

# Pemanfaatan Media Game Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa

Nadhirotuz Zulfah<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Universitas Muhammadiyah Purwokerto; [nadhirotuzulfah30@gmail.com](mailto:nadhirotuzulfah30@gmail.com)

**Abstrak:** Minat belajar merupakan salah satu hal yang perlu dibangun dalam diri siswa untuk keberhasilan pembelajaran. Faktanya minat belajar siswa kelas III SD N 2 Karanggintung masih perlu ditingkatkan. Peneliti melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebagai upaya untuk menciptakan suatu pembelajaran yang aktif, kreatif dan inovatif yang dapat meningkatkan minat belajar matematika siswa melalui pemanfaatan media wordwall dalam pembelajaran. PTK dilakukan dalam tiga siklus. Tiap siklus terdiri dari kegiatan perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan pemanfaatan media games edukasi wordwall dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas III SD N 2 Karanggintung ditunjukkan dengan peningkatan presentase pemenuhan indikator minat belajar siswa. Peningkatan minat belajar siswa dapat dilihat berdasarkan hasil analisis lembar observasi minat belajar siswa yang memperoleh presentase 78% masuk dalam kategori baik pada siklus I, 83,6% pada siklus II masuk kategori sangat baik, dan 91% pada siklus III masuk dalam kategori sangat baik.

**Kata Kunci:** media pembelajaran, wordwall, minat belajar

DOI: <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i1.5>

\*Correspondence: Nadhirotuz Zulfah

Email: [nadhirotuzulfah30@gmail.com](mailto:nadhirotuzulfah30@gmail.com)

Received: 21-08-2023

Accepted: 08-10-2023

Published: 26-11-2023



**Copyright:** © 2023 by the authors. Submitted for open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

**Abstract:** Interest in learning is one of the things that needs to be built in students for successful learning. In fact, the interest in learning of the class III students at SD N 2 Karanggintung still needs to be improved. Researchers conducted Classroom Action Research (PTK) as an effort to create active, creative, and innovative learning that can increase students' interest in learning mathematics through the use of wordwall media in learning. PTK is carried out in three cycles. Each cycle consists of planning, action, observation, and reflection activities. The results of the research show that the use of wordwall educational games media can increase the learning interest of class III students at SD N 2 Karanggintung, as indicated by an increase in the percentage of students fulfilling the learning interest indicators. The increase in student interest in learning can be seen based on the results of the analysis of student interest observation sheets, which obtained a percentage of 78% in the good category in cycle I, 83.6% in cycle II in the very good category, and 91% in cycle III in the very good category.

**Keywords:** learning media, wordwall, interest in learning

## Pendahuluan

Proses pembelajaran menjadi pondasi utama dalam perkembangan pengetahuan, sikap, dan kemampuan siswa. Guru merupakan faktor penting yang mempengaruhi efektivitas dalam proses pembelajaran. Seorang guru harus mampu berinovasi dan berkreasi dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan eksploratif sehingga siswa dapat lebih semangat dalam belajar, aktif dalam mengikuti seluruh kegiatan di kelas dan merasa senang ketika belajar. Namun pada kenyataannya sering kali guru masih terbiasa menggunakan metode pembelajaran yang monoton seperti ceramah diskusi, penugasan tanpa memanfaatkan media pembelajaran ataupun menerapkan suatu pendekatan tertentu. Penggunaan metode, model, dan media pembelajaran yang monoton membuat siswa cepat merasa bosan, memberikan dampak yang signifikan terhadap minat belajar. Pembelajaran yang kurang menyenangkan menyebabkan peserta didik menjadi tidak bersemangat dan merasa malas (Malewa & Muh, 2023).

Minat belajar menjadi salah satu hal yang penting yang perlu ditingkatkan dalam diri siswa untuk dapat menciptakan performa belajar dan hasil belajar yang baik. Hal tersebut didukung oleh penelitian Nurlia et al., (2017) yang menunjukkan bahwa terdapat hubungan kuat antara minat belajar dengan hasil belajar siswa. Jika minat belajar yang dimiliki seorang siswa tinggi maka kecenderungan hasil belajar yang diperoleh akan tinggi pula. Pemanfaatan Media Pembelajaran \ dapat membuat proses pembelajaran lebih menarik, efektif, dan meningkatkan minat belajar siswa. Hal tersebut diperkuat oleh pendapat Hamallik (dalam Anggraeni et al., 2021) yang menyebutkan bahwa penggunaan media dalam proses belajar mengajar dapat memicu keinginan dan minat siswa. Media pembelajaran sangat penting untuk membangun minat belajar siswa. Fungsi media pembelajaran secara garis besar adalah untuk mengilustrasikan konsep yang bersifat abstrak atau sulit dipahami sehingga menjadi lebih jelas dan terlihat. Mu'minah & Arif Gaffar (2020) mengatakan bahwa media pembelajaran merupakan sebuah alat bagi guru untuk menyampaikan isi pendidikan kepada peserta didik yang bermanfaat untuk membangkitkan minat belajarnya. Manfaat media pembelajaran dapat dirasakan oleh guru dan siswa yang terlibat dalam proses pembelajaran

Guru pada era pendidikan Abad 21 dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan minat belajar siswa. Guru yang profesional juga harus mampu menyelidiki apa saja yang dapat menarik perhatian siswanya (Anggraeni et al., 2021). Untuk itu media pembelajaran yang dipilih juga harus memperhatikan karakteristik peserta didik dan apa yang mereka minati. Salah satu bentuk media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa adalah game edukasi *Wordwall*. *Wordwall* memiliki potensi untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik bagi siswa. Dalam hal ini, *WordWall*, sebuah media game edukasi berbasis kata-kata, dapat menjadi alternatif yang menarik untuk digunakan dalam pembelajaran di tingkat sekolah dasar menyesuaikan karakteristik mereka yang masih suka bermain.

Peneliti melakukan observasi sekaligus praktik mengajar pada tanggal 19 Juli dan 25 Juli 2023. Pada pembelajaran tersebut siswa terlihat belum menunjukkan minat yang besar

dalam belajar yang ditandai dengan belum menunjukkan perasaan senang dalam belajar, belum berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, dan belum memberikan fokus yang penuh pada apa yang guru tampilkan/guru jelaskan. Peneliti selanjutnya melakukan wawancara kepada siswa kelas III SD Negeri 2 Karanggintung secara klasikal tentang apa mereka sukai dan sebagian besar siswa menjawab bahwa mereka suka sekali bermain *game*. Berdasarkan hasil wawancara tersebut peneliti mencoba untuk melakukan penelitian tindakan kelas dalam rangka meningkatkan minat belajar siswa kelas III SD N 2 Karanggintung berangkat dari apa yang mereka sukai. Game edukasi Wordwall menjadi salah satu pilihan untuk mengatasi permasalahan tersebut. *Wordwall* merupakan platform berupa website yang menyediakan berbagai macam permainan kuis interaktif. Sherianto (2020) berpendapat bahwa wordwall merupakan suatu aplikasi yang dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran, referensi pembelajaran, dan instrumen penilaian untuk guru dan peserta didik. Sedangkan Halik (2021) berpendapat bahwa wordwall dapat diinterpretasikan sebagai sebuah aplikasi web yang digunakan untuk menciptakan permainan berbasis kuis yang menghibur..

Pemilihan Media *Wordwall* sebagai upaya meningkatkan minat belajar siswa juga dilatar belakangi oleh penelitian-penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa media *wordwall* dapat meningkatkan minat belajar siswa. Pada penelitian Shofiya Launin et al. (2022) hasil angket dalam penggunaan media game online Wordwall mengalami peningkatan sebesar 6,35 yang berarti wordwall terbukti dalam meningkatkan minat belajar siswa. Sejalan dengan hal tersebut dalam penelitian Malewa & Muh (2023) diperoleh kesimpulan bahwa aplikasi Wordwall mampu memberikan peningkatan pada minat belajar khususnya materi zakat di UPTD SD Negeri 65 Barru. Hasil yang serupa juga diperoleh dalam penelitian lain yang menunjukkan bahwa terdapat peningkatan minat belajar siswa setelah guru memanfaatkan media wordwall dalam pembelajaran (Nissa & Renoningtyas, 2021; Pradani, 2022; Setyorini et al., 2023). Selain itu wordwall juga memiliki banyak kelebihan. Mujahidin dkk (2021) mengemukakan beberapa kelebihan Wordwall sebagai alat pembantu dalam media pembelajaran yaitu merupakan media berbasis teknologi yang fleksibel dan bervariasi, mudah digunakan dan disesuaikan, tersedia fitur gratis, dan memiliki tampilan yang menarik. Guru dapat membuat berbagai jenis aktivitas pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran. Jenis-jenis aktivitas tersebut pun beragam seperti flashcards, permainan kata, tes, atau papan permainan interaktif untuk memperkuat pemahaman siswa. Selain itu peserta didik juga dapat fleksibel dalam mengakses media wordwall ini karena dapat di akses melalui smarthphone, laptop, maupun tablet. Wordwall memiliki template dan contoh project dari pengguna lainnya sehingga memudahkan para guru untuk membuat media pembelajaran serupa. Selain itu wordwall juga memungkinkan guru untuk mengubah template yang ada dan disesuaikan sesuai dengan kebutuhan seperti penggunaan gambar, audio, dan video dalam aktivitas pembelajaran. Wordwall dilengkapi fitur gratis untuk lima permainan dalam satu akun. Sehingga wordwall tetap dapat digunakan secara gratis

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pemanfaatan Media Game Edukasi WordWall untuk meningkatkan minat belajar siswa

kelas III SD Negeri 2 Karanggintung.” Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah pemanfaatan media game edukasi wordwall dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas III SD Negeri 2 Karanggintung dan untuk mengetahui bagaimana pemanfaatan media game edukasi wordwall dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas III SD Negeri 2 Karanggintung. Penelitian ini berfokus pada peningkatan minat belajar siswa dengan pemanfaatan teknologi baru berupa game edukasi wordwall dengan mempertimangkan kesukaan siswa.

### Metode

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) atau classroom action research yang dilakukan selama 3 siklus dengan masing-masing siklus terdiri dari 1 pertemuan tatap muka. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan penelitian yang dilakukan melalui tindakan di kelas oleh guru/peneliti. PTK merupakan penelitian tindakan yang implementasinya dapat dilihat, dirasakan, dan dihayati kemudian muncul pertanyaan apakah praktik-praktik pembelajaran yang selama ini dilakukan memiliki efektifitas yang tinggi (Susilowati, 2018). Rancangan desain PTK yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model PTK Kemmis dan Mc.Taggart yang dalam alur penelitiannya yakni meliputi langkah-langkah: (1) Perencanaan (*plan*); (2) Melaksanakan tindakan (*act*); (3) Melaksanakan pengamatan (*observe*); (4) Mengadakan refleksi/analisis (*reflection*) (Arikunto, 2010). Subjek Penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III di SD N 2 Karanggintung. Penelitian ini dilaksanakan di SD N 2 Karanggintung yang berlokasi di Jl. Raya Karanggintung No.04/02, Gewok, Karanggintung, Kec. Sumbang, Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah 53183. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juli-Agustus pada pembelajaran semester ganjil tahun 2023/2024. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi. Observasi adalah suatu metode pengumpulan data yang digunakan dengan jalan mengadakan pengamatan yang disertai dengan pencatatan terhadap keadaan atau perilaku objek sasaran yang dilakukan secara langsung pada lokasi yang menjadi objek penelitian (Sidiq & Choiri, 2019). Teknik dokumentasi untuk melengkapi data yang sudah diperoleh dari observasi. Hal ini sesuai dengan pendapat Sugiyono (2021) tentang studi dokumentasi bahwa studi dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan metode penelitian yang lain.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi minat belajar siswa yang memuat beberapa indikator minat belajar dan lembar observasi aktivitas guru. Indikator Minat belajar yang diobservasi antara lain (Rukiyah, 2018) yaitu perasaan senang yang ditunjukkan dengan rasa antusias, memberikan perhatian penuh (fokus) dalam kegiatan belajar, berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Alat Observasi tersebut dalam bentuk observasi ceklis ( $\surd$ ) yang terdiri dari empat skor yaitu (1) = Kurang / Belum Berkembang; (2) = Cukup / Mulai Berkembang; (3) = Baik / Berkembang Sesuai Harapan; (4) = Sangat baik / Berkembang Sangat Baik. Aktivitas Guru yang diobservasi adalah aktivitas guru mulai dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Instrumen yang digunakan merupakan hasil modifikasi dari penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Rukiyah (2018) yang sudah di validasi sebelumnya.

Data hasil penelitian ini akan diolah dan di analisis secara kualitatif dan kuantitatif. Berdasarkan lembar observasi terdapat dua jenis pengamatan yaitu observasi kegiatan siswa dan kegiatan guru. Analisis data kuantitatif akan disajikan dalam bentuk angka yang peneliti peroleh dari hasil observasi yang diinterpretasikan dalam bentuk persen (%). Hasil observasi tersebut dihitung menggunakan rumus berikut:

$$\text{Presentase Keberhasilan} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Hasil analisis tersebut diinterpretasikan dalam bentuk persen dan dipetakan berdasarkan tabel klasifikasi tingkat keberhasilan berikut:

**Tabel 1 Klasifikasi Tingkat Keberhasilan**

<b>Interval</b>	<b>Kategori</b>
80%-100%	Sangat Baik
70%-79%	Baik
60%-69%	Cukup
50%-59%	Kurang
<50%	Sangat Kurang

## Hasil dan Pembahasan

Peneliti sebelum melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) terlebih dahulu mengadakan observasi dan pengumpulan data kondisi awal kelas yang akan diberikan tindakan yaitu Kelas III SD N 2 Karanggintung. Peneliti perlu mengetahui kondisi awal siswa yang akan diteliti dimaksudkan agar penelitian ini sesuai yang diharapkan dan diharapkan dapat menjadi solusi dari permasalahan yang muncul. Hasil observasi di kelas tersebut dari beberapa pembelajaran menunjukkan bahwa Sebagian besar siswa kelas III SD N 2 Karanggintung masih kurang antusias dalam pembelajaran, belum menunjukkan sikap senang belajar, fokusnya masih sering terpecah atau belum memberikan perhatian penuh pada kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung, masih suka sibuk sendiri, dan dari sekian banyak siswa yang hadir siswa yang tergolong aktif berpartisipasi dalam pembelajaran masih sedikit 1-4 siswa saja. Pada pra siklus peneliti belum memanfaatkan media wordwall. Pada tahap ini peneliti murni melakukan observasi untuk mengamati masalah yang dominan muncul di kelas tersebut terkait pembelajaran. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa dari beberapa fenomena yang ditunjukkan siswa selama pembelajaran, minat belajar mereka perlu di kembangkan lagi.

Peneliti melaksanakan tindakan siklus I pada hari Selasa, 08 Agustus 2023. Materi yang diajarkan pada siklus I adalah Materi Tematik Tema 1. Pertumbuhan dan Perkembangan Mahluk hidup, Sub Tema 2 Pertumbuhan dan Perkembangan Manusia, Pembelajaran 2 (Bahasa Indonesia dan PPKn). Tindakan yang dilaksanakan oleh peneliti pada Siklus I terdiri dari beberapa tahapan, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi untuk siklus berikutnya. Analisis hasil dari Siklus I digunakan oleh peneliti untuk dijadikan

sebagai refleksi pada siklus berikutnya. Peneliti melakukan perencanaan sebelum melaksanakan tindakan yaitu membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), bahan ajar, LKPD, dan Media Pembelajaran serta alat evaluasi. Media Pembelajaran yang digunakan untuk siklus 1 adalah Powerpoint yang memuat gambar, teks dan video serta peneliti juga menggunakan media wordwall. Sebelum memberikan tindakan pada Siklus I. peneliti menentukan strategi pembelajaran yang akan digunakan. Peneliti pada siklus 1 memutuskan untuk menggunakan model problem based learning (PBL) yang terdiri dari beberapa fase yaitu Orientasi peserta didik kepada masalah, Mengorganisasikan peserta didik, Membimbing penyelidikan individu dan kelompok, Mengembangkan dan menyajikan hasil karya, dan Menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Peneliti juga mempersiapkan soal-soal yang akan digunakan dalam game kuis Wordwall, disesuaikan dengan jenis permainan yang dipilih. Tidak lupa peneliti juga menyiapkan lembar observasi minat belajar dan lembar observasi aktivitas guru untuk observer nantinya. Instrumen tersebut disusun dengan memperhatikan indikator minat belajar oleh Rukiyah (2018) yang terdiri dari Perasaan senang yang ditunjukkan dengan rasa antusias, memberikan perhatian penuh (fokus) dalam kegiatan belajar dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Setelah melakukan perencanaan selanjutnya peneliti melaksanakan tindakan sesuai dengan napa yang sudah direncanakan sebelumnya. Selama pelaksanaan tindakan observer bertugas untuk mengamati minat belajar siswa dan aktivitas guru dengan mengisi lembar observasi. Hasil dari observasi siklus 1 jika dilihat berdasarkan data kuantitatif siswa memiliki minat belajar sebesar 78% masuk dalam kategori baik. Pengamatan secara kualitatif dengan metode observasi peneliti melihat bahwa siswa lebih menunjukkan perasaan antusias mereka ketika guru mengajar dengan media wordwall, lebih fokus, dan berperan aktif dalam pembelajaran. Hasil observasi aktivitas guru pada siklus I memperoleh hasil bahwa guru sudah melaksanakan pembelajaran dengan aktivitas yang lengkap mulai dari kegiatan pendahuluan, inti dan penutup yaitu Guru membuka pelajaran dan mempersiapkan siswa mengikuti pembelajaran melalui aktivitas yang menarik perhatian siswa, Guru mengaitkan materi yang akan dipelajari dengan kehidupan siswa atau pengetahuan yang telah dipelajari, Guru mampu menerapkan model pembelajaran dengan baik, Guru mampu menjelaskan materi dengan baik, Guru mampu merespon pertanyaan, komentar, atau pendapat siswa secara memadai, Guru mampu menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, Guru mampu menggunakan media pembelajaran dengan melibatkan siswa, Guru mengetahui dan memastikan bahwa siswa telah mengalami proses pembelajaran dengan benar, Guru melakukan penilaian dengan instrumen yang sesuai dengan kompetensi, dan didukung oleh kemampuan guru untuk tampil dengan percaya diri, komunikatif. Namun yang menjadi catatan adalah pengorganisasian waktu yang masih perlu diperbaiki agar pembelajaran dapat berlangsung lebih baik. Berdasarkan hasil pengolahan lembar observasi aktivitas guru pada siklus I dapat disimpulkan bahwa guru sudah melaksanakan pembelajaran dengan memenuhi langkah-langkah pembelajaran secara lengkap mulai dari kegiatan pendahuluan, inti dan penutup, masuk kategori sangat baik dengan presentase 93%.

Setelah selesai pengamatan selanjutnya dilakukan refleksi untuk perbaikan siklus berikutnya. Hasil refleksi siklus I yaitu peneliti sudah melaksanakan pembelajaran dengan memenuhi langkah-langkah secara lengkap. Hanya saja pada saat akan memulai menggunakan wordwall, koneksi internet tiba-tiba tidak tersambung. Perbaikan untuk siklus berikutnya sebelum melaksanakan pembelajaran peneliti harus memastikan bahwa internet sudah terhubung ke laptop dan jenis game yang akan dimainkan sudah tersedia pada *tab* dalam menu *browser*. Peneliti harus memastikan bahwa semua keperluan teknis sudah *ready* agar waktu menjadi lebih efektif. Pada siklus I masih terdapat siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran dan belum bisa fokus dan antusias sepenuhnya, dan penataan tempat duduk perlu diperhatikan lagi agar ruang gerak siswa mudah. Berdasarkan hasil refleksi tersebut maka upaya yang akan dilakukan untuk perbaikan siklus berikutnya adalah peneliti akan memastikan secara teknis sarana prasarana sudah siap sebelum pembelajaran. Peneliti selanjutnya akan melakukan pengaturan tempat duduk ulang yang memungkinkan siswa lebih bergerak dengan leluasa. Peneliti akan melakukan variasi jenis kuis dalam penggunaan *wordwall* sebagai upaya untuk menarik minat siswa

Siklus II sama seperti siklus sebelumnya terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Hasil refleksi pada siklus I dijadikan panduan untuk merencanakan Tindakan siklus II. siklus II pada hari Senin, 21 Agustus 2023. Materi yang diajarkan pada siklus II adalah Materi Tematik Tema 1 Pertumbuhan dan Perkembangan Mahluk hidup, Sub Tema 2 Pertumbuhan dan Perkembangan Manusia, Pembelajaran 3 (Bahasa Indonesia dan Matematika). Siklus II menerapkan model PBL dengan memanfaatkan media wordwall yang lebih bervariasi jenisnya dari siklus sebelumnya. Setelah dilaksanakan tindakan dan observasi jika dilihat berdasarkan data kuantitatif siswa memiliki minat belajar yang meningkat dari siklus sebelumnya yaitu sebesar 83.6% masuk dalam kategori sangat baik. Pengamatan secara kualitatif dengan metode observasi peneliti melihat bahwa siswa lebih menunjukkan perasaan antusias mereka ketika guru mengajar dengan media wordwall, lebih fokus, dan berperan aktif dalam pembelajaran jika dibandingkan siklus sebelumnya. Hal tersebut menunjukkan bahwa minat belajar siswa meningkat dan variasi game wordwall serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk memilih dinilai efektif untuk membangkitkan minat mereka dalam belajar. Hal tersebut juga ditandai dengan asiknya mereka dalam belajar dan lupa akan jam pulang sekolah. Jika dibandingkan dengan siklus 1 indikator minat belajar siswa lebih muncul pada saat pelaksanaan tindakan siklus II walaupun masih ada yang belum sepenuhnya fokus, antusias, serta belum sepenuhnya berperan aktif dalam pembelajaran. Hasil observasi aktivitas guru pada siklus II memperoleh hasil bahwa guru sudah melaksanakan pembelajaran dengan aktivitas yang lengkap mulai dari kegiatan pendahuluan, inti dan penutup yaitu Guru membuka pelajaran dan mempersiapkan siswa mengikuti pembelajaran melalui aktivitas yang menarik perhatian siswa, Guru mengaitkan materi yang akan dipelajari dengan kehidupan siswa atau pengetahuan yang telah dipelajari, Guru mampu menerapkan model pembelajaran dengan baik, Guru mampu menjelaskan materi dengan baik, Guru mampu merespon pertanyaan, komentar, atau pendapat siswa secara

memadai, Guru mampu menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, Guru mampu menggunakan media pembelajaran dengan melibatkan siswa, Guru mengetahui dan memastikan bahwa siswa telah mengalami proses pembelajaran dengan benar, Guru melakukan penilaian dengan instrumen yang sesuai dengan kompetensi, dan didukung oleh kemampuan guru untuk tampil dengan percaya diri, komunikatif. Catatan untuk aktivitas guru pada siklus II adalah guru masih belum mampu mengatur waktu dengan lebih baik dan masih melebihi jam yang sudah ditentukan. Berdasarkan hasil pengolahan lembar observasi aktivitas guru pada siklus II dapat disimpulkan bahwa guru sudah melaksanakan pembelajaran dengan memenuhi langkah-langkah pembelajaran secara lengkap mulai dari kegiatan pendahuluan, inti dan penutup, masuk kategori sangat baik dengan presentase 93%. Setelah selesai Tindakan dan observasi selanjutnya dilakukan refleksi pelaksanaan pembelajaran siklus II. Perbaikan untuk siklus berikutnya adalah peneliti harus memperhatikan waktu pembelajaran dan pada saat presentasi untuk efektifitas waktu sebaiknya perwakilan salah satu atau dua kelompok saja yang presentasi untuk efektifitas waktu. Dan pengerjaan LKPD diberi batas waktu agar tidak mulur terlalu lama.

Peneliti melaksanakan tindakan siklus III pada hari Selasa, 22 Agustus 2023. Materi yang diajarkan pada siklus III adalah Materi Tematik Tema 1. Pertumbuhan dan Perkembangan Mahluk hidup, Sub Tema 2 Pertumbuhan dan Perkembangan Manusia, Pembelajaran 4 (Bahasa Indonesia dan PPKn). Sama seperti siklus sebelumnya, Langkah-langkah yang dilakukan adalah merencanakan, melaksanakan, mengamati, dan refleksi. Peneliti terlebih dahulu membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), bahan ajar, LKPD, dan Media Pembelajaran serta alat evaluasi. Media Pembelajaran yang digunakan untuk siklus III adalah Powerpoint yang memuat gambar, teks dan video serta peneliti juga menggunakan media wordwall. Perencanaan siklus III ini juga mempertimbangkan hasil refleksi pada siklus sebelumnya. Setelah itu barulah peneliti melaksanakan pembelajaran sesuai dengan rencana yang telah disusun. Selama melaksanakan tindakan dilakukan pula observasi minat belajar siswa dan aktivitas guru oleh observer. Hasil observasi menunjukkan bahwa minat belajar siswa meningkat dari siklus-siklus sebelumnya. Jika dilihat berdasarkan data kuantitatif siswa memiliki minat belajar sebesar 91% masuk dalam kategori sangat baik. Perbandingan dari siklus sebelumnya minat belajar pada siklus II semakin meningkat. Jika dibandingkan dengan siklus I dan siklus II indikator minat belajar siswa lebih muncul pada saat pelaksanaan tindakan siklus III. Hasil observasi aktivitas guru pada siklus I memperoleh hasil bahwa guru sudah melaksanakan pembelajaran dengan aktivitas yang lengkap mulai dari kegiatan pendahuluan, inti dan penutup yaitu Guru membuka pelajaran dan mempersiapkan siswa mengikuti pembelajaran melalui aktivitas yang menarik perhatian siswa, Guru mengaitkan materi yang akan dipelajari dengan kehidupan siswa atau pengetahuan yang telah dipelajari, Guru mampu menerapkan model pembelajaran dengan baik, Guru mampu menjelaskan materi dengan baik, Guru mampu merespon pertanyaan, komentar, atau pendapat siswa secara memadai, Guru mampu menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, Guru mampu menggunakan media pembelajaran dengan melibatkan siswa, Guru mengetahui dan



memastikan bahwa siswa telah mengalami proses pembelajaran dengan benar, Guru melakukan penilaian dengan instrumen yang sesuai dengan kompetensi., dan didukung oleh kemampuan guru untuk tampil dengan percaya diri, komunikatif. Pada siklus III guru sudah jauh lebih baik dalam hal pengolahan waktu. asil observasi aktivitas guru pada siklus III dapat disimpulkan bahwa guru sudah melaksanakan pembelajaran dengan memenuhi langkah-langkah pembelajaran secara lengkap mulai dari kegiatan pendahuluan, inti dan penutup, masuk kategori sangat baik dengan presentase 97%. Hasil refleksi pada siklus III diperoleh hasil bahwa peneliti sudah melaksanakan pembelajaran dengan memenuhi langkah-langkah secara lengkap dan lebih baik dari sebelumnya. Hanya saja efektifitas waktu masih perlu diperhatikan lagi. Minat belajar siswa pada siklus ke III terus meningkat jika dibandingkan dengan siklus I dan II.

Minat belajar siswa pada siklus ke III terus meningkat jika dibandingkan dengan siklus I dan II.

**Tabel 2 Hasil Minat Belajar Setiap Siklus**

Siklus	Hasil Minat Belajar Siswa
I	78%
II	83.6 %
III	91%

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa minat belajar siswa kelas III SD N 2 Karanggintung meingkat setelah diberi tindakan dengan memanfaatkan media *wordwall* dalam pembelajaran. Melalui perbaikan demi perbaikan pada setiap siklus indikator minat belajar siswa dapat muncul secara maksimal di siklus ke III, dimana pada siklus I presentase minat belajar siswa sebesar 78%, pada siklus II 83%, dan pada siklus ke III 91%.

## Simpulan

Setelah merencanakan, melaksanakan tindakan, observasi dan melakukan analisis data diperoleh hasil penelitian yang menunjukkan bahwa pemanfaatan media game edukasi Wordwall dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas III SD N 2 Karanggintung. Peningkatan minat belajar siswa dapat dilihat berdasarkan hasil analisis lembar observasi minat belajar siswa yang memperoleh presentase 78% masuk dalam kategori baik pada siklus I, 83,6% pada siklus II masuk kategori sangat baik, dan 91% pada siklus III masuk dalam kategori sangat baik. Pengamatan secara kualitatif siswa setelah dilakukan tindakan siswa menunjukkan sikap sesuai indikator minat belajar yaitu merasa senang dalam kegiatan pembelajaran ditunjukkan oleh rasa antusias mereka, memberikan perhatian penuh dalam pembelajaran (fokus), dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran terutama pada saat guru memanfaatkan media wordwall dalam kegiatan pembelajaran. Siswa terlihat tertarik dengan penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan penggunaan teknologi termasuk game edukasi wordwall merupakan hal baru bagi mereka karena guru kelas sebelumnya biasa mengajar hanya menggunakan papan

tulis, spidol, dan buku saja.

Penelitian ini menunjukkan bahwa media wordwall dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas III SD N 2 Karanggintung. Rekomendasi untuk penelitian selanjutnya sebagai bahwan pengembangan dalam pembelajaran adalah meneliti tentang bagaimana pengaruh media wordwall terhadap variabel lain seperti minat belajar, prestasi, ataupun hasil belajar. Peneliti selanjutnya juga dapat melakukan penelitian tentang meningkatkan minat belajar siswa menggunakan pemanfaatan teknologi yang lain selain wordwall.

## Daftar Pustaka

- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313–5327. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1636>
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Halik, I. (2021). *Membuat Games Edukasi dengan Wordwall*. Irhamhalik.Com.
- Malewa, E. S., & Muh, A. A. (2023). Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Materi Zakat di UPTD SD Negeri 65 Barru. *EDUCANDUM*, 9(1), 22–30.
- Mu'minah, I. H., & Arif Gaffar, A. (2020). Pemanfaatan E-Learning Berbasis Google Classroom sebagai Media Pembelajaran Biologi. *Seminar Nasional Pendidikan*, 4(2), 800–816.
- Mujahidin, A. A., Salsabila, U. H., Hasanah, A. L., Andani, M., & Aprillia, W. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, dan Wordwall) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 552, 552–560.
- Nissa, S. F., & Renoningtyas, N. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2854–2860.
- Nurlia, Hala, Y., Muchtar, R., Jumadi, O., & Taiyeb, A. M. (2017). Hubungan Antara Gaya Belajar, Kemandirian Belajar, dan Minat Belajar dengan Hasil Belajar Biologi Siswa. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 6(2), 321–328. <https://doi.org/10.24114/jpb.v6i2.6552>
- Pradani, T. G. (2022). Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Educenter*, 1(5), 452–457.
- Rukiyah. (2018). *Meningkatkan Minat Belajar Anak dengan Menggunakan Media Audio Visual di RA An-Najah Kecamatan Sei Baman*. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
- Setyorini, D., Suneki, S., Prayito, M., & Prasetiawati, C. (2023). Meningkatkan Minat Belajar Dengan Menggunakan Media Wordwall Kelas 4 di Sekolah Dasar. *Jurnal Sinektik*, 6(1), 25–31.

- 
- Sherianto, S. (2020). *Wordwall Aplikasi Bermain Sambil Belajar*. Wwww.Cocokpedia.Net.
- Shofiya Launin, Wahyu Nugroho, & Angga Setiawan. (2022). Pengaruh Media Game Online Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3), 216–223. <https://doi.org/10.55784/jupeis.vol1.iss3.176>
- Sidiq, U., & Choiri, M. M. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan* (1st ed.). Nata Karya.
- Susilowati, D. (2018). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) solusi alternatif problematika pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Edunomika*, 2(1).