

PENGARUH MINAT TERHADAP PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA MENGUNAKAN MEDIA GAME EDUKASI WORDWALL PADA SISWA SMK BUDI LUHUR

Desi Wulandari¹, Lenny Kurniati², Akhmad Nazayik³

Pendidikan Matematika Universitas Ivet, Gajah mungkur, Kota Semarang 52333, Indonesia

Email: wulandesi548@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya minat belajar siswa sehingga menyebabkan rendahnya prestasi belajar siswa. Alternatif media yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa adalah *game* edukasi *wordwall*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan, pengaruh, serta besar pengaruh minat belajar terhadap prestasi belajar matematika siswa dengan menggunakan media *game* edukasi *wordwall*. Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif (*Ex Post Facto*) dengan pendekatan deskriptif. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan angket, observasi, tes, dan dokumentasi. Populasi dan sampel sebanyak 22 siswa. Instrumen yang digunakan adalah uji validitas dan uji reliabilitas. Uji persyaratan analisis data menggunakan uji normalitas, sedangkan uji hipotesis data menggunakan uji korelasi, uji regresi linear sederhana, dan uji koefisien determinasi dengan bantuan program pengolah data SPSS versi 29.0. Hasil penelitian menunjukkan (1) adanya hubungan antara minat belajar (X) terhadap prestasi belajar (Y) siswa kelas XI SMK Budi Luhur Guntur (2) adanya pengaruh antara minat belajar (X) terhadap prestasi belajar (Y) siswa kelas XI SMK Budi Luhur Guntur. (3) besar pengaruh minat belajar (X) terhadap prestasi belajar (Y) siswa kelas XI SMK Budi Luhur Guntur tergolong cukup kuat dengan besar presentase 49,1% minat belajar (X) mempengaruhi prestasi belajar (Y) siswa kelas XI SMK Budi Luhur Guntur, dan sisanya 50,1% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak termasuk dalam penelitian ini. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terdapat banyak keterbatasan, diharapkan dengan penelitian ini, dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat baik bagi guru, siswa, maupun pihak sekolah.

Kata Kunci: minat belajar, prestasi belajar, *game* edukasi *wordwall*.

PENDAHULUAN

Pendidikan memainkan peran yang sangat penting dalam proses pembangunan suatu bangsa dan negara karena tanpa dukungannya, pembangunan bangsa dan negara tidak dapat berkembang dengan baik. Hal ini juga ditunjukkan oleh Pasal 31 UUD 1945, yang menyatakan bahwa setiap warga negara berhak atas pendidikan. Pasal ini berfungsi sebagai landasan dan jaminan bagi setiap warga negara Indonesia untuk memperoleh pendidikan tanpa membedakan agama, suku, atau golongan sosial mereka. Pendidikan bertujuan untuk memberikan bantuan kepada siswa sehingga mereka dapat memenuhi kewajiban mereka secara mandiri. Pengembangan pengetahuan, keterampilan, dan sikap anak didik adalah hasil dari perubahan yang terjadi. Salah satu mata pelajaran yang sangat penting dipelajari adalah matematika. Matematika dianggap sebagai mata pelajaran yang harus dipelajari oleh siswa di semua jenjang pendidikan, dari tingkat dasar hingga perguruan tinggi. Berdasarkan hal tersebut, matematika dianggap pelajaran yang menakutkan, memusingkan, menyebalkan, dan bahkan dapat menyebabkan stres bagi siswa, sehingga kurang diminati (Intisari, 2017).

Setiap siswa tentunya memiliki minat pada tiap-tiap mata pelajaran yang ada di sekolahnya. Minat belajar menjadi hal yang penting untuk siswa agar mau melakukan aktivitas dalam

pembelajaran. Minat belajar terdiri dari suku kata yaitu minat dan belajar. Begitu pula menurut Djaali (2013) beliau mengemukakan bahwa minat adalah perasaan ingin tahu, mempelajari, mengagumi atau memiliki sesuatu. Seorang siswa hendaknya memiliki minat yang timbul dari dalam diri pribadi untuk belajar. Belajar adalah sesuatu yang terjadi secara alami untuk mendapatkan pengetahuan atau keterampilan dengan melalui kegiatan belajar mengajar (Pritchard, 2014). Siswa yang memiliki minat untuk belajar akan lebih bersemangat untuk belajar sedangkan siswa yang tidak memiliki minat dalam belajar cenderung tidak semangat untuk belajar sehingga berpengaruh terhadap prestasi belajarnya. Numayani (2018) menyatakan prestasi belajar merupakan suatu pernyataan rinci yang diciptakan dalam bentuk tulisan untuk menyatakan perilaku dan kinerja yang telah dilakukan sebagai gambaran prestasi belajar yang diharapkan. prestasi belajar merupakan akibat dari proses belajar seseorang yang sudah melalui beberapa tahapan. Bentuk perubahan sebagai prestasi dari belajar berupa perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, keterampilan dan kecakapan. Menurut Slameto (2013) rendahnya prestasi belajar siswa ini dipengaruhi oleh banyak faktor yang berkaitan dengan proses pembelajaran di sekolah seperti materi pembelajaran terlalu abstrak dan kurang menarik, metode pengajaran guru yang selalu berpusat pada guru sehingga siswa cenderung pasif dan siswa tidak mempunyai kesempatan untuk berpikir matematik. Meskipun pelajaran matematika sudah tidak asing lagi bagi seorang siswa akan tetapi masih banyak sekali siswa yang merasa malas bahkan enggan untuk mengikuti pelajaran tersebut. Para siswa beranggapan bahwa pelajaran matematika adalah pelajaran yang sulit, menguras tenaga dan pikiran, atau bahkan pelajaran yang membosankan. Hal tersebut juga didasari oleh tidak variatif nya media pembelajaran. Menurut Putri *et al.*, (2021) media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan materi ajar atau pesan agar tujuan pembelajaran dapat dicapai. Media pembelajaran yang dipadukan dengan teknologi dalam bentuk perangkat lunak (*software*) disebut juga dengan media pembelajaran digital Octalia *et al.*, (2021). Perkembangan dunia pendidikan akibat pandemi menghasilkan berbagai inovasi pembelajaran jarak jauh yang menunjang proses belajar dan pembelajaran (Kurniati, 2023). Pada dunia pendidikan banyak jenis media yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa, salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan adalah media pembelajaran berbasis *game* edukasi *wordwall*. *Wordwall games* merupakan media pembelajaran yang sudah tersedia dan dapat digunakan untuk melakukan evaluasi dalam proses pembelajaran (Permana & Kasriman, 2022). Penelitian Imanulhaq & Pratowo (2022) berpendapat bahwa media pembelajaran yang bersifat interaktif berbasis *game* edukasi *wordwall* dapat menciptakan interaksi yang bermanfaat bagi siswa. Cara untuk mengakses media *game* edukasi *wordwall* yaitu dengan melalui tautan <https://wordwall.net/> berbagai macam *template* juga dapat di unduh secara gratis melalui tautan tersebut. Media *game* edukasi *wordwall* memiliki *template* dengan ciri khas tersendiri seperti

bentuk mengelompokkan, esai pendek, menjodohkan dan *quis games* (Nurafni & Ninawati, 2021). Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu Untuk mengetahui hubungan antara minat belajar dan prestasi belajar matematika siswa, pengaruh minat belajar terhadap prestasi belajar matematika siswa, serta besar pengaruh minat belajar terhadap prestasi belajar matematika siswa. Penelitian yang berjudul “Pengaruh Minat terhadap Prestasi Belajar Matematika Menggunakan Media *Game Edukasi Wordwall* pada Siswa SMK Budi Luhur”, diharapkan dapat membantu para pembaca agar mendapatkan informasi dan manfaat dalam memahami serta menerapkan media *game edukasi wordwall* dalam pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Jenis metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif (*Ex Post Facto*) dimana hasil penelitiannya berupa angka-angka dari perhitungan statistik (Sugiyono, 2015). Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif yang merupakan suatu penelitian dengan menganalisis data berupa angka yang digunakan untuk mengetahui dan menggambarkan fenomena yang ada dan dengan tujuan untuk mencari hubungan atau

pengaruh antara dua variabel sehingga mencapai kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan. Penelitian ini dilakukan pada bulan juni 2024 di SMK Budi Luhur Guntur, subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI dengan jumlah 22 siswa. Penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Penggunaan minat sebagai variabel bebas (X) dan prestasi belajar sebagai variabel terikat (Y). Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu observasi langsung, angket, tes, dan dokumentasi dengan instrumen penelitian berupa angket dan juga tes. Selain teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian, pada penelitian ini ada tiga teknik analisis data yang digunakan diantaranya uji normalitas, uji linieritas, dan uji hederokedastisitas. Adapun uji hipotesis yang dilakukan pada penelitian ini yaitu uji koreasi, uji regresi linier sederhana dan uji koefisien determinasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun hasil analisis data yang dilakukan dengan bantuan program *SPSS for windows 29.0* ditunjukkan dalam tabel dan penjelasan berikut.

Tabel 1. Uji Normalitas

<i>One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test</i>		Unstandardized Residual
N		22
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	7.33522002
Most Extreme Differences	Absolute	.208

	Positive		.132
	Negative		-.208
Test Statistic			.208
Asymp. Sig. (2-tailed) ^c			.014
Monte Carlo Sig. (2-tailed) ^d	Sig.		.014
	99% Confidence Interval	Lower Bound	.011
		Upper Bound	.017

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. Lilliefors' method based on 10000 Monte Carlo samples with starting seed 2000000.

Dari data tabel Uji Kolmogorov-Smirnov dapat dilihat bahwa hasil Asymp. Sig. (2- tailed) adalah 0,14 yang artinya seperti dikatakan pada hipotesis jika $(\text{sig.}) > \alpha$ maka H_0 diterima yaitu $0,14 > 0,05$. Maka, dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima dengan kata lain data berdistribusi normal.

Tabel 2. Uji Linieritas
ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Prestasi belajar * Minat	Between Groups	(Combined)	5442,841	16	340,178	1,635	,307
		Linearity	2718,889	1	2718,889	13,070	,015
		Deviation from Linearity	2723,952	15	181,597	,873	,620
	Within Groups		1040,125	5	208,025		
	Total		6482,966	21			

Pada hasil uji linearitas diatas dapat dilihat bahwa nilai signifikansi *linearity* sebesar 0,015 nilai tersebut lebih dari 0,05 maka uji linearitas sudah terpenuhi, sama hal nya dengan nilai *deviation from linearity* dengan signifikansi sebesar 0,620 nilai tersebut juga lebih dari 0,05 maka kesimpulan uji linearitas sudah terpenuhi

Tabel 3. Uji Heterokedastis
Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	,125	19,623			,006
Minat	,151	,307	,109	,491	,629

a. Dependent Variable: ABS_RES

Berdasarkan tabel uji Heterokedastisitas tersebut, dapat dilihat bahwa nilai signifikansi variabel minat adalah 0,629 dan nilai signifikansi tersebut kurang dari 0,05 maka dapat ditarik kesimpulan bahwa variabel minat tidak terjadi gejala Heterokedastisitas.

Tabel 4. Uji Korelasi

Correlations

		Minat	Prestasi belajar
Minat	Pearson Correlation	1	,648**
	Sig. (2-tailed)		,001
	N	22	22
Prestasi belajar	Pearson Correlation	,648**	1
	Sig. (2-tailed)	,001	
	N	22	22

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Berdasarkan tabel uji korelasi menunjukkan bahwa antara minat belajar terhadap prestasi belajar terdapat koefisien korelasi (r) sebesar 0,648 dengan signifikansi 0,001. Hal tersebut berarti bahwa ada korelasi positif antara minat belajar dengan prestasi belajar matematika dengan tingkat hubungan kuat, dan korelasi tersebut signifikan karena nilai signifikansi $0,001 < 0,05$.

**Tabel 5. Uji Regresi Linier Sederhana
Coefficients^a**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	17.446	29.465		.592	.560
	Minat Belajar	1.752	.461	.648	3.801	.001

a. Dependent Variable: Prestasi Belajar

$$Y = \alpha + \beta X$$

$$Y = 17,446 + 1,756 X \text{ (Persamaan)}$$

Variabel Minat Belajar (X) mempunyai pengaruh positif terhadap Peningkatan prestasi belajar matematika siswa, dengan koefisien regresi sebesar 0,648. Nilai signifikan (sig) sebesar 0,001, nilai ini jauh lebih rendah dibandingkan dengan 0,05 maka pengaruh Minat Belajar terhadap prestasi belajar matematika siswa adalah signifikan. Berdasarkan perhitungan SPSS, nilai t hitung sebesar 3,801, sedangkan p value sebesar 0,001.

**Tabel 6. Uji Koefisien Determinasi
Model Summary**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Change Statistics				
					R Square Change	F Change	df1	df2	Sig. F Change
1	.648 ^a	.419	.390	13.71874	.419	14.447	1	20	.001

a. Predictors: (Constant), Minat

Berdasarkan hasil uji di atas diketahui bahwa nilai koefisien determinasi sebesar 0.419 yang artinya bahwa 41,9% Minat belajar mempengaruhi Prestasi belajar siswa kelas XI, dapat dilihat dari presentase tersebut menunjukkan bahwa minat belajar terhadap Prestasi belajar siswa berpengaruh cukup kuat. SMK Budi Luhur Guntur, dan sisanya 58,1% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak termasuk dalam penelitian ini.

Hubungan antara minat belajar dengan prestasi belajar matematika siswa, Pada hasil penelitian tepatnya pada hasil perhitungan menunjukkan koefisien korelasi minat belajar dengan prestasi belajar matematika di sekolah sebesar 0,648 dengan nilai signifikansi 0,001. Hal ini menunjukkan bahwa minat belajar mempunyai hubungan positif dengan prestasi belajar disekolah ditunjukkan dari nilai $0,001 < 0,005$. Hal ini mempunyai arti bahwa minat belajar memberikan pengaruh pada prestasi belajar disekolah. semakin tinggi minat belajar maka semakin tinggi pula prestasi belajar matematika di sekolah, sebaliknya jika minat belajar rendah maka prestasi belajar matematika di sekolah pun juga ikut rendah. Minat belajar memiliki pengaruh yang tinggi terhadap prestasi belajar. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa siswa kelas XI SMK Budi Luhur Guntur mempunyai minat belajar dalam kategori yang cukup dengan mean empiric sebesar 63,59 hasil ini mempunyai arti bahwa sebagian siswa memiliki perasaan senang dan ketertarikan dalam belajar serta tingginya perhatian siswa dalam belajar memiliki pengaruh yang baik terhadap hasil belajar. Berdasarkan hasil penguji hipotesis dapat diketahui bahwa minat belajar mempunyai hubungan positif yang signifikan dengan prestasi belajar siswa kelas XI SMK Budi Luhur Guntur yang ditunjukkan dari nilai signifikansi $0.001 < 0,005$ Bentuk hubungan yang positif mempunyai arti bahwa jika minat belajar siswa meningkat maka prestasi siswa juga akan meningkat. Siswa dengan minat belajar yang tinggi cenderung memiliki prestasi yang baik.

Pengaruh Minat belajar terhadap prestasi belajar matematika siswa, variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah minat belajar, sedangkan variabel terikatnya (Y) adalah prestasi belajar Siswa, sedangkan subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMK Budi Luhur Demak yang berjumlah 22 Orang. Dari data yang telah diuji dan didapatkan oleh peneliti, Minat Belajar berpengaruh cukup kuat dengan presentase 41,9%. Terdapat beberapa faktor yang membuat minat belajar siswa cukup kuat, diantaranya lingkungan atau perbedaan pertemanan dalam kelas yang berminat atau tidak memiliki minat pada pelajaran matematika, namun mereka tetap mengikuti pembelajaran dengan cukup baik, faktor belajar juga mempengaruhi hasil prestasi belajar, jika siswa minat dalam belajar pasti prestasi belajar mereka dapat meningkat sehingga minat belajar berpengaruh kuat dalam meningkatkan prestasi belajar. Dari empat indikator minat belajar terdapat indikator yang dominan yaitu indikator perasaan senang, siswa cenderung merasa senang dengan metode pembelajaran matematika yang diberikan, kemudia indikator yang tidak dominan adalah

ketertarikan. Siswa cenderung kurang tertarik karena siswa tidak memiliki minat belajar yang kuat dalam pembelajaran matematika sehingga nilai rata-rata indikator ketertarikan siswa ini paling rendah daripada indikator yang lain. Dari uraian tersebut dapat dijelaskan bahwa minat belajar dapat memberikan kontribusi pada prestasi belajar Siswa. Dari Hasil data penelitian terdapat perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah, namun pengaruh yang didapat tidak kuat tetapi positif, hasil tersebut tidak lepas dipengaruhi oleh faktor-faktor yang telah dijelaskan diawal tadi, terdapat faktor dari siswa maupun lingkungan.

Besar pengaruh minat belajar terhadap prestasi belajar matematika, berdasarkan perhitungan uji koefisien determinasi seperti dilihat pada tabel 4.9 menunjukkan nilai korelasi (R) yaitu sebesar 0,648 dan besarnya persentase pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat yang disebut koefisien determinasi yang merupakan hasil pengkuadratan R. Pada tahap ini peneliti menguji hipotesis untuk mengetahui seberapa besar atau berapa persen varians variabel terikat yang dijelaskan oleh variabel bebas. Oleh karena itu, peneliti ingin mengetahui lebih jauh mengenai apakah secara keseluruhan variabel bebas berpengaruh secara signifikan terhadap variabel terikat, dengan melihat signifikan atau tidaknya koefisien regresi dari variabel bebas. Langkah pertama peneliti menganalisis adanya pengaruh minat belajar terhadap hasil belajar siswa ataukah tidak. Peneliti melihat besaran R Square untuk mengetahui berapa persen (%) varian variabel terikat yang dijelaskan oleh variabel bebas. Berdasarkan hasil perhitungan hasil uji koefisien determinasi (R) Variabel X dan Y, diketahui bahwa R square dari variabel minat belajar sebesar 0,419. Hal ini berarti, variabel minat belajar memberikan kontribusi sebesar 41,9% bagi perubahan variabel hasil belajar. Sedangkan 58,1% sisanya dipengaruhi oleh variabel lain diluar penelitian. Pengujian selanjutnya koefisien regresi (B), untuk mengetahui seberapa banyak pengaruh dari variabel bebas. Sedangkan untuk mengetahui signifikansi tiap variabel dilihat dari kolom Sig, jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka variabel tersebut signifikan.

KESIMPULAN

Berdasarkan pada data yang telah dikumpulkan dan pengujian yang telah dilakukan dengan menggunakan metode uji korelasi, regresi linier sederhana, dan uji koefisien determinasi, maka dapat diambil kesimpulan, adanya hubungan antara minat belajar terhadap prestasi belajar siswa SMK Budi Luhur, adanya pengaruh antara minat belajar terhadap prestasi belajar siswa SMK Budi Luhur, besar pengaruh minat belajar terhadap prestasi belajar siswa kelas XI SMK Budi Luhur tergolong cukup kuat dengan presentase 49,1% Minat belajar mempengaruhi Prestasi belajar siswa SMK Budi Luhur, dan sisanya 50,1% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak termasuk dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah
- Djaali, 2013. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Imanulhaq, R., & Pratowo, A. (2022). *Edugame Wordwall: Inovasi Pembelajaran Matematika di Madrasah Ibtidaiyah*. *Jurnal Pedagogos: Jurnal Pendidikan STKIP Bima*, 4(1), 33– 41.
- Intisari, I. (2017). Persepsi siswa terhadap mata pelajaran matematika. *Wahana Karya Ilmiah Pendidikan*, 1(01).
- Kurniati, L. (2023). Aktivitas Belajar Trigonometri Mahasiswa Melalui Media Video Pembelajaran Berbasis Platform Youtube. *Jurnal Informa: Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, 9(1), 76-82.
- Numayani. (2018). Penggunaan model pembelajaran word square untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran pendidikan kewarganegaraan di kelas V SD Negeri 054938 Kab. Langkat. *School education journal*, 8(1)
- Nurafni, & Ninawati, M. (2021). Efektivitas Penerapan Aplikasi Linktree dan Wordwall Terhadap Motivasi Intrinsik Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 9(2), 217– 225. <https://doi.org/https://doi.org/10.22219/jp2sd.v9i2.17317>
- Octalia, R. P., Rizal, N., Siswandari, H., Satrio, A., Jurusan, A., Matematika, P., Matematika, F., Ilmu, D., & Alam, P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Game Challenges Untuk Meningkatkan Computational Thinking Dalam Pembelajaran Mandiri Sebagai Upaya Mewujudkan Merdeka Belajar. *Kumpulan Karya Tulis Ilmiah Tingkat Nasional 2021*, 1(1), 149–166.
- Permana, S. P., & Kasriman. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall terhadap Motivasi Belajar IPS Kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7831–7839. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3616>
- Pritchard. (2014). *Kerenerampilan mengajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Putri, E. E., Saleh, N., & Jufri. (2021). Media Pembelajaran Word Wall dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman. *PHONOLOGIE: Journal of Language and Literature*, 2(1), 54–61. www.Dw.com
- Slameto (2013). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Bandung: Rineka Cipta