.

No.	Keterangan	Aktivitas Siswa
1.	Persentase	76%
2.	Kategori	Tinggi

Berdasarkan hasil observasi minat belajar siswa pada siklus II, diperoleh data bahwa minat belajar siswa mengalami peningkatan yang lebih baik dibandingkan dengan siklus I. Siswa dengan minat belajar tinggi meningkat dari 50% menjadi 76%, sementara siswa dengan minat sedang menurun dari 35% menjadi 17%, dan siswa dengan minat rendah berkurang dari 15% menjadi 7%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media Wordwall yang

disertai dengan bantuan infokus, variasi permainan yang lebiserta pemberian reward mampu meningkatkan minat dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran IPA. Dengan demikian, indikator keberhasilan penelitian pada siklus II dapat dikatakan telah tercapai.

d. Tahap Refleksi

Pada tahap refleksi siklus II, peneliti bersama guru melakukan analisis terhadap hasil observasi dan angket minat belajar siswa. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan media Wordwall berjalan dengan lebih efektif dan interaktif dibandingkan sebelumnya. Siswa terlihat lebih antusias, fokus, dan aktif dalam menjawab serta berdiskusi selama permainan berlangsung. Penggunaan infokus mempermudah seluruh siswa melihat tampilan media, sehingga keterlibatan siswa meningkat secara menyeluruh. Reward yang diberikan juga berhasil memotivasi siswa untuk berkompetisi secara positif. Oleh karena itu, pelaksanaan tindakan pada siklus II dinilai berhasil meningkatkan minat belajar siswa, dan penelitian dianggap berhenti pada siklus ini karena telah

mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan.

### **Pembahasan**

Proses peningkatan minat belajar siswa melalui penggunaan media Wordwall pada mata pelajaran IPA kelas IX MTsN 2 Bungo berlangsung secara bertahap sejak prasiklus hingga siklus II. Pada awalnya, siswa tampak kurang antusias karena pembelajaran masih bersifat konvensional dan minim interaksi. Setelah diterapkannya media Wordwall pada siklus I, suasana kelas mulai berubah menjadi lebih interaktif. Kegiatan pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan kuis digital yang menarik perhatian siswa, membuat mereka lebih bersemangat untuk berpartisipasi, baik dalam menjawab pertanyaan maupun berdiskusi bersama kelompok. Guru juga aktif memberikan motivasi dan arahan agar siswa tetap fokus serta terlibat dalam kegiatan belajar.

Hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan menunjukkan bahwa penerapan media Wordwall dalam pembelajaran IPA mampu meningkatkan minat belajar siswa kelas IX D MTsN 2 Bungo secara signifikan. Peningkatan ini terlihat dari perubahan persentase minat belajar

siswa pada setiap siklus. Pada tahap pra-siklus, sebagian besar siswa (60%) berada pada kategori minat rendah, namun setelah diterapkan media Wordwall pada siklus I meningkat menjadi 50% kategori tinggi, dan mencapai 76% pada siklus II. Hasil ini memperlihatkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan berbasis permainan edukatif dapat menumbuhkan antusiasme dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Diagram Peningkatan Minat Belajar Siswa Menggunakan Media Wordwall.

Peningkatan minat belajar tersebut sejalan dengan teori motivasi belajar yang dikemukakan oleh Harackiewicz et al. (2016), bahwa minat berperan penting sebagai dorongan intrinsik yang memunculkan perhatian dan keterlibatan aktif dalam aktivitas akademik. Media Wordwall memberikan pengalaman belajar yang menantang sekaligus menyenangkan, sehingga siswa merasa tertarik dan terdorong untuk berpartisipasi tanpa paksaan. Selain itu, media ini memungkinkan adanya umpan balik langsung (*immediate feedback*) melalui sistem poin dan skor, yang

mendorong semangat kompetisi positif antar siswa.

Hasil penelitian ini juga mendukung temuan dari Amalia et al. (2024) dan Marwati et al. (2024) yang menyatakan bahwa media interaktif berbasis digital mampu meningkatkan minat belajar dan partisipasi siswa dalam pembelajaran IPA. Dengan Wordwall, siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga berperan aktif sebagai pemain dalam proses belajar. Aktivitas menjawab pertanyaan secara kompetitif dan visualisasi konsep melalui tampilan digital membuat proses belajar lebih menarik dibandingkan metode konvensional.

Pada siklus I, keterbatasan media (tidak menggunakan infokus) menjadi kendala karena tidak semua siswa dapat melihat tampilan permainan dengan jelas. Hal ini mengakibatkan sebagian siswa masih pasif. Namun, setelah perbaikan pada siklus II dengan menambahkan infokus, variasi permainan, serta pemberian reward bagi kelompok terbaik, antusiasme dan fokus siswa meningkat secara signifikan. Faktor visual dan penghargaan terbukti efektif dalam meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa. Temuan ini

sesuai dengan pendapat Kurnia (2024) bahwa minat belajar dapat ditingkatkan melalui stimulus eksternal yang menarik, seperti media visual dan sistem penghargaan.

Selain itu, penggunaan Wordwall menjadikan pembelajaran lebih student-centered, di mana siswa lebih banyak berperan aktif dibandingkan guru. Guru berfungsi sebagai fasilitator dan motivator yang mengarahkan jalannya kegiatan belajar. Hal ini sesuai dengan pendekatan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan partisipasi aktif, kolaborasi, dan penggunaan teknologi digital sebagai sarana utama dalam membangun keterampilan berpikir kritis dan kreatif siswa.

Dengan demikian, penerapan media Wordwall tidak hanya meningkatkan minat belajar, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan bagi siswa. Peningkatan yang terjadi pada setiap indikator minat belajar (perasaan senang, perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan aktif) menunjukkan bahwa media ini efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran IPA di tingkat madrasah. Hasil penelitian ini memperkuat pandangan bahwa inovasi media pembelajaran

berbasis teknologi digital dapat menjadi solusi praktis untuk mengatasi rendahnya minat belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran yang dianggap sulit seperti IPA.

Diagram Peningkatan Minat Belajar Siswa Menggunakan Media Wordwall

#### **D. Kesimpulan dan Rekomendasi**

##### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dan analisis data yang telah dilakukan oleh peneliti, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan media Wordwall dalam pembelajaran IPA pada materi Sistem Koordinasi: Sistem Saraf di kelas IX MTsN 2 Bungo mampu meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus yang meliputi empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pada setiap tahap, dilakukan perbaikan berkelanjutan berdasarkan hasil refleksi siklus sebelumnya agar pembelajaran menjadi lebih efektif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Media Wordwall digunakan sebagai alat bantu interaktif berbasis permainan untuk

memfasilitasi siswa dalam memahami materi melalui kegiatan yang menyenangkan dan kompetitif.

Pelaksanaan tindakan pada siklus I dan II menunjukkan adanya perubahan positif terhadap minat belajar siswa pada seluruh indikator, yakni meningkatnya perhatian terhadap pembelajaran, ketertarikan terhadap materi, keterlibatan aktif dalam kegiatan, serta rasa senang dalam mengikuti pelajaran. Penerapan media Wordwall menjadikan proses belajar lebih berpusat pada siswa (student-centered), di mana siswa terlibat langsung dalam menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan berkompetisi dalam permainan edukatif. Guru juga menjadi lebih mudah dalam memotivasi siswa dan menciptakan suasana kelas yang kondusif. Dengan demikian, penggunaan media Wordwall terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA serta dapat dijadikan alternatif media pembelajaran inovatif untuk mendukung peningkatan kualitas proses dan hasil belajar di madrasah.

Rekomendasi

Penelitian mengenai peningkatan minat belajar siswa pada

mata pelajaran IPA melalui penerapan media Wordwall di kelas IX MTsN 2 Bungo masih memiliki beberapa keterbatasan, sehingga peneliti menyarankan agar penelitian berikutnya dapat mengembangkan media pembelajaran digital yang lebih bervariasi dan menarik agar mampu menjangkau seluruh siswa secara efektif. Guru juga diharapkan terus berinovasi dalam mengelola pembelajaran berbasis teknologi agar suasana kelas menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Selain itu, peneliti selanjutnya dapat memperluas kajian penggunaan media Wordwall pada materi IPA lain serta menganalisis dampaknya terhadap aspek lain seperti hasil belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa, sehingga hasil penelitian dapat memberikan kontribusi lebih luas dalam peningkatan kualitas pembelajaran IPA di madrasah.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Amalia, M., Pratama, M. V., Pratiwi, N. A., & Fujiarti, A. (2024). Pengaruh media interaktif terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran IPA. *Jendela Pendidikan*, 4(1), 39–47.

Deliany, N., Hidayat, A., & Nurhayati, Y. (2019). Penerapan multimedia interaktif untuk meningkatkan pemahaman konsep IPA peserta didik di sekolah dasar. *Educare: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 17(2), 91–92.

Harackiewicz, J. M., Smith, J. L., & Priniski, S. J. (2016). Interest matters: The importance of promoting interest in education. *HHS Public Access*, 3(2), 220–221.

Kurnia, R. (2024). *Minat belajar: Konsep, teori, dan implementasi dalam pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.

Marwati, S., Cahyani, B. H., & Nisa, A. F. (2024). Pemanfaatan media interaktif untuk meningkatkan minat belajar IPA pada siswa kelas 6 SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 1–11.

Nur Arif, M., Rahmawati, L., & Syahrul, A. (2025). Strategi menumbuhkan minat belajar siswa melalui pendekatan deep learning. *Muassis Pendidikan Dasar*, 4(1), 12–22.

Totong, H. (2019). Meningkatkan motivasi minat belajar siswa. *Rausyan Fikr*, 15(1), 59–66.

Ulfa Adilla & Vika Martahayu (2025). Meningkatkan Konsentrasi

Belajar Melalui Penerapan Metode Joyful Learning Pada Ilmu Pendidikan Alam Dan Sosial Di Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Bungo: *Jurnal Cendikiawan*.