
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA GAME WORDWALL

Resky Lidesti, Risma Yuliana

PGSD Universitas Muhammadiyah Makassar

Reskilidesti@gmail.com , Rismayuliana1999@gmail.com

ABSTRACT

Education is a process that supports human development in finding their direction in life. Through education, individuals can develop their abilities according to their talents and interests. Teachers play an essential role in determining the effectiveness of learning. A teacher must innovate and be creative in designing active, collaborative, and exploratory learning strategies so that students become more enthusiastic, active, and enjoy the learning process. For some students, **Mathematics** is one of the subjects often considered difficult and boring. This is due to the abstract and complex nature of mathematics material and the generally conventional methods of instruction. Efforts to enhance students' interest in learning through the Wordwall media are supported by previous research that shows the positive impact of using such media. This study is a **Classroom Action Research (CAR)** conducted over two cycles, with each cycle consisting of one face-to-face meeting. It can be concluded that the use of Wordwall educational games in mathematics learning successfully increased students' interest in learning and their cognitive learning outcomes. During the two cycles of the study, a significant improvement was observed in both student participation and their cognitive test results. The implementation of Wordwall, which takes the form of interactive quizzes, proved effective in making mathematics learning more enjoyable, engaging, and capable of increasing students' motivation to learn.

Keywords : Education, Mathematics, Wordwall, interesting in learning,

ABSTRAK

Pendidikan merupakan suatu proses yang mendukung perkembangan manusia untuk menemukan arah hidupnya. Dengan pendidikan, seseorang dapat mengembangkan kemampuannya sesuai dengan bakat dan minat yang dimilikinya. Guru memegang peranan penting dalam menentukan efektivitas pembelajaran. Seorang guru perlu berinovasi dan kreatif dalam merancang strategi pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan eksploratif agar siswa lebih antusias, aktif, dan merasa senang saat belajar. Bagi sebagian peserta didik, Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang sering dianggap sulit dan membosankan. Hal ini disebabkan oleh sifat materi matematika yang abstrak dan rumit, serta cara penyampaian yang umumnya konvensional. Usaha untuk meningkatkan minat belajar peserta didik melalui media Wordwall juga didukung oleh penelitian sebelumnya yang menunjukkan adanya pengaruh positif dari penggunaan media tersebut. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas

(PTK) atau Classroom Action Research, yang dilakukan selama 2 siklus, dengan masing-masing siklus terdiri dari satu pertemuan tatap muka. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media game edukasi Wordwall dalam pembelajaran matematika berhasil meningkatkan minat belajar dan hasil belajar kognitif peserta didik. Selama dua siklus penelitian yang dilaksanakan, terlihat peningkatan yang signifikan baik dalam partisipasi siswa maupun hasil tes kognitif mereka. Penerapan media Wordwall, yang berbentuk kuis interaktif, terbukti efektif dalam membuat pembelajaran matematika lebih menyenangkan, menarik, dan dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar

Kata kunci : Pendidikan, Matematika, Game Wordwall, Minat belajar

A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses yang mendukung perkembangan manusia untuk menemukan arah hidupnya. Dengan pendidikan, seseorang dapat mengembangkan kemampuannya sesuai dengan bakat dan minat yang dimilikinya. Hal tersebut sesuai dengan sistem pendidikan nasional yang diputuskan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 yang mengungkapkan bahwa pembelajaran yaitu sebuah upaya yang disengaja serta terencana guna membantu peserta didik mencapai potensinya secara penuh (Witniasi, 2017). Pendidikan adalah alat untuk mengoptimalkan potensi suatu negara, yang dapat dicapai melalui partisipasi aktif dalam proses pendidikan di setiap lembaga. Dalam kegiatan pembelajaran, komunikasi antara peserta didik dan pendidik berperan penting untuk melibatkan peserta didik melalui berbagai sumber belajar yang dapat merangsang mereka. Keberhasilan pembelajaran diukur dari sejauh mana tujuan pembelajaran tercapai. Salah satu faktor yang mempengaruhi efektivitas proses pembelajaran adalah pemilihan dan

penggunaan media pembelajaran yang tepat. (Hamdanah & Hasanuddin, 2019)

Proses pembelajaran adalah dasar utama dalam perkembangan pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa. Guru memegang peranan penting dalam menentukan efektivitas pembelajaran. Seorang guru perlu berinovasi dan kreatif dalam merancang strategi pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan eksploratif agar siswa lebih antusias, aktif, dan merasa senang saat belajar. Namun, pada kenyataannya, banyak guru masih menggunakan metode yang monoton seperti ceramah, diskusi, atau penugasan tanpa memanfaatkan media pembelajaran atau pendekatan yang tepat. Penggunaan metode yang kaku ini membuat siswa cepat bosan, yang berpengaruh besar pada minat belajar mereka. Pembelajaran yang tidak menyenangkan mengakibatkan siswa kehilangan semangat dan menjadi malas (Malewa & Muh, 2023).

Bagi sebagian peserta didik, Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang sering dianggap sulit dan membosankan. Hal ini disebabkan

oleh sifat materi matematika yang abstrak dan rumit, serta cara penyampaian yang umumnya konvensional.

Pembelajaran matematika yang bersifat teoritis dan jarang melibatkan aktivitas praktis sering kali membuat siswa merasa kesulitan dan kehilangan minat untuk belajar. Berdasarkan pengamatan di lapangan, banyak siswa yang mengeluh tentang kesulitan dalam memahami konsep-konsep matematika dan merasa tidak tertarik mengikuti pembelajaran.

Minat belajar merupakan faktor penting yang harus ditingkatkan pada diri siswa untuk mencapai performa dan hasil belajar yang baik. Penelitian yang dilakukan oleh Nurlia et al. (2017) menunjukkan adanya hubungan yang kuat antara minat belajar dan hasil belajar siswa. Semakin tinggi minat belajar seorang siswa, semakin besar kemungkinan hasil belajar yang dicapainya. Penggunaan media pembelajaran dapat membuat proses belajar menjadi lebih menarik, efektif, dan dapat meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini juga didukung oleh pendapat Hamallik (Anggraeni et al., 2021), yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat memotivasi dan meningkatkan minat siswa. Media pembelajaran berperan penting dalam membangkitkan minat belajar siswa, terutama dalam mengilustrasikan konsep-konsep yang abstrak atau sulit dipahami agar lebih mudah dimengerti. Menurut Mu'minah & Arif Gaffar (2020), media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pendidikan kepada siswa, yang sangat berguna dalam memotivasi minat belajar mereka. Manfaat penggunaan media

pembelajaran dapat dirasakan oleh baik guru maupun siswa dalam proses pembelajaran.

Di sisi lain, perkembangan pesat teknologi digital semakin merambah berbagai sektor, termasuk dunia pendidikan. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran diharapkan mampu memberikan dampak positif dengan meningkatkan minat dan motivasi siswa. Salah satu cara untuk mencapai hal tersebut adalah dengan mengintegrasikan media pembelajaran berbasis teknologi yang menarik, seperti game edukasi. Melalui game edukasi, pembelajaran dapat berlangsung lebih interaktif dan menyenangkan, yang pada gilirannya akan meningkatkan fokus dan keterlibatan siswa. Dengan pendekatan yang lebih menarik ini, siswa tidak hanya dapat memahami materi lebih baik, tetapi juga merasa lebih termotivasi untuk terus belajar dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Peneliti melakukan observasi dan praktik mengajar di kelas VI pada PPL II di UPT SPF SD Inpres Minasa Upa 1 Makassar. Dalam pembelajaran tersebut, peserta didik belum menunjukkan minat yang tinggi dalam belajar, yang terlihat dari kebiasaan mereka yang mudah bosan dan sering melamun saat pelajaran berlangsung. Selanjutnya, peneliti melakukan wawancara dengan peserta didik, dan sekitar 80% dari mereka mengungkapkan bahwa mereka menyukai bermain game. Berdasarkan hasil wawancara tersebut, peneliti berencana untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan tujuan meningkatkan minat belajar peserta

didik melalui media game. Game edukasi Wordwall menjadi salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Wordwall adalah platform berbasis website yang menyediakan berbagai jenis permainan kuis interaktif. Menurut Sherianto (2020), Wordwall merupakan aplikasi yang dapat digunakan sebagai alat pembelajaran, referensi pembelajaran, dan instrumen penilaian bagi guru dan siswa. Sementara itu, Halik (2021) mengartikan Wordwall sebagai aplikasi web yang digunakan untuk membuat permainan berbasis kuis yang bersifat menghibur.

Usaha untuk meningkatkan minat belajar peserta didik melalui media Wordwall juga didukung oleh penelitian sebelumnya yang menunjukkan adanya pengaruh positif dari penggunaan media tersebut. Minat belajar peserta didik terbukti meningkat dengan pemanfaatan Wordwall, seperti yang terlihat dari hasil kuesioner penggunaan media Wordwall dalam permainan daring yang mengalami kenaikan sebesar 6,35 poin dalam

B. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Classroom Action Research, yang dilakukan selama 2 siklus, dengan masing-masing siklus terdiri dari satu pertemuan tatap muka. PTK adalah penelitian yang dilakukan melalui tindakan langsung di kelas oleh guru atau peneliti. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi apakah praktik pembelajaran yang selama ini dilakukan memiliki efektivitas yang tinggi (Susilowati, 2018). Rancangan desain PTK yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model

penelitian yang dilakukan oleh Shofiya (2022). Sejalan dengan itu, Malewa & Muh (2023) menyimpulkan bahwa minat belajar peserta didik meningkat karena penggunaan media Wordwall,

khususnya dalam materi zakat. Penelitian dari Pradani (2022) juga mengungkapkan hal serupa, yaitu ketika guru menggunakan media Wordwall di kelas, semangat belajar siswa meningkat.

Penerapan media game edukasi Wordwall diharapkan dapat mengatasi masalah rendahnya minat siswa terhadap matematika. Penggunaan media ini dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, memperkaya metode pengajaran guru, dan mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana penggunaan Wordwall dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam pelajaran matematika di kelas VI di Sekolah Dasar.

PTK Kemmis dan Mc.Taggart, yang meliputi langkah-langkah berikut: (1) Perencanaan; (2) Pelaksanaan tindakan; (3) Pelaksanaan pengamatan; (4) Refleksi atau analisis (Arikunto, 2010).

Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VI di UPT SPF SD Inpres Minasa Upa 1 yang berlokasi Blok D6 Gn. Sari, Kec. Rappocini, Kota Makassar. Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif, di mana data yang diperoleh dibagi menjadi kategori kualitatif dan kuantitatif. Selain itu,

penelitian ini juga menguraikan cara pengumpulan data dengan menggunakan alat penelitian yang sesuai. Untuk menguji data kuantitatif, dilakukan perhitungan rata-rata skor dari lembar observasi yang berkaitan dengan minat belajar peserta didik menggunakan media pembelajaran Wordwall. Analisis data kuantitatif dalam penelitian ini akan disajikan dalam bentuk angka yang diperoleh dari hasil observasi dan kemudian diinterpretasikan dalam bentuk persentase (%). Hasil observasi tersebut dihitung menggunakan rumus berikut:

$$\text{Presentase Keberhasilan} = \frac{\text{Skor yang di peroleh}}{100\%}$$

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), peneliti terlebih dahulu melakukan observasi pada peserta didik terkait minat belajar mereka pada pelajaran matematika. Dengan ini, peneliti perlu mengetahui kondisi awal untuk melakukan penelitian agar dapat mengetahui solusi yang di harapkan dari permasalahan yang muncul. Dari hasil observasi yang di lakukan peneliti menunjukkan bahwa banyak peserta didik yang kurang minat dan bersemangat dalam pembelajaran matematika masih banyak peserta didik yang tidak aktif berpartisipasi dalam pembelajaran. Pada tahap pra-siklus, peneliti belum memanfaatkan media Wordwall. Di tahap ini, peneliti hanya fokus pada observasi untuk mengidentifikasi masalah utama yang sering muncul di kelas terkait dengan pembelajaran. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa beberapa fenomena yang terlihat pada siswa

Skor Maksimal

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

selama pembelajaran menunjukkan bahwa minat belajar mereka perlu ditingkatkan.

1. Hasil Penelitian

Sebelum tindakan, peneliti terlebih dahulu melakukan pra siklus pada peserta didik untuk mengamati kegiatan pembelajaran yang di laksanakan. Adapun tabel hasil pra siklus yang dilakukan yaitu :

**Tabel 1. Hasil belajar peserta didik
Pra siklus**

Kategori	Jumlah	Presentase
Tuntas	3	21,42%
Belum tuntas	11	78,57%
Jumlah	14	100 %
Rata-rata	56,78 %	

Berdasarkan tabel di atas, nilai rata-rata untuk pra siklus pada pembelajaran matematika kelas VI

adalah 56,78%. Dari 14 siswa, 5 siswa mendapat nilai 50, 3 siswa mendapat nilai 40, 2 siswa mendapat nilai 85, 2 siswa lainnya mendapat 65, 1 siswa mendapat nilai 80 dan 1 siswa lagi mendapat nilai 45. Sebanyak 3 siswa memenuhi KKM sedangkan 11 siswa lainnya masih belum memenuhi KKM.

Hal tersebut menunjukkan bahwa masih banyak hasil belajar kognitif peserta didik belum memenuhi KKM. Maka dari itu, perlu menggunakan media yang menarik bagi peserta didik agar dapat meningkatkan hasil belajar mereka, sehingga dengan ini peneliti menggunakan media game wordwall dalam proses pembelajaran yang di lakukan sebanyak 2 siklus.

Pada tindakan siklus 1, Peneliti menyusun rencana terlebih dahulu sebelum melaksanakan tindakan, yang mencakup pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), bahan ajar, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), media pembelajaran, serta alat evaluasi. Pada siklus pertama, media pembelajaran yang digunakan adalah PowerPoint yang mengandung gambar, teks, dan video, di samping media Wordwall. Sebelum melakukan tindakan pada siklus pertama, peneliti terlebih dahulu menetapkan strategi pembelajaran yang akan diterapkan. Peneliti memilih model pembelajaran **Problem Based Learning (PBL)**, yang terdiri dari beberapa tahapan, yaitu: mengarahkan peserta didik pada masalah, mengorganisasikan peserta didik, membimbing penyelidikan secara individu dan kelompok, mengembangkan dan mempresentasikan hasil karya, serta menganalisis dan mengevaluasi proses

pemecahan masalah. Selain itu, peneliti menyiapkan media pembelajaran yaitu game wordwall yang di sesuaikan dengan materi pembelajaran. Selama pelaksanaan tindakan, observator bertugas untuk mengamati minat belajar siswa dan aktivitas guru dengan mengisi lembar observasi.

Pada siklus 1 menunjukkan bahwa guru telah melaksanakan pembelajaran dengan komponen yang lengkap, dimulai dari kegiatan pendahuluan, inti, hingga penutupan. Guru membuka pelajaran dengan menarik perhatian siswa, mengaitkan materi dengan kehidupan siswa atau pengetahuan yang sudah dipelajari, serta mampu menerapkan model pembelajaran dengan baik. Selain itu, guru mampu menjelaskan materi dengan jelas, merespons pertanyaan atau pendapat siswa secara memadai, serta menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Guru juga melibatkan siswa dalam penggunaan media pembelajaran, memastikan siswa mengalami proses pembelajaran dengan baik, dan melakukan penilaian menggunakan instrumen yang tepat sesuai kompetensi. Semua ini didukung oleh kemampuan guru untuk tampil percaya diri dan komunikatif.

Siklus 1 pertemuan 1 meliputi pembelajaran yang menggunakan media game wordwall berupa game kuis. Berdasarkan data yang di hasilkan dari 14 siswa nilai rata-rata yang di hasilkan yaitu 71%. Dari 14 siswa, 4 siswa mendapat nilai 60, 3 siswa mendapat nilai 50, 4 siswa mendapat nilai 85 dan 3 siswa mendapat nilai 88. Sebanyak 50%

siswa memenuhi KKM dan 50% siswa belum memenuhi KKM. Dari siklus 1 pertemuan 1 dapat dilihat adanya peningkatan nilai kognitif siswa, namun masih perlu adanya proses bimbingan dari guru.

Perencanaan pertemuan II siklus 1 peneliti telah menyiapkan susunan rancangan pembelajaran serta model pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran serta membuat model pembelajaran yang menarik. Untuk melaksanakan tindakan siklus 1 pertemuan II. Prtemuan II peneliti memutuskan untuk menerapkan model pembelajaran berbasis masalah (Problem Based Learning/PBL), yang terdiri dari beberapa fase, yaitu: Orientasi peserta didik terhadap masalah, Mengorganisasikan peserta didik, Membimbing penyelidikan individu dan kelompok, Mengembangkan dan menyajikan hasil karya, serta Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Peneliti juga menyiapkan soal-soal untuk game kuis Wordwall yang disesuaikan dengan jenis permainan yang dipilih. Selain itu, peneliti mempersiapkan lembar observasi minat belajar dan lembar observasi aktivitas guru untuk digunakan oleh observer. Instrumen-instrumen tersebut disusun dengan memperhatikan indikator minat belajar yang diusulkan oleh Rukiyah (2018).

Siklus 1 pertemuan II peneliti menambahkan sesi diskusi yang dimana setiap kelompok setelah bermain game edukasi wordwall. Berdasarkan hasil penilaian kognitif siswa, nilai siswa meningkat menjadi 73,85%. Dimana 14 siswa, 3 siswa mendapat nilai 60, 4 siswa mendapat

nilai 55, 3 siswa mendapat nilai 88, 2 siswa mendapat nilai 90 dan 2 siswa mendapat nilai 95. Jumlah siswa yang memenuhi KKM yaitu sebanyak 7 siswa dan yang belum memenuhi KKM yaitu sebanyak 7 siswa. Hal ini menunjukkan bahwa menggunakan media game wordwall dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil belajar kognitif siklus 1 dapat dilihat tabel di bawah:

Tabel. 2 Hasil belajar kognitif siklus 1 siswa

Kat ego ri	Pertemuan 1		Pertemuan 2	
	Ju ml ah	Pres entas e	Ju ml ah	Pres entas e
Tun tas	7	50%	7	50%
Bel um tunt as	7	50%	7	50%
Ju mla h	14	100 %	14	100 %
Rat a- rata	71%		73,85%	

Perencanaan siklus II pertemuan 1 mencakup pemilihan materi, Peneliti telah mempersiapkan rancangan pembelajaran dan memilih model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan, serta merancang metode pembelajaran yang menarik. Untuk melaksanakan tindakan pada siklus 1, pertemuan II, peneliti memutuskan untuk menerapkan model pembelajaran berbasis masalah (Problem Based

Learning/PBL) yang terdiri dari beberapa fase, yaitu: Orientasi peserta didik terhadap masalah, Mengorganisasikan peserta didik, Membimbing penyelidikan individu dan kelompok, Mengembangkan dan menyajikan hasil karya, serta Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Selain itu, peneliti juga menyiapkan soal-soal untuk kuis Wordwall yang disesuaikan dengan jenis permainan yang dipilih. Peneliti juga mempersiapkan lembar observasi minat belajar dan lembar observasi aktivitas guru yang akan digunakan oleh observer.

Siklus II dipertemuan 1 menggunakan media wordwall yaitu dengan menggunakan kuis, setiap kelompok masing-masing menjawab kuis yang di berikan peneliti di dalam power point dengan materi perkalian. Selanjutnya peserta didik berdiskusi dengan teman kelompoknya. Dari hasil penilaian kognitif peserta didik siklus II pertemuan 1 mendapatkan nilai rata-rata 77,92%. Dimana 14 peserta didik, 1 siswa mendapat nilai 95, 4 siswa mendapat nilai 88, 4 siswa mendapat nilai 80, 4 siswa mendapat nilai 65 dan 1 siswa mendapat nilai 60. Dari hasil tersebut, dapat dilihat bahwa siswa yang sudah memenuhi KKM sebanyak 9 siswa dan yang belum memenuhi KKM sebanyak 5 siswa. Hal ini menunjukkan bahwa media game wordwall dapat memperdalam pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran.

Perencanaan siklus II pertemuan II mencakup pemilihan materi, peneliti telah mempersiapkan rancangan pembelajaran dan memilih model pembelajaran yang tepat sesuai

dengan materi yang akan diajarkan, serta merancang metode yang menarik untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik. Pada siklus 1, pertemuan II, peneliti memutuskan untuk menerapkan model pembelajaran berbasis masalah (Problem Based Learning/PBL), yang melibatkan beberapa fase, yaitu: Orientasi peserta didik terhadap masalah, Mengorganisasikan peserta didik, Membimbing penyelidikan individu dan kelompok, Mengembangkan dan menyajikan hasil karya, serta Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Sebagai bagian dari persiapan, peneliti juga menyiapkan soal-soal untuk kuis Wordwall yang disesuaikan dengan jenis permainan yang dipilih. Selain itu, peneliti mempersiapkan lembar observasi minat belajar dan lembar observasi aktivitas guru yang akan digunakan oleh observer selama proses pembelajaran.

Siklus II pertemuan II media wordwall yang di gunakan lebih interaktif yaitu dimana peserta didik di tunjuk satu persatu untuk menjawab kuis yang di sediakan. Dari hasil penilaian kognitif siswa nilai rata-rata yang di dapatkan yaitu sebesar 90,71% yang di mana 1 siswa mendapat nilai 100, 5 siswa mendapat nilai 90, 4 siswa mendapat nilai 95, dan 4 siswa lainnya mendapat nilai 85. Dari data tersebut dapat dilihat bahwa ada peningkatan nilai peserta didik dalam proses pembelajaran. Dari 14 siswa semuanya sudah memenuhi standar KKM. Dalam pelaksanaan siklus II, di temukan siswa aktif dalam bertanya dan berlomba-lomba dalam menjawab pertanyaan kuis wordwall, hal ini game wordwall mampu meningkatkan minat peserta

didik dalam pembelajaran matematika. Adapun tabel hasil pembelajaran siklus 2 yaitu:

Tabel 3. Rata-rata nilai hasil belajar kognitif siswa

Kategori	Pertemuan 1		Pertemuan 2	
	Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
Tuntas	9	85,66 %	14	100 %
Belum Tuntas	5	14,34 %	-	-
Jumlah	14	100 %	14	100 %
Rata-rata	77,92%		90,71%	

Hasil belajar kognitif pembelajaran Matematika siswa kelas VI SD Inpres Minasa Upa 1 kota Makassar mengalami peningkatan di setiap siklus. Peningkatan nilai peserta didik di setiap siklus setelah penggunaan media ajar game wordwall yang semula mendapat nilai rata-rata 56,78% menjadi 90,71%.

Tabel 4. Nilai rata-rata hasil belajar siswa siklus 1 dan siklus 2

Kategori	Pra siklus	Siklus 1	Siklus 2	Kategori
Rata-rata	56,78 %	73,85 %	90,71 %	Meningkat

2. Pembahasan

Penerapan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti Wordwall, dalam pembelajaran matematika di kelas VI SD Inpres Minasa Upa 1 Makassar, telah menunjukkan hasil yang signifikan dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan melalui dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media game edukasi ini memberikan dampak positif terhadap hasil belajar kognitif dan minat belajar siswa.

Pada pra-siklus, sebelum penerapan media Wordwall, sebagian besar peserta didik menunjukkan kurangnya minat dan keterlibatan aktif dalam pembelajaran matematika. Hasil observasi menunjukkan bahwa hanya 21,42% siswa yang tuntas dalam pembelajaran matematika, dengan rata-rata nilai sebesar 56,78%. Hal ini menunjukkan adanya masalah dalam pembelajaran matematika, di mana siswa merasa kesulitan dalam memahami materi dan kurang tertarik untuk mengikuti pelajaran. Namun, setelah penerapan media Wordwall dalam siklus pertama, terdapat peningkatan yang signifikan pada nilai rata-rata hasil belajar siswa. Pada siklus pertama, meskipun masih ada 50% siswa yang belum tuntas, rata-rata nilai kognitif meningkat menjadi 71% pada pertemuan pertama dan 73,85% pada pertemuan kedua. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa media Wordwall mampu menarik perhatian siswa, meningkatkan partisipasi mereka, dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Model pembelajaran yang diterapkan, yaitu Problem Based Learning (PBL), turut mendukung peningkatan ini karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyelidiki dan menyelesaikan masalah secara kolaboratif, yang

membuat mereka lebih aktif dalam pembelajaran. Pada **siklus kedua**, penggunaan media Wordwall semakin optimal, dan hasilnya pun semakin terlihat. Nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 77,92% pada pertemuan pertama dan mencapai 90,71% pada pertemuan kedua, dengan 100% siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada pertemuan kedua. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media Wordwall dalam pembelajaran matematika tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa tetapi juga memperdalam pemahaman mereka terhadap materi.

Penggunaan game edukasi seperti Wordwall membuat pembelajaran matematika yang dianggap abstrak dan sulit menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Keberadaan game yang berbentuk kuis ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk berkompetisi dalam suasana yang menyenangkan, yang berfungsi sebagai motivasi tambahan bagi mereka untuk belajar lebih giat. Aktivitas yang berbasis teknologi juga memungkinkan siswa untuk lebih terlibat dan memotivasi mereka untuk terus belajar, yang berimbas pada peningkatan minat dan hasil belajar mereka. Selain itu, pengamatan terhadap minat belajar siswa selama proses pembelajaran menunjukkan perubahan yang positif. Setelah penggunaan Wordwall, lebih banyak siswa yang aktif bertanya, berdiskusi, dan berlomba-lomba menjawab pertanyaan kuis, yang merupakan tanda-tanda peningkatan minat belajar. Game edukasi ini berhasil mengubah suasana kelas yang semula pasif menjadi lebih dinamis dan interaktif, memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, dan mendorong siswa untuk lebih fokus pada materi yang diajarkan.

Dari penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa media game edukasi Wordwall memiliki potensi besar dalam meningkatkan minat belajar dan hasil belajar matematika siswa kelas VI SD Inpres Minasa Upa 1 Makassar. Dengan menggunakan media yang menyenangkan dan interaktif seperti Wordwall, siswa tidak hanya belajar secara kognitif tetapi juga termotivasi untuk aktif berpartisipasi dalam pembelajaran. Hal ini membuktikan bahwa inovasi dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa, terutama dalam mata pelajaran yang sering dianggap sulit seperti matematika.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di UPT SPF SD Inpres Minasa Upa 1 Makassar, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media game edukasi Wordwall dalam pembelajaran matematika berhasil meningkatkan minat belajar dan hasil belajar kognitif peserta didik. Selama dua siklus penelitian yang dilaksanakan, terlihat peningkatan yang signifikan baik dalam partisipasi siswa maupun hasil tes kognitif mereka.

Pada pra-siklus, nilai rata-rata hasil belajar matematika siswa hanya mencapai 56,78%, dengan hanya 21,42% siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal ini menunjukkan bahwa banyak siswa yang kesulitan dan kurang termotivasi dalam belajar matematika. Namun, setelah diterapkannya media Wordwall

pada siklus 1, terdapat peningkatan yang cukup signifikan. Pada siklus 1, nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 71% pada pertemuan pertama dan 73,85% pada pertemuan kedua. Meskipun masih ada 50% siswa yang belum memenuhi KKM pada pertemuan pertama, namun hasil ini menunjukkan adanya perubahan positif yang signifikan setelah penggunaan media game edukasi berbasis teknologi.

Selanjutnya, pada siklus 2, penggunaan media Wordwall semakin optimal dan berpengaruh lebih besar pada hasil belajar siswa. Nilai rata-rata siswa pada siklus 2 mencapai 77,92% pada pertemuan pertama dan 90,71% pada pertemuan kedua, dengan 100% siswa berhasil memenuhi KKM pada pertemuan kedua. Hal ini menandakan bahwa media Wordwall mampu memperdalam pemahaman siswa terhadap materi, meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran, serta mendorong mereka untuk aktif dalam kegiatan belajar.

Dari data yang diperoleh, terlihat bahwa: Pra-siklus: Rata-rata nilai 56,78%, dengan 21,42% siswa tuntas. Siklus 1: Rata-rata nilai meningkat

menjadi 71% pada pertemuan pertama, dan 73,85% pada pertemuan kedua, dengan 50% siswa tuntas pada pertemuan pertama dan 50% pada pertemuan kedua.

Siklus 2: Rata-rata nilai meningkat lebih pesat menjadi 77,92% pada pertemuan pertama, dan mencapai 90,71% pada pertemuan kedua, dengan 100% siswa tuntas pada pertemuan kedua.

Penerapan media Wordwall, yang berbentuk kuis interaktif, terbukti efektif dalam membuat pembelajaran matematika lebih menyenangkan, menarik, dan dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya belajar dengan cara yang lebih menyenangkan, tetapi juga aktif berpartisipasi dalam setiap kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi seperti Wordwall dapat menjadi alternatif yang sangat baik dalam mengatasi masalah rendahnya minat belajar dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, D., Hamallik, F., & Sari, P. (2021). Peran media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa. *Jurnal Pendidikan*, 22(3), 199-208.
- Arikunto, S. (2019). *Penelitian tindakan kelas* (Edisi Revisi). Rineka Cipta.
- Hamdanah, H., & Hasanuddin, H. (2019). Pengaruh media pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 17(2), 157-165.
- Halik, R. (2021). Pemanfaatan aplikasi Wordwall dalam pembelajaran daring di era digital. *Jurnal Pendidikan Teknologi*, 6(1), 45-52.
- Malewa, S., & Muh, I. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi terhadap minat

belajar matematika siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 14(4), 321-334.

Mu'minah, M., & Arif Gaffar, M. (2020). Media pembelajaran sebagai sarana untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 12(1), 98-106.

Nurlia, A., Rahmat, H., & Hasan, H. (2017). Hubungan antara minat belajar dan hasil belajar siswa di kelas X. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 4(3), 112-121.

Pradani, S. (2022). Penerapan media Wordwall dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan motivasi siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 19(2), 203-210.

Sherianto, E. (2020). Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif untuk siswa SD. *Jurnal Teknologi dan Pendidikan*, 9(3), 101-110.

Susilowati, E. (2018). Penelitian tindakan kelas sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 20(1), 22-31.

Witniasi, F. (2017). Pembelajaran berbasis karakter di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(2), 115-123.