



---

## **MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS III MELALUI PEMANFAATAN MEDIA GAMES WORDWALL UPT SPF SD INPRES HARTACO INDAH**

**Afdhal Fatawuri Syamsuddin<sup>1</sup>, Reni Astuty Latif<sup>2</sup>, Endriansyah Saputra Bakri<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Universitas Negeri Makassar/ email: [afdhal.syamsuddin@unm.ac.id](mailto:afdhal.syamsuddin@unm.ac.id)

<sup>2</sup>UPT SPF SDI Hartaco Indah / email: [reniastutylatif14@gmail.com](mailto:reniastutylatif14@gmail.com)

<sup>3</sup>Universitas Negeri Makassar / email: [endriansyah.putra3337@gmail.com](mailto:endriansyah.putra3337@gmail.com)

<b>Artikel info</b>	<b>Abstrak</b>
<i>Received; 7-09-2024</i> <i>Revised; 10-10-2024</i> <i>Accepted; 25-11-2024</i> <i>Published; 30-11-2024</i>	Peneliti menyelenggarakan Kajian Aksi Pedagogis (KAP) sebagai strategi untuk membentuk proses edukasi yang dinamis, orisinil dan transformatif yang mampu meningkatkan minat belajar siswa melalui pemanfaatan media wordwall dalam pembelajaran. Subjek yang diteliti merupakan peserta didik tingkat tiga pada Unit Pelaksana Teknis Sekolah Dasar Islam Hartaco Indah yang mencakup 32 individu akademis, dengan komposisi 16 subjek berjenis kelamin maskulin dan 16 subjek berjenis kelamin feminin. KAP diimplementasikan dalam tiga siklus. Setiap siklus terdiri dari tahapan perencanaan, aksi, pengamatan sistematis, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan pemanfaatan media games edukasi wordwall dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas III UPT SPF SDI Hartaco Indah 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.

---

### **Keywords:**

*Media pembelajaran,  
wordwall, minat belajar*

artikel global journal education and learning dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-4.0



---

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan komponen fundamental yang esensial bagi setiap manusia sebagai fondasi dalam menjalani aktivitas eksistensial. Sejalan dengan pernyataan yang diungkapkan oleh Rini Y. S. pada tahun 2013 bahwa pendidikan adalah suatu mekanisme transformatif untuk memodifikasi disposisi dan pola perilaku melalui proses pengajaran dan pembinaan, yang pada hakikatnya merupakan upaya untuk mengoptimalkan kedewasaan

intelektual manusia. Di wilayah Nusantara telah bermunculan institusi akademik yang menyediakan beragam infrastruktur bagi peserta didik guna memanfaatkan media pembelajaran teknologis sebagai strategi dalam mengeksplorasi dan mengaktualisasikan potensi inherennya.

Melalui sebuah aktivitas digital berbasis internet, yakni game online Wordwall, merupakan salah satu strategi untuk meningkatkan minat belajar siswa. Permainan daring tersebut melibatkan pengoperasian perangkat elektronik melalui jaringan telekomunikasi atau infrastruktur konektivitas, yang dapat dikategorikan sebagai varian permainan berbasis komputer (Surbakti, 2017:28). Konten akademis yang dihadirkan dalam ranah pendidikan online diharapkan mampu membangkitkan antusiasme peserta didik dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran games edukasi yang dimaksudkan adalah game online Wordwall, yang menurut penelitian Sari dan Yarza (2021:196) merupakan format aplikasi yang difungsikan sebagai instrumen pendukung proses edukasi, sumber pengetahuan, bahkan berperan sebagai sarana evaluasi daring yang memiliki daya tarik signifikan bagi peserta didik.

Peneliti memanfaatkan media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar melalui media games Wordwall. Wordwall merupakan platform digital berbasis internet yang difungsikan untuk merancang instrumen evaluasi pendidikan, mencakup aktivitas pencocokan, pengaitan, penelusuran kata berputar, dan berbagai ragam interaktif lainnya (Andriany dkk, 2022). Maksud pengintegrasian media Wordwall adalah memperluas jangkauan dan interaktivitas dengan sumber pengetahuan untuk peserta didik, sehingga diharapkan mereka mampu memahami konsep dan berinteraksi secara resiprok. Di samping berperan sebagai sarana edukasional, media Wordwall dapat pula dikoneksikan dengan permainan daring yang berbasis penilaian (Alima, Y. S. N.,2024).

Fenomena tersebut mengindikasikan bahwa para pendidik belum sepenuhnya mengoptimalkan metode pengajaran berbasis teknologi informasi. Berdasarkan perspektif Supriyono (2018) dalam upaya meningkatkan minat belajar peserta didik tingkat sekolah dasar, penggunaan instrumen pedagogis dianggap sangat fundamental. Selanjutnya, menurut pandangan Pradani (2022), keberadaan media pembelajaran secara signifikan berkontribusi dalam dinamika proses edukasi, dikarenakan materi pendidikan yang disampaikan oleh para pengajar kerap kali mengalami ketidakjelasan konseptual. Sejalan dengan argumentasi tersebut, seorang tenaga pendidik profesional wajib mampu beradaptasi dengan transformasi dan perkembangan kontemporer dalam ranah pendidikan yang semakin canggih. Peneliti selanjutnya memutuskan untuk memanfaatkan media games online berbasis website, yang dapat diimplementasikan oleh para guru dalam bentuk instrumen evaluasi atau asesmen (Fariza, dkk 2023).

Merujuk pada konteks yang telah dipaparkan, guna memperkuat dan mengkomparasikan penelitian ini, penulis mengeksplorasi referensi dari sejumlah penelitian sebelumnya yang mengimplementasikan pemanfaatan media pembelajaran dalam kaitannya dengan minat belajar, yang secara komprehensif mengindikasikan korelasi signifikan antara penggunaan media dan minat belajar serta capaian akademik peserta didik. Berdasarkan problematika dan referensi yang telah dianalisis, maka fokus utama penelitian ini adalah mengidentifikasi dan mengeksplorasi potensi pengaruh media games online Wordwall terhadap minat belajar siswa di lingkungan UPT SPF SDI Hartaco Indah.

## METODE PENELITIAN

Metodologi yang diterapkan dalam penelitian ini bersifat kualitatif dengan orientasi deskriptif. Pendekatan dimaksud memfasilitasi pendeskripsian kondisi empiris melalui pengungkapan bukti dan informasi yang teridentifikasi dalam ranah fenomena yang menjadi fokus penelitian. Penelitian ini menerapkan prosedur observasi dan telaah kepustakaan. Mekanisme pengumpulan data dalam penelitian ini memanfaatkan instrumen observasi dan review dari para akademisi.

Subjek yang menjadi fokus penelitian ini merupakan para peserta didik tingkat tiga di UPT SPF SDI Hartaco Indah dengan total populasi 32 individu, yang terdiri atas 16 subjek berjenis kelamin maskulin dan 16 subjek berjenis kelamin feminin. Peneliti mengaplikasikan instrumen observasi untuk melakukan pengamatan terhadap para peserta didik kelas 3 ketika memanfaatkan media pembelajaran Wordwall. Selanjutnya, peneliti menggunakan metode review kepustakaan yang diekstraksi dari sejumlah artikel ilmiah dan sumber referensial sehingga dapat digunakan sebagai landasan teoritis yang fundamental dalam pembahasan. Berbagai penelitian dianalisis secara komprehensif dan dirumuskan kesimpulan holistik, kemudian dikaji secara mendalam guna mencapai suatu inferensi yang konsisten dengan target yang diproyeksikan.

Data yang diperoleh dari penelitian ini akan diproses dan dikaji secara kualitatif dan kuantitatif. Berdasarkan lembar observasi, terdapat dua kategori observasi, yakni observasi aktivitas siswa dan guru. Analisis data kuantitatif akan dipaparkan dalam format yang diperoleh peneliti dari hasil observasi, yang selanjutnya diinterpretasikan ke dalam bentuk persentase (%). Hasil observasi tersebut dikalkulasi menggunakan rumus berikut:

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

Hasil analisis tersebut diinterpretasikan dalam bentuk persentase dan dipetakan sesuai dengan 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 PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Penelitian ini bertujuan mengidentifikasi pemanfaatan media games wordwall pada siswa kelas 3 UPT SPF SDI Hartaco Indah. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus dengan beberapa pertemuan. Subjek penelitian mencakup 32 siswa, terdiri dari 16 laki-laki dan 16 perempuan. Berikut adalah temuan dari setiap siklus.

## 1. Siklus 1

### a. Perencanaan

Peneliti mengimplementasikan intervensi siklus I, dengan fokus pada Materi Tematik Tema 1 tentang Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup, dengan Sub Tema 2 Pertumbuhan dan Perkembangan Manusia, pada Pembelajaran 2 (yang mencakup Bahasa Indonesia dan Pendidikan Kewarganegaraan). Prosedur yang dilaksanakan peneliti dalam siklus I meliputi beberapa tahapan komprehensif, yakni: perancangan, eksekusi, observasi, dan evaluasi reflektif untuk keperluan siklus selanjutnya. Peneliti melakukan persiapan sistematis sebelum mengimplementasikan kegiatan, yang mencakup penyusunan modul pendidikan, kompilasi bahan ajar, pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), serta penyediaan instrumen pembelajaran dan mekanisme penilaian. Media pembelajaran yang dimanfaatkan pada siklus 1 terdiri atas komponen visual yang mengintegrasikan ilustrasi, narasi tekstual, dan konten audiovisual; peneliti turut mengoptimalkan games interaktif melalui platform wordwall. Sebelum mengaplikasikan intervensi pada Siklus I, peneliti melakukan identifikasi dan perumusan strategi pedagogis yang akan diimplementasikan secara komprehensif.

### b. Pelaksanaan

Peneliti siklus 1 memutuskan menerapkan pendekatan pengajaran berbasis permasalahan yang mencakup beberapa tahap, yakni: memberikan orientasi peserta didik terhadap persoalan yang dihadapi, mengatur peserta didik dalam kelompok, melakukan orientasi secara individual dan kolektif, mengembangkan serta mempresentasikan hasil kerja, dan melakukan analisis evaluatif terhadap proses permasalahan. Peneliti mempersiapkan sejumlah pertanyaan yang akan digunakan dalam kuis Wordwall, disesuaikan dengan tipe permainan yang dipilih, mengingat peneliti turut menyiapkan instrumen observasi minat belajar dan lembar pengamatan untuk pengamat yang akan datang. Instrumen tersebut disusun dengan mempertimbangkan aspek minat belajar yang meliputi antusiasme, konsentrasi penuh terhadap kegiatan, serta partisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Selama pelaksanaan intervensi, tugas pengamat adalah mengamati antusiasme belajar peserta didik dan aktivitas pendidik melalui pengisian lembar observasi.

### c. Hasil Observasi

Hasil dari observasi siklus 1 jika dilihat berdasarkan data kuantitatif siswa memiliki minat Berdasarkan analisis data kuantitatif pada siklus 1, diperoleh gambaran bahwa minat belajar siswa mencapai persentase 78%, yang dikategorikan dalam rentang kualifikasi positif. Penelitian kualitatif melalui metode observasi mengungkapkan bahwa peserta didik menampilkan antusiasme yang signifikan ketika proses edukasi dilaksanakan menggunakan media wordwall, dengan tingkat konsentrasi yang lebih optimal serta partisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Evaluasi terhadap aktivitas pendidik pada siklus I menunjukkan bahwa tenaga pengajar telah melaksanakan serangkaian tahapan pembelajaran secara komprehensif, mencakup fase pendahuluan, inti, dan penutup. Adapun rangkaian kegiatan yang dilakukan meliputi: Membuka sesi akademik dan mempersiapkan peserta didik melalui strategi yang menarik perhatian, Mengaitkan materi penelitian dengan konteks kehidupan atau pengetahuan prasyarat siswa, Mengimplementasikan model pedagogis secara efektif, Menjelaskan konten materi dengan cara yang sistematis dan mudah dipahami, Merespons secara konstruktif pertanyaan, komentar, atau gagasan yang disampaikan peserta didik, Memanfaatkan media pembelajaran yang selaras dengan tujuan instruksional, Mengintegrasikan media pembelajaran

dengan cara melibatkan partisipasi aktif siswa, Memastikan keterlaksanaan proses pembelajaran secara tepat, Melaksanakan penilaian menggunakan instrumen yang sesuai dengan kompetensi, Menampilkan performa mengajar dengan karakteristik percaya diri dan komunikatif (Launin, 2022). Akan tetapi, yang patut menjadi perhatian ialah pengaturan temporal yang masih memerlukan penyempurnaan guna memastikan proses pendidikan dapat berlangsung secara optimal. Merujuk pada hasil analisis observasi aktivitas pendidik dalam siklus I, tampak jelas bahwa tenaga pengajar telah berhasil menyelesaikan tahapan instruksional secara komprehensif, dimulai dari fase pendahuluan, melalui kegiatan fundamental, dan mencapai kategori yang sangat memuaskan dengan persentase mencapai 93%.

#### **d. Hasil Refleksi**

Hasil refleksi siklus I mengindikasikan bahwa peneliti telah berhasil menyelesaikan proses pendidikan dengan menuntaskan serangkaian prosedur secara komprehensif. Namun demikian, ketika bermaksud menggunakan konektivitas internet, secara mendadak koneksi terputus. Upaya perbaikan untuk siklus selanjutnya mensyaratkan peneliti untuk memastikan terlebih dahulu bahwa jaringan internet terhubung dengan perangkat komputer dan jenis games yang akan diimplementasikan tersedia dalam antarmuka browser. Peneliti wajib mengonfirmasi kesiapan aspek teknis sebelumnya. Alokasi temporal dapat dioptimalkan dengan lebih efisien. Pada siklus I masih terdapat sejumlah peserta didik yang menampakkan partisipasi minimal dalam proses pembelajaran, belum mampu berkonsentrasi dan menunjukkan antusiasme secara penuh, serta pengaturan spasial tempat duduk memerlukan perhatian lebih lanjut guna memfasilitasi mobilitas peserta didik dengan lebih leluasa. Berdasarkan temuan reflektif tersebut, langkah yang akan diupayakan untuk penyempurnaan pada siklus berikutnya adalah peneliti akan mengecek ulang dan memastikan kesiapan teknis instalasi sebelum memulai proses pendidikan.

### **2. Siklus II**

#### **a. Perencanaan**

Dalam implementasi siklus II untuk mata pelajaran tematik, dengan fokus pada Tema 1 tentang pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup, dengan spesifikasi Sub tema 2 mengkaji pertumbuhan dan perkembangan manusia, proses pembelajaran pada siklus II mengintegrasikan pendekatan Problem-Based Learning (PBL) melalui pemanfaatan media wordwall yang memiliki ragam variasi lebih komprehensif dibandingkan dengan tahapan siklus sebelumnya.

#### **b. Pelaksanaan**

Berdasarkan analisis data kuantitatif, terlihat peningkatan signifikan minat belajar siswa yang berada dalam kategori sangat baik dibandingkan dengan periode sebelumnya. Melalui penelitian kualitatif dengan menerapkan prosedur observasi sistematis, peneliti mengidentifikasi bahwa para peserta didik menampakkan antusiasme yang lebih mendalam terhadap proses pembelajaran yang difasilitasi menggunakan media wordwall. Mereka menunjukkan partisipasi yang lebih intens dan proaktif dibandingkan dengan tahap sebelumnya. Temuan ini mengindikasikan bahwa variasi permainan kata dan pemberian otonomi pilihan kepada siswa terbukti efektif dalam menggairahkan minat belajar mereka. Hal tersebut tercermin dari kondisi di mana mereka begitu terlibat dalam proses pembelajaran hingga kehilangan kesadaran akan waktu kepulangan sekolah. Bila dibandingkan dengan siklus I, indikator minat belajar siswa tampak lebih menonjol pada pelaksanaan siklus II, meskipun masih terdapat sejumlah peserta

didik yang belum sepenuhnya fokus, antusias, serta belum maksimal berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran.

### c. Hasil Observasi

Hasil pengamatan aktivitas pendidik pada siklus II mengindikasikan bahwa pendidik telah berhasil menuntaskan proses pembelajaran secara komprehensif, dimulai dari tahap pembukaan hingga penutup, secara spesifik, pendidik telah menunjukkan kemampuan yang signifikan dalam: membuka pelajaran dengan cara yang menarik minat peserta didik, mengaitkan materi dengan pengetahuan prasyarat peserta didik, mengimplementasikan model pembelajaran secara optimal, menjelaskan substansi mata pelajaran dengan jelas, merespon tanggapan peserta didik secara proporsional, memanfaatkan media pembelajaran sesuai dengan tujuan instruksional, melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran secara aktif, memastikan ketercapaian proses pembelajaran, melaksanakan penilaian dengan keterampilan yang memadai, berkomunikasi dengan penuh percaya diri dan profesionalitas. Meskipun demikian, terdapat catatan kritis bahwa pendidik masih mengalami kendala dalam manajemen waktu, seringkali melampaui alokasi waktu yang telah ditentukan. Berdasarkan analisis lembar observasi aktivitas pendidik pada siklus II, dapat disimpulkan bahwa kinerja pendidik telah mencapai kategori sangat baik, dengan persentase ketuntasan sebesar 93%, yang mencerminkan keberhasilan dalam menyelesaikan seluruh tahapan pembelajaran secara komprehensif.

### d. Refleksi

Pasca berakhirnya intervensi dan pengamatan, dilaksanakan penelitian kritis terhadap pelaksanaan pembelajaran siklus II. Upaya penyempurnaan untuk siklus selanjutnya mencakup penelaah memperhatikan durasi instruksional dan optimalisasi waktu selama presentasi, direkomendasikan hanya menghadirkan satu atau dua kelompok guna memaksimalkan efektivitas pembelajaran dan pembatasan waktu pengerjaan LKPD agar tidak berlangsung secara berkepanjangan. Serupa dengan fase sebelumnya, tahapan menyelesaikan perencanaan, pelaksanaan, observasi mensyaratkan penelaah terlebih dahulu menyusun modul pendidikan sebagai bahan ajar, LKPD dan instrumen pendukung pembelajaran serta perangkat evaluasi. Media Pembelajaran yang dimanfaatkan untuk siklus III berupa Powerpoint yang mengintegrasikan visual, teks dan materi audiovisual serta penelaah turut menggunakan media wordwall. Perencanaan siklus III ini pun mempertimbangkan secara komprehensif hasil penelitian kritis siklus sebelumnya. Selanjutnya penelaah mengimplementasikan proses pembelajaran sesuai dengan rancangan yang telah disiapkan.

### Pembahasan

Hasil observasi mengindikasikan antusiasme akademis para peserta didik mengalami peningkatan signifikan dibandingkan siklus sebelumnya. Berdasarkan data kuantitatif, mereka menunjukkan minat belajar mencapai 91%, yang tergolong dalam kategori sangat superior. Dibandingkan dengan siklus sebelumnya, minat belajar pada siklus II memperlihatkan perkembangan yang lebih progresif dibandingkan siklus I dan II, dengan indikator belajar siswa yang lebih dominan terekspos selama pelaksanaan tindakan siklus III. Hasil observasi aktivitas pendidik pada siklus I mengungkapkan bahwa tenaga pengajar telah melaksanakan proses edukasi dengan aktivitas komprehensif, mencakup tahapan pembukaan, inti, dan penutup. Secara spesifik, pendidik melakukan hal-hal berikut: membuka sesi akademis dan mempersiapkan peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran melalui aktivitas yang menarik perhatian; mengaitkan materi penelitian dengan konteks kehidupan atau pengetahuan prasyarat peserta didik;

mengimplementasikan model pedagogis secara efektif; menjelaskan konten materi dengan akurasi; merespons pertanyaan, komentar, atau perspektif peserta didik secara konstruktif; menggunakan media pembelajaran yang selaras dengan tujuan edukasional; melibatkan peserta didik dalam pemanfaatan media pembelajaran; memastikan peserta didik telah melalui proses belajar dengan tepat; melakukan evaluasi menggunakan instrumen yang sesuai dengan kompetensi; serta didukung oleh kapasitas profesional untuk tampil dengan keyakinan dan kemampuan komunikasi yang unggul (Fitriyani, dkk 2024). Pada siklus III, pendidik telah menunjukkan kemajuan signifikan dalam pengelolaan durasi instruksional. Hasil observasi terhadap aktivitas pendidik pada siklus III dapat dirumuskan bahwa yang bersangkutan telah mengimplementasikan proses pembelajaran dengan memenuhi seluruh tahapan secara komprehensif, dimulai dari kegiatan pembuka, inti, hingga penutup, yang dikategorikan sebagai sangat superior dengan persentase 97%. Melalui refleksi pada siklus III diperoleh kesimpulan bahwa peneliti telah melaksanakan proses pembelajaran dengan memenuhi prosedur secara menyeluruh dan menunjukkan perbaikan dibandingkan periode sebelumnya. Meskipun demikian, optimalisasi alokasi waktu masih memerlukan perhatian lebih lanjut. Minat belajar siswa pada siklus ke III terus mengalami peningkatan signifikan apabila diperbandingkan dengan siklus I dan II.

**Tabel 2 Hasil Minat Belajar Setiap Siklus**

<b>Siklus</b>	<b>Hasil Minat Belajar Siswa</b>
I	78%
II	83.6 %
III	91%

Merujuk pada data yang tersaji, dapat diidentifikasi bahwa minat belajar siswa kelas III UPT SPF SDI Hartaco Indah mengalami peningkatan signifikan setelah diintervensi melalui pemanfaatan media wordwall dalam proses pendidikan. Melalui serangkaian penyempurnaan berkelanjutan pada tiap siklus, indikator minat belajar siswa berhasil dimunculkan secara optimal di siklus ke III, dengan rincian presentase sebagai berikut: pada siklus I tercatat 78%, selanjutnya siklus II mencapai 83%, dan pada siklus ke III meningkat menjadi 91%.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Pada kesempatan ini, kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan kontribusinya dalam pelaksanaan penelitian ini. Kami mengucapkan terima kasih kepada UPT SPF SDI Hartaco Indah yang telah memberikan izin dan fasilitas untuk melaksanakan penelitian ini. Terima kasih juga kepada para guru yang telah berkolaborasi dalam merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran diferensiasi, serta memberikan bimbingan yang sangat berharga selama penelitian berlangsung.

Kami juga mengucapkan terima kasih kepada PPG Universitas Negeri Makassar yang telah memberikan dukungan akademik dan sumber daya yang diperlukan dalam penyelesaian penelitian ini. Terima kasih kepada siswa-siswi kelas 3 yang telah berpartisipasi aktif dan antusias dalam proses pembelajaran, serta memberikan data yang sangat berguna dalam penelitian ini. Terakhir, terima kasih kepada semua pihak yang tidak dapat kami sebutkan satu per satu, yang telah

memberikan dukungan moral dan materi yang tak ternilai harganya. Tanpa dukungan dari semua pihak, penelitian ini tidak akan dapat berjalan dengan baik.

## PENUTUP

### Simpulan

Setelah melaksanakan perencanaan, implementasi tindakan, observasi, dan melakukan analisis data komprehensif, diperoleh temuan penelitian yang mengindikasikan bahwa pemanfaatan media games edukasi Wordwall berhasil meningkatkan minat belajar peserta didik kelas III di UPT SPF SDI Hartaco Indah. Peningkatan antusiasme akademik peserta didik dapat diidentifikasi berdasarkan hasil evaluasi instrumen observasional yang menunjukkan persentase 78% dengan kategori memadai pada siklus I, meningkat menjadi 83,6% pada siklus II dengan kategori sangat memuaskan, dan mencapai 91% pada siklus III dengan kategori yang sama. Pengamatan kualitatif terhadap subjek penelitian pasca intervensi mengungkapkan bahwa peserta didik menampilkan karakteristik sesuai indikator minat belajar, yakni: mengekspresikan kegembiraan dalam aktivitas pembelajaran yang tercermin melalui tingkat antusiasme yang tinggi, memberikan konsentrasi penuh selama proses instruksional (fokus), serta berpartisipasi secara aktif, terutama ketika pendidik memanfaatkan media Wordwall dalam kegiatan pembelajaran. Subjek penelitian tampak tertarik dengan pengintegrasian teknologi dalam konteks edukasional. Fenomena tersebut dapat dikaitkan dengan fakta bahwa penggunaan teknologi, khususnya games edukasi Wordwall, merupakan pengalaman inovatif yang sebelumnya tidak pernah mereka alami, mengingat metode pengajaran sebelumnya sangat konvensional dengan mengandalkan papan tulis, spidol, dan buku teks semata.

### Saran

Rekomendasi untuk penelitian mendatang menyatakan bahwa pengembangan dalam pendidikan perlu mengkaji dampak media wordwall terhadap variabel alternatif seperti minat belajar, prestasi akademik, ataupun capaian pembelajaran. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat melaksanakan penelitian tentang upaya meningkatkan minat belajar siswa melalui pemanfaatan teknologi inovatif di luar platform *wordwall*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alima, Y. S. N., & Sulistyowati, P. (2024, October). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Dengan Menggunakan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas 3 SDN Ciptomulyo 2 Malang. In *Seminar Nasional dan Prosiding PPG Unikama* (Vol. 1, No. 2, pp. 738-749).
- Andriany, R., & Warsiman, W. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall di Era Merdeka Belajar untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 406-422.
- Fariza, A. A., Nurfadillah, A., & Syakur, A. (2023). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Wordwall Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV UPTD SDN 145 Inpres Pampangan. *EDUCATION: Jurnal Sosial Humaniora dan Pendidikan*, 3(3), 44-56.
- Fitriyani, A., Iman, B. N., & Rahmawati, P. (2024). Implementasi Model Problem Based Learning Perbantuan Multimedia Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sains dan Teknologi Terapan/ E-ISSN: 3031-7983*, 1(3), 212-217.



- Launin, Shofiya, Wahyu Nugroho, and Angga Setiawan. "Pengaruh Media Game Online Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV." *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 1.3 (2022): 216-223.
- Pradani, T. G. (2022). Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Educenter: 8Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(11), 806-811.
- Rini, Y. S. (2013). Pendidikan : Hakekat, Tujuan, Dan Proses.
- Sari, & Yarza, (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan Wordwall Pada 2Pembelajaran Ipa Bagi Guru-Guru Sdit Al-Kahfi.
- Supriyono, S. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 43–48.
- Surbakti, (2017). "Pengaruh Game Online Terhadap Remaja." *Jurnal Curere* 01(01):28–38.