
Penerapan Model Pjbl (*Project Based Learning*) untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Dipadukan dengan Media Ajar *Wordwall* Pada Pembelajaran IPA Kelas VII

Muh. Rezki Ramli; Abdul Muis; Sartika Thamrin A. Baso

Pendidikan Profesi Guru Prajabatan Prodi IPA Universitas Negeri Makassar; Jurusan Biologi
Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Makassar;

SMPN 19 Makassar

email: rezkiramli4@gmail.com

Abstrak

Rendahnya minat belajar peserta didik dapat disebabkan oleh beberapa hal seperti materi IPA yang terbilang banyak, proses pembelajaran yang monoton, dan tidak membuat peserta didik senang. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui penerapan PjBL (*Project Based Learning*) yang dipadukan dengan media ajar *wordwall* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Metode penelitian yang digunakan yaitu deskriptif kuantitatif dengan menggunakan angket melalui google form. Berdasarkan hasil analisis data, dapat diketahui bahwa indikator minat belajar peserta didik mengalami peningkatan. Peningkatan persentase tertinggi yang terdapat pada Gambar 1. yaitu indikator keterlibatan. Penggunaan model pembelajaran PjBL (*Project Based Learning*) memicu peserta didik untuk lebih aktif. Hal tersebut terjadi karena pembelajaran berbasis proyek. Hal tersebut juga berlaku pada media pembelajaran yang digunakan ternyata memberikan pengaruh pada peningkatan minat belajar peserta didik yang dapat dilihat pada adanya peningkatan persentase pada tiap indikator. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran PjBL (*Project Based Learning*) yang dipadukan dengan media ajar *wordwall* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

Kata Kunci: *PjBL (Project Based Learning), Wordwall, Minat Belajar*

A. PENDAHULUAN

Proses pembelajaran dapat berhasil jika peserta didik dapat memanfaatkan panca inderanya saat belajar (Ho, 2019). Guru diharuskan memberikan stimulus agar dapat direspon oleh peserta didik melalui panca inderanya sehingga peserta didik dapat dengan mudah menerima, mengolah, dan mengingatnya. Kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan alat Indera seperti visual, auditory, dan kinestetik dapat mempengaruhi etertarikan peserta didik pada saat proses pembelajaran (Khotimah et al., 2019). Tolok ukur keberhasilan dari proses pembelajaran dapat dilihat melalui nilai kognitif, afektif, dan psikomotoriknya (Trisnaning et al., 2017).

Kualitas pembelajaran dapat meningkat dengan beberapa upaya, salah satunya yaitu penggunaan model pembelajaran dan media pembelajaran yang mendukung kebutuhan peserta didik (Bai, 2020; Lag, 2019). Model pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik yaitu PjBL (*Project Based Learning*) (Mudmainnah, 2016). Model pembelajaran PjBL dapat meningkatkan

pengetahuan psikomotorik. Hal tersebut dapat diketahui dari kerja sama yang terjalin antar peserta didik dalam menyelesaikan masalah ataupun tantangan yang diberikan oleh guru. (Hanun et al., 2023).

Berdasarkan observasi yang dilakukan di sebuah sekolah, diperoleh bahwa mayoritas dari guru disana belum menerapkan model pembelajaran PjBL (*Project Based Learning*). Pembelajaran dengan ceramah dari guru masih mendominasi, hal tersebut dapat menyebabkan semangat belajar peserta didik berkurang sehingga mempengaruhi hasil belajarnya (Simanullang, 2020). Hasil belajar yang rendah dapat menyebabkan tidak tercapainya tujuan pembelajaran dan nilai kognitif peserta didik kedepannya akan menurun.

Kegiatan pembelajaran berbasis proyek dapat membantu peserta didik dalam merencanakan, melakukan kegiatan yang telah direncanakan, dan memaparkan hasil proyek yang telah dikerjakan (Widada, 2018). Selain itu, model pembelajaran ini juga dapat menyebabkan peserta didik dapat terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran (Nirmayani & Ni Putu, 2021). Hasil belajar dapat dicapai secara maksimal jika memadukan media pembelajaran yang menarik dan bervariasi (Mahanal et al., 2010).

Media interaktif yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPA salah satunya adalah media pembelajaran berbasis game *wordwall*. *Wordwall* merupakan sebuah aplikasi game yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk mengukur kemampuan peserta didik. Aplikasi ini memiliki beberapa fitur-fitur yang dapat digunakan (Pradani, 2022). Menurut (Putri, 2020) dalam artikelnya mengatakan bahwa *wordwall* dapat membantu peserta didik untuk memahami suatu materi pembelajaran dan seorang guru juga dapat mengetahui hasil belajar peserta didik melalui media tersebut. Berdasarkan hal tersebut, penulis memiliki tujuan untuk melakukan penelitian yaitu penerapan model PjBL (*Project Based Learning*) dengan media ajar *wordwall* untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada pembelajaran IPA kelas VII SMP.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang memiliki tujuan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Penelitian tindakan kelas ini menggunakan peserta didik kelas VII I sebagai subyek penelitian pada semester genap tahun ajaran 2023-2024. Kelas VII I terdiri dari 14 peserta didik laki-laki dan 15 peserta didik perempuan. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan selama 2 siklus yakni pada tanggal 29 April, 6, 13 Mei 2024. Materi yang diajarkan yaitu sistem tata surya. Indikator minat belajar peserta didik bersumber dari Friantini dan Rahmat (2019), diantaranya 1. Perasaan senang, 2. Ketertarikan, 3. Perhatian dan, 4. Keterlibatan peserta didik. Instrumen penilaian yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini menggunakan angket sebagai media untuk memperoleh data minat belajar peserta didik. Angket diberikan kepada peserta didik dalam bentuk google form yang terdiri dari 22 pertanyaan. Pertanyaan yang terdapat dalam angket google form mengacu pada beberapa indikator minat belajar seperti pada tabel 1.

**Tabel 1. Indikator Minat Belajar Peserta Didik
Beserta Nomor Pertanyaan Pada Angket.**

No.	Indikator Minat Belajar	Nomor Pertanyaan	
		Positif	Negatif
1.	Perasaan senang	3,4,5	1,2,6
2.	Perhatian	8, 10, 11, 12, 14	7, 9, 13, 15
3.	Ketertarikan	16, 17, 20	18, 19
4.	Keterlibatan peserta didik	21	22

Semua pertanyaan yang ada di dalam angket tersebut termasuk pertanyaan positif dan negatif yang menggunakan skala *Likert*. Skala *Likert* yang digunakan terbagi menjadi 4 pilihan jawaban yaitu

4 untuk sangat setuju, 3 untuk setuju, 2 untuk kurang setuju, dan 1 untuk tidak setuju untuk pertanyaan positif, sedangkan untuk pertanyaan negatif yaitu 4 untuk tidak setuju, 3 untuk kurang setuju, 2 untuk setuju, 1 untuk sangat setuju. Penelitian tindakan kelas ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kuantitatif. Jadi, analisis data yang digunakan yaitu perhitungan skor angket masing-masing peserta didik dengan rumus:

$$\text{Persentase penilaian \%} = \frac{\text{Jumlah skor peserta didik}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

Data yang telah diolah kemudian dilakukan aktivasi interpretasi. Aktivasi interpretasi yang digunakan terdapat pada tabel 2.

Tabel 2. Interpretasi Minat Belajar Peserta Didik Pada Pelajaran IPA

Kriteria	Persentase	Kategori
1	0 – 25	Tidak baik
2	26 – 50	Kurang baik
3	51 – 75	Baik
4	76 - 100	Sangat baik

(Sumber : (Fernandez et al., 2021)

C. KAJIAN PUSTAKA

Kata media berasal dari bahasa latin yaitu *medius* yang berarti tengah (perantara atau pengantar). Media yang biasanya digunakan oleh seorang guru dalam proses pembelajaran disebut media pembelajaran (Satrianawati, 2018). Media merupakan alat apa saja yang digunakan sebagai penyaluran pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Jadi, media adalah alat bantu yang guru gunakan pada proses pembelajaran sebagai penyalur ilmu antara guru dan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran (Asrorul, 2016).

Media merupakan suatu komponen sumber belajar bagi peserta didik yang dapat memicu peserta didik untuk belajar mengajar dan sarana fisik yang berisi materi pelajaran (Steffi, 2015). Oleh karena itu, media sebagai benda-benda yang digunakan dalam ruang kelas untuk membantu proses pembelajaran agar lebih efektif (Pupung, 2019). Dapat disebut juga media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan seseorang untuk menyalurkan ilmu, dan sebagai komponen sumber belajar untuk peserta didik yang dapat memicu peserta didik untuk belajar dan memicu terjadinya proses pembelajaran.

Website dapat dikatakan sebagai kumpulan halaman yang berisi informasi yang berupa teks, gambar diam atau bergerak, animasi, suara, video, dan atau gabungan dari semuanya, yang bersifat statis maupun dinamis kemudian membentuk suatu rangkaian yang saling terkait dan dihubungkan jaringan-jaringan halaman. *Website* bersifat statis jika informasi yang disajikan tetap, jarang berubah, dan informasinya hanya berasal dari pemilik *website*. Sedangkan *website* yang bersifat dinamis isi informasinya selalu berubah-ubah dan informasi yang terkandung di dalam *website* berasal dari pemilik dan pengguna *website*.

Website Wordwall dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan didesain untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran dan juga dapat melibatkan peserta didik dalam pembuatannya. *Website Wordwall* juga dapat digunakan untuk memantau perkembangan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini, media pembelajaran *wordwall* juga termasuk kedalam jenis media hiperaktif karena dalam penggunaannya menggunakan *website* yang dibagikan melalui link dalam artian bisa digunakan bersamaan. Dalam penggunaannya memungkinkan interaksi langsung antara guru dan peserta didik secara daring.

Minat belajar dapat diukur melalui 4 indikator sebagaimana yang disebutkan oleh (Slameto, 2010) yaitu ketertarikan untuk belajar, perhatian dalam belajar, motivasi belajar dan pengetahuan. Ketertarikan untuk belajar diartikan apabila seseorang yang berminat terhadap suatu pelajaran maka ia akan memiliki perasaan ketertarikan terhadap pelajaran tersebut. Ia akan rajin belajar dan terus memahami semua ilmu yang berhubungan dengan bidang tersebut, ia akan mengikuti pelajaran dengan penuh antusias dan tanpa ada beban dalam dirinya. Perhatian merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa seseorang terhadap pengamatan, pengertian ataupun yang lainnya dengan mengesampingkan hal lain dari pada itu. Jadi siswa akan mempunyai perhatian dalam belajar, jika jiwa dan pikirannya terfokus dengan apa yang ia pelajari. Pengetahuan diartikan bahwa jika seseorang yang berminat terhadap suatu pelajaran maka akan mempunyai pengetahuan yang luas tentang pelajaran tersebut serta bagaimana manfaat belajar dalam kehidupan sehari-hari.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

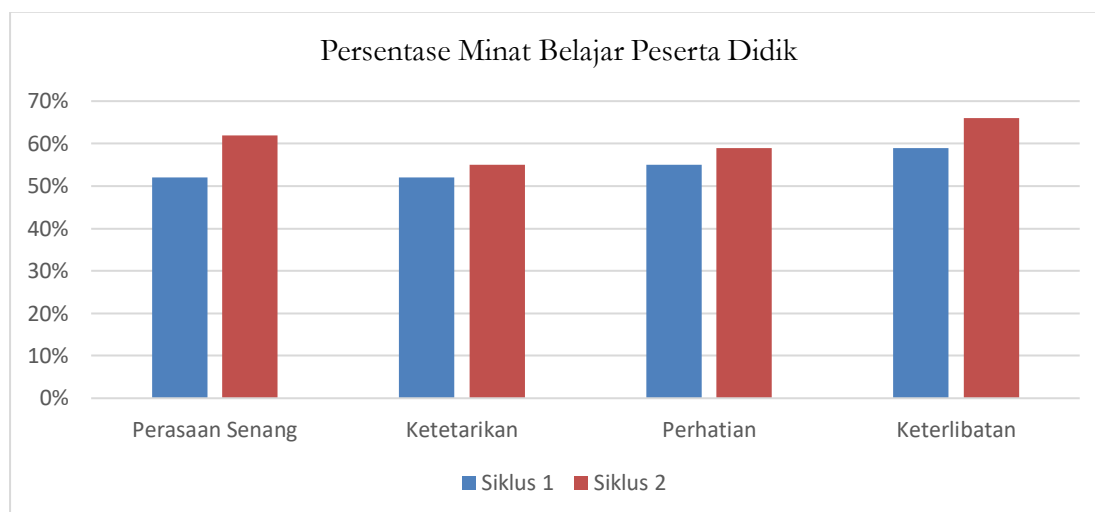
Berdasarkan data yang dianalisis, minat belajar peserta didik pada pembelajaran IPA dengan menerapkan model pembelajaran PjBl (*Project Based Learning*) yang dipadukan dengan menerapkan media *wordwall* diketahui nilai Persentasenya pada tabel 3 dan gambar 1.

Tabel 3. Penilaian Minat Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran IPA

No.	Indikator	Siklus 1		Siklus 2	
		Persentase	Kategori	Persentase	Kategori
1	Perasaan senang	52%	Baik	62%	Baik
2	Ketertarikan	52%	Baik	55%	Baik
3	Perhatian	55%	Baik	59%	Baik
4	Keterlibatan	59%	Baik	66%	Baik

(Sumber: Hasil Analisis Data)

Gambar 1. Gambar Persentase Penilaian Minat Belajar Peserta Didik



(Sumber: Hasil Analisis Data)

Hasil analisis data minat belajar peserta didik yang terdiri dari 29 responden, dapat dikatakan bahwa minat belajar peserta didik, mengalami peningkatan dan dikategorikan sebagai kategori baik. Setiap indikator minat belajar mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Berdasarkan gambar

1 dapat disimpulkan bahwa persentase penilaian minat belajar peserta didik yang paling tinggi terdapat pada indikator keterlibatan dengan skor 66%. Hal ini terdapat dalam artikel milik (kristianti et al, 2016) yang mengatakan bahwa model pembelajaran yang berbasis proyek dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik. Karena proses pembelajaran yang berbasis proyek dapat membantu peserta didik dalam membuat sebuah proyek, bertanggung jawab, dan dapat menghasilkan sebuah produk yang kemudian dipresentasikan di depan kelas.

Sedangkan persentase minat belajar terendah pada kategori ketertarikan peserta didik yaitu 55%. Meskipun persentasenya rendah, namun masih tergolong dalam kategori baik. Persentase minat belajar peserta didik dipengaruhi oleh media pembelajaran *wordwall*. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan (Pradanni, 2022) dalam artikelnya bahwa media pembelajaran *wordwall* termasuk kedalam media interaktif dan dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.

Minat belajar peserta didik dapat dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yaitu faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik itu sendiri (King, 2018; Lacka, 2021). Sedangkan faktor eksternal salah satunya berasal dari proses pembelajaran yang diberikan oleh guru. Oleh karena itu, jika proses pembelajaran yang diberikan guru cenderung monoton dan tidak inovatif maka dapat menyebabkan peserta didik menjadi malas mengikuti proses pembelajaran (Malmia, 2019). Proses pembelajaran yang dapat mempengaruhi peserta didik dapat berdasarkan model pembelajaran atau media pembelajaran (Faridi, 2021). penerapan model PjBl (*Project Based Learning*) dengan media ajar *wordwall* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Hal tersebut dapat dilihat pada Gambar 1. yang menunjukkan adanya peningkatan di semua indikator dan semua siklus.

E. KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diperoleh dari pembahasan diatas yaitu minat belajar peserta didik mengalami peningkatan. Model pembelajaran serta media pembelajaran yang diterapkan dapat memberikan dampak positif yaitu peningkatan minat belajar peserta didik. Pembelajaran yang menggunakan model PjBl (*Project Based Learning*) yang dipadukan dengan media pembelajaran *wordwall* dapat berpengaruh cukup signifikan. Hal tersebut dapat dilihat pada diagram gambar 1. yang menunjukkan peningkatan pada semua indikator dan siklus.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Asrorul Mais, "Media Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus," *Jakarta: CV Pustaka Abadi*, 2016.
- [2] Bai, S. "Does gamification improve student learning outcome? Evidence from a meta-analysis and synthesis of qualitative data in educational contexts," *Educational Research Review*, 30. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100322>, 2020.
- [3] Faridi, H. "A framework utilizing augmented reality to improve critical thinking ability and learning gain of the students in Physics," *Computer Applications in Engineering Education*, 29(1), 258–273. <https://doi.org/10.1002/cae.22342>, 2021.
- [4] Fernandez, V., Liza, F. T., Nur, R. A., & Nurkhairo, H. "Minat Belajar Siswa Terhadap Pembelajaran Biologi Dengan Menggunakan Media Powerpoint," *Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi*, 5(1), 17–22, 2021.
- [5] Hanun, S. F., Yulia, R., & Husnita. "Penerapan Metode Project Based Learning Untuk Meningkatkan Minat Belajar PAI Siswa," *Jurnal Pendidikan*, 2(1), 97–106, 2023.
- [6] Ho, L. H. "Research on 3D painting in virtual reality to improve students' motivation of 3D animation learning," *Sustainability (Switzerland)*, 11(6). <https://doi.org/10.3390/su11061605>, 2019.
- [7] Khotimah, H., Asep, S., & Nandang, H. "Meningkatkan Attensi Belajar Siswa Kelas Awal Melalui Media Visual," *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(1), 17–28, 2019.

- [8] King, D. "Virtual health education: Scaling practice to transform student learning: Using virtual reality learning environments in healthcare education to bridge the theory/practice gap and improve patient safety," *Nurse Education Today*, 71, 7–9. <https://doi.org/10.1016/j.nedt.2018.08.002>, 2018.
- [9] Kristanti, Y. D., Subiki, & Rifa'ati, D. H. "Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning Model) Pada Pembelajaran Fisika Di SMA," *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 5(2), 122–128, 2016.
- [10] Lacka, E. "Can digital technologies improve students' efficiency? Exploring the role of Virtual Learning Environment and Social Media use in Higher Education," *Computers and Education*, 163. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.104099>, 2021.
- [11] Mahanal, S., Darmawan, E., Corebima, A. D., & Zubaidah, S. "Pengaruh Pembelajaran Project Based Learning (Pjbl) Pada Materi Ekosistem Terhadap Sikap dan Hasil Belajar Siswa SMAN 2 Malang," *Jurnal Bioedukasi*, 1(1), 1–11, 2010.
- [12] Malmia, W. "Problem-based learning as an effort to improve student learning outcomes." *International Journal of Scientific and Technology Research*, 8(9), 1140–1143, 2019.
- [13] Mudmainah. "Penerapan Metode Pembelajaran Berbasis Proyek Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(5), 2873–2878, 2016.
- [14] Nirmayani, L. H., & Ni Putu, C. P. D. "Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) Sesuai Pembelajaran Abad 21 Bermuatan Tri Kaya Parisudha," *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(3), 378–385, 2021.
- [15] Pradani, T. G. "Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* Untuk Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(5), 347–452, 2022.
- [16] Pupung Puspaardini "Media Realia Dalam Mengenalkan Kosakata Anak Kelompok A Di TK Kembang Teratai Kelurahan Lekobalo Kecamatan Kota Barat Kota Gorontalo," *JPP PAUD FKIP Untirta*. 6, No. 1, hal.63–80, 2019.
- [17] Putri, M. "Efektivitas Penggunaan Aplikasi *Wordwall* Dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika Pada Materi Bilangan Cacah," *Jurnal Pendidikan*, 11(2), 161–174, 2020.
- [18] Satrianawati, "Media Dan Sumber Belajar," *Yogyakarta: deepublish*, 2018.
- [19] Simanullang, N. H. S. "Learning Management System (LMS) Based on Moodle to Improve Students Learning Activity," *Journal of Physics: Conference Series*, 1462(1), <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1462/1/012067>, 2020.
- [20] Slameto. 2010. "Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya," *Jakarta: Rineka Cipta*, 2010.
- [21] [Steffi dan Muhammad T.S. Adam, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X Sma Ananda Batam," CBIS Journal 3 No 2, no. ISSN 2337-8794, hal 78-90, 2015.](#)
- [22] Trisnaning, T. W., Ani, & Wiyanto. "Penerapan Pendidikan Karakter Melalui Metode Kooperatif Tipe Learning Together Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Fisika Siswa SMA Negeri 1 Semarang," *Jurnal Profesi Keguruan*, 3(2), 189–196, 2017.
- [23] Widada, W. "Realistic mathematics learning based on the ethnomathematics in Bengkulu to improve students' cognitive level," *Journal of Physics: Conference Series*, 1088. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1088/1/012028>, 2018.