

## Penerapan Media Pembelajaran Wordwall terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas III pada Mata Pelajaran Matematika SDN 4 Parakansalak

Herlinawati<sup>1\*</sup>, Teofilus Ardian Hopeman<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Universitas Nusa Putra Kabupaten Sukabumi, Indonesia

<sup>2</sup> Universitas Negeri Manado, Kabupaten Minahasa, Indonesia

\*Corresponding author: [herlinawati\\_sd22@nusaputra.ac.id](mailto:herlinawati_sd22@nusaputra.ac.id)

### Abstrak

Belajar dan pembelajaran merupakan inti dari proses pendidikan. Matematika menjadi salah satu mata pelajaran penting yang memiliki peran besar dalam kehidupan. Namun, banyak siswa yang menganggap matematika sebagai pelajaran yang menakutkan, sulit, dan membosankan sehingga ditemukan rendahnya motivasi belajar matematika dalam diri siswa. Upaya yang dapat dilakukan dalam meningkatkan motivasi belajar matematika siswa yaitu dengan menggunakan media pembelajaran Wordwall, platform berbasis web yang menyajikan kuis dan permainan edukatif guna meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas III melalui penggunaan media pembelajaran Wordwall. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 4 Parakansalak pada tahun ajaran 2024/2025. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas empat tahap, yaitu: 1) perencanaan (planning); 2) pelaksanaan tindakan (acting); 3) observasi (observing); dan 4) refleksi (reflecting). Populasi dari penelitian ini adalah siswa SDN 4 Parakansalak yang berjumlah 239 orang dengan sampel penelitian siswa kelas III yang berjumlah 34 orang. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data ini adalah instrumen non-tes, yaitu: 1) observasi; 2) wawancara; dan 3) angket. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus, yang masing-masing terdiri atas tahap pra-siklus dan pelaksanaan siklus, yaitu pra-siklus 1-siklus 1, serta pra-siklus 2-siklus 2. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan motivasi belajar yang sangat signifikan dari 54,8% pada pra-siklus 1 menjadi 81,3% pada akhir siklus 1. Kemudian, meningkat lagi pada pra-siklus 2 83,8% dan 89,7% pada akhir siklus 2. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran Wordwall terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar matematika siswa.

**Kata kunci:** motivasi belajar, Wordwall, matematika

### Abstract

*Learning and teaching are the core of the educational process. Mathematics is one of the important subjects that plays a big role in life. However, many students consider mathematics as a scary, difficult, and boring subject, so that low motivation to learn mathematics is found in students. Efforts that can be made to increase students' motivation to learn mathematics are by using Wordwall learning media, a web-based platform that presents quizzes and educational games to increase student engagement and motivation to learn. This study aims to increase the motivation to learn mathematics of grade III students through the use of Wordwall learning media. This research was conducted at SDN 4 Parakansalak in the 2024/2025 academic year. The method used is Classroom Action Research (CAR) with the Kemmis and McTaggart model which consists of four stages, namely: 1) planning; 2) implementing actions (acting); 3) observation; and 4) reflection. The population of this study was 239 students of SDN 4 Parakansalak with a research sample of 34 grade III students. The instruments used in this data collection are non-test instruments, namely: 1) observation; 2) interviews; and 3) documentation. This study was conducted in 2 cycles, each of which consists of a pre-cycle stage and cycle implementation, namely pre-cycle 1-cycle 1, and pre-cycle 2-cycle 2. The results of the study showed a very significant increase in learning motivation from 54.8% in pre-cycle 1 to 81.3% at the end of cycle 1. Then, it increased again in pre-cycle 2 83.8% and 89.7% at the end of cycle 2. Thus, the use of Wordwall learning media has proven effective in increasing students' mathematics learning motivation.*

**Keywords:** learning motivation, Wordwall, mathematics

## PENDAHULUAN

Belajar dan pembelajaran merupakan inti dari proses pendidikan. Menurut (Wahab & Rosnawati, 2021) Belajar merupakan kegiatan yang dilakukan dengan sengaja atau tidak

sengaja oleh setiap individu, sehingga terjadi perubahan dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak dapat berjalan menjadi dapat berjalan, tidak dapat membaca menjadi dapat membaca dan sebagainya. Belajar adalah perubahan yang relatif permanen dalam perilaku atau potensi perilaku sebagai hasil dari pengalaman atau latihan yang diperkuat (Lubis, 2024). Jadi, belajar tidak hanya berorientasi pada hasil akademik, tetapi juga pada pembentukan karakter dan pengembangan potensi diri. Pelaksanaan proses belajar umumnya selalu dikemas dalam suatu proses kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, proses belajar harus melibatkan interaksi aktif, pengalaman bermakna, dan refleksi yang mendalam agar berdampak positif dan berkelanjutan.

Salah satu mata pelajaran yang sangat penting dalam pendidikan adalah matematika. Pembelajaran matematika di sekolah dasar merupakan mata pelajaran yang wajib dipelajari siswa karena matematika mempunyai manfaat yang bisa siswa dirasakan sendiri, khususnya di kehidupan siswa (Hopeman, Rahma, et al., 2023; A. Nisa et al., 2021). Matematika disebut sebagai ratunya ilmu karena matematika merupakan ilmu yang mandiri, karena tanpa bantuan ilmu lain matematika dapat tumbuh dan berkembang untuk ilmunya sendiri (Susanah, 2008). Matematika mengajarkan cara berpikir logis, kritis, dan sistematis yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam pengembangan ilmu pengetahuan. Namun, pada kenyataannya, banyak siswa yang menghindari pelajaran ini karena dianggap sulit, membosankan, dan menakutkan. Kondisi ini menyebabkan rendahnya motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika.

Temuan di SDN 4 Parakansalak menunjukkan bahwa banyak siswa kelas III yang mengikuti pembelajaran matematika dengan kurang semangat, bahkan ada yang menunjukkan sikap pasif seperti mengantuk saat pembelajaran berlangsung, tidak fokus, atau enggan mengikuti pelajaran. Hal ini mengindikasikan bahwa motivasi belajar siswa masih rendah, terutama dalam pelajaran matematika yang menuntut pemikiran kritis dan ketekunan.

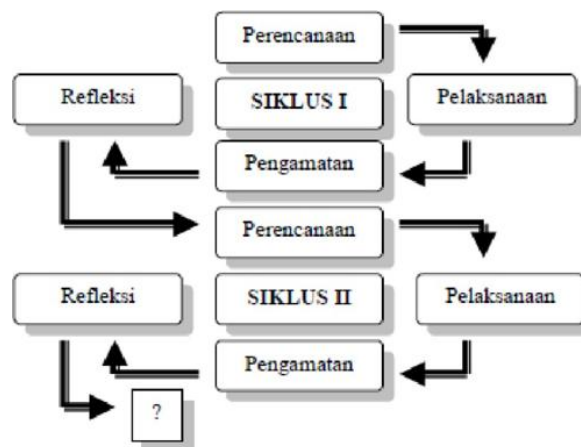
Menurut (Fernando et al., 2024) motivasi belajar adalah suatu dorongan atau daya penggerak dari dalam diri individu yang memberikan arah dan semangat pada kegiatan belajar, sehingga dapat mencapai tujuan yang dikehendaki.. Motivasi dipandang sebagai salah satu faktor yang sangat dominan dalam ikut menentukan tercapai atau tidaknya tujuan pendidikan (Manizar, 2015). Motivasi yang tinggi dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dan antusias dalam pembelajaran. Guru, sebagai fasilitator dan motivator, berperan penting dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan efektif. Guru memiliki peran penting dalam kegiatan pembelajaran, karena guru memiliki peran sebagai motivator dan fasilitator (Hopeman et al., 2022; Hopeman, Nasrudin, et al., 2023; Nurzannah, 2022). Pentingnya peranan seorang guru sebagai motivator dalam proses pembelajaran dimana kemampuan guru dalam memberikan atau membangkitkan motivasi belajar peserta didik sangat berpengaruh pada upaya mendorong peserta didik giat dalam proses belajar maupun proses pembelajaran serta upaya untuk mewujudkan peserta didik berkualitas sesuai dengan tujuan pembelajaran yang dilaksanakan (Sahara, 2021).

Salah satu solusi yang dapat diterapkan guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa adalah dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi seperti *Wordwall*. Menurut (Lestari, 2021) *Game edukasi Wordwall* adalah sebuah aplikasi pada *browser* yang menarik dan bertujuan sebagai sumber belajar, media, dan alat penilaian yang menyenangkan bagi peserta didik. Pemanfaatan aplikasi *Wordwall* bisa menjadi upaya untuk menciptakan suasana belajar yang lebih efektif dan efisien, tanpa menghilangkan esensi dari materi yang telah disampaikan pendidik (Triyani, 2023). Media ini memungkinkan guru membuat berbagai jenis permainan edukatif seperti kuis, anagram, dan pencarian kata, yang dapat diakses melalui berbagai perangkat digital. *Wordwall* membantu menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Media pembelajaran *Wordwall* diterapkan dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas III SDN 4 Parakansalak. Penggunaan *Wordwall* diharapkan mampu membuat siswa lebih tertarik dan terlibat aktif dalam pembelajaran, serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Dengan demikian, motivasi belajar siswa dapat meningkat dan berdampak positif terhadap pencapaian hasil belajar.

## METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut (Creswell, 2018; Parende & Pane, 2020) PTK adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kualitas proses pembelajaran di kelas, sehingga hasil belajar siswa dapat ditingkatkan. PTK bertujuan mengidentifikasi dan memecahkan masalah pembelajaran yang terjadi di kelas melalui tindakan yang terencana, pengamatan, dan refleksi secara berulang (siklus) untuk mencapai perbaikan yang berkelanjutan. PTK dalam penelitian ini dipilih untuk menguji penerapan media pembelajaran *Wordwall* dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa kelas III pada pelajaran matematika di SDN 4 Parakansalak. Peneliti melakukan serangkaian tindakan yang dirancang untuk menilai efek penggunaan *Wordwall* terhadap peningkatan motivasi siswa dalam proses pembelajaran matematika. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus, yang masing-masing terdiri atas tahap pra-siklus dan pelaksanaan siklus, yaitu pra-siklus 1-siklus 1, serta pra-siklus 2-siklus 2. Model PTK yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas empat tahap, yaitu: 1) perencanaan (*planning*); 2) pelaksanaan tindakan (*acting*); 3) observasi (*observing*); dan 4) refleksi (*reflecting*). Alur pelaksanaan penelitian pada setiap tahap siklus digambarkan secara sistematis dalam Gambar 1.



**Gambar 1.** Alur Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (Astikajaya, 2022)

Populasi dari penelitian ini adalah siswa SDN 4 Parakansalak yang berjumlah 239 orang dengan sampel penelitian siswa kelas III yang berjumlah 34 orang. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *probability sampling* dengan memilih *simple random sampling* sebagai teknik samplingnya. *Simple random sampling* adalah teknik pengambilan sampel dari anggota populasi yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi (Hilyati et al., 2023). Menurut Sulistiyowati (2017) *Simple Random Sampling* dikatakan *simple* (sederhana) karena pengambilan anggota sampel dari populasi

dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data ini adalah instrumen non-tes, yaitu: 1) observasi; 2) wawancara; dan 3) angket. Skala pengukuran yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala Likert dengan empat kategori penilaian, yaitu: 4 = Sangat Setuju (SS); 3 = Setuju (S); 2 = Kurang Setuju (KS); dan 1 = Tidak Setuju (TS).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### HASIL

Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus, yang masing-masing terdiri atas tahap pra-siklus dan pelaksanaan siklus, yaitu pra-siklus 1-siklus 1, serta pra-siklus 2-siklus 2. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data ini adalah instrumen non-tes, yaitu: 1) observasi; 2) wawancara; dan 3) angket. Skala pengukuran yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala Likert dengan empat kategori penilaian, yaitu: 4 = Sangat Setuju (SS); 3 = Setuju (S); 2 = Kurang Setuju (KS); dan 1 = Tidak Setuju (TS). Pernyataan yang digunakan dalam setiap angket yang disebarakan sebanyak 5 pernyataan yang harus diisi oleh siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas dan hasil observasi pada pra siklus 1, diketahui bahwa motivasi belajar siswa kelas III SDN 4 Parakansalak dalam mata pelajaran matematika masih tergolong rendah. Selama proses pembelajaran, guru belum pernah memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi. Pada pelaksanaan pra siklus 1 banyak siswa tampak pasif, kurang fokus saat pelajaran berlangsung, dan belum menunjukkan motivasi untuk melaksanakan pembelajaran. Pada pra siklus 1 ini sampel yang mengisi angket motivasi belajar sebanyak 34 orang siswa kelas III Hasil angket motivasi belajar pun menunjukkan bahwa rata-rata motivasi siswa hanya mencapai 54,8% yang dapat dilihat dari tabel hasil angket berikut:

**Tabel 1.** Hasil Pemberian Angket Pra Siklus 1 Siswa Kelas III SDN 4 Parakansalak

No	Siswa	Skor	Persentase	No	Siswa	Skor	Persentase
1	DE	16	80%	18	ZA	8	40%
2	SA	10	50%	19	JM	10	50%
3	IM	10	50%	20	AL	14	70%
4	NA	7	35%	21	SO	7	35%
5	RA	12	60%	22	ZE	14	70%
6	AM	9	45%	23	SU	8	40%
7	KE	13	65%	24	AR	10	50%
8	KA	10	50%	25	HE	7	35%
9	ME	9	45%	26	AR	11	55%
10	SF	12	60%	27	GA	17	85%
11	RH	11	55%	28	BA	16	80%
12	IR	9	45%	29	SY	11	55%
13	SAA	15	75%	30	RI	12	60%
14	PU	12	60%	31	AH	10	50%
15	ZI	8	40%	32	AL	9	45%
16	JA	14	70%	33	WI	8	40%
17	AZ	9	45%	34	RZ	12	60%
<b>Rata-Rata</b>						<b>10,97</b>	<b>54,8%</b>

Melihat kondisi tersebut, pada siklus 1 diterapkan media pembelajaran *Wordwall*. Setelah penggunaan *Wordwall*, terlihat adanya peningkatan motivasi belajar siswa. Siswa

menjadi lebih tertarik mengikuti pelajaran, aktif bertanya, serta bersemangat saat mengikuti permainan yang disajikan melalui *Wordwall*. Rata-rata motivasi belajar siswa pun meningkat signifikan hingga mencapai 81,3%.

**Tabel 2.** Hasil Pemberian Angket Siklus 1 Siswa Kelas III SDN 4 Parakansalak

No	Siswa	Skor	Persentase	No	Siswa	Skor	Persentase
1	DE	12	60%	18	ZA	16	80%
2	SA	17	85%	19	JM	17	85%
3	IM	13	65%	20	AL	18	90%
4	NA	16	80%	21	SO	15	75%
5	RA	17	85%	22	ZE	18	90%
6	AM	14	70%	23	SU	16	80%
7	KE	18	90%	24	AR	13	65%
8	KA	16	80%	25	HE	13	65%
9	ME	17	85%	26	AR	18	90%
10	SF	18	90%	27	GA	17	85%
11	RH	16	80%	28	BA	19	95%
12	IR	14	70%	29	SY	17	85%
13	SAA	17	85%	30	RI	17	85%
14	PU	19	95%	31	AH	17	85%
15	ZI	15	75%	32	AL	17	85%
16	JA	18	90%	33	WI	14	70%
17	AZ	17	85%	34	RZ	17	85%
<b>Rata-Rata</b>						<b>16,26</b>	<b>81,3%</b>

Sebelum memasuki siklus 2, Observasi dan pengisian angket motivasi kembali dilaksanakan pada tahap pra-siklus 2. Jumlah siswa pada siklus ini sebanyak 37 orang. Namun, 4 siswa yang tidak mengikuti pra siklus 1 dan siklus 1 tidak dihitung hasilnya. Hasilnya menunjukkan peningkatan, dengan rata-rata motivasi belajar siswa mencapai 83,8%. Hal ini menandakan bahwa penerapan media pembelajaran *Wordwall* pada siklus 1 telah memberikan dampak positif yang berkelanjutan. Hasil angket dapat dilihat dari tabel berikut:

**Tabel 3.** Hasil Pemberian Angket Pra Siklus 2 Siswa Kelas III SDN 4 Parakansalak

No	Siswa	Skor	Persentase	No	Siswa	Skor	Persentase
1	DE	11	55%	18	ZA	13	65%
2	SA	18	90%	19	JM	17	85%
3	IM	12	60%	20	AL	18	90%
4	NA	17	85%	21	SO	19	95%
5	RA	18	90%	22	ZE	18	90%
6	AM	15	75%	23	SU	17	85%
7	KE	19	95%	24	AR	19	95%
8	KA	18	90%	25	HE	14	70%
9	ME	18	90%	26	AR	19	95%
10	SF	17	85%	27	GA	19	95%
11	RH	16	80%	28	BA	18	90%
12	IR	13	65%	29	SY	18	90%

13	SAA	17	85%	30	RI	17	85%
14	PU	18	90%	31	AH	19	95%
15	ZI	17	85%	32	AL	18	90%
16	JA	17	85%	33	WI	16	80%
17	AZ	13	65%	34	RZ	17	85%
<b>Rata-Rata</b>						<b>16,76</b>	<b>83,8%</b>

Melanjutkan keberhasilan tersebut, pada siklus 2 penggunaan *Wordwall* terus dipertahankan dan dikembangkan agar proses pembelajaran semakin menarik dan interaktif. Akibatnya, motivasi belajar siswa semakin meningkat. Jumlah siswa pada siklus 2 ini juga sebanyak 37 orang. Namun, 4 siswa yang tidak mengikuti pra siklus 1 dan siklus 1 tidak dihitung hasilnya. Terbukti dari hasil angket pada siklus 2 yang mencapai rata-rata 89,7%. Data dari angket motivasi siswa pada mata pelajaran matematika kelas 3 SDN 4 Parakansalak dapat dilihat dari tabel dan grafik berikut:

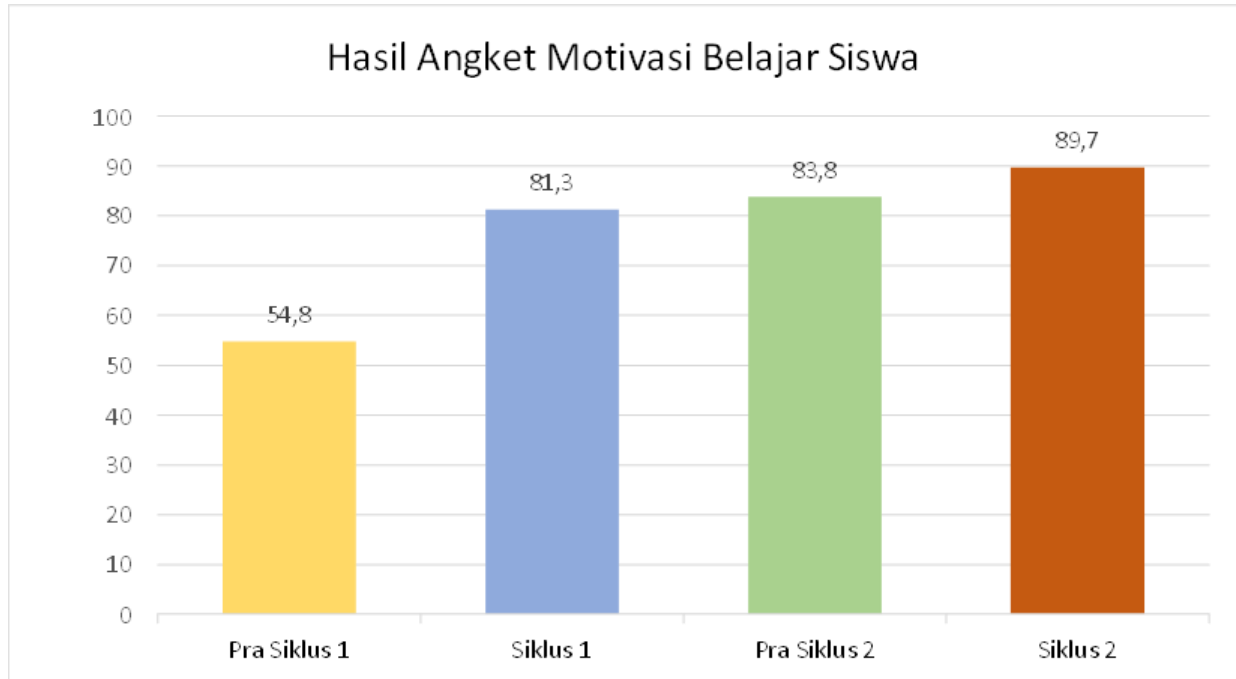
**Tabel 4.** Hasil Pemberian Angket Siklus 2 Siswa Kelas III SDN 4 Parakansalak

No	Siswa	Skor	Persentase	No	Siswa	Skor	Persentase
1	DE	14	70%	18	ZA	15	75%
2	SA	19	95%	19	JM	17	85%
3	IM	17	85%	20	AL	18	90%
4	NA	19	95%	21	SO	19	95%
5	RA	18	90%	22	ZE	19	95%
6	AM	19	95%	23	SU	19	95%
7	KE	17	85%	24	AR	19	95%
8	KA	18	90%	25	HE	14	70%
9	ME	19	95%	26	AR	19	95%
10	SF	18	90%	27	GA	20	100%
11	RH	18	90%	28	BA	18	90%
12	IR	18	90%	29	SY	19	95%
13	SAA	19	95%	30	RI	18	90%
14	PU	20	100%	31	AH	19	95%
15	ZI	15	75%	32	AL	18	90%
16	JA	19	95%	33	WI	16	80%
17	AZ	17	85%	34	RZ	19	95%
<b>Rata-Rata</b>						<b>17,94</b>	<b>89,7%</b>

Setelah data angket motivasi belajar siswa kelas III SDN 4 Parakansalak dilampirkan diatas, langkah yang peneliti ambil selanjutnya adalah melakukan rekapitulasi untuk memperoleh gambaran umum mengenai tingkat motivasi belajar siswa. Rekapitulasi ini bertujuan untuk memudahkan analisis dan penarikan kesimpulan terhadap data yang telah terkumpul. Hasil rekapitulasi nilai angket dari Pra Siklus1, Siklus 1, Pra Siklus 2 dan siklus 2 dapat dilihat dari tabel dan grafik berikut :

**Tabel 5.** Rekapitulasi Data Angket Motivasi Belajar Siswa Kelas III SDN 4 Parakansalak

No	Tahapan	Skor Maksimal	Skor Perolehan	Persentase (%)
1	Pra Siklus 1	680	373	54,8 %
2	Siklus 1	680	553	81,3%
3	Pra Siklus 2	680	570	83,8%
4	Siklus 2	680	610	89,7%



**Grafik 1.** Perbandingan Motivasi Belajar Siswa Siswa Kelas III SDN 4 Parakansalak

## PEMBAHASAN

Pembelajaran matematika sering kali dianggap sebagai salah satu materi yang sulit dan membosankan oleh siswa karena rendahnya motivasi belajar, serta penggunaan media pembelajaran yang kurang melibatkan siswa secara aktif. Permasalahan dalam pembelajaran matematika yaitu anggapan dari sebagian besar siswa bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit dan membosankan, sehingga banyak siswa yang kurang menyukai pelajaran matematika bahkan menjadikan matematika sebagai salah satu pelajaran yang harus dihindari (Rosanti et al., 2022). Matematika adalah pelajaran yang sulit merupakan pandangan yang paling mendominasi apabila dimunculkan pertanyaan “bagaimana pelajaran matematika”, sekaligus paling banyak berkembang di masyarakat tentang matematika (Hopeman, Rahma, et al., 2023; Trisnani, 2022). Hal ini menunjukkan bahwa motivasi siswa terhadap pelajaran matematika rendah. Terkadang kesulitan dalam mempelajari matematika disebabkan karena dalam proses pembelajaran belum menggunakan media pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan, sehingga siswa kurang tertarik untuk memahami materi yang dijelaskan dan merasa bosan ketika pembelajaran sehingga tidak ada usaha untuk menjadikan dirinya bisa dalam mempelajari mata pelajaran matematika.

*Game* edukasi berbasis teknologi seperti *Wordwall* menjadi salah satu media pembelajaran yang efektif digunakan bagi siswa dalam upaya meningkatkan motivasi belajar, terutama pada mata pelajaran yang sulit, seperti matematika. Hal ini sejalan dengan pendapat yang menyatakan bahwa penggunaan permainan dalam pembelajaran matematika dapat

berkontribusi positif terhadap motivasi belajar siswa karena ketika siswa dapat belajar melalui permainan yang menarik dan menyenangkan siswa menjadi lebih antusias dan terlibat aktif dalam pembelajaran matematika (Dayanty & Hopeman, 2024; Wijayanti & Yanto, 2023). Media Pembelajaran *Wordwall* merupakan salah satu alternatif pilihan dari berbagai macam media pembelajaran interaktif yang dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan bagi peserta didik maupun bagi pengajar (Dotutinggi et al., 2023).

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas III melalui penggunaan media pembelajaran *Wordwall*. Pada tahap pra siklus 1, hasil observasi dan wawancara dengan wali kelas menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa kelas III SDN

4 Parakansalak dalam mata pelajaran matematika masih tergolong rendah. Wali kelas mengungkapkan bahwa selama pembelajaran, siswa tampak pasif, kurang fokus, dan tidak antusias mengikuti pelajaran matematika. Observasi juga mengindikasikan bahwa guru belum memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi, sehingga proses pembelajaran kurang menarik dan tidak mampu mengaktifkan partisipasi siswa secara optimal. Hal ini menyebabkan rendahnya motivasi belajar yang berdampak pada kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika. Hal ini diperkuat oleh hasil angket motivasi belajar yang menunjukkan rata-rata motivasi siswa hanya sebesar 54,8%.

Berdasarkan refleksi dari pra siklus 1, pada siklus 1 diterapkan media pembelajaran *Wordwall* sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Hasil observasi selama pelaksanaan siklus 1 menunjukkan adanya perubahan signifikan dalam perilaku siswa. Siswa menjadi lebih aktif bertanya, antusias mengikuti kuis dan permainan edukatif yang disajikan melalui *Wordwall*, serta menunjukkan peningkatan fokus dan semangat belajar. Wawancara dengan wali kelas juga mengonfirmasi bahwa penggunaan *Wordwall* membuat suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan interaktif. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi seperti *Wordwall* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar matematika siswa. Hal ini tercermin dari hasil angket motivasi belajar yang meningkat menjadi 81,3% pada akhir siklus 1.

Sebelum memasuki siklus 2, dilakukan observasi dan pengisian angket motivasi belajar pada tahap pra siklus 2. Hasilnya menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa mengalami peningkatan yang cukup signifikan, yaitu mencapai 83,8%. Hal ini mengindikasikan bahwa dampak positif dari penerapan *Wordwall* pada siklus 1 masih berlanjut. Wali kelas menuturkan bahwa siswa kini lebih percaya diri dan termotivasi untuk aktif dalam pembelajaran matematika. Observasi juga menunjukkan bahwa siswa lebih cepat memahami materi dan lebih antusias dalam mengikuti aktivitas pembelajaran. Peningkatan motivasi ini menjadi modal penting untuk melanjutkan tindakan pada siklus 2 dengan pengembangan media pembelajaran yang lebih variatif dan menarik.

Pada siklus 2, penggunaan media pembelajaran *Wordwall* dipertahankan dan dikembangkan dengan variasi permainan dan kuis yang lebih menantang dan menarik. Observasi selama siklus 2 menunjukkan bahwa siswa semakin aktif dan terlibat dalam pembelajaran. Siswa tidak hanya antusias mengikuti permainan, tetapi juga mampu bekerja sama dan saling membantu dalam memahami materi matematika. Wawancara dengan wali kelas mengungkapkan bahwa motivasi belajar siswa semakin meningkat dan pembelajaran matematika tidak lagi dianggap sebagai pelajaran yang menakutkan atau membosankan. Hasil angket motivasi belajar pada akhir siklus 2 menunjukkan peningkatan menjadi 89,7%, yang merupakan indikator keberhasilan penerapan *Wordwall* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Peningkatan motivasi belajar yang konsisten dari pra siklus 1 hingga siklus 2 ini menguatkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi sangat

efektif dalam mengatasi permasalahan motivasi belajar matematika di kelas III SDN 4 Parakansalak. Dengan demikian, setiap siklus dalam penelitian ini memperlihatkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa secara bertahap dan konsisten. Hasil observasi dan wawancara mendukung data kuantitatif dari angket, sehingga dapat disimpulkan bahwa *Wordwall* efektif dalam membangkitkan motivasi belajar matematika di kelas III SDN 4 Parakansalak. Pendekatan yang variatif, suasana kelas yang lebih interaktif, serta keterlibatan siswa yang semakin tinggi menjadi kunci keberhasilan penerapan media pembelajaran ini.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Firdaus & Rulviana, 2024) yang berjudul Penerapan Media *Wordwall* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas IV SD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *Wordwall* berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa, hasil yang diperoleh motivasi belajar siswa pada siklus I yaitu sebesar 47% dan pada siklus II meningkat menjadi 93,47% pada kategori sangat tinggi. Dapat disimpulkan *Wordwall* berbasis *game* edukasi dapat meningkatkan motivasi belajar IPAS siswa kelas VI SDN 2 Taman.

Hal ini didukung oleh penelitian (M. A. Nisa & Susanto, 2022) berdasarkan hasil penelitian didapatkan hasil bahwa penggunaan *game* edukasi berbasis *Wordwall* memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar dalam pembelajaran matematika. Hal ini dibuktikan dari hasil penelitian dimana peneliti meminta kepada 31 responden untuk memberikan respon atau tanggapan dari pernyataan peneliti. Setelah didapatkan hasilnya, peneliti kemudian menghitung nilai rata-rata dan melakukan uji hipotesis untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan *game* edukasi berbasis *Wordwall* dalam pembelajaran matematika terhadap motivasi belajar dalam penelitian ini. Dapat ditarik kesimpulan bahwa nilai thitung ( $11.796 > T\text{-tabel } (2,045)$ ). Hasil ini menunjukkan  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima yang artinya Penggunaan *Game* Edukasi Berbasis *Wordwall* (X) dalam pembelajaran matematika memiliki pengaruh secara positif dan signifikan terhadap motivasi belajar.

Hal ini juga diperkuat oleh penelitian (Nabilah & Warmi, 2023) bahwa penggunaan media pembelajaran dengan menggunakan *Wordwall games* yang diterapkan pada kelas VII di SMPN 2 Jalancagak memberikan kontribusi yang baik bagi siswa. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *website Wordwall* sebagai media pembelajaran mendapatkan respon yang baik dari siswa. Penyajiannya yang inovatif serta didukung dengan tema yang menarik membuat siswa tidak bosan saat belajar. Respon yang positif dan ketertarikan siswa terhadap penggunaan *Wordwall games* menumbuhkan motivasi belajar siswa. Berdasarkan data yang diperoleh, menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *website Wordwall* memberikan kontribusi yang baik dalam aspek meningkatkan motivasi belajar matematika siswa yang ditunjukkan dengan antusias siswa dalam mengerjakan soal matematika, siswa berusaha agar menjawab soal dengan benar dan menyelesaikan soal sampai akhir untuk mendapatkan score yang maksimal. Siswa terlihat sangat senang ketika berhasil menjawab pertanyaan dengan benar. Rasa antusias dan senang yang luar biasa ditunjukkan siswa pada proses pembelajaran demi tercapainya tujuan pembelajaran.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Wordwall* terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas III pada mata pelajaran matematika di SDN 4 Parakansalak. Peneliti yang juga berperan sebagai guru selama proses pembelajaran secara langsung merancang dan mengimplementasikan kegiatan belajar menggunakan media *Wordwall*. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa dari 54,8% pada pra-siklus I menjadi 81,3% pada siklus I, meningkat kembali menjadi 83,8%

pada pra-siklus 2, dan mencapai 89,7% pada akhir siklus 2. Peningkatan ini menunjukkan bahwa *Wordwall* sebagai media pembelajaran interaktif berbasis teknologi mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan keterlibatan siswa, serta mendorong partisipasi aktif dalam pembelajaran matematika.

Berdasarkan hasil penelitian ini, disarankan kepada guru sekolah dasar untuk memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi seperti *Wordwall* sebagai alternatif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, khususnya pada mata pelajaran yang dianggap sulit seperti matematika. Media ini dapat digunakan sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi, memberi latihan, maupun sebagai bentuk penilaian yang menarik dan tidak membosankan. Bagi kepala sekolah dan pihak pengelola pendidikan, disarankan untuk memberikan pelatihan atau fasilitas pendukung yang memungkinkan guru lebih familier dan terampil dalam mengintegrasikan media digital dalam pembelajaran. Selain itu, bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan penelitian ini pada jenjang kelas yang berbeda atau pada mata pelajaran lainnya untuk melihat konsistensi efektivitas media *Wordwall* dalam meningkatkan motivasi belajar secara lebih luas.

## DAFTAR RUJUKAN

- Astikajaya, I. M. (2022). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Stick untuk Meningkatkan Hasil Belajar Agama Hindu pada Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Journal of Education Action Research*, 6(4), 499–504. <https://doi.org/10.23887/jear.v6i4.52109>
- Creswell, J. W. (2018). Mixed Methods Procedures. In *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*.
- Dayanty, A. D., & Hopeman, T. A. (2024). Team Quiz Learning Assisted by the Quizizz Application: an Effort to Increase Student Learning Motivation at Bojonglongok State Elementary School. *Dinamika Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 16(2), 103–116.
- Dotutinggi, M., Zees, A., & Rahmat, A. (2023). Pengaruh Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall Pada Hasil Belajar Siswa terhadap Pembelajaran Siswa di Sekolah. *Jurnal Pengabdian Masyarakat: DIKMAS*, 03(June), 363–368.
- Dra. Susanah, M. P. (2008). Matematika dan pendidikan matematika. *Universitas Terbuka*, 1–44.
- Fernando, Y., Andriani, P., & Syam, H. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS : Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–
68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>
- Firdaus, I. C., & Rulviana, V. (2024). Penerapan Media Wordwall untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas IV SD. 2(4).
- Hilyati, I., Hakim, L., & Yulaini, E. (2023). Pengaruh Metode Pembelajaran Outdoor Study Terhadap Hasil Belajar IPA Di SD Negeri 232 Palembang. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 4(1), 2023.
- Hopeman, T. A., Hidayah, N., & Anggraeni, W. A. (2022). Hakikat, tujuan dan karakteristik pembelajaran IPS yang bermakna pada peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(3), 141–149.
- Hopeman, T. A., Nasrudin, D., & Hidayat, M. S. (2023). Student Centered Learning as a Learning Model in the Classroom to Make Transform a Critical Pedagogy.

*International Conference on Education, Humanities, Social Science (ICEHoS 2022)*, 50–56.

- Hopeman, T. A., Rahma, A., & Pradesa, K. (2023). Strategi Pembelajaran Metacognitive-Scaffolding Untuk Meningkatkan Kemampuan Numerasi Siswa Kelas III SD Negeri Lembursawah 1. *Edukasi: Jurnal Penelitian Dan Artikel Pendidikan*, 15(1), 97–110.
- 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. <https://doi.org/10.30738/jipg.vol2.no2.a11309>
- Lubis, P. (2024). *Teori-Teori Belajar dalam Pembelajaran*. 2(3).
- Manizar, E. (2015). Peran guru sebagai motivator dalam belajar [The teacher's role as a motivator in learning]. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, Vol. 1(No. 2), 171.
- Nabilah, N. P., & Warmi, A. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Website Wordwall Games terhadap Motivasi Belajar Matematika di Kelas VIII SMPN 2 Jalancagak. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 4(2), 1454–1464.
- Nisa, A., MZ, Z. A., & Vebrianto, R. (2021). Problematika Pembelajaran Matematika di SD Muhammadiyah Kampa Full Day School. *El-Ibtidaiy: Journal of Primary Education*, 4(1), 95. <https://doi.org/10.24014/ejpe.v4i1.11655>
- 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), 140. <https://doi.org/10.29210/022035jipgi0005>
- Nurzannah, S. (2022). Peran Guru Dalam Pembelajaran. *ALACRITY : Journal of Education*, 2(3), 26–34. <https://doi.org/10.52121/alacrity.v2i3.108>
- Parende, U. S., & Pane, W. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Problem Based Intruaction (PBL) Tema 8 Pada Siswa Kelas IV SDN 001 Samarinda Utara. *Jurnal Pendidikan*, 1(1), 25.
- Rosanti, A., Tahir, M., & Maulyda, M. A. (2022). Analisis Kesulitan Belajar Matematika Materi Penjumlahan dan Pengurangan Pada Kelas II di SDN 3 Pringgajurang. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3b), 1490–1495. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i3b.812>
- Sahara, N. (2021). *Peran Guru sebagai : Motivator untuk Menumbuhkan Minat Belajar Siswa*. 20, 1–8.
- Sulistiyowati, W. (2017). Buku Ajar Statistika Dasar. *Buku Ajar Statistika Dasar*, 14(1), 15–31. <https://doi.org/10.21070/2017/978-979-3401-73-7>
- Trisnani, N. (2022). Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar: Antara Kepercayaan Vs Realita. *AR-RIAYAH : Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(1), 49. <https://doi.org/10.29240/jpd.v6i1.4034>
- Triyani, R. (2023). Penggunaan Game Interaktif Berbasis Wordwall sebagai Media Pembelajaran Matematika pada Siswa SMP. *Intellectual Mathematics Education (IME)*, 1(1), 40–49. <https://doi.org/10.59108/ime.v1i1.24>
- Wahab, G., & Rosnawati. (2021). Teori-teori belajar dan pembelajaran. In *Paper Knowledge*

*Toward a Media History of Documents* (Vol. 3, Issue April).

Wijayanti, A., & Yanto, A. (2023). Pembelajaran Matematika Menyenangkan di SD Melalui Permainan. *Polinomial : Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 18–23.  
<https://doi.org/10.56916/jp.v2i1.316>