

**UPAYA MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR MURID
MELALUI GAME EDUKASI WORDWALL PADA MATERI PERUBAHAN
ENERGI KELAS III SD NEGERI I BALEDONO**

Fausti Puji Kurniawati¹, Anindia Rahma Putri²
faustipuji850@gmail.com¹, anindiarahma18@gmail.com²
Universitas Muhammadiyah Purworejo

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas III SD Negeri I Baledono pada materi perubahan energi melalui penerapan media pembelajaran berbasis game edukasi Wordwall. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 31 siswa kelas III. Data diperoleh melalui observasi, angket minat belajar, tes hasil belajar, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi Wordwall dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Pada siklus I, rata-rata hasil belajar siswa mencapai 58,66, dengan persentase ketuntasan 65%. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, rata-rata hasil belajar meningkat menjadi 92,67, dengan persentase ketuntasan mencapai 90%. Selain itu, hasil angket menunjukkan peningkatan minat belajar siswa, ditandai dengan meningkatnya partisipasi aktif, antusiasme, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.

Kata Kunci: Game Edukasi Wordwall, Minat Dan Hasil Belajar Siswa, Perubahan Energi.

PENDAHULUAN

Dalam dunia pendidikan, tantangan untuk meningkatkan minat belajar siswa semakin meningkat. Banyak siswa yang masih mengalami kesulitan memahami materi pelajaran, terutama materi yang berhubungan dengan sains seperti perubahan energi. Hal ini dapat disebabkan oleh metode pengajaran yang kurang menarik atau tidak variatif, sehingga siswa kurang tertarik untuk belajar (Sari & Hadi 2020). Kelas III SD adalah tahap awal di mana siswa mulai diperkenalkan dengan konsep-konsep sains yang cukup kompleks, seperti perubahan energi. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk menemukan cara inovatif agar siswa lebih tertarik dan termotivasi dalam belajar.

Salah satu solusi yang dapat diterapkan untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran adalah dengan memanfaatkan teknologi, seperti game edukasi (Susanti & Rahman 2021). Game edukasi, seperti Wordwall, memiliki potensi besar dalam menarik minat siswa karena menggabungkan unsur permainan dengan materi pembelajaran. Wordwall menyediakan berbagai jenis permainan interaktif yang dapat disesuaikan dengan materi pelajaran, sehingga dapat membantu siswa memahami konsep perubahan energi dengan cara yang lebih menyenangkan. Dengan cara ini, siswa tidak hanya belajar secara pasif, tetapi juga dapat terlibat aktif dalam proses belajar.

Minat belajar yang meningkat akan berdampak langsung pada hasil belajar siswa. Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti game edukasi, dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Wordwall, sebagai salah satu platform game edukasi yang mudah diakses dan digunakan, menawarkan beragam pilihan format permainan yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Penggunaan Wordwall pada materi perubahan energi diharapkan dapat membantu siswa memahami konsep dengan lebih baik, meningkatkan daya ingat, dan memperbaiki hasil belajar (Wijayanti & Ardiansyah 2019).

Rendahnya minat belajar siswa pada materi perubahan energi di kelas III SD Negeri I Baledono menjadi masalah utama dalam proses pembelajaran. Berdasarkan pengamatan awal, diperoleh data awal 40% peserta didik yang belum dapat menyelesaikan masalah dalam pembelajaran IPA ini dikarenakan banyak siswa yang kurang antusias mengikuti pembelajaran dan cenderung pasif ketika guru menjelaskan materi. Kondisi ini berdampak langsung pada hasil belajar mereka yang masih berada di bawah standar ketuntasan minimum. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi dalam metode pembelajaran yang mampu menarik minat siswa sehingga mereka lebih aktif dan termotivasi untuk belajar.

Game edukasi merupakan salah satu inovasi yang terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Melalui permainan, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif. Wordwall, salah satu platform game edukasi, menyediakan berbagai jenis permainan yang dapat disesuaikan dengan materi pelajaran. Dengan menggunakan Wordwall, guru dapat mengemas materi perubahan energi dalam bentuk permainan yang menarik, sehingga siswa lebih terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan, ditemukan bahwa minat belajar siswa kelas III SD Negeri I Baledono pada materi perubahan energi cenderung rendah. Dalam proses pembelajaran yang menggunakan metode konvensional, siswa tampak kurang antusias dan kurang aktif terlibat dalam diskusi kelas. Hal ini terlihat dari banyaknya siswa yang pasif, tidak bertanya, serta kesulitan dalam memahami konsep-konsep yang disampaikan oleh guru. Sebagian besar siswa hanya mendengarkan tanpa ada interaksi atau partisipasi yang berarti dalam proses pembelajaran.

Melalui wawancara dengan guru kelas, diketahui bahwa permasalahan tersebut bukan hanya terjadi pada materi perubahan energi, tetapi juga pada materi-materi lain yang bersifat teoretis. Guru menyampaikan bahwa metode ceramah dan penugasan yang selama ini

digunakan kurang efektif dalam menarik perhatian siswa. Mereka menganggap bahwa metode tersebut membosankan dan tidak memotivasi siswa untuk belajar lebih dalam. Guru juga merasa perlu untuk mencari pendekatan yang lebih interaktif agar siswa dapat terlibat secara aktif dalam pembelajaran.

METODE

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SD Negeri I Baledono dengan jumlah siswa 31 orang, yang terdiri 14 laki-laki dan 17 orang perempuan. Sedangkan objek dalam penelitian ini adalah penggunaan game edukasi wordwall untuk meningkatkan hasil dan minat belajar siswa.

Rencana penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah PTK (Penelitian Tindakan Kelas). PTK pertama kali diperkenalkan oleh Kurt Lewin yang dinyatakan dalam satu siklus terdiri atas empat langkah, yaitu :Perencanaan (Planning), Aksi atau tindakan (Acting), Observasi (Observing), dan Refleksi (Reflecting). Untuk merencanakan perbaikan, terlebih dahulu perlu dilakukan identifikasi masalah, analisis, dan perumusan masalah. Identifikasi masalah dapat dilakukan dengan mengajukan pertanyaan pada diri sendiri tentang pembelajaran yang dikelola. Setelah masalah teridentifikasi, masalah perlu dianalisis dengan cara melakukan refleksi dan menelaah berbagai dokumen terkait.

Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui beberapa teknik yaitu melalui 1)Tes yang diberikan kepada siswa sebelum dan sesudah tindakan dilakukan untuk mengukur hasil belajar siswa pada materi perubahan energi, 2)Kemudian Angket minat belajar diberikan setelah tindakan untuk mengetahui perubahan tingkat minat siswa terhadap pembelajaran yang menggunakan game edukasi Wordwall, 3)Observasi selama pembelajaran berlangsung untuk melihat perubahan perilaku siswa dalam hal partisipasi dan antusiasme belajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Minat Belajar
 - a. Pada siklus 1, minat belajar siswa tercatat meningkat setelah penggunaan game Wordwall. Hal ini dapat dilihat dari tingkat partisipasi siswa dalam permainan yang lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran tradisional. Namun, beberapa siswa masih tampak kurang tertarik pada bagian tertentu dari permainan, sehingga diperlukan perbaikan dalam siklus berikutnya.
 - b. Pada siklus 2, minat belajar siswa meningkat lebih signifikan. Data observasi menunjukkan bahwa hampir seluruh siswa aktif berpartisipasi dalam permainan dan lebih antusias dalam menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.
2. Hasil Belajar
 - a. Hasil belajar siswa pada siklus 1 menunjukkan adanya peningkatan meskipun belum maksimal. Rata-rata nilai tes siswa menunjukkan perbaikan dibandingkan sebelum penelitian dimulai. Namun, terdapat beberapa siswa yang masih mengalami kesulitan dalam memahami materi.
 - b. Pada siklus 2, hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang lebih baik. Rata-rata nilai tes akhir menunjukkan bahwa sebagian besar siswa dapat memahami materi dengan lebih baik dan hasil belajar mereka meningkat secara signifikan. Penggunaan game Wordwall yang lebih bervariasi dan diskusi setelah permainan membantu siswa untuk mengingat dan memahami materi lebih baik.

Pembahasan

Penelitian ini membandingkan perbedaan penerapan game edukasi wordwall antara tidak menggunakan media. Hal ini dilakukan untuk mengetahui minat belajar murid dalam proses pembelajaran di SD Negeri I Baledono. Pada penelitian ini menjadi dasar sebagai

peanding adalah nilai sebelum penerapan game edukasi wordwall.

Berdasarkan hasil observasi peneliti dan guru terdapat perubahan dari proses pembelajaran yang terjadi di kelas. Pada pembelajaran tidak menggunakan game edukasi guru menjadi satu-satunya pemberi soal tugas di kelas. Murid mudah bosan dan kurangnya minat dalam mengerjakan tugas yang diberikan. Dengan diterapkannya game edukasi wordwall minat belajar murid menjadi berubah. Penerapan game edukasi ini sebanyak 2 kali siklus, satu siklus sebanyak 1 kali pertemuan.

Pada siklus I ketercapaian keberhasilan Tindakan belum maksimal hanya mencapai skor 58,66 dikarenakan Sebagian besar murid belum terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Siklus II keberhasilan Tindakan sudah meningkat menjadi 92,67. Setelah penerapan game edukasi wordwall pemahaman murid terus meningkat pada setiap siklus berdampak pada kenaikan nilai murid. Rata-rata kelas menjadi meningkat setiap siklus.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan game Wordwall dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Pembelajaran yang dilakukan secara interaktif dengan menggunakan permainan tidak hanya membuat suasana kelas lebih menyenangkan, tetapi juga meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

1. Ada siklus pertama, meskipun minat siswa sudah mulai meningkat, hasil belajar belum maksimal. Namun, setelah dilakukan perbaikan dalam
2. Pada siklus kedua, baik minat maupun hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan. Game Wordwall yang lebih bervariasi dan pemberian umpan balik yang lebih efektif berkontribusi pada perbaikan tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Ansyah, Y. A. U. (2023). Upaya Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar pada Pembelajaran IPA Menggunakan Strategi PjBL (Project-Based Learning). *Jurnal Ilmu Manajemen dan Pendidikan*, 3(1), 43-52.
- Farhaniah, S. (2021). Penerapan Media Berbasis Wordwall untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Sekolah Dasar Negeri 127 Kota Jambi. UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi
- Hartati, S., Fatmawati, L., & Krismilah, T. (2020). Upaya Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Dengan Game Edukatif Pada Pembelajaran Tematik Muatan Ipa Kelas V Sd Masjid Syuhada. Report, Universitas Ahmad Dahlan.
- Herta, N., Nupus, B. C., Sanggarwati, R., & Setiawan, T. Y. (2023, August). Pemanfaatan Aplikasi Game Wordwall dalam Pembelajaran untuk Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. In *Seminar Nasional Paedagoria (Vol. 3, pp. 527-532)*.
Journal of Education, Conseling and Multidicipline (IJEDUCA), 1(2).
- Launin, S., Nugroho, W., & Setiawan, A. (2022). Pengaruh Media Game Online Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3), 216-223.
- Lestari, R. D. (2021). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Wordwall Di Kelas Iv Sd N 01 Tanahbaya Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru*, 2(2), 1–6.
- Mesra, P., & Kuntarto, E. (2021). Faktor–Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa di Masa Pandem. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(3), 177-183.
- Putri, S. E. (2022). Aplikasi Game Edukasi Dalam Meningkatkan Minat Belajar Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. *Jurnal Teknologi Terkini*, 2(12).
- Rahman, S. (2022, January). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*.
- Richardo, E. Y., & Kholifah, S. (2023). Peningkatan Kemampuan Penalaran Matematika Dan Minat

- Belajar Melalui Game Edukasi Wordwall. *J. Educ. Rev. Res*, 6(2), 161.
- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan Wordwall Pada Pembelajaran Ipa Bagi Guru-Guru Sdit Al-Kahfi. *SELAPARANG : Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2), 195–199
- Setyorini, D., Suneki, S., Prayitno, M., & Prasetiawati, C. (2023). Meningkatkan Minat Belajar Dengan Menggunakan Media Wordwall Kelas 4 di Sekolah Dasar. *Jurnal Sinektik*, 6(1), 25-31.
- Sugiarti, W. (2023). UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN TATAP MUKA MATA PELAJARAN TEMATIK TEMA 7. ENERGI DAN PERUBAHANNYA SUB TEMA 2. PERUBAHAN ENERGI PEMBELAJARAN 5 DENGAN MENERAPKAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF JIGSAW PADA SISWA KELAS III SDN KALI. *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*, 2(8), 3275-3292.
- Sugiyono. *Model Penelitian Kualitatif*. 2013
- SURYANI, L. (2024). PENGARUH MEDIA ANIMASI BERBASIS ANIMAKER TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA MATERI PERUBAHAN ENERGI KELAS III SD NEGERI 060934 MEDAN TAHUN AJARAN 2023/2024 (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS QUALITY).
- Suwandi, S., Syafrinal, I., Lestari, W. J., & Turini, T. (2022). Peningkatan Minat dan Motivasi Belajar melalui 'Games Edukasi' di Rumah Belajar YKBS Cirebon. *Jurnal Pengabdian UCIC*, 1(1), 51-58.
- Vista, E. R. B., Chasanatun, F., & Kustini, K. (2023). Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV Melalui Media Game Online Wordwall Pada Mata Pelajaran PPKn. *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 7(2), 271-279.
- Wadawiyah, H. (2024). PEMANFAATAN MEDIA GAME EDUKASI WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR. *International*
- Zulfah, N. (2023). Pemanfaatan Media Game Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(1), 11-11.