

**PENGUNAAN MEDIA GAME EDUCATION WORDWALL UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR DAN SELF LEARNING PADA MATERI
GAYA DAN PENGARUHNYA**

Awaliyah Dahlani¹, Nita Nur Afdaliyah²

¹PGSD FKIP Universitas Sebelas April

²PGSD FKIP Universitas Sebelas April

¹awaliyah_dahlani@unsap.ac.id, ²nitanrafdlyh@gmail.com

ABSTRACT

The aim of this research is to find out the increased interest in learning and self learning students in Class IV SDN Karangnangka I District Situraja District Sumedang Year 2023/2024. The research method used is class action research (PTK) using the Kemmis & Mc Taggart spiral model that covers the stages of planning, action, observation and reflection. The study was carried out on students of Class IV SDN Karangnangka I who totaled 18 students. The instruments used in this study are lifting and observation. Based on the results of the research that has been carried out, data obtained on initial conditions average student interest gained 58.80%, cycle I gained 68.70% and cycle II gained an average of 82.13%. While the average self-learning student in initial condition gained 53.33%, Cycle I received 65.93% and Cycles II received an average 82.13. This proves that the use of media games education wordwall can increase the interest of learning and self learning on style material and its influence on the students of Class IV SDN Karangnangka I Department of Situraja District Sumedang Year 2023/2024.

Keywords: media game education wordwall, interest of learning, self learning

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan minat belajar dan kemandirian belajar siswa di Kelas IV SDN Karangnangka I Kecamatan Situraja Kabupaten Sumedang Tahun Pelajaran 2023/2024. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan model spiral Kemmis & Mc Taggart yang meliputi tahapan perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Penelitian dilakukan pada siswa Kelas IV SDN Karangnangka I yang berjumlah 18 siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket dan observasi. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diperoleh data kondisi awal rata-rata minat siswa memperoleh rata-rata 58,80%, siklus I memperoleh rata-rata 68,70% dan siklus II memperoleh rata-rata 82,13%. Sedangkan rata-rata belajar mandiri siswa pada kondisi awal memperoleh rata-rata 53,33%, Siklus I memperoleh rata-rata 65,93% dan Siklus II memperoleh rata-rata 82,13. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media games edukasi wordwall dapat meningkatkan minat belajar dan kemandirian belajar pada materi

gaya serta pengaruhnya pada siswa kelas IV SDN Karangnangka I Kecamatan Situraja Kabupaten Sumedang Tahun Pelajaran 2023/2024.

Kata Kunci: *media game education wordwall*, minat belajar, *self learning*

A. Pendahuluan

Sekolah Dasar (SD) merupakan salah satu jenjang pendidikan formal yang ada di Indonesia. SD adalah jenjang pendidikan yang paling mendasar serta dirancang untuk memenuhi kebutuhan pertumbuhan dan perkembangan anak, sehingga mereka dapat bersaing serta dapat melanjutkan pendidikan di jenjang sekolah selanjutnya. Pada pembelajaran di SD terdapat beberapa mata pelajaran yang dipelajari, salah satunya yaitu IPAS. IPAS merupakan mata pelajaran di mana sebelumnya dalam Kurikulum 2013, IPA dan IPS diajarkan secara terpisah, namun kebijakan baru dalam Kurikulum Merdeka di tingkat SD menggabungkan IPA dan IPS menjadi (IPAS) (Wijayanti & Ekantini, 2023:2102). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta beserta interaksi antara keduanya, serta mempelajari kehidupan manusia sebagai individu serta bagaimana mereka berinteraksi dengan lingkungan sosialnya. IPAS membantu siswa untuk mengembangkan rasa ingin tahu mereka terhadap peristiwa yang terjadi di sekitar mereka. Dengan mempertimbangkan bahwa anak-

anak sekolah dasar masih melihat segala sesuatu secara utuh dan terpadu, maka pembelajaran IPA dan IPS disederhanakan menjadi satu mata pelajaran yang disebut IPAS. Hal ini juga dilakukan karena anak usia SD masih dalam tahap berpikir konkrit/ sederhana, holistik, komprehensif, dan tidak detail. Namun dalam penelitian ini, perhatian difokuskan pada mata pelajaran IPA.

Pelajaran IPA penting untuk dipelajari, terutama dalam kehidupan sehari-hari karena dapat membantu manusia dalam memecahkan masalah-masalah yang dapat diidentifikasi untuk memenuhi kebutuhan mereka. Salah satu contoh penerapan IPA dalam kehidupan sehari-hari adalah dalam materi gaya dan pengaruhnya. Misalnya, kita bisa menggunakan gaya untuk membuat benda bergerak, mengubah arah, meningkatkan kecepatan, dan bahkan mengubah bentuk benda.

Terkait dengan kehidupan sehari-hari, materi gaya harus diajarkan secara konkret atau kejadian-kejadian yang ada di sekitar lingkungan siswa melalui pengalaman langsung siswa yang berorientasi pada pembelajaran fakta, sehingga mereka dapat dengan mudah memahami apa yang mereka pelajari. Selain dengan cara yang konkret, pembelajaran IPA juga harus disajikan secara menarik agar siswa tertarik

mengikuti pembelajaran sehingga siswa pun akan mampu memahami materi yang diajarkan.

Pada pelaksanaan pembelajaran IPA di SD, masih terdapat sejumlah permasalahan yang muncul, salah satunya yaitu ditemukan adanya minat belajar dan *self learning* siswa yang masih rendah, yang dapat menghambat terhadap upaya perwujudan kondisi belajar yang efektif dan efisien. Berdasarkan hasil pengamatan dan hasil angket yang dibagikan di kelas IV SDN Karangnangka I Kecamatan Situraja, rata-rata minat belajar siswa masih rendah yang memperoleh persentase 58.80% dan hasil dari wawancara kepada guru terkait, ditemukan bahwa minat belajar masih rendah yang bisa dilihat dari siswa yang kurang aktif, kurang bergairah, kurang antusias dalam belajar dan tidak fokus memperhatikan guru.

Sedangkan pada permasalahan rendahnya *self learning* dari hasil data observasi yang menunjukkan rata-rata *self learning* siswa hanya 53.33% dan dari hasil wawancara dengan guru terkait menunjukkan bahwa siswa kurang inisiatif dalam belajar karena kebiasaan mereka terlalu sering dibantu ketika menghadapi kesulitan dalam melakukan sesuatu. Serta kebiasaan belajar siswa yang kurang baik seperti tidak betah belajar lama, kurang tanggung jawab dalam belajar, tidak disiplin dan tidak percaya diri akan kemampuan yang dimilikinya.

Minat siswa memainkan peran penting dalam kesuksesan belajar, karena dapat mempengaruhi daya ingat mereka. Jika siswa kehilangan minat dalam pembelajaran, maka akan sulit bagi mereka untuk mengingat materi pelajaran tersebut. Sehingga penting adanya minat belajar dalam diri siswa, karena ketika siswa memiliki minat terhadap suatu hal, mereka akan lebih termotivasi untuk melakukannya tanpa merasa terpaksa oleh orang lain.

Sama halnya dengan minat belajar, *self learning* pun sangat penting untuk dimiliki oleh siswa dalam proses pembelajaran. Setiap siswa perlu memiliki *self learning* agar mereka dapat mengatur diri dan mengembangkan kemampuan belajar secara mandiri. Ketika siswa bisa belajar mandiri, mereka akan lebih mudah menyelesaikan masalah, memiliki strategi belajar, mengetahui bagaimana gaya belajarnya, bertanggung jawab, dan mampu mengontrol diri dalam berpikir dan bertindak.

Menurut Sari, dkk. (2020:232), minat berarti perasaan menyukai sesuatu, perhatian, konsentrasi, ketekunan, usaha, pengetahuan, keterampilan, motivasi dan kemampuan mengatur tingkah laku. Minat berhubungan dengan *self learning* yang artinya kemandirian siswa dalam belajar. *Self learning* identik dengan belajar untuk berdiri sendiri tanpa bergantung pada orang lain. *Self learning* diartikan sebagai kemandirian belajar. *Self learning*

adalah suatu sikap yang didorong oleh keinginan, inisiatif, dan tanggung jawab sendiri untuk menentukan serta mencari sumber belajar dan metode pembelajaran tanpa suruhan atau dorongan orang lain (Gusnita et al., 2021:287).

Berdasarkan hasil pengamatan, rendahnya minat belajar dan *self learning* siswa diduga disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang kurang tepat ketika proses pembelajaran, yang tidak sesuai dengan karakteristik siswa. Karakteristik umum siswa pada jenjang SD yaitu cenderung suka bermain, bergerak dan bekerja sama. Salah satu media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan diduga mampu meningkatkan minat belajar dan *self learning* siswa, yaitu dengan menggunakan media *game education wordwall*. *Wordwal* ini merupakan sebuah *website* yang di dalamnya terdapat berbagai *template* permainan yang dapat digunakan untuk media pembelajaran. Sesuai dengan pendapat Zulfah (2023:2) bahwa media *wordwall* ini termasuk media teknologi *digital* yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa yang masih suka bermain. Oleh karena itu, dengan media *wordwall* yang mengandung unsur permainan, memungkinkan siswa untuk bergerak dan belajar dalam kelompok, serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan minat belajar dan *self learning* siswa.

Penggunaan *wordwall* dianggap dapat meningkatkan minat belajar dan *self learning* siswa karena dalam proses pembelajarannya melibatkan siswa. Karena menurut pendapat Setyorini, dkk (2023:26) tujuan penggunaan media *wordwall* adalah untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam sumber belajar dan membantu mereka memahami dan mengingat apa yang mereka pelajari.

Sementara itu *wordwall* juga dalam penggunaannya cukup mudah dan dapat diakses melalui *web* oleh siswa secara bimbingan guru ataupun dengan individual. Sehingga siswa pun bisa secara mandiri belajar menggunakan media ini dan akan berpengaruh kepada peningkatan *self learning* siswa. Selain itu, media *game education wordwall* memiliki kelebihan yaitu mempunyai delapan belas *template* yang menarik, fasilitas yang ada tersedia secara gratis dan *wordwall* ini mampu memberikan sistem pembelajaran yang bermakna serta dapat diikuti dengan mudah oleh siswa tingkat dasar maupun tingkat yang lebih tinggi (Mujahidin dkk, 2012:557).

Pemilihan media *wordwall* untuk meningkatkan minat belajar siswa di latar belakang oleh penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa media *wordwall* dapat meningkatkan minat belajar siswa. Pada penelitian Launin, S., Nugroho, W., & Setiawan, A. pada tahun 2022 dengan judul penelitian Pengaruh Media *Game Online Wordwall* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa

Kelas IV, menyatakan bahwa hasil angket dalam penggunaan media game online *wordwall* mengalami peningkatan sebesar 6,35 yang berarti *wordwall* terbukti dalam meningkatkan minat belajar siswa.

Berdasarkan pemaparan masalah di atas, maka peneliti melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul "Penggunaan Media *Game Education Wordwall* untuk Meningkatkan Minat Belajar dan *Self Learning* pada Materi Gaya dan Pengaruhnya".

1. Minat Belajar dan *Self Learning*

1.1 Minat Belajar

Minat merupakan suatu rasa lebih suka terhadap sesuatu, perhatian, fokus yang tinggi, ketekunan, usaha yang kuat, pengetahuan, terampil, motivasi, dapat mengatur perilaku secara baik (Sari et al., 2020:232). Minat yang berarti perasaan menyukai sesuatu, perhatian, konsentrasi, ketekunan, usaha, pengetahuan, keterampilan, motivasi dan kemampuan mengatur tingkah laku.

Kegiatan belajar akan tercipta apabila siswa mempunyai minat untuk belajar. Maka dalam proses belajar mengajar, guru harus bisa mengembangkan minat belajar siswa dengan berbagai cara, sehingga siswa memiliki minat yang besar untuk belajar. Secara khusus, pengertian minat belajar yaitu merujuk pada kecenderungan dan keinginan yang kuat yang membuat siswa tertarik dalam mengikuti materi pelajaran

dengan perasaan senang. (Araniri, 2018:79).

Sehingga dapat disimpulkan bahwa minat belajar merupakan faktor psikologis yang muncul dari dalam diri manusia melalui tanda-tanda misalnya keinginan, ketertarikan, keinginan dan perasaan suka untuk melakukan perubahan sikap melalui aneka macam aktivitas yang mencakup melakukan aktivitas belajar untuk mendapatkan pengetahuan dan pengalaman.

Menurut Fuad dan Zuraini (2016:45-46) ada beberapa faktor yang mempengaruhi minat belajar, antara lain faktor dalam diri siswa (internal) yang meliputi aspek jasmani dan Aspek psikologis (kejiwaan). Serta ada faktor dari luar siswa (Eksternal), yang meliputi faktor dari keluarga, sekolah dan lingkungan masyarakat. Menurut Mahdalina (2020:334) beberapa indikator minat belajar yaitu perasaan senang, ketertarikan, penerimaan, dan keterlibatan siswa.

1.2 *Self Learning*

Self learning atau dalam bahasa Indonesia berarti kemandirian belajar *Self learning* merupakan suatu usaha yang dilakukan oleh individu untuk melakukan kegiatan belajar secara mandiri atas dasar motivasinya sendiri untuk menguasai dan menyiapkan suatu materi dan atau kompetensi tertentu sehingga dapat digunakan untuk memecahkan masalah yang

dihadapinya (Mulyadi & Syahid, 2020:199).

Kemandirian identik dengan belajar untuk berdiri sendiri tanpa bergantung pada orang lain namun kemandirian dalam belajar bukan berarti siswa belajar sendiri, akan tetapi siswa belajar dengan inisiatifnya sendiri tanpa paksaan dari siapapun. Yang sesuai dengan pengertian dari *self learning* yaitu merupakan kesiapan dari individu yang mau dan mampu untuk belajar dengan inisiatif sendiri, dengan atau tanpa bantuan pihak lain dalam hal penentuan tujuan belajar, metoda belajar, dan evaluasi hasil belajar (Gusnita et al., 2021:288).

Perilaku dan sikap mandiri seseorang tidak muncul secara tiba-tiba, melainkan lahir melalui suatu proses yang dimulai sejak masa kanak-kanak. Perilaku mandiri dipengaruhi oleh banyak faktor sehingga berbeda-beda pada setiap orang. Menurut Rijal & Bachtiar (2015:18) *self learning* dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu faktor yang terdapat didalam dirinya sendiri (faktor endogen) dan faktor-faktor yang terdapat di luar dirinya (faktor eksogen). Adapun indikator dari *self learning* menurut Gusnita dkk (2021:288) menyatakan bahwa *self learning* siswa dapat dilihat dari beberapa indikator yaitu inisiatif, percaya diri, motivasi, disiplin, dan tanggung jawab.

2. Media Game Education Wordwall

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan

dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan pesan kepada siswa berupa pengetahuan dan informasi yang dapat memperdalam makna pesan yang disampaikan, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih baik dan menyeluruh (Febrianti et al., 2023: 4736). Dengan menggunakan media pembelajaran akan lebih menyenangkan bagi siswa dan proses pembelajaran bisa berjalan secara efektif. Magdalena dkk (2021:117) berpendapat beberapa tipe media pembelajaran yang diaplikasikan dalam aktivitas belajar serta mengajar antara lain

- 1 Media tradisional adalah suatu media yang tidak menggunakan dukungan dari perangkat elektronik dan internet. Contoh media yang tergolong dalam media tradisional adalah buku, realia, poster dll.
- 2 Media digital merupakan media yang didalamnya menggunakan dukungan dari perangkat elektronik dan memanfaatkan internet. Contoh dari media yang tergolong media digital adalah *Game* interaktif, google classroom dll.

Game education merupakan contoh media pendidikan yang dapat digunakan sebagai alat pembelajaran. Menurut Widiastuti dan Setiawan (2012:41) mengemukakan bahwa, “*Game* edukasi adalah *game* digital yang dirancang untuk pengayaan pendidikan (mendukung pengajaran dan pembelajaran), menggunakan teknologi multimedia interatif”.

Wordwall merupakan aplikasi yang dapat digunakan sebagai sarana belajar, referensi pembelajaran, dan alat penilaian bagi guru dan siswa, serta dapat diartikan sebagai aplikasi web yang digunakan untuk menciptakan permainan berbasis kuis yang menyenangkan (Zulfah, 2023:3).

Selain sebagai bahan ajar media *wordwall* juga bisa dikatakan dengan game online berbasis *assessment* karena dapat digunakan untuk penilaian siswa diakhir pembelajaran dengan menyediakan permainan yang menarik pada fitur *wordwall* seperti menjodohkan, memasang-masangkan, pencarian kata, spin, dan sebagainya (Setyorini et al., 2023:26).

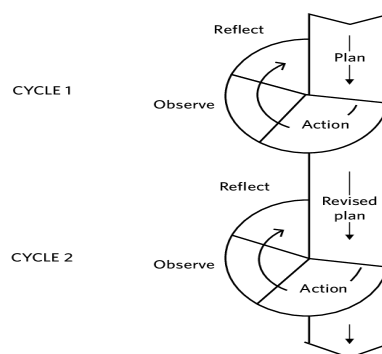
Aplikasi ini dapat ditemui di *browser*, sehingga mudah bagi seorang pendidik maupun peserta didik untuk mengakses dan menggunakannya, baik itu dilakukan secara bimbingan atau individual disekolah maupun dirumah. Dengan penggunaan media *wordwall* ini diharapkan dapat meningkatkan akses dan interaksi terhadap sumber belajar terhadap peserta didik sehingga diharapkan peserta didik dapat memahami dan mengingat (Setyorini et al., 2023:26).

Dalam *game education wordwall* terdiri dari berbagai jenis game yang disediakan untuk menarik siswa dalam pembelajaran, menurut Mujahidin, dkk (2012:557) jenis dari *wordwall* yaitu Permainan Pencocokan, kuis, roda acak, Membuka Kotak, Menemukan

Kecocokan, Benarkan Kalimat, Pengurutan Grup, Pengejaran dalam Labirin, Kuis Game Show, Pasangan yang Cocok, Kata yang Hilang, anagram, diagram berlabel, kartu avak, menemukan tikus, pecah balon, pesawat terbang dan teka-teki silang.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas merupakan terjemahan *Classroom Action Research*, yang berarti penelitian yang dilakukan di kelas untuk mengidentifikasi dampak dari tindakan yang diterapkan pada subjek penelitian di kelas tersebut (Mu'alimin dan Cahyadi, 2014:5). PTK adalah jenis penelitian yang langsung dilakukan oleh guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas sehingga lebih efektif. Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SDN Karangnangka I Kecamatan Situraja Kabupaten Sumedang Tahun Pelajaran 2023/2024 dalam dua siklus. Desain yang digunakan adalah model Kemmis dan Mc Taggart yang digambarkan sebagai berikut.



Gambar 1. Model Spiral Kemmis & Taggart (Farhana dkk, 2019:27)

Menurut Farhana, dkk (2019:27) tahapan PTK model Kemmis dan Mc Taggart meliputi perencanaan (planning), Tindakan (action), pengamatan (observation), dan Refleksi (reflection). Berikut penjelasan mengenai tahapan-tahapan PTK model Kemmis dan Mc Taggart:

1. Perencanaan (Planning)
Perencanaan adalah rancangan tindakan yang akan di lakukan untuk memperbaiki,meningkatkan atau merubah perilaku dan sikap sebagai usulan solusi permasalahan.rencana di buat setelah melakukan analisis permasalahan dan menemukan penyebab atau akar masalah. Pada tahap ini guru menyiapkan hal-hal yang dibutuhkan dalam penelitiannya, diantaranya yakni menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) atau modul pembelajaran, menyiapkan media pembelajaran, mengembangkan materi serta menyiapkan instrumen penelitian seperti lembar observasi dan angket.
2. Tindakan (Action)
Tindakan merupakan apa yang di lakukan oleh guru sebagai upaya perbaikan, peningkatan atau perubahan yang diinginkan. Tindakan yang di lakukan merupakan implementasi dari rencana yang telah disusun. Dalam tahap ini guru melaksanakan apa yang telah dirancang sebelumnya dalam RPP atau modul pembelajaran. Guru juga harus

memberikan langkah-langkah terkait penggunaan media berbasis wordwall sebagai media pembelajaran yang diteliti.

3. Pengamatan (Observation)
Pengamatan merupakan kegiatan pengamatan atas tindakan yang di laksanakan atau di kenalkan terhadap siswa. Pada umumnya observasi di lakukan ketika kegiatan belajar mengajar sedang berlangsung Kegiatan ini merupakan realisasi dari lembar observasi yang telah dibuat pada saat tahap perencanaan. Artinya setiap kegiatan pengamatan wajib menyertakan lebar observasi sebagai bukti otentik. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kelebihan dan kelemahan atas tindakan yang telah dilakukan. Hasil dari pengamatan nantinya menjadi umpan balik untuk menentukan rencana selanjutnya.
4. Refleksi (reflection)
Refleksi merupakan kegiatan mengkaji, melihat dan mempertimbangkan proses yang dilakukan dalam kaitanya dengan hasil atau dampak dari Tindakan. Berdasarkan hasil refleksi ini, guru dapat melakukan perbaikan terhadap rencana awal.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Karangnangka I yang berjumlah 18 siswa, yang terdiri 10 siswa Perempuan, dan 8 siswa laki-laki. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar angket dan lembar observasi. Dan untuk target keberhasilan dari penelitian

ini yaitu minat belajar siswa mencapai 70% dengan dan *self learning* siswa mencapai 75%.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil

1.1 Minat Belajar

Selama proses pembelajaran IPAS materi gaya dan pengaruhnya dengan penerapan media *game education wordwall* diperoleh rata-rata minat belajar dari hasil angket sebagai berikut.

Tabel 1. Data Angket Minat Belajar

Data	Minat belajar	Kriteria	Ketuntasan
Data awal	58.80 %	Cukup	Belum Tuntas
Siklus I	68.70 %	Baik	Belum Tuntas
Siklus II	82.13 %	Sangat Baik	Tuntas
Target rata-rata	70%		

Berdasarkan tabel di atas, terlihat ada peningkatan dari setiap siklusnya dan diketahui persentase ketuntasan minat belajar siswa dari data awal 58.80% dengan kriteria cukup. Pada siklus I persentase meningkat menjadi 68.70% dengan kriteria baik. Pada siklus II persentase meningkat menjadi 82.13% dengan kriteria sangat baik.

1.2 Self Learning

Adapun hasil data *self learning* dari observasi selama proses pembelajaran IPAS materi gaya dan pengaruhnya dengan penerapan media *game education wordwall* diperoleh rata-rata *self learning* sebagai berikut.

Tabel 2. Data Observasi Self Learning

Data	Minat belajar	Kriteria	Ketuntasan
Data awal	53.33 %	Sedang	Belum Tuntas
Siklus I	65.93 %	Baik	Belum Tuntas
Siklus II	80.74 %	Sangat Baik	Tuntas
Target rata-rata	75%		

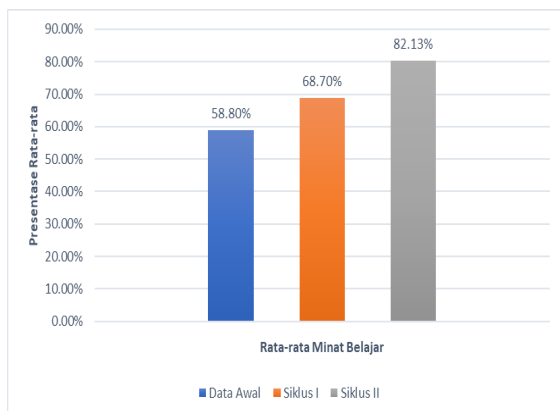
Dari tabel diatas terlihat ada peningkatan dari setiap siklusnya dan diketahui persentase ketuntasan *self learning* siswa dari data awal 53.33% dengan kriteria sedang. Pada siklus I persentase meningkat menjadi 65.93% dengan kriteria baik. Pada siklus II persentase meningkat menjadi 80.74% dengan kriteria sangat baik

2. Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data yang dipaparkan di atas, diketahui bahwa media *game education wordwall* dapat meningkatkan minat belajar dan *self learning* siswa pada materi gaya dan

pengaruhnya di kelas V SDN Karangnangka I, penjabarannya sebagai berikut.

2.1 Minat Belajar



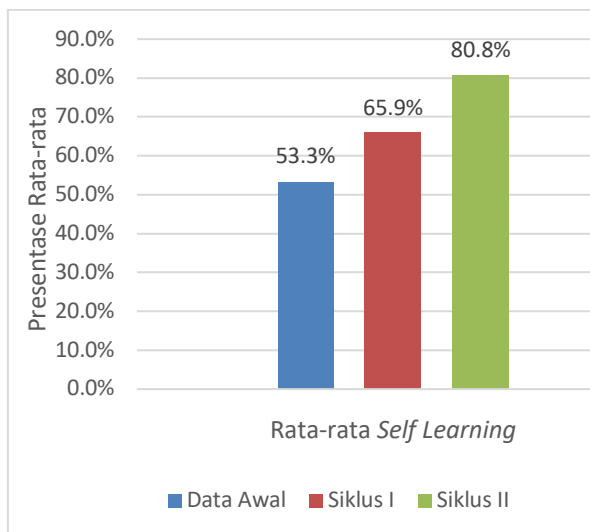
Gambar 2. Rekapitulasi Rata-rata Minat Belajar Siswa

Dilihat dari gambar diatas, menurut data awal, minat belajar siswa sebelum menggunakan *game education wordwall* rata-ratanya hanya mencapai 58,80%, yang diklasifikasikan sebagai kategori cukup (C). Pada siklus I, setelah menerapkan media *game education wordwall*, terjadi peningkatan minat belajar siswa dengan rata-rata 68.70%, yang masuk dalam kategori baik (B). Meskipun demikian, dengan hasil rata-rata tersebut, belum tercapai target yang diinginkan yakni 70%. Kemudian pada siklus II, dilakukan perbaikan, dan terlihat minat belajar siswa sudah semakin meningkat. Rata-rata hasil dari angket yang diisi oleh siswa adalah 82.13%, yang masuk ke dalam kategori sangat baik (SB). Dalam hal ini, rata-rata tersebut telah mencapai sasaran yang diinginkan, bahkan telah melampaui sasaran. Maka dari itu, bisa dikatakan

bahwa ada peningkatan rata-rata minat belajar dari mulai data awal ke siklus I, kemudian meningkat lagi pada siklus II.

Meningkatnya minat belajar siswa ini dipengaruhi oleh penerapan media *game education wordwall*, sehingga dengan penerapan media tersebut membuat siswa dalam pembelajaran merasa senang dan tertarik untuk mengikuti pembelajaran, fokus memperhatikan, serta melibatkan siswa dalam proses pembelajaran agar aktif. Sesuai dengan pendapat Setyorini, dkk (2023:26), bahwa penggunaan media *wordwall* ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam sumber belajar dan membantu mereka memahami dan mengingat apa yang mereka pelajari. Sejalan dengan itu, Purnasari, dkk (2022:72) mengemukakan bahwa “*wordwall* ini menekankan gaya belajar yang melibatkan aktivitas belajar peserta didik melalui partisipasi dengan rekan-rekan sejawatnya secara kompetitif terhadap pembelajaran yang sedang ataupun telah dipelajari”. Selain itu dengan menggunakan *wordwall* dapat meningkatkan antusias dan semangat peserta didik karena memiliki tampilan menarik dan atraktif sehingga memberikan pengalaman baru (Putri dan Hamimah, 2023:98).

2.2 Self Learning



Gambar 3. Rekapitulasi Rata-rata *Self Learning* Siswa

Berdasarkan gambar diatas, terlihat bahwa rata-rata *self learning* yang diperoleh dari hasil observasi pada setiap siklusnya ada peningkatan. Pada data awal rata-rata *self learning* masih dibawah rata-rata dengan persentase 53.33% yang termasuk kategori sedang. Setelah diterapkan media *game education wordwall*, pada siklus I rata-rata *self learning* meningkat menjadi 65.93% dengan kategori baik, meskipun belum mencapai target yang sudah ditetapkan. Dan pada siklus II, rata-rata *self learning* semakin meningkat dengan persentase 80.75% yang termasuk kategori sangat baik dan sudah mencapai target yang diinginkan. Sehubungan dengan itu, maka terbukti bahwa dengan menggunakan *media game education wordwall* pada materi gaya dan pengaruhnya di kelas IV SDN Karangnangka I, minat belajar dan *self learning* siswa menjadi meningkat. Hal

ini disebabkan karena media *wordwall* memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri sehingga mereka akan bertindak inisiatif, bertanggung jawab, dan berani membuat keputusan (Kusumah, 2023:521). Sehubungan dengan itu, Gusnita, dkk (2021:287) mengemukakan bahwa *self learning* adalah suatu sikap yang didorong oleh keinginan sendiri, inisiatif, serta tanggung jawab tanpa memerlukan arahan atau dorongan dari orang lain.

E. Kesimpulan

Media *game education wordwall* dapat meningkatkan minat belajar dan *self learning* siswa pada materi gaya dan pengaruhnya di kelas IV SDN Karangnangka I Kecamatan Situraja Kabupaten Sumedang tahun pelajaran 2023/2024. Hal ini dapat dibuktikan dari rata-rata minat belajar pada siklus I mendapatkan persentase 68.70%, dan pada siklus II mendapatkan persentase 82.13%. Adapun peningkatan *self learning* bisa dilihat dari perolehan siklus I rata-rata *self learning* memperoleh 65.93% dan siklus II mendapatkan 80.74%.

DAFTAR PUSTAKA

- Wijayanti, I. D. & Ekantini, A. (2023). "Implementasi Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran IPAS MI/SD". *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 2100–2112.
- Sari, D. R., Citrawati, T., & Setyawan, A. (2020). "Identifikasi Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran

- IPA Materi Gaya dan Gerak Kelas IV SD". *Academia Education*, 1(1), 231–237.
- Gusnita, G., Melisa, M., & Delyana, H. (2021). "Kemandirian Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Kooperatif Tpsq". *Jurnal Absis: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*, 3(2), 286–296.
- Zulfah, N. (2023). "Pemanfaatan Media *Game* Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa". *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1, 1–11.
- Setyorini, D., Suneki, S., Prayito, M., & Prasetiawati, C. (2023). "Meningkatkan Minat Belajar dengan Menggunakan Media Wordwall Kelas 4 di Sekolah Dasar". *Jurnal Sinektik*, 6, 25–31.
- Mujahidin, A. A., dkk. (2012). "Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, dan Wordwall) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti". *Innovative: Journal of Social Science Research*, 1(2), 552–560.
- 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.
- Araniri, N. (2018). "Kompetensi Profesional Guru Agama Dalam Menumbuhkan Minat Belajar Siswa". *Risâlah, Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 4(1, March), 75–83.
- Fuad, A., Z. & Zuraini. (2016). "Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Kelas 1 SDN Kute Padang". *Jurnal Tunas Bangsa*, 3(2), 54.
- Mahdalena, M. (2022). "Pengaruh Minat Belajar, Dukungan Orang Tua dan Lingkungan Belajar Terhadap Perilaku Belajar Siswa dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA (Studi Faktor yang Mempengaruhi Prilaku Belajar dan Hasil Belajar Siswa Kelas 4, 5 dan 6 Pada SDN Binuang 4". *KINDAI*, 18(2), 332-351.
- Mulyadi, M., & Syahid, A. (2020). "Faktor Pembentuk dari Kemandirian Belajar Siswa". *Al-Liqo: Jurnal Pendidikan Islam*, 5(02), 197–214.
- Rijal, S., & Bachtiar, S. (2015). "Hubungan Antara Sikap, Kemandirian Belajar, dan Gaya Belajar dengan Hasil Belajar Kognitif Siswa". *Jurnal Bioedukatika*, 3(2), 15
- Febrianti, R. E., Alfi, C., & Fatih, M. (2023). "Pengembangan *Game* Edukatif Berbasis Web *Wordwall* untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV UPT SDN Kedawung 03 Kabupaten Blitar". *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 4734-4745.

- Magnalena, I. (2021). *Tulisan Bersama Tentang Media Pembelajaran SD*. Sukabumi: Jejak Publisher. (PPG) (Vol. 1, pp. 515-522).
- Widiastuti, N. I. & Setiawan, I. (2013). "Membangun Game Edukasi Sejarah Walisongo". *Komputa-Jurnal Komputer & Informatika*, 1(2).
- Mu'alimin Dan Cahyadi, R.A.H. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Gading Pustaka.
- Farhana, H., Awria., dan Muttaqien N. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Harapan Cerdas.
- Purnamasari, S., Dkk. (2022). "Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Wordwall". *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 70-77.
- Putri, N. M., & Hamimah, H. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Wordwall Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) pada Pembelajaran IPA. *Journal Of Practice Learning and Educational Development*, 3(1), 95-99.
- Kusumah, E. C. (2023). Meningkatkan Kemandirian Belajar dan Kemampuan Berpikir Kritis dengan Teknik Teams Game Tournament Menggunakan Wordwall. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru*