PENERAPAN MULTIMEDIA INTERAKTIF WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN KELAS II DI SDN KALISALAM II

Nur Afrika Lita Dewi[1], Lutfi Arya Wardana[2], Didit Yulian Kasdriyanto[3]
[1,2,3]PGSD FKIP Universitas Panca Marga
[1]nhurafrika02@gmail.com,[2]lutfiaryawardana@upm.ac.id,[3]dididyulian@upm.ac.id

ABSTRACT

This research was conducted based on the background of this study discussing the importance of learning media, especially Wordwall interactive media, in increasing the interest, motivation, understanding of concepts, and learning outcomes of grade II students of SDN Kalisalam II on addition and subtraction materials. Learning media functions as an introductory tool that is able to convey messages in an interesting and adaptive manner, and arouse the interest of students so that the learning process becomes more effective. This research has found several problem formulations contained in increasing interest in learning in class II SDN Kalisalam 2 Probolinggo Regency on addition and subtraction material. There are values obtained by students ranging from 50 to 65 while the value that reaches the completeness criteria is 70. So, in the implementation of this pre-test it was declared incomplete and there were still many students who scored below the average. By applying wordwall interactive multimedia learning media on addition and subtraction material, the percentage results found in cycle ll are the number of complete students 7 children (33.33%), there are 6 students (23.80%). In cycle ll there was an increase with 10 students who were complete (76.92%), and 3 children (47.61%) were not complete. This study aims to increase the learning interest of grade ll students at SDN Kalisalam ll, Probolinggo Regency in addition and subtraction materials using wordwal interactive multimedia. For this reason, researchers conducted research that aims to activate student learning and to increase student interest in learning improvements carried out by researchers. Research using the Classroom Action Research (PTK) method is an observation of learning activities in the form of an action that is deliberately presented and occurs in the classroom simultaneously Researchers can collect data that cannot be revealed through surveys or observations. The results of this research are very useful, especially for educators and learners, as it allows for the continued use of this learning exercise in mathematics or other topics.

***Keywords**: interest in learning, interactive multimedia wordwall, elementary education*

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan berdasarkan latar belakang penelitian ini membahas pentingnya media pembelajaran, khususnya media interaktif Wordwall, dalam meningkatkan minat, motivasi, pemahaman konsep, dan hasil belajar siswa kelas II SDN Kalisalam II pada materi penjumlahan dan pengurangan. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat pengantar yang mampu menyampaikan pesan secara menarik dan adaptif, serta membangkitkan minat peserta didik agar proses belajar menjadi lebih efektif. Penelitian ini telah di temukan beberapa rumusan masalah yang terdapat di meningkatkan minat belajar di kelas II SDN Kalisalam 2 Kabupaten Probolinggo pada materi penjumlahan dan pengurangan . Terdapat nilai yang diperoleh siswa berkisar 50 hingga 65 sedangkan nilai yang mencapai kriteria ketuntasan yaitu 70. Jadi, pada pelaksanaan pre test ini dinyatakan tidak tuntas dan masih banyak siswa yang nilainya dibawah rata-rata. Dengan menerapan media embelajaran multimedia interaktif wordwall pada materi penjumlahan dan pengurangan haasil presentase yang ditemui di siklus ll yaitu jumlah siswa tuntas 7 anak (33,33%), siswa tidak tuntas ada 6 anak (23,80%). Pada siklus ke ll terjadi peningkatan dengan 10 siswa yang tuntas (76,92%), dan siswa tidak tuntas 3 anak (47,61%). Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas ll di SDN Kalisalam ll, Kabupaten Probolinggo pada materi penjumlahan dan pengurangan dengan menggunakan multimedia interaktif wordwal. Untuk itu peneliti melakukan penelitian yang bertujuan untuk mengaktifkan belajar siswa dan untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam perbaikan belajar yang dilaksnakan oleh peneliti. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran berupa suatu tindakan yang sengaja dihadirkan dan terjadi di dalam kelas secara serentak Peneliti dapat mengumpulkan data yang tidak dapat diungkapkan melalui survei atau observasi. Hasil peneliti ini sangat bermanfaat, khususnya bagi para pendidik dan peserta didik, karena memungkinkan penggunaan latihan pembelajaran ini secara berkelanjutan dalam matematika atau topik lainnya.

Kata Kunci: minat belajar, multimedia interaktif wordwall, sekolah dasar

A. Pendahuluan

Khairunisa mengemukakan bahwa wordwall adalah aplikasi pembelajaran berbasis game digital yang dikenal dengan nama game edukasi berbasis wordwall. Ini memberikan guru berbagai elemen kuis dalam bentuk permainan yang menggabungkan visual bergerak, warna, dan suara. Guru dapat lebih mudah menilai pekerjaan siswa menggunakan menggunakan game Wordwall. Oleh karena itu, (Reyhan et al., n.d.) menyatakan bahwa Wordwall adalah aplikasi browser yang berguna. Tujuan khusus aplikasi ini

adalah untuk menyediakan media hiburan, materi pendidikan, dan alat evaluasi bagi siswa. Untuk memberikan gambaran kepada pengguna pemula seperti apa kreasi yang dihasilkan, kreasi guru juga akan ditampilkan sebagai contoh di halaman wordwall. Media wordwall merupakan media interaktif dengan berbagai fitur permainan dan kuis yang dapat dimanfaatkan sebagai alat evaluasi dan berusaha membuat siswa lebih tertarik untuk belajar. Guru dapat menggunakan berbagai template media wordwall untuk menambah keseruan pada proses belajar mengajar.

Penelitian ini didasarkan pada pemahaman bahwa kegiatan pembelajaran adalah proses yang fundamental bagi setiap individu dalam memperoleh pengetahuan. Dalam proses belajar, siswa bergerak dari kondisi ketidaktahuan menuju pemahaman melalui aktivitas yang didukung oleh strategi pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Pembelajaran akan menjadi lebih bermakna apabila siswa memiliki minat terhadap materi yang dipelajari, dan salah satu cara untuk menumbuhkan minat adalah dengan penggunaan media pembelajaran yang interaktif. Dalam konteks ini, multimedia interaktif Wordwall dipilih sebagai alat bantu pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan dan semangat belajar siswa.

Wordwall, sebagai aplikasi berbasis web, menyediakan beragam fitur permainan dan kuis yang interaktif, seperti kuis pilihan ganda, mencocokkan pasangan, teka-teki kata, dan banyak lagi, yang secara langsung dapat digunakan untuk mengevaluasi pembelajaran siswa secara menyenangkan. Aplikasi ini tidak hanya menawarkan variasi aktivitas belajar, tetapi juga mampu menciptakan suasana kelas yang dinamis dan partisipatif.

Penggunaan Wordwall dalam pembelajaran matematika, khususnya materi penjumlahan dan pengurangan di kelas II SDN Kalisalam II, diharapkan dapat menjadi solusi terhadap permasalahan kurangnya minat dan keterlibatan siswa selama proses belajar. Berdasarkan temuan awal, diketahui siswa cenderung pasif dan tidak menunjukkan antusiasme terhadap pelajaran, yang berdampak pada rendahnya hasil belajar mereka. Salah satu penyebabnya penggunaan media pembelajaran yang monoton

dan tidak menarik. Oleh karena itu, penerapan Wordwall sebagai media evaluasi interaktif di akhir kegiatan belajar bertujuan untuk meningkatkan motivasi siswa, membantu memahami konsep matematika dengan lebih baik, serta meningkatkan hasil belajar secara keseluruhan.

Strategi ini diterapkan dengan melakukan pengukuran awal melalui pre-test untuk mengetahui tingkat pemahaman sebelum penggunaan Wordwall. Setelah penerapan media pembelajaran berbasis Wordwall, dilakukan post-test untuk mengukur peningkatan hasil belajar. Dengan membandingkan hasil pre-test dan post-test, peneliti dapat menilai seberapa efektif media ini dalam mendukung proses belajar mengajar. Diharapkan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif Wordwall secara signifikan dapat meningkatkan minat, motivasi, dan hasil belajar siswa, khususnya pembelajaran matematika. Penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam pengembangan strategi pembelajaran berbasis teknologi yang dapat diadopsi oleh guru sebagai upaya meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) memainkan peran penting dan strategis dalam meningkatkan standar pendidikan. Karena pendekatan penelitian ini menempatkan instruktur sebagai peneliti dan agen perubahan dengan pola kerja kolaboratif, PTK berpotensi sebagai teknik pengembangan kinerja guru dalam pembelajaran (Nurulanningsih, 2023)

Metode penelitian yang digunakan, yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berfokus pada peningkatan mutu pembelajaran melalui tindakan nyata di dalam kelas. Penelitian ini menggabungkan pendekatan PTK dengan metode pembelajaran Discovery Learning, yang menempatkan guru sebagai agen perubahan yang aktif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Tujuan utama penelitian ini adalah memperbaiki hasil belajar matematika siswa kelas II SDN Kalisalam 2 Kabupaten Probolinggo dengan memanfaatkan media interaktif Wordwall. Desain penelitian mengikuti model siklus yang terdiri dari dua tahap utama, masing-masing mencakup perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Dalam setiap siklus, guru

menyusun perangkat pembelajaran, melaksanakan kegiatan belajar menggunakan Wordwall, melakukan observasi terhadap proses dan keterlibatan siswa, serta menganalisis hasil melalui refleksi. Kegiatan ini bertujuan untuk mengidentifikasi kekurangan dalam siklus pertama dan menyempurnakannya pada siklus kedua, hingga tercapai hasil belajar yang optimal.

Subjek penelitian adalah 13 siswa kelas II yang terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 4 perempuan. Penelitian dilaksanakan di SDN Kalisalam 2 Kecamatan Dringu, Kabupaten Probolinggo pada bulan Oktober 2024, semester ganjil tahun ajaran 2024/2025. Pemilihan tempat ini dilakukan karena peneliti sudah mengetahui konteks permasalahan pembelajaran di sekolah tersebut dan memudahkan koordinasi administrasi. Tahapan penelitian dimulai dari pra tindakan, yaitu investigasi awal untuk mengidentifikasi masalah serta melaksanakan pretest untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Selanjutnya, dilakukan tindakan dalam dua siklus. Siklus pertama menekankan penggunaan media Wordwall sebagai sarana pembelajaran materi penjumlahan dan pengurangan, termasuk pemberian LKPD dan keterlibatan aktif siswa. Hasil siklus pertama menjadi dasar refleksi dan perbaikan pada siklus kedua. Siklus kedua melanjutkan pola serupa dengan penyesuaian berdasarkan evaluasi sebelumnya. Target dari tindakan ini adalah meningkatnya hasil belajar minimal 75% siswa mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKTP) dengan nilai minimal 70.

Penelitian ini juga memiliki ruang lingkup terbatas, yakni penggunaan media Wordwall secara individu oleh siswa kelas II SDN Kalisalam 2. Teknik analisis data yang digunakan meliputi wawancara dengan kepala sekolah dan guru wali kelas untuk mendapatkan informasi kontekstual, pelaksanaan tes tertulis untuk mengukur hasil belajar, observasi untuk menilai aktivitas pembelajaran, serta dokumentasi untuk mendukung validitas data.

Keberhasilan tindakan diukur berdasarkan ketercapaian indikator pembelajaran, yaitu jika 75% siswa memperoleh nilai minimal 70 dan menunjukkan perubahan perilaku positif dalam proses belajar. Analisis hasil belajar dilakukan dengan menghitung rata-rata nilai

menggunakan rumus yang ditentukan. Dengan pendekatan ini, penelitian diharapkan mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi matematika, khususnya operasi penjumlahan dan pengurangan penggunaan media pembelajaran inovatif dan interaktif.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan di SDN Kalisalam II Kabupaten Probolinggo pada tanggal 21 Februari hingga 3 Maret 2025, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif Wordwall secara signifikan mampu meningkatkan hasil belajar dan minat siswa kelas II dalam memahami materi penjumlahan dan pengurangan. Pada tahap pra-siklus, hasil belajar siswa menunjukkan angka ketuntasan yang rendah, yaitu hanya lima siswa (38,46%) yang mencapai nilai di atas KKM, sementara delapan siswa lainnya belum tuntas. Hal ini disebabkan oleh metode pembelajaran yang monoton dan dominan menggunakan ceramah, yang membuat siswa cenderung pasif dan kurang antusias mengikuti pelajaran.

Setelah diterapkan media Wordwall pada siklus I, terjadi peningkatan hasil belajar dengan jumlah siswa yang tuntas bertambah menjadi tujuh orang (53,84%). Namun, target keberhasilan belum tercapai karena masih banyak siswa kurang aktif dalam pembelajaran, kurang percaya diri, serta guru belum optimal dalam mengelola waktu dan memberikan motivasi. Oleh karena itu, peneliti melanjutkan ke siklus II dengan melakukan perbaikan pada strategi pembelajaran.

Pada siklus II, implementasi media Wordwall dilakukan lebih terstruktur dan disertai dengan peningkatan interaksi antara guru dan siswa. Hal ini berhasil meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran, yang tercermin dari meningkatnya partisipasi dalam diskusi, keberanian menyampaikan pendapat, serta antusiasme dalam menyelesaikan tugas.

Hasilnya, rata-rata nilai siswa meningkat menjadi 45,71 dan jumlah siswa yang tuntas mencapai sepuluh orang (76,92%), sedangkan hanya tiga siswa yang belum mencapai KKM. Keterlibatan siswa juga mengalami peningkatan signifikan, terlihat dari hasil observasi yang

menunjukkan mayoritas siswa berada pada kategori baik hingga sangat baik. Peningkatan hasil belajar pada penggunaan Multimedia Interaktif Wordwall dalam pelajaran matematika kelas ll SDN KALISALAM ll Kabupaten Probolinggo dapat dilihat dari:

a. Persentase siswa menyelesaikan tugasnya meningkat dari 33,33% pada siklus I menjadi 47,61% pada siklus II.
b. Hasil rata-rata post-test siswa lebih tinggi, menunjukkan pemahaman yang lebih baik terhadap konsep penjumlahan dan pengurangan.
c. Meningkatnya keterlibatan dan aktivitas siswa di kelas, yang menunjukkan adanya peningkatan semangat dan antusiasme untuk belajar.

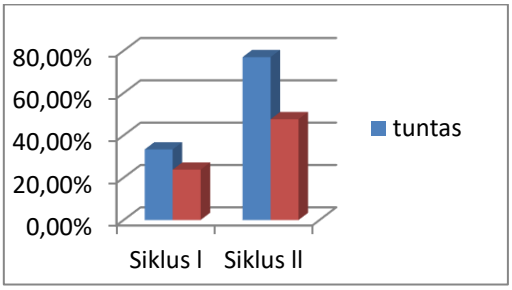
Selama periode 21 Februari 2025, penelitian dilakukan di SDN Kalisalam ll. Berdasarkan hasil temuan, guru yang menggunakan soal LKPD pada siklus I dan II melihat adanya peningkatan baik pada kualitas pembelajaran maupun kemampuan berpikir kritis siswanya.

Penggunaan metode ceramah pada pembelajaran penjumlahan dan pengurangan melalui penggunaan Multimedia interaktif wordwall terbukti bahwa dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada siswa Peningkatan ini diukur melalui tes dan lembar pengamatan yang mencakup indikator keterampilan berpikir kritis, di awal dan akhir pertemuan.

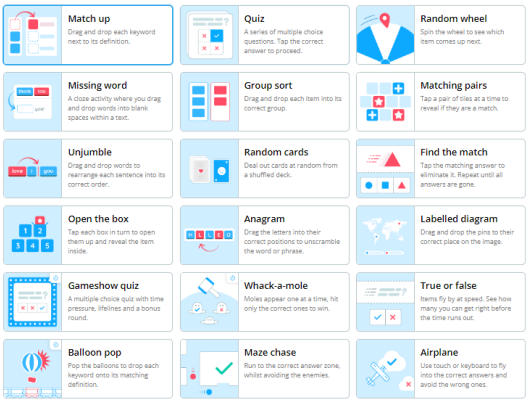
Setelah mengamati semua siklus, peneliti dapat menyimpulkan bahwa peningkatan terjadi dari siklus pertama ke siklus kedua. Dengan menerapkan media pembelajaran multimdeia interaktif wordwall pada materi penjumlhan dan pengurangan hasil presentase yang ditemui di siklus I yaitu jumlah siswa tuntas ada 7 anak (33,33%), siswa tidak tuntas ada 6 anak (23,80%) Pada siklus ke II terjadi peningkatan dengan 10 siswa yang tuntas (76,92%), dan siswa tidak tuntas 3 anak (47,61%%).

Tabel 1 Daftar Ketuntasan Belajar Siswa Per Siklus

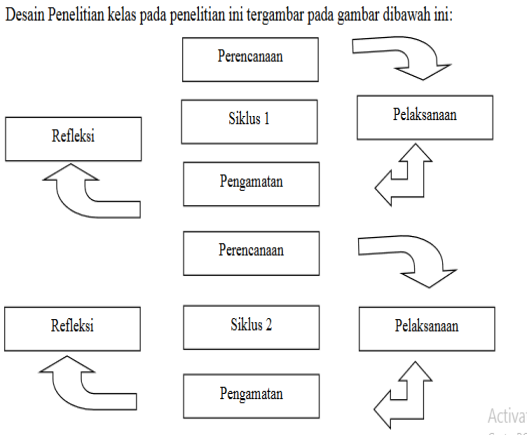
NO	Ketuntasan	Siklus I		Siklus II	
		F	F	F	F
1.	Tuntas	7	33,33 %	10	76,92 %
2.	Tidak Tuntas	6	23,80 %	3	47,61 %
3.	Jumlah	13	100%	13	100%



Grafik 1 Peningkatan Belajar Siswa Per Siklus



Gambar 1 Aplikasi Wordwall



Gambar 2 Siklus Penelitian Tindakan Kelas
Sumber : Suharsimi Arikunto (2016 : 16)

D. Kesimpulan

Hal ini dapat disimpulkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan dan dijabarkan pada bab IV bahwa:

1. Menurut penelitian ini, siswa menjadi lebih terlibat dan termotivasi saat menggunakan wordwall multimedia interaktif untuk berpartisipasi di kelas, dan aktivitas belajar mereka menjadi lebih aktif seperti yang terlihat dari meningkatnya percakapan dan keterlibatan dalam tanya jawab. Wordwall adalah alat pembelajaran interaktif yang membuat belajar lebih menyenangkan dan membantu siswa memahami konten melalui kuis dan alat bantu visual menarik. Media wordwall ini mempermudah dakan penguasaan konsep pengurangan dan penjumlahan melalui berbagai jenis aktivitas seperti kuis, pencocokan, dan teka-teki.
2. Pada pelaksanaan penelitian ini telah di temukan beberapa masalah yang terdapat di meningkatkan minat belajar di kelas II SDN Kalisalam 2 Kab Probolinggo pada materi mengenai penjumlahan dan pengurangan . Terdapat nilai yang diperoleh siswa berkisar 50 hingga 65 sedangkan nilai yang mencapai kriteria ketuntasan yaitu 70. Jadi, pada pelaksanaan pre test ini dinyatakan tidak tuntas dan masih banyak siswa yang nilainya dibawah rata-rata. Dengan menerapan media pembelajaran interaktif wordwall pada materi penjumlahan dan pengurangan hasil presentase yang ditemui di siklus ll yaitu jumlah siswa tuntas 7 anak (33,33%), siswa tidak tuntas

ada 6 anak (23,80%). Pada siklus ke ll terjadi peningkatan dengan 10 siswa yang tuntas (76,92%), dan siswa tidak tuntas 3 anak (47,61%).

DAFTAR PUSTAKA

Adolph, R. (2016). *済無No Title No Title No Title*. *1*(2), 1–23.

Aeni, A. N., Djuanda, D., Maulana, M., Nursaadah, R., & Sopian, S. B. P. (2022). Pengembangan Aplikasi Games Edukatif Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Mater Pendidikan Agama Islam Bagi Siswa Sd. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *11*(6), 1835. https://doi.org/10.33578/jpfkip.v11i6.9313

Arimbawa, I. G. P. A. (2021). Penerapan Wordwall Game Quis berpadukan Classroom untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Biologi. *Indonesian Journal of Educational Development*, *2*(2), 324–332. https://doi.org/10.5281/zenodo.5244716

Harianja, M. M., & Sapri, S. (2022). Implementasi dan Manfaat Ice Breaking untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *6*(1), 1324–1330. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2298

HARTATININGSIH, D. (2022). MENINGKATKAN PENGUASAAN VOCABULARY BAHASA INGGRIS DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA WORDWALL SISWA KELAS VII MTs. GUPPI KRESNOMULYO. *ACTION : Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas Dan Sekolah*, *2*(3), 303–312. https://doi.org/10.51878/action.v2i3.1443

Ilmiani, A. M., Ahmadi, A., Rahman, N. F., & Rahmah, Y. (2020). Multimedia Interaktif untuk Mengatasi Problematika Pembelajaran Bahasa Arab. *Al-Ta'rib : Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Palangka Raya*, *8*(1), 17–32. https://doi.org/10.23971/altarib.v8i1.1902

L. A. Wardana, A. Rulyansah, A. Izzuddin, and R. Nuriyanti, "Integration of Digital and Non-digital Learning Media to Advance Life Skills of Elementary Education Students Post Pandemic Covid-19," *Pegem Egit. ve Ogr. Derg.*, vol. 13, no. 1, pp. 211–222, 2022, doi: 10.47750/pegegog.13.01.23.

Muhamad Afandi. (2020). Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah " PENDIDIKAN DASAR ," 1*(1), 1–19.

Nurulanningsih. (2023). Classroom action research as the professional development of indonesian language teachers. *Didactique Bahasa Indonesia*, *4*(1), 50–61. https://online-journal.unja.ac.id/JKAM/article/view/13805

Parende, U. S., & Pane, W. S. (2020).

Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Problem Based Intruction (PBL) Tema 8 Pada Siswa Kelas IV SDN 001 Samarinda Utara. *Jurnal Pendidikan*, *1*(1), 25.

Reyhan, A., Purba, A., & Wandini, R. R. (n.d.). *PENGARUH MEDIA WORDWALL TERHADAP HASIL MADRASAH IBTIDAIYAH*. 1–24.

Ryan, J., & Bowman, J. (2022). Teach cognitive and metacognitive strategies to support learning and independence. *High Leverage Practices and Students with Extensive Support Needs*, *3*(3), 170–184. https://doi.org/10.4324/9781003175735-15

Savira, A. N., Fatmawati, R., Z, M. R., & S, M. E. (2018). Peningkatan Minat Belajar Siswa dengan Menggunakan Metode Ceramah Interaktif. *Journal Focus Action of Research Mathematic (Factor M)*, *1*(1), 43–56. https://doi.org/10.30762/factor_m.v1i1.963