PEMANFAATAN MEDIA GAME EDUKASI WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATERI ORGAN PERNAPASAN MANUSIA DI KELAS V SDN 060912 MEDAN

Yulia Angreni Siregar[1], Chairunnisa Amelia[2]
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, PPG Prajabatan,
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
yuliangreni26@gmail.com, chairunnisaamelia@umsu.ac.id

ABSTRACT

To be successful in learning, interest in learning is one of the things that needs to be instilled in students. Students in class V at SDN 060912 Medan continue to show high interest in learning. Classroom Action Research (CAR) is intended to create active, innovative and creative learning methods that can increase students' interest in mathematics using wordwall media. PTK is carried out in two cycles, with planning, action, observation and reflection activities included in it. The results of the research show that using the Wordwall educational game can increase students' interest in learning in class V at SDN 060912 Medan, as shown by the increase in the percentage of students fulfilling the learning interest indicators. The results of the analysis of students' interest in learning observation sheets showed an increase in students' interest in learning. In cycle I, the percentage was 78% in the good category and 83.6% in the very good category.

Keyword: Learning Media, Wordwall, Interested Learning

ABSTRAK

Untuk berhasil dalam belajar, minat belajar adalah salah satu hal yang perlu ditanamkan dalam diri siswa. Siswa di kelas V SDN 060912 Medan terus menunjukkan minat belajar yang tinggi. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dimaksudkan untuk membuat metode pembelajaran yang aktif, inovatif, dan kreatif yang dapat meningkatkan minat siswa dalam matematika dengan menggunakan media wordwall. PTK dilakukan dalam dua siklus, dengan kegiatan perencanaan, tindakan, pegamatan, dan refleksi dimasukkan ke dalamnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa menggunakan game edukasi Wordwall dapat meningkatkan minat belajar siswa di kelas V SDN 060912 Medan, seperti yang ditunjukkan oleh peningkatan presentase pemenuhan indikator minat belajar siswa. Hasil analisis lembar observasi minat belajar siswa menunjukkan peningkatan minat belajar siswa. Pada siklus I, presentase 78% masuk dalam kategori baik dan 83,6% masuk dalam kategori sangat baik.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Wordwall, Minat Belajar

A. Pendahuluan

Proses pembelajaran memainkan peran penting dalam pembentukan pengetahuan, sikap, dan kemampuan siswa. Guru adalah komponen penting yang memengaruhi hasil pembelajaran. Untuk memastikan bahwa siswa lebih

termotivasi untuk belajar, lebih terlibat dalam kegiatan di kelas, dan merasa senang saat belajar, guru harus mampu mengembangkan strategi pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Namun, pada kenyataannya, guru sering menggunakan metode pembelajaran yang monoton, seperti ceramah diskusi dan penugasan, tanpa menggunakan media pembelajaran atau pendekatan tertentu. Penggunaan metode, model, dan media pembelajaran yang monoton membuat siswa bosan dan mengurangi minat mereka dalam belajar.

Pembelajaran di era digital saat ini menuntut para pendidik untuk beradaptasi dengan berbagai inovasi teknologi dalam proses pembelajaran. Salah satu tantangan utama yang dihadapi guru adalah bagaimana meningkatkan minat belajar siswa, terutama di tingkat sekolah dasar. Minat belajar menjadi salah satu hal yang penting yang perlu ditingkatkan dalam diri siswa untuk dapat menciptakan performa belajar dan hasil belajar yang baik. Hal tersebut didukung oleh penelitian Nurlia et al., (2017). Minat belajar yang tinggi menjadi faktor penting dalam keberhasilan proses pembelajaran, karena minat yang kuat akan mendorong siswa untuk lebih aktif, antusias, dan konsisten dalam mengikuti pelajaran.

Namun, berdasarkan observasi sekaligus praktik mengajar pada 07 Juni sampai 13 september 2024 banyak siswa di kelas V-A yang menunjukkan minat belajar yang rendah. Hal ini dapat dilihat dari kurangnya partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran, hasil belajar yang tidak maksimal, serta sikap yang pasif ketika menghadapi materi pembelajaran. Kurangnya variasi dalam metode pembelajaran sering kali menjadi penyebab utama dari rendahnya minat belajar ini. Penggunaan metode konvensional yang monoton dan kurang melibatkan interaksi sering kali membuat siswa merasa bosan dan tidak tertarik untuk belajar.

Dalam upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran menjadi alternatif yang efektif. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah games edukasi. Games edukasi memiliki potensi besar untuk menarik minat siswa karena mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih interaktif,

menyenangkan, dan penuh tantangan. Salah satu platform yang dapat dimanfaatkan adalah Wordwall, sebuah aplikasi yang memungkinkan guru untuk membuat game edukasi interaktif yang dapat diakses dengan mudah oleh siswa. Sherianto (2020) berpendapat bahwa wordwall merupakan suatu aplikasi yang dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran, referensi pembelajaran, dan instrumen penilaian untuk guru dan peserta didik. Sedangkan Halik (2021) berpendapat bahwa wordwall dapat diinterpretasikan sebagai sebuah aplikasi web yang digunakan untuk menciptakan permainan berbasis kuis yang menghibur

Wordwall menyediakan berbagai jenis permainan edukasi seperti kuis, teka-teki silang, roda keberuntungan, dan lain-lain yang dapat disesuaikan dengan materi pelajaran. Dengan menggunakan games edukasi berbasis Wordwall, diharapkan siswa dapat lebih termotivasi untuk belajar, karena mereka belajar sambil bermain, yang membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan. Selain itu, games edukasi ini juga membantu siswa dalam memahami materi pelajaran dengan cara yang lebih interaktif dan praktis, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar mereka.

Penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa Wordwall Media dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar. Pada penelitian Shofiya Launin (2022) hasil angket dalam penggunaan media game online Wordwall mengalami peningkatan sebesar 6,35 yang berarti wordwall terbukti dalam meningkatkan minat belajar siswa. Sejalan dengan hal tersebut dalam penelitian Malewa & Muh (2023) diperoleh kesimpulan bahwa aplikasi Wordwall mampu memberikan peningkatan pada minat belajar khususnya materi zakat di UPTD SD Negeri 65 Baru. Melalui hasil penelitian Permana (2022) mendapat kesimpulan bahwa video game wordwall tidak hanya untuk bermain saja, namun bisa dijadikan bahan ajar yang membuat siswa termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas pemanfaatan games edukasi

Wordwall dalam meningkatkan minat belajar siswa pada materi organ pernapasan manusia di kelas V SDN 060912 Medan. Dengan demikian, diharapkan hasil dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif terhadap metode pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif di sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa terhadap materi organ pernapasan manusia melalui penerapan media game edukasi Wordwall. PTK dipilih karena memungkinkan peneliti, dalam hal ini guru, untuk mengidentifikasi dan memperbaiki masalah pembelajaran di kelas secara langsung dan berkelanjutan. Rancangan desain PTK yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model PTK Kemmis dan Mc.Taggart yang dalam alur penelitiannya yakni meliputi langkah-langkah: (1) Perencanaan (plan); (2) Melaksanakan tindakan (act); (3) Melaksanakan pengamatan (observe); (4)Mengadakan refleksi/analisis (reflection) (Arikunto, 2010). Subjek Penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN 060912 Medan. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 060912 Medan yang berlokasi di Jl. Denai, no.166, Tegal Sari Mandala III, Kec. Medan Denai, Kota Medan, Sumatera Utara 20227. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juni-Agustus pada pembelajaran semester ganjil tahun 2024/2025. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi. Observasi adalah suatu metode pengumpulan data yang digunakan dengan jalan mengadakan pengamatan yang disertai dengan pencatatan terhadap keadaan atau perilaku objek sasaran yang dilakukan secara langsung pada lokasi yang menjadi objek penelitian (Sidiq & Choiri, 2019). Teknik dokumentasi untuk melengkapi data yang sudah diperoleh dari observasi.

Dalam penelitian ini, instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar observasi minat belajar siswa, yang berisi indikator minat belajar yang berbeda dan lembar observasi aktivitas guru. Indikator Minat belajar yang diobservasi antara lain (Rukiyah, 2018) yaitu perasaan senang yang ditunjukkan dengan rasa antusias, memberikan perhatian

penuh (fokus) dalam kegiatan belajar, berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Alat Observasi tersebut dalam bentuk observasi ceklis (√) yang terdiri dari empat skor yaitu (1) = Kurang / Belum Berkembang; (2) = Cukup / Mulai Berkembang; (3) = Baik / Berkembang Sesuai Harapan; (4) = Sangat baik / Berkembang Sangat Baik. Aktivitas Guru yang diobservasi adalah aktivitas guru mulai dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Instrumen yang digunakan merupakan hasil modifikasi dari penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Rukiyah (2018) yang sudah di validasi sebelumnya.

Penelitian ini akan melakukan pengolahan dan analisis data kuantitatif dan kualitatif. Ada dua jenis pengamatan berdasarkan lembar observasi: pengamatan kegiatan siswa dan guru. Analisis data kuantitatif akan disajikan dalam bentuk angka yang dikumpulkan peneliti dari hasil observasi, yang diinterpretasikan dalam bentuk persen (%). Hasil ini dihitung dengan menggunakan rumus berikut:

$$presentase\ keberhasilan = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Hasil analisis tersebut diinterpretasikan dalam bentuk persen dan dipetakan berdasarkan tabel klasifikasi tingkat keberhasilan berikut:

Tabel 1 Klasifikasi Tingkat Keberhasilan

Interval	Kategori
80%-100%	Sangat Baik
70%-79%	Baik
60%-69%	Cukup
50%-59%	Kurang
<50%	Sangat Kurang

D. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Sebelum memulai penelitian tindakan kelas (PTK), peneliti melakukan observasi dan pengumpulan data tentang kondisi awal siswa di Kelas V SDN 060912 Medan Denai. Tujuan dari penelitian

ini adalah untuk mengetahui kondisi awal siswa agar penelitian ini sesuai dengan harapan dan dapat membantu menyelesaikan masalah. Hasil observasi yang dilakukan di kelas selama beberapa kegiatan pembelajaran menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas V SDN 060912 Medan Denai masih kurang antusias terhadap pelajaran, belum menunjukkan sikap senang belajar, masih suka sibuk sendiri, masih kurang fokus atau belum memberikan perhatian penuh pada kegiatan pembelajaran, dan tidak banyak siswa yang aktif mengikuti pelajaran. Peneliti belum menggunakan media wordwall pada pra siklus karena mereka hanya melakukan observasi untuk mengamati masalah hapa yang paling sering muncul di kelas terkait pembelajaran. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa minat belajar siswa perlu diperkuat dari sejumlah fenomena yang mereka tunjukkan selama pembelajaran.

Pada hari Selasa, 13 Agustus 2024, peneliti memulai tindakan siklus I. Siklus I meliputi Bab 6 Cara Kerja Tubuh Kita pada maeri mengenal organ manusia. Peneliti melakukan tindakan pada Silklus I dalam beberapa tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasil dari Siklus I digunakan oleh peneliti sebagai referensi untuk tindakan siklus berikutnya. Sebelum memulai tindakan, peneliti membuat perencanaan. Ini termasuk pembuatan rancangan pembelajaran (Modul Ajar), bahan ajar, LKPD, media pembelajaran, dan alat evaluasi. Siklus pertama menggunakan PowerPoint, yang mengandung gambar, teks, dan video; peneliti juga menggunakan wordwall sebagai media pembelajaran. Sebelum memulai Siklus I, peneliti harus menentukan metode pembelajaran yang akan digunakan. Peneliti siklus pertama membuat keputusan untuk menggunakan model pembelajaran berbasis masalah (PBL). Model PBL terdiri dari beberapa tahap: orientasi peserta didik terhadap masalah, organisasi peserta didik, bimbingan penyelidikan individu dan kelompok, pengembangan dan penyajian hasil karya, dan analisis dan evaluasi proses pemecahan masalah. Peneliti juga membuat soal-soal untuk digunakan dalam game kuis Wordwall yang dipilih.Selain itu, peneliti menyiapkan lembar observasi

untuk minat belajar dan aktivitas guru untuk observer. Instrumen tersebut disusun dengan memperhatikan indikator minat belajar oleh Rukiyah (2018) yang terdiri dari Perasaan senang yang ditunjukkan dengan rasa antusias, memberikan perhatian penuh (fokus) dalam kegiatan belajar dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

Setelah melakukan perencanaan selanjutnya, peneliti melakukan tindakan sesuai dengan rencana awal. Observer harus mengisi lembar observasi selama tindakan untuk melacak minat belajar siswa dan aktivitas guru. Hasil observasi siklus 1 menunjukkan bahwa siswa dengan minat belajar sebesar 78% berada dalam kategori baik. Ketika guru menggunakan media wordwall untuk mengajar, siswa menjadi lebih antusias, lebih fokus, dan lebih terlibat dalam proses pembelajaran, menurut pengamatan kualitatif yang dilakukan oleh peneliti melalui metode observasi. Hasil observasi yang dilakukan oleh guru selama siklus I menunjukkan bahwa mereka telah menyelesaikan pembelajaran secara menyeluruh, mulai dari kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup. Guru membuka pelajaran dan menyiapkan siswa untuk mengikuti pelajaran melalui aktivitas yang menarik perhatian siswa. Guru harus mengaitkan materi yang akan dipelajari dengan kehidupan siswa atau pengetahuan yang telah mereka pelajari. Mereka harus mampu menerapkan model pembelajaran dengan baik, menjelaskan topik dengan baik, mampu menanggapi pertanyaan, komentar, atau pendapat siswa secara memadai, mampu menggunakan media pembelajaran dengan melibatkan siswa, dan mengetahui dan memastikan bahwa materi dipelajari dengan benar. Namun, pengorganisasian waktu masih perlu diperbaiki agar pembelajaran berjalan lebih baik. Berdasarkan hasil pengolahan lembar observasi aktivitas guru pada siklus I, dapat disimpulkan bahwa guru telah menyelesaikan pembelajaran secara menyeluruh, mulai dari kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup, dengan presentasi 93%.

Setelah pengamatan berikutnya selesai, refleksi dilakukan untuk memperbaiki siklus berikutnya. Hasil refleksi siklus I menunjukkan bahwa peneliti telah melaksanakan

pembelajaran dengan memenuhi semua langkah. Perbaikan untuk siklus berikutnya sebelum memulai pembelajaran peneliti harus memastikan bahwa internet terhubung ke laptop dan bahwa jenis game yang akan dimainkan tersedia pada tab dalam menu browser saat akan memulai menggunakan wordwall. Untuk menghemat waktu, peneliti harus memastikan bahwa semua keperluan teknis sudah siap. Selama siklus pertama, siswa masih kurang aktif dalam pembelajaran, tidak fokus, dan tidak antusias sepenuhnya. Selain itu, penempatan tempat duduk harus diperbaiki untuk memfasilitasi ruang gerak siswa. Berdasarkan temuan refleksi tersebut, langkah berikutnya untuk meningkatkan siklus berikutnya adalah peneliti harus memastikan secara teknis bahwa fasilitas sudah siap sebelum pembelajaran. Peneliti akan mengubah tempat duduk agar siswa dapat bergerak lebih bebas. Peneliti akan melakukan berbagai jenis kuis tentang wordwall untuk menarik perhatian siswa.

Siklus II terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Hasil refleksi siklus I digunakan sebagai panduan untuk merencanakan siklus kedua, yang akan dimulai Senin, 26 Agustus 20243. Siklus II mengajari Bab 6 Cara Kerja Tubuh Kita pada materi sitem organ pernapasan manusia. Selain media wordwall yang lebih beragam dari jenisnya dari siklus sebelumnya, siklus kedua menerapkan model PBL. Setelah tindakan dan observasi dilakukan, minat belajar siswa meningkat dari siklus sebelumnya, dengan 83.6% masuk dalam kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa minat siswa dalam belajar meningkat. Ini juga menunjukkan bahwa wordwall game dapat divariasikan dan memberi siswa kesempatan untuk memilih game yang efektif untuk menumbuhkan minat mereka dalam belajar. Mereka juga ditandai dengan mudahnya mereka belajar dan lupa jam pulang sekolah. Dibandingkan dengan siklus 1, indikator minat belajar siswa lebih muncul saat melakukan tindakan siklus II. Namun, beberapa siswa masih belum fokus, antusias, atau aktif sepenuhnya dalam pembelajaran. Hasil observasi aktivitas guru selama siklus II menunjukkan bahwa guru telah menyelesaikan pembelajaran secara

keseluruhan, mulai dari kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup. Guru membuka pelajaran dan menyiapkan siswa untuk mengikuti pelajaran melalui aktivitas yang menarik perhatian siswa.

Guru harus mengaitkan materi yang akan dipelajari dengan kehidupan siswa atau pengetahuan yang telah mereka pelajari. Guru harus mampu menerapkan model pembelajaran dengan baik, menjelaskan materi dengan baik, mampu menanggapi pertanyaan, komentar, atau pendapat siswa secara memadai, mampu menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, mampu menggunakan media pembelajaran dengan melibatkan siswa, dan mengetahui dan memastikan bahwa sasaran pembelajaran dipenuhi. Guru melakukan penilaian dengan benar menggunakan alat yang sesuai dengan
kompetensi, dan didukung oleh kemampuan guru untuk tampil dengan percaya diri, Komunikatif: Dalam hal aktivitas guru di siklus kedua, terlihat bahwa guru masih belum mampu mengorganisir lebih baik waktu dan tetap melebihi jam yang ditetapkan. Setelah tindakan dan observasi selesai, dilakukan refleksi tentang cara pembelajaran siklus II dilakukan. Perbaikan untuk siklus berikutnya adalah peneliti harus memperhatikan waktu yang dihabiskan untuk belajar dan bahwa salah satu atau dua kelompok harus memberikan presentasi untuk efektifitas waktu. Karena itu, ada tenggat waktu untuk pekerjaan LKPD agar tidak terlalu lama.

Guru dapat menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, menggunakan media pembelajaran dengan melibatkan siswa, mengetahui dan memastikan bahwa siswa telah mengalami proses pembelajaran dengan benar, dan didukung oleh kemampuan guru untuk tampil dengan percaya diri dan komunikatif. Pada siklus ketiga, guru telah menunjukkan peningkatan dalam pengolahan waktu. Hasil observasi aktivitas guru selama siklus ini menunjukkan bahwa guru telah melaksanakan pembelajaran secara menyeluruh, mulai dari kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup, dengan presentasi 97%. Jika dibandingkan dengan siklus I, minat

belajar siswa pada siklus II terus meningkat.

Tabel 2 Hasil Minat Belajar Setiap Siklus

Siklus	Hasil Minat Belajar Siswa
I	78%
II	84%

Siswa di kelas V SDN 060912 Medan Denai menunjukkan peningkatan minat belajar setelah menggunakan media wordwall dalam pembelajaran, seperti yang ditunjukkan dalam tabel tersebut. Indikator minat belajar siswa meningkat di setiap siklus. Pada siklus I, presentase minat belajar siswa sebesar 78%, dan pada siklus II, 84%.

D. Kesimpulan

Penelitian menunjukkan bahwa menggunakan media game edukasi Wordwall dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas V SDN 060912 Medan Denai setelah merencanakan, melakukan tindakan, observasi, dan analisis data. Hasil analisis lembar observasi minat belajar siswa menunjukkan peningkatan minat belajar siswa. Pada siklus I, presentase 78% masuk dalam kategori baik, 84% masuk dalam kategori sangat baik. Setelah tindakan dilakukan, pengamatan kualitatif menunjukkan sikap siswa berdasarkan indikator minat belajar. Indikator minat belajar termasuk siswa yang antusias, memberikan perhatian penuh pada pelajaran (fokus), dan berpartisipasi aktif dalam pelajaran, terutama saat guru menggunakan wordwall sebagai media pembelajaran. Siswa tampaknya menyukai penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Ini karena guru sebelumnya hanya menggunakan papan tulis, spidol, dan buku untuk mengajar, dan teknologi seperti game edukasi wordwall adalah hal baru bagi mereka. Penelitian selanjutnya sebagai bidang pengembangan pembelajaran akan meneliti bagaimana media wordwall berdampak pada faktor lain seperti prestasi, minat belajar, dan hasil belajar. Peneliti selanjutnya juga dapat melakukan penelitian tentang cara menggunakan teknologi selain wordwall untuk meningkatkan minat belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, S. (2010). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Rineka Cipta.

Halik, I. (2021). Membuat Games Edukasi dengan Wordwall. Irhamhalik.Com.

Malewa, E. S., & Muh, A. A. (2023). Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Materi Zakat di UPTD SD Negeri 65 Barru. EDUCANDUM, 9(1), 22–30.

Nurlia, Hala, Y., Muchtar, R., Jumadi, O., & Taiyeb, A. M. (2017). Hubungan Antara Gaya Belajar, Kemandirian Belajar, dan Minat Belajar dengan Hasil Belajar Biologi Siswa. Jurnal Pendidikan Biologi, 6(2), 321–328. https://doi.org/10.24114/jpb.v6i2.6552

Permana, S. P., & Kasriman, K. (2022). Pengaruh media pembelajaran Wordwall terhadap motivasi belajar IPS kelas IV. *Jurnal Basicedu*, *6*(5), 7831-7839.

Rukiyah. (2018). Meningkatkan Minat Belajar Anak dengan Menggunakan Media Audio Visual di RA An-Najah Kecamatan Sei Bamban. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Sidiq, U., & Choiri, M. M. (2019). Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan (1st ed.). Nata Karya.

Sherianto, S. (2020). Wordwall Aplikasi Bermain Sambil Belajar. Www.Cocokpedia.Net

Shofiya Launin, Wahyu Nugroho, & Angga Setiawan. (2022). Pengaruh Media Game Online Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV. JUPEIS : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial, 1(3), 216–223. https://doi.org/10.55784/jupeis.vol1.iss3.176

Zulfah, N. (2023). Pemanfaatan Media Game Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, *1*(1), 11-11.