JuDha_PGSD
Jurnal Dharma PGSD
e-ISSN: 2775-1562
http://ejournal.undhari.ac.id/index.ph Judha_pgsd@undhari.ac.id @Judha_pg 082386890911
JuDha_PGSD: Jurnal Dharma PGSD
Volume 3 No 1 Edisi Juni 2025
ISSN: (Online)
The article is published with Open Access at: http://ejournal.undhari.ac.id/index.php/judha

"UPAYA MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN MEDIA GAME ONLINE *WORDWALL* PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS TINGGI"

Nely Haliza Fitri [1], Raddatul Nazria Ay [2]
Universitas Dharmas Indonesia

Email: *nelyhaliza@gmail.com*

Abstract: *This study aims to improve the motivation and interest of students in class V SD 05 Sitiung in learning science using online Wordwall game media. This research was conducted at SD 05 Sitiung. The research method is Classroom Action Research which consists of 2 cycles and each cycle consists of 4 stages, namely planning, implementation, observation, and reflection. This research was conducted with 14 students in class V. The data collection technique in this study used 3 stages, namely observation, learning outcome tests, and interviews. Data were analyzed descriptively quantitatively to identify changes in the learning process and descriptively quantitatively to evaluate student learning test results. This research is motivated by the low learning activities of students, especially in science learning. Efforts to overcome this problem are by using online Wordwall game media. The results of this study indicate that the online Wordwall game learning media developed can significantly improve student learning outcomes. This study concludes that online Wordwall game learning media can be an alternative to improve student learning outcomes and improve the quality of learning.*
Keyword: *Media, Learning, Game Online, Wordwall*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa dikelas V SD 05 Sitiung dalam pembelajaran IPAS menggunakan media game online *Wordwall*. Penelitian ini dilakukan di SD 05 Sitiung. Metode penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas yang ini terdiri dari 2 siklus dan setiap siklus terdiri dari 4 tahap, yaitu ada perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini dilakukan bersama siswa kelas V dengan jumlah 14 orang. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan 3 tahap, yaitu observasi, tes hasil belajar, dan wawancara. Data dianalisis secara deskriftif kuantitatif untuk mengidentifikasi perubahan proses pembelajaran dan deskriftif kuantitatif untuk mengevaluasi hasil tes belajar siswa. Penelitian ini dilatar belakangi oleh aktivitas belajar siswa yang masih rendah khususnya pada pembelajaran IPAS. Upaya untuk mengatasi masalah ini yaitu dengan menggunakan media game online *Wordwall*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran game online *Wordwall* yang dikembangkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa signifikan. Penilitian ini menyimpulkan bahwa media pembelajaran game online *Wordwall* dapat menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan meningkatkan kualitas pembelajaran.
Kata Kunci: Media, Pembelajaran, Game online, *Wordwall*

PENDAHULUAN

Belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang yang didasari atau disengaja. Aktivitas ini menunjukkan keaktifan seseorang dalam melakukan aspek mental yang memungkinkan terjadi perubahan pada dirinya. Dengan demikian, dapat kita pahami bahwa suatu kegiatan belajar dikatakan baik jika intensitas keaktifan jasmani maupun mental seseorang semakin tinggi. Sebaliknya meskipun seseorang dikatakan belajar, namun jika keaktifan jasmaniah dan mentalnya rendah berarti kegiatan belajar tersebut tidak secara nyata memahami bahwa dirinya melakukan kegiatan belajar (Pane, 2017)

Belajar adalah suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya sekedar mengingat, tetapi juga lebih dari sekedar itu, yakni mengalami secara langsung. Menurut Khasanah (2022, hlm. 2) berpendapat bahwa belajar adalah perubahan kemampuan yang dicapai seseorang melalui suatu aktivitas. Perubahan disposisi tersebut akan diperoleh langsung dari proses pertumbuhan seseorang secara alamiah. Selain itu, Menurut Lutfiandi & Hartanto (dalam Azeti, 2019, hlm. 10-17) mengatakan belajar adalah suatu usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman dirinya sendiri dalam interaksi dengan lingkungan.

Pembelajaran yang menyenangkan dan relevan dapat membangkitkan minat belajar siswa. Ketika siswa merasa bahwa mateti yang dipelajari memiliki makna dan dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari, mereka akan lebih antusias dan termotivasi untuk belajar. Berdasarkan kamus Besar Bahasa Indonesia (online), minat diartikan sebagai kecenderungan kuat hati terhadap sesuatu, gairah, atau keinginan, Poerwanto (2010:66) menyatakan bahwa minat adalah kecenderungan hati yang kuat terhadap suatu hal. Menurut Rusniati (2017:23) minat yaitu karakteristik kemampuan seseorang untuk fokus dengan tekun pada suatu hal, yang dipengaruhi oleh bakat dan lingkungannya. Dalam konteks lain, minat dapat diartikan sebagai karakteristik seseorang yang memilki keinginan tinggi atau kesukaan terhadap suatu hal. Ketika berhubungan dengan belajar, konsep ini menjadi minat belajar. Fadillah (2016:116) menggambarkan miant belajar sebagai

kesenangan, kegiatan, atau aktivitas yang mendukung kelancaran proses pembelajaran. Febriyanti (2014:249) mengklarifikasikan bahwa minat belajar merupakan dorongan siswa untuk belajar, sehingga mereka akan memusatkan perhatian dan berupaya dengan aktif untuk memahami pelajaran saat disampaikan

Dalam Kurikulum Merdeka, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) digabungkan menjadi satu mata pelajaran yang disebut Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Terpadu (IPAS), dengan harapan dapat mendorong siswa untuk mengelolalingkungan alam dan sosial secara utuh. IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Terpadu) dianggap sebagai dari pengembangan kurikulum yang menggabungkan materi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dengan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) ke dalam satu tema. Ilmu Pengetahuan Alam yang mempelajari tentang lingkungan sangat sesuai dengan kondisi masyarakat dan lingkungan sekitar, sehingga memungkinkan untuk diajarkan secara integratif. Penggabungan IPA dan IPS dalam Kurikulum Merdeka Belajar ini juga mendapat beberapa dukungan dari berbagai kalangan, termasuk dari para ahli pendidikan dan masyarakat. Mereka melihat bahwa pendekatan holistik dan interdisipliner dapat memberikan manfaat yang besar bagi perkembangan siswa secara keseluruhan (Rochsantiningsih, Suciati and Hartoyo, 2020).

Dalam proses pembelajaran IPAS selama ini, lebih menekankan pada sejumlah fakta dan konsep. Penggunaan media dalam pembelajaran kurang bervariasi maka dari itu aktivitas belajar siswa kurang efektif sehingga siswa kurang aktif juga kurang motivasi dalam proses belajar siswa lebih banyak jalan-jalan di dalam kelas dan mengganggu teman yang sedang belajar, karena siswa sudah merasa bosan dalam belajar. Hal ini dikarenakan penggunaan media pembelajaran atau alat penunjang pembelajaran IPAS. Siswa hanya mendengarkan saja, menulis atau sekedar mencatat pelajaran yang ada di mendapatkan buku.(Adolph, 2016)

Peneliti juga menemukan masalah secara lansung pada aktivitas belajar siswa pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar, yaitu SDN 05 Sitiung jadi permasalahan itu ditemukan karena

media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran kurang efektif sehingga siswa tidak selalu belajar dengan aktif ketika pada proses pembelajaran di kelas.

Siswa banyak yang tidak memperhatikan guru dalam menjelaskan materi dan hanya berfokus pada buku yang ada, dan siswa menjadi pasif dalam proses pembelajaran juga sering jalan-jalan di kelas, mengganggu teman sebelahnya yang sedang belajar. Oleh sebab itu aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran IPAS masih rendah.

Oleh kerena itu peneliti beralasan untuk memecahkan masalah tersebut dengan menggunakan media game online *Wordwall.* Media game online *Wordwall* ini adalah media yang efektif dalam meningkatkan semangat belajar siswa, agar siswa bisa lebih aktif pada saat pembelajaran, karena siswa membutuhkan variasi dan alternatif lain untuk meningkatkan semangat dalam belajar, agar lebih aktif lagi. Belajar tidak hanya mendengarkan ceramah, tanya jawab dan latihan saja yang membuat berkurangnya aktivitas siswa dalam belajar.

Menurut (Harlina, dkk., 2017: 627) Word Wall merupakan salah satu alternatif pilihan dari berbagai macam media pembelajaran interaktif yang dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa maupun bagi pengajar. Karena, aplikasi Word Wall ini menekankan gaya belajar yang melibatkan peran aktivitas belajar siswa melalui partisipasi dengan rekan-rekan sejawatnya secara kompetitif terhadap pembelajaran yang sedang atau sudah dipelajari. (Silaban et al., 2025)

Aplikasi ini dapat membantu guru untuk mengaplikasikan soal atau kuis yang akan diberikan kepada siswa. Salah satu media pembelajaran interaktif untuk memahami materi pembelajaran yaitu *Wordwall*. *Wordwall* merupakan media pembelajaran yang berbasis pada website yang terintegrasi pada gadget, komputer, atau laptop. Situs Web tersebut merupakan media pembelajaran interaktif bagi siswa dengan sistem seperti permainan yang dapat dimainkan secara daring dengan koneksi internet. *Wordwall* ini sendiri juga memiliki banyak variasi terhadap pemilihan game (Setiawan, 2023).

Berdasarkan hasil tindakan kelas peneliti menemukan hasil tentang pengaruh media game online *Wordwall* terhadap proses belajar siswa SDN 05

Sitiung . Adapun hasilnya yaitu dapat membuat siswa SDN 05 Sitiung menjadi lebih terlibat aktif dalam belajar, mampu meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran, dan mampu meningkatkan keterampilan belajar siswa. Sehingga dalam proses pembelajaran menggunakan media game online *Wordwall* ini membuat siswa lebih aktif dan antusias selama proses pembelajaran.

METODE

Penelitian dilaksanakan di SDN 05 Sitiung, di Jorong Koto Tuo, Nagari Siguntur, Kecamatan Sitiung, semester ganjil tahun ajaran 2024/2025. Subjek penelitian: sebanyak 14 siswa kelas V yang memiliki latar belakang akademik yang berbeda-beda.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang tiap tahapannya disebut siklus. Setiap siklus terdiri dari 4 kegiatan seperti yang dikemukakan oleh Kemmis dan Taggart (1993) dalam Nurbaya (2007) yaitu: 1) Rencana Siklus, 2) Tatap muka siklus, 3) Observasi dan 4) refleksi.

1. Perencanaan: Menyusun rencana pembelajaran berbasis media game online *Wordwall* dan merancang instrumen pengumpulan data
2. Pelaksanaan: mengipmlementasikan pembelajaran IPAS dengan media game online *Wordwall* dikelas V SDN 05 Sitiung
3. Observasi: melakukan observasi terhadap aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung
4. Refleksi: mengevaluasi hasil pembelajaran untuk merancang perbaikan pada siklus berikutnya

Dalam teknik pengumpulan data menggunakan 3 tahap 1) Obervasi: untuk mengamati keterlibatan siswa selama proses pembelajaran 2) Tes hasil belajar: untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menerapkan pembelajaran menggunakan media game online *Wordwall*, dan 3) Wawancara: untuk menggali pendapat siswa dan guru terkait efektivitas pembelajaran menggunakan media game online *Wordwall*

Data dianalisis secara deskriftif kuantitatif untuk mengidentifikasi perubahan proses pembelajaran dan deskriftif kuantitatif untuk mengevaluasi hasil tes belajar siswa

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dilaksanakan pada hari senin tanggal 26 mei 2025. Hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan media game online *Wordwall* dapat meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan. Hal ini dibuktikan dengan hasil presentase dari siklus I ke siklus II yang mengalami peningkatan. Siswa menjadi lebih antusias dan terlibat dalam proses pembelajaran, serta menunjukkan peningkatan dalam kemampuan memahami materi pelajaran IPAS.

Media game online Word Wall dapat meningkatkan minat belajar siswa karena sifatnya yang interaktif dan menyenangkan. Siswa dapat belajar sambil bermain, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan. Selain itu, media game online Word Wall juga dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran, karena siswa dapat belajar secara mandiri dan berulang-ulang.

Penggunaan media game online *Wordwall* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar dan meningkatkan kemampuan mereka, karena mereka dapat melihat kemajuan mereka sendiri dan bersaing dengan teman-temannya. Selain itu, media game online *Wordwall* juga dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam bekerja sama dan berkomunikasi dengan teman-temannya.

Hasil penelitian ini memiliki implikasi penting bagi pendidikan, karena menunjukkan bahwa media game online dapat menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan minat belajar siswa. Guru dapat menggunakan media game online Word Wall sebagai salah satu metode pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa dan meningkatkan kemampuan memahami materi pelajaran. Selain itu, penelitian ini juga menunjukkan bahwa teknologi dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif.

Dalam penelitian ini, juga ditemukan bahwa penggunaan media game online Word Wall dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menggunakan teknologi. Siswa menjadi lebih familiar dengan teknologi dan dapat menggunakan teknologi untuk meningkatkan kemampuan mereka.

Selain itu, media game online Word Wall juga dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam berpikir kritis dan analitis.

Penelitian siklus 1 menunjukkan bahwa penggunaan media game online Word Wall dapat meningkatkan minat belajar siswa. Dari 14 siswa yang menjadi subjek penelitian, 10 siswa (71,4%) menunjukkan peningkatan minat belajar yang signifikan. Siswa menjadi lebih antusias dan terlibat dalam proses pembelajaran, serta menunjukkan peningkatan dalam kemampuan memahami materi pelajaran. Namun, masih ada 4 siswa (28,6%) yang belum menunjukkan peningkatan minat belajar yang signifikan. Hasil penelitian siklus 1 menunjukkan bahwa media game online Word Wall dapat menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan minat belajar siswa. Namun, masih ada beberapa siswa yang belum menunjukkan peningkatan minat belajar yang signifikan. Hal ini mungkin disebabkan oleh beberapa faktor, seperti kurangnya pengalaman siswa dalam menggunakan teknologi atau kurangnya motivasi siswa untuk belajar.

Setelah melakukan refleksi dan perbaikan pada siklus 1, penelitian siklus 2 menunjukkan bahwa penggunaan media game online Word Wall dapat meningkatkan minat belajar siswa secara lebih signifikan. Dari 14 siswa yang menjadi subjek penelitian, 12 siswa (85,7%) menunjukkan peningkatan minat belajar yang signifikan. Siswa menjadi lebih antusias dan terlibat dalam proses pembelajaran, serta menunjukkan peningkatan dalam kemampuan memahami materi pelajaran. Hanya 2 siswa (14,3%) yang belum menunjukkan peningkatan minat belajar yang signifikan.

Keaktifan Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran *Game Online Word Wall*	
Siklus 1	Siklus 2
(71,4%)	(85,7%)
Baik	Sangat Baik

Berdasarkan tabel di atas persentase hasil observasi keaktifan belajar siswa menggunakan media pembelajaran game online word wall pada siklus I masih 71,4% dengan kategori baik, sedangkan pada siklus II mencapai 85,7% dengan kategori sangat baik. hasil observasi keaktifan belajar siswa menggunakan media pembelajaran game online word wall meningkat dari siklus I ke siklus II sebesar 20,02%.

Hasil penelitian siklus 2 menunjukkan bahwa penggunaan media

game online Word Wall dapat meningkatkan minat belajar siswa secara lebih signifikan setelah dilakukan perbaikan dan refleksi pada siklus 1. Siswa menjadi lebih familiar dengan teknologi dan dapat menggunakan media game online Word Wall dengan lebih efektif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media game online Word Wall dapat menjadi salah satu metode pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Pembahasan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media game online Word Wall dapat menjadi salah satu cara efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa dan meningkatkan kemampuan memahami materi pelajaran. Guru dan pendidik dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai acuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif tempat dan tanggal pelaksanaan kegiatan.(Purnamasari et al., 2020)

Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media game online seperti *Wordwall* terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran IPAS yang sering dianggap sebagai mata pelajaran dengan konten faktual dan teoritis. *Wordwall* sebagai media pembelajaran interaktif mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mendorong partisipasi aktif siswa. Hal ini karena *Wordwall* menyajikan materi dalam bentuk permainan seperti kuis, teka-teki silang, dan roda keberuntungan yang mampu menumbuhkan rasa ingin tahu, kompetisi sehat, dan keterlibatan emosional siswa. Minat belajar siswa yang meningkat terlihat dari perubahan perilaku mereka di kelas, seperti meningkatnya frekuensi bertanya, keaktifan menjawab pertanyaan, serta ekspresi wajah yang antusias selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, penggunaan media digital juga menyesuaikan dengan karakteristik siswa generasi sekarang yang lebih akrab dengan teknologi. Keberhasilan ini juga tidak lepas dari peran guru yang mampu memadukan penggunaan *Wordwall* dengan strategi pembelajaran aktif, seperti diskusi kelompok dan tanya jawab. Meskipun terdapat beberapa siswa yang masih menunjukkan minat belajar rendah, namun jumlahnya berkurang dari siklus

I ke siklus II, yang menunjukkan bahwa pendekatan ini layak diterapkan dan dikembangkan lebih lanjut. Dapat disimpulkan bahwa penerapan media game online *Wordwall* tidak hanya meningkatkan minat belajar siswa, tetapi juga mendorong guru untuk lebih kreatif dalam merancang pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SDN 05 Sitiung, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media game online *Wordwall* terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Media ini mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan tidak membosankan, sehingga mendorong siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses belajar. Melalui dua siklus penelitian tindakan kelas, terjadi peningkatan signifikan pada partisipasi dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Pada siklus pertama, sebanyak 71,4% siswa menunjukkan peningkatan minat belajar, dan setelah dilakukan refleksi serta perbaikan, angka ini meningkat menjadi 85,7% pada siklus kedua. Selain meningkatkan minat dan pemahaman materi, penggunaan *Wordwall* juga memberikan dampak positif terhadap kemampuan siswa dalam menggunakan teknologi, berpikir kritis, serta berkomunikasi dan bekerja sama dengan teman. Oleh karena itu, media game online *Wordwall* dapat dijadikan sebagai alternatif metode pembelajaran yang inovatif dan relevan untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Pane, A. dkk. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, *3*(2), 333. https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945

Purnamasari, S., Rahmanita, F., Soffiatun, S., Kurniawan, W., & Afriliani, F. (2020). Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Word Wall. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *1*(1), 177–180.

Silaban, T. H., Agusti, I. S., Bisnis, P., Ekonomi, F., & Medan, U. N. (2025). *MAHASISWA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BISNIS ANGKATAN 2022 UNIVERSITAS NEGERI MEDAN*. *8*(2), 583–591.

Nurlianah, N. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Alat Peraga Ipa Kelas V Sd. *Jurnal Elementaria Edukasia*, *1*(1). https://doi.org/10.31949/jee.v1i1.803

Pendidikan, J. C., Prastyo, D., Guru, P., & Dasar, S. (2025). *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF WORDWALL TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V SDN DUKUH KUPANG II*. *5*, 107–115.