

ANALISIS PERAN TEKNOLOGI BERBASIS *GAME* (*WORDWALL*) DALAM MEMBANGUN MINAT BELAJAR SISWA

Tri Iftitahur Rohmah ¹, Nafilah Safitri², Elyani Rahmawati ³, Ahmad Zainal Wawa ⁴, Aldino Khoirozadit Taqwa ⁵, Fina Fakhriyah ⁶, Nur Fajrie ⁷
^{1,2,3,4,5,6,7}Universitas Muria Kudus, Kudus, Indonesia

Kata kunci:

*Teknologi, Game,
Wordwall, Minat Belajar*

*Corresponding authors
email:*

202233131@std.umk.id.ac

Abstract

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran game wordwall pada proses pembelajaran kelas 3 di SDN 03 Tergo dalam membangun minat belajar siswa. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif, kami melakukan observasi lapangan dan wawancara sebagai teknik pengumpulan data, kemudian dianalisis untuk menarik kesimpulan. Temuan utama menunjukkan bahwa penggunaan wordwall efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa terhadap materi pembelajaran. Guru menganggap wordwall sebagai alat yang efektif untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik dan interaktif. Namun, tantangan seperti keterbatasan akses teknologi dan integrasi ke dalam kurikulum perlu diatasi.

PENDAHULUAN

Pembelajaran pada kelas 3 merupakan fase krusial dalam perkembangan akademik dan sosial anak-anak. Salah satu faktor utama yang memengaruhi keberhasilan belajar pada tahap ini adalah minat belajar siswa. Namun, tantangan muncul ketika siswa cenderung kehilangan minat dalam proses belajar, terutama jika metode pembelajaran yang digunakan kurang menarik dan tidak menantang. Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan observasi awal tentang peran teknologi dalam membangun minat belajar siswa yang dilaksanakan di SD 03 Tergo Kabupaten Kudus. Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru kelas, ditemukan bahwa siswa kelas 3 SD 03 Tergo cenderung kurang tertarik dan kurang termotivasi ketika pembelajaran dilakukan dengan cara yang monoton dan membosankan. Guru harus berusaha menggunakan berbagai metode pembelajaran untuk mencegah kejenuhan siswa dan meningkatkan minat belajar mereka (Ahmad et al., 2020).

Kehadiran teknologi pada zaman ini telah menjadi kebutuhan manusia dalam berinteraksi sosial dengan lingkungannya. Berbagai informasi dan pengetahuan baru dapat dengan mudah terhubung melalui alat komunikasi praktis. Dengan adanya teknologi berbasis alat komunikasi seperti *smartphone*, segala hal menjadi lebih mudah, praktis, dan efektif (Fajrie et al., 2022). Teknologi juga telah menjadi salah satu alat yang amat berpotensi dalam mendukung proses pembelajaran. Seiring kemajuan teknologi di seluruh dunia, hal ini berdampak pada semua bidang kehidupan, termasuk dunia ekonomi, politik, budaya, seni, bahkan pendidikan (Mahardika et al., 2022).

Minat sendiri adalah perasaan suka dan ketertarikan terhadap suatu hal atau aktivitas, tanpa paksaan dari orang lain (Ahmad et al., 2020). Siswa yang memiliki minat terhadap belajar akan berusaha keras untuk mencapai tujuan belajarnya. Dengan minat belajar yang tinggi tidak hanya menciptakan lingkungan pembelajaran yang positif, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran, yang pada gilirannya dapat meningkatkan pemahaman dan retensi materi. Dalam hal ini guru sangat berperan dalam proses pembelajaran dengan menciptakan inovasi dengan memahami dan mempelajari teknologi dengan harapan dapat membangun minat belajar siswa. Tugas seorang guru tidak hanya terbatas pada memberikan pengetahuan kepada siswa, tetapi juga mencakup membimbing dan membentuk kepribadian yang positif (Fajrie et al., 2022).

Kemajuan teknologi harus selaras dengan kemajuan ilmu pengetahuan, sehingga kemajuan teknologi merupakan hal yang tidak bisa kita hindari di dunia ini (Mahardika et al., 2022). *Wordwall* merupakan salah satu opsi yang sangat potensial untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam konteks pembelajaran online yang sedang berlangsung saat ini. Selain kemudahannya dalam penggunaan dan biayanya yang terjangkau, *wordwall* menawarkan beragam pilihan alternatif dalam penyajian materi pembelajaran dan kuis (Cipta et al., 2023). Platform ini juga mendukung interaksi yang lebih dinamis antara pengajar dan siswa, serta memungkinkan penyesuaian materi sesuai dengan kebutuhan dan tingkat pemahaman siswa, sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan menyenangkan. Dengan fitur-fitur yang interaktif seperti *game edukatif*, *quiz*, dan berbagai *template* pembelajaran, *wordwall* dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Anggulian et al., 2024) menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis teknologi informasi masih rendah karena preferensi pada metode konvensional dan kurangnya pemahaman serta sumber daya teknologi. Minat belajar siswa dapat meningkat jika guru mengelola kelas dengan baik, menggunakan metode yang sesuai, dan memanfaatkan media teknologi informasi. Penggunaan media berbasis teknologi informasi terbukti meningkatkan minat belajar siswa, membuat pembelajaran lebih menyenangkan, kreatif, dan inovatif, serta menciptakan suasana kelas yang diinginkan (Yuliza, 2023). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mendalami peran teknologi berbasis *game* (*wordwall*) dalam membangun minat belajar siswa di kalangan sekolah dasar. Dengan menganalisis secara kritis penggunaan teknologi berbasis *game* (*wordwall*) dalam konteks pembelajaran di SD, penelitian ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang efektivitas metode pembelajaran baru tersebut. Diharapkan bahwa hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang signifikan bagi pengembangan kurikulum dan metode

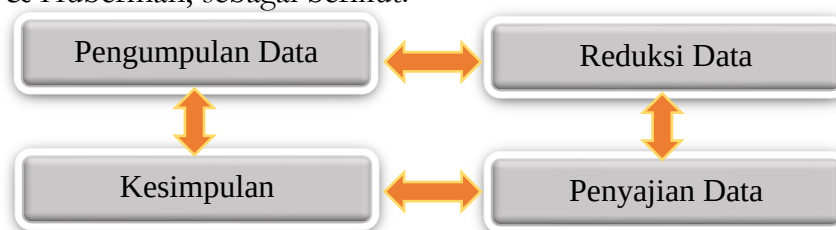
pengajaran di sekolah dasar, serta memperkuat pentingnya integrasi teknologi dalam pendidikan nilai-nilai kebangsaan kepada generasi muda.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan pendekatan naratif. Metode kualitatif adalah pendekatan penelitian yang didasarkan pada filsafat *postpositivisme* atau *interpretatif*, digunakan untuk mengeksplorasi objek dalam kondisi yang alami. Tujuan dari penelitian kualitatif adalah untuk memahami makna, mengidentifikasi keunikan, mengkonstruksi fenomena, dan menghasilkan hipotesis baru (Djuita Hidayati, 2023). Penelitian dengan kualitatif dilaksanakan untuk menggambarkan serta menganalisis suatu hasil penelitian (Anggraeni & Fakhriyah, 2021). Metode penelitian yang diterapkan adalah observasi lapangan serta wawancara dengan beberapa siswa dan guru sebagai partisipan penelitian yang kemudian hasilnya akan dianalisis dan dijabarkan (Mahardika et al., 2022). Pelaksanaan penelitian ini dilakukan di SDN 03 Tergo Kabupaten Kudus dengan subjek penelitian enam orang siswa dan satu guru kelas.

Teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan adalah sebagai berikut: Pertama, observasi adalah proses pengamatan langsung dan tidak langsung yang melibatkan peneliti terjun langsung ke lokasi untuk mendapatkan pemahaman mendalam. Kedua wawancara adalah pertemuan antara peneliti dan narasumber untuk tanya jawab tentang topik tertentu, dilakukan secara langsung. Dan yang ketiga adalah studi dokumen, yang merupakan cara untuk mendapatkan bukti yang berupa tulisan, gambar, maupun karya seseorang dari pencatatan sumber informasi (Anggraeni & Fakhriyah, 2021).

Adapun teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teori Miles & Huberman, sebagai berikut:



Gambar 1. Teknik Anaisis Data Miles & Huberman

Teori analisis data Miles & Huberman melibatkan tiga tahapan. Pertama, reduksi data, di mana data disaring, dipilih, dan dikelompokkan berdasarkan kriteria tertentu. Kedua, penyajian data melalui metode visual dan verbal seperti grafik, tabel, atau narasi deskriptif (Djuita Hidayati, 2023). Terakhir, penarikan kesimpulan, di mana hasil analisis dievaluasi untuk

menentukan peran teknologi berbasis game (wordwall) dalam meningkatkan minat pada siswa kelas 3 SDN 03 Tergo.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran Umum Pembelajaran di Kelas 3 SD 3 Tergo

Di kelas 3 SDN 03 Tergo, pembelajarannya berfokus pada cara yang dinamis. Guru tidak hanya fokus pada penyampaian materi pelajaran, tetapi juga memperhatikan aspek-aspek seperti keterlibatan siswa dan pemahaman mereka terhadap materi secara mendalam. Oleh karena itu, diterapkannya berbagai metode pembelajaran, termasuk penggunaan teknologi berbasis game seperti *wordwall*. Di kelas 3 SDN 03 Tergo, *wordwall* menjadi alat penting untuk memperkaya pengalaman belajar siswa. *Wordwall* adalah suatu platform yang memberikan kontribusi besar dalam meningkatkan keterlibatan dan interaksi siswa dalam proses belajar mengajar (Herta et al., 2023). Melalui *wordwall*, guru memiliki kemampuan untuk menciptakan berbagai macam aktivitas pembelajaran yang interaktif, seperti permainan kata-kata silang, *puzzle* kata, kartu kata, dan masih banyak lagi. *Wordwall* tidak hanya memperkaya pengalaman belajar siswa, tetapi juga membantu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan menarik (Herta et al., 2023). Hal ini membantu memperkuat pemahaman siswa dan membuat pembelajaran lebih menarik.



Gambar 2. Gambaran Penggunaan *Wordwall* di Kelas

Dalam penerapannya, guru-guru di SDN 03 Tergo memastikan bahwa penggunaan *wordwall* tidak hanya sekadar tambahan atau hiburan, tetapi merupakan bagian dari kurikulum. Guru merancang aktivitas *wordwall* dengan tujuan spesifik yang sesuai dengan kebutuhan dan tingkat pemahaman siswa. (Herta et al., 2023) menyatakan bahwa siswa dapat berpartisipasi dalam pembelajaran melalui berbagai cara, seperti mendengarkan, refleksi,

pengalaman sensorik, dan kegiatan menulis. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran dapat berperan penting dalam membantu siswa memahami materi pelajaran. Guru juga menggunakan *wordwall* sebagai alat penilaian formatif, memungkinkan mereka untuk mengevaluasi pemahaman siswa dan menyesuaikan pembelajaran sesuai kebutuhan.

Penerapan *Game Wordwall* dalam Pembelajaran di Kelas 3 SDN 03 Tergo

Penggunaan aplikasi pendidikan adalah salah satu cara efektif untuk mengurangi efek negatif dari penggunaan ponsel dalam pembelajaran (Fitri et al., 2024). Penerapan *game wordwall* dalam pembelajaran di kelas 3 SDN 03 Tergo adalah sebuah inovasi dalam proses pengajaran. Penggunaan media yang menarik dan beragam akan meningkatkan keterlibatan serta motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran, dan mengubah rutinitas kelas menjadi sesuatu yang lebih dinamis (Aidah & Nurafni, 2022). Agar pelaksanaan lebih mudah, seorang pendidik harus mampu menguasai media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai akan menghasilkan kualitas pembelajaran yang tinggi (Fitri et al., 2024). Dalam kelas tersebut, guru telah menerapkan *wordwall* dalam berbagai aktivitas pembelajaran. Praktik ini membuka peluang baru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa dengan cara yang lebih interaktif dan menarik.

Dalam kelas 3 SDN 03 Tergo, *wordwall* bukan hanya digunakan sebagai alat pembelajaran di dalam kelas, tetapi juga dimanfaatkan sebagai tugas rumah. Hal ini bertujuan untuk memperpanjang pembelajaran di luar kelas dan melibatkan siswa dalam proses belajar secara mandiri. Namun, seperti halnya dengan pengenalan teknologi baru, implementasi *wordwall* juga menghadapi beberapa kendala teknis. Beberapa siswa mungkin mengalami kesulitan dalam mengakses platform tersebut di rumah karena keterbatasan perangkat atau akses internet. Dalam hal ini, orang tua bertindak sebagai fasilitator dengan menyediakan sarana belajar yang diperlukan serta hal-hal yang dapat meningkatkan prestasi belajar anak. Ini menunjukkan bahwa peran orang tua sebagai fasilitator adalah sebagai penyedia. Seperti halnya guru yang menyediakan bahan ajar, orang tua juga menyediakan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam pembelajaran (Anggraeni & Fakhriyah, 2021). Meskipun demikian, upaya terus dilakukan untuk mengatasi kendala-kendala ini agar semua siswa dapat mengambil manfaat penuh dari penggunaan *wordwall* dalam pembelajaran.

Dengan memanfaatkan *wordwall*, guru di kelas 3 SDN 03 Tergo dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna bagi siswa. Wordwall memiliki beberapa kelebihan, termasuk opsi gratis dengan template dasar dan beragam (Pradani, 2022). Melalui permainan yang interaktif, siswa diundang untuk berpikir secara kreatif, berkolaborasi dengan teman-teman mereka, dan memecahkan masalah dengan cara yang menyenangkan. Dengan demikian, *wordwall* tidak hanya berfungsi sebagai alat

pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana untuk mengembangkan pemahaman siswa.

Keterlibatan siswa dalam penggunaan *wordwall* menggambarkan respons positif terhadap inovasi ini. Siswa menunjukkan minat yang tinggi dalam pembelajaran, dengan antusiasme yang tinggi saat berpartisipasi dalam setiap sesi permainan. Pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi dapat menyebabkan peserta didik yang merasa senang karena pembelajaran sesuai dengan keinginan dan karakter peserta didik sendiri sehingga mempunyai kepuasan tersendiri bagi mereka (Yuliza, 2023). Melalui *wordwall*, siswa tidak hanya belajar materi, tetapi juga mengalami kegembiraan dan kepuasan dalam memahami materi pelajaran (Shofiya Launin et al., 2022). Ini menggambarkan bahwa penggunaan teknologi seperti *wordwall* memiliki peran yang besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan memperluas pengalaman belajar siswa di kelas 3 SDN 03 Tergo.

Peran Game Wordwall dalam Membangun Minat Belajar Siswa Kelas 3 SDN 03 Tergo

Aplikasi *wordwall* bisa menjadi solusi alternatif ketika siswa menghadapi kesulitan dalam belajar (Daniatur Rizki et al., 2023). Sependapat dengan hal tersebut, guru beranggapan bahwa dengan *wordwall*, siswa terdorong untuk aktif berpartisipasi dan mengeksplorasi materi pembelajaran melalui berbagai tantangan dan permainan yang disajikan. Melalui pengalaman ini, mereka tidak hanya belajar secara pasif, tetapi juga secara aktif terlibat dalam menyusun strategi, berpikir kritis, dan berkolaborasi dengan teman-teman mereka. Antusiasme siswa terhadap *wordwall* juga tercermin dalam permintaan siswa untuk bermain kembali dan kembali. Siswa menunjukkan kesungguhan dalam memahami materi pembelajaran dengan cara yang menyenangkan dan tidak terasa seperti beban. Ketika diberi kesempatan untuk bermain *wordwall*, siswa merasa lebih termotivasi untuk menghadiri setiap sesi pembelajaran, karena mereka tahu bahwa mereka akan terlibat dalam pengalaman pembelajaran yang menarik dan bermakna. Dalam prosesnya, minat belajar siswa terhadap materi pelajaran secara alami tumbuh dan berkembang. Karena dengan proses pembelajaran yang monoton peserta didik dapat dengan mudah kehilangan minat, yang dapat mengakibatkan penurunan semangat dan prestasi belajar siswa (Hasanah et al., 2023).

Dalam (Fajrie et al., 2023), berpendapat bahwa media pembelajaran saat ini seharusnya terintegrasi dengan teknologi informasi. Integrasi ini memungkinkan media pembelajaran tidak hanya berupa teks-teks yang membosankan tetapi juga dapat menyajikan gambar-gambar dan suara yang menarik minat siswa dalam belajar. Pada proses pembelajaran, media sangat penting sebagai stimulus antara guru dan peserta didik untuk meningkatkan minat belajar siswa (Fitri et al., 2024). Media *wordwall* juga memungkinkan para guru untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang berpusat pada siswa (Salma et al., 2023). Dengan memanfaatkan berbagai fitur dan permainan

yang disediakan oleh *wordwall*, guru dapat menyajikan materi pembelajaran dengan cara yang beragam dan menarik bagi berbagai tipe pembelajar. Ini membantu menciptakan pengalaman belajar yang dapat diakses oleh semua siswa, tanpa memandang latar belakang atau tingkat kemampuan mereka. Sebagai hasilnya, *wordwall* tidak hanya membantu membangun minat belajar siswa secara individu, tetapi juga menciptakan kelas yang baik dan memotivasi untuk semua siswa.

Pendapat Guru Kelas 3 tentang Penggunaan Game Wordwall

Sebagian besar pendidik di sekolah-sekolah Indonesia masih memiliki pengetahuan yang terbatas mengenai penggunaan teknologi. Banyak guru yang masih mengandalkan metode konvensional, seperti ceramah, dalam proses mengajar. Hal ini dapat menjadi hambatan dalam pembelajaran dan mengurangi motivasi siswa untuk mengikuti proses belajar (Mujahidin et al., 2012). Sehingga guru kelas 3 di SDN 03 Tergo mencoba untuk mempelajari dan memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Guru menganggap *wordwall* sebagai alat yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Dari pengalaman langsung di kelas, terlihat bahwa siswa lebih bersemangat saat mereka belajar dengan *wordwall*. Sebagai contoh, saat sebuah permainan *wordwall* sedang berlangsung, siswa terlibat secara aktif, berusaha menjawab pertanyaan dengan cepat dan bersemangat untuk memenangkan permainan. Antusiasme seperti ini menggambarkan keberhasilan penggunaan *wordwall* dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik dan interaktif.

Guru adalah faktor penting yang mempengaruhi efektivitas proses pembelajaran. Guru harus mampu berinovasi dan berkreasi dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan eksploratif agar siswa lebih bersemangat dalam belajar, aktif mengikuti seluruh kegiatan di kelas, dan merasa senang saat belajar (Zulfah, 2023). Guru di SDN 03 Tergo percaya bahwa *wordwall* tidak hanya membantu meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga memperdalam pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Saat menggunakan *wordwall*, siswa tidak hanya belajar dari guru tetapi juga dari interaksi mereka dengan permainan tersebut. Mereka harus berpikir cepat, menganalisis informasi, dan membuat keputusan yang tepat, yang semuanya merupakan keterampilan penting yang diperlukan dalam pembelajaran.

Namun demikian, guru juga menyadari bahwa penggunaan *wordwall* tidaklah cukup untuk mengubah sepenuhnya cara siswa belajar. Mereka memahami bahwa *wordwall* hanyalah salah satu alat dalam kotak perangkat pembelajaran mereka. Oleh karena itu, guru harus mencari berbagai metode dan strategi lain yang dapat meningkatkan pembelajaran siswa. Dengan demikian, penggunaan *wordwall* di SDN 03 Tergo merupakan bagian dari upaya yang lebih besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

Manfaat dan Tantangan yang Dihadapi Guru Kelas 3 dalam Penerapan *Game Wordwall* dalam Proses Pembelajaran

Kelemahan dari *wordwall* sendiri antara lain rentan terhadap kecurangan dan ukuran huruf yang tidak dapat diubah, membutuhkan waktu lebih lama dalam pembuatannya, dan hanya dapat digunakan untuk dilihat karena bersifat visual (Mujahidin et al., 2012). Penggunaan perangkat seperti smartphone telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan secara individu dalam menyediakan teknologi transformatif dan ruang sosial dari representasi diri terhadap jejaring sosial (Fajrie et al., 2022). Sehingga meskipun penggunaan *wordwall* memberikan banyak manfaat dalam proses pembelajaran, guru kelas 3 juga menghadapi beberapa tantangan yang nyata. Salah satu tantangan utama adalah keterbatasan akses teknologi di lingkungan siswa. Tidak semua siswa memiliki perangkat seperti smartphone atau komputer yang diperlukan untuk berinteraksi dengan *wordwall* di rumah. Hal ini dapat mengakibatkan kesenjangan dalam partisipasi siswa dalam aktivitas *wordwall* di luar jam pelajaran. Di lingkungan sekolah, terdapat keterbatasan dalam jumlah perangkat yang tersedia, yang dapat membatasi implementasi *wordwall* dalam kelas. Sebagai contoh, jika hanya ada beberapa komputer di kelas, siswa harus berbagi perangkat, yang mungkin mengurangi waktu yang mereka habiskan untuk bermain *wordwall*.

Meskipun tantangan-tantangan ini ada, guru optimis bahwa dengan dukungan yang tepat dari pihak sekolah, masalah akses teknologi dapat diatasi. Sekolah dapat mempertimbangkan opsi seperti menyediakan komputer tambahan di kelas, atau memberikan akses ke perangkat tersebut di perpustakaan sekolah. Mereka harus menyusun aktivitas *wordwall* dengan baik sehingga sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dalam kurikulum (Setyorini et al., 2024). Hal ini memerlukan waktu dan usaha ekstra dari guru untuk merencanakan dan mengevaluasi penggunaan *wordwall* dalam setiap pelajaran karena minat siswa tidak hanya dipengaruhi oleh faktor internal, tetapi juga oleh faktor eksternal (Rizki et al., 2023). Namun demikian, dengan pemahaman yang mendalam tentang materi pelajaran dan kreativitas dalam mendesain aktivitas *wordwall*, guru dapat mengatasi tantangan ini dan membuat *wordwall* menjadi bagian dari pembelajaran di kelas 3 SDN 03 Tergo.

KESIMPULAN

Dalam pembelajaran di kelas 3 SDN 03 Tergo, penggunaan *game wordwall* telah membawa dampak positif yang signifikan. Guru dan siswa sama-sama merasakan manfaat dalam meningkatkan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran. *Wordwall* tidak hanya menjadi alat tambahan, tetapi juga telah menjadi bagian dari kurikulum pembelajaran, membantu menciptakan suasana pembelajaran yang dinamis dan menarik bagi siswa. Meskipun demikian, tantangan-tantangan yang dihadapi dalam penerapan *wordwall* juga perlu diatasi. Keterbatasan akses teknologi, integrasi ke dalam kurikulum, dan pengembangan aktivitas *wordwall* yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran

Walada: Journal of Primary Education Vol. 3, No. 3, [Desember] [2024]

This work is licensed under a [Creative Commons - Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

merupakan beberapa tantangan yang dihadapi oleh guru. Namun, dengan dukungan yang tepat dari pihak sekolah dan upaya kolaboratif antar guru, tantangan-tantangan tersebut dapat diatasi. Secara keseluruhan, pengalaman di kelas 3 SDN 03 Tergo menunjukkan bahwa penggunaan game *wordwall* memiliki potensi besar dalam meningkatkan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran.

REFERENSI

- Ahmad, N., Ilato, R., & Payu, B. R. (2020). Pengaruh Pemanfaatan Teknologi Informasi Terhadap Minat Belajar Siswa. *Jambura Economic Education Journal*, 2(2), 70–79. <https://doi.org/10.37479/jeej.v2i2.5464>
- Aidah, N., & Nurafni, N. (2022). Analisis Penggunaan Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran Ipa Kelas Iv Di Sdn Ciracas 05 Pagi. *Pionir: Jurnal Pendidikan*, 11(2), 161–174. <https://doi.org/10.22373/pjp.v11i2.14133>
- Anggraeni, R. N., & Fakhriyah, F. (2021). Peran orang tua sebagai fasilitator anak dalam proses pembelajaran online di rumah 1. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, VIII(2), 105–117. <https://doi.org/10.30659/pendas.8.2.105-117>
- Anggulan, F. Y., Purwosaputro, S., & Hartanti, P. T. (2024). Implementasi Media Wordwall terhadap Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila di SMK Negeri 2 Semarang. *Journal on Education*, 06(03), 17642–17648.
- Cipta, N. H., Rokmanah, S., & Wijayanti, R. S. (2023). Penggunaan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7, 23955–23959.
- Djuita Hidayati. (2023). Analisis Pemahaman Kognitif Matematika Siswa Mi Ihyauddiny Lombok Barat. *Walada: Journal of Primary Education*, 1(2), 14–18. <https://doi.org/10.61798/wjpe.v1i2.8>
- Fajrie, N., Purbasari, I., & Sholikhan, M. (2022). Analisis Pemahaman Dasar Penggunaan Smartphone Di Kasus Panti Pelayanan Disabilitas Sensorik Netra. *Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial*, 9(Vol 9, No 2 (2022): Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial), 284–300. <https://journal.ikipgriptk.ac.id/index.php/sosial/article/view/4400/2080>
- Fajrie, N., Syafitri, D., Wahyu, M., Hanifah, N., & Septyani, L. A. (2023). Peran Guru Dalam Meningkatkan Kedisiplinan Siswa Kelas IV Di SD 1 Gribig Kudus. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling*, 01(2), 61–65. <https://jurnal.ittc.web.id/index.php/jpdsk>
- Fitri, A., Saleh, M., Rahman, A., Hamdanah, & Usman. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran PAI Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas V di Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal)*, 8(1), 32–41.
- Hasanah, B. A., Firmansyah, A., & Firmansyah, H. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Minat Belajar

- Sejarah Peserta Didik. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(5), 1913–1924. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i5.5294>
- Herta, N., Nupus, B. C., Sanggarwati, R., & Setiawan, T. Y. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Game Wordwall dalam Pembelajaran untuk Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Seminat Nasional Paedagoria*, 3, 527–532. <https://wordwall.net/>
- Mahardika, Yusmar, I. K., Fadilah, F. E., Cahyani, R., Marta, A. F., & Salsabila, F. (2022). Pengaruh Pemanfaatan Teknologi Informasi Terhadap Minat Belajar IPA Siswa di SDN Ajung 3 Kelas 5. *Jurnal Ilmiah Wabana Pendidikan*, 2022(23), 428–433.
- Mujahidin, A. A., Salsabila, U. H., Hasanah, A. L., Andani, M., & Aprillia, W. (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. <https://doi.org/10.31004/innovative.v1i2.3109>
- Pradani, T. G. (2022). Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(5), 452–457. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i5.162>
- Rizki, D., Rahmawati, N., Widodo, S. T., Wahyuni, N. I., & Rifqi, A. (2023). Pemanfaatan Wordwall Dalam Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas Iv Sd Negeri Gisikdrono 02. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09.
- Salma, R., Fakhriyah, F., & Riswari, L. A. (2023). Kolaborasi Kurikulum Merdeka dan Kurikulum Terpadu di SD IT Al Islam Kudus. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 6(1), 587–599.
- Setyorini, D., Suneki, S., Prayitno, M., & Prasetiawati, C. (2024). Meningkatkan Minat Belajar Dengan Menggunakan Media Wordwall Kelas 4 Di Sekolah Dasar. *Jurnal Sinektik*, 6(1), 25–31. <https://doi.org/10.33061/js.v6i1.8885>
- Shofiya Launin, Wahyu Nugroho, & Angga Setiawan. (2022). Pengaruh Media Game Online Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3), 216–223. <https://doi.org/10.55784/jupeis.vol1.iss3.176>
- Yuliza, S. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Di MTs Negeri Kota Bengkulu. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 33–48.
- Zulfah, N. (2023). Pemanfaatan Media Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(1), 11. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i1.5>