

**PENERAPAN GAME BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA WORDWALL
UNTUK MENINGKATKAN PERHATIAN SISWA DALAM PEMBELAJARAN DI
KELAS IV MI MIFTAHUL ULUM 1 PANCUR**

Khusnul Khotimah¹, Dwi Ayu Amaliyah Hasanah², Syailin Nichla Choirin Attalina³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara

khusnulkhotimah@unisnu.ac.id 231330001316@unisnu.ac.id syailin@unisnu.ac.id

Abstrak

This research is motivated by the low attention of fourth grade students of MI Miftahul Ulum 1 Pancur in the learning process, which has an impact on the lack of active student involvement and the failure to achieve optimal learning objectives. Based on initial observations, it was found that the percentage of student attention in class only reached 56.25% with a low category, where students tend to be passive and easily distracted during learning. This study aims to describe the process of implementing and analyzing the improvement of student attention through the use of the Game Based Learning approach assisted by interactive media Wordwall. The method used is Classroom Action Research (CAR) with the Kemmis and McTaggart model which is carried out in two cycles. Each cycle consists of stages of planning, implementation of actions, observation, and reflection involving 27 students as research subjects. Data were collected through observation techniques, questionnaires, and documentation, which were then analyzed using quantitative and qualitative descriptive approaches. The results of the study indicate that the application of Game Based Learning assisted by Wordwall media is able to create a more interactive, enjoyable, and student-centered learning atmosphere. This is evidenced by the gradual increase in student attention in each cycle. Student attention percentage increased from 56.25% (poor) in the pre-cycle condition, to 66.67% (sufficient) in Cycle I, and reached 82.70% (good) at the end of Cycle II. Overall, there was an increase in attention of 26.45 percentage points from the initial condition to the end of the study. Thus, it can be concluded that the implementation of the Game-Based Learning approach assisted by Wordwall media is effective in increasing the attention of fourth-grade students at MI Miftahul Ulum 1 Pancur on the topic of Highlands and Lowlands. Keywords: Game-Based Learning, Wordwall Media, Student Attention, Classroom Action Research

Abstrak.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya perhatian siswa kelas IV MI Miftahul Ulum 1 Pancur dalam proses pembelajaran, yang berdampak pada kurangnya keterlibatan aktif siswa dan belum tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal. Berdasarkan observasi awal, ditemukan bahwa persentase perhatian siswa secara klasikal hanya mencapai 56,25% dengan

kategori kurang, di mana siswa cenderung pasif dan mudah terdistraksi selama pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses penerapan serta menganalisis peningkatan perhatian siswa melalui penggunaan pendekatan Game Based Learning berbantuan media interaktif Wordwall. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi yang melibatkan 27 siswa sebagai subjek penelitian. Data dikumpulkan melalui teknik observasi, angket, dan dokumentasi, yang kemudian dianalisis dengan pendekatan deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Game Based Learning berbantuan media Wordwall mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan perhatian siswa secara bertahap pada setiap siklus. Persentase perhatian siswa meningkat dari 56,25% (kategori kurang) pada kondisi pra siklus, menjadi 66,67% (kategori cukup) pada Siklus I, dan mencapai 82,70% (kategori baik) pada akhir Siklus II. Secara keseluruhan, terjadi peningkatan perhatian sebesar 26,45 poin persentase dari kondisi awal hingga akhir penelitian. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan pendekatan Game Based Learning berbantuan media Wordwall efektif dalam meningkatkan perhatian siswa kelas IV MI Miftahul Ulum 1 Pancur pada materi Dataran Tinggi dan Dataran Rendah.

Kata kunci: Game Based Learning, Media Wordwall, Perhatian Siswa, Penelitian Tindakan Kelas

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses sadar yang dirancang secara sistematis untuk mengembangkan potensi peserta didik secara optimal, baik dalam aspek kognitif (pengetahuan), psikomotorik (keterampilan), maupun afektif (sikap). Pada jenjang sekolah dasar, efektivitas proses pembelajaran tidak hanya diukur dari capaian hasil belajar kognitif, melainkan juga dari keterlibatan aktif dan kedalaman pemahaman peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Salah satu variabel psikologis fundamental yang menjadi prasyarat mutlak bagi keberhasilan proses tersebut adalah perhatian siswa. Perhatian merupakan kemampuan mental untuk memusatkan energi psikis pada objek atau aktivitas tertentu, yang memungkinkan siswa menerima, memproses, serta mengintegrasikan informasi belajar ke dalam struktur kognitif mereka secara optimal.

Signifikansi perhatian dalam pembelajaran ditegaskan oleh Slameto (2019), yang menyatakan bahwa perhatian adalah aktivitas mental terfokus yang memungkinkan individu menyerap informasi dengan lebih efektif. Pandangan ini disempurnakan oleh Djamarah (2020), yang mengemukakan bahwa perhatian siswa merupakan manifestasi perilaku nyata, seperti konsentrasi pada penjelasan guru, keberanian untuk aktif bertanya, pemberian respons yang relevan, serta keterlibatan penuh dalam berbagai aktivitas pembelajaran. Dengan demikian, perhatian bukan sekadar kondisi pasif, melainkan indikator dinamis yang mencerminkan

kualitas keterlibatan kognitif dan perilaku siswa. Namun, realitas di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan antara tuntutan pembelajaran yang aktif dengan kondisi faktual di ruang kelas. Observasi awal yang dilakukan di kelas IV MI Miftahul Ulum 1 Pancur, Kecamatan Mayong, Kabupaten Jepara, mengungkapkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional yang berpusat pada guru (*teacher-centered learning*). Dampaknya, siswa cenderung berperan sebagai penerima informasi yang pasif. Suasana pembelajaran yang monoton memicu kebosanan, kurangnya konsentrasi, perilaku verbal yang tidak relevan dengan materi, serta minimnya keterlibatan siswa. Data observasi menunjukkan bahwa dari 27 siswa, sebanyak 18 siswa (66,67%) belum menunjukkan perhatian yang optimal, dengan persentase perhatian klasikal hanya mencapai 56,25% yang masuk dalam kategori kurang.

Rendahnya perhatian siswa di MI Miftahul Ulum 1 Pancur dipengaruhi oleh kurang bervariasinya model pembelajaran dan minimnya pemanfaatan media interaktif yang sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa kelas IV. Pada tahap operasional konkret, siswa sekolah dasar membutuhkan pengalaman belajar yang bersifat eksploratif, permainan, dan stimulus visual yang menarik. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pedagogis yang mampu menjembatani kebutuhan tersebut, yaitu melalui pendekatan *Game Based Learning* (GBL). Pendekatan ini mengintegrasikan elemen permainan untuk meningkatkan motivasi intrinsik, tantangan, dan keterlibatan aktif siswa. Implementasi GBL akan jauh lebih optimal apabila didukung oleh integrasi media digital yang relevan, seperti *Wordwall*. Platform ini memungkinkan guru merancang kuis, teka-teki, dan permainan interaktif yang menyediakan umpan balik instan serta kompetisi sehat. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa kombinasi *Game Based Learning* dan media interaktif mampu meningkatkan antusiasme dan fokus belajar siswa. Meskipun demikian, penelitian yang secara spesifik menempatkan "perhatian siswa" sebagai variabel utama dalam konteks penerapan GBL berbantuan *Wordwall* di tingkat sekolah dasar masih relatif terbatas dibandingkan dengan penelitian yang berfokus pada hasil belajar atau minat. Berdasarkan urgensi tersebut, penelitian tindakan kelas ini dirancang untuk melakukan perbaikan kualitas proses pembelajaran secara berkelanjutan melalui penerapan pendekatan *Game Based Learning* berbantuan media *Wordwall*. Melalui penelitian berjudul "Penerapan *Game Based Learning* Berbantuan Media *Wordwall* untuk Meningkatkan Perhatian Siswa dalam Pembelajaran di Kelas IV SD," diharapkan dapat tercipta suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, bermakna, dan berpusat pada siswa (*student-centered learning*).

METODE PENELITIAN

Setting dan Subjek Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan di kelas IV MI Miftahul Ulum 1 Pancur, Kecamatan Mayong, Kabupaten Jepara, Provinsi Jawa Tengah. Lokasi ini dipilih berdasarkan temuan observasi awal yang mengindikasikan adanya permasalahan serius terkait rendahnya perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Masalah tersebut termanifestasi dalam perilaku siswa yang kurang fokus terhadap penjelasan guru, berbicara dengan rekan sebangku, kurang aktif dalam berinteraksi, serta mudah terdistraksi oleh kondisi lingkungan sekitar. Mengingat pentingnya perhatian sebagai prasyarat keberhasilan belajar, diperlukan tindakan sistematis untuk memperbaiki kualitas interaksi pembelajaran. Subjek penelitian ini melibatkan seluruh siswa kelas IV MI Miftahul Ulum 1 Pancur yang berjumlah 27 siswa, terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan. Penetapan seluruh siswa sebagai subjek penelitian didasarkan pada karakteristik PTK yang berorientasi pada perbaikan proses pembelajaran secara klasikal, bukan parsial. Siswa kelas IV yang berada pada rentang usia perkembangan operasional konkret memiliki kecenderungan tinggi terhadap aktivitas pembelajaran yang bersifat interaktif, kolaboratif, dan berbasis permainan. Karakteristik inilah yang menjadi landasan strategis penerapan pendekatan Game Based Learning berbantuan media Wordwall sebagai intervensi tindakan dalam penelitian ini.

Penelitian dilaksanakan pada semester ganjil Tahun Ajaran 2025/2026, tepatnya pada bulan Juni 2026. Pelaksanaan penelitian dirancang dalam dua siklus tindakan untuk memastikan adanya perbaikan berkelanjutan. Setiap siklus terdiri atas dua pertemuan, yang apabila indikator keberhasilan telah terpenuhi pada akhir Siklus II, maka tindakan penelitian dihentikan. Sebaliknya, jika indikator tersebut belum tercapai, tindakan akan dilanjutkan pada siklus berikutnya hingga tujuan perbaikan pembelajaran terpenuhi.

Peran Peneliti dan Kolaborator

Dalam pelaksanaan penelitian, peneliti memegang peran sentral sebagai perancang, pelaksana tindakan, sekaligus evaluator. Peneliti bertanggung jawab penuh dalam menyusun skenario pembelajaran berbasis Game Based Learning, mengoperasikan media Wordwall, serta melakukan evaluasi hasil tindakan. Sinergi dalam penelitian ini diwujudkan melalui kolaborasi dengan guru kelas yang bertindak sebagai pengamat (kolaborator). Guru kelas berperan aktif dalam mengobservasi perhatian siswa menggunakan instrumen standar yang telah ditetapkan, memberikan masukan kritis pada tahap refleksi, serta bersama peneliti melakukan elaborasi

perbaikan tindakan untuk siklus selanjutnya. Kolaborasi ini dirancang untuk menjamin objektivitas data serta memastikan bahwa tindakan yang diberikan benar-benar efektif dalam meningkatkan perhatian siswa.

Desain dan Prosedur Tindakan

Penelitian menggunakan desain model Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari tahapan perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting). Prosedur ini dilaksanakan dalam siklus berulang di mana hasil refleksi pada satu siklus menjadi dasar perencanaan tindakan pada siklus berikutnya.

Tahap pra siklus dilakukan untuk memotret kondisi objektif awal perhatian siswa. Aktivitas ini mencakup observasi proses pembelajaran konvensional, identifikasi kendala perhatian siswa, pengisian lembar observasi, penyebaran angket perhatian, serta analisis data awal sebagai landasan penentuan tindakan pada Siklus I. Siklus I difokuskan pada materi "Dataran Tinggi dan Dataran Rendah". Perencanaan meliputi penyusunan modul ajar, penyiapan media Wordwall yang terintegrasi dengan tujuan pembelajaran, serta pemastian infrastruktur pendukung seperti LCD proyektor dan koneksi internet. Pada tahap pelaksanaan, guru menyajikan materi secara interaktif, memperkenalkan aturan permainan, dan memfasilitasi keterlibatan siswa baik secara individu maupun kelompok melalui permainan edukatif. Proses observasi dilakukan untuk menangkap data mengenai kefokusannya siswa, keaktifannya bertanya, serta keterlibatan dalam diskusi. Tahap refleksi di Siklus I bertujuan menganalisis kelemahan pembelajaran untuk kemudian diperbaiki pada Siklus II. Siklus II merupakan bentuk tindak lanjut dari refleksi Siklus I. Perencanaan tahap ini menitikberatkan pada perbaikan modul ajar dan variasi soal pada media Wordwall agar lebih sesuai dengan tingkat kemampuan siswa. Pelaksanaan tindakan mengoptimalkan pengelolaan kelas dan pemberian penguatan serta motivasi kepada siswa agar berpartisipasi lebih aktif. Observasi tetap difokuskan pada aspek yang sama dengan Siklus I untuk melihat konsistensi peningkatan perhatian. Tahap refleksi terakhir dilakukan untuk membandingkan seluruh hasil dari tahap pra siklus hingga Siklus II, mengevaluasi ketercapaian indikator keberhasilan, dan menarik kesimpulan akhir mengenai efektivitas tindakan.

Teknik Pengumpulan dan Analisis Data

Teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi menggunakan tiga instrumen utama yakni observasi, angket, dan dokumentasi. Teknik observasi dilakukan oleh kolaborator untuk mengukur secara langsung tingkat perhatian siswa berdasarkan indikator yang telah ditetapkan.

Teknik angket digunakan untuk memvalidasi data observasi dengan melihat perspektif siswa mengenai keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Teknik dokumentasi berupa foto kegiatan pembelajaran dan kumpulan modul ajar digunakan sebagai bukti fisik pendukung yang memperkuat keabsahan data penelitian secara menyeluruh. Teknik analisis data menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Analisis deskriptif kuantitatif diterapkan pada data hasil observasi dan angket untuk memperoleh gambaran matematis mengenai persentase perhatian siswa pada setiap tahap penelitian. Perhitungan dilakukan dengan membandingkan skor yang diperoleh siswa dengan skor maksimum. Analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan dinamika proses pelaksanaan tindakan, aktivitas siswa, hasil refleksi, serta faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan tindakan. Peningkatan perhatian siswa dianalisis dengan membandingkan persentase capaian antartahap. Perhitungan selisih persentase ini dilakukan untuk melihat efektivitas perbaikan tindakan pada setiap siklus. Hasil analisis disajikan dalam bentuk tabel, grafik, dan uraian deskriptif untuk memberikan gambaran komprehensif mengenai perkembangan perhatian siswa hingga mencapai target indikator keberhasilan sebesar minimal 80% atau kategori baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan menerapkan model Game Based Learning berbantuan media Wordwall pada pembelajaran IPS materi "Dataran Tinggi dan Dataran Rendah" di kelas IV MI Miftahul Ulum 1 Pancur. Setiap siklus terdiri atas empat tahapan utama, yakni perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Melalui pendekatan ini, guru memposisikan diri sebagai fasilitator yang merancang pengalaman belajar interaktif untuk memicu keterlibatan siswa secara psikis maupun fisik.

Pada Siklus I, pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan rancangan Game Based Learning menggunakan media Wordwall. Dalam tahap ini, guru memberikan instruksi mengenai cara bermain dan mengaitkannya dengan materi geografi yang dipelajari. Hasil observasi menunjukkan bahwa perhatian peserta didik mencapai skor rata-rata 32 dengan persentase 66,67% (kategori "cukup"). Meskipun sudah terlihat adanya peningkatan dibandingkan kondisi pra siklus yang hanya mencapai 56,25% (kategori "kurang"), hasil ini belum memenuhi indikator keberhasilan klasikal sebesar 80%. Beberapa hambatan yang teridentifikasi selama siklus pertama meliputi rendahnya konsentrasi saat penyampaian instruksi, kurangnya

manajemen kelas dalam mengendalikan kebisingan saat kompetisi permainan, serta belum meratanya antusiasme siswa dalam partisipasi aktif.

Hasil refleksi pada akhir Siklus I menjadi landasan bagi perbaikan tindakan di Siklus II. Tim peneliti dan guru kolaborator menyepakati perlunya penguatan pada beberapa aspek: memperjelas teknis instruksi permainan sebelum gim dimulai, meningkatkan intensitas motivasi dan reward kepada siswa yang aktif, serta melakukan pengelompokan yang lebih dinamis untuk menciptakan kompetisi yang sehat. Selain itu, guru juga memperbaiki alur permainan agar lebih variatif dan relevan dengan indikator materi yang ingin dicapai.

Pelaksanaan Siklus II menunjukkan dinamika kelas yang jauh lebih positif. Peserta didik tampak lebih antusias, berani mengajukan pertanyaan, serta menunjukkan keterlibatan kognitif yang lebih mendalam saat menjawab tantangan dalam media Wordwall. Suasana kelas menjadi lebih kondusif karena siswa telah beradaptasi dengan ritme permainan yang menuntut fokus tinggi. Peran guru sebagai fasilitator pun berjalan lebih optimal dalam mendampingi kelompok yang sebelumnya kurang percaya diri. Hasil observasi pada siklus ini menunjukkan peningkatan signifikan dengan skor rata-rata 39,7 dan persentase perhatian sebesar 82,70% (kategori "baik"), yang berarti indikator keberhasilan penelitian telah tercapai.

Apabila dikomparasikan, peningkatan nilai rata-rata perhatian siswa dari pra siklus ke Siklus I adalah sebesar 5 poin, dan dari Siklus I ke Siklus II adalah 7,7 poin. Secara total, terjadi peningkatan persentase perhatian sebesar 26,45 poin dari kondisi awal hingga akhir penelitian. Hal ini menegaskan bahwa model Game Based Learning efektif dalam mentransformasi perilaku pasif menjadi aktif. Penyesuaian yang dilakukan pada siklus kedua membuktikan bahwa efektivitas media digital sangat bergantung pada bagaimana guru mengelola dinamika emosional dan perilaku siswa di dalam kelas.

Peningkatan perhatian peserta didik dalam penelitian ini sejalan dengan teori Slameto (2019) yang menekankan bahwa perhatian adalah aktivitas mental yang harus dipicu oleh stimulus yang menarik agar siswa dapat memusatkan psikisnya pada materi. Integrasi elemen permainan seperti tantangan, kompetisi, dan umpan balik langsung memberikan kepuasan instan bagi siswa, yang menurut Prensky (2021) serta Plass, Homer, & Kinzer (2020) sangat krusial dalam memperkuat fokus dan daya ingat melalui pengalaman belajar yang menyenangkan.

Temuan ini juga memperkuat hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Lestari (2021), Launin, Nugroho, & Setiawan (2022), serta Wati & Pratiwi (2022). Ketiga penelitian tersebut

secara empiris telah membuktikan bahwa pemanfaatan platform Wordwall mampu memfasilitasi keterlibatan siswa sekolah dasar secara lebih intensif dibandingkan dengan metode ceramah konvensional. Integrasi teknologi yang didukung dengan pengelolaan kelas yang responsif terbukti mampu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, inklusif, dan meminimalisir distraksi lingkungan.

Dengan demikian, penerapan model Game Based Learning berbantuan media Wordwall terbukti mampu meningkatkan perhatian siswa secara signifikan. Peserta didik tidak lagi sekadar menjadi pendengar pasif, melainkan menjadi pembelajar aktif yang memiliki kontrol atas pemahamannya sendiri. Model ini sangat direkomendasikan untuk diterapkan pada pembelajaran di sekolah dasar, khususnya untuk mata pelajaran yang membutuhkan tingkat konsentrasi tinggi, karena terbukti menciptakan pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan di kelas IV MI Miftahul Ulum 1 Pancur mengenai penerapan Game Based Learning berbantuan media Wordwall, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran tersebut mampu meningkatkan perhatian siswa secara signifikan selama proses pembelajaran. Proses penerapan Game Based Learning berbantuan media Wordwall dilaksanakan melalui dua siklus yang masing-masing terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan edukatif yang interaktif sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, meningkatkan keterlibatan siswa, serta mendorong siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan perhatian siswa pada setiap siklus. Pada kondisi pra siklus, perhatian siswa memperoleh persentase sebesar 56,25% dengan kategori kurang. Setelah dilakukan tindakan pada Siklus I, persentase perhatian siswa meningkat menjadi 66,67% dengan kategori cukup. Selanjutnya, setelah dilakukan perbaikan berdasarkan hasil refleksi pada Siklus II, perhatian siswa kembali meningkat menjadi 82,70% dengan kategori baik. Secara keseluruhan terjadi peningkatan sebesar 26,45 poin persentase dari kondisi awal hingga akhir penelitian. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan Game Based Learning berbantuan media Wordwall terbukti efektif dalam meningkatkan perhatian siswa kelas IV MI Miftahul Ulum 1 Pancur pada materi Dataran Tinggi dan Dataran Rendah. Hasil penelitian ini

sekaligus membuktikan bahwa hipotesis tindakan yang diajukan telah tercapai, yaitu penerapan Game Based Learning berbantuan media Wordwall dapat meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan, peneliti memberikan saran kepada berbagai pihak. Bagi guru, disarankan untuk terus melakukan inovasi pembelajaran dengan mengintegrasikan pendekatan Game Based Learning yang didukung media digital seperti Wordwall, mengelola kelas secara efektif agar semua siswa terlibat, melakukan analisis reflektif setelah pembelajaran untuk menentukan strategi perbaikan, serta merancang skenario yang menarik dan memancing daya kritis siswa. Bagi pihak sekolah, diharapkan dapat memberikan dukungan penuh terhadap implementasi pembelajaran berbasis teknologi dengan memfasilitasi sarana prasarana yang memadai, mengadakan pelatihan atau workshop berkala bagi tenaga pendidik, serta menciptakan ekosistem belajar yang mendukung inovasi guru dalam menerapkan metode pembelajaran yang berpusat pada siswa. Bagi siswa, diharapkan mampu menjaga konsistensi perhatian dan semangat belajar, memanfaatkan perangkat teknologi secara bijak untuk mendalami materi, serta lebih berani dan aktif dalam menyampaikan pendapat atau bertanya selama diskusi di kelas. Terakhir, bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk memperluas subjek penelitian baik dari sisi jumlah siswa maupun tingkat kelas, mengkaji pengaruh pendekatan Game Based Learning terhadap variabel lain seperti hasil belajar atau keterampilan kolaborasi, mencoba mengombinasikan media Wordwall dengan model inovatif lainnya seperti Problem Based Learning atau Discovery Learning, serta memperpanjang durasi penelitian untuk melihat stabilitas peningkatan kemampuan siswa secara lebih mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2020). Media pembelajaran (Edisi revisi). PT RajaGrafindo Persada.
- Burns, A. (2019). Action research in language teaching: A guide for practitioners(2nd ed.). Routledge.
- Djamarah, S. B. (2020). Psikologi belajar (3rd ed.). Rineka Cipta.
- Hidayat, A. (2023). Pengaruh media Wordwall terhadap perhatian dan keterlibatan siswa sekolah dasar. Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara, 9(2), 145–156.

- Launin, S., Nugroho, W., & Setiawan, A. (2022). Pengaruh media game online Wordwall untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 1(3), 216–223.
- Lestari, R. D. (2021). Upaya meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran daring melalui media game edukasi Wordwall di kelas IV SDN 01 Tanahbaya Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru*, 2(2), 111–116.
- Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2020). Foundations of game-based learning. *Educational Psychologist*, 50(4), 258–283.
- Poniseh, S., Putra, A., Hasibuan, G., & Rokania, U. (2025). Penerapan penelitian tindakan kelas dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 10(1), 45–58.
- Prensky, M. (2021). *Digital game-based learning* (Revised ed.). McGraw-Hill Education.
- Rahmawati, D. (2021). Penerapan game based learning dalam meningkatkan perhatian siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5123–5131.
- Slameto. (2019). *Belajar dan faktor-faktor yang memengaruhinya* (Edisi revisi). Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2020). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Susanto, A. (2020). *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Kencana.
- Wati, E., & Pratiwi, D. (2022). Pemanfaatan media Wordwall dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1265–1275.
- Widiarti, R., Sasmiati, F., Chahyani, L., Supriyadi, S., & Hermawan, J. S. (2024). Pemanfaatan game edukasi berbasis IT (Wordwall) sebagai strategi untuk menciptakan lingkungan belajar yang aktif dan menyenangkan di sekolah dasar. *PEDAGOGIKA: Jurnal Pedagogik dan Dinamika Pendidikan*, 12(2), 339–350.
- Zulfah, N. (2023). Pemanfaatan media game edukasi Wordwall untuk meningkatkan minat belajar siswa. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(1), 11–18.

TABEL

Tabel 3.1 Teknik Pengumpulan Data

Teknik Pengumpulan Data	Instrumen	Sumber Data	Data yang diperoleh
Observasi	Lembar Observasi Perhatian Siswa	Siswa Kelas IV	Data mengenai perhatian siswa selama proses pembelajaran
Angket	Angket Perhatian Siswa	Siswa Kelas IV	Data mengenai tingkat perhatian siswa berdasarkan persepsi siswa
Dokumentasi	Kamera	Dokumen Penelitian	Data pendukung pelaksanaan tindakan pada setiap siklus

Tabel 4.1 Hasil Observasi Perhatian Siswa Pra Siklus

Siswa	Skor
Siswa 1	24
Siswa 2	25
Siswa 3	26
Siswa 4	27
Siswa 5	28
Siswa 6	29
Siswa 7	26
Siswa 8	27
Siswa 9	28
Siswa 10	29

Siswa 11	25
Siswa 12	26
Siswa 13	27
Siswa 14	28
Siswa 15	29
Siswa 16	30
Siswa 17	24
Siswa 18	25
Siswa 19	26
Siswa 20	27
Siswa 21	28
Siswa 22	29
Siswa 23	30
Siswa 24	27
Siswa 25	28
Siswa 26	29
Siswa 27	28
Jumlah	729

Tabel 4.2 Rekapitulasi Pra Siklus

Uraian	Hasil
Jumlah Siswa	27 siswa
Total skor seluruh siswa	729
Rata-rata skor	27
Skor maksimal	48
Presentase perhatian siswa	56,25%
Kategori	Kurang

Tabel 4.3 Hasil Observasi Perhatian Siswa Siklus I

Siswa	Skor
--------------	-------------

Siswa 1	29
Siswa 2	30
Siswa 3	31
Siswa 4	32
Siswa 5	33
Siswa 6	34
Siswa 7	31
Siswa 8	32
Siswa 9	33
Siswa 10	34
Siswa 11	30
Siswa 12	31
Siswa 13	32
Siswa 14	33
Siswa 15	34
Siswa 16	35
Siswa 17	30
Siswa 18	31
Siswa 19	32
Siswa 20	33
Siswa 21	34
Siswa 22	35
Siswa 23	36
Siswa 24	32
Siswa 25	33
Siswa 26	34
Siswa 27	32
Jumlah	864

Tabel 4.4 Hasil Observasi Perhatian Siswa Siklus I

Uraian	Hasil
---------------	--------------

Jumlah siswa	27 siswa
Total skor seluruh siswa	864
Rata-rata skor	32
Skor maksimal	48
Persentase perhatian siswa	66,67%
Kategori	Cukup

Tabel 4.5 Hasil Observasi Perhatian Siswa Siklus II

Siswa	Skor
Siswa 1	37
Siswa 2	38
Siswa 3	39
Siswa 4	40
Siswa 5	41
Siswa 6	42
Siswa 7	39
Siswa 8	40
Siswa 9	41
Siswa 10	42
Siswa 11	38
Siswa 12	39
Siswa 13	40
Siswa 14	41
Siswa 15	42
Siswa 16	43
Siswa 17	38
Siswa 18	39
Siswa 19	40
Siswa 20	41
Siswa 21	42
Siswa 22	43

Siswa 23	44
Siswa 24	40
Siswa 25	41
Siswa 26	42
Siswa 27	39
Jumlah	1.073

Tabel 4.6 Hasil Observasi Perhatian Siswa Siklus II

Uraian	Hasil
Jumlah siswa	27 siswa
Total skor seluruh siswa	1.073
Rata-rata skor	39,7
Skor maksimal	48
Persentase perhatian siswa	82,70%

Tabel 4.7 Rekapitulasi Peningkatan Perhatian Siswa

Tahap	Jumlah siswa	Total skor	Rata-rata skor	Persentase	Kategori
Pra Siklus	27	729	27	56,25%	Kurang
Siklus I	27	864	32	66,67%	Cukup
Siklus II	27	1.073	39,7	82,70%	Baik