

**PEMANFAATAN MEDIA GAME EDUKASI WORDWALL UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS 7C PADA MATA
PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL**

Fitria¹, Marselina Herin Ola², Muhamad Joni³, Nugroho Hari Purnomo⁴,
Indah Lestari Pudjiastuti⁵

^{1,2,3,4,5}Program Studi Ilmu Pengetahuan Sosial, PPG Prajabatan,
Universitas Negeri Surabaya

[1fitria202000@gmail.com](mailto:fitria202000@gmail.com), [2marselinaherinola03@gmail.com](mailto:marselinaherinola03@gmail.com),
[3muhjoni1997@gmail.com](mailto:muhjoni1997@gmail.com), [4nugrohohari@unesa.ac.id](mailto:nugrohohari@unesa.ac.id), [5indah937@gmail.com](mailto:indah937@gmail.com)

ABSTRACT

This research aims to determine the effectiveness of implementing the use of wordwall educational media in increasing the learning interest of class 7C students at SMPN 36 Surabaya. The researcher conducted this research because: (1) students were less active in following lessons, (2) students were less enthusiastic in answering questions, (3) students did not pay attention to the teacher's explanation, (4) as an effort to create active, creative and innovative that can increase class 7C students' interest in learning. This research was carried out at SMP Negeri 36 Surabaya in class 7C with a total of 32 respondents. This PTK is carried out in 2 cycles, each cycle consisting of 2 meetings. This data collection technique is an observation technique and questionnaires for students regarding wordwall educational media. The results of the research show that the use of wordwall educational game media can increase students' interest in learning in class 7C at SMP Negeri 36 Surabaya. This can be seen from the increase in the percentage of fulfillment of indicators of student interest in learning based on the results of analysis of student interest observation sheets in cycle I which obtained a presentation of 1.6% and cycle II 3.4%. Likewise, the questionnaire results showed an increase from 2.31% to 3.4% in cycle II.

Keywords: learning media, wordwall, interest in learning

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas implementasi pemanfaatan media edukasi wordwall dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas 7C di SMPN 36 Surabaya. penelitian melakukan penelitian ini karena: (1) peserta didik kurang aktif dalam mengikuti pelajaran, (2) siswa kurang antusias dalam menjawab pertanyaan, (3) siswa tidak memperhatikan penjelasan guru, (4) sebagai upaya untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan inovatif yang dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas 7C. penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 36 Surabaya di kelas 7C dengan jumlah 32 responden. PTK ini dilakukan dalam 2 siklus yang masing-masing siklus terdiri dari 2 pertemuan. teknik pengumpulan data ini adalah teknik observasi dan kuisioner kepada peserta didik

terkait media edukasi wordwall. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan 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.

Kata Kunci: media pembelajaran, wordwall, minat belajar

A. Pendahuluan

Guru menjadi fondasi utama dan berperan yang penting dalam proses pembelajaran. Guru merupakan faktor penting yang mempengaruhi efektivitas dalam proses pembelajaran. Guru menjadi seseorang yang harus mampu berinovasi dan berkereasi dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang aktif, kolaboratif dan eksploratif sehingga siswa dapat lebih semangat dalam belajar, aktif dalam mengikuti seluruh keguatan dikelas dan merasa senang Ketika belajar. Pada kenyataannya, peran guru pada proses pembelajaran saat ini, masih belum maksimal. Guru seringkali masih 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 ini membuat siswa cepat merasa bosan, memberikan dampak yang signifikan terhadap minat belajar. Pembelajaran yang kurang menyenangkan menyebabkan siswa 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 (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. Peningkatan minat belajar siswa menjadi salah satu hal penting yang perlu ditingkatkan dalam diri siswa untuk menciptakan performa belajar

dan hasil belajar yang baik. Pemanfaatan Media pembelajaran dapat membuat proses pembelajaran lebih menarik, efektif, dan meningkatkan minat belajar siswa. Hal tersebut diperkuat oleh pendapat Hamallik (2021) yang menyebutkan bahwa penggunaan media dalam proses belajar mengajar dapat memicu keinginan dan minat siswa. Hal tersebut diperkuat oleh pendapat Hamallik (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 & 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.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 36 Surabaya, Kecamatan Jambangan, Kota Surabaya Provinsi Jawa Timur. Penelitian ini merupakan penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas merupakan PTK 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). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan penelitian yang dilakukan melalui tindakan di kelas oleh guru/peneliti. Penelitian ini dilakukan selama 2 siklus dengan masing-masing siklus terdiri dari 2 pertemuan tatap muka. Sumber data penelitian ini diperoleh secara langsung oleh pihak yang bersangkutan tanpa adanya perantara dari pihak lain. Data yang diperoleh merupakan data primer berupa observasi langsung serta jawaban kuesioner dari seluruh peserta didik kelas 7C serta memerlukan pihak ketiga untuk memperoleh data subjek yang akan diteliti adalah data sekunder berupa dokumentasi dari pemanfaatan media edukasi wordwall pada mata Pelajaran IPS.

Metode pengumpulan data pada penelitian ini yaitu observasi dan kuesioner. 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). Menurut Sugiyono (2017:142) angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini berbentuk kuesioner yang akan disebar ke subjek penelitian, maka perlu dilaksanakan dua pengujian kuesioner yaitu uji validitas dan uji reliabilitas

Guru dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi di era Pendidikan saat ini untuk meningkatkan minat belajar siswa. 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. WordWall sebagai 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. Wordwall menjadi alternatif yang baik untuk digunakan dalam pembelajaran di SMP karena dapat mengefisienkan waktu sebagai media pembelajaran dan sebagai sumber belajar yang menyenangkan bagi siswa.

Peneliti melakukan observasi sekaligus praktik mengajar pada tanggal 28 Februari sampai 06 Maret 2024. 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 ditampilkan dan jelaskan oleh guru. Peneliti selanjutnya melakukan wawancara kepada siswa kelas 7C SMP Negeri 36 Surabaya 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 7C SMPN 36 Surabaya 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 (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 Baru. 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, 2023). Selain itu wordwall juga memiliki banyak kelebihan. Mujahidin (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 fleksible 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 diseuaikan sesuai dengan kebutuhan seperti penggunaan gambar, audio, dan video dalam aktivitas pembelajaran. Wordwall dilangkapi 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 7C SMP Negeri 36 Surabaya.” Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah pemanfaatan media game edukasi wordwall dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas 7C SMP Negeri 36 Surabaya

dan untuk mengetahui bagaimana pemanfaatan media game edukasi wordwall dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas VIIC SMP Negeri 36 Surabaya. Penelitian ini berfokus pada peningkatan minat belajar siswa dengan pemanfaatan teknologi baru berupa game edukasi wordwall dengan mempertimangkan kesukaan siswa.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini sebelum dilakukan terlebih dahulu peneliti mengadakan observasi dan pengumpulan data kondisi awal kelas yang akan diberikan tindakan yaitu kelas 7C SMP Negeri 36 Surabaya. Peneliti melakukan observasi dan pengumpulan data ini untuk mengetahui kondisi awal siswa yang akan diteliti, agar penelitian ini diharapkan dapat menjadi solusi dari permasalahan yang ada. Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan menunjukkan bahwa sebagian besar siswa di kelas 7C SMP Negeri Surabaya masih kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, belum menunjukkan sikap senang belajar, masih belum fokus dan memberikan perhatian penuh saat pelajaran

berlangsung, siswa masih suka sibuk sendiri dan siswa yang berpartisipasi aktif dalam mengikuti pembelajaran hanya beberapa siswa saja. Pada kegiatan prasiklus peneliti belum menggunakan media pembelajaran wordwall, karena peneliti masih melakukan observasi untuk mengamati masalah yang dominan muncul di kelas terkait proses pembelajaran. Observasi awal menunjukkan bahwa beberapa permasalahan yang ditunjukkan oleh siswa selama pembelajaran. selain itu juga perlu meningkatkan minat belajar lagi.

Berdasarkan pelaksanaan Tindakan kelas selama dua siklus yang dilakukan sebanyak empat kali pertemuan, diperoleh data bahwa minat belajar peserta didik mengalami peningkatan. Berikut persentase aktivitas belajar peserta didik dengan memanfaatkan media edukasi wordwall pada table berikut.

Tabel 1 Presentase Aktivitas Belajar Peserta Didik dengan Memanfaatkan Media Edukasi Wordwall Berdasarkan Observasi

Aktivitas	Perte- muan I	Pertemu- an II	Rata- Rata
Siklus I	1,5 %	1,7 %	1,6 %

Siklus II	3,1%	3,7%	3,4%
Peningkatan	1,6%	2%	1,8%

Tabel 2 Skor Minat Belajar Peserta Didik dengan Memanfaatkan Media Edukasi Wordwall Berdasarkan Kuisisioner

Tes	Skor	Kriteria
Siklus I	2,31 %	cukup minat
Siklus II	3,4 %	Minat

Pada penelitian ini, untuk siklus I dilaksanakan dengan 2 kali pertemuan. Materi yang diajarkan pada siklus I ini yaitu kegiatan ekonomi pada tema 3. Tindakan yang dilaksanakan oleh peneliti pada siklus I terdiri dari beberapa tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi mengenai siklus selanjutnya. Data hasil analisis siklus I peneliti digunakan sebagai acuan refleksi pada siklus berikutnya. Sebelum melakukan penelitian tindakan kelas, peneliti melakukan perencanaan yang meliputi penyusunan rencana pembelajaran (RPP), menyusun bahan ajar, membuat media pembelajaran, menyusun LKPD dan alat evaluasi yang akan digunakan. Media

pembelajaran yang peneliti gunakan pada siklus I ini yaitu Powerpoint yang memuat materi pembelajaran dalam bentuk gambar, teks dan video. Selain itu, pada siklus I ini peneliti menggunakan wordwall sebagai media pembelajaran. Sebelum melakukan tindakan pada siklus I, peneliti terlebih dahulu menentukan model pembelajaran yang akan digunakan. Pada siklus I menggunakan model pembelajaran *problem base learning* (PBL) yang terdiri dari beberapa sintaks yakni orientasi peserta didik pada masalah, mengorganisasi peserta didik untuk belajar, membimbing penyelidikan individual maupun kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil serta menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Pada siklus I ini, peneliti juga menyusun soal-soal berbentuk kuis yang akan diberikan kepada peserta didik dengan menggunakan wordwall. Selain itu, peneliti juga menyusun serta mempersiapkan lembar observasi minat belajar peserta didik dan lembar observasi aktivitas guru. Instrumen lembar observasi minat belajar peserta didik disusun berdasarkan 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. Selanjutnya peneliti melakukan tindakan sesuai dengan rencana yang telah disusun sebelumnya dan selama pelaksanaan siklus I berlangsung, peneliti mengamati aktivitas guru dan minat belajar peserta didik serta mengisi lembar observasi. Berdasarkan data kuantitatif hasil observasi minat belajar peserta didik pada siklus I, maka diperoleh nilai rata-rata sebesar 1,6 % dan dari data kuisisioner memperoleh rata-rata sebesar 2,31%.

Pengamatan selanjutnya dilakukan refleksi untuk perbaikan pada siklus berikutnya. Hasil refleksi pada siklus I yakni peneliti telah melaksanakan pembelajaran dengan mengikuti Langkah-langkah secara lengkap. Namun ada beberapa kendala yang dihadapi yakni ketika hendak memulai menggunakan wordwall koneksi internet yang tiba-tiba tidak stabil dan butuh waktu bagi peneliti untuk menyambungkan laptop ke LCD. Ini menjadi hal yang perlu diperbaiki pada siklus selanjutnya sebelum melaksanakan pembelajaran

peneliti harus memastikan bahwa internet sudah terhubung ke laptop jaringannya sudah stabil dan wordwall sudah tersedia pada tab menu *browser*, serta sudah menghubungkan laptop ke LCD sebelum pembelajaran dimulai. Dalam hal ini peneliti perlu memastikan bahwa semua semua keperluan secara teknis sudah siap agar waktu menjadi lebih efektif. Pada siklus I ini masih terdapat siswa kurang aktif dalam pembelajaran, belum bisa fokus dan antusias sepenuhnya. Selain itu untuk penataan tempat duduk peneliti perlu memperhatikan lagi agar ruang gerak siswa mudah dan leluasa. Berdasarkan hasil refleksi tersebut maka upaya yang akan dilakukan untuk perbaikan pada siklus selanjutnya adalah peneliti akan memastikan secara teknis sarana prasarana sudah siap sebelum pembelajaran berlangsung. Peneliti kemudian akan mengatur ulang tempat duduk sehingga memungkinkan siswa bergerak dengan lebih mudah dan leluasa. Peneliti juga akan melakukan jenis kuis yang bervariasi dalam penggunaan *wordwall* sebagai upaya untuk menarik minat siswa.

Siklus II yang dilakukan sama seperti pada siklus sebelumnya yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Hasil refleksi pada siklus I dijadikan panduan untuk merencanakan Tindakan pada siklus II. Siklus II dilaksanakan 2 pertemuan dengan materi permintaan dan penawaran pada tema 3. Siklus II ini menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan memanfaatkan media *wordwall* yang lebih bervariasi dari siklus sebelumnya. Setelah dilaksanakan Tindakan, jika dilihat berdasarkan data kualitatif melalui observasi siswa memiliki minat belajar yang meningkat dari siklus sebelumnya yaitu sebesar 3,4%. Pengamatan secara kualitatif dengan metode observasi peneliti melihat bahwa siswa menunjukkan perasaan antusias mereka ketika guru mengajar dengan media *wordwall*, lebih fokus dan lebih aktif dalam pembelajaran jika dibandingkan pada 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 ditandai dengan saking asiknya siswa dalam belajar mereka sampai lupa bahwa jam Pelajaran telah berakhir. Begitu juga dengan data kuisioner yang dimana mengalami peningkatan dari siklus I sebelumnya yakni 3,4%. Jika dibandingkan dengan siklus I indikator minat belajar siswa lebih muncul pada pelaksanaan Tindakan siklus II walaupun masih ada yang belum sepenuhnya fokus, antusias, serta belum sepenuhnya aktif dalam pembelajaran. Hasil observasi dan kuisioner 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 juga mengaitkan materi yang akan dipelajari dengan kehidupan peserta didik atau pengetahuan yang telah dipelajari, guru mampu menerapkan model pembelajaran dengan baik, guru mampu menjelaskan dengan baik, 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 memastikan bahwa siswa telah mengalami proses pembelajaran dengan benar, guru melakukan penilaian dengan instrument yang sesuai dengan kompetensi, dan didukung oleh kemampuan guru untuk tampil dengan percaya diri dan komunikatif. Setelah selesai tindakan observasi dan kuisioner selanjutnya dilakukan refleksi pelaksanaan pembelajaran siklus II. Perbaikan untuk siklus selanjutnya adalah peneliti harus memperhatikan waktu pembelajaran dan untuk efektivitas waktu saat presentasi, serta pengerjaan LKPD agar sesuai waktu dan tidak mulur terlalu lama.

D. Kesimpulan

Setelah melalui proses perencanaan, pelaksanaan, sampai observasi dan analisis data, diperoleh hasil penelitian yang menunjukkan bahwa minat belajar siswa kelas 7C SMP Negeri 36 Surabaya meningkat setelah pemanfaatan media game edukasi wordwall dalam proses pembelajaran. hal ini ini bisa dilihat berdasarkan pembahasan dan data

tabel diatas bahwa minat belajar siswa kelas 7C SMP Negeri 36 Surabaya meningkat setelah diberi tindakan dengan memanfaatkan media wordwall dalam pembelajaran. Melalui perbaikan demi perbaikan pada siklus sebelumnya, indikator minat belajar siswa dapat muncul secara maksimal di siklus ke II baik melalui observasi maupun kuisisioner yang diberikan kepada peserta didik. Hal tersebut bisa dilihat dari data tabel diatas yang dimana pada siklus I presentase minat belajar siswa melalui observasi sebesar 1,6 %, dan meningkat 3,4 % pada siklus II serta melalui kuisisioner juga meningkat dari 2,31% pada siklus I ke angka 3,4% pada siklus ke II.

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>
- Arini, N. A. (2023). *Pelaksanaan Konseling Individu Dengan Teknik Self Management Untuk Mengurangi Perilaku Membolos Peserta Didik Kelas Xi Di Man 1 Lampung Timur* (Doctoral dissertation, UIN RADEN INTAN LAMPUNG).
- Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1-9.
- 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.
- 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>
- PERANGIN-ANGIN, F. B. (2023). *Penerapan Model Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Tema 3 Subtema 2 Pokok Bahasan Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya Di Kelas IV SD Negeri 040454 Peceren Berastagi Tahun Pelajaran 2022/2023* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS QUALITY BERASTAGI).
- Rukiyah. (2018). *Meningkatkan Minat Belajar Anak dengan Menggunakan Media Audio Visual di RA An-Najah Kecamatan Sei Baman*. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
- Sherianto, Wordwall. 2020. *Aplikasi Bermain Sambil Belajar*. Diakses pada 10 November 2023 dari <http://www.cocokpedia.net/2020/07/wordwall-aplikasi-bermain-sambil-belajar.html>.
- 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>
- Thalib, M. A. (2022). Pelatihan teknik pengumpulan data dalam metode kualitatif untuk riset akuntansi budaya. *Seandanan: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 2(1), 44-50.
- Yudha, C. B., & Rahmad, I. N. (2020). Pelatihan penulisan penelitian tindakan kelas (ptk) pada guru SDN Cibitung Kulon 01 Bogor. *Mitra Mahajana: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 20-23.
<https://doi.org/10.37478/mahajana.v1i1.714>
- Zulfah, N. (2023). Pemanfaatan Media

Game Edukasi Wordwall Untuk
Meningkatkan Minat Belajar
Siswa. *Pubmedia Jurnal
Penelitian Tindakan Kelas
Indonesia*, 1(1), 11-11.