

**PENERAPAN MEDIA GAME EDUKASI WORDWALL
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR DAN
KETERAMPILAN LITERASI SISWA SD**

TESIS

**Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Memperoleh Derajat Gelar S-2
Program Studi Magister Pedagogi**



Disusun oleh:

ROSNAWATI

NIM : 202310660211037

**DIREKTORAT PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG
Desember 2024**

**PENERAPAN MEDIA GAME EDUKASI WORDWALL
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR DAN
KETERAMPILAN LITERASI SISWA SD**

ROSNAWATI
202310660211037

Telah disetujui

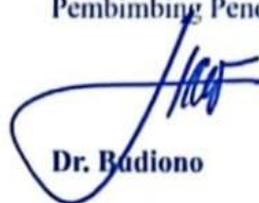
Pada hari/tanggal, Selasa/ 31 Desember 2024

Pembimbing Utama



Prof. Dr. Mohammad Syaifuddin

Pembimbing Pendamping



Dr. Radiono

Direktur
Program Pascasarjana



Prof. Latipun, Ph.D.

Ketua Program Studi
Magister Pedagogi



Dr. Agus Tinus

TESIS

ROSNAWATI
202310660211037

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada hari/tanggal, Selasa/ **31 Desember 2024**
dan dinyatakan memenuhi syarat sebagai kelengkapan
memperoleh gelar Magister di Program Pascasarjana
Universitas Muhammadiyah Malang

SUSUNAN DEWAN PENGUJI

Ketua : Prof. Dr. Mohammad Syaifuddin
Sekretaris : Dr. Budiono
Penguji I : Dr. Siti Fatimah Soenaryo
Penguji II : Dr. Nurul Zuriah

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur senantiasa kita panjatkan atas segala limpahan nikmat kesehatan dan kesempatan yang Allah SWT anugerahkan sehingga saya dapat menyelesaikan tesis yang berjudul **“Penerapan Media Game Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Keterampilan Literasi Siswa SD”** sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada Program Studi Magister Pedagogi Universitas Muhammadiyah Malang.

Saya menyadari bahwa dukungan, bantuan, bimbingan, saran serta masukan dari berbagai pihak sangat membantu dalam proses penyelesaian tesis ini. Oleh karena itu, dengan penuh rasa syukur dan hormat saya ingin mengucapkan banyak terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada suami tercinta, Samsir Nur Dg. Raja yang selalu menjadi *the first one, support system* terbaik dalam mendukung saya menyelesaikan tesis ini. Ada banyak cinta yang tumpah sebagai bentuk dukungan kepada saya dalam menjalankan tugas, bukan hanya sebagai mahasiswa tapi juga sebagai istri, *mama`* dan juga seorang guru. Untuk kedua permata hatiku, kakak Ahmad Naufal SR Dg. Tiro yang dengan segala kebesaran hatinya membantu *mama`* menjaga adek dan menjalankan perannya sebagai kakak yang baik selama *mama`* belajar. Juga adik Ahmad Muzakki SR Dg. Ngawing yang begitu mandiri dan berusaha menguatkan hati *mama`* agar bisa belajar dengan tenang. Terima kasih banyak anak-anak hebatnya *mama`* dan *tetta* yang sudah rela waktu liburannya kami gunakan untuk menyelesaikan studi di Malang. Semoga kelak Allah SWT menganugerahkan kalian kesempatan untuk belajar lebih baik dari kami.

Selanjutnya penulis menyampaikan banyak terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada:

1. Orang tua tercinta, *mama`* Hj. St. Dahliah Siling Dg. Te`ne yang menjadi inspirasi saya untuk menjadi guru dan menuntut ilmu sampai sejauh ini. Almarhum bapak Makku` Dg. Tiro yang menjadi alasan saya untuk terus belajar agar dapat menjadi penerang di alam kubur bapak. *Mama`* mertua Hasmawati Dg. Sunggu, dan *tetta*

Indar Jaya Dg. Ngawing yang senantiasa mendukung dan mendoakan kami agar bisa lanjut dan menyelesaikan pendidikan.

2. Prof. Dr. Nazaruddin Malik, M.Si., selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Malang dan Prof. Dr. Latipun, Pd.D., selaku Direktur Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Malang.
3. Dr. Agus Tinus, M.Pd., selaku Kepala Program Studi Magister Pedagogi Universitas Muhammadiyah Malang. Terima kasih atas bantuan, bimbingan, saran, dan motivasinya sehingga kami bisa menyelesaikan studi tepat waktu.
4. Prof. Dr. Mohammad Syaifuddin, MM. dan Assc. Prof. Dr. Budiono, M.Si., selaku dosen pembimbing dalam penyusunan tesis ini. Terima kasih atas bantuan, bimbingan, saran, dan semua ilmu yang telah diberikan selama proses penyusunan tesis ini, semoga bapak senantiasa diberi kesehatan dan kekuatan dalam menjalankan tugas.
5. Assc. Prof. Dr. Siti Fatimah Soenaryo, M.Pd. dan Assc. Prof. Dr. Nurul Zuriah, M.Si., selaku dosen penguji. Terima kasih atas bantuan, saran dan semua ilmu yang telah diberikan saat pelaksanaan seminar proposal dan ujian tesis.
6. Bapak dan ibu seluruh dosen pengampu mata kuliah pada Program Studi Magister Pedagogi yang telah mengajar kami sejak semester 1 sampai semester 3. Insya Allah ilmu yang bapak, ibu sampaikan akan menjadi bekal kami dalam mendidik dan mengembangkan pendidikan di tempat masing-masing.
7. Ayahanda Pimpinan Wilayah Muhammadiyah Sulawesi Selatan yang telah memberikan bantuan biaya pendidikan untuk penyelesaian studi kami.
8. Bapak Bupati Gowa, Dr. Adnan Purichta Ichsan YL., SH., MH., bersama seluruh jajaran Dinas Pendidikan Kab. Gowa yang telah memberikan izin dan kesempatan kepada saya untuk melanjutkan studi S-2. Terkhusus Ibu Kepala SD Inpres Parangrea Kec. Bajeng Kab. Gowa, ibu Hj. Mukarramah, S.Pd. beserta seluruh rekan guru yang senantiasa memberikan supportnya.
9. Sahabat dan saudara seperjuangan, Kelas B Magister Pedagogi Program BGSM Angkatan I Tahun 2023. Semoga silaturahmi ini akan tetap terjalin sampai kapan pun, sahabat *until jannah* Insya Allah.

10. Semua pihak yang telah membantu kami baik secara langsung maupun tidak langsung. Mudah-mudahan segala bantuannya baik moral, material, maupun spritual mendapat balasan yang lebih baik dari Allah SWT.

Penulis menyadari bahwa dalam proses penyusunan tesis ini masih banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis memohon maaf dan dengan terbuka menerima masukan, saran serta kritik yang sifatnya membangun untuk perbaikan pada penelitian berikutnya. Semoga tesis ini bisa memberikan manfaat kepada penulis, pembaca, masyarakat, dan terutama untuk pengembangan ilmu pendidikan

Malang, 31 Desember 2024

ROSNAWATI



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN DAFTAR PENGUJI	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
SURAT PERNYATAAN	xii
ABSTRAK	xiii
A. PENDAHULUAN	1
1. Latar Belakang	1
2. Rumusan Masalah	7
3. Tujuan Penelitian	7
4. Manfaat Penelitian	7
B. TINJAUAN PUSTAKA	8
1. Game Edukasi Wordwall	8
2. Minat Belajar	11
3. Keterampilan Literasi	13
C. METODE PENELITIAN	15
D. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	16
1. Hasil Penelitian	16

a.	Minat Belajar Siswa	16
b.	Keterampilan Literasi Siswa	22
2.	Pembahasan	27
E.	KESIMPULAN DAN SARAN	30
1.	Kesimpulan	30
2.	Saran	31
	DAFTAR PUSTAKA	32
	LAMPIRAN-LAMPIRAN	36



DAFTAR TABEL

Tabel 1	Indikator Minat Belajar	13
Tabel 2	Indikator Keterampilan Literasi Siswa	14
Tabel 3	Kriteria Minat Belajar dan Keterampilan Literasi Siswa	15
Tabel 4	Minat Belajar Siswa Sebelum Pembelajaran Menggunakan Game Edukasi Wordwall	17
Tabel 5	Minat Belajar Siswa Setelah Pembelajaran Menggunakan Game Edukasi Wordwall	19
Tabel 6	Tingkat Keterampilan Literasi Siswa Sebelum Penerapan Wordwall	23
Tabel 7	Tingkat Keterampilan Literasi Siswa Setelah Penerapan Wordwall	25



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Tangkap Layar Permainan Roda Acak Wordwall	17
Gambar 2	Tangkap Layar Permainan Mencari Kata Wordwall	18
Gambar 3	Tangkap Layar Permainan Kartu Lampu Kilat Wordwall	18
Gambar 4	Tangkap Layar Permainan Membuka Kotak Wordwall	18
Gambar 5	Bagan Perbandingan Minat Belajar Siswa Sebelum dan Setelah Pembelajaran Menggunakan Media Game Edukasi Wordwall ..	19
Gambar 6	Bagan Hasil Tes Keterampilan Literasi Siswa Sebelum Penerapan Wordwall	22
Gambar 7	Bagan Hasil Tes Keterampilan Literasi Siswa Setelah Penerapan Wordwall	24
Gambar 8	Perbandingan Tingkat Keterampilan Literasi Siswa Sebelum dan Setelah Penerapan Wordwall	25

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Transkrip Wawancara Siswa	37
Lampiran 2	Transkrip Wawancara Guru	38
Lampiran 3	Lembar Observasi Pembelajaran	40



SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya :

Nama : ROSNAWATI
NIM : 202310660211037
Program Studi : Magister Pedagogi

Dengan ini menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa :

1. TESIS dengan judul: **PENERAPAN MEDIA GAME EDUKASI WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR DAN KETERAMPILAN LITERASI SISWA SD** adalah karya saya dan dalam naskah Tesis ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu Perguruan Tinggi dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, baik sebagian maupun keseluruhan, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dalam daftar pustaka.
2. Apabila ternyata dalam naskah Tesis ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur **PLAGIASI**, saya bersedia Tesis ini **DIGUGURKAN** dan **GELAR AKADEMIK YANG TELAH SAYA PEROLEH DIBATALKAN**, serta diproses sesuai dengan ketentuan hukum yang berlaku.
3. Tesis ini dapat dijadikan sumber pustaka yang merupakan **HAK BEBAS ROYALTY NON EKSKLUSIF**.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 31 Desember 2024

Yang menyatakan,



ROSNAWATI

ABSTRAK

Judul: Penerapan Media Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Keterampilan Literasi Siswa SD

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana minat belajar dan keterampilan literasi siswa pada penerapan media game edukasi Wordwall di SD. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Subjek penelitian berjumlah 36 siswa, terdiri dari 10 siswa perempuan dan 26 siswa laki-laki. Objek penelitian adalah penggunaan media game edukasi Wordwall dalam pembelajaran. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui kuisioner, observasi, dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media game edukasi Wordwall dapat meningkatkan minat belajar siswa, yang semula berada pada kategori "Sedang" dengan persentase 63,14%, meningkat menjadi 72,75%. Peningkatan serupa juga terjadi pada keterampilan literasi siswa, di mana persentase aspek menyimak meningkat dari 68,89% ("Sedang") meningkat menjadi 76,11% ("Tinggi"), aspek membaca dari 72,22% ("Sedang") menjadi 77,22% ("Tinggi"), aspek berbicara dari 70,56% menjadi 72,78% tetap pada kategori "Sedang", dan aspek menulis dari 74,44% menjadi 75,00% juga tetap pada kategori "Sedang". Peningkatan ini dipengaruhi oleh desain pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, serta keterlibatan siswa secara aktif selama proses pembelajaran. Hasil wawancara dan observasi mendukung temuan ini, menunjukkan bahwa Wordwall memberikan dampak positif dalam memotivasi siswa dan mendorong pengembangan keterampilan literasi, terutama pada aspek menyimak dan berbicara. Penelitian ini menyarankan agar Wordwall digunakan secara terencana dengan pendampingan guru yang memadai. Penelitian lebih lanjut dapat dilakukan dengan jumlah subjek yang lebih besar di beberapa sekolah dan durasi pertemuan yang lebih panjang agar dampak jangka panjang penggunaan Wordwall terhadap pembelajaran dapat diketahui.

Kata Kunci: pembelajaran interaktif, kualitatif, menyenangkan, sekolah dasar, literasi

ABSTRACT

Title: The Implementation of Wordwall Educational Game Media to Enhance Elementary Students' Learning Interest and Literacy Skills

This study aims to examine students' learning interest and literacy skills through the implementation of Wordwall educational game media in elementary schools. The research adopts a qualitative approach. The study involved 36 students, consisting of 10 female and 26 male students. The research object was the use of Wordwall educational game media in learning activities. Data collection techniques included questionnaires, observations, and interviews. The results indicate that the implementation of Wordwall educational game media can enhance students' learning interest, initially categorized as "Moderate" with a percentage of 63.14%, which increased to 72.75%. Similar improvements were observed in students' literacy skills: the listening aspect improved from 68.89% ("Moderate") to 76.11% ("High"), the reading aspect from 72.22% ("Moderate") to 77.22% ("High"), the speaking aspect increased from 70.56% to 72.78%, remaining in the "Moderate" category, and the writing aspect improved from 74.44% to 75.00%, also remaining in the "Moderate" category. These improvements were attributed to the interactive and enjoyable learning design and the active student engagement during the learning process. Interviews and observations supported these findings, showing that Wordwall positively impacted students' motivation and promoted the development of literacy skills, particularly in listening and speaking aspects. This study suggests that Wordwall be utilized with proper planning and sufficient teacher guidance. Further research with a larger number of participants across multiple schools and extended sessions is recommended to assess the long-term impact of using Wordwall on learning outcomes.

Keywords: interactive learning, qualitative, enjoyable, elementary school, literacy

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Pendidikan dasar adalah tahap awal yang penting dalam pembentukan pengetahuan dan keterampilan. Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menerangkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar yang direncanakan untuk mewujudkan proses belajar mengajar, agar peserta didik mampu secara aktif meningkatkan potensi yang dimiliki seperti spiritualitas, kepribadian, pengendalian diri, akhlak mulia, kecerdasan, dan keterampilan yang dibutuhkan untuk diri sendiri dan juga masyarakat. Sedangkan menurut Oemar Hamalik (2001) menyatakan bahwa pendidikan merupakan suatu proses dan upaya untuk mempengaruhi siswa agar belajar menyesuaikan diri terhadap lingkungannya dan bermanfaat dalam kehidupan bermasyarakat (Angwarmasse & Wahyudi, 2021). Namun saat ini, banyak sekolah dasar menghadapi tantangan serius terkait rendahnya minat belajar dan keterampilan literasi siswa.

Minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran merupakan sesuatu yang penting dalam kelancaran proses belajar mengajar. Siswa yang mempunyai minat belajar tinggi dalam proses pembelajaran dapat menunjang proses belajar mengajar untuk semakin baik, begitupun sebaliknya minat belajar siswa yang rendah maka kualitas pembelajaran akan menurun dan akan berpengaruh pada hasil belajar (Rahmi et al., 2020). Penelitian yang dilakukan oleh Sirait (2016) mengungkapkan bahwa minat belajar memiliki pengaruh yang besar terhadap prestasi akademik siswa. Siswa dengan minat belajar yang tinggi cenderung menunjukkan ketertarikan yang besar dalam mempelajari berbagai hal, berperan aktif dalam setiap aktivitas pembelajaran, dan memiliki motivasi kuat untuk meraih prestasi (Landa et al., 2021).

Menurut Fauziah et al. (2017) faktor dalam diri individu seperti minat belajar sangat berpengaruh dalam mendorong terjadinya kegiatan belajar, karena belajar didasarkan pada minat individu itu sendiri (Anggraeni et al., 2021). Menurut Slameto dalam Marleni (2016) siswa yang berminat dalam belajar adalah siswa yang memiliki kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu yang dipelajari secara terus-menerus, memiliki rasa suka dan senang terhadap sesuatu yang diminatinya, memperoleh sesuatu kebanggaan dan kepuasan pada suatu yang diminati,

lebih menyukai hal yang menjadi minatnya daripada hal yang lainnya, dimanifestasikan melalui partisipasi pada aktivitas dan kegiatan (Rahmi et al., 2020).

Selain faktor internal dalam diri siswa, minat belajar juga dapat dipengaruhi oleh faktor eksternal berupa peranan guru, sumber belajar, keluarga dan sekolah (Hendrizar, 2020). Menurut Slamet (2017) guru yang kurang menguasai materi pelajaran, tidak menggunakan metode belajar yang bervariasi, dan tidak dapat menyelenggarakan pembelajaran yang menarik akan cenderung membosankan dan mengurangi konsentrasi siswa (Landa et al., 2021). Minat belajar yang rendah dapat menjadi akar masalah, yang ditunjukkan dengan kurangnya partisipasi siswa dalam pembelajaran dan mengakibatkan hasil belajar siswa juga rendah. Rendahnya minat dan motivasi pada diri siswa akan sangat berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa (Pradani, 2022).

Saat ini, banyak sekolah dasar menghadapi masalah terkait rendahnya minat belajar siswa, yang dapat menghambat efektivitas pembelajaran. Faktor-faktor yang mempengaruhi seperti kurangnya daya tarik materi pembelajaran dan metode pengajaran yang kurang interaktif dapat menyebabkan siswa kehilangan minat dan motivasi dalam proses belajar. Wiradarma et al. (2021) menyatakan bahwa indikasi ini dapat dilihat dari masih rendahnya minat belajar siswa di jenjang pendidikan SD. Berdasarkan hasil wawancara Komang Suardi et al. (2021) kepada guru kelas yang ada di Kec. Gerokgak Kab. Buleleng menunjukkan bahwa minat belajar siswa selama proses pembelajaran daring masih rendah (Wiradarma et al., 2021).

Selain rendahnya minat belajar siswa SD terhadap pembelajaran, masalah lain yang dihadapi adalah kurangnya perkembangan keterampilan literasi pada siswa. Kemampuan literasi merupakan kemampuan yang harus dikuasai oleh siswa sebagai modal untuk memanfaatkan ilmu pengetahuan yang senantiasa berkembang di abad 21. Menurut Budiharto et al. (2018) literasi merupakan kemampuan mengakses, memahami dan menggunakan sesuatu dengan tepat melalui kegiatan membaca, menulis, menyimak atau berbicara (Rohim & Rahmawati, 2020). Sedangkan menurut Kemendikbud (2017) literasi diartikan sebagai kemampuan melakukan kegiatan baca, tulis, berhitung, dan bicara, serta kemampuan mencari informasi dan menggunakannya. Beberapa jenis literasi yang menjadi fokus dalam upaya peningkatan kecakapan multiliterasi siswa yaitu literasi sains, literasi numerasi, literasi

baca dan tulis, literasi finansial, literasi digital, serta literasi budaya (Wiratsiwi, 2020). Kemampuan literasi menjadi kemampuan yang urgensinya sangat tinggi untuk dikuasai oleh siswa untuk menghadapi perkembangan teknologi informasi yang mendorong munculnya banyak perubahan. Untuk itu peningkatan kompetensi literasi harus menjadi prioritas sejak jenjang pendidikan dasar (D. G. S. Harahap et al., 2022).

Menurut Wiedarti (2016) berdasarkan riset yang dilakukan oleh INAP (*Indonesia National Assessment Program*) terhadap kemampuan membaca, matematika, dan sains siswa menunjukkan bahwa nilai kemampuan membaca di Indonesia masih sebesar 46,83% yang artinya kemampuan membaca siswa didik di Indonesia juga masih kurang (Rohim & Rahmawati, 2020). Secara umum peringkat Indonesia pada kemampuan literasi, numerasi, dan sains siswa berdasarkan hasil TIMSS dan PISA masih rendah. Selama 18 tahun tidak mengalami peningkatan yang signifikan, Indonesia selalu berada di peringkat 10 terbawah pada hasil tes PISA (Musa Azhari et al., 2022). Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan Dharma Gyta Sari Harahap et al. (2022) yang menyimpulkan bahwa kemampuan literasi siswa sekolah dasar di Padangsidimpuan, Sumatera Utara masih rendah berdasarkan rata-rata persentase kemampuan literasi membaca, sains dan matematika siswa yaitu 54,46% (D. G. S. Harahap et al., 2022).

Berdasarkan hasil diskusi dan wawancara yang dilakukan bersama pengurus KKG Gugus III Kec. Bajeng Kab. Gowa yang merupakan guru kelas sekolah dasar, ditemukan informasi bahwa minat belajar dan keterampilan literasi siswa di Kec. Bajeng masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari perhatian siswa terhadap pembelajaran tidak fokus, sering berbincang dan bermain saat guru menjelaskan, tidak mau bertanya saat tidak memahami pelajaran, kegiatan pembelajaran berpusat pada guru, kurang antusias untuk terlibat langsung saat guru memberikan tugas kelompok maupun individu serta kurangnya keterampilan baca, tulis, hitung dan berbicara siswa.

Keberadaan teknologi memberi keuntungan sendiri dalam upaya meningkatkan budaya literasi bagi guru dan siswa. Dengan keterampilan literasi digital yang baik, guru dapat memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Keterampilan dalam menggunakan perangkat digital sebagai alat belajar merupakan salah satu bagian dari literasi digital siswa (Handayani et al., 2022). Kemajuan teknologi dan informasi telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan

seiring perkembangan zaman. Salah satu dampaknya adalah kemudahan bagi guru dan siswa dalam mengakses serta mencari informasi. Saat ini, teknologi banyak dimanfaatkan dalam bidang pendidikan sebagai sarana penyampaian informasi dan pengetahuan melalui internet. Guru dapat menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa menggunakan media yang dibuat dengan bantuan teknologi. Salah satu bentuk teknologi yang dapat dimanfaatkan adalah game edukasi (Angwarmasse & Wahyudi, 2021).

Game dapat diartikan sebagai suatu kegiatan atau aktivitas yang dilakukan oleh satu atau lebih pemain dengan adanya aturan tertentu, dalam game biasanya ada yang menang dan ada yang kalah dengan tujuan untuk bersenang-senang atau *refreshing*. Game edukasi merupakan salah satu jenis media yang digunakan untuk memberikan pengajaran, menambah pengetahuan penggunanya melalui suatu media unik dan menarik (Ma'ruf, 2021). Selain itu, game juga berfungsi sebagai sarana latihan, pendidikan, dan simulasi. Menurut Johansen et al. (2018) game edukasi merupakan permainan yang dikemas untuk merangsang daya pikir termasuk meningkatkan konsentrasi dan memecahkan masalah. Game edukasi dapat mengajarkan anak-anak sejumlah ketrampilan, tetapi untuk menumbuhkan keterlibatan yang cukup sehingga anak ingin belajar, permainan harus cukup menghibur (Kurniawan et al., 2021).

Menurut Ismail (2006), permainan edukatif berfungsi untuk memberikan pengetahuan kepada anak melalui pendekatan belajar sambil bermain. Permainan ini juga berperan dalam merangsang perkembangan berpikir, kreativitas, dan kemampuan berbahasa anak, sehingga dapat membantu membentuk sikap, mental, dan akhlak yang baik. Selain itu, permainan edukatif menciptakan lingkungan bermain yang menarik, aman, dan menyenangkan, serta berkontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran anak (Pratiwi et al., 2021). Peluang ini dapat digunakan oleh guru untuk merancang pembelajaran dengan baik, mengakses sumber-sumber belajar yang menarik baik berupa teks, audio, atau visual yang dapat digunakan pada saat proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran tidak monoton. Menurut Widiyawati (2017) pembelajaran dengan mengembangkan media visual dapat membantu siswa lebih mudah memahami materi. Untuk itu, perlu adanya media yang mampu menjembatani kegiatan pembelajaran tersebut, salah satunya dengan game edukasi. Ada banyak

aplikasi yang dapat digunakan oleh guru sebagai pengembangan media game edukasi seperti aplikasi Quizizz dan Wordwall (Sari & Yarza, 2021).

Wordwall merupakan salah satu media interaktif yang mudah digunakan dalam pembelajaran. Menurut Sun'iyah (2020) ada banyak jenis permainan yang ditawarkan oleh software evaluasi pembelajaran ini, termasuk permainan klasik seperti *Quiz* (kuis) dan *Crossword* (teka-teki silang). Ada juga tipe permainan seperti; *Find the Match* (mencari padanan), *Random Wheel* (roda acak), *Missing Word*, *Random Cards* (kartu acak), *True or False* (benar atau salah), *Match up*, *Whack-a-mole*, *Group short*, *Hangman*, *Anagram*, *Open the Box*, *Wordsearch* (cari kata), *Ballon pop*, *Unjumble*, *Labelled diagram*, dan *Gameshow Quiz* (Pradani, 2022; Sari & Yarza, 2021). Siswa dapat mengakses materi pelajaran tersebut kapan saja mereka inginkan melalui gadget masing-masing.

Namun, berdasarkan hasil observasi langsung dilapangan, banyak siswa yang sudah memiliki gadget tetapi masih belum dimanfaatkan secara optimal untuk kegiatan edukasi. Kebanyakan dari mereka menggunakannya hanya sebagai media hiburan seperti bermain game, menonton youtube dan mengakses media sosial lainnya. Media pembelajaran yang melibatkan siswa aktif di kelas khususnya media berbasis game edukasi yang ada saat ini, dirasa masih kurang maksimal dalam penggunaannya khususnya pada anak sekolah dasar dan belum banyak dimanfaatkan oleh guru (Angwarmasse & Wahyudi, 2021). Hal ini dikarenakan kurangnya pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki guru dalam penggunaan media pembelajaran sehingga guru hanya menggunakan buku teks dalam menjelaskan materi dan memberikan tugas menggunakan LKS. Andriani dan Wahyudi pun mengemukakan mengenai perlunya peningkatan kemampuan guru dalam zaman penuh kemajuan teknologi saat ini. Pemanfaatan teknologi tersebut harapannya dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran, yaitu pemanfaatan komputer atau gadget dan internet sebagai sebuah media dan sumber belajar sehingga dapat bermanfaat dalam pembelajaran di kelas (Sugiyarto et al., 2021).

Berdasarkan uraian tersebut diatas, memunculkan beberapa pertanyaan sekaligus masalah yang harus dijawab dalam penelitian ini, yaitu apakah minat belajar dan keterampilan literasi siswa dapat meningkat melalui penggunaan media game

edukasi dalam pembelajaran? Bagaimanakah cara penerapan media game edukasi agar dapat meningkatkan minat belajar dan keterampilan literasi siswa?

Beberapa penelitian sebelumnya telah menemukan beberapa bagian penting terkait minat belajar siswa, keterampilan literasi siswa dan game edukasi. Namun, belum ada yang secara spesifik menjadikan game edukasi sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa sekaligus keterampilan literasi siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Yogiek Indra Kurniawan et al. (2021) terkait upaya meningkatkan kemampuan anak SD dalam memahami materi habitat hewan dalam pelajaran IPA dengan mengembangkan game edukasi. Dalam penelitian tersebut menunjukkan bahwa aplikasi game edukasi yang dikembangkan telah layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa sekolah dasar untuk pengenalan hewan berdasarkan habitatnya (Kurniawan et al., 2021). Selain itu, menurut penelitian yang dilakukan oleh Ayudia Pratiwi et al. (2021) menunjukkan bahwa adanya pengaruh pembelajaran berbasis games education dalam meningkatkan motivasi belajar siswa Sekolah Dasar. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran berbasis games dengan pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran lain. Dimana dengan menggunakan pembelajaran berbasis games education motivasi belajar siswa meningkat dan pembelajaran lebih efektif dan efisien (Pratiwi et al., 2021).

Hal yang sama ditunjukkan oleh penelitian yang dilakukan oleh Tatsa Galuh Pradani (2022), kesimpulan dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media Wordwall pada pembelajaran IPA kelas IV mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa (Pradani, 2022). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi lebih jauh penggunaan game edukasi dalam pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar dan keterampilan literasi siswa di sekolah dasar. Penelitian ini tidak akan mengembangkan game edukasi sendiri tetapi akan memanfaatkan *platform* digital yang telah banyak dikembangkan sebelumnya yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan kondisi siswa sehingga menciptakan pengalaman pembelajaran yang bermakna. Hal ini akan memberikan pandangan yang lebih komprehensif tentang bagaimana game edukasi dapat menjadi alat efektif dalam meningkatkan minat belajar dan keterampilan literasi siswa di sekolah dasar.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka rumusan masalah penelitian yaitu:

- a. Bagaimana minat belajar siswa pada penerapan media game edukasi Wordwall di Sekolah Dasar (SD)?
- b. Bagaimana keterampilan literasi siswa pada penerapan media game edukasi Wordwall di SD?

3. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

- a. Minat belajar siswa pada penerapan media game edukasi Wordwall di SD.
- b. Keterampilan literasi siswa pada penerapan media game edukasi Wordwall di SD.

4. Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan bagi berbagai pihak yang terlibat dalam pendidikan agar memahami pentingnya penerapan media game edukasi Wordwall dapat meningkatkan minat belajar dan keterampilan literasi siswa tingkat sekolah dasar. Selain itu diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak, diantaranya:

- a. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam bagi guru mengenai pentingnya penggunaan media game edukasi dan pengaruhnya terhadap pembelajaran, khususnya terkait minat belajar dan keterampilan literasi siswa.

- b. Bagi Satuan Pendidikan

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi satuan pendidikan dalam membuat kebijakan, terutama dalam perencanaan dan pengembangan kurikulum yang berorientasi pada integrasi teknologi dalam proses pembelajaran khususnya di jenjang sekolah dasar. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan sebagai dasar untuk penelitian lebih lanjut untuk mengetahui faktor-faktor yang berhubungan dengan minat belajar dan keterampilan literasi siswa dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan di satuan pendidikan.

c. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara langsung maupun tidak langsung bagi siswa. Diharapkan penelitian ini dapat mendorong guru dan sekolah untuk mencari cara-cara kreatif dalam mengintegrasikan teknologi digital di kelas. Dengan strategi pengajaran yang lebih interaktif dan berpusat pada siswa, minat belajar dan keterampilan literasi siswa diharapkan dapat meningkat.

B. TINJAUAN PUSTAKA

1. Game Edukasi Wordwall

Belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa dan raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotor. Apabila seseorang memiliki minat belajar maka siswa tersebut dengan baik melakukan aktifitas belajar dan memiliki prestasi akademik yang lebih baik. Minat siswa dapat meningkatkan keinginan siswa belajar. Dalam kehidupan sehari-hari, bermain merupakan aktivitas yang akan selalu melekat dalam diri anak usia sekolah dasar, termasuk dalam kegiatan pembelajaran. Menjadikan kegiatan bermain sebagai bagian dari pembelajaran akan menarik minat belajar mereka. Media pembelajaran berbasis game edukasi menjadi salah satu media pembelajaran yang cocok diterapkan pada anak jenjang sekolah dasar (Pratiwi et al., 2021).

Menurut Marc Prensky (2012), game edukasi adalah game yang didesain untuk belajar, tapi tetap bisa menawarkan nuansa bermain dan bersenang-senang. Game edukasi merupakan permainan yang dibuat dengan tujuan bukan hanya untuk menghibur siswa tetapi diharapkan bisa menambah pengetahuan (Pratiwi et al., 2021; Windawati & Koeswanti, 2021). Sedangkan menurut Andang Ismail (2006) dalam bukunya yang berjudul *Education Games Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Game Edukatif*, menjelaskan bahwa game edukasi merupakan suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat menjadi cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik (Pratiwi et al., 2021).

Game edukasi didesain dan dikembangkan secara khusus untuk membantu siswa dalam belajar sekaligus bermain, sehingga siswa masih tetap belajar meskipun

dalam kondisi sedang bermain. Selain itu, suatu game yang dimainkan juga dapat membantu meningkatkan daya pikir siswa, kreativitas serta meningkatkan minat belajarnya. Menurut Andang Ismail (2006), game edukasi memiliki fungsi yaitu 1) menambah ilmu pengetahuan anak melalui kegiatan bermain sambil belajar, 2) merangsang perkembangan daya pikir, cipta dan bahasa anak yang berdampak pada sikap, mental, serta akhlak yang baik, 3) menciptakan lingkungan belajar yang menarik, aman dan menyenangkan, 4) meningkatkan kualitas dan minat belajar anak (Mastoah et al., 2022; Pratiwi et al., 2021).

Saat ini, sebagian besar anak usia sekolah dasar telah memiliki *smartphone* yang sering digunakan bermain game. Dalam perkembangannya, ada banyak jenis game edukasi yang telah dikembangkan dan dapat digunakan oleh guru sebagai salah satu inovasi dalam pembelajaran sesuai dengan minat siswa, diantaranya ada game edukasi Wordwall (Nisa & Susanto, 2022). Wordwall merupakan sebuah *platform* pendidikan berbasis website yang menyediakan berbagai game edukasi yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif yang menyenangkan bagi siswa. Menariknya, selain pengguna dapat menyediakan akses media yang telah dibuatnya melalui daring, juga dapat diunduh dan dicetak pada kertas sehingga game yang telah dibuat dapat diakses dan dimainkan oleh siswa secara luring (Pradani, 2022). Aplikasi ini menyediakan banyak template yang dapat diakses secara gratis dan disesuaikan dengan materi pelajaran. Terdapat 18 fitur yang dapat dimanfaatkan dalam aplikasi ini (Nisa & Susanto, 2022), yaitu:

- a. *Match Up*: game mencocokkan soal dan fungsi
- b. *Open the Box*: game menebak kotak dengan memilih kotak yang tersedia
- c. *Random Cards*: game menebak kartu yang sudah dikocok secara otomatis
- d. *Anagram*: game meletakkan huruf-huruf sesuai dengan posisi susunannya
- e. *Labelled Diagram*: game menyusun gambar melalui metode *drag*
- f. *Categorize*: game dengan mencocoka kategori pada kolom yang tersedia
- g. *Quiz*: game pilihan ganda
- h. *Find the Match*: game yang mencocokkan dengan gambar yang sudah tersedia
- i. *Matching Pairs*: game memasang ubin-ubin dengan jawaban sesuai
- j. *Missing Word*: game seret dan lepas yang dipasangkan pada kotak kosong yang tersedia

- k. *Wordsearch*: game menemukan huruf-huruf yang tersembunyi pada *grid* (kotak-kotak)
- l. *Rank Order*: game menyusun *drag and drop* sampai benar
- m. *Random Wheel*: game memutar bola
- n. *Group Sort*: game *drag and drop* untuk mengelompokkan pada grup setiap jawaban
- o. *Unjumble*: game *drag and drop* kata-kata sehingga menjadi susunan kalimat yang benar
- p. *Gameshow Quiz*: game pilihan ganda dengan batas waktu, nyawa, dan bonus
- q. *Maze Chase*: game berlari menuju jawaban yang benar sambil
- r. *Airplane*: game dengan menggunakan panah pada *keyboard* untuk jawaban yang salah

Kelebihan dari media game edukasi Wordwall, yaitu 1) dapat menghadirkan kegiatan pembelajaran yang lebih bermakna dan mudah dipahami oleh siswa semua jenjang pendidikan, 2) permainan mudah dimainkan dan dapat diakses secara *online* menggunakan ponsel atau *offline*, 3) dapat meningkatkan kreatifitas guru dan siswa, 4) memiliki banyak fitur dan masih terus berkembang sesuai kebutuhan guru dan siswa sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa, 5) dapat digunakan untuk semua mata pelajaran. Selain itu, juga terdapat kekurangan dalam penggunaan aplikasi Wordwall, yaitu 1) membutuhkan keterampilan dan kreatifitas guru dalam memadukan materi dengan fitur Wordwall, 2) membutuhkan waktu ekstra untuk mendesain dan menerapkan dalam pembelajaran (Nisa & Susanto, 2022)

Adapun langkah-langkah yang digunakan guru untuk dapat menggunakan *platform* Wordwall (Isma Wulandari & Irwan Jaelani, 2023) antara lain: 1) membuat atau mendaftarkan akun di <https://Wordwall.net> kemudian melengkapi data yang diperintahkan atau *login* dengan akun Google, 2) pilih *create activity* lalu pilih salah satu templat dari 18 templat yang disediakan secara gratis, 3) tuliskan judul dan deskripsi permainan, 4) tuliskan pertanyaan dan opsi jawaban sesuai dengan materi pembelajaran, 5) jika telah selesai memasukkan opsi jawaban, pilih *done* dan bagikan website atau cetak lalu bagikan kepada siswa.

2. Minat Belajar

Setiap orang memiliki kecenderungan untuk berhubungan dengan sesuatu yang berada dalam lingkungannya. Apabila sesuatu itu memberikan kesenangan pada dirinya, maka dia akan berminat terhadap sesuatu itu. Secara bahasa, minat berasal dari kata *interest* yang berarti perhatian atau perasaan yang menyatakan bahwa suatu objek atau aktivitas itu berharga bagi individu. Selain itu, minat juga diartikan sebagai ketertarikan atau kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan atau terlibat terhadap sesuatu hal karena menyadari pentingnya atau bernilainya hal tersebut. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar dirinya (S. Z. H. Harahap et al., 2022).

Minat dalam proses pembelajaran adalah suatu aspek dalam psikologi yang mempengaruhi setiap individu dalam belajar. Karena minat yang dimiliki seseorang akan menimbulkan rasa suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada keterpaksaan. Minat belajar dapat diartikan sebagai ketertarikan seseorang di dalam proses pembelajaran yang akan menimbulkan keaktifan, baik dalam mengajukan pertanyaan maupun menjawab pertanyaan (Rahmi et al., 2020). Secara garis besar, ada dua faktor yang mempengaruhi minat belajar seseorang, yaitu faktor internal yang berasal dari dalam diri seseorang seperti pemusatan perhatian, keingintahuan, motivasi, dan kebutuhan dan faktor eksternal yang berasal dari luar individu seperti dorongan dari orang tua, dorongan dari guru, rekan, tersedianya prasarana dan sarana atau fasilitas, dan keadaan lingkungan (Bohari, 2022).

Dalam proses pembelajaran, minat menjadi salah satu faktor penting dalam belajar dan mempunyai pengaruh yang cukup besar terhadap hasil belajar, sebab dengan adanya minat seseorang akan melakukan sesuatu yang diminatinya. Contohnya, seorang siswa yang memiliki minat dalam pelajaran olah raga, maka dia akan mengikuti pelajaran tersebut dengan senang dan penuh semangat serta akan berusaha untuk mengetahui lebih banyak tentang pelajaran tersebut (Kiabeni et al., 2021). Siswa yang memiliki minat belajar yang kuat akan menunjukkan minat yang kuat dalam mempelajari berbagai hal, berpartisipasi aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran, dan memiliki semangat berprestasi. Begitu pula dengan minat belajar yang rendah juga akan berdampak pada rendahnya hasil belajar.

Ada beberapa strategi untuk menumbuhkan minat belajar siswa (Hendrizar, 2020; Suhandi, 2017), yaitu: 1) menjelaskan tujuan pembelajaran karena semakin jelas tujuannya maka makin besar pula minatnya dalam belajar, 2) berikan hadiah atau pujian kepada siswa yang berprestasi untuk memacu semangat mereka belajar lebih giat dan memotivasi siswa lain untuk bisa mengejar, 3) membantu kesulitan belajar siswa, baik secara individu maupun kelompok, 4) menggunakan media yang baik serta harus sesuai dengan tujuan pembelajaran. Siswa yang berminat dalam belajar memiliki ciri-ciri yaitu sifat ingin tahu dan antusias belajar lebih aktif, senang dan bergairah dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung, memiliki perhatian yang lebih besar terhadap pembelajaran, memiliki sikap kreatif dan ingin lebih maju dalam belajar, tidak mengenal lelah dalam belajar, dan tidak cepat bosan dalam belajar.

Menurut Slameto (2010) ada empat indikator untuk melihat siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi dalam proses pembelajaran (Rahmi et al., 2020), yaitu:

a. Perasaan Senang

Seorang siswa yang memiliki perasaan senang atau suka terhadap suatu mata pelajaran, maka siswa tersebut akan terus mempelajari ilmu yang disenanginya. Tidak ada perasaan terpaksa pada siswa untuk mempelajari pelajaran tersebut.

b. Ketertarikan Siswa

Kecenderungan merasa tertarik pada orang, benda, kegiatan atau pengalaman akan membuat seseorang untuk melakukan sesuatu, termasuk pada bidang studi di sekolah.

c. Perhatian Siswa

Perhatian merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa terhadap pengamatan dengan mengesampingkan yang lain dari pada itu. Siswa yang memiliki minat pada hal tertentu, dengan sendirinya akan memperhatikan hal tersebut.

d. Keterlibatan Siswa

Ketertarikan seseorang akan suatu hal yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari hal tersebut.

Berdasarkan uraian diatas, maka indikator minat belajar siswa yang digunakan dalam penelitian ini disajikan pada tabel berikut.

Tabel 1. Indikator Minat Belajar Siswa

Variabel	Dimensi	Indikator
Minat Belajar Siswa	Perasaan senang	Perasaan terhadap cara guru mengajar
		Perasaan terhadap kegiatan pembelajaran
		Perasaan terhadap materi pelajaran
	Ketertarikan siswa	Ketertarikan terhadap cara guru mengajar
		Ketertarikan terhadap kegiatan pembelajaran
		Ketertarikan terhadap materi pelajaran
	Perhatian siswa	Kemampuan berkonsentrasi
		Respon terhadap kegiatan pembelajaran
	Keterlibatan siswa	Partisipasi dalam kegiatan pembelajaran
		Partisipasi dalam diskusi kelompok

3. Keterampilan Literasi

Literasi merupakan keterampilan seseorang dalam hal membaca, menulis, berbicara, menghitung serta memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Secara umum literasi diartikan sebagai keterampilan menerima informasi, mengolah informasi, serta menyampaikan kembali informasi yang diterimanya. Untuk bisa paham terhadap suatu hal, kemampuan baca dan tulis merupakan hal dasar bagi pengembangan dan penguasaan kemampuan dalam bidang lainnya (Ginanjari & Widayanti, 2019). Secara etimologi, literasi dalam bahasa Inggris yaitu *literacy* yang diartikan sebagai kemampuan baca tulis, sedangkan dalam bahasa latin adalah *littera* yang berarti melibatkan sistem tulisan yang menyertainya (Mardiana, 2021).

Menurut UNESCO, yang dimaksud dengan literasi adalah rangkaian kesatuan dari kemampuan menggunakan kecakapan membaca, menulis, dan berhitung sesuai dengan konteks yang diperoleh dan dikembangkan melalui proses pembelajaran dan penerapan di sekolah, keluarga, masyarakat dan situasi lainnya yang relevan. Sedangkan menurut Kemendikbud (2017) literasi diartikan sebagai kemampuan melakukan kegiatan baca, tulis, berhitung, dan bicara, serta kemampuan mencari informasi dan menggunakannya (Wiratsiwi, 2020).

Pada awalnya, literasi hanya dimaknai sebagai suatu keterampilan membaca dan menulis, tetapi seiring dengan perkembangan zaman literasi bertambah luas maknanya. Beberapa jenis literasi yang menjadi fokus dalam upaya peningkatan kecakapan multiliterasi siswa yaitu literasi sains, literasi numerasi, literasi baca dan tulis, literasi finansial, literasi digital, serta literasi budaya (Putra et al., 2021;

Wiratsiwi, 2020). Kemampuan literasi menjadi kemampuan yang sangat penting untuk dikuasai oleh siswa. Untuk itu peningkatan kompetensi literasi harus menjadi prioritas sejak jenjang pendidikan dasar (D. G. S. Harahap et al., 2022). Ada empat aspek keterampilan literasi yang mesti dimiliki oleh siswa sekolah dasar (Bu'ulolo, 2021; Hamdiyah & Puspitasari, 2023), yaitu:

- a. Keterampilan Menyimak: merupakan suatu proses kegiatan mendengarkan untuk memperoleh informasi atau pesan yang telah disampaikan oleh pembicara melalui bahasa lisan.
- b. Keterampilan Membaca: merupakan kegiatan untuk memperoleh informasi yang disampaikan oleh penulis melalui sebuah tulisan.
- c. Keterampilan Berbicara: merupakan kegiatan penyampaian maksud (ide, pikiran, isi hati) seseorang kepada orang lain dengan menggunakan bahasa lisan sehingga maksud tersebut dapat dipahami orang lain.
- d. Keterampilan Menulis: merupakan keterampilan yang digunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung melalui sebuah tulisan.

Berdasarkan uraian diatas, maka indikator keterampilan literasi siswa yang digunakan dalam penelitian ini disajikan pada tabel berikut.

Tabel 2. Indikator Keterampilan Literasi Siswa

Variabel	Dimensi	Indikator
Keterampilan Literasi Siswa	Keterampilan menyimak	Mengidentifikasi pesan/ informasi yang di dengar
		Pemahaman terhadap informasi yang di dengar
	Keterampilan membaca	Ketepatan membaca sesuai dengan tanda baca
		Mengidentifikasi pesan/ informasi yang di baca
	Keterampilan berbicara	Pemahaman terhadap informasi yang di baca
Keterampilan menulis	Menyampaikan pikiran, perasaan, pengalaman kepada orang lain secara lisan	
	Penggunaan bahasa yang jelas	
Keterampilan menulis	Keterampilan berbicarakelas	
	Menyampaikan pikiran, perasaan, pengalaman kepada orang lain dalam bentuk tulisan	
		Penggunaan tanda baca yang sesuai

C. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif (Sugiyono, 2021). Subjek penelitian adalah siswa kelas VI MI Muhammadiyah Bontobodda Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa yang berjumlah 36 orang, terdiri dari 10 orang siswa perempuan dan 26 orang siswa laki-laki. Objek penelitian ini adalah penggunaan media Game Edukasi Wordwall untuk meningkatkan minat belajar dan keterampilan literasi siswa.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan 1) Kuisisioner atau angket, 2) Observasi, dan 3) Wawancara. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah: 1) Kuisisioner atau angket yaitu dengan daftar pertanyaan menggunakan skala Likert untuk mengukur minat belajar siswa, 2) Observasi berupa lembar observasi digunakan untuk mencatat interaksi, respon dan keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung, termasuk dalam aspek minat belajar dan keterampilan literasi siswa, dan 3) Wawancara dalam bentuk pedoman wawancara untuk menggali lebih dalam pengalaman siswa menggunakan Wordwall.

Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan pendekatan analisis kualitatif. Analisis ini digunakan untuk memberikan gambaran bagaimana minat belajar dan keterampilan literasi siswa pada penerapan media game edukasi Wordwall di SD. Data yang diperoleh kemudian dihitung dengan menggunakan rumus $P = \frac{f}{N} \times 100$.

Keterangan :

P = Persentase
f = Skor yang diperoleh
N = Jumlah skor maksimal
100 = Nilai konstan

Hasil persentase yang telah diperoleh kemudian dikelompokkan berdasarkan kategori seperti pada tabel berikut (D. G. S. Harahap et al., 2022; Mastroah et al., 2022).

Tabel 3. Kriteria Minat Belajar dan Keterampilan Literasi Siswa

Skor Persentase	Kategori
91-100	Sangat tinggi
76-90	Tinggi
51-75	Sedang
41-50	Rendah
≤ 40	Sangat rendah

D. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MI Muhammadiyah Bontoboddia Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa Provinsi Sulawesi Selatan pada bulan Maret-April 2024. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan dengan menggunakan media game edukasi Wordwall dalam pembelajaran.

Ada tiga instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini yaitu: 1) Kuisisioner atau angket, 2) Lembar observasi, dan 3) Pedoman wawancara,. Instrumen ini divalidasi terlebih dahulu oleh validator ahli yang terdiri dari satu orang dosen FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar, ibu Dr. Andi Nurhikmah, S.Pd., M.Pd. dan satu orang guru profesional dalam lingkup KKM Kec. Bajeng, bapak Hamzari Hafid, S.Pd., Gr., M.Pd., Kepala SD Limbung Putri. Instrumen yang telah divalidasi digunakan dalam proses penelitian dan hasilnya dianalisis untuk menjawab pertanyaan penelitian pada rumusan masalah.

a. Minat Belajar Siswa

Pada pertemuan pertama, sebelum kegiatan pembelajaran menggunakan media game Wordwall dilaksanakan, peneliti memberikan angket kepada siswa untuk mengetahui minat belajar mereka sebelum penerapan game edukasi Wordwall dalam pembelajaran. Angket ini berisi 20 pernyataan positif dan pernyataan negatif dengan menggunakan skala likert 1-5. Item dengan pernyataan positif, pedoman penskoran menggunakan jawaban Selalu (SL) diberi skor 5, Sering (S) diberi skor 4, Kadang-Kadang (KK) diberi skor 3, Jarang (J) diberi skor 2 dan Tidak Pernah (TP) diberi skor 1. Sedangkan untuk item dengan pernyataan negatif, pedoman penskoran menggunakan jawaban Selalu (SL) diberi skor 1, Sering (S) diberi skor 2, Kadang-Kadang (KK) diberi skor 3, Jarang (J) diberi skor 4 dan Tidak Pernah (TP) diberi skor 5.

Berdasarkan hasil penyebaran angket yang diisi oleh 36 orang siswa diperoleh total skor yaitu 2273 dari skor maksimal 3600. Hasil keseluruhan data yang diperoleh kemudian diolah menggunakan rumus persentase dan diperoleh hasil 63,14%. Hasil ini menunjukkan bahwa minat belajar siswa sebelum kegiatan pembelajaran menggunakan game edukasi Wordwall berada pada kategori “sedang”. Rincian minat

belajar siswa berdasarkan angket yang diberikan sebelum penerapan media Wordwall adalah sebagai berikut.

Tabel 4. Minat Belajar Siswa Sebelum Pembelajaran Menggunakan Game Edukasi Wordwall

Minat Belajar	Jumlah Siswa
Sangat Tinggi	0
Tinggi	1
Sedang	34
Rendah	1
Sangat Rendah	0
Total Siswa	36

Berdasarkan tabel diatas, terdapat satu orang siswa yang memiliki minat belajar pada kategori “tinggi”, 34 siswa pada kategori “sedang” dan satu orang pada kategori “rendah”. Hal ini menjadi gambaran awal untuk mengevaluasi sejauh mana media Wordwall mampu meningkatkan minat belajar siswa.

Peneliti kemudian melakukan kegiatan pembelajaran dengan menerapkan media game edukasi Wordwall. Pertemuan pertama dilakukan dengan menerapkan dua jenis permainan Wordwall yaitu *Spin The Wheel* (Roda Acak) dan *Wordsearch* (Mencari Kata). Pada permainan Roda Acak, siswa secara bergiliran diminta untuk memutar roda acak yang ada pada Wordwall lalu menceritakan kembali terkait isi video yang telah disimak sebelumnya sesuai dengan pertanyaan yang muncul. Sedangkan pada permainan Mencari Kata, siswa diminta untuk berlomba menemukan satu kata dari kisi-kisi huruf permainan lalu mencari maknanya dan menjelaskan di depan teman-temannya yang lain.



Gambar 1. Tangkap Layar Permainan Roda Acak Wordwall



Gambar 2. Tangkap Layar Permainan Mencari Kata Wordwall

Pada pertemuan kedua, peneliti juga menerapkan dua jenis permainan Wordwall dalam pembelajaran, yaitu permainan *Flash Cards* (Kartu Lampu Kilat) dan *Open the Box* (Membuka Kotak). Pada permainan Kartu Lampu Kilat siswa diminta untuk menyimak bendera dan nama negara yang muncul lalu mencocokkan dengan kartu benua yang muncul apakah benar negara tersebut terletak pada benua itu atau salah. Sedangkan pada permainan Membuka Kotak, siswa secara bergiliran diminta memilih salah satu kotak dan memberikan jawaban atau tanggapan terkait kata kunci yang muncul.



Gambar 3. Tangkap Layar Permainan Kartu Lampu Kilat Wordwall



Gambar 4. Tangkap Layar Permainan Membuka Kotak Wordwall

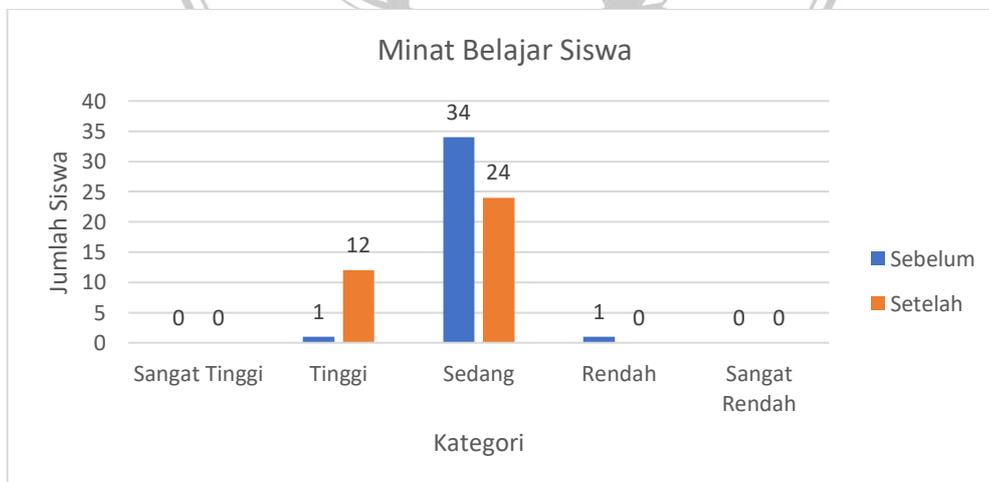
Setelah dilakukan kegiatan pembelajaran selama dua kali pertemuan dengan menerapkan game edukasi Wordwall, peneliti kembali menyebarkan angket untuk mengukur minat belajar siswa. Angket yang di sebar memiliki karakteristik yang sama

dengan angket sebelumnya yang berisi 20 pernyataan positif dan pernyataan negatif dengan menggunakan skala likert 1-5 dengan pedoman penskoran yang sama. Hasil analisis data minat belajar siswa setelah pembelajaran menggunakan game edukasi Wordwall dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 5. Minat Belajar Siswa Setelah Pembelajaran Menggunakan Game Edukasi Wordwall

Minat Belajar	Jumlah Siswa
Sangat Tinggi	0
Tinggi	12
Sedang	24
Rendah	0
Sangat Rendah	0
Total Siswa	36

Berdasarkan data pada tabel diatas diketahui bahwa setelah pembelajaran menggunakan media edukasi Wordwall, minat belajar siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan. Dari 36 siswa yang menjadi subjek penelitian, terdapat 12 siswa yang menunjukkan minat belajar pada kategori Tinggi dan ada 24 siswa dengan minat belajar dengan kategori Sedang, dan tidak ada siswa yang memiliki minat belajar pada kategori Sangat Tinggi, Rendah dan Sangat Rendah. Secara umum, hasil penyebaran angket diperoleh total skor yaitu 2619 dari skor maksimal 3600. Hasil persentase diperoleh 72,75% dan berada pada batas atas kategori “sedang”. Secara umum perbedaan minat belajar siswa sebelum dan setelah diterapkan pembelajaran menggunakan game edukasi Wordwall dapat dilihat pada tabel berikut.



Gambar 5. Bagan Perbandingan Minat Belajar Siswa Sebelum dan Setelah Pembelajaran Menggunakan Media Game Edukasi Wordwall

Berdasarkan gambar diatas dapat dilihat adanya peningkatan minat belajar siswa pada kategori “tinggi” dimana sebelum penerapan game edukasi Wordwall hanya ada satu siswa yang minat belajarnya tinggi, meningkat menjadi 12 siswa setelah penerapan Wordwall dalam pembelajaran. Sedangkan jumlah siswa pada kategori lainnya mengalami penurunan, kategori “sedang” dari yang awalnya ada 34 siswa turun menjadi 24 siswa. Begitu pula yang awalnya ada satu siswa dengan minat belajar pada kategori “rendah”, setelah penerapan Wordwall sudah tidak ada siswa lagi pada aktegori tersebut. Dengan demikian, penerapan Wordwall dapat dianggap sebagai salah satu strategi yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Hal diatas sejalan dengan hasil observasi pada pertemuan pertama dan pertemuan kedua yang menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan dalam beberapa aspek minat belajar siswa ketika menggunakan Wordwall sebagai media pembelajaran. Pada aspek **Perasaan Senang**, di pertemuan pertama sebagian besar siswa menunjukkan ekspresi senang saat menggunakan Wordwall, ditandai dengan senyum dan antusiasme mereka. Namun, ada beberapa siswa yang tampak kurang terlibat secara emosional. Pada pertemuan kedua, ekspresi senang siswa meningkat, dengan lebih banyak siswa yang terlihat tersenyum, tertawa, dan antusias selama kegiatan berlangsung. Meskipun demikian, masih ada sedikit siswa yang belum sepenuhnya menunjukkan keterlibatan emosional.

Pada aspek **Ketertarikan Siswa** menunjukkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran menggunakan Wordwall cukup tinggi pada kedua pertemuan. Namun, pada pertemuan pertama ada beberapa siswa yang menunjukkan kebosanan setelah beberapa tantangan. Pada pertemuan kedua, ketertarikan siswa lebih merata dengan respon cepat terhadap instruksi yang diberikan. Walau demikian, masih ada beberapa siswa yang tampak kurang fokus di awal kegiatan. Sedangkan pada aspek **Perhatian Siswa**, terlihat bahwa selama pembelajaran perhatian siswa cenderung stabil antara pertemuan pertama dan kedua. Pertemuan pertama siswa fokus pada tugas meskipun ada beberapa gangguan kecil yang dapat mengganggu konsentrasi mereka seperti komentar teman terhadap kegiatan yang dilakukan. Di pertemuan kedua terlihat fokus siswa lebih kuat, dengan perhatian penuh pada layar Wordwall dan usaha serius untuk menyelesaikan tantangan. Namun, sesekali mereka masih terganggu oleh aktivitas teman di sekitar.

Pada aspek keempat minat belajar yaitu **Keterlibatan Siswa**, pada pertemuan pertama, antusiasme siswa terlihat pada saat pemecahan tantangan, tetapi sebagian siswa cenderung pasif dan hanya terlibat saat didorong oleh guru. Pada pertemuan kedua, lebih banyak siswa yang terlibat aktif, baik dengan menjawab pertanyaan maupun berdiskusi. Namun, masih ada siswa yang memerlukan dorongan dari guru atau teman untuk berpartisipasi lebih aktif. Secara keseluruhan, minat belajar siswa pada pembelajaran dengan Wordwall mengalami peningkatan pada aspek perasaan senang, ketertarikan, dan keterlibatan aktif. Namun, perhatian siswa tetap perlu diperkuat untuk meminimalkan gangguan yang berasal dari lingkungan sekitar.

Setelah kegiatan pembelajaran menggunakan media Wordwall dilaksanakan, peneliti melakukan wawancara langsung kepada beberapa orang siswa dan guru kelas yang mengamati proses pembelajaran menggunakan media Wordwall. Menurut Nur Aliyah, siswa yang minat belajarnya berada pada kategori tinggi ketika ditanya pendapatnya tentang pengalamannya menggunakan Wordwall dalam pembelajaran, mengatakan, *“Menurut saya, Wordwall itu seru dan menyenangkan. Saya merasa senang dan semangat”*. Hal senada juga disampaikan oleh Muh. Aidil yang sebelum pembelajaran dilaksanakan tingkat minat belajarnya berada pada kategori rendah dan meningkat menjadi kategori sedang setelah pembelajaran, menurutnya, *“Seru, tapi kadang (Wordwall) seperti kuis jadi saya tidak mengerti. Saya senang, tapi kadang gamenya susah”*. Sama halnya dengan pendapat ibu Sulastri, S.Pd., guru kelas 6, ketika ditanya pendapatnya tentang penggunaan Wordwall dalam pembelajaran, mengatakan, *“Wordwall sangat menarik dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran di kelas. Saya lihat siswa lebih tertarik dan terlibat dalam pembelajaran, mereka berlomba agar bisa mendapat kesempatan untuk tampil lebih dulu.*

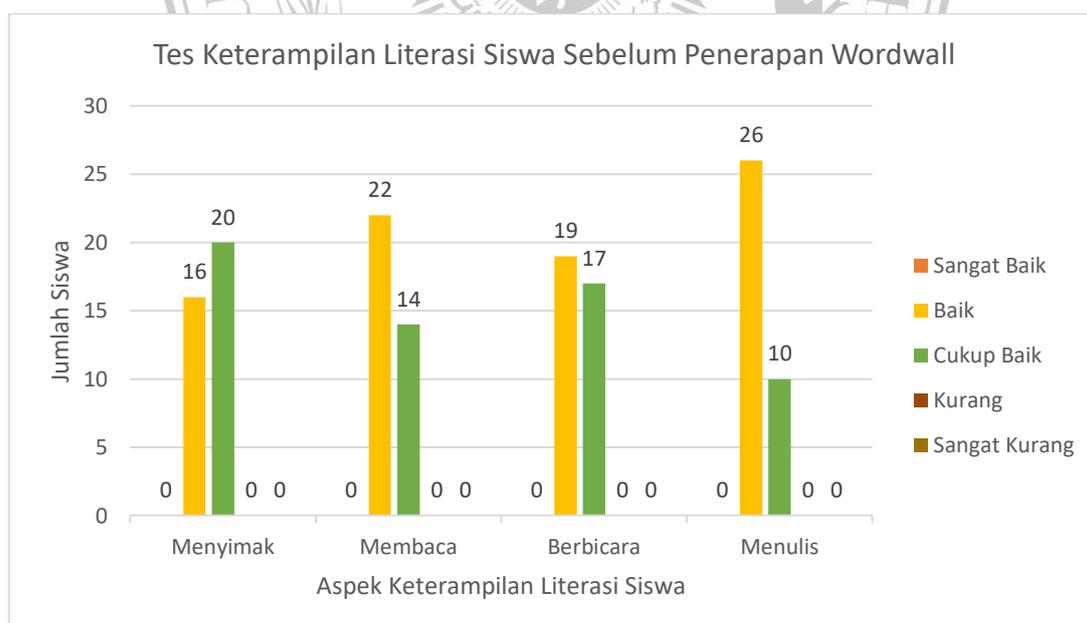
Pendapat para siswa dan guru menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall sebagai media pembelajaran memberikan dampak positif terhadap minat belajar siswa. Selain itu juga diperoleh informasi bahwa terdapat tantangan dalam penerapan media pembelajaran Wordwall dalam pembelajaran. Beberapa tantangan yang diketahui adalah beberapa siswa mengalami kesulitan memahami mekanisme permainan tertentu, siswa cenderung fokus pada kegiatan bermain, keterbatasan waktu dalam memahami materi, termasuk beberapa jenis permainan Wordwall berbentuk kuis

sehingga beberapa siswa mengalami kesulitan dalam menjawab pertanyaan. Tantangan tersebut dapat mengurangi efektivitas pembelajaran jika tidak diantisipasi dengan baik. Namun, secara keseluruhan hasil wawancara ini memperkuat hasil dari kuesioner dan temuan observasi bahwa penggunaan Wordwall sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa, terutama dengan desain kegiatan yang menyenangkan dan interaktif.

b. Keterampilan Literasi Siswa

Peningkatan keterampilan literasi siswa mencakup empat aspek keterampilan literasi, yaitu 1) keterampilan menyimak, 2) keterampilan membaca, 3) keterampilan berbicara, dan 4) keterampilan menulis. Kegiatan pembelajaran dalam penelitian ini dirancang untuk meningkatkan empat aspek keterampilan literasi siswa dengan menggunakan game edukasi Wordwall. Keterampilan literasi siswa diukur melalui pertanyaan lisan maupun tulisan yang dicatat dalam lembar observasi siswa.

Sebelum memulai kegiatan pembelajaran dengan menerapkan game edukasi Wordwall, peneliti bersama guru kelas VI lokasi tempat penelitian asesmen awal untuk mengetahui keterampilan literasi siswa. Berdasarkan asesmen tersebut diperoleh hasil:



Gambar 6. Bagan Hasil Tes Keterampilan Literasi Siswa Sebelum Penerapan Wordwall

Berdasarkan hasil asesmen awal keterampilan literasi siswa diatas, diketahui bahwa dari 36 siswa ada 16 siswa memiliki keterampilan yang baik dan 20 siswa cukup baik pada aspek menyimak. Pada aspek membaca ada 22 siswa yang masuk pada kategori baik dan 14 siswa dengan kategori cukup baik. Sedangkan pada aspek berbicara ada 19 siswa yang masuk pada kategori baik dan 17 siswa dengan kategori cukup baik. Aspek menulis menunjukkan bahwa ada 26 siswa yang memiliki keterampilan yang baik dan 10 pada kategori cukup baik.

Data kemudian di konversi dalam bentuk angka dengan kategori Sangat Baik = 5, Baik = 4, Cukup Baik = 3, Kurang = 2, dan Sangat Kurang = 1, lalu diolah menggunakan rumus persentase. Data tersebut menunjukkan bahwa keempat dimensi keterampilan literasi siswa berada pada kategori “sedang” sebagaimana terlihat pada tabel dibawah ini.

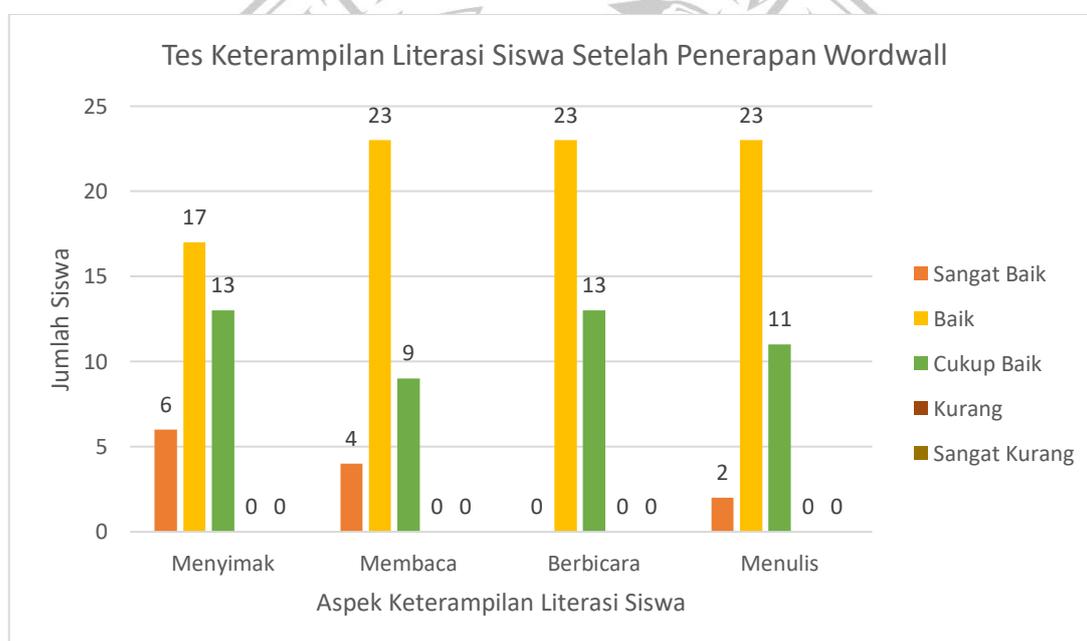
Tabel 6. Tingkat Keterampilan Literasi Siswa Sebelum Penerapan Wordwall

Keterampilan Literasi Siswa				
	Menyimak	Membaca	Berbicara	Menulis
Persentase	68,89	72,22	70,56	74,44
Kategori	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang

Peneliti kemudian melakukan kegiatan pembelajaran dengan menerapkan penggunaan game edukasi Wordwall. Pertemuan pertama kegiatan menyimak dilakukan dengan meminta siswa mengamati video tentang rotasi bumi (menyimak). Setelah itu dilanjutkan dengan melakukan permainan *Spin The Wheel* (Roda Acak) pada Wordwall dan meminta kepada siswa untuk menceritakan kembali terkait video tersebut sesuai dengan pertanyaan yang muncul (berbicara). Siswa diminta duduk secara berkelompok lalu membaca artikel yang berjudul Proses Terjadinya Siang dan Malam (membaca). Siswa kemudian diminta untuk menuliskan kata kunci yang mereka temukan dari artikel tersebut (menulis). Pada tahap akhir, guru kembali menampilkan permainan Wordwall yaitu *Wordsearch* (Mencari Kata) dimana siswa diminta untuk berlomba menemukan kata dari kisi-kisi huruf permainan lalu mencari maknanya, menjelaskan di depan teman-temannya dan menuliskannya di buku masing-masing.

Kegiatan pembelajaran dirancang untuk mengembangkan setiap aspek keterampilan literasi siswa. Pada pertemuan kedua, siswa menyimak penjelasan guru tentang negara-negara unik yang ada di dunia lalu menampilkan permainan *Flash Cards* (Kartu Lampu Kilat) pada Wordwall dan meminta kepada siswa untuk menebak asal benua dari nama negara yang muncul. Setelah itu siswa diminta untuk membentuk kelompok kecil dan membaca tentang Keadaan Alam Singapura lalu mencatat gagasan utama yang ada pada bacaan. Guru menampilkan permainan *Open the Box* (Membuka Kotak) pada Wordwall lalu siswa secara bergiliran diminta memilih salah satu kotak dan memberikan jawaban atau tanggapan secara lisan terkait kata kunci yang muncul.

Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, peneliti mencatat keterampilan literasi siswa pada lembar observasi untuk mengetahui keterampilan literasi siswa sehingga diperoleh hasil sebagai berikut.



Gambar 7. Bagan Hasil Tes Keterampilan Literasi Siswa Setelah Penerapan Wordwall

Data diatas menunjukkan bahwa terjadi peningkatan keterampilan literasi siswa setelah dilakukan pembelajaran dengan menerapkan media game edukasi Wordwall. Pada aspek menyimak ada 6 siswa yang berada pada kategori sangat baik, 17 siswa kategori baik dan 13 siswa kategori cukup baik. Aspek membaca menunjukkan ada 4 siswa dengan kategori sangat baik, 23 siswa kategori baik dan 9 siswa kategori cukup baik. Aspek berbicara menunjukkan ada 23 siswa dengan

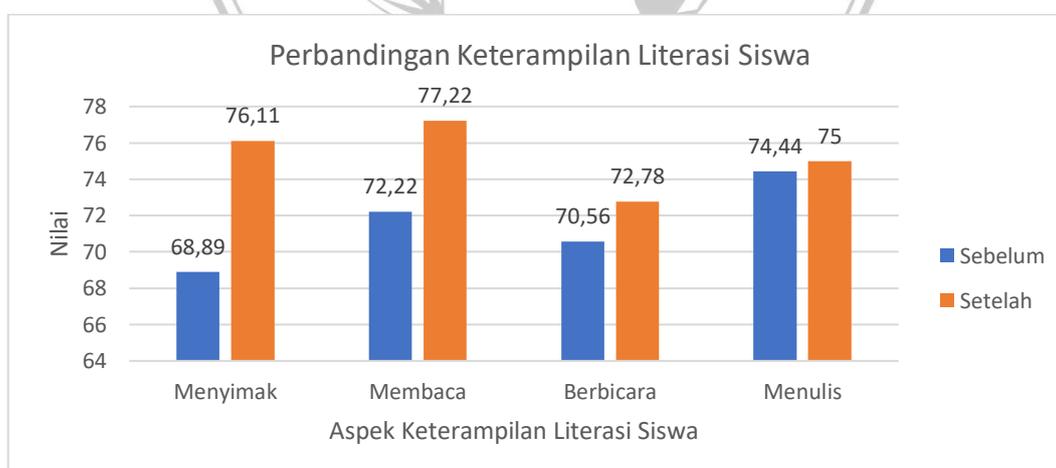
kategori baik dan 13 siswa kategori cukup baik. Sedangkan pada aspek menulis ada 2 siswa yang berada pada kategori sangat baik, 23 siswa pada kategori baik dan 11 siswa pada kategori cukup baik.

Data tersebut kemudian di konversi dalam bentuk angka dan diolah menggunakan rumus persentase. Hasil persentase tingkat keterampilan literasi siswa setelah penerapan game edukasi Wordwall adalah sebagai berikut.

Tabel 7. Tingkat Keterampilan Literasi Siswa Setelah Penerapan Wordwall

Keterampilan Literasi Siswa				
	Menyimak	Membaca	Berbicara	Menulis
Persentase	76,11	77,22	72,78	75,00
Kategori	Tinggi	Tinggi	Sedang	Sedang

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa setelah penerapan Wordwall dalam pembelajaran terjadi peningkatan keterampilan literasi siswa pada hampir semua aspek keterampilan literasi. Pada aspek menyimak dan membaca meningkat dari kategori sedang menjadi kategori tinggi. Sedangkan pada aspek berbicara dan menulis tetap pada kategori sedang. Keterampilan menyimak meningkat menjadi 76,11%, keterampilan membaca mencapai 77,22%, keterampilan berbicara mengalami sedikit kenaikan menjadi 72,78%, dan keterampilan menulis meningkat menjadi 75,00%. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada tabel perbandingan keterampilan literasi siswa sebelum dan setelah dilakukan pembelajaran menggunakan Wordwall.



Gambar 8. Perbandingan Tingkat Keterampilan Literasi Siswa Sebelum dan Setelah Penerapan Wordwall

Hal diatas sejalan dengan hasil observasi pada pertemuan pertama dan pertemuan kedua yang menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan dalam beberapa aspek keterampilan literasi siswa ketika menggunakan Wordwall sebagai media pembelajaran. Pada keterampilan menyimak, siswa secara umum mampu mengikuti instruksi guru, namun beberapa siswa memerlukan penjelasan ulang untuk memahami aturan permainan atau materi yang disampaikan melalui Wordwall. Pada pertemuan kedua, keterampilan menyimak siswa menunjukkan peningkatan. Sebagian besar siswa tidak hanya memahami informasi dengan lebih baik, tetapi juga mampu menjelaskan ulang aturan permainan kepada teman-temannya, menunjukkan perkembangan dalam pemahaman dan kemampuan mendengarkan secara aktif.

Pada keterampilan membaca, sebagian besar siswa mampu membaca teks dengan baik, meskipun siswa yang memiliki kesulitan membaca tampak lambat dalam memahami isi tantangan. Aspek keterampilan berbicara, sebagian besar siswa dapat menyampaikan ide mereka dengan jelas selama diskusi, sedangkan siswa lain masih tampak ragu-ragu dan membutuhkan dorongan. Di pertemuan kedua, keterampilan berbicara siswa mulai meningkat. Beberapa siswa yang biasanya pasif menunjukkan keberanian untuk berbicara, meskipun masih ada beberapa yang tetap diam. Ini menunjukkan adanya kemajuan dalam keterlibatan siswa dalam diskusi. Sedangkan pada keterampilan menulis siswa, pada pertemuan pertama masih kurang terlihat karena tidak semua tantangan dalam Wordwall memerlukan jawaban tertulis. Namun, pada pertemuan kedua, tantangan yang melibatkan pengisian jawaban tertulis memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengekspresikan ide mereka secara tertulis. Sebagian siswa berhasil menuliskan jawaban dengan benar, meskipun beberapa lainnya masih memerlukan bimbingan lebih lanjut.

Untuk mendapatkan informasi lebih lanjut terkait keterampilan literasi siswa, peneliti juga melakukan wawancara langsung kepada beberapa orang siswa dan guru kelas terkait penggunaan media Wordwall dalam pembelajaran. Menurut Alamgir, siswa dengan keterampilan menyimak pada kategori cukup baik ketika ditanya pendapatnya apakah Wordwall dapat membantunya untuk menyimak pembelajaran, mengatakan, “Iya, tapi kalau terlalu cepat, saya biasa kurang paham.”. Hal senada juga disampaikan oleh Fitamala yang keterampilan bicaranya pada kategori baik ketika ditanya apakah dia percaya diri untuk berbicara atau menjawab pertanyaan saat belajar,

menurutnya, “Iya, karena kita berlomba siapa yang bisa menjawab”. Sama halnya dengan pendapat ibu Sulastri, S.Pd., guru kelas 6, ketika ditanya pendapatnya apakah Wordwall bisa membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan membaca dan menulis mereka, mengatakan, “Iya, Wordwall bisa membuat siswa untuk meningkatkan kemampuan membacanya agar tidak kalah dalam permainan. Wordwall juga bisa dibuat agar siswa bisa menulis kalimat sesuai dengan petunjuk yang diberikan dalam tantangan permainan”.

Pendapat para siswa dan guru menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall sebagai media pembelajaran memberikan dampak positif terhadap keterampilan literasi siswa. Perbaikan terlihat terutama pada aspek menyimak dan berbicara, di mana siswa mulai lebih percaya diri untuk berbicara dan menyimak dengan baik kegiatan pembelajaran. Aspek membaca dan menulis juga mengalami peningkatan, meskipun masih memerlukan perhatian tambahan untuk siswa dengan keterbatasan tertentu. Penggunaan Wordwall terbukti efektif dalam mendorong keterampilan literasi siswa, terutama jika disertai dengan pendampingan yang memadai dari guru.

2. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan media game edukasi Wordwall dapat meningkatkan minat belajar dan keterampilan literasi siswa sekolah dasar. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan, terjadi peningkatan baik dalam minat belajar maupun keterampilan literasi siswa setelah penerapan media tersebut. Bagian ini akan membahas hasil penelitian secara mendalam dengan mengaitkan temuan-temuan tersebut dengan teori dan hasil penelitian sebelumnya.

a. Peningkatan Minat Belajar Siswa dengan Media Game Edukasi Wordwall

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media game edukasi Wordwall berhasil meningkatkan minat belajar siswa. Sebelum pembelajaran menggunakan Wordwall, data menunjukkan bahwa mayoritas siswa (63,14%) berada dalam kategori "Sedang" terkait minat belajar mereka. Setelah penerapan Wordwall, terjadi peningkatan menjadi 72,75%, yang mendekati batas atas kategori "Sedang". Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi seperti Wordwall mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif.

Peningkatan ini dapat dijelaskan melalui beberapa faktor. Pertama, Wordwall menyediakan pengalaman belajar yang bersifat gamifikasi, di mana elemen permainan memotivasi siswa untuk lebih terlibat dalam aktivitas pembelajaran. Gamifikasi telah terbukti meningkatkan minat belajar karena mampu menciptakan rasa tantangan, kesenangan, dan pencapaian yang dirasakan langsung oleh siswa (Imanulhaq & Pratowo, 2022). Kedua, Wordwall mendukung berbagai gaya belajar, seperti visual, auditori, dan kinestetik, sehingga mampu menarik perhatian siswa dengan cara yang lebih efektif dibandingkan metode pembelajaran konvensional (Nisa & Susanto, 2022). Ketiga, adanya fitur interaktif pada Wordwall memberikan kesempatan bagi siswa untuk aktif berpartisipasi, sehingga meningkatkan rasa keterlibatan mereka dalam pembelajaran (Isma Wulandari & Irwan Jaelani, 2023).

Observasi selama pembelajaran mendukung data kuesioner, di mana terlihat peningkatan aspek minat belajar siswa. Siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran, khususnya pada aktivitas yang menantang dan interaktif yang ditawarkan oleh Wordwall. Pendapat guru dan siswa juga menyatakan bahwa penggunaan Wordwall memberikan dampak positif, meskipun terdapat tantangan seperti kesulitan memahami mekanisme permainan dan keterbatasan waktu untuk menyelesaikan materi. Namun, tantangan ini dapat diatasi dengan perencanaan yang lebih matang dan pendampingan yang lebih intensif oleh guru. Secara keseluruhan, pembelajaran dengan Wordwall terbukti efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa, terutama dengan aktivitas yang dirancang menyenangkan dan interaktif.

Penelitian terdahulu mendukung hasil ini. Contohnya, penelitian oleh Akbar H. dan Hadi M. (2023) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis gamifikasi mampu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa karena elemen kompetisi dan penghargaan yang ditawarkan (Akbar & Hadi, 2023). Selain itu, Isma Wulandari dan Irwan Jaelani (2023) menemukan bahwa pembelajaran berbasis teknologi interaktif Wordwall dapat menumbuhkan antusiasme dan keaktifan belajar siswa (Isma Wulandari & Irwan Jaelani, 2023).

b. Peningkatan Keterampilan Literasi Siswa melalui Wordwall

Hasil penelitian juga menunjukkan adanya peningkatan keterampilan literasi siswa setelah penerapan Wordwall. Sebelum menggunakan Wordwall, keterampilan literasi siswa berada pada kategori "Sedang" di semua aspek, yaitu menyimak (68,89%),

membaca (72,22%), berbicara (70,56%), dan menulis (74,44%). Setelah pembelajaran menggunakan Wordwall, terdapat peningkatan di semua aspek, dengan persentase sebagai berikut: menyimak (76,11%), membaca (77,22%), berbicara (72,78%), dan menulis (75,00%).

Peningkatan ini terjadi karena Wordwall mendukung berbagai dimensi literasi melalui fitur yang beragam. Pada aspek menyimak, penggunaan audio dan video interaktif membantu siswa lebih fokus memahami informasi yang disampaikan. Pada aspek membaca, desain permainan yang melibatkan pengenalan kata, frasa, dan kalimat mempermudah siswa dalam meningkatkan pemahaman bacaan. Pada aspek berbicara, Wordwall menyediakan aktivitas seperti kuis interaktif dan diskusi kelompok yang mendorong siswa untuk lebih percaya diri menyampaikan pendapat. Aspek menulis juga mendapatkan manfaat melalui tugas-tugas berbasis permainan yang melibatkan pengisian jawaban atau penyusunan kalimat.

Perbaikan yang signifikan pada aspek menyimak dan berbicara mencerminkan bahwa pembelajaran berbasis Wordwall mampu memfasilitasi interaksi aktif. Hal ini sesuai dengan temuan penelitian oleh Mazelin et al. (2022), temuannya mengungkapkan bahwa memasukkan Wordwall ke dalam kelas memiliki dampak menguntungkan pada partisipasi siswa di kelas, juga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap proses pembelajaran bahasa Inggris serta keterlibatan siswa di kelas (Mazelin et al., 2022). Pada aspek membaca dan menulis, meskipun peningkatan terlihat, masih diperlukan perhatian lebih untuk mendukung siswa dengan keterbatasan tertentu. Pendampingan yang intensif dan penggunaan strategi pembelajaran yang sesuai dapat membantu siswa mencapai hasil yang lebih baik pada aspek ini. Hasil penelitian Swari N. (2023), menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi seperti Wordwall dalam proses belajar mengajar mengalami peningkatan yang signifikan pada pembelajaran abad ke-21. Keterlibatan gamifikasi terbukti meningkatkan minat belajar dan keterampilan dasar siswa seperti berbicara, membaca, menulis, dan mendengarkan (Swari, 2023).

Berdasarkan temuan penelitian, Wordwall terbukti menjadi media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan minat belajar dan keterampilan literasi siswa. Hal ini sejalan dengan hasil wawancara dengan guru dan siswa yang

menekankan manfaat Wordwall dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong interaksi aktif. Desain permainan yang menarik mampu memotivasi siswa untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran.

Namun, penerapan Wordwall juga menghadirkan tantangan, seperti keterbatasan waktu dan kebutuhan untuk memastikan bahwa semua siswa memahami mekanisme permainan dengan baik. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk merancang aktivitas pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan memberikan pendampingan yang memadai. Dengan demikian, Wordwall dapat menjadi alat yang sangat bermanfaat dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

E. KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai penerapan media game edukasi Wordwall untuk meningkatkan minat belajar dan keterampilan literasi siswa SD, dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a. Penerapan media game edukasi Wordwall terbukti mampu meningkatkan minat belajar siswa SD. Sebelum pembelajaran menggunakan Wordwall, mayoritas siswa berada pada kategori minat belajar "Sedang" dengan persentase 63,14%. Setelah pembelajaran, terdapat peningkatan persentase menjadi 72,75%, mendekati batas atas kategori "Sedang." Peningkatan ini terlihat dari hasil observasi yang menunjukkan siswa lebih termotivasi, antusias, dan aktif selama pembelajaran berlangsung. Media Wordwall memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga menarik perhatian siswa untuk terlibat secara lebih mendalam.
- b. Penggunaan Wordwall juga berdampak positif terhadap peningkatan keterampilan literasi siswa SD. Sebelum penerapan, keterampilan literasi siswa pada aspek menyimak, membaca, berbicara, dan menulis berada dalam kategori "Sedang" dengan persentase pada aspek menyimak 68,89%, membaca 72,22%, berbicara 70,56% dan menulis 74,44%. Setelah penerapan Wordwall, terjadi peningkatan pada semua aspek, dengan persentase meningkat menjadi 76,11% pada aspek menyimak dan 77,22% pada aspek membaca, dan termasuk kategori "Tinggi".

Sedangkan aspek berbicara dan menulis masih dalam kategori “Sedang” dengan persentase 72,78% pada aspek berbicara dan 75,00 aspek menulis. Hal ini menunjukkan bahwa Wordwall dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan literasi melalui pendekatan yang kreatif dan mendukung interaksi aktif selama proses pembelajaran.

2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, berikut adalah beberapa saran yang dapat diberikan:

a. Bagi Guru

- 1) Disarankan untuk mengintegrasikan Wordwall secara terencana dalam pembelajaran, dengan memilih jenis permainan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kemampuan siswa.
- 2) Guru perlu memberikan pendampingan kepada siswa, terutama bagi mereka yang mengalami kesulitan memahami mekanisme permainan atau soal yang disajikan agar siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.

b. Bagi Sekolah

- 1) Disarankan untuk menyediakan fasilitas pendukung seperti perangkat teknologi yang memadai dan akses internet yang stabil agar penggunaan Wordwall dapat berjalan dengan lancar.
- 2) Sekolah dapat mengadakan pelatihan bagi guru untuk meningkatkan kemampuan dalam menggunakan media pembelajaran digital, sehingga dapat mendukung proses pembelajaran yang lebih inovatif.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

- 1) Penelitian ini hanya melibatkan subjek siswa di satu sekolah dasar, sehingga hasilnya mungkin tidak dapat digeneralisasi ke populasi yang lebih luas. Penelitian serupa dapat dilakukan dengan jumlah subjek yang lebih besar atau pada jenjang pendidikan lain untuk menguji konsistensi hasil.
- 2) Durasi penggunaan Wordwall dalam pembelajaran pada penelitian ini relatif singkat hanya dua pertemuan, sehingga pengaruh jangka panjang dari media ini terhadap minat belajar dan keterampilan literasi siswa belum dapat diketahui.

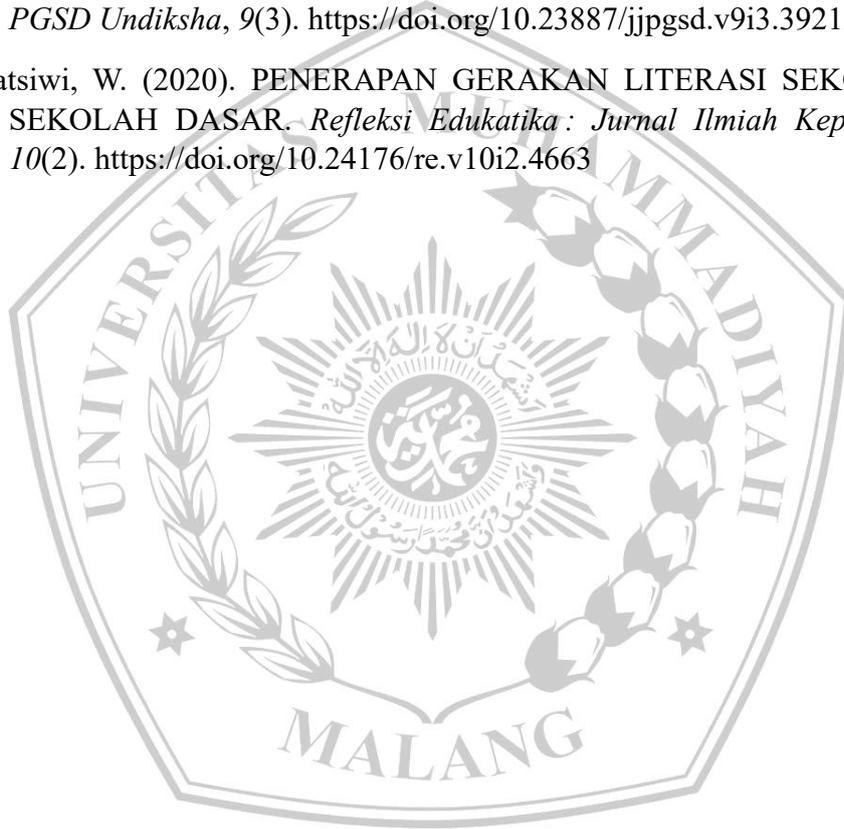
DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, H. F., & Hadi, M. S. (2023). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN WORDWALL TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA. *Jurnal Psikologi*, 4(2).
- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1636>
- Angwarmasse, P., & Wahyudi, W. (2021). Pengembangan game edukasi labirin matematika untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa kelas VI sekolah dasar. *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 7(1), 46. <https://doi.org/10.29210/120212953>
- Bohari, B. (2022). Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Ta'dib: Jurnal Pendidikan Islam Dan Isu-Isu Sosial*, 19(2). <https://doi.org/10.37216/tadib.v19i2.792>
- Bu'ulolo, Y. (2021). MEMBANGUN BUDAYA LITERASI DI SEKOLAH. *Jurnal Bahasa Indonesia Prima (BIP)*, 3(1). <https://doi.org/10.34012/bip.v3i1.1536>
- Ginangjar, A. Y., & Widayanti, W. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Multiliterasi untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika Siswa di SD/MI. *Primary : Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar*, 10(2), 117. <https://doi.org/10.32678/primary.v10i02.1283>
- Hamdiah, L., & Puspitasari, N. A. (2023). Media Pembelajaran Animasi Dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(1). <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i1.4330>
- Handayani, S., Marlina, M., & Desyandri, D. (2022). Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar pada Masa Pandemi Covid-19. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 6(1). <https://doi.org/10.33578/pjr.v6i1.8425>
- Harahap, D. G. S., Nasution, F., Nst, E. S., & Sormin, S. A. (2022). Analisis Kemampuan Literasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2400>
- Harahap, S. Z. H., Simbolon, R., & ... (2022). Pengaruh Intensitas Menonton Televisi Terhadap Minat Belajar Siswa Mis Al Khairat Deli Tua Ta 2021/2022. *Jurnal ...*, 6(2).

- Hendrizar, H. (2020). MASALAH MINAT BELAJAR MURID SEKOLAH DASAR DAN SOLUSINYA. *Jurnal Cerdas Proklamator*, 8(2). <https://doi.org/10.37301/jcp.v8i2.62>
- Imanulhaq, R., & Pratowo, A. (2022). Edugame Wordwall : Inovasi Pembelajaran Matematika di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pedagogos : Jurnal Pendidikan STKIP Bima*, 4(1).
- Isma Wulandari, R., & Irwan Jaelani, A. (2023). MENUMBUHKAN ANTUSIASME DAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA KELAS V PADA PEMBELAJARAN IPA MELALUI PLATFORM WORDWALL DI MADRASAH IBTIDAIYAH. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1). <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8384>
- Kiabeni, Y. Y., Kanca, I. N., & Artanayasa, I. W. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran PBL terhadap Hasil Belajar Senam Lantai Ditinjau dari Minat Belajar Peserta Didik. *Mimbar Ilmu*, 26(2). <https://doi.org/10.23887/mi.v26i2.35626>
- Kurniawan, Y. I., Paramesvari, D. P., & Purnomo, W. H. (2021). Game Edukasi Pengenalan Hewan Berdasarkan Habitatnya Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Inovatif*, 1(1), 57–66. <https://doi.org/10.54082/jupin.6>
- Landa, Z. R., Sunaryo, T., & Tampubolon, H. (2021). Pengaruh Literasi Digital Guru dan Manajemen Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Peserta Didik di SMA Pelita Rantepao. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1). <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.529>
- Mardiana. (2021). Literasi Digital Peserta Didik Sekolah Dasar: Sebuah Studi Kepustakaan. *Journal of Instructional and Development Researches*, 1(2). <https://doi.org/10.53621/jider.v1i2.52>
- Ma'ruf, F. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Flash Sebagai Sarana Belajar Siswa PAUD. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 2(3). <https://doi.org/10.54371/ainj.v2i3.68>
- Mastoah, I., MS, Z., & Sumantri, M. S. (2022). Meningkatkan Literasi Digital Menggunakan Media Game Edukasi Kreatif. *Ibtida'i : Jurnal Kependidikan Dasar*, 9(1). <https://doi.org/10.32678/ibtidai.v9i1.6316>
- Mazelin, N., Maniam, M., Jeyaraja, S. S. B., Ng, M. M., Xiaoqi, Z., & Jingjing, Z. (2022). Using Wordwall to Improve Students' Engagement in ESL Classroom. *International Journal of Asian Social Science*, 12(8). <https://doi.org/10.55493/5007.v12i8.4558>
- Musa Azhari, B., Alifia Puteri, H., Azizah, I., Kamila, N., Azifatun Nazwa, H., & Andriatna, R. (2022). Upaya Meningkatkan Kemampuan Literasi Membaca dan Numerasi Anak Usia Sekolah Dasar di Desa Jeron melalui Lembar Kerja

- Komik Berbasis STEAM dan MIKiR. *To Maega : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(2). <https://doi.org/10.35914/tomaega.v5i2.1058>
- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1). <https://doi.org/10.29210/022035jpgi0005>
- 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). <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i5.162>
- Pratiwi, A., Fadlilatul Hikmah, Adi Apriadi Adiansha, & Suciwati. (2021). Analisis Penerapan Metode Games Education dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 1(1), 36–43. <https://doi.org/10.53299/jagomipa.v1i1.27>
- Putra, I. A., Nasrulloh, M. F., Aini, A. Q., Naajichiyah, L., & Fitriyah, L. (2021). Sosialisasi Gerakan Literasi bagi Siswa di MI Roudhotul Ulum 1 Desa Brangkal untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Siswa dalam Membaca. *UN PENMAS (Jurnal Pengabdian Masyarakat Untuk Negeri)*, 1(1). <https://doi.org/10.29138/un-penmas.v1i1.1584>
- Rahmi, I., Nurmalina, N., & Fauziddin, M. (2020). PENERAPAN MODEL ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR. *Journal on Teacher Education*, 2(1). <https://doi.org/10.31004/jote.v2i1.1164>
- Rohim, D. C., & Rahmawati, S. (2020). PERAN LITERASI DALAM MENINGKATKAN MINAT BACA SISWA DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 6(3). <https://doi.org/10.26740/jrpd.v6n3.p230-237>
- 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). <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i2.4112>
- Sugiyarto, U. S., Wulandari, Y., & Casworo, A. (2021). MEDIA PEMBELAJARAN POWERPOINT INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN DARING DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Cerdas Proklamator*, 8(2). <https://doi.org/10.37301/jcp.v0i0.44>
- Sugiyono. (2021). Buku Penelitian Kuantitatif Kualitatif. In *Alfabeta* (Vol. 3, Issue 2).

- Suhandi, A. (2017). Strategi Guru Dalam Menumbuhkan Minat Belajar Sains Di Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 2(2). <https://doi.org/10.22437/gentala.v2i2.6804>
- Swari, N. K. T. A. (2023). Wordwall As a Learning Media To Increase Students' Reading Interest. *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris Indonesia*, 11(1).
- Windawati, R., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.835>
- Wiradarma, K., Suarni, N., & Renda, N. (2021). Analisis Hubungan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Daring IPA Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(3). <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v9i3.39212>
- Wiratsiwi, W. (2020). PENERAPAN GERAKAN LITERASI SEKOLAH DI SEKOLAH DASAR. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 10(2). <https://doi.org/10.24176/re.v10i2.4663>





LAMPIRAN-LAMPIRAN

TRANSKRIP WAWANCARA SISWA

Identitas Responden

Nama : Nur Aliyah Qaissarah
Kelas : Kelas VI

Tujuan Wawancara

Menggali pengalaman, pandangan, dan persepsi siswa terkait penerapan media game edukasi Wordwall dalam pembelajaran, khususnya dalam kaitannya dengan minat belajar dan keterampilan literasi.

A. Pengalaman Belajar dengan Wordwall

1. Bagaimana pendapat kamu tentang penggunaan Wordwall dalam pembelajaran?
Menurut saya, Wordwall itu seru dan menyenangkan.
2. Apa bagian dari game Wordwall yang paling kamu sukai?
Saya paling suka bagian mencari kata karena berlomba dengan teman-teman
3. Menurut kamu, apakah Wordwall membantu kamu lebih mudah memahami materi pelajaran?
Iya, karena waktu ibu menjelaskan dengan Wordwall membuat materinya lebih menarik dan mudah diingat.

B. Minat Belajar

4. Bagaimana perasaan kamu saat belajar dengan menggunakan media Wordwall?
Saya merasa senang dan semangat.
5. Apakah penggunaan Wordwall membuat kamu lebih tertarik untuk belajar? Coba jelaskan alasannya?
Iya, karena Wordwall seperti bermain game, saya jadi penasaran dan ingin terus mencoba.
6. Apakah kamu ingin Wordwall digunakan lagi di pelajaran lain? Jika ya, di pelajaran apa saja?
Iya, di pelajaran Matematika dan Bahasa Indonesia karena materinya sulit.

C. Keterampilan Literasi

7. Apakah Wordwall membantu kamu untuk menyimak materi lebih baik? Jika ya, bagaimana caranya?
Iya, karena materinya menarik jadi saya harus fokus supaya tidak ketinggalan oleh teman-teman.
8. Apakah menurut kamu Wordwall membantu dalam membaca dan memahami bacaan?
Iya, karena di Wordwall kita harus membaca dengan baik agar tidak salah mengikuti petunjuknya.
9. Setelah menggunakan Wordwall, apakah kamu merasa lebih percaya diri untuk berbicara atau menjawab pertanyaan di kelas? Mengapa?
Iya, karena kalau kita tidak berani maka akan digantikan oleh teman dan kita akan kalah.
10. Apakah Wordwall membantu kamu dalam menulis? Jika iya, apa contohnya?
Tidak terlalu karena waktu bermain Wordwall kita harus berpikir cepat.

D. Saran dan Pendapat

11. Menurut kamu, bagaimana cara agar Wordwall lebih menarik dan bermanfaat untuk pembelajaran?
Mungkin Wordwall bisa dicoba pada pelajaran lain.
12. Adakah hal yang menurut kamu kurang dari Wordwall? Apa saja?
Kadang kalau soal atau tantangannya terlalu sulit, saya jadi bingung.
13. Apa saran kamu untuk guru jika ingin menggunakan Wordwall lagi di kelas?
Semoga bisa sering-sering belajar dengan menggunakan Wordwall.

TRANSKRIP WAWANCARA GURU

Identitas Responden

Nama Guru : Sulastri, S.Pd.
Mata Pelajaran : Guru Kelas VI

Tujuan Wawancara

Menggali pandangan, pengalaman, dan persepsi guru terkait penerapan media game edukasi Wordwall dalam pembelajaran, khususnya dalam kaitannya dengan minat belajar dan keterampilan literasi siswa.

A. Pengalaman Menggunakan Wordwall dalam Pembelajaran

1. Apa pendapat Anda tentang penggunaan Wordwall sebagai media pembelajaran?
Wordwall sangat menarik dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran di kelas.
2. Bagaimana menurut Anda tentang penggunaan Wordwall dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran?
Menurut saya Wordwall jika dibuat dengan baik bisa mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.
3. Apa tantangan yang Anda lihat saat menggunakan Wordwall dalam kelas?
Tantangannya adalah membutuhkan waktu untuk membuat Wordwall sesuai dengan materi yang akan diajarkan dibandingkan ketika mengajar secara langsung.

B. Pengaruh terhadap Minat Belajar Siswa

4. Menurut Anda, apakah penggunaan Wordwall bisa membuat siswa lebih tertarik dan terlibat dalam pembelajaran? Mengapa?
Iya, saya lihat siswa lebih tertarik dan terlibat dalam pembelajaran, mereka berlomba agar bisa mendapat kesempatan untuk tampil lebih dulu.
5. Bagaimana anda melihat reaksi siswa terhadap penggunaan Wordwall? Apakah ada perubahan dalam motivasi belajar mereka?
Sebagian besar siswa merasa senang dan tertantang dalam menyelesaikan tantangan dalam Wordwall. Ada beberapa siswa yang tertawa kegirangan saat berhasil menyelesaikan tantangan dan merasa sedih jika kalah dari temannya. Mereka juga kadang tertawa bersama jika keliru dalam menjawab soal yang ada.
6. Apakah menurut Anda Wordwall berperan untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa di kelas?
Iya, karena Wordwall dalam bentuk permainan siswa lebih tertarik untuk berpartisipasi dalam pembelajaran

C. Pengaruh terhadap Keterampilan Literasi Siswa

7. Menurut anda apakah Wordwall bisa membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan membaca dan menulis mereka?

Iya, Wordwall bisa membuat siswa untuk meningkatkan kemampuan membacanya agar tidak kalah dalam permainan. Wordwall juga bisa dibuat agar siswa bisa menulis kalimat sesuai dengan petunjuk yang diberikan dalam tantangan permainan.

8. Menurut Anda apakah Wordwall dapat meningkatkan kemampuan memahami teks atau menyimak siswa?

Iya, Wordwall bisa membantu siswa untuk lebih fokus saat menyimak materi, karena permainan memberikan umpan balik langsung. Siswa bisa segera mengetahui jika mereka salah, yang mendorong mereka untuk lebih memahami materi.

9. Apakah Anda melihat adanya perubahan dalam kemampuan berbicara dan berdiskusi siswa setelah menggunakan Wordwall?

Iya, siswa lebih percaya diri untuk berbicara dan berdiskusi.

D. Evaluasi dan Pengembangan Wordwall

10. Apa kelebihan yang Anda temukan dalam penggunaan Wordwall di kelas?

Kelebihannya adalah pembelajaran jadi lebih interaktif dan mudah digunakan serta membuat siswa merasa senang dalam belajar.

11. Apa kekurangan yang Anda temui dalam penggunaan Wordwall dalam pembelajaran?

Mungkin kekurangannya dari segi manajemen waktu, agar siswa tidak hanya focus bermain tapi juga bisa memahami muatan materi yang diajarkan.

12. Menurut Anda, bagaimana cara agar Wordwall dapat lebih efektif dan menarik dalam pembelajaran?

Mungkin kita bisa minta bantuan AI agar materi yang diajarkan dapat disesuaikan dengan Wordwall.

13. Apakah Anda memiliki saran untuk pengembangan lebih lanjut dari penggunaan Wordwall dalam pembelajaran?

Mungkin saya akan mencoba membuat beberapa permainan yang sesuai dengan materi yang saya ajarkan.

LEMBAR OBSERVASI PEMBELAJARAN

Peneliti : Rosnawati
 Sekolah : MI Muhammadiyah Bontoboddia
 Kelas : VI
 Tanggal : 27 Maret 2024
 Durasi : 7.30 – 11.00 wita

Cara Pengisian:

- a. Catat setiap indikator yang muncul selama observasi dalam kolom Observasi
- b. Berikan deskripsi rinci tentang perilaku siswa dan proses pembelajaran yang diamati.
- c. Pastikan catatan bersifat objektif dan tidak memberikan penilaian subjektif.

Catatan Observasi

1. Aspek Minat Belajar

No.	Aspek yang Diamati	Indikator	Observasi (Catatan Lapangan)
1	Perasaan senang	Siswa menunjukkan ekspresi senang saat mengikuti pembelajaran dengan Wordwall	Sebagian besar siswa menunjukkan perasaan senang saat menggunakan Wordwall, terlihat dari ekspresi wajah mereka yang antusias dan senyum saat menyelesaikan tantangan. Namun, ada beberapa siswa yang hanya menunjukkan reaksi biasa tanpa ekspresi antusias yang menonjol.
2	Ketertarikan siswa	Siswa tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran dengan Wordwall	Sebagian besar siswa terlihat tertarik dengan penggunaan Wordwall, terutama saat permainan mencari kata karena mereka harus berlomba menemukan kata sebanyak-banyaknya. Namun, siswa yang kurang kompetitif tampak sedikit bosan setelah beberapa tantangan.
3	Perhatian siswa	Siswa fokus pada kegiatan pembelajaran dan tidak melakukan aktivitas lain diluar aktivitas pembelajaran	Perhatian siswa cukup baik secara keseluruhan. Mereka fokus pada tugas yang diberikan, meskipun ada beberapa siswa yang terlihat mudah teralihkan oleh gangguan kecil seperti komentar teman atau hal-hal lain.
4	Keterlibatan siswa	Siswa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran	Keterlibatan aktif terlihat pada antusiasme siswa dalam memecahkan tantangan yang diberikan. Sebagian siswa lainnya terlihat lebih pasif, hanya menjawab ketika diminta atau didorong oleh guru.

2. Aspek Keterampilan Literasi

No	Aspek yang Diamati	Indikator	Observasi (Catatan Lapangan)
1	Keterampilan menyimak	Siswa mampu mengidentifikasi dan memahami informasi yang di dengar	Siswa dapat mengikuti instruksi guru dengan cukup baik. Namun, beberapa siswa memerlukan penjelasan ulang untuk memahami aturan permainan atau materi yang disampaikan melalui Wordwall.
2	Keterampilan membaca	Siswa mampu membaca teks dengan baik dan benar serta memahami isi pesan dalam bacaan	Sebagian besar siswa mampu membaca teks dalam permainan dengan baik. Namun, siswa yang memiliki kesulitan membaca terlihat agak lambat dalam memahami isi tantangan, meskipun mereka tetap berusaha mengikuti.
3	Keterampilan berbicara	Siswa mampu berbicara dengan jelas dalam menyampaikan ide/gagasan	Dalam sesi diskusi, siswa dengan kemampuan berbicara yang baik dapat menyampaikan pendapat mereka dengan jelas. Namun, beberapa siswa masih cenderung ragu-ragu dan membutuhkan dorongan untuk berbicara.
4	Keterampilan menulis	Siswa mampu mengungkapkan ide/gagasan secara tertulis	Tidak semua tantangan yang dibuat dalam Wordwall memerlukan jawaban tertulis sehingga kemampuan siswa dalam menulis belum maksimal terlihat.

3. Proses Pembelajaran Menggunakan Wordwall

No	Aspek yang Diamati	Indikator	Observasi (Catatan Lapangan)
1	Kemudahan penggunaan Wordwall	Siswa dapat mengoperasikan game Wordwall dengan mudah	Sebagian besar siswa cepat memahami cara menggunakan Wordwall, meskipun siswa yang kurang terbiasa dengan teknologi membutuhkan waktu lebih lama untuk menyesuaikan diri, termasuk masih ada siswa yang malu saat diminta untuk tampil.
2	Dukungan guru	Guru memberikan bimbingan yang jelas terkait penggunaan Wordwall.	Guru memberikan arahan dengan jelas dan mendampingi siswa yang kesulitan. Pendekatan ini membantu siswa yang awalnya kurang memahami menjadi lebih percaya diri.
3	Interaksi antar siswa	Siswa bekerja sama atau berdiskusi saat menyelesaikan	Interaksi antar siswa terlihat meningkat, terutama saat mereka berdiskusi untuk menjawab tantangan bersama. Namun, ada beberapa siswa

		tantangan di Wordwall.	yang memilih bekerja sendiri tanpa banyak berinteraksi dengan temannya.
4	Relevansi dengan materi	Tantangan atau permainan Wordwall sesuai dengan tujuan pembelajaran.	Materi yang disajikan melalui Wordwall relevan dengan tujuan pembelajaran. Tantangan yang diberikan memotivasi siswa untuk berpikir dan mengaplikasikan materi yang telah dipelajari.

4. Catatan Tambahan

Hal menarik yang diamati:

- Siswa dengan kemampuan rata-rata tampak lebih percaya diri menggunakan Wordwall dibandingkan dengan temannya yang lain.
- Kompetisi dalam permainan memotivasi siswa untuk lebih fokus dan berusaha memberikan jawaban terbaik agar tidak kalah dari temannya yang lain.

Kendala atau tantangan yang muncul:

- Tidak semua siswa memiliki kecepatan yang sama dalam memahami cara bermain Wordwall, sehingga beberapa siswa tertinggal di awal kegiatan.
- Suasana kelas menjadi sedikit gaduh saat siswa berebut untuk menjawab lebih cepat.

Saran untuk peningkatan kegiatan:

- Gunakan variasi jenis tantangan untuk menjaga minat siswa tetap tinggi sepanjang kegiatan.
- Berikan waktu lebih banyak untuk memastikan semua siswa memahami aturan permainan sebelum dimulai.

Peneliti
Rosnawati

LEMBAR OBSERVASI PEMBELAJARAN

Peneliti : Rosnawati
Sekolah : MI Muhammadiyah Bontoboddia
Kelas : VI
Tanggal : 5 April 2024
Durasi : 7.30 – 11.00 wita

Cara Pengisian:

- Catat setiap indikator yang muncul selama observasi dalam kolom Observasi
- Berikan deskripsi rinci tentang perilaku siswa dan proses pembelajaran yang diamati.
- Pastikan catatan bersifat objektif dan tidak memberikan penilaian subjektif.

Catatan Observasi

1. Aspek Minat Belajar

No.	Aspek yang Diamati	Indikator	Observasi (Catatan Lapangan)
1	Perasaan senang	Siswa menunjukkan ekspresi senang saat mengikuti pembelajaran dengan Wordwall	Selama kegiatan berlangsung, sebagian besar siswa tampak menunjukkan ekspresi senang, seperti tersenyum, tertawa, dan antusias saat menyelesaikan tantangan di Wordwall. Namun, masih ada beberapa siswa yang tampak kurang terlibat secara emosional.
2	Ketertarikan siswa	Siswa tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran dengan Wordwall	Sebagian besar siswa terlihat tertarik dan bersemangat mengikuti aktivitas menggunakan Wordwall. Mereka dengan cepat merespons instruksi guru, walaupun masih ada beberapa siswa yang tampak kurang fokus di awal kegiatan.
3	Perhatian siswa	Siswa fokus pada kegiatan pembelajaran dan tidak melakukan aktivitas lain diluar aktivitas pembelajaran	Siswa menunjukkan perhatian penuh pada pembelajaran dengan Wordwall. Mereka fokus pada layar dan mencoba menyelesaikan tantangan dengan serius, meskipun sesekali ada siswa yang terganggu oleh aktivitas teman di sekitar.
4	Keterlibatan siswa	Siswa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran	Sebagian besar siswa terlibat aktif, baik dengan menjawab pertanyaan maupun berdiskusi untuk menyelesaikan tantangan. Namun, beberapa siswa hanya mengikuti tanpa banyak inisiatif dan butuh dorongan dari teman atau guru.

2. Aspek Keterampilan Literasi

No	Aspek yang Diamati	Indikator	Observasi (Catatan Lapangan)
1	Keterampilan menyimak	Siswa mampu mengidentifikasi dan memahami informasi yang di dengar	Sebagian besar siswa mampu menyimak instruksi dari guru dan memahami informasi yang disampaikan melalui Wordwall. Beberapa siswa bahkan mampu menjelaskan ulang aturan permainan kepada teman-teman yang belum paham.
2	Keterampilan membaca	Siswa mampu membaca teks dengan baik dan benar serta memahami isi pesan dalam bacaan	Siswa dapat membaca teks yang muncul di layar dengan baik dan memahami isi pesan. Namun, beberapa siswa yang kurang lancar membaca masih membutuhkan bantuan tambahan.
3	Keterampilan berbicara	Siswa mampu berbicara dengan jelas dalam menyampaikan ide/gagasan	Saat berdiskusi, siswa mampu menyampaikan ide mereka dengan cukup jelas. Beberapa siswa yang biasanya pasif juga mulai berbicara saat bermain Wordwall, meskipun ada siswa yang masih cenderung diam.
4	Keterampilan menulis	Siswa mampu mengungkapkan ide/gagasan secara tertulis	Tantangan yang melibatkan pengisian jawaban tertulis di Wordwall mendorong siswa untuk menulis ide mereka. Sebagian siswa mampu menuliskan jawaban dengan benar, meskipun sebagian lainnya masih perlu dibimbing lebih lanjut.

3. Proses Pembelajaran Menggunakan Wordwall

No	Aspek yang Diamati	Indikator	Observasi (Catatan Lapangan)
1	Kemudahan penggunaan Wordwall	Siswa dapat mengoperasikan game Wordwall dengan mudah	Sebagian besar siswa dapat mengoperasikan game Wordwall dengan mudah setelah mendapatkan arahan dari guru dan pengalaman dari pertemuan sebelumnya. Hanya beberapa siswa yang terlihat kesulitan, terutama pada tahap awal penggunaan.
2	Dukungan guru	Guru memberikan bimbingan yang jelas terkait penggunaan Wordwall.	Guru memberikan bimbingan yang sangat jelas, terutama saat menjelaskan cara bermain dan tujuan pembelajaran. Guru juga aktif

			membantu siswa yang mengalami kesulitan.
3	Interaksi antar siswa	Siswa bekerja sama atau berdiskusi saat menyelesaikan tantangan di Wordwall.	Interaksi antar siswa meningkat selama kegiatan, terutama saat mereka bekerja sama menyelesaikan tantangan. Walaupun ada beberapa siswa yang lebih memilih bekerja sendiri daripada berkolaborasi.
4	Relevansi dengan materi	Tantangan atau permainan Wordwall sesuai dengan tujuan pembelajaran.	Tantangan yang disediakan dalam Wordwall sangat relevan dengan tujuan pembelajaran. Sebagian besar siswa tampak memahami bagaimana game ini membantu mereka menguasai materi yang diajarkan.

4. Catatan Tambahan

Hal menarik yang diamati:

- Antusiasme siswa dalam menyelesaikan tantangan sangat tinggi, terutama saat diberikan skor atau peringkat dibandingkan pada pertemuan sebelumnya.
- Beberapa siswa yang sebelumnya pasif mulai menunjukkan minat untuk berpartisipasi.

Kendala atau tantangan yang muncul:

- Masih ada beberapa siswa membutuhkan waktu lebih lama untuk memahami permainan yang disajikan dalam Wordwall.
- Terdapat beberapa siswa yang terlihat mengganggu siswa lain, berbicara sendiri atau bercanda saat menunggu giliran bermain.

Saran untuk peningkatan kegiatan:

- Tambahkan variasi tantangan agar siswa tidak bosan jika Wordwall digunakan terlalu sering.
- Berikan penghargaan kecil untuk memotivasi siswa yang kurang antusias agar lebih terlibat.

Peneliti
Rosnawati

Turnitin Instructor

Tesis UMM (Rosnawati) 1

-  Kelas 31
-  MAGISTER PEDAGOGI
-  University of Muhammadiyah Malang

Document Details

Submission ID

trn:oid::1:3122041549

Submission Date

Dec 26, 2024, 10:56 AM GMT+7

Download Date

Dec 26, 2024, 10:57 AM GMT+7

File Name

Rosnawati_TESIS_Cek_PLAGIASI_-_Samsir_Nur_1.docx

File Size

6.4 MB

34 Pages

8,415 Words

55,561 Characters

9% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- Bibliography

Top Sources

- 11%  Internet sources
- 12%  Publications
- 2%  Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags

0 Integrity Flags for Review

No suspicious text manipulations found.

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.

Top Sources

- 11%  Internet sources
- 12%  Publications
- 2%  Submitted works (Student Papers)

Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	Internet	
jurnal.iicet.org		2%
2	Internet	
jurnal.uinbanten.ac.id		2%
3	Internet	
id.scribd.com		2%
4	Internet	
media.neliti.com		2%
5	Internet	
j-cup.org		2%