

Peningkatan Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN 45 Ampenan Menggunakan Game Edukasi Berbasis *Wordwall*

Nurfa Juita^{1*}, Ahmad Raksun², M. Arief Budiman³

¹Pendidikan Profesi Guru Prajabatan Universitas Mataram, Indonesia

²Program Studi Pendidikan Biologi FKIP Universitas Mataram, Indonesia

³SDN 45 Ampenan Kota Mataram, Indonesia

*Corresponding Author: nurfajuita516@gmail.com

Article History

Received : Desember 18th, 2024

Revised : January 17th, 2025

Accepted : January 28th, 2025

Abstract: Dalam era pendidikan Abad 21, guru diharapkan dapat mengintegrasikan media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan minat belajar siswa. Seorang guru yang profesional juga perlu memahami faktor-faktor yang dapat menarik perhatian siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menguji apakah penggunaan media game edukatif WordWall dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SDN 45 Ampenan. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus. Tahapan penelitian ini meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi atau analisis. Subjek penelitian ini terdiri dari 28 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah diberikan tindakan dengan menggunakan media WordWall, minat belajar siswa meningkat secara signifikan. Melalui perbaikan pada setiap siklus, indikator minat belajar siswa mencapai puncaknya pada siklus kedua, dengan persentase minat belajar siswa yang meningkat dari 67% pada siklus I, mengalami peningkatan menjadi 94% pada siklus II. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media game edukatif *Wordwall* dapat secara efektif meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SD, di mana siswa menjadi lebih antusias dan termotivasi untuk berpikir kritis.

Keywords: Game edukasi, Minat belajar, Wordwall.

PENDAHULUAN

Dalam era pendidikan Abad 21, guru diharapkan untuk memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi guna meningkatkan minat belajar siswa. Seorang guru yang profesional juga harus mampu mengidentifikasi faktor-faktor yang dapat menarik perhatian siswa (Anggraeni *et al.*, 2021). Penggunaan metode pembelajaran seperti ceramah, diskusi, dan penugasan yang monoton dapat membuat siswa merasa bosan dan kehilangan minat belajar. Hal ini dapat menyebabkan siswa menjadi kurang serius dalam mengikuti pelajaran, bermain-main di dalam kelas, serta tidak fokus. Akibatnya, kegiatan pembelajaran menjadi kurang menarik dan siswa merasa tidak termotivasi serta malas untuk mengikuti proses pembelajaran (Malewa & Muh, 2023). Dalam memilih media pembelajaran, penting bagi guru untuk mempertimbangkan karakteristik dan minat peserta didik. Namun, hal ini sering kali belum sepenuhnya diterapkan dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, guru perlu melakukan inovasi dalam menentukan metode,

model, dan media pembelajaran yang menarik serta relevan dengan perkembangan zaman. Hal ini penting karena setiap generasi memiliki kebutuhan belajar yang berbeda-beda. Dengan demikian, guru perlu terus belajar dan menyesuaikan metode pengajaran mereka dengan gaya belajar siswa yang sesuai dengan perkembangan zaman. Salah satu media pembelajaran yang dapat menarik minat siswa adalah game edukatif Wordwall, yang memiliki potensi untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik bagi siswa (Zulfah, 2023).

WordWall, sebuah media game edukatif berbasis kata, bisa menjadi alternatif menarik dalam pembelajaran di tingkat sekolah dasar, terutama karena sesuai dengan karakteristik anak yang masih gemar bermain. Peneliti memilih media ini untuk meningkatkan minat belajar siswa dengan menggunakan WordWall. WordWall adalah aplikasi berbasis web yang digunakan untuk membuat berbagai bentuk asesmen pembelajaran, seperti menjodohkan, memasang, pencarian kata, dan spin (Hidayatullah *et al.*, 2022). Penggunaan media WordWall bertujuan untuk meningkatkan akses dan interaksi siswa terhadap sumber belajar,

sehingga diharapkan mereka dapat lebih memahami dan mengingat materi yang diajarkan. Selain berfungsi sebagai bahan ajar, WordWall juga bisa dianggap sebagai game online berbasis edukasi.

Berdasarkan hasil observasi dan praktik mengajar selama PPL di SDN 45 Ampenan kelas IV, peneliti mendapatkan informasi bahwa wali kelas IV menggunakan Microsoft PowerPoint dan YouTube sebagai media pembelajaran. Dari hasil wawancara, diketahui bahwa kelas IV terdiri dari 28 siswa, yang terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 17 siswa perempuan. Wali kelas menghadapi masalah dalam proses belajar mengajar, di mana minat belajar siswa rendah dan mereka kurang termotivasi. Suasana kelas menjadi pasif, siswa kurang aktif dalam mengikuti pelajaran, sulit dikendalikan, dan bahkan sering terjadi konflik meskipun ada guru di dalam kelas. Akibatnya, ketika guru memberikan penguatan materi melalui tugas LKPD, siswa mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugas, sering mengeluh, dan kurang bersemangat dalam mengerjakan LKPD yang biasa digunakan oleh guru (Asha, 2021).

Dalam pembelajaran tersebut, siswa tampak belum menunjukkan minat belajar yang tinggi, ditandai dengan kurangnya perasaan senang saat belajar, partisipasi aktif yang minim, serta kurangnya fokus pada apa yang ditampilkan atau dijelaskan oleh guru. Masalah yang dialami oleh siswa kelas IV di SDN 45 Ampenan ini menunjukkan bahwa guru kelas IV masih kurang memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi dan belum optimal dalam menggunakan teknologi untuk asesmen. Menurut Supriyono (2018), dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa di tingkat Sekolah Dasar, penggunaan media pembelajaran sangat penting. Sejalan dengan pendapat ini, seorang guru profesional harus mampu mengikuti perkembangan zaman dan menyesuaikan diri dengan perubahan yang terjadi dalam dunia pendidikan yang semakin canggih.

Peneliti memilih menggunakan media game online berbasis website, yaitu *Wordwall*, sebagai alat bantu dalam pembelajaran. Peneliti kemudian melakukan wawancara dengan siswa kelas IV SDN 45 Ampenan secara klasikal untuk mengetahui apa yang mereka sukai, dan sebagian besar siswa menyatakan bahwa mereka sangat menyukai bermain game. Berdasarkan hasil wawancara tersebut, peneliti memutuskan

untuk melakukan penelitian tindakan kelas guna meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SDN 45 Ampenan dengan menggunakan game edukasi *WordWall*. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus. *WordWall* adalah sebuah platform berbasis website yang menyediakan berbagai macam permainan kuis interaktif. Menurut Sherianto (2020), *WordWall* adalah aplikasi yang dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran, referensi belajar, dan instrumen penilaian untuk guru dan siswa. *WordWall* juga dilengkapi dengan fitur gratis yang memungkinkan pengguna untuk membuat lima permainan dalam satu akun. Dengan demikian, *WordWall* diharapkan mampu meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SDN 45 Ampenan.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Peningkatan Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN 45 Ampenan Menggunakan Media Game Edukasi *WordWall*.” Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji apakah penggunaan media game edukasi *WordWall* dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SDN 45 Ampenan, serta untuk mengeksplorasi bagaimana cara pemanfaatan media game edukasi *WordWall* dalam meningkatkan minat belajar siswa tersebut. Fokus dari penelitian ini adalah pada peningkatan minat belajar siswa melalui penggunaan teknologi baru berupa game edukasi *WordWall*, dengan mempertimbangkan minat dan kesukaan peserta didik.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) atau classroom action research yang dilakukan dalam 2 siklus, dengan setiap siklus terdiri dari satu pertemuan tatap muka. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah jenis penelitian yang dilakukan melalui tindakan di dalam kelas oleh guru atau peneliti. PTK bertujuan untuk mengevaluasi dan memahami efektivitas praktik pembelajaran yang dilakukan, dengan mempertanyakan apakah praktik tersebut benar-benar efektif (Susilowati, 2018). Desain PTK yang digunakan dalam penelitian ini mengikuti model PTK Kemmis dan McTaggart, yang melibatkan langkah-langkah: (1) Perencanaan; (2) Pelaksanaan tindakan; (3) Pengamatan; dan (4) Refleksi atau analisis (Arikunto, 2010). Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV di SDN 45 Ampenan. Penelitian dilaksanakan di SDN 45 Ampenan,

yang berlokasi di Jl. Lingkar Selatan, Jempong Baru, Kec. Sekarbela, Kota Mataram, Nusa Tenggara Barat, 83116. Penelitian ini berlangsung dari 16 Juli hingga 10 Agustus 2024, semester ganjil tahun ajaran 2024/2025. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi. Observasi merupakan metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung dan pencatatan terhadap keadaan atau perilaku objek yang menjadi fokus 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 (√) 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.

Data hasil penelitian ini akan dianalisis 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 diperoleh dari hasil observasi, yang kemudian diinterpretasikan dalam bentuk persentase (%). Keterangan Penilaian menggunakan format pengamatan dilakukan dalam kegiatan pembelajaran sejak kegiatan awal sampai dengan kegiatan akhir pembelajaran.

$$\text{Presentase keberhasilan} = \frac{\text{skor diperoleh}}{\text{skor diperoleh}} \times 100\%$$

Tabel 1. Klasifikasi Tingkat Keberhasilan

Persentase	Kategori
80%-100%	Sangat baik
70%-79%	Baik
60%-69%	Cukup
50%-59%	Kurang
<50%	Sangat kurang

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum melakukan penelitian tindakan kelas (PTK), peneliti terlebih dahulu mengadakan observasi dan pengumpulan data mengenai kondisi awal kelas yang akan diberikan tindakan, yaitu Kelas IV SDN 45 Ampenan. Peneliti perlu mengetahui kondisi awal siswa agar penelitian ini dapat sesuai dengan harapan dan menjadi solusi bagi masalah yang ada. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas IV SDN 45 Ampenan masih kurang antusias dalam proses pembelajaran, tidak menunjukkan sikap senang belajar, dan suasana kelas sering terganggu oleh perilaku saling mengejek. Siswa juga belum memberikan perhatian penuh saat guru menyampaikan materi, masih sibuk dengan aktivitas sendiri, dan hanya sedikit siswa (4-7 dari 28 siswa) yang mengikuti seluruh rangkaian pelajaran dengan baik. Pada pra-siklus, peneliti belum menggunakan media *Wordwall*. Pada tahap ini, peneliti hanya melakukan observasi untuk mengidentifikasi masalah yang menyebabkan kurangnya minat siswa dalam proses pembelajaran.

1. Siklus I

Berdasarkan hasil observasi awal, ditemukan bahwa minat belajar siswa selama pembelajaran masih kurang, sehingga perlu dilakukan pengembangan untuk meningkatkan semangat siswa dalam mengikuti pelajaran. Peneliti melaksanakan tindakan pada siklus I pada hari Kamis, 16 Juli 2024, dengan materi ajar tentang Magnet dalam mata pelajaran IPAS. Tindakan pada siklus I meliputi beberapa tahapan, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi untuk persiapan siklus berikutnya. Sebelum melaksanakan tindakan, peneliti merencanakan pembuatan modul, bahan ajar, LKPD, media pembelajaran, dan alat evaluasi untuk siklus berikutnya. Media pembelajaran yang digunakan pada siklus I termasuk video pembelajaran mengenai materi magnet dan media *Wordwall*.

Pada siklus ini, peneliti memilih strategi pembelajaran yang akan diterapkan. Untuk siklus I, peneliti memutuskan untuk menggunakan model Problem Based Learning (PBL), yang meliputi beberapa fase: Orientasi terhadap masalah, Pengorganisasian peserta didik, Pembimbingan penyelidikan individu dan kelompok, Pengembangan dan penyajian hasil karya, serta Analisis dan evaluasi proses

pemecahan masalah. Peneliti juga menyiapkan soal-soal untuk *game* kuis di *WordWall*, yang disesuaikan dengan jenis permainan yang dipilih. Selain itu, peneliti menyiapkan lembar observasi untuk menilai minat belajar dan aktivitas guru, yang akan diamati oleh guru pamong dan dua rekan PPL. Instrumen tersebut dirancang dengan memperhatikan indikator minat belajar menurut Rukiyah (2018), yang meliputi perasaan senang, perhatian penuh (fokus) dalam kegiatan belajar, dan partisipasi aktif dalam pembelajaran. Setelah perencanaan, peneliti melaksanakan tindakan sesuai dengan rencana yang telah disusun.

Selama pelaksanaan tindakan, observer bertugas untuk memantau minat belajar siswa dan aktivitas guru dengan mengisi lembar observasi yang telah disediakan. Berdasarkan hasil observasi pada siklus 1, data kuantitatif menunjukkan bahwa minat belajar siswa mencapai 67%, yang termasuk dalam kategori baik.

Tabel 2. Hasil Observasi Siklus I

Siklus	Skor mentah	Skor ideal	Persentase	Kategori
Pertemuan 1	10	15	67%	Cukup

Dari hasil observasi tersebut dapat dibuktikan dari antusiasme siswa dalam menjawab soal dalam *game*, dengan mereka berebut untuk maju dan menjawab di depan, serta menunjukkan tantangan dan ketertarikan dalam mengikuti pembelajaran. Observasi menunjukkan bahwa siswa lebih antusias ketika guru menggunakan media *WordWall*, lebih fokus, dan lebih aktif dalam pembelajaran dibandingkan dengan penggunaan media pembelajaran yang biasa digunakan sebelumnya. Hasil observasi aktivitas guru pada siklus I menunjukkan bahwa guru telah melaksanakan pembelajaran dengan aktivitas lengkap sesuai dengan RPP yang telah disusun, meliputi kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup, sebagai berikut:

- a. Guru membuka pelajaran dan mempersiapkan siswa mengikuti pembelajaran melalui aktivitas yang menarik seperti partik menggunakan magnet dimana dapat menarik besi, uang koin dan benda lain yang disediakan oleh guru dan siswa satu persatu diminta untuk melakukan percobaan.
- b. Guru mengaitkan materi yang akan dipelajari dengan kehidupan nyata siswa atau pengetahuan yang telah dipelajari

sebelumnya.

- c. Guru mampu menerapkan model pembelajaran dengan baik.
- d. Guru mampu menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- e. Guru mampu menggunakan media pembelajaran dengan melibatkan siswa, Guru mengetahui dan memastikan bahwa siswa telah mengalami proses pembelajaran dengan benar.

Dari beberapa keberhasilan guru yang telah dipaparkan, terdapat beberapa catatan penting, yaitu ketersediaan waktu yang masih perlu diperbaiki untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru pada siklus I, pembelajaran tidak mencapai kegiatan penutup karena waktu pelajaran habis, mengingat siklus I dilaksanakan pada jam terakhir. Permasalahan lain yang dihadapi guru adalah akses internet yang tidak stabil dan pengeras suara yang sering tidak berfungsi dengan baik selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, disarankan agar siklus berikutnya dilaksanakan pada jam pertama untuk memastikan seluruh proses pembelajaran dapat terlaksana dengan baik. Meskipun demikian, dapat disimpulkan bahwa guru telah melaksanakan pembelajaran dengan memenuhi langkah-langkah secara lengkap, yaitu kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup, dengan kategori sangat baik dan persentase 86%. Setelah pengamatan selesai, refleksi dilakukan untuk melakukan perbaikan pada siklus berikutnya. Hasil refleksi siklus I menunjukkan bahwa peneliti telah melaksanakan pembelajaran sesuai langkah-langkah yang lengkap, namun beberapa hal perlu diperbaiki untuk siklus berikutnya, yaitu sebagai berikut:

- a. Memastikan koneksi internet terhubung dengan baik

Pada saat akan memulai menggunakan *wordwall*, koneksi internet tidak terhubung karena guru kehabisan kouta internet sehingga banyak waktu yang terbuang untuk mendapatkan sambungan internet lagi. Sehingga, untuk perbaikan siklus berikutnya sebelum melaksanakan pembelajaran peneliti harus memastikan bahwa internet sudah cukup dan bisa terhubung ke laptop ketika siswa mulai main *game* untuk menjawab soal tidak bermasalah lagi.

- b. Memastikan bahwa semua keperluan teknis

sudah *ready* agar waktu menjadi lebih efektif.

Seperti yang terjadi pada siklus 1 ketika proses pembelajaran guru belum mempersiapkan semua kebutuhan belajar sebelum kegiatan belajar berlangsung, sehingga waktu belajar terpotong untuk melakukan perbaikan pengeras suara yang sering tidak berfungsi.

c. Memastikan pengelolaan kelas dengan baik agar semua siswa berperan aktif

Pada siklus I masih terdapat siswa yang kurang aktif dan masih ada beberapa siswa yang masih sibuk sendiri ketika tidak mendapat giliran dalam menjawab soal pembelajaran di depan kelas. Selain itu pembagian kelompok belajar siswa lebih diperhatikan lagi agar tidak terjadi keributan antar peserta didik. Penataan tempat duduk juga perlu diperhatikan lagi agar siswa lebih leluasa untuk bergerak.

Berdasarkan hasil refleksi, langkah-langkah perbaikan untuk siklus berikutnya meliputi beberapa upaya. Peneliti akan memastikan bahwa semua sarana dan prasarana siap secara teknis sebelum pembelajaran dimulai. Pembagian kelompok akan dilakukan dengan lebih jelas dan diacak agar siswa tidak selalu berada dalam kelompok yang sama. Peneliti juga akan lebih mengontrol kelas untuk mencegah siswa dari aktivitas yang tidak terkait dengan pembelajaran dan akan melakukan pengaturan tempat duduk ulang agar siswa dapat bergerak lebih leluasa. Selain itu, peneliti berencana untuk melakukan variasi jenis kuis dalam penggunaan WordWall sebagai usaha untuk meningkatkan minat siswa. Dari hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I secara umum dapat dikatakan bahwa aktivitas siswa belum mendekati harapan dengan kategori cukup. Pada pertemuan pertama dengan presentasi 67% dengan kategori cukup, jadi perlu dilakukan siklus selanjutnya.

2. Siklus II

Seperti pada siklus sebelumnya, siklus II terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Hasil refleksi dari siklus I digunakan sebagai panduan dalam merencanakan tindakan di siklus II, yang dilaksanakan pada Kamis, 29 Juli 2024. Materi yang diajarkan pada siklus II adalah tentang Gaya Gravitasi dalam pelajaran IPAS. Pada siklus ini, model PBL diterapkan dengan menggunakan media WordWall yang lebih beragam dibandingkan dengan siklus

sebelumnya. Setelah tindakan dan observasi dilakukan, data kuantitatif menunjukkan bahwa minat belajar siswa meningkat menjadi 94%, yang masuk dalam kategori sangat baik.

Tabel 3. Hasil Observasi Siklus 2

Siklus	Skor mentah	Skor ideal	Persentase	Kategori
Pertemuan 2	14	15	94%	Sangat baik

Dari pengamatan kualitatif, terlihat bahwa siswa menunjukkan antusiasme yang lebih besar, lebih fokus, dan lebih aktif dalam pembelajaran dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Peningkatan minat belajar ini ditandai dengan siswa yang sangat asyik dalam belajar hingga lupa waktu istirahat, bahkan mereka meminta untuk tetap belajar dan berkompetisi dalam permainan untuk mendapatkan skor tertinggi. Dibandingkan dengan siklus I, indikator minat belajar siswa lebih terlihat dalam siklus II, meskipun masih ada beberapa siswa yang belum sepenuhnya fokus dan aktif. Hasil observasi terhadap aktivitas guru pada siklus II menunjukkan hasil sebagai berikut:

- Guru sudah melaksanakan pembelajaran dengan aktivitas yang lengkap mulai dari kegiatan pendahuluan, inti dan penutup.
- Guru sudah membagi kelompok siswa secara acak dan tidak monoton
- Guru sudah mampu mengarahkan siswa untuk lebih memperhatikan lagi kerapian tempat duduk siswa
- 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 praktik percobaan untuk melakukan percobaan batu dan kertas yang dijumpai dalam waktu yang bersamaan dan siswa membuat laporan,
- Guru mampu menggunakan media pembelajaran dengan melibatkan siswa
- Guru mengetahui dan memastikan bahwa siswa telah mengalami proses pembelajaran dengan benar.

Berdasarkan hasil tersebut, terlihat bahwa minat belajar siswa kelas IV SDN 45 Ampenan mengalami peningkatan setelah diberikan

tindakan menggunakan media Wordwall dalam pembelajaran. Melalui perbaikan yang dilakukan di setiap siklus, indikator minat belajar siswa berhasil muncul secara optimal pada siklus II. Pada siklus I, persentase minat belajar siswa mencapai 67%, kemudian meningkat menjadi 94% pada siklus II. Hal ini berarti sudah mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan, Jadi tidak perlu dilakukan siklus berikutnya. Pada penelitian yang lain juga ditemukan hasil yang serupa dengan hasil penelitian ini. Penelitian yang dilakukan pada Kelas IV SDN Karangnangka I Kecamatan Situraja Kabupaten Sumedang menunjukkan bahwa pada kondisi awal, rata-rata minat siswa = 58,80%. Pada siklus I rata-rata minat siswa = 68,70% dan pada siklus II rata-rata minat siswa = 82,13%. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media games edukasi wordwall dapat meningkatkan minat belajar dan kemandirian belajar pada materi gaya dan pengaruhnya (Dahlani dan Afdaliyah, 2024). Penggunaan media *Wordwall* dapat meningkatkan keaktifan siswa saat mengikuti kegiatan belajar mengajar secara daring, keaktifan siswa saat mengumpulkan tugas dengan tepat waktu, bertanya terhadap materi yang belum dipahami. Disimpulkan bahwa penggunaan media wordwall pada pembelajaran tematik kelas II mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa siswa kelas 2 SDN 3 Kendari (Usman, 2023). Media game edukasi wordwall dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas 7C SMP Negeri 36 Surabaya. Hal ini dilihat dari peningkatan presentase pemenuhan indikator minat belajar siswa berdasarkan hasil analisis lembar observasi minat belajar siswa pada siklus I yang memperoleh presentasi 1,6% dan siklus II 3,4%. Begitu juga hasil kuisioner yang menunjukkan peningkatan dari 2,31 % ke angka 3,4% pada siklus II (Fitria *et al.*, 2024).

KESIMPULAN

Setelah melakukan perencanaan, tindakan, observasi, dan analisis data, penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *game* edukasi *Wordwall* efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SDN 45 Ampenan. Peningkatan minat belajar ini terlihat dari hasil analisis lembar observasi, di mana persentase minat belajar siswa mencapai 67% pada siklus I, dan menunjukkan peningkatan

signifikan 94% pada siklus II. Siswa kelas IV SDN 45 Ampenan menunjukkan peningkatan minat belajar, terutama ketika materi disampaikan menggunakan *game* edukatif berbasis *Wordwall*. Pada penelitian ini, siswa menjadi lebih antusias dan berpikir kritis. Di era globalisasi, guru perlu menguasai teknologi, dan penelitian ini mengidentifikasi penggunaan *game* edukatif *Wordwall* sebagai cara efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa. Dengan melakukan penelitian tindakan yang menggunakan instrumen berupa lembar observasi dan angket, peneliti berhasil mengukur peningkatan minat belajar siswa setelah menggunakan media *game* edukatif berbasis *Wordwall*.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Dosen Pembimbing Lapangan dan guru pamong yang telah membimbing kami dengan sepenuh hati. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Bapak Kepala SDN 45 Ampenan beserta staf dan guru yang telah menerima kami dengan ramah dan terbuka, serta memberikan kesempatan untuk melaksanakan wawancara di sekolah. Terima kasih juga kepada siswa-siswi kelas IV atas dukungan mereka dalam pelaksanaan penelitian ini.

REFERENSI

- 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.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asha, L. (2021). Strategi Kepala Sekolah Dalam Mengatasi Permasalahan Pembelajaran Online di Masa Pandemi COVID 19. *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(2), 79–96.
- Dahlani, A. & Afdaliyah, N.N. (2024). Penggunaan Media Game Education *Wordwall* untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Self Learning Pada Materi Gaya dan Pengaruhnya. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. 9(4), 100-112.
- Fitria, Ola, M. H., Joni, M., Purnomo, N.H. &

- Pudjiastuti, I.L. (2024). Pemanfaatan Media Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas 7C pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. 9(2), 4146-4158.
- Hidayatullah, A., Arifah, F., Puji, A., Ula, A., & Prayogo, M. S. (2022). *Pengaruh Model Pembelajaran Tgt Wordwall Terhadap Keaktifan Siswa Pembelajaran Ipa Kelas Iv Sd Al-BaituL*. 163–174.
- 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.
- Rukiyah. (2018). *Meningkatkan Minat Belajar Anak dengan Menggunakan Media Audio Visual di RA An-Najah Kecamatan Sei Baman*. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
- Sidiq, U., & Choiri, M. M. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan* (1st ed.). Ponorogo: Nata Karya.
- Sherianto, S. (2020). *Wordwall Aplikasi Bermain Sambil Belajar*, (<http://www.cocokpedia.net/2020/07/word-wall-aplikasi-bermain-sambilbelajar.html>) pada 29 Juli 2024.
- Sugiyono (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Cetakan ke-19. Bandung: Alfabeta.
- Supriyono (2018). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*. 2(1), 44-46.
- Susilowati, D. (2018). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) solusi alternatif problematika pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Edunomika*, 2(1), 36-46.
- Usman, K. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Kelas 2 SD Negeri 3 Kendari pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*. 1(2), 65-70.
- Zulfah, N. (2023). Pemanfaatan Media Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Pubmedia Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(1);1-11.