

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA DIGITAL WORDWALL PADA  
PEMBELAJARAN MATEMATIKA TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA  
KELAS IV SDN 10 SIAK KECIL**

Risnawati<sup>1</sup>, Jesi Alexander Alim<sup>2</sup>, Zetra Hainul Putra<sup>3</sup>

Universitas Riau

<sup>1</sup>[risnawati6288@grad.unri.ac.id](mailto:risnawati6288@grad.unri.ac.id), <sup>2</sup>[jesi.alexander@lecturer.unri.ac.id](mailto:jesi.alexander@lecturer.unri.ac.id),

<sup>3</sup>[zetra.hainul.putra@lecturer.unri.ac.id](mailto:zetra.hainul.putra@lecturer.unri.ac.id)

**ABSTRACT**

*Student learning interest in mathematics is still low due to the implementation of monotonous learning models resulting in a lack of use of interactive learning media. Therefore, this study aims to determine the effect of the use of digital media wordwalls on student learning interest in mathematics learning in grade IV of SDN 10 Siak Kecil. This study used a pre-experimental design method with a "One group pretest-posttest design" research design. The population of this study was all fourth-grade students of SD Negeri 10 Siak Kecil. The fourth-grade sample served as the experimental class. Based on the analysis results in the discussion that showed low student learning interest with the use of wordwall media, this was proven using the Wilcoxon test obtained an average value of positive rank = 18.00 and negative rank = 0.00. Therefore,  $H_a$  is accepted and  $H_0$  is rejected. It can be concluded that the use of wordwall media has an effect on student learning interest in mathematics subjects in grade IV of SD Negeri 10 Siak Kecil.*

**Keywords:** Learning Interest, Wordwall Media

**ABSTRAK**

Minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika masih rendah disebabkan Penerapan model pembelajaran yang masih monoton sehingga kurangnya penggunaan media pembelajaran interaktif, oleh karena itu penelitian ini bertujuan

untuk mengetahui adanya Pengaruh Penggunaan Media Digital *Wordwall* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika di Kelas IV SDN 10 Siak Kecil. Penelitian ini menggunakan metode Pre-experimental Design dengan desain penelitian “One group pretest-posttest design”. Populasi peda penelitian ini seluruh siswa kelas IV SD Negeri 10 Siak Kecil. Sampel kelas IV sebagai kelas eksperimen. Berdasarkan hasil analisis pada pembahasan yang menunjukkan bahwa adanya minat belajar siswa dengan penggunaan media wordwall, hal ini dibuktikan dengan menggunakan uji Wilcoxon diperoleh nilai rata rata positif rank = 18,00 dan negative rank = 0,00. Maka Ha diterima dan Ho ditolak. Hal ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan media wordwall berpengaruh terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas IV SD Negeri 10 Siak Kecil.

**Kata Kunci:** Minat Belajar, Media *Wordwall*

#### **A. Pendahuluan**

Pendidikan merupakan suatu proses yang dilakukan secara sadar untuk mewariskan nilai-nilai budaya dari satu generasi ke generasi berikutnya. Melalui proses ini, generasi masa kini dibentuk agar dapat menjadi panutan, dengan berlandaskan nilai-nilai yang telah ditanamkan oleh generasi terdahulu. (Abd Rahman *et al.*, 2022). Pendidikan memainkan peranan penting dalam pertumbuhan dan perkembangan manusia, sejak masa kanak-kanak hingga dewasa, yang sangat dipengaruhi oleh proses pembelajaran sepanjang hidupnya. Pendidikan itu memungkinkan individu untuk secara aktif mengembangkan potensi mereka (spiritual, pengendalian diri, moral,

kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan) untuk kepentingan pribadi dan sosial (Anitia *et al.*, 2024).

Pendidikan dasar memegang peran krusial sebagai fondasi perkembangan akademik dan karakter siswa. Guru di tingkat ini harus mampu menghadapi berbagai hambatan dalam proses pembelajaran—mulai dari keterbatasan sarana, variasi kemampuan siswa, hingga tuntutan kurikulum—yang masing-masing dapat memengaruhi keberhasilan pembelajaran. Oleh karena itu, pendidik dituntut memiliki kepekaan terhadap perubahan kondisi, serta kemampuan adaptasi metode dan pendekatan pengajaran secara fleksibel sesuai konteks sekolah dan

siswa (Utami et al. 2025). Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa proses pembelajaran sering kali didominasi pendekatan guru-sentra, terutama ceramah, dengan sedikit penggunaan media pembelajaran pendukung. Sebagai akibatnya, interaksi antara guru dan siswa maupun antar siswa sangat terbatas, sehingga keaktifan dan motivasi belajar siswa menurun (Abdullah et al., 2023).

Minat belajar sangat besar pengaruhnya terhadap aktivitas belajar, guru dalam memberikan penjelasan harus menggunakan media pembelajaran yang menarik apalagi saat pembelajaran matematika karena yang dibawakan oleh guru tidak sesuai dengan minat belajar peserta didik. Maka peserta didik tidak akan belajar dengan giat dan sungguh-sungguh. Dengan adanya minat belajar, maka peserta didik itu akan lebih mudah konsentrasi dengan materi yang telah disampaikan oleh guru tersebut (Aprijal, Alfian, and Syarifudin 2020).

Siswa yang memiliki minat belajar tinggi cenderung lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, melibatkan diri dalam kegiatan kelas, dan menyelesaikan

tugas lebih cepat dibandingkan siswa yang kurang termotivasi, sehingga prestasi akademik mereka juga lebih baik (Muslim et al. 2021).

Menurut Slameto dalam Manihuruk (2021) ada beberapa indikator minat belajar yaitu, perasaan senang, keterlibatan siswa, ketertarikan siswa, dan perhatian siswa. Perasaan senang yang dimaksud yaitu siswa tidak merasa bosan ketika belajar, memusatkan perhatiannya saat proses pembelajaran, ketika di dalam kelas tidak ribut, dan hadir saat pembelajaran berlangsung. Keterlibatan siswa yang dimaksud yaitu siswa berperan aktif sebagai partisipan dalam proses pembelajaran. Selanjutnya ketertarikan, contohnya semangat dalam mengikuti pembelajaran, antusias dalam mengikuti pembelajaran, tidak menunda tugas dari guru, rajin mengerjakan tugas yang diberikan, dan mengerjakan tugas tepat waktu. Indikator selanjutnya yaitu perhatian siswa, contohnya yaitu mendengarkan penjelasan guru dalam belajar, konsentrasi dalam belajar, mencatat materi, dan mau bertanya jika materi yang disampaikan belum jelas. Berdasarkan indikator tersebut, maka

idealnya minat belajar yaitu adanya perasaan senang, ketertarikan, keterlibatan, dan perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Banyak siswa menjadi bosan dengan metode pembelajaran yang monoton dan tidak interaktif. Hal ini dapat berdampak pada minat siswa untuk belajar dan hasil belajar yang buruk. Metode pembelajaran yang lebih kreatif dan menarik harus digunakan untuk mengatasi masalah ini. Oleh karena itu, guru di setiap mata pelajaran perlu merancang dan memilih media pembelajaran yang sesuai agar pembelajaran berjalan optimal dan capaian akademik siswa meningkat (Zahro 2023). Matematika adalah salah satu pelajaran penting dalam kurikulum sekolah dasar. Lebih dari sekadar rumus dan perhitungan, matematika mengajarkan pemahaman konsep, cara berpikir logis, serta kemampuan memecahkan masalah yang berperan besar dalam perkembangan intelektual siswa (Wiryana and Alim 2023). Matematika merupakan mata pelajaran yang penting bagi siswa baik secara formal maupun secara ilmu, hal ini juga dapat menentukan jalan menuju sukses baik di sekolah maupun di kehidupan mendatang dengan menjadikan pola

pikir matematis, sistematis, logis, kritis, dan penuh kecermatan.

Berdasarkan hasil observasi di lapangan peneliti menemukan beberapa permasalahan pada pembelajaran matematika khususnya pada materi perkalian. Berdasarkan hasil observasi tersebut ada beberapa siswa di SD Negeri 10 Siak Kecil memiliki minat belajar yang masih tergolong rendah, hal ini terlihat pada saat pembelajaran berlangsung terutama pada saat pembelajaran matematika, banyak siswa yang tidak tertarik untuk bertanya, dan kurang memperhatikan guru yang sedang menjelaskan. Siswa tidak pernah di berikan pembelajaran menggunakan alat bantu visual atau teknologi, seperti video atau media pembelajaran digital yang interaktif sehingga siswa kurang tertarik pada pembelajaran tersebut.

Hal tersebut dapat menyebabkan siswa cenderung tidak aktif dalam proses pembelajaran berlangsung, mereka lebih suka mendengarkan penjelasan tanpa terlibat aktif. Salah satu media yang dapat membantu atau memfasilitasi siswa dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran matematika adalah media *Wordwall*.

*Wordwall* adalah perangkat lunak berbasis website yang bekerja secara online, digunakan sebagai media pembelajaran berbasis game untuk kahoot, kuis, dan lain sebagainya. Media *Wordwall* ini memiliki banyak fitur-fitur game berupa soal pilihan ganda (kuis), teka-teki silang, pilih kartu atau gambar sesuai dengan kecocokan (match), kecocokan jawaban yang benar (match search), dll, sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa. Adapun kelebihan dari media *Wordwall* ini, yaitu dilengkapi dengan template atau jenis dan model yang berbeda, dan dapat diakses dengan mudah secara online melalui *Wordwall* (Fauzia Turohmah. 2019).

Salah satu model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran berbasis game. Kelebihan dari *game wordwall* yaitu memiliki berbagai fitur dan sangat fleksibel, dapat menarik perhatian siswa karena bersifat permainan, dapat digunakan dalam semua mata pelajaran, membuat siswa berkreativitas, membangun karakter bekerja sama dengan teman, dan pelaksanaan yang sederhana. Sedangkan kekurangan dari *game wordwall* yaitu membuat permainan

dalam *wordwall* membutuhkan waktu yang cukup lama, karena antusiasnya siswa maka guru mungkin akan kewalahan dalam menertibkan siswa, dan jika menggunakan aplikasi *wordwall* membutuhkan media yang sulit dibawa kemana-mana (Putri, Saleh, and Jufri 2021). Beberapa penelitian terdahulu dari Arina *et al.*, (2020), Andi *et al.*, (2023), Kholik & Muthi (2024) dan Wahyuningsih *et al.*, (2023) menyatakan bahwa media *Wordwall* sangat efektif dan mampu meningkatkan minat belajar siswa khususnya pada pembelajaran matematika.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti tertarik menggunakan media *wordwall* terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika di kelas IV SD Negeri 10 Siak Kecil. Peneliti dalam penelitian ini memilih media *Wordwall* sebagai inovasi atau alat bantu dalam proses pembelajaran, karena pada dasarnya siswa SD dalam proses pembelajaran matematika minat belajar siswa masih rendah, Siswa sering mengeluh, seperti "kapan istirahat, Bu?" atau "Banyak lagi, bu?..", Siswa sering menoleh ke belakang, bermain sendiri, atau mengobrol saat guru menjelaskan, sebagian siswa tidak

bertanya atau menjawab meskipun diberi kesempatan. Oleh karena itu diperlukan bimbingan dari guru untuk mengarahkan dan memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran agar dapat menarik perhatian siswa.

Diharapkan dengan menggunakan media ini, siswa mampu untuk menguasai materi dengan lebih mudah sehingga dapat berpengaruh pada minat belajar siswa.

### **B. Metode Penelitian**

Menurut Sugiyono, (2021) Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode penelitian eksperimen. Jenis metode dalam penelitian ini adalah Pre-experimental Design dengan desain penelitian “One group pretest posttest design” Desain ini digunakan karena penelitian ini hanya melibatkan satu kelas yaitu kelas eksperimen yang dilakukan dengan membandingkan hasil pretest dengan hasil pos-test. Dengan demikian dapat digambarkan dalam desain seperti pada tabel berikut ini:

O1---X---O2

Penjelasan:

O1→merupakan nilai sebelum pembelajaran berbasis PjBL diterapkan (nilai pretest)

O2→merupakan nilai sesudah pembelajaran berbasis PjBL diterapkan (nilai posttest)

X →perlakuan

Populasi:

Populasi dapat diartikan sebagai keseluruhan elemen dalam penelitian meliputi objek dan subjek dengan ciri-ciri dan karakteristik tertentu. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 35 siswa. Berdasarkan menurut Sugiyono, (2021) sampel teknik bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Teknik pengambilan sampel yang digunakan teknik Sensus / sampling total. Sensus / sampling total teknik pengambilan sampel dimana seluruh anggota populasi dijadikan sampel semua. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 35 siswa.

**Tabel 1.Sampel**

| Kelas  | Perempuan | Laki- | Siswa |
|--|-----------|-------|-------|
|  |           | laki  |       |
| 4  | 25        | 10    | 35    |
| Jumlah   |           |       | 35    |
| Adapun pengumpulan data yang digunakan yaitu Dokumentasi dan Penyebaran angket sebelum dan sesudah perlakuan. Jumlah dari butir item angket terdapat 20 item pernyataan yang sudah disediakan, pernyataan tersebut dibagi menjadi 10 |           |       |       |

pernyataan positif dan 10 pernyataan negative dengan pilihan jawaban yaitu sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Selanjutnya dianalisis dengan uji normalitas, dilanjutkan dengan uji non parametrik walcoxon.

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

#### **Penyebaran Angket Sebelum Perlakuan (Pretest)**

Penyebaran angket sebelum perlakuan ini digunakan untuk mengetahui minat belajar siswa sebelum diberikan perlakuan media *Wordwall*. Pelaksanaan penyebaran angket minat belajar siswa sebelum perlakuan pada kelas eksperimen. Dalam penelitian ini berdasarkan pada indikator modifikasi (Rachmi, 2022) yang terdiri dari 4 indikator, yaitu: (1) Perasaan senang, (2) Konsentrasi atau perhatian (3) Ketertarikan (4) Keterlibatan siswa. Responden dari angket ini adalah siswa kelas IV sebanyak 35 siswa

#### **Pelaksanaan Pembelajaran (Treatment)**

Pelaksanaan penelitian menggunakan design eksperimen one-group design pretest-posttest yang terdiri dari tiga tahapan utama, yaitu pretest, perlakuan (treatment) menggunakan media digital *Wordwall*,

dan posttest. Kegiatan dimulai dengan pemberian pretest kepada seluruh siswa kelas IV SDN 10 Siak Kecil untuk mengetahui tingkat awal pemahaman mereka terhadap materi perkalian. Soal yang diberikan bersifat dasar dan tidak menggunakan media digital. Setelah itu, pada tahap perlakuan, guru memperkenalkan media *Wordwall* dan menjelaskan cara penggunaannya. Media ini dirancang dalam bentuk permainan interaktif seperti *Match Up*, *Group Sort*, dan *Missing Word* yang memuat soal-soal perkalian baik dalam bentuk angka, gambar, maupun soal cerita kontekstual.

Dalam pembelajaran inti, siswa diajak berinteraksi langsung dengan media *Wordwall*, baik secara individu maupun kelompok. Mereka mencocokkan soal dengan jawabannya, mengelompokkan soal berdasarkan kategori tertentu, serta mengisi bagian yang kosong dari soal cerita. Pada saat inilah proses matematisasi mulai terlihat, ketika siswa secara aktif menerjemahkan situasi nyata dalam soal cerita menjadi bentuk simbolik matematika (misalnya  $4 \times 3 = 12$ ), melakukan representasi konsep melalui angka dan kata, serta mengenali pola dan

menggeneralisasi hasil-hasil perkalian. Guru juga memberikan ruang diskusi dan refleksi bersama setelah setiap sesi game selesai, agar siswa dapat mengoreksi dan memvalidasi jawaban mereka. Terakhir, siswa diberikan posttest dengan soal yang setara namun tidak identik dengan pretest, untuk mengukur pengaruh penggunaan media Wordwall terhadap peningkatan minat dan kemampuan memahami materi perkalian.

Pertemuan pertama, untuk mengetahui minat belajar siswa sebelum diberikan perlakuan media wordwall peneliti memberikan angket kepada siswa pada pertemuan pertama, dengan pelaksanaan dilakukan pada hari Senin, 25 Agustus 2025 pukul 08.00 s/d 10.00 WIB dikelas IV membagikan pretest berupa angket sebelum diberikan perlakuan.

Pertemuan kedua, peneliti memberikan pelajaran pada materi perkalian dengan menggunakan media Wordwall, Pelaksanaan dilaksanakan pada hari Selasa, 26 Agustus 2025 pukul 08.00 s/d 10.00 WIB dikelas IV. Peneliti menjelaskan materi mengenai perkalian yaitu cara perkalian campuran. Kemudian, pada pertemuan ini peneliti dilanjutkan

memperkenalkan kepada siswa media Wordwall sebagai media untuk mengerjakan soal-soal yang diberikan yaitu soal matematika materi perkalian campuran. Peneliti menjelaskan tentang media Wordwall dan cara-cara penggunaannya. Kemudian peneliti mulai melakukan evaluasi pertama dengan memberikan latihan soal mengenai materi perkalian kepada siswa dengan menggunakan media Wordwall. Pada evaluasi kedua ini, didapatkan bahwa siswa mulai terlihat ketertarikan belajar matematika dan bersemangat mengerjakan soal-soal yang telah diberikan.

Kemudian peneliti membagikan posttest berupa angket sesudah diberikan perlakuan, didapatkan bahwa nilai-nilai yang diperoleh oleh siswa mengalami peningkatan. Terlihat pada saat siswa menjawab pertanyaan yang ada didepan dan menjawabnya dengan tepat.

Dari hasil pelaksanaan penelitian dari pertemuan pertama dan Kedua didapat bahwa ada perbedaan minat belajar yang diperoleh menunjukkan peningkatan pada saat menggunakan media Wordwall.

Penyebaran Angket Sesudah Perlakuan (Posttest). Berdasarkan dari hasil angket sesudah perlakuan, maka diperoleh nilai angket tertinggi sebesar 71 dan nilai angket terendah sebesar 49 dengan nilai rata-rata yaitu 65,34.

### **Uji Normalitas**

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data distribusi sampel yang terpilih berasal dari sebuah distribusi populasi normal atau tidak normal dengan bantuan SPSS. Teknik uji normalitas yang digunakan adalah teknik Shapiro-Wilk. Kriteria dapat dinyatakan berdistribusi normal jika  $\text{sig.} \geq 0,05$ .

Sedangkan dinyatakan berdistribusi tidak normal jika  $\text{sig.} < 0,05$ . Secara lebih jelas hasil normalitas dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

**Tabel 2. Uji Normalitas**

| Shapiro Wilk |           |    |      |
|--------------|-----------|----|------|
|              | Statistic | df | Sig. |
| Pretest      | .791      | 35 | .000 |
| Posttest     | .880      | 35 | .001 |

Uji normalitas Shapiro-Wilk digunakan ketika data dalam jumlah kecil ( $<50$  sampel). Berdasarkan hasil uji normalitas yang telah didapatkan, diketahui bahwa uji normalitas untuk

data sebelum (0,000) dan sesudah eksperimen (0,001) keduanya kurang dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data minat belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan berdistribusi tidak normal.

### **Uji Wilcoxon (Uji Non-parametric Test)**

Uji Wilcoxon merupakan uji non parametrik karena data dari variabel-variabel yang akan diuji tidak terdistribusi secara normal. Secara lebih jelas hasil uji Wilcoxon dapat dilihat pada tabel dibawah ini

**Tabel 3. Uji Wilcoxon**

|                     | Ranks           |           |              |
|---------------------|-----------------|-----------|--------------|
|                     | N               | Mean Rank | Sum of Ranks |
| Posttest-<br>retest | 0 <sup>a</sup>  | .00       | .00          |
|                     | 35 <sup>b</sup> | 18.00     | 630.00       |

Pada output SPSS, hasil Positive Ranks yang menandakan bahwa nilai posttest 35 mahasiswa lebih tinggi dari pada hasil pretestnya, dan Ties yang bermakna bahwa tidak ada mahasiswa yang memiliki nilai pretest sama dengan nilai posttest (Gumilar MG et al., 2019). Output kedua merupakan hasil statistic yang kita

gunakan untuk penarikan kesimpulan uji pada hasil pretest dan posttest. Nilai pada hasil uji di atas mendapatkan signifikansi 0,000, dalam hal ini berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, sehingga ada perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest (Triwiyanti, et al., 2019).

Berdasarkan hasil analisis di peroleh nilai rata rata positif rank = 18,00 dan negative rank= 0,00. Hal ini berarti terjadi peningkatan nilai pada pembelajaran matematika setelah mendapatkan metode belajar dengan penggunaan Media Digital *Wordwall*.

Dengan Demikian, dapat disimpulkan bahwa pemberian penggunaan media digital *Wordwall* berpengaruh terhadap minat belajar siswa kelas IV SDN 10 Siak Kecil.

**Tabel 4. Uji Wilcoxon**

| <b>Test Statistics</b> |             |
|------------------------|-------------|
| Posttest-              | Two Sided p |
| pretest                | .000        |

Dalam penelitian ini uji wilcoxon dilakukan pada saat mengukur perbedaan sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Hasil analisis uji wilcoxon pada data kelompok eksperimen menunjukkan nilai sig (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$  yang artinya sebelum dan sesudah

perlakuan ada yang berbeda secara signifikan. Dengan begitu hasil uji wilcoxon menunjukkan bahwa pembelajaran *Wordwall* berpengaruh signifikan terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN 10 Siak Kecil.

Dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  di tolak dan  $H_a$  di terima, demikian Penafsiran yang telah dilakukan:

$H_0$ : Penggunaan media *Wordwall* tidak berpengaruh terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika pada siswa Kelas IV SD Negeri 10 Siak Kecil.

$H_a$ : Penggunaan media *Wordwall* berpengaruh terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika pada siswa kelas IV SD Negeri 10 Siak Kecil.

## **Pembahasan**

Pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar seringkali menghadapi tantangan dalam menarik minat siswa, Salah satu media yang populer adalah *Wordwall*, sebuah platform berbasis web yang memungkinkan pembuatan permainan edukatif interaktif seperti *match up*, *group sort*, dan *missing word*. Media ini dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa melalui tampilan visual yang menarik

dan umpan balik langsung, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan memotivasi siswa untuk aktif berpartisipasi dalam pembelajaran matematika.

Penelitian oleh Kamswara et al., (2024) menunjukkan bahwa penggunaan *Wordwall* dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan minat belajar siswa. Dalam studi tersebut, minat belajar siswa mengalami peningkatan signifikan dari prasiklus sebesar 67% menjadi 88% pada siklus II, yang menunjukkan bahwa media ini efektif dalam menarik perhatian dan meningkatkan motivasi siswa terhadap pelajaran matematika. Hal ini sejalan dengan pernyataan Hidayati dan Afifah (2021) yang menyatakan bahwa Penelitian tindakan kelas menunjukkan bahwa penggunaan *Wordwall* sebagai media game edukatif dapat meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran matematika.

Berdasarkan hasil analisis dari data angket, pada tahap sebelum perlakuan (pretest) diperoleh nilai tertinggi sebesar 60, nilai terendah sebesar 32, dan rata-rata minat belajar yaitu 40,37. Sedangkan pada tahap setelah perlakuan (posttest)

diperoleh nilai tertinggi sebesar 71, nilai terendah sebesar 49, dan rata-rata minat belajar siswa yaitu 65,34. Setelah diberikan perlakuan, hasil angket menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa yang terlihat dari perbedaan nilai rata-rata sebelum perlakuan (40,37) dan sesudah perlakuan (65,34).

Setelah didapatkannya hasil dari data angket sebelum dan sesudah perlakuan, maka dilanjutkan dengan uji normalitas dan uji walcoxon. Hasil uji normalitas yang didapat adalah 0.000 dan 0,001 keduanya kurang dari sig. 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa data minat belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan berdistribusi tidak normal, Sedangkan hasil uji walcoxon berdasarkan hasil analisis di peroleh nilai rata rata positif rank = 18,00 dan negative rank=0,00. Dan hasil analisis uji Wilcoxon pada data kelompok eksperimen menunjukkan nilai sig (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$  yang artinya sebelum dan sesudah perlakuan ada yang berbeda secara signifikan. Dengan begitu hasil uji wilcoxon menunjukkan bahwa pembelajaran *Wordwall* berpengaruh signifikan terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN 10 Siak Kecil.

Dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  di tolak dan  $H_a$  di terima. Berdasarkan data yang diperoleh terdapat adanya peningkatan skor rata-rata minat belajar siswa sebesar 40.37 sebelum perlakuan menjadi 65.34 setelah penggunaan media *Wordwall*.

Berdasarkan hasil analisis data terdapat pengaruh penggunaan media *Wordwall* terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika pada siswa kelas IV SD Negeri 10 Siak Kecil. Selain dikarenakan tampilan media *Wordwall* yang sangat menarik, media ini juga membuat siswa lebih tertantang untuk berkompetisi dengan teman-temannya untuk bisa mendapatkan jawaban yang terbaik dan jawaban yang tepat sehingga mendapatkan nilai yang maksimal serta semangat dalam belajar matematika. Selain itu, mereka tidak lagi harus mencari jawaban di buku, yang dapat membuat siswa bosan dan tidak tertarik untuk belajar (Fendrik et al. 2023)

Hasil penelitian ini, sejalan juga dengan penelitian (Mujahidin et al. 2021) dengan judul “Pemanfaatan Media Belajar Daring (*Quizizz*, *Sway*, dan *Wordwall*) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti”.

Penelitian ini menghasilkan pembuktian pemanfaatan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa, menumbuhkan semangat dan jiwa aktif, dan meningkatkan prestasi peserta didik. Sama halnya seperti penelitian yang dilakukan peneliti bahwa penggunaan *game* edukasi berbasis *wordwall* memiliki manfaat dalam pembelajaran matematika. Penelitian yang dilakukan oleh Wafiqni & Putri, (2021) dengan judul “Efektivitas Penggunaan Aplikasi *Wordwall* Dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika Pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 Di MIN 2 Kota Tangerang Selatan ” metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *Mixed Method* (Pendekatan Kombinasi), yaitu penggabungan antara metode kuantitatif dan kualitatif dalam satu penelitian. Adapun Hasil Penelitiannya adalah hasil prestasi belajar sudah berjalan efektif dengan ketuntasan peserta didik pada ulangan matematika dengan persentase sebesar 80,35%. Penelitian ini membuktikan bahwa media pembelajaran.

Penelitian selanjutnya di lakukan oleh Nabilah & Warmi (2023)

dengan judul Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Website *Wordwall* Games terhadap Motivasi Belajar Matematika di Kelas VIII SMPN 2 Jalancaga. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Penggunaan media pembelajaran berbasis website *Wordwall* memberikan kontribusi yang baik dalam aspek meningkatkan motivasi belajar matematika siswa. Siswa terlihat sangat senang ketika berhasil menjawab pertanyaan dengan benar.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, sebelum dan sesudah perlakuan yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media *Wordwall* memiliki perbedaan siswa yang signifikan dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Hal ini dibuktikan dengan perbedaan hasil rata-rata angket sebelum perlakuan pada kelas eksperimen sebelum perlakuan sebesar 40.37 dan sesudah perlakuan 65.34. Berdasarkan uji Wilcoxon diperoleh nilai rata rata positif rank = 18.00 dan negative rank=0,00. Hal ini berati terjadi peningkatan nilai pada pembelajaran matematika setelah mendapatkan metode belajar dengan

penggunaan Media Digital *Wordwall*. Dan hasil analisis uji Wilcoxon pada data kelompok eksperimen menunjukkan nilai sig (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$  yang artinya sebelum dan sesudah perlakuan ada yang berbeda secara signifikan. Berdasarkan hasil uji wilcoxon menunjukkan bahwa  $H_0$  di tolak dan  $H_a$  di terima, dengan demikian pembelajaran *Wordwall* berpengaruh secara signifikan terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN 10 Siak Kecil.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Abd Rahman BP., Sabhayati Asri Munandar., Andi Fitriani., Yuyun Karlina dan Yumriani. 2022. "Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan." *L-Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam* 2(1): 1–8.
- Abdullah, Adi Neneng ., Maria Paskaliani Gawalo Dan, And Ermelinda Medho. 2023. "Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Peningkatan Interaksi Guru Dan Pemanfaatan Media Pembelajaran Sederhana Di Kelas Iii Sdi Mbongawani

- Enhancing.” *Artikel Ilmiah Nurul* 5(2): 25–33.
- Andi Arbaina Fariza, Andi Nurfadillah, and Abdan Syakur. 2023. “Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Wordwall Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV UPTD SDN 145 Inpres Pampangan.” *Education : Jurnal Sosial Humaniora dan Pendidikan* 3(3): 44–56. doi:10.51903/education.v3i3.440.
- Anitia Candra dewi., Muh Iksan Rifai., Nur Aslam anugrah., Muh. Ridha Ali., Vicki antawira dan Muhammad Yusril Umar6. 2024. “Pengantar Pendidikan.” *Kajian Ilmiah Interdisiplinier* 8(5): 490.
- Aprijal, Aprijal, Alfian Alfian, and Syarifudin Syarifudin. 2020. “Pengaruh Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Sungai Salak Kecamatan Tempuling.” *MITRA PGMI: Jurnal Kependidikan MI* 6(1): 76–91. doi:10.46963/mpgmi.v6i1.125.
- Ardiansyah, Risnita, and M. Syahran Jailani. 2023. “Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif.” *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam* 1(2): 1–9. doi:10.61104/ihsan.v1i2.57.
- Arina, Afif, Irfan Muhammad, and Bhakti Prima Fidiga Hermuttaqien. 2020. “Efektivitas Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV.” *Pinisi Journal PGSD* 1(March): 1–9.
- Asmiati, Asmiati, Muh. Ridha Kasman, and Fitrih Amaliah. 2024. “Penerapan Media WordWall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Matematika Kelas V SD.” *Jurnal Pendidikan Dasar dan Keguruan* 9(02): 28–33. doi:10.47435/jpdk.v9i02.3174.
- Asrulla, Risnita, M. Syahran Jailani, and Firdaus Jeka. 2023. “Population and Sampling (Quantitative), and Selection of Key Informants (Qualitative) in a Practical Approach.” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7(3): 26320–32.
- Fauzia Turohmah., Elsa Mayori dan Resna Yuliana Sari. 2019. “Media Pembelajaran Word Wall Dalam Meningkatkan Kemampuan

- Mengingat Kosa Kata Bahasa Arab.” *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah* 13(2): 52–61. doi:10.32832/jpls.v13i2.2634.
- Fendrik, Muhammad, Zetra Hainul Putra, Erinda Putri, Fatma Mutiarsih, Irma Fitria, and Nurmadiniati Nurmadiniati. 2023. “Prospective Elementary Teachers’ Experiences in Implementing GeoGebra-Based Mathematics Activities on Area of Rectangles.” *Indonesian Journal of Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics Education* 2(2): 49–59. doi:10.31258/ijsteame.v2i2.19.
- Hidayanti., Afdhal Fathawuri Syamsuddin Dan, And Hartini. 2024. “Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Melalui Media Game Edukatif Aplikasi Wordwall Di Kelas Iv Sekolah Dasar.” *Global Journal Pendidikan Dasar* 3(November): 794–801.
- Kamswara, Clarita Vim, Fida Chasanatun, and Murti Sumeni. 2024. “Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Wordwall Pada Pelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas II SDN 02 Tawangrejo Madiun Tahun Ajaran 2023/2024.” *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin* 2(3): 1495–1502. doi:10.60126/maras.v2i3.425.
- Kholik, Chintia Febriana, and Ibnu Muthi. 2024. “Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Peningkatan Minat Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar Chintia Febriana Kholik [1] , Ibnu Muthi [2].” *Jurnal Ilmiah Multidisiplin* 2(7): 1–6.
- Mujahidin, Arif Agus, Unik Hanifah Salsabila, Aisyah Luthfi Hasanah, Meti Andani, and Windy Aprillia. 2021. “Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, Dan Wordwall) Kelas 5 Di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti.” *Innovative: Journal Of Social Science Research* 1(2): 552–60. doi:10.31004/innovative.v1i2.3109.
- Muslim, Muslim, Ulfiani Rahman, Ridwan Idris, Ahmad Farham Majid, and Sri Sulasteri. 2021. “Pengaruh Minat Dan Kemandirian Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik.” *Alauddin Journal of*

- Mathematics Education* 3(1): 24.  
doi:10.24252/ajme.v3i1.19256.
- Nabilah, Nindy Puji, and Attin Warmi. 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): 1454–64.
- Putri, Egidya Elyas, Nurming Saleh, and Jufri Jufri. 2021. "Media Pembelajaran Word Wall Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman." *Phonologie : Journal of Language and Literature* 2(1): 53. doi:10.26858/phonologie.v2i1.25687.
- Utami, Ayu, Hazeirin Astin, Shanata Pratiwi, Melanie Negara, Sandrina Melany, and Khoirunnisa. 2025. "Tantangan Guru Sekolah Dasar Dalam Mengajar Ipa Terutama Dalam Keterbatasan Sarana Dan Kompetensi Guru." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10: 327.
- Wafiqni, Nafia, and Fanny Mestyana Putri. 2021. "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall Dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika Pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 Di MIN 2 Kota Tangerang Selatan."
- Elementar: Jurnal Pendidikan Dasar* 1(1): 68–83. doi:10.15408/elementar.v1i1.20375.
- Wahyuningsih, Deviana, Ardian Arief, Sri Pujiyati, Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, and SDN Karangtalun. 2023. "Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model PBL Pada Siswa Kelas II SDN Karangtalun 2 Magelang." 2(2): 2023.
- Wiryana, Riksa, and Jesi Alexander Alim. 2023. "Permasalahan Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar." *Jurnal Kiprah Pendidikan* 2(3): 271–77. doi:10.33578/kpd.v2i3.187.
- Zahro, Ummu Atiya. 2023. "Penggunaan Media Pembelajaran Dalam." *AT-Tawassuth: Jurnal Ekonomi Islam* VIII(I): 1–19.