

Pemanfaatan Media *Game* Edukasi *Wordwall* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Kelas III SDN Nusukan Surakarta

Sukarno, Ani Rufaida, Dewi Anggun Mustika Sari, Djuhariyyah Nawang Hamukti, Yusi Febriyanti

Universitas Sebelas Maret, SDN Nusukan Surakarta
danggunms@student.uns.ac.id

Article History

accepted 1/10/2024

approved 1/11/2024

published 30/12/2024

Abstract

Learning interest is one of the important aspects that need to be developed in students so that learning success is achieved. Based on the results of observations that have been carried out, it shows that the learning interest of grade III students of SD N Nusukan Surakarta is still low so it needs to be improved. The researcher conducted Classroom Action Research (CAR) as a step to create active, creative and innovative learning so that it can increase students' interest in learning Pancasila education through the use of Wordwall media in learning. CAR was carried out in three cycles consisting of planning, action, observation, and reflection activities for each cycle. The results of the analysis of the student learning interest observation sheet which obtained a percentage of 78% were in the good category in cycle I, 83.6% in cycle II were in the very good category, and 91% in cycle III were in the very good category. This shows that the results of the study on the use of Wordwall educational games media can increase the learning interest of grade III students of SD N Nusukan Surakarta which is indicated by an increase in the percentage of fulfillment of student learning interest indicators.

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

Abstrak

Minat belajar adalah salah satu aspek penting yang perlu dikembangkan dalam diri siswa sehingga tercapai keberhasilan pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan menunjukkan bahwa minat belajar siswa kelas III SD N Nusukan Surakarta masih rendah sehingga perlu ditingkatkan. Peneliti melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebagai langkah untuk menciptakan suatu pembelajaran yang aktif, kreatif dan inovatif sehingga dapat meningkatkan minat belajar Pendidikan Pancasila siswa melalui pemanfaatan media *Wordwall* dalam pembelajaran. PTK dilakukan dalam tiga siklus yang terdiri dari kegiatan perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi untuk setiap siklusnya. 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. Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil penelitian pemanfaatan media *games* edukasi *Wordwall* dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas III SD N Nusukan Surakarta yang ditunjukkan dengan peningkatan presentase pemenuhan indikator minat belajar siswa.

Kata kunci: *media pembelajaran, Wordwall, minat belajar*



PENDAHULUAN

Proses pembelajaran memainkan peran penting dalam pembentukan pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa. Guru adalah komponen penting yang memengaruhi hasil pembelajaran. Untuk memastikan bahwa siswa lebih termotivasi untuk belajar, lebih terlibat dalam kegiatan di kelas, dan merasa senang saat belajar, guru harus mampu mengembangkan strategi pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Pada kenyataannya, guru sering menggunakan metode pembelajaran yang monoton, seperti ceramah diskusi dan penugasan, tanpa menggunakan pendekatan atau media pembelajaran tertentu. Penggunaan metode, model, dan media pembelajaran yang monoton membuat siswa bosan dan mengurangi minat mereka dalam belajar. Siswa menjadi tidak bersemangat dan malas karena pembelajaran yang tidak menyenangkan (Malewa & Muh, 2023).

Salah satu elemen penting yang harus ditingkatkan dalam diri siswa agar mereka dapat mencapai hasil belajar yang baik adalah minat belajar. Penelitian yang dilakukan oleh Nurlia et al. (2017) menunjukkan bahwa ada hubungan kuat antara minat belajar siswa dan hasil belajar mereka; siswa dengan minat belajar yang kuat juga cenderung memiliki hasil belajar yang lebih baik. Menurut Hamallik (dalam penelitian yang dilakukan oleh Anggraeni dkk., 2021), pemakaian media pembelajaran bisa menghidupkan pembelajaran, memperkuat efek pembelajaran, serta menaikkan minat belajar. Dia mengatakan bahwa menggunakan media saat proses pembelajaran bisa membuat siswa lebih bersemangat dan tertarik dalam belajar. Media pembelajaran sangat efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Secara umum, media pembelajaran bertujuan untuk membuat konsep yang sulit dipahami menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Dalam pandangan Mu'minah dan Arif Gaffar (2020), media pengajaran merupakan alat yang dipakai oleh guru untuk memberikan pelajaran kepada peserta didik dengan cara yang berguna dan merangsang minat mereka dalam proses belajar.

Di zaman pendidikan abad 21, guru dapat menggunakan teknologi untuk meningkatkan minat belajar siswa. Guru yang terampil harus mampu memahami segala hal yang menarik minat murid-muridnya. Kemahiran guru profesional juga terletak pada keupayaannya untuk menggali dan memahami topik yang menarik minat peserta didiknya (Anggraeni et al., 2021). Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran perlu memperhatikan pilihan dari siswa. *Wordwall* adalah permainan pendidikan yang fokus pada kata-kata dan dapat menciptakan lingkungan belajar yang menarik bagi pelajar. Dengan begitu, *Wordwall* bisa jadi pilihan menarik untuk digunakan dalam pembelajaran di tingkat Sekolah Dasar, mengingat ketertarikan siswa terhadap bermain game.

Pada tanggal 8 dan 9 Agustus 2024, peneliti melakukan observasi dan praktik mengajar. Peserta didik kelihatannya kurang berminat dalam pembelajaran, terlihat dari kurangnya kegembiraan saat belajar, kurangnya partisipasi aktif dalam proses belajar, dan kurang fokus pada materi yang diajarkan oleh guru. Selanjutnya, peneliti mewawancarai siswa kelas III SD N Nusukan Surakarta mengenai hal-hal yang mereka sukai. Hasilnya menunjukkan bahwa sebagian besar siswa menyukai bermain game. Salah satu alternatif dalam menangani situasi tersebut ialah dengan menggunakan permainan *Wordwall* ialah suatu situs web yang menyajikan berbagai permainan kuis yang interaktif. Menurut Sherianto (2020), *Wordwall* ialah sebuah aplikasi yang berfungsi sebagai media pembelajaran, sumber referensi, dan instrumen penilaian bagi para pengajar dan pelajar. Menurut Halik (2021), *Wordwall* merupakan

sebuah aplikasi online yang berguna untuk menciptakan permainan kuis yang seru dan menghibur.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Wordwall* dapat meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran. Itulah sebabnya, pemilihan *Wordwall* sebagai media untuk meningkatkan minat belajar siswa adalah tepat. Dalam penelitian yang dijalankan oleh Shofiya Launin dan kawan-kawan. Dalam tahun 2022, survei yang dilakukan kepada siswa menunjukkan peningkatan sebesar 6,35 dalam penggunaan media permainan *online Wordwall*, hal ini menandakan bahwa *Wordwall* sangat efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Dalam studi Malewa & Muh (2023), disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *Wordwall* dapat menaikkan minat belajar siswa terutama pada topik zakat di UPTD SD Negeri 65 Barru. Penelitian lain juga telah menemukan hasil serupa yang menunjukkan bahwa penggunaan media *Wordwall* oleh guru dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan minat siswa (Nissa & Renoningtyas, 2021; Pradani, 2022; Setyorini et al., 2023). *Wordwall* memiliki berbagai kelebihan lainnya. Menurut Mujahidin dkk. (2021), *Wordwall* merupakan platform teknologi yang dapat disesuaikan dengan berbagai kebutuhan, mudah digunakan, tidak berbayar, dan memiliki desain yang menarik. Guru dapat menyesuaikan cara mengajar sesuai dengan materi pembelajaran. Untuk meningkatkan pemahaman siswa, jenis aktivitas ini mencakup berbagai jenis kartu flash, permainan kata, ujian, dan papan permainan interaktif. Selain itu, karena media *Wordwall* dapat diakses melalui ponsel, laptop, dan tablet, siswa lebih fleksibel dalam menggunakannya. Untuk membantu guru membuat media pembelajaran serupa, Di *Wordwall*, terdapat contoh proyek dan templat yang dibuat oleh pengguna lain. *Wordwall* mengizinkan guru untuk menukar template yang tersedia dan mengadaptasikannya supaya sesuai dengan aktivitas pembelajaran yang melibatkan penggunaan gambar, audio, dan video. *Wordwall* masih bisa digunakan tanpa biaya karena memiliki fitur gratis yang mencakup lima permainan dalam satu akun.

Dengan demikian, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pemanfaatan Media *Game Edukasi Wordwall* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Kelas III SD N Nusukan Surakarta." Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menilai apakah *Wordwall*, sebuah media game edukasi, dapat meningkatkan minat belajar siswa di kelas III SD N Nusukan Surakarta, serta untuk mengeksplorasi bagaimana penggunaan media *game* tersebut berkontribusi dalam meningkatkan minat belajar siswa. Tujuan penelitian ini ialah untuk menambahkan minat pelajar dalam proses pembelajaran dengan menggunakan teknologi baru, permainan pendidikan *Wordwall*, yang mempertimbangkan kehendak peserta didik.

METODE

Penelitian yang dilakukan ini merupakan penelitian tindakan kelas yang berlangsung selama 3 siklus, dengan setiap siklus melibatkan satu pertemuan tatap muka. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah jenis penelitian yang dilakukan oleh guru atau peneliti di lingkungan kelas. PTK memungkinkan praktik pembelajaran diamati, dirasakan, dan dihayati untuk mengevaluasi efektivitasnya (Susilowati, 2018). Penelitian ini mengadopsi model PTK Kemmis dan Mc.Taggart yang mencakup tahapan: perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi (Arikunto, 2010). Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas III di SD N Nusukan Surakarta. Penelitian ini dilakukan di sekolah tersebut, berlokasi di Jl. Sriwijaya, Nusukan, Kec.

Banjarsari, Kota Surakarta, pada bulan Agustus tahun ajaran 2024/2025. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan kegiatan observasi dengan cara mengamati dan mencatat kondisi atau tingkah laku objek penelitian secara langsung di lokasi penelitian (Sidiq & Choiri, 2019). Instrumen penelitian meliputi lembar observasi minat belajar siswa (dengan indikator perasaan senang, perhatian penuh, dan partisipasi aktif) dan lembar observasi aktivitas guru. Lembar observasi menggunakan skala penilaian 1 (Kurang) hingga 4 (Sangat Baik). Aktivitas guru yang diamati mencakup kegiatan belajar mengajar di kelas yang terdiri dari kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup. Instrumen ini dimodifikasi dari penelitian Rukiyah (2018) dan telah divalidasi.

Data dari penelitian ini akan dianalisis menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif. Observasi dilakukan terhadap kegiatan siswa dan kegiatan guru selama proses pembelajaran di kelas. Hasil analisis kuantitatif akan disajikan dalam bentuk persentase (%) berdasarkan hasil observasi.

Hasil observasi dihitung dengan rumus berikut:

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

Hasil analisis tersebut disajikan dalam bentuk persentase dan dipetakan menggunakan tabel klasifikasi tingkat keberhasilan berikut:

Tabel 1 Klasifikasi Tingkat Keberhasilan

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

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum penelitian tindakan kelas dimulai, peneliti mengamati dan mengumpulkan informasi tentang situasi pembelajaran siswa Kelas III SD N Nusukan Surakarta. Tujuannya adalah untuk memahami kondisi awal siswa agar penelitian ini relevan dan dapat mengatasi masalah yang ada. Observasi di kelas menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kurang bersemangat, belum menunjukkan minat belajar, sering sibuk sendiri, kurang fokus, dan hanya sedikit yang aktif berpartisipasi. Pada tahap pra siklus, peneliti hanya mengamati untuk mengidentifikasi masalah utama dalam pembelajaran, dan media *Wordwall* belum digunakan. Hasil observasi awal ini menunjukkan perlunya meningkatkan minat belajar siswa berdasarkan perilaku mereka selama pembelajaran.

Pada tanggal 12 Agustus 2024, peneliti memulai Siklus I penelitian dengan fokus pada Bab 2 Aku Patuh Aturan materi "Aturan di Sekolah" dari mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Siklus ini terdiri dari empat tahap utama: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasil dari Siklus I akan menjadi dasar untuk perbaikan pada siklus selanjutnya. Tahap perencanaan meliputi penyusunan RPP,

bahan ajar, LKPD, media pembelajaran, dan alat evaluasi. Peneliti memilih menggunakan *PowerPoint* dan *Wordwall* sebagai media pembelajaran, serta model pembelajaran berbasis masalah (PBL) untuk mendorong partisipasi aktif siswa. Model PBL terdiri dari beberapa tahap: orientasi peserta didik terhadap masalah, pengorganisasian peserta didik, bimbingan

penyelidikan individu dan kelompok, pengembangan dan penyajian hasil karya, dan analisis dan evaluasi proses pemecahan masalah. Selain itu, peneliti menyiapkan soal-soal untuk kuis interaktif di *Wordwall*. Peneliti juga membuat lembar observasi untuk mencatat minat belajar siswa dan aktivitas guru selama penelitian. Lembar observasi ini disusun berdasarkan indikator minat belajar dari Rukiyah (2018), yaitu perasaan senang, perhatian penuh, dan partisipasi aktif dalam belajar. Setelah perencanaan selesai, peneliti melaksanakan tindakan sesuai rencana awal. Observer bertugas mengisi lembar observasi selama tindakan untuk memantau minat belajar siswa dan aktivitas guru. Hasil observasi pada siklus pertama menunjukkan bahwa minat belajar siswa mencapai 78%, termasuk dalam kategori baik. Observasi kualitatif menunjukkan bahwa penggunaan *Wordwall* oleh guru berkontribusi pada peningkatan antusiasme, fokus, dan partisipasi aktif siswa dalam kegiatan belajar. Selain itu, hasil observasi pada siklus I juga mengindikasikan bahwa guru telah berhasil melaksanakan pembelajaran secara menyeluruh dan terstruktur, mulai dari kegiatan pendahuluan hingga penutup. Guru juga dinilai mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif dengan mengaitkan materi pelajaran dengan konteks kehidupan siswa, menerapkan model pembelajaran yang sesuai, memberikan penjelasan yang jelas, serta merespon pertanyaan dan tanggapan siswa dengan baik. Kemampuan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran secara efektif dan melibatkan siswa secara aktif juga turut mendukung keberhasilan proses pembelajaran. Lebih lanjut, guru menunjukkan kompetensi dalam melakukan penilaian yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, serta kemampuan berkomunikasi dan tampil percaya diri di depan kelas. Untuk membuat pembelajaran lebih baik, pengorganisasian waktu masih perlu diperbaiki. Berdasarkan hasil pengolahan lembar observasi aktivitas guru pada siklus I, dapat disimpulkan bahwa guru telah melaksanakan pembelajaran dengan memenuhi semua langkah-langkah pembelajaran, mulai dari kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup, dengan presentase 93%. Hasil refleksi dari siklus I juga menunjukkan bahwa guru telah melaksanakan pembelajaran dengan memenuhi semua langkah-langkah pembelajaran. Namun, saat memulai menggunakan *Wordwall*, koneksi internet tiba-tiba terputus. Sebelum melanjutkan ke siklus berikutnya, peneliti perlu memastikan laptop terkoneksi dengan internet dan *tab browser* yang sesuai sudah terbuka untuk jenis permainan yang akan digunakan. Persiapan teknis yang matang akan menghemat waktu. Pada tahap awal, siswa tampak kurang aktif, kurang fokus, dan belum sepenuhnya antusias. Selain itu, pengaturan tempat duduk perlu disesuaikan agar siswa lebih leluasa bergerak. Berdasarkan hasil refleksi, langkah perbaikan untuk tahap berikutnya adalah sebagai berikut: 1) peneliti harus memastikan semua fasilitas teknis siap sebelum pembelajaran dimulai, (2) tata letak tempat duduk akan diubah agar siswa lebih bebas bergerak, dan (3) peneliti akan membuat berbagai kuis menggunakan *Wordwall* untuk meningkatkan minat siswa.

Siklus II terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Perencanaan tindakan siklus II, yang akan dimulai pada 19 Agustus 2024, didasarkan pada hasil refleksi siklus I. Aturan di Sekolah (Bab 2 Aku Patuh Aturan) dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila adalah materi yang diajarkan di siklus kedua. Dibandingkan dengan siklus sebelumnya, siklus II memanfaatkan media *Wordwall* yang lebih beragam jenisnya untuk menerapkan model PBL. Data kuantitatif, yang dikumpulkan setelah tindakan dan observasi, menunjukkan peningkatan minat belajar siswa menjadi 83,6%, yang merupakan hasil yang sangat baik. Observasi kualitatif

menunjukkan bahwa ketika guru menggunakan media *Wordwall*, siswa lebih antusias, fokus, dan aktif dalam pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa berbagai *game Wordwall* dan kesempatan siswa untuk memilih game yang mereka sukai untuk meningkatkan minat belajar mereka. Dalam siklus kedua, observasi aktivitas guru menunjukkan bahwa guru telah melakukan pembelajaran secara menyeluruh, mulai dari kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup. Selain itu, guru memiliki kemampuan untuk menerapkan model pembelajaran yang efektif, memberikan penjelasan yang tepat tentang topik, merespons pertanyaan siswa, menggunakan media pembelajaran yang tepat, dan melakukan penilaian yang tepat. Guru masih harus memperbaiki cara mereka mengelola waktu mereka agar tidak melebihi jam pelajaran. Secara keseluruhan, kinerja guru dalam melaksanakan pembelajaran sangat baik, dengan skor mencapai 93%. Refleksi dari siklus II menunjukkan bahwa manajemen waktu harus lebih baik dan presentasi kelompok harus lebih efektif. Selain itu, ada baiknya menetapkan batas waktu untuk LKPD agar pengerjaan tidak memakan waktu.

Pada hari Jumat, 23 Agustus 2024, peneliti melaksanakan siklus ketiga penelitian tindakan kelas. Materi yang dibahas adalah "Aturan di Sekolah Bab 2 Aku Patuh Aturan" dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Tahapan dalam siklus ini (merencanakan, melaksanakan, mengamati, refleksi) sama dengan siklus sebelumnya. Peneliti menyiapkan RPP, bahan ajar, LKPD, media pembelajaran (*PowerPoint* dengan gambar, teks, video, dan *Wordwall*), serta alat evaluasi. Perencanaan siklus III juga mempertimbangkan hasil refleksi siklus II. Setelah persiapan, pembelajaran berjalan sesuai rencana. Observasi terhadap minat belajar siswa dan aktivitas guru menunjukkan hasil positif. Minat belajar siswa meningkat signifikan mencapai 91% (sangat baik), melanjutkan tren positif dari siklus II. Aktivitas guru juga sangat baik (97%), dengan pelaksanaan pembelajaran yang lengkap dan penggunaan media yang sesuai. Di siklus III, guru menunjukkan peningkatan dalam manajemen waktu. Secara keseluruhan, refleksi siklus III menyoroti perbaikan dalam pelaksanaan pembelajaran, namun efektivitas waktu masih perlu ditingkatkan. Minat belajar siswa terus menunjukkan peningkatan yang memuaskan dibandingkan siklus I dan II.

Tabel 2 Hasil Minat Belajar Setiap Siklus

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

Data pada tabel menunjukkan bahwa minat belajar siswa kelas III SD N Nusukan Surakarta meningkat setelah media *Wordwall* digunakan dalam pembelajaran. Peningkatan ini terlihat dari perbaikan yang terjadi pada setiap siklus, dengan minat belajar siswa mencapai titik tertinggi pada siklus III. Persentase minat belajar siswa naik dari 78% pada siklus I, menjadi 83% pada siklus II, dan akhirnya mencapai 91% pada siklus III.

Media *Wordwall* merupakan media yang didalamnya berisikan games yang dapat diakses oleh siswa. Media *Wordwall* terbukti dapat membantu peserta didik dalam belajar serta meningkatkan minat belajar siswa melalui game. Menurut (Siti Faizatun Nissa, 2022) yang mengungkapkan bahwa media pembelajaran *Wordwall* adalah

media interaktif yang mudah digunakan dan dapat meningkatkan minat serta motivasi belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas III. Sedangkan menurut (Shofiya Launin et al., 2022) Penggunaan media yang bervariasi yang dilakukan oleh guru saat menyampaikan materi pembelajaran melalui media *game online Wordwall* mampu meningkatkan minat belajar siswa. Selanjutnya menurut (Agusti & Aslam, 2022) media pembelajaran *Wordwall* mampu membuat siswa bersemangat dalam mengikuti pembelajaran hal tersebut dikarenakan terdapat kuis yang menarik sehingga menumbuhkan minat dan semangat dalam mengerjakannya. (Akbar & Hadi, 2023) juga mengungkapkan bahwa media pembelajaran *Wordwall* berpengaruh terhadap hasil dan minat belajar siswa. Yang terakhir diungkapkan oleh (Aidah & Nurafni, 2022) bahwa media pembelajaran *Wordwall* adalah salah satu media interaktif yang mudah digunakan dan dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa. Berdasarkan penjabaran tersebut maka dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran *Wordwall* berpengaruh terhadap minat dan motivasi belajar peserta didik sehingga hasil belajar meningkat.

SIMPULAN

Setelah merencanakan, melakukan tindakan, melihat, dan menganalisis data, penelitian ini menunjukkan bahwa menggunakan media game edukasi *Wordwall* dapat meningkatkan minat belajar siswa di kelas III SD N Nusukan Surakarta. Hasil analisis lembar observasi minat belajar siswa menunjukkan bahwa minat belajar mereka meningkat. Presentasi 78% berada dalam kategori baik, 83,6% berada dalam kategori sangat baik, dan 91% berada dalam kategori sangat baik pada siklus I. Setelah tindakan selesai, pengamatan kualitatif menunjukkan bahwa sikap siswa sesuai dengan indikator minat belajar. Siswa yang antusias, memberikan perhatian penuh pada pelajaran (fokus), dan berpartisipasi aktif dalam pelajaran, terutama ketika guru menggunakan media *Wordwall*, adalah indikator minat belajar. Siswa juga menunjukkan minat dalam penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Ini karena guru sebelumnya hanya menggunakan papan tulis, spidol, dan buku untuk mengajar, dan mereka tidak tahu teknologi seperti game edukasi *Wordwall*. Studi ini menunjukkan bahwa siswa di kelas III SD N Nusukan Surakarta lebih tertarik untuk belajar dengan menggunakan media *Wordwall*. Saran untuk penelitian berikutnya mengenai pengembangan pembelajaran adalah untuk menyelidiki pengaruh media *Wordwall* terhadap faktor-faktor lain, seperti pencapaian, minat belajar, dan hasil pembelajaran. Para peneliti berikutnya juga bisa mengkaji strategi pemanfaatan teknologi yang berbeda dengan *Wordwall* guna meningkatkan motivasi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusti, N. M., & Aslam, A. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5794–5800. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3053>
- Aidah, N., & Nurafni, N. (2022). Analisis Penggunaan Aplikasi *Wordwall* Pada Pembelajaran IPA Kelas IV Di SDN Ciracas 05 Pagi. *Pionir: Jurnal Pendidikan*, 11(2), 161–174. <https://doi.org/10.22373/pjp.v11i2.14133>

- Akbar, H. F., & Hadi, M. S. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa. *Community Development Journal*, 4(2), 1653–1660.
- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihmdani, 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>
- 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.).
- 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*. www.Cocokpedia.Net.
- Shofiya Launin, Wahyu Nugroho, & Angga Setiawan. (2022). Pengaruh Media Game Online
- 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>
- Siti Faizatun Nissa, N. R. (2022). Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(5), 452–457. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i5.162>
- Susilowati, D. (2018). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) solusi alternatif problematika pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Edunomika*, 2(1).
- Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV. *JUPEIS : Jurnal*