

**PENERAPAN MEDIA GAME WORDWALL DALAM PELAJARAN MATEMATIKA  
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS IV  
SD IT AN-NAFIS TELUK MENGGUDU**

Sindy Ramadhani<sup>1</sup>, Beta Rapita Silalahi<sup>2</sup>

<sup>1</sup>PGSD FKIP Universitas Universitas Muslim Nusantara Al Washliya

<sup>2</sup>PGSD FKIP Universitas Universitas Muslim Nusantara Al Washliya

Alamat e-mail: [1sindyramadhani@umnaw.ac.id](mailto:sindyramadhani@umnaw.ac.id), [2betarapitasilalahi@umnaw.ac.id](mailto:betarapitasilalahi@umnaw.ac.id)

**ABSTRACT**

*The problem in this study is the low interest in learning mathematics of fourth grade students of SD IT An-Nafis Teluk Mengkudu. In addition, the delivery of learning has not implemented and utilized science and technology-based learning media. The purpose of this study is to increase the interest in learning mathematics of fourth grade students of SD IT An-Nafis Teluk Mengkudu. The method used in this study is Classroom Action Research (CAR). The subjects of this study were 20 fourth grade students of SD IT An-Nafis Teluk Mengkudu. The research procedure technique is in the form of a cycle, each cycle consists of the stages of action planning (planning), action implementation (acting), observation (observing), reflection (reflecting). Data collection techniques use the observation sheet method, questionnaires and documentation. The results of the study and discussion obtained that the application of wordwall game media can increase the interest in learning mathematics of fourth grade students of SD IT An-Nafis Teluk Mengkudu. This can be seen from the first cycle obtained a percentage of 58%, meaning that half of the students are interested in learning mathematics using wordwall game media, while the second cycle obtained a percentage of 79%, meaning that almost all students have an interest in learning mathematics using wordwall game media.*

**Keywords:** *Wordwall Game, Mathematics, Student Learning Interest*

## **ABSTRAK**

Masalah dalam penelitian ini adalah masih rendahnya minat belajar matematika siswa kelas IV SD IT An-Nafis Teluk Mengkudu. Selain itu, pada penyampaian pembelajaran belum menerapkan dan memanfaatkan media pembelajaran berbasis IPTEK. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas IV SD IT An-Nafis Teluk Mengkudu. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD IT An-Nafis Teluk Mengkudu berjumlah 20 siswa. Teknik prosedur penelitian berbentuk siklus, setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan tindakan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), refleksi (*reflecting*). Teknik pengumpulan data menggunakan metode lembar observasi, angket dan dokumentasi. Hasil penelitian dan pembahasan diperoleh bahwa penerapan media game *wordwall* dapat meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas IV SD IT An-Nafis Teluk Mengkudu. Hal ini dapat dilihat dari siklus I diperoleh persentase sebesar 58% artinya setengahnya siswa berminat belajar matematika dengan menggunakan media game *wordwall* sedangkan siklus II diperoleh persentase sebesar 79% artinya hampir seluruhnya siswa memiliki minat belajar matematika dengan menggunakan media game *wordwall*.

**Kata Kunci:** Game Wordwall, Matematika, Minat Belajar Siswa

### **A. Pendahuluan**

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang pesat telah membawa dampak signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Kemajuan ini menuntut adanya kreativitas berpikir dan inovasi dalam proses pembelajaran untuk mempersiapkan generasi yang adaptif terhadap tantangan era digital dan globalisasi (Kamila & Kowiyah, 2023). Pendidikan di abad ke-21 menuntut peran guru tidak hanya sebagai

pengajar, tetapi juga sebagai fasilitator yang mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, kolaboratif, serta memanfaatkan teknologi secara optimal (Lestari et al., 2021). Oleh karena itu, penerapan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi sangat penting dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar.

Teknologi digital memberikan peluang besar bagi guru untuk menyusun strategi pembelajaran yang

inovatif dan menarik bagi siswa. Pembelajaran berbasis teknologi memungkinkan pendekatan yang lebih interaktif, visual, dan kontekstual sehingga mampu merangsang minat dan motivasi belajar siswa (Anjarsari et al., 2020; Fadrianto, 2019). Dalam konteks ini, media pembelajaran berperan penting sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi ajar secara lebih efektif dan efisien, serta membangkitkan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran (Juwita, 2021).

Namun, pada kenyataannya, masih banyak guru yang menggunakan metode konvensional seperti ceramah tanpa memanfaatkan media digital yang tersedia, terutama dalam pembelajaran Matematika. Hal ini berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan minimnya minat belajar, terutama pada materi yang dianggap sulit dan abstrak seperti bangun datar. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti di SD IT An-Nafis Teluk Mengkudu, diketahui bahwa siswa kelas IV cenderung pasif, kurang fokus, dan menunjukkan ketertarikan yang rendah terhadap

pelajaran Matematika. Hal ini mengakibatkan pemahaman konsep yang kurang mendalam serta hasil belajar yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Fenomena ini sejalan dengan temuan Pasaribu et al. (2024) yang menyebutkan bahwa rendahnya minat belajar siswa dalam mata pelajaran Matematika berkorelasi dengan strategi pembelajaran yang kurang variatif dan tidak interaktif. Sukmawati dkk. (2017) juga menekankan bahwa rendahnya minat belajar, terutama di daerah pinggiran kota, menjadi faktor utama lemahnya capaian. Oleh karena itu, diperlukan upaya inovatif untuk membangkitkan kembali minat belajar siswa melalui pendekatan yang sesuai dengan karakteristik mereka.

Salah satu pendekatan yang dapat dilakukan adalah melalui pemanfaatan media game edukatif berbasis teknologi seperti *Wordwall*. *Wordwall* adalah aplikasi interaktif yang memungkinkan guru membuat berbagai bentuk permainan pembelajaran digital, seperti kuis, teka-teki, atau permainan mencocokkan konsep, yang dapat

diakses melalui perangkat digital. Farhaniah (2021) menyatakan bahwa Wordwall efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa karena fitur-fitur interaktifnya seperti gambar, animasi, dan musik. Lestari (2021) dan menambahkan bahwa Wordwall juga dapat berfungsi sebagai media evaluasi dan sumber belajar yang menyenangkan dan fleksibel.

Berdasarkan wawancara klasikal dengan siswa kelas IV SD IT An-Nafis Teluk Mengkudu, sebagian besar siswa menyatakan menyukai kegiatan bermain game. Fakta ini menunjukkan bahwa minat terhadap game dapat dimanfaatkan sebagai jembatan untuk meningkatkan minat belajar, khususnya dalam mata pelajaran Matematika. Oleh karena itu, peneliti merasa perlu melakukan penelitian tentang penerapan media game *Wordwall* dalam pembelajaran Matematika.

### **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Metode ini dipilih karena sesuai untuk memperbaiki dan meningkatkan proses pembelajaran melalui tindakan

yang dilakukan secara sistematis, reflektif, dan berkelanjutan dalam konteks kelas nyata.

Penelitian dilaksanakan di SD IT An-Nafis Teluk Mengkudu pada siswa kelas IV dengan subjek penelitian sebanyak 23 orang siswa. Objek dalam penelitian ini adalah minat belajar siswa terhadap pelajaran Matematika, khususnya pada materi bangun datar, melalui penerapan media game *Wordwall*.

Penelitian tindakan kelas ini mengikuti model Kemmis dan McTaggart, yang terdiri dari empat tahapan utama, yaitu:

1. Perencanaan (Planning)
2. Tindakan (Acting)
3. Observasi (Observing)
4. Refleksi (Reflecting)

Proses penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus mencakup satu kali pertemuan pembelajaran. Evaluasi dilakukan

secara berkala pada akhir tiap siklus untuk mengetahui perubahan minat belajar siswa.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan di kelas IV SD IT An-Nafis Teluk Mengkudu dalam dua siklus, bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Matematika melalui penerapan media game Wordwall. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, angket minat belajar, dan dokumentasi. Berdasarkan hasil analisis data, terjadi peningkatan signifikan terhadap minat belajar siswa setelah penerapan media Wordwall.

Pada siklus I, persentase minat belajar siswa berada pada angka 58%, yang tergolong dalam kategori sedang. Setelah tindakan pembelajaran menggunakan media game Wordwall dilakukan, siklus II menunjukkan peningkatan menjadi 79%, yang tergolong dalam kategori tinggi. Artinya terjadi peningkatan sebesar 21%, yang menunjukkan bahwa hampir

seluruh siswa mengalami peningkatan ketertarikan dan keterlibatan dalam pembelajaran.

Berikut merupakan Persentase Minat Belajar Siswa pada Setiap Siklus

**Tabel 1. Persentase Minat Belajar Siswa pada Setiap Siklus**

<b>Siklus</b>	<b>Persentase Minat Belajar</b>	<b>Kategori</b>
Siklus I	58%	Sedang
Siklus II	79%	Tinggi

Peningkatan minat belajar ini tidak lepas dari peran media *Wordwall* yang menyuguhkan berbagai permainan edukatif interaktif, seperti kuis, teka-teki, dan permainan visual lainnya yang mampu membangkitkan perhatian dan motivasi siswa. Fitur-fitur dalam *Wordwall* seperti tampilan visual yang menarik, animasi, serta dukungan audio memberikan stimulus belajar yang menyenangkan, sehingga siswa lebih terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Hasil ini sejalan dengan pendapat Jamaluddin et al. (2022) yang menyatakan bahwa minat belajar merupakan faktor penting

yang menentukan kesuksesan belajar siswa, yang dapat ditumbuhkan melalui keterlibatan emosional, ketertarikan, serta kondisi belajar yang menyenangkan dan relevan dengan kebutuhan peserta didik

Secara keseluruhan, penelitian ini membuktikan bahwa penerapan media game *Wordwall* dalam pembelajaran Matematika dapat meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan. Media ini dapat menjadi alternatif inovatif dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21.

#### **D. Kesimpulan**

Penelitian ini menggunakan penelitian PTK dimana Menerapkan media game *Wordwall* dalam pembelajaran matematika mampu meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SD IT An-Nafis Teluk Mengkudu. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan persentase minat belajar siswa dari 58% pada siklus I menjadi 79% pada siklus II. Peningkatan ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mulai

menunjukkan ketertarikan dan semangat dalam mengikuti pembelajaran matematika. Media *Wordwall*, dengan tampilan visual yang menarik, fitur interaktif, dan dukungan audio, mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta mendorong keaktifan siswa. Dengan demikian, *Wordwall* dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran berbasis teknologi yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar, khususnya dalam mata pelajaran matematika.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Anjarsari, E., Farisdianto, D. D., & Asadullah, A. W. (2020). Pengembangan Media Audiovisual Powtoon Pada Pembelajaran Matematika Untuk Siswa Sekolah Dasar (Development of Audiovisual Based Powtoon Media in Mathematics Learning For Elementary School Students). *JMPM: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 5(2), 40–50.
- Farhaniah, S. (2021). Penerapan Media Berbasis *Wordwall* untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Sekolah Dasar Negeri 127 Kota Jambi. UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.

- Jamaluddin dan Andi Hajar, *Keterampilan Mengajar*, Cet. I, (Banyumas: No. Pena Persada Kerta Utama, 2022)
- Juwita, P. (2021). Sosialisasi media Appsgeyser untuk meningkatkan pembelajaran di masa pandemi di SMK Al Washliyah 4 Medan. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Pengabdian*, 2021, 267–275.
- Kamila, Z., & Kowiyah. (2023). Pengembangan Media z Pembelajaran k Interaktif Berbasis Canva. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 07(1), 72–83.
- Lestari, D. A. A., Suntari, Y., & Soleh, D. A. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Google Slide Pada Muatan Ips Materi Sikap Kepahlawanan Dan Patriotisme Di Kelas IV Sekolah Dasar. *ETJ (Educational Technology Journal*, 1(2), 54–65.
- Pasaribu, A. Y. L., Harahap, Y. S., Hasanah, Siregar, N., & Lubis, H. M. (2024). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Datar dengan Pendekatan Matematika Realistik di Kelas V SD. *JPRONUS: Jurnal Pendidikan Profesi Guru Nusantara*, 1(2), 21–29.
- Sukmawarti, & Khayroiyah, S. (2020). Desain Asesmen Alternatif Matematika SD. *Prossiding Seminar Hasil Penelitian 2019*, Universitas Muslim Nusantara (UMN) Al Washliyah, Medan, 01 Oktober 2020, 641–645.