

## PEMANTAPAN APLIKASI GAME *WORDWALL* DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS VII-2 DI SMP NEGERI 4 SAMARINDA

Anis Latifah<sup>1\*</sup>, Alpriani Ratu Lia<sup>2</sup>, Muhammad Alamsyah<sup>3</sup>, Putri Askia<sup>4</sup>, Noor Laili<sup>5</sup>  
<sup>1,2,3,4</sup>Pendidikan Profesi Guru, Universitas Mulawarman  
<sup>5</sup>SMP Negeri 4 Samarinda

\*Email Penulis Korespondensi: [anislatifah1907@gmail.com](mailto:anislatifah1907@gmail.com)

Info Artikel	Abstrak
<p><b>Kata kunci:</b> Aplikasi Game Motivasi Belajar <i>Wordwall</i></p>	<p>Minat belajar merupakan salah satu hal yang perlu dibangun dalam diri peserta didik untuk keberhasilan pembelajaran.. Faktanya minat belajar peserta didik kelas VII-2 SMP Negeri 4 Samarinda masih perlu ditingkatkan. Peneliti melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebagai upaya untuk menciptakan suatu pembelajaran yang aktif, kreatif dan inovatif yang dapat meningkatkan minat belajar melalui pemanfaatan media wordwall dalam pembelajaran. PTK dilakukan dalam tiga siklus. Tiap siklus terdiri dari kegiatan perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan pemanfaatan media games edukasi wordwall dapat meningkatkan minat belajar peserta didik kelas VII-2 SMP Negeri 4 Samarinda ditunjukkan dengan peningkatan presentase pemenuhan indikator minat belajar peserta didik. Peningkatan minat belajar peserta didik dapat dilihat berdasarkan hasil analisis lembar observasi 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.</p>

Copyright (c) 2023 The Author  
 This is an open access article under the CC-BY-SA license



### A. PENDAHULUAN

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

Minat belajar menjadi salah satu hal yang penting yang perlu ditingkatkan dalam diri peserta didik untuk dapat menciptakan performa belajar dan hasil belajar yang baik. Hal tersebut didukung oleh penelitian Nurlia et al., (2017) yang menunjukkan bahwa terdapat hubungan kuat antara minat belajar dengan hasil belajar peserta didik. Jika minat belajar yang dimiliki seorang itu tinggi maka kecenderungan hasil belajar yang diperoleh akan tinggi pula. Pemanfaatan media pembelajaran dapat membuat proses pembelajaran lebih menarik, efektif, dan dapat meningkatkan minat belajar. Hal tersebut diperkuat oleh pendapat Hamallik (dalam Anggraeni et al., 2021) yang menyebutkan bahwa penggunaan media dalam proses belajar mengajar dapat

memicu keinginan dan minat peserta didik. Media pembelajaran sangat penting untuk membangun minat belajar. Fungsi media pembelajaran secara garis besar adalah untuk mengilustrasikan konsep yang bersifat abstrak atau sulit dipahami sehingga menjadi lebih jelas dan terlihat. Mu'minah & Arif Gaffar (2020) mengatakan bahwa media pembelajaran merupakan sebuah alat bagi guru untuk menyampaikan isi pendidikan kepada peserta didik yang bermanfaat untuk membangkitkan minat belajarnya. Manfaat media pembelajaran dapat dirasakan oleh guru dan peserta didik yang terlibat dalam proses pembelajaran.

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

Peneliti melakukan observasi sekaligus praktik mengajar pada tanggal 14-20 November 2023. Pada pembelajaran tersebut peserta didik terlihat belum menunjukkan minat yang besar dalam belajar yang ditandai dengan belum menunjukkan perasaan senang dalam belajar, belum berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, dan belum memberikan fokus yang penuh pada apa yang guru tampilkan/guru jelaskan. Peneliti selanjutnya melakukan wawancara kepada peserta didik kelas VII-2 SMP Negeri 4 Samarinda secara klasikal tentang apa mereka sukai dan sebagian besar peserta didik menjawab bahwa mereka suka sekali bermain game. Berdasarkan hasil wawancara tersebut peneliti mencoba untuk melakukan penelitian tindakan kelas dalam rangka meningkatkan minat belajar peserta didik kelas VII-2 SMP Negeri 4 Samarinda 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.

Pemilihan media *wordwall* sebagai upaya meningkatkan minat belajar peserta didik juga dilatar belakangi oleh penelitian-penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa media *wordwall* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. *Wordwall* juga memiliki banyak kelebihan. Mujahidin dkk (2021) mengemukakan beberapa kelebihan *Wordwall* sebagai alat pembantu dalam media pembelajaran yaitu merupakan media berbasis teknologi yang fleksibel dan bervariasi, mudah digunakan dan disesuaikan, tersedia fitur gratis, dan memiliki tampilan yang menarik. Guru dapat membuat berbagai jenis aktivitas pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran. Jenis-jenis aktivitas tersebut pun beragam seperti flashcards, permainan kata, tes, atau papan permainan interaktif untuk memperkuat pemahaman peserta didik. Selain itu peserta didik juga dapat *fleksible* dalam mengakses media *wordwall* ini karena dapat di akses melalui smartphone, laptop, maupun tablet. *Wordwall* memiliki template dan contoh project dari pengguna lainnya sehingga memudahkan para guru untuk membuat media pembelajaran serupa. Selain itu *wordwall* juga memungkinkan guru untuk mengubah template yang ada dan disesuaikan dengan kebutuhan seperti penggunaan gambar, audio, dan video dalam aktivitas pembelajaran. *wordwall* dilengkapi fitur gratis untuk lima permainan dalam satu akun.

## B. METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) atau *classroom action research* yang dilakukan selama 3 siklus dengan masing-masing siklus terdiri dari 1 pertemuan tatap

muka. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan penelitian yang dilakukan melalui tindakan di kelas oleh guru/peneliti. PTK merupakan penelitian tindakan yang implementasinya dapat dilihat, dirasakan, dan dihayati kemudian muncul pertanyaan apakah praktik-praktik pembelajaran yang selama ini dilakukan memiliki efektifitas yang tinggi (Susilowati, 2018). Rancangan desain PTK yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model PTK Kemmis dan Mc.Taggart yang dalam alur penelitiannya yakni meliputi langkah-langkah: (1) Perencanaan (*plan*); (2) Melaksanakan tindakan (*act*); (3) Melaksanakan pengamatan (*observe*); (4) Mengadakan refleksi/analisis (*reflection*) (Arikunto, 2010). Subjek Penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VII-2 SMP Negeri 4 Samarinda. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 4 Samarinda. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan November pada pembelajaran semester ganjil tahun 2023/2024. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi. Observasi adalah suatu metode pengumpulan data yang digunakan dengan jalan mengadakan pengamatan yang disertai dengan pencatatan terhadap keadaan atau perilaku objek sasaran yang dilakukan secara langsung pada lokasi yang menjadi objek penelitian (Sidiq & Choiri, 2019). Teknik dokumentasi untuk melengkapi data yang sudah diperoleh dari observasi. Hal ini sesuai dengan pendapat Sugiyono (2021) tentang studi dokumentasi bahwa studi dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan metode penelitian yang lain.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi minat belajar peserta didik 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 ( $\checkmark$ ) yang terdiri dari empat skor yaitu (1) = kurang/belum berkembang; (2) = cukup/mulai berkembang; (3) = baik/berkembang sesuai harapan; (4) = sangat baik/berkembang sangat baik. Aktivitas Guru yang diobservasi adalah aktivitas guru mulai dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

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

$$\text{Presentasi Keberhasilan} = \frac{\text{Skor Yang Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\% \dots\dots\dots(1)$$

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

**Tabel 1.** Klasifikasi tingkat keberhasilan

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

### C. PEMBAHASAN

Peneliti sebelum melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) terlebih dahulu mengadakan observasi dan pengumpulan data kondisi awal kelas yang akan diberikan tindakan yaitu Kelas VII-2 SMP Negeri 4 Samarinda. Peneliti perlu mengetahui kondisi awal siswa yang akan diteliti dimaksudkan agar penelitian ini sesuai yang diharapkan dan diharapkan dapat menjadi solusi

dari permasalahan yang muncul. Hasil observasi di kelas tersebut dari beberapa pembelajaran menunjukkan bahwa Sebagian besar peserta didik kelas VII-2 SMP Negeri 4 Samarinda masih kurang antusias dalam pembelajaran, belum menunjukkan sikap senang belajar, fokusnya masih sering terpecah atau belum memberikan perhatian penuh pada kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung, masih suka sibuk sendiri, dan dari sekian banyak siswa yang hadir siswa yang tergolong aktif berpartisipasi dalam pembelajaran masih sedikit 1-4 siswa saja. Pada pra siklus peneliti belum memanfaatkan media wordwall. Pada tahap ini peneliti murni melakukan observasi untuk mengamati masalah yang dominan muncul di kelas tersebut terkait pembelajaran. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa dari beberapa fenomena yang ditunjukkan siswa selama pembelajaran, minat belajar mereka perlu di kembangkan lagi. Peneliti melaksanakan tindakan siklus I pada hari Selasa, 08 November 2023. Materi yang diajarkan pada siklus I adalah Materi Tematik Tema 1. Pertumbuhan dan Perkembangan Mahluk hidup, Sub Tema 2 Pertumbuhan dan Perkembangan Manusia, Pembelajaran 2 (Bahasa Indonesia dan PPKn). Tindakan yang dilaksanakan oleh peneliti pada Siklus I terdiri dari beberapa tahapan, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi untuk siklus berikutnya. Peneliti melakukan perencanaan sebelum melaksanakan tindakan yaitu membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), bahan ajar, LKPD, dan Media Pembelajaran serta alat evaluasi. Media Pembelajaran yang digunakan untuk siklus 1 adalah Powerpoint yang memuat gambar, teks dan video serta peneliti juga menggunakan media wordwall. Sebelum memberikan tindakan pada Siklus I. peneliti menentukan strategi pembelajaran yang akan digunakan. Peneliti pada siklus 1 memutuskan untuk menggunakan model *problem based learning* (PBL) yang terdiri dari beberapa fase yaitu Orientasi peserta didik kepada masalah, Mengorganisasikan peserta didik, Membimbing penyelidikan individu dan kelompok, Mengembangkan dan menyajikan hasil karya, dan Menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Peneliti juga mempersiapkan soal-soal yang akan digunakan dalam game kuis Wordwall, disesuaikan dengan jenis permainan yang dipilih. Tidak lupa peneliti juga menyiapkan lembar observasi minat belajar dan lembar observasi aktivitas guru untuk observer nantinya. Instrumen tersebut disusun dengan memperhatikan indikator minat belajar oleh Rukiyah (2018) yang terdiri dari Perasaan senang yang ditunjukkan dengan rasa antusias, memberikan perhatian penuh (fokus) dalam kegiatan belajar dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Setelah melakukan perencanaan selanjutnya peneliti melaksanakan tindakan sesuai dengan rencana yang sudah direncanakan sebelumnya. Selama pelaksanaan tindakan observer bertugas untuk mengamati minat belajar siswa dan aktivitas guru dengan mengisi lembar observasi. Hasil dari observasi siklus 1 jika dilihat berdasarkan data kuantitatif siswa memiliki minat belajar sebesar 78% masuk dalam kategori baik. Pengamatan secara kualitatif dengan metode observasi peneliti melihat bahwa siswa lebih menunjukkan perasaan antusias mereka ketika guru mengajar dengan media wordwall, lebih fokus, dan berperan aktif dalam pembelajaran. Hasil observasi aktivitas guru pada siklus I memperoleh hasil bahwa guru sudah melaksanakan pembelajaran dengan aktivitas yang lengkap mulai dari kegiatan pendahuluan, inti dan penutup yaitu Guru membuka pelajaran dan mempersiapkan siswa mengikuti pembelajaran melalui aktivitas yang menarik perhatian siswa, Guru mengaitkan materi yang akan dipelajari dengan kehidupan siswa atau pengetahuan yang telah dipelajari, Guru mampu menerapkan model pembelajaran dengan baik, Guru mampu menjelaskan materi dengan baik, Guru mampu merespon pertanyaan, komentar, atau pendapat siswa secara memadai, Guru mampu menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, Guru mampu menggunakan media pembelajaran dengan melibatkan siswa, Guru mengetahui dan memastikan bahwa siswa telah mengalami proses pembelajaran dengan benar, Guru melakukan penilaian dengan instrumen yang sesuai dengan kompetensi., dan didukung oleh kemampuan guru untuk tampil dengan percaya diri, komunikatif. Namun yang menjadi catatan adalah pengorganisasian waktu yang masih perlu diperbaiki agar pembelajaran dapat berlangsung

lebih baik. Berdasarkan hasil pengolahan lembar observasi aktivitas guru pada siklus I dapat disimpulkan bahwa guru sudah melaksanakan pembelajaran dengan memenuhi langkah-langkah pembelajaran secara lengkap mulai dari kegiatan pendahuluan, inti dan penutup, masuk kategori sangat baik dengan presentase 93%. Hasil refleksi siklus I yaitu peneliti sudah melaksanakan pembelajaran dengan memenuhi langkah-langkah secara lengkap. Hanya saja pada saat akan memulai menggunakan wordwall, koneksi internet tiba-tiba tidak tersambung. Perbaikan untuk siklus berikutnya sebelum melaksanakan pembelajaran peneliti harus memastikan bahwa internet sudah terhubung ke laptop dan jenis game yang akan dimainkan sudah tersedia pada tab dalam menu *browser*. Peneliti harus memastikan bahwa semua keperluan teknis sudah ready agar waktu menjadi lebih efektif. Pada siklus I masih terdapat siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran dan belum bisa fokus dan antusias sepenuhnya, dan penataan tempat duduk perlu diperhatikan lagi agar ruang gerak siswa mudah. Berdasarkan hasil refleksi tersebut maka upaya yang akan dilakukan untuk perbaikan siklus berikutnya adalah peneliti akan memastikan secara teknis sarana prasarana sudah siap sebelum pembelajaran. Peneliti selanjutnya akan melakukan pengaturan tempat duduk ulang yang memungkinkan siswa lebih bergerak dengan leluasa. Peneliti akan melakukan variasi jenis kuis dalam penggunaan *wordwall* sebagai upaya untuk menarik minat siswa Siklus II sama seperti siklus sebelumnya terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Hasil refleksi pada siklus I dijadikan panduan untuk merencanakan Tindakan siklus II. siklus II pada hari Senin, 21 Agustus 2023. Materi yang diajarkan pada siklus II adalah Materi Tematik Tema 1 yaitu Pertumbuhan dan Perkembangan Mahluk hidup, Sub Tema 2 Pertumbuhan dan Perkembangan Manusia, Pembelajaran 3 (Bahasa Indonesia dan Matematika). Siklus II menerapkan model PBL dengan memanfaatkan media wordwall yang lebih bervariasi jenisnyadari siklus sebelumnya. Setelah dilaksanakan tindakan dan observasi jika dilihat berdasarkan data kuantitatif siswa memiliki minat belajar yang meningkat dari siklus sebelumnya yaitu sebesar 83.6% masuk dalam kategori sangat baik. Pengamatan secara kualitatif dengan metode observasi peneliti melihat bahwa siswa lebih menunjukkan perasaan antusias mereka ketika guru mengajar dengan media wordwall, lebih fokus, dan berperan aktif dalam pembelajaran jika dibandingkan siklus sebelumnya. Hal tersebut menunjukkan bahwa minat belajar siswa meningkat dan variasi game wordwall serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk memilih dinilai efektif untuk membangkitkan minat mereka dalam belajar. Hal tersebut juga ditandai dengan asiknya mereka dalam belajar dan lupa akan jam pulang sekolah. Jika dibandingkan dengan siklus 1 indikator minat belajar siswa lebih muncul pada saat pelaksanaan tindakan siklus II walaupun masih ada yang belum sepenuhnya focus, antusias, serta belum sepenuhnya berperan aktif dalam pembelajaran. Hasil observasi aktivitas guru pada siklus II memperoleh hasil bahwa guru sudah melaksanakan pembelajaran dengan aktivitas yang lengkap mulai dari kegiatan pendahuluan, inti dan penutup yaitu guru membuka pelajaran dan mempersiapkan siswa mengikuti pembelajaran melalui aktivitas yang menarik perhatian siswa, guru mengaitkan materi yang akan dipelajari dengan kehidupan siswa atau pengetahuan yang telah dipelajari, guru mampu menerapkan model pembelajaran dengan baik, guru mampu menjelaskan materi dengan baik, guru mampu merespon pertanyaan, komentar, atau pendapat siswa, guru mampu menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, guru mampu menggunakan media pembelajaran dengan melibatkan siswa, guru mengetahui dan memastikan bahwa siswa telah mengalami proses pembelajaran dengan benar, guru melakukan penilaian dengan instrumen yang sesuai dengan kompetensi., dan didukung oleh kemampuan guru untuk tampil dengan percaya diri, komunikatif. Catatan untuk aktivitas guru pada siklus II adalah guru masih belum mampu mengatur waktu dengan lebih baik dan masih melebihi jam yang sudah ditentukan. Berdasarkan hasil pengolahan lembar observasi aktivitas guru pada siklus II dapat disimpulkan bahwa guru sudah melaksanakan pembelajaran dengan memenuhi langkah-langkah pembelajaran secara lengkap

mulai dari kegiatan pendahuluan, inti dan penutup, masuk kategori sangat baik dengan presentase 93%. Setelah selesai Tindakan dan observasi selanjutnya dilakukan refleksi pelaksanaan pembelajaran siklus II. Perbaikan untuk siklus berikutnya adalah peneliti harus memperhatikan waktu pembelajaran dan pada saat presentasi untuk efektifitas waktu sebaiknya perwakilan salah satu atau dua kelompok saja yang presentasi untuk efektifitas waktu. Dan pengerjaan LKPD diberi batas waktu agar tidak mulur terlalu lama. Peneliti melaksanakan tindakan siklus III pada hari Selasa, 22 November 2023. Materi yang diajarkan pada siklus III adalah Materi Tematik Tema 1 yaitu Pertumbuhan dan Perkembangan Mahluk hidup, Sub Tema 2 adalah Pertumbuhan dan Perkembangan Manusia, Pembelajaran 4 (Bahasa Indonesia dan PPKn). Sama seperti siklus sebelumnya, Langkah-langkah yang dilakukan adalah merencanakan, melaksanakan, mengamati, dan refleksi. Peneliti terlebih dahulu membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), bahan ajar, LKPD, dan Media Pembelajaran serta alat evaluasi. Media Pembelajaran yang digunakan untuk siklus III adalah Powerpoint yang memuat gambar, teks dan video serta peneliti juga menggunakan media wordwall. Perencanaan siklus III ini juga mempertimbangkan hasil refleksi pada siklus sebelumnya. Setelah itu barulah peneliti melaksanakan pembelajaran sesuai dengan rencana yang telah disusun. Selama melaksanakan tindakan dilakukan pula observasi minat belajar siswa dan aktivitas guru oleh observer. Hasil observasi menunjukkan bahwa minat belajar siswa meningkat dari siklus-siklus sebelumnya. jika dilihat berdasarkan data kuantitatif siswa memiliki minat belajar sebesar 91% masuk dalam kategori sangat baik. Perbandingan dari siklus sebelumnya minat belajar pada siklus II semakin meningkat. Jika dibandingkan dengan siklus I dan siklus II indikator minat belajar siswa lebih muncul pada saat pelaksanaan tindakan siklus III. Hasil observasi aktivitas guru pada siklus I memperoleh hasil bahwa guru sudah melaksanakan pembelajaran dengan aktivitas yang lengkap mulai dari kegiatan pendahuluan, inti dan penutup yaitu Guru membuka pelajaran dan mempersiapkan siswa mengikuti pembelajaran melalui aktivitas yang menarik perhatian siswa, Guru mengaitkan materi yang akan dipelajari dengan kehidupan siswa atau pengetahuan yang telah dipelajari, Guru mampu menerapkan model pembelajaran dengan baik, Guru mampu menjelaskan materi dengan baik, Guru mampu merespon pertanyaan, komentar, atau pendapat siswa secara memadai, Guru mampu menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, Guru mampu menggunakan media pembelajaran dengan melibatkan siswa, Guru mengetahui dan PTK: Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Vol: 1, No 1, 2023 9 of 11 <https://edu.pubmedia.id/index.php/ptk> memastikan bahwa siswa telah mengalami proses pembelajaran dengan benar, Guru melakukan penilaian dengan instrumen yang sesuai dengan kompetensi., dan didukung oleh kemampuan guru untuk tampil dengan percaya diri, komunikatif. Pada siklus III guru sudah jauh lebih baik dalam hal pengolahan waktu. Hasil observasi aktivitas guru pada siklus III dapat disimpulkan bahwa guru sudah melaksanakan pembelajaran dengan memenuhi langkah-langkah pembelajaran secara lengkap mulai dari kegiatan pendahuluan, inti dan penutup, masuk kategori sangat baik dengan presentase 97%. Hasil refleksi pada siklus III diperoleh hasil bahwa peneliti sudah melaksanakan pembelajaran dengan memenuhi langkah-langkah secara lengkap dan lebih baik dari sebelumnya. Hanya saja efektifitas waktu masih perlu diperhatikan lagi. Minat belajar siswa pada siklus ke III terus meningkat jika dibandingkan dengan siklus I dan II. Minat belajar siswa pada siklus ke III terus meningkat jika dibandingkan dengan siklus I dan II.

**Tabel 2.** Hasil minat belajar setiap siklus

Siklus	Hasil Minat Belajar Siswa
I	78%
II	83.6%
III	90%

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa minat belajar peserta didik kelas VII-2 SMP Negeri 4 Samarinda meningkat setelah diberi tindakan dengan memanfaatkan media

wordwall dalam pembelajaran. Melalui perbaikan demi perbaikan pada setiap siklus indikator minat belajar siswa dapat muncul secara maksimal di siklus ke III, dimana pada siklus I presentase minat belajar siswa sebesar 78%, pada siklus ke-II adalah 83%, dan pada siklus ke-III adalah 91%.

#### D. KESIMPULAN

Setelah merencanakan, melaksanakan tindakan, observasi dan melakukan analisis data diperoleh hasil penelitian yang menunjukkan bahwa pemanfaatan media game edukasi Wordwall dapat meningkatkan minat belajar peserta didik kelas VII-2 SMP Negeri 4 Samarinda. Peningkatan minat belajar siswa dapat dilihat berdasarkan hasil analisis lembar observasi minat belajar siswa yang memperoleh presentase 78% masuk dalam kategori baik pada siklus I, 83,6% pada siklus II masuk kategori sangat baik, dan 91% pada siklus III masuk dalam kategori sangat baik. Pengamatan secara kualitatif siswa setelah dilakukan tindakan siswa menunjukkan sikap sesuai indikator minat belajar yaitu merasa senang dalam kegiatan pembelajaran ditunjukkan oleh rasa antusias mereka, memberikan perhatian penuh dalam pembelajaran (fokus), dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran terutama pada saat guru memanfaatkan media *wordwall* dalam kegiatan pembelajaran. Siswa terlihat tertarik dengan penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan penggunaan teknologi termasuk game edukasi wordwall merupakan hal baru bagi mereka karena guru kelas sebelumnya biasa mengajar hanya menggunakan papan tulis, spidol, dan buku. Penelitian ini menunjukkan bahwa media *wordwall* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik kelas VII-2 SMP Negeri 4 Samarinda. Rekomendasi untuk penelitian selanjutnya sebagai bahwan pengembangan dalam pembelajaran adalah meneliti tentang bagaimana pengaruh media *wordwall* terhadap variabel lain seperti minat belajar, prestasi, ataupun hasil belajar. Peneliti selanjutnya juga dapat melakukan penelitian tentang meningkatkan minat belajar siswa menggunakan pemanfaatan teknologi yang lain selain *wordwall*.

#### 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. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1636>
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fendiyanto, P., Safrudiannur, S., & Kurniawan, K. (2023). Pelatihan Geogebra Sebagai Media Pembelajaran Inovatif Bagi Guru Matematika SMP Kota Samarinda. *Madaniya*, 4(4), 1773-1780.
- Malewa, E. S., & Muh, A. A. (2023). Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Materi Zakat di UPTD SD Negeri 65 Barru. *EDUCANDUM*, 9(1), 22–30.
- Mu'minah, I. H., & Arif Gaffar, A. (2020). Pemanfaatan E-Learning Berbasis Google Classroom sebagai Media Pembelajaran Biologi. *Seminar Nasional Pendidikan*, 4(2), 800–816.
- Mujahidin, A. A., Salsabila, U. H., Hasanah, A. L., Andani, M., & Aprillia, W. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, dan Wordwall) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 552, 552–560.

- Nissa, S. F., & Renoningtyas, N. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2854–2860.
- Nurlia, Hala, Y., Muchtar, R., Jumadi, O., & Taiyeb, A. M. (2017). Hubungan Antara Gaya Belajar, Kemandirian Belajar, dan Minat Belajar dengan Hasil Belajar Biologi Siswa. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 6(2), 321–328. <https://doi.org/10.24114/jpb.v6i2.6552>
- Pradani, T. G. (2022). Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Educenter*, 1(5), 452–457.
- Rukiyah. (2018). Meningkatkan Minat Belajar Anak dengan Menggunakan Media Audio Visual di RA An-Najah Kecamatan Sei Baman. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
- Setyorini, D., Suneki, S., Prayito, M., & Prasetiawati, C. (2023). Meningkatkan Minat Belajar Dengan Menggunakan Media Wordwall Kelas 4 di Sekolah Dasar. *Jurnal Sinektik*, 6(1), 25–31.