



## Upaya Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik melalui Penggunaan Media *Wordwall* di Kelas IV SDN Model Mataram Tahun Ajaran 2024/2025

Muhammad Taufik<sup>1\*</sup>, Khairun Nisa<sup>1</sup>, Dwi Supriatin<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Program Studi Pendidikan Profesi Guru, FKIP, Universitas Mataram, Mataram, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v6i3.838>

### Article Info:

Received : 15 Juni 2025  
Revised : 12 Juli 2025  
Accepted : 24 Juli 2025  
Published : 05 Agustus 2025

### Correspondence:

Astiza

Phone: +6285339458884

**Abstract:** The purpose of this study was to determine the significance of the improvement in students' learning interest through the use of *Wordwall* media in Grade IV of SDN Model Mataram. The focus of this research was to enhance students' learning interest in classroom activities. This study employed a Classroom Action Research (CAR) approach based on Kurt Lewin's model. The subjects of the study were 18 fourth-grade students of SDN Model Mataram. Data were collected through observation, questionnaires, and documentation techniques. The results indicated that the use of *Wordwall* media effectively increased students' learning interest. This finding was evidenced by a gradual improvement in students' questionnaire scores across each cycle, with an average pre-action (initial test) score of 72.21, increasing to 81.18 in the post-test of Cycle I, and reaching 89.28% in Cycle II. These results demonstrate that the use of *Wordwall* media is highly effective in enhancing students' learning interest in Grade IV of SDN Model Mataram.

**Keywords:** Improvement, Learning Interest, *Wordwall* Media.

**Citation:** Taufik, M., Nisa, K., & Supriatin, D. (2025). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik melalui Penggunaan Media *Wordwall* di Kelas IV SDN Model Mataram Tahun Ajaran 2024/2025. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 6(3), 1740–1744. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v6i3.838>

### Pendahuluan

Proses pembelajaran yang terjadi didalam kelas dapat berjalan dengan baik apabila seorang pendidik dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Terlebih pada guru yang dituntut banyak untuk memahami bahwa kemampuan setiap siswa itu berbeda-beda, ada beberapa siswa yang menyukai belajar sambil bermain, ada juga siswa menyukai belajar sambil menggunakan media pembelajaran yang menarik dan lain sebagainya. Seiring berkembangnya teknologi yang begitu pesat mengakibatkan siswa cenderung tertarik menghabiskan waktu untuk bermain *games* daripada membaca materi pembelajaran (Akhwani, 2019). Untuk mengatasi dan mengantisipasi hal tersebut guru dituntut untuk kreatif dalam menyampaikan materi pembelajaran. Terlebih lagi pada usia Sekolah Dasar, pembelajaran sewajarnya di desain dengan menarik.

Penggunaan media pembelajaran sering dijadikan alternatif untuk mengatasi kejenuhan belajar

siswa. Selain membentuk *active learning*, media pembelajaran juga dapat meningkatkan minat belajar. Pembelajaran juga dapat berjalan dengan baik apabila didukung pula oleh adanya buku pembelajaran, LKS, modul, pemilihan metode pembelajaran yang tepat, minat belajar siswa dan penggunaan media pembelajaran. Namun pada kenyataannya yang terjadi di sekolah-sekolah masih banyak kegiatan pembelajaran yang tidak menggunakan media, dan kurang dalam pemilihan metode sehingga mengakibatkan kurangnya minat belajar siswa seperti yang terjadi di SDN Model Mataram.

Berdasarkan hasil observasi awal selama Praktik Pengalaman Lapangan yang dilakukan oleh peneliti di SDN Model Mataram ditemukan beberapa masalah dalam proses pembelajaran yaitu: (1) proses pembelajaran yang mengarahkan siswa mengerjakan soal-soal yang banyak seperti yang terdapat pada buku siswa maupun di LKS membuat siswa menjadi bosan, (2) sedikitnya kreativitas guru dalam pengadanan media

pembelajaran, (3) banyak siswa yang merasa kesulitan untuk memahami materi yang dijelaskan, sehingga materi yang diterima siswa masih kurang jelas atau abstrak, (4) dan masih banyak siswa yang kurang tertarik dalam penyampaian materi oleh gurunya karena kurang dalam memilih media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Pengamatan ini dilakukan untuk memantau proses pendidikan yang sedang berlangsung di kelas IV. Ternyata, pengajarannya masih klasikal dan tidak semua siswa mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru. Hanya beberapa siswa yang merespon ketika guru mengajukan pertanyaan tentang materi yang diajarkan. Beberapa siswa lain sibuk dengan kegiatannya sendiri, seperti membuat sketsa di buku catatan yang seharusnya digunakan untuk pekerjaan rumah. Siswa lain mungkin melamun karena bosan. Wawancara dengan guru dilakukan selain mengamati kondisi kelas. Guru kelas mengatakan bahwa pembelajaran pernah menggunakan media gambar atau media pembelajaran lainnya, dan ternyata dengan media tersebut siswa tidak membantu konsentrasi belajar siswa dan cepat merasa bosan karena tidak ada unsur yang menarik dari media tersebut. Hal ini dikarenakan guru sudah memiliki banyak tanggung jawab sehingga kurang bisa membuat media pembelajaran yang lebih inovatif. Selain beberapa masalah-masalah diatas, penggunaan media yang kurang di kelas mengakibatkan kurangnya minat siswa dalam pembelajaran. Semiawan (Susilowati, 2010:29) menyatakan minat adalah keadaan mental yang menyebabkan reaksi terfokus pada situasi atau objek tertentu yang menurutnya menyenangkan dan memuaskan (*satisfiers*). Artinya minat menjadi salah satu faktor penentu keberhasilan pembelajaran dan memberikan perubahan tingkah laku seseorang. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi minat belajar yaitu situasi belajar, sikap guru, keluarga, bahan media pembelajaran. Artinya minat belajar sangat mempengaruhi keberhasilan suatu pembelajaran. Untuk mengatasi masalah tersebut maka guru sebagai pendidik harus mampu menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan di dalam kelas sehingga para siswa mampu berkonsentrasi dan memiliki minat yang tinggi dalam pembelajaran. Salah satu caranya dengan penggunaan media yang tepat dan menarik dalam pembelajaran.

Media dapat menarik perhatian dan meningkatkan rasa ingin tahu siswa. Arsyad (2011: 5) menyatakan bahwa media yang digunakan dengan baik oleh guru atau siswa dapat mempengaruhi efektivitas program belajar dan mengajar sehingga pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa, di samping itu bisa membuat peserta didik menjadi lebih aktif. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar

mengajar, menurut Hamalik (Arsyad, 2017: 19), dapat menginspirasi dan memotivasi siswa untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran, serta memberikan dampak psikologis bagi mereka.

Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan media pendidikan secara signifikan akan meningkatkan keefektifan proses pembelajaran dalam menyebarkan pesan dan materi pendidikan. Media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman selain membangkitkan motivasi dan minat siswa. Dari pandangan yang dikemukakan oleh beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa peran media dalam proses pembelajaran sangatlah penting. Selain sebagai sarana penyebaran informasi, media pembelajaran juga dapat meningkatkan minat belajar siswa, membuat mereka senang dan bersemangat, dan yang terpenting membangkitkan kembali semangat mereka. Beberapa manfaat praktis penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat disimpulkan dari uraian di atas, antara lain (1) media pembelajaran dapat memperjelas penyampaian pesan dan informasi guna memperlancar dan meningkatkan proses pembelajaran dan hasil, (2) media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak dalam rangka menumbuhkan motivasi belajar, dan (3) media pembelajaran dapat mengatasi minat yang tertinggal pada sebagian peserta didik. Melalui penggunaan media, anak akan memperoleh pelajaran yang mengandung aspek-aspek perkembangan kognitif, sosial emosi, dan perkembangan fisik, seperti penggunaan media *wordwall*. Media *wordwall* adalah salah satu media game edukasi yang ada pada website yang memiliki banyak fitur-fitur animasi yang memudahkan guru dalam menciptakan sebuah pembelajaran yang menyenangkan dan yang membangkitkan semangat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran yang mana pada media *wordwall* ini memudahkan penyampaian materi yang diiringi dengan banyak permainan edukasi yang membuat peserta didik tidak cepat merasa bosan dalam menerima suatu materi pembelajaran.

Menurut Khairunnisa (2021:143) *wordwall* adalah aplikasi permainan digital berbasis jaringan dengan beragam fitur permainan dan tes yang dapat digunakan guru untuk melakukan penilaian. Menurut Lestari (2021:3) *wordwall* bermanfaat sebagai sumber belajar, media dan alat penilaian yang menyenangkan bagi peserta didik. Game ini dapat dimainkan melalui laptop atau smartpone. Pada aplikasi *wordwall* terdapat gambar, suara, animasi dan permainan interaktif yang memungkinkan dapat menarik minat peserta didik. Sari & Yarza (2021:197) menjelaskan kelebihan *wordwall* adalah aplikasi ini gratis dengan pilihan dasar. Banyak fitur permainan edukatif yang disediakan. Selain itu,

*wordwall* memungkinkan peserta didik untuk mengaksesnya tanpa perlu mendownload aplikasinya. Peserta didik hanya perlu mengakses link yang dibagikan guru. Farhaniah (2021:82) menjelaskan implementasi media berbasis *wordwall* sangat baik untuk menumbuhkan minat belajar siswa. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui adanya peningkatan minat belajar peserta didik ketika proses pembelajaran menggunakan media *wordwall* di kelas IV SDN Model Mataram.

## Metode

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan pada semester I di SDN Model Mataram. Subjek penelitian ini adalah semua peserta didik kelas IV SDN Model Mataram Tahun Pelajaran 2024/2025. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, setiap siklus terdiri dari empat komponen sesuai dengan model Kurt Lewin. Empat komponen tersebut adalah: a. perencanaan (planning); b. Tindakan (action); c. observasi (observation), dan d. refleksi (reflection) Parnawi (2020:99). Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket atau kuesioner, observasi dan dokumentasi. Untuk memperoleh data penelitian, instrument yang digunakan adalah angket minat belajar dengan menggunakan skala likert, lembar observasi, dokumentasi dan catatan lapangan. Analisis data dilakukan dengan menghitung presentase hasil angket minat belajar menggunakan rumus berikut ini, Sugiyono (2015:137).

$$\text{Presentase} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor ideal}} \times 100 \%$$

Observasi dan dokumentasi digunakan sebagai data pendukung proses pembelajaran. Komponen yang menjadi indikator keberhasilan dalam penelitian adalah adanya peningkatan minat belajar yang diperoleh dari angket minat belajar peserta didik. Minat belajar peserta didik jika diterapkan media *wordwall* dikatakan meningkat apabila data yang diperoleh menunjukkan antara 76% - 100% yaitu kategori baik. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu menggunakan observasi, angket, dan dokumentasi.

## Observasi

Observasi digunakan dalam penelitian ini untuk melihat bagaimana pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan media *wordwall* pada pokok bahasan perkembangbiakan tumbuhan. Observasi digunakan untuk mengetahui aktivitas siswa selama proses belajar mengajar. Pengamatan ini dilakukan oleh dua orang pengamat untuk menilai

tingkat keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan rumus berikut, berbagai aspek pelaksanaan materi yang dipelajari dihitung dan dianalisis:

$$\text{keterlaksanaan} = \frac{\text{indikator yang dicapai}}{\text{jumlah indikator maksimal}} \times 100 \%$$

## Dokumentasi

Dokumentasi adalah metode untuk mengumpulkan data tentang subjek atau variabel dan dapat berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, risalah rapat, agenda, dan lainnya, menurut Arikunto (2010: 274). Selama proses pembelajaran, metode dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data berupa foto-foto kegiatan pembelajaran siswa dan guru. Selain itu, data berupa nama siswa, jumlah siswa, dan siswa kelas IV di SDN Model Mataram dapat diperoleh dengan menggunakan metode ini.

## Angket

Angket atau kuesioner peneliti menggunakan skala Likert. Sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju, dan sangat tidak setuju hanyalah beberapa contoh kata yang dapat digunakan untuk mewakili gradien skala pengukuran ini, yang berkisar dari sangat positif hingga sangat negatif (Riduwan, 2012: 5). Tujuan angket yang digunakan adalah untuk mengukur minat belajar siswa melalui media *wordwall*. Menurut Arikunto (2010:148), instrumen penelitian adalah perangkat yang digunakan untuk menjalin hubungan antara subjek atau objek dan menentukan sejauh mana data mencerminkan konsep yang ingin diukur. Substansi instrumen disusun berdasarkan pengembangan konsep dan penetapan indikator yang digunakan untuk mengumpulkan data. Menurut peneliti, instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengetahui nilai variabel yang sedang diteliti. Jumlah alat yang digunakan ditentukan oleh jumlah mata pelajaran. Kuesioner skala Likert ganda dan lembar observasi membentuk instrumen penelitian. Lembar observasi digunakan untuk memperoleh data tentang aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Sedangkan lembar angket minat siswa dirancang untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran yang diterapkan. Aspek respon siswa menyangkut suasana dikelas, minat mengikuti pembelajaran, dan cara guru mengajar.

## Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan observasi yang dilakukan

peneliti di SDN Model Mataram selama pelaksanaan praktik pengalaman lapangan, penelitian ini memberikan informasi bahwa media pembelajaran yang digunakan di kelas IV masih menggunakan media gambar bahkan menggunakan buku siswa sebagai alternatif menyampaikan materi.

Khusus untuk materi perkembangbiakan tumbuhan Bab 1 Tumbuhan, Sumber Kehidupan di Bumi pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), minat belajar siswa masih rendah dan belum optimal, terbukti dengan nilai yang didapatkan siswa pada materi perkembangbiakan tumbuhan (Bab 1 Tumbuhan, Sumber Kehidupan di Bumi) di kelas IV SDN Model Mataram masih rendah yang terdiri dari 18 peserta didik. Oleh karena itu, dalam penelitian ini peneliti menggunakan studi Tindakan kelas untuk mengetahui pengaruh perlakuan khusus terhadap penggunaan media wordwall terhadap minat belajar siswa kelas IV SDN Model Mataram. Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan angket minat belajar, observasi digunakan untuk mengetahui penerapan media wordwall. Digunakan untuk menilai kemampuan minat belajar siswa, akan diputuskan dalam bentuk kuesioner/angket.

Penelitian ini dilakukan di kelas IV SDN Model Mataram, peneliti melakukan Penelitian ini pada Agustus 2024 pada semester ganjil, penelitian ini diadakan untuk mengukur peningkatan minat belajar peserta didik. Selain itu, siswa diperlakukan dalam penggunaan media wordwall. Setelah perlakuan, siswa akan mengikuti tes akhir (pos-test) untuk menentukan skor akhir pasca perlakuan atau tindakan. Perlakuan menggunakan lembar observasi untuk mempelajari praktiknya. Perawatan didasarkan pada penggunaan media wordwall. Dalam hal ini peneliti sebagai guru dan wali kelas IV sebagai pengamat, dan hasil perbandingan rata-rata presentase minat belajar peserta didik pada pratindakan, siklus I dan siklus II observasi sebanyak 18 siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 1.** Perbandingan Minat Belajar Peserta Didik Pratindakan, Siklus I dan Siklus II

<b>Perbandingan Rata-Rata Presentase Pratindakan, Siklus I dan Siklus II</b>			
	<b>Pratindakan</b>	<b>Siklus I</b>	<b>Siklus II</b>
Rata-rata	72,21	81,18	89,28

Berdasarkan hasil pembelajaran pada setiap siklusnya, perencanaan pembelajaran dengan menggunakan media wordwall menunjukkan peningkatan secara bertahap yang berkaitan dengan skor angket yang dicapai oleh peserta didik pada setiap siklusnya yaitu rata-rata pratindakan (tes awal) peserta didik sebesar 72,21 serta post tes (tes akhir) siklus I pada sebesar 81,18 dan perolehan skor pada angket minat belajar peserta didik pada siklus II yaitu sebesar 89,28%.

Dari tabel penggunaan media wordwall di atas dapat disimpulkan bahwa proses perlakuan pada siklus I menunjukkan kinerja yang baik dengan skor 81,18. Hal ini dikarenakan guru model telah melakukan semua kegiatan inti pada proses pembelajaran. Kemudian pada pertemuan siklus II sangat berhasil dengan skor 89,28 %. Hal ini dikarenakan guru melakukan semua kegiatan inti dari penggunaan media wordwall yang membantu proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil hitungan data penelitian, maka pada diri peserta didik terjadi perubahan akan motivasi dan minat mereka dalam mengikuti proses pembelajaran yang nampak dari skor angket yang diperolehnya. Oleh karena itu media wordwall memberikan pengaruh terhadap peserta didik dalam meningkatkan minatnya pada suatu pembelajaran. Pengaruh ini ditunjukkan pada perolehan skor angket belajar peserta didik antara sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran dengan media wordwall menunjukkan adanya peningkatan minat belajar dari peserta didik pada setiap siklusnya.

Dari hasil analisis data bahwa dapat dikatakan pembelajaran menggunakan media wordwall memberikan pengaruh yang positif terhadap minat belajar siswa kelas IV SDN Model Mataram terbukti dari hasil yang di dapat dari pengisian angket minat belajar siswa. Hal ini juga dilihat dari indikator minat belajar siswa yaitu: rasa tertarik, perhatian, perasaan senang, dan keinginan atau kesadaran. Dari keempat indikator tersebut dilihat sesuai yang terjadi dilapangan bahwa rata-rata minat siswa untuk belajar tertarik tanpa ada paksaan atau dorongan dari pihak lain dikarenakan siswa lebih menyukai pembelajaran yang bersifat menyenangkan. Oleh karena itu pembelajarn menggunakan media wordwall mampu menarik perhatian siswa, membuat siswa merasa senang ketika belajar dan memiliki rasa ingin belajar atau kesadaran akan pentingnya suatu pembelajaran. Oleh karena itu penggunaan media wordwall mampu

memberikan pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa kelas IV SDN Model Mataram.

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa media wordwall dapat meningkatkan minat belajar peserta didik di kelas IV SDN Model Mataram. Hal tersebut dapat ditunjukkan pada peningkatan secara bertahap yang berkaitan dengan skor angket yang dicapai oleh peserta didik pada setiap siklusnya yaitu rata-rata pratindakan (tes awal) peserta didik sebesar 72,21 serta post tes (tes akhir) pada siklus I sebesar 81,18 dan perolehan skor pada angket minat belajar peserta didik pada siklus II yaitu sebesar 89,28%. Artinya penggunaan media wordwall ini sangat efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik di kelas IV SDN Model Mataram.

### Ucapan Terimakasih

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang terlibat dalam membantu, membimbing dan memberikan dukungan kepada peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini. Terima kasih juga peneliti mengucapkan kepada kedua orang tua, keluarga, dosen pembimbing lapangan, guru pamong, pihak sekolah, peserta didik serta rekan-rekan mahasiswa yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan artikel ini dengan baik.

### Daftar Pustaka

- Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi. Badan Penelitian Dan Pengembangan Dan Pembukuan Pusat Kurikulum Dan Pembukuan. Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial. Jakarta.
- Ari Parnawi. 2020 Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research). Yogyakarta: Budi Utama
- Arsyad, A. 2017. Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada
- Arikunto, Suharsimi. 2010. Prosedur Penelitian; Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta Bayumedia Publishing.
- Farniah, S. (2021) Penerapan Media Berbasis Wordwall untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas I Sekolah Dasar Negeri 127 Kota Jambi. UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.
- Khairunnisa, Y. (2021). Pemanfaatan fitur gamifikasi daring Maze chase Wordwall sebagai media pembelajaran digital mata kuliah statistika dan Probabilitas, *MEDIASI-Jurnal Kajian Dan Terapan Media, Bahasa, Komunikasi*, 2(1), *MEDIASI-Jurnal Kajian dan Terapan Media, Bahasa*.
- Lestari, R. D. (2021). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Wordwall

- Di Kelas II sd N 01 Tanahbaya Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru*, 2(2), 1-6.
- Riduwan. 2012. Skala pengukuran Variabel-Variabel Penelitian Bandung: Alfabeta.
- Rochima. S. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Video Animasi Pada Pokok Bahasan Keliling Dan Luas Segitiga Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Sumberagung Peterongan Jombang (skripsi). Malang: Universitas Islam Negri Maulana Malik Ibrahim.
- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quiziz dan Wordwall Pada Pembelajaran Ipa Bagi Guru-Guru Sdit Al-Kahfi, *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2), 195-199.
- Sugiono. 2016. Statistika Untuk Penelitian. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta