



Penerapan Media *Wordwall* untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika pada Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar

Lulud Rahmawati^{1*}, Vivi Rulviana², Rakini³

^{1,2}Universitas PGRI Madiun, Indonesia

³SDN 02 Taman Kota Madiun, Indonesia

Alamat: Jl. Setia Budi No. 85 Madiun, Jawa Timur, Indonesia

*Korespondensi penulis: ppg.luludrahmawati00828@program.belajar.id

Abstract. *In order to increase the learning interest of class V students of SDN 02 Taman Kota Madiun in learning mathematics about types of angles through the use of wordwall learning media is the purpose of this study. This study is a Classroom Action Research (CAR) which is carried out in 2 cycles with each cycle consisting of several stages, namely the planning, implementation, observation, and reflection stages. This study used research subjects, namely 10 class V students of SDN 02 Taman Kota Madiun. Observations, tests and documentation were used to collect data in this study. In this study, the results obtained stated that in cycle 1 the average score of learning outcomes using wordwall learning media was 64% in classical completeness. Meanwhile, when cycle 2 the average score of learning outcomes using wordwall learning media increased by 86% with very good completeness. Therefore, it can be concluded that students' learning interest in learning mathematics on the material of types of angles in class V students of SDN 02 Taman Kota Madiun can increase with the application of wordwall media.*

Keywords: *Learning Interest, Wordwall, Learning Media.*

Abstrak. Agar minat belajar peserta didik kelas V SDN 02 Taman Kota Madiun meningkat pada pembelajaran matematika tentang jenis-jenis sudut melalui penggunaan media pembelajaran *wordwall* adalah tujuan dilakukan penelitian ini. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan sebanyak 2 siklus dengan setiap siklusnya terdiri dari beberapa tahap yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini menggunakan subjek penelitian yakni 10 peserta didik kelas V SDN 02 Taman Kota Madiun. Observasi, tes serta dokumentasi dimanfaatkan untuk pengumpulan data pada penelitian ini. Dalam penelitian ini diperoleh hasil yang menyatakan bahwa pada siklus 1 rata-rata skor dari hasil pembelajaran menggunakan media pembelajaran *wordwall* yaitu 64% dalam ketuntasan klasikal. Sementara itu, ketika siklus 2 rata-rata skor dari hasil pembelajaran menggunakan media pembelajaran *wordwall* meningkat yaitu sebesar 86% dengan ketuntasan baik sekali. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa minat belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika materi jenis-jenis sudut pada peserta didik kelas V SDN 02 Taman Kota Madiun dapat meningkat dengan penerapan media *wordwall*.

Kata kunci: Minat belajar, *Wordwall*, Minat Belajar.

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan adalah suatu proses yang membantu manusia untuk tumbuh dan menemukan jalan hidupnya. Melalui pendidikan manusia mampu meningkatkan kemampuannya berdasarkan 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 merupakan sarana untuk memaksimalkan potensi suatu negara. Hal ini dapat dicapai melalui partisipasi dalam proses pendidikan di masing-masing institusi. Peserta didik dan pendidik berkomunikasi pada saat kegiatan pembelajaran merupakan upaya melibatkan peserta didik pada proses pembelajaran melalui sumber belajar yang bisa menstimulus peserta didik. Keberhasilan kegiatan pembelajaran diukur dengan tingkat tercapainya tujuan pembelajaran yang dipilih. Salah satu unsur yang berpengaruh pada efektifitas proses pembelajaran ialah pemilihan dan penerapan media pembelajaran. (Hamdanah & Hasanuddin, 2019)

Pendidikan dapat menciptakan generasi masa depan yang unggul, berkualitas, dan siap menghadapi kesulitan masa kini. Berlandaskan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 bahwa tujuan pembelajaran harus dicapai dalam suasana yang menyenangkan. Selain memberikan peserta didik keterampilan yang baik yang bermanfaat bagi dirinya, negaranya, dan dunia pada umumnya, hal ini dimaksudkan untuk mengembangkan peserta didik aktif, potensi, dan manusia yang berakhlak mulia. Guru wajib mampu mengenali setiap peserta didik memiliki tingkat bakat yang beragam. Misalnya, beberapa anak lebih suka belajar sambil bermain game, sementara yang lain lebih suka menggunakan sumber belajar yang menarik, dan sebagainya (Solichah et al., 2020). Peserta didik menggunakan waktunya lebih banyak untuk bermain game daripada membaca buku pelajaran akibat dari kemajuan teknologi yang pesat. Guru harus inovatif dalam bagaimana mereka memberikan mata pelajaran kepada siswa. Oleh karena itu, khusus untuk peserta didik sekolah dasar guru diwajibkan dapat mempersiapkan rancangan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan. (Solichah et al., 2020).

Bagi sebagian peserta didik, belajar matematika merupakan tantangan yang terus-menerus jika strategi, metode, atau model pembelajaran yang digunakan salah. Hal itu dapat tampak sangat menakutkan dan tidak menyenangkan. Meskipun belajar matematika memiliki banyak keuntungan, namun tidak semua peserta didik merasa senang atau menguasai pelajaran matematika. Guru hanya menerapkan metode ceramah serta belum memanfaatkan media pembelajaran digital pada proses pembelajaran khususnya matematika. Hal tersebut sesuai dengan hasil observasi yang dilaksanakan di SDN 02 Taman. Akibatnya, rendahnya minat belajar peserta didik dan kesulitan ketika memahami materi pembelajaran. Banyak siswa yang merasa bosan dan malas ketika proses pembelajaran serta tidak memperhatikan guru saat menjelaskan materi pembelajaran.

Salah satu aspek terpenting dalam perkembangan peserta didik yang harus diperhatikan agar dapat menghasilkan prestasi belajar dan tingginya hasil belajar adalah minat belajar. Adanya korelasi substansial pada minat belajar dan hasil belajar peserta didik. Tingginya

antusiasme peserta didik ketika belajar memungkinkan dapat menghasilkan hasil belajar yang tinggi pula (Zulfah, 2023).

Peningkatan minat belajar peserta didik dapat membuat kegiatan pembelajaran lebih menarik dan produktif dengan memanfaatkan media pembelajaran. Minat belajar peserta didik dapat dipicu oleh penggunaan media ketika pembelajaran. Fungsi media pembelajaran untuk memperjelas dan meningkatkan visibilitas ide-ide abstrak atau menantang dengan memberikan ilustrasi. Guru dapat memanfaatkan media pembelajaran sebagai teknik untuk menyediakan konten instruktif bagi siswa yang akan meningkatkan minat mereka dalam belajar (Zulfah, 2023).

Peneliti menggunakan permainan daring berbasis situs web yang disebut *Wordwall*, yang dapat diakses melalui jenis kuis sebagai media pembelajaran interaktif untuk mengatasi permasalahan mengenai minat belajar peserta didik yang rendah. Untuk membantu peserta didik mengembangkan minat belajar dapat menggunakan media pembelajaran berupa *Wordwall*. Pemanfaatan media tersebut dilakukan guru untuk membantu peserta didik memiliki keinginan belajar serta memberi mereka kesan belajar yang baru dan menyenangkan (Utami et al., 2023). Jika dibandingkan dengan media pembelajaran daring lainnya, *wordwall* memiliki beberapa manfaat. Misalnya, *wordwall* dapat digunakan untuk berbagai jenis permainan, termasuk diagram berlabel, *hangman*, anagram, unjumbles, kata-kata yang hilang, benar atau salah, *wach-amole*, *wordsearch*, kuis gameshow, *maze chazes*, dan kuis. *Wordwall* memiliki banyak fitur sehingga ada banyak cara berbeda untuk menggunakannya guna menyajikan materi pembelajaran. Meningkatnya minat belajar dan tidak merasa bosan saat proses pembelajaran pada peserta didik dikarenakan terdapat begitu banyak pilihan yang tersedia dalam media tersebut. (Lutfiana et al., 2024).

Usaha agar minat belajar peserta didik meningkat dengan menggunakan media *wordwall* juga didukung dengan penelitian terdahulu yang membuktikan terdapat pengaruh pemanfaatan media tersebut. Minat belajar peserta didik mampu meningkat karena penggunaan *wordwall* sebagaimana terlihat dari hasil kuesioner penggunaan media *Wordwall* dalam permainan daring yang meningkat sebesar 6,35 poin pada penelitian yang dilakukan oleh Shofiya (2022). Sejalan dengan itu, Malewa & Muh (2023) menyimpulkan apabila minat belajar peserta didik meningkat karena media *wordwall*, khususnya materi zakat. Penelitian dari Pradani (2022) juga menyatakan hal yang sama, yaitu ketika guru menggunakan media *Wordwall* di kelas, semangat belajar siswa meningkat.

Berlandaskan uraian yang sudah dipaparkan, dijadikan pertimbangan oleh peneliti untuk melaksanakan penelitian berjudul “Penerapan Media *Wordwall* Untuk Meningkatkan

Minat Belajar Matematika Pada Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar”. Tujuan dari penelitian ini yaitu guna mengetahui apakah penggunaan teknologi modern berupa media pembelajaran *wordwall* bisa menjadikan minat belajar peserta didik kelas V SDN 02 Taman Kota Madiun meningkat.

2. METODE PENELITIAN

Untuk mengetahui peningkatan minat belajar peserta didik kelas V SDN 02 Taman dengan menggunakan media pembelajaran Wordwall merupakan tujuan dari penelitian tindakan kelas yang peneliti yaitu guru selalu mempertimbangkan bagaimana dan mengapa sebuah akibat tindakan yang dialami dalam kelas. Terdapat 4 tahapan dalam desain penelitian ini yakni perencanaan, tindakan, pengamatan serta refleksi yang merupakan suatu siklus.

Guna mengumpulkan data tentang minat belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika khususnya terkait jenis-jenis sudut menggunakan perangkat lembar observasi. Pada penelitian ini objek penelitian yang digunakan yakni 10 peserta didik kelas V SDN 02 Taman Kota Madiun. Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yakni deskriptif kualitatif dengan membagi data yang diperoleh menjadi kategori kualitatif dan kuantitatif serta menguraikan cara perolehan data dengan menggunakan alat penelitian. Menghitung rata-rata skor atau mean dari lembar observasi terkait minat belajar peserta didik dengan media pembelajaran *Wordwall* dilakukan untuk menguji data kuantitatif.

$$x = \frac{\sum xi}{N} \times 100\%$$

Mundir (2012) menyebutkan berikut rumus untuk mencari nilai mean peserta didik :

x : nilai rata-rata

$\sum xi$: nilai keseluruhan objek

N : jumlah total objek

Sebesar 70% dari nilai kelas rata-rata peserta didik dan kategori minimum tinggi untuk minat belajar mereka berfungsi sebagai indikator keberhasilan penelitian.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Langkah pertama penelitian dilaksanakan pengamatan ketika siswa belajar matematika dengan fokus pada topik jenis-jenis sudut di kelas V sekolah dasar. Kondisi objektif menunjukkan bahwa: a) Guru mengendalikan sebagian besar proses pembelajaran, memungkinkan siswa belajar secara pasif, mencatat, dan mendengarkan guru mendiktekan; b)

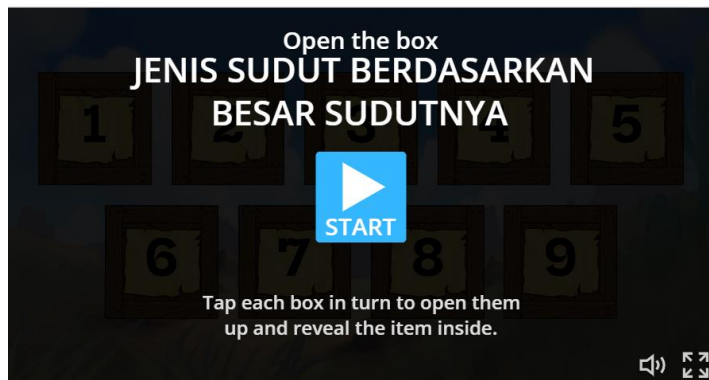
Siswa jarang terlibat dalam tanya jawab atau diskusi aktif; dan c) Ketika pertanyaan muncul, siswa biasanya lebih banyak diam daripada menyuarakan pendapatnya. Berikut ini adalah tahapan dan hasil instalasi aplikasi *Wordwall* dua siklus dalam pembelajaran matematika, khususnya pada materi jenis sudut di kelas V SDN 02 Taman Kota Madiun.

a. Siklus 1

Pada siklus 1 penggunaan media pembelajaran *wordwall* yaitu peserta didik mengerjakan kuis tugasnya meliputi: **Langkah pertama** yaitu perencanaan, yang melibatkan melakukan tinjauan awal atau analisis mata pelajaran matematika materi jenis sudut, dan kemudian mendistribusikannya kepada peserta didik melalui media pembelajaran *wordwall*.

Langkah kedua, melibatkan pelaksanaan rencana, menyiapkan instrumen penelitian yang diperlukan dan membuat rencana pembelajaran. Siklus 1 ini dilaksanakan dalam 1 pertemuan yaitu 2x35 menit. Pada siklus 1 mempelajari mata pelajaran matematika materi jenis-jenis sudut. Kegiatan awal yang dilakukan pada siklus 1 ini yaitu guru memberikan apersepsi serta pertanyaan tentang materi jenis-jenis sudut yang sedang dipelajari kepada peserta didik. Tahap awal tersebut yang dilakukan guru guna menearitahu sampai mana peserta didik memahami materi yang sedang dipelajari. Peserta didik dijelaskan tentang definisi sudut, jenis-jenis sudut berdasarkan besar sudutnya. Kemudian, peserta didik diberikan penjelasan dan dicontohkan dalam mengaplikasikan media pembelajaran *wordwall* dengan menggunakan *chromebook* yang telah disediakan oleh sekolah. Tahapan yang dilakukan yaitu:

- a. Guru membuka aplikasi *wordwall* menggunakan laptop yang sudah terkoneksi internet.
- b. Guru masuk ke akun *wordwall* dan membuat kuis menggunakan *wordwall* yang akan digunakan dalam proses pembelajaran matematika.
- c. Kuis yang sudah jadi dibagikan kepada peserta didik dalam bentuk link *wordwall* melalui *whatsapp*.
- d. Peserta didik mengakses aplikasi *wordwall* dengan link <https://wordwall.net/resource/70576611> yang sudah dibagikan oleh guru.

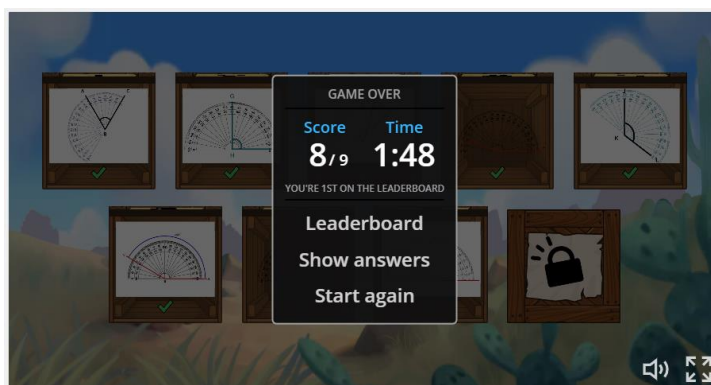


Gambar 1. Halaman awal media pembelajaran *wordwall*

- Klik tombol start setelah itu sudah bisa mengerjakan soal yang ada di *wordwall*
- Apabila sudah mengerjakan soal yang ada di *wordwall*, maka akan muncul skornya.



Gambar 2. Tampilan *Wordwall* Materi Jenis-Jenis Sudut



Gambar 3. Tampilan Skor akhir *Wordwall*

c. Setelah mengerjakan maka skor akan muncul

Guru menentukan waktu bagi siswa untuk menyelesaikan tugas mereka dalam media pembelajaran *wordwall*, dan guru dapat memperoleh ringkasan kinerja siswa di papan skor. Tabel berikut menggunakan indikator observasi untuk mengukur minat peserta didik dalam belajar melalui penggunaan media pembelajaran aplikasi *wordwall*.

Tabel 1. Aktivitas Peserta Didik Saat Siklus 1

NO	Pengamatan Aktivitas	Total Peserta Didik	%	Keaktifan
1.	Antusias menggunakan media pembelajaran <i>wordwall</i>	8	80%	Banyak sekali
2.	Aktif menggunakan media pembelajaran <i>wordwall</i>	7	70%	Banyak
3.	Mampu menggunakan media pembelajaran <i>wordwall</i>	4	40%	Sedikit
4.	Mampu menjawab pertanyaan dalam media pembelajaran <i>wordwall</i>	4	40%	Sedikit
5.	Senang dalam proses belajar mengajar menggunakan media pembelajaran <i>wordwall</i>	9	90%	Banyak sekali
Rata-Rata			64%	

Delapan orang atau 80% dari seluruh peserta didik menyatakan antusiasme untuk belajar dengan media pembelajaran *wordwall*. Dengan maksud lain, peserta didik yang merasa senang dalam penggunaan media pembelajaran *wordwall* termasuk dalam kategori banyak. Tujuh orang (atau 70%) secara aktif menggunakan media tersebut; dengan kata lain, peserta didik adalah pengguna utama aktivitas ini. Hanya 4 anak (atau 40% dari total) yang dapat menggunakan media pembelajaran *wordwall*. Empat anak (atau 40%) termasuk dalam kategori sedikit aktivitas yang diselesaikan. Mereka mampu menjawab pertanyaan dalam materi pembelajaran *wordwall*. 9 anak (90%) merasa senang terlibat dalam pembelajaran melalui kategori aktivitas yang dilakukan secara luas.

Langkah ketiga, melaksanakan tugas yang melibatkan observasi. Perubahan minat belajar peserta didik diperhatikan oleh guru dan teman sebaya. Teknik observasi terpilih digunakan untuk melakukan pengamatan. Menurut Spradley, temuan ini dilakukan oleh peneliti untuk memberikan gambaran yang lebih menyeluruh tentang fokus yang ditemukan. Dengan demikian, pada titik ini, peneliti mengidentifikasi persamaan, kontras, dan perbedaan antara kategori serta hubungan di antara mereka (Sugiyono, 2019).

Data tersebut menunjukkan adanya peningkatan minat dalam kegiatan pembelajaran setelah diterapkannya media pembelajaran Wordwall pada siklus 1, namun terlihat pula bahwa dalam penggunaan media pembelajaran tersebut ada enam peserta didik yang belum mahir.

Langkah keempat, peserta didik menerima baik penggunaan media pembelajaran *wordwall* dilihat berdasarkan hasil pengamatan aktivitas mereka ketika kegiatan belajar mengajar. Namun, masih ada beberapa peserta didik yang pasif ketika kegiatan pembelajaran, terbukti dari indikator kemampuan mereka dalam menggunakan media pembelajaran *wordwall* dan menjawab pertanyaan melalui media tersebut yaitu belum di atas 50%, minat belajar peserta didik terhadap pembelajaran yang selama ini diukur belum mencapai indikator keberhasilan penelitian yang sudah ditentukan yaitu rata-rata masih di bawah 70%, maka peneliti memutuskan untuk melanjutkan untuk penelitian pada siklus 2.

b. Siklus 2

Tahapan awal yang dilaksanakan yaitu memilih materi pembelajaran dan penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang merupakan langkah awal dalam tahap perencanaan. Langkah kedua adalah pemusatan perhatian pada penguasaan mata pelajaran matematika khususnya materi jenis-jenis sudut untuk dilakukan perbaikan pada siklus 2.

Kemudian tahap kedua, dilakukan tindakan berlandaskan pada tujuan pembelajaran yang diperoleh peserta didik ketika siklus 1 yang kemudian diberikan kepada peserta didik selama kegiatan siklus 2. Kemampuan peserta didik dalam memahami materi tentang sudut, yaitu definisi jenis-jenis sudut dan cara pengukuran sudut merupakan hal terpenting yang perlu diperhatikan.

Tabel 2. Aktivitas Siswa Saat Siklus 2

NO	Pengamatan Aktivitas	Total Peserta Didik	%	Keaktifan
1.	Antusias menggunakan media pembelajaran wordwall	9	90%	Banyak sekali
2.	Aktif menggunakan media pembelajaran wordwall	9	90%	Banyak sekali
3.	Mampu menggunakan media pembelajaran wordwall	8	80%	Banyak
4.	Mampu menjawab pertanyaan dalam media pembelajaran wordwall	8	80%	Banyak
5.	Senang dalam proses belajar mengajar menggunakan media pembelajaran wordwall	9	90%	Banyak sekali
Rata-Rata			86%	

Selama kegiatan pembelajaran memanfaatkan media pembelajaran *wordwall* berjumlah 9 peserta didik (90 %) yang berarti banyak sekali peserta didik dengan kategori senang ketika kegiatan pembelajaran di kelas. Sebanyak 9 peserta didik dengan persentase (90 %) masuk dalam kategori banyak sekali yang aktif dalam pembelajaran menggunakan media *wordwall*, peserta didik yang mampu mengaplikasikan media pembelajaran *wordwall* berjumlah 8 peserta didik dengan persentase 80 % yang merupakan kategori banyak dilakukan peserta didik, sebanyak 8 peserta didik dengan persentase 80 % yang mampu menjawab pertanyaan dalam media pembelajaran *wordwall* masuk dalam kategori banyak. Sedangkan, persentase 90 % dengan sebanyak 9 peserta didik dengan yang senang dalam proses belajar mengajar dan merupakan kategori banyak sekali dilakukan oleh peserta didik.

Tahap ketiga, tahapan yang berhubungan dengan pengamatan keaktifan peserta didik terlihat meningkat pada siklus ini, terbukti dari beragamnya kegiatan pembelajaran. Peserta didik bersemangat untuk menjawab pertanyaan dan menyuarakan gagasan mereka. Selain itu, lebih proaktif nya peserta didik dalam mengajukan pertanyaan terkait materi jenis-jenis sudut. Karena proses pembelajarannya mirip dengan bermain game, peserta didik sangat antusias untuk mengikutinya. Namun, terdapat dua anak yang belum mahir menggunakan media pembelajaran berupa aplikasi *wordwall*.

Tahap keempat, pelaksanaan refleksi pada siklus ini ditunjukkan dengan minat belajar peserta didik pada saat proses kegiatan belajar mengajar mata pelajaran matematika semakin meningkatnya khususnya materi jenis-jenis sudut yang dipelajari siswa kelas V SDN 02 Taman Kota Madiun melalui pemanfaatan media pembelajaran berupa aplikasi *wordwall*. Dalam penggunaan media *wordwall* ini juga tidak ada kendala seperti jaringan internet, karena di SDN 02 Taman ini terdapat beberapa wifi yang dapat menunjang proses pembelajaran digital. Peserta didik menerima dengan baik penggunaan media pembelajaran *wordwall*, hasil lembar observasi kegiatan peserta didik pada saat kegiatan belajar mengajar yang membuktikan bahwa minat belajar peserta didik secara umum telah mencapai nilai rata-rata 86% pada semua indikator menjadi buktinya. Hal ini membuktikan bahwa indikator keberhasilan penelitian yang sudah diputuskan sudah tercapai, maka penelitian tidak diteruskan lagi ke siklus selanjutnya.

Berlandaskan hasil penelitian yang sudah dipaparkan, pemanfaatan media pembelajaran berupa aplikasi *wordwall* dapat menjadikan peserta didik kelas V SDN

02 Taman Kota Madiun lebih tertarik untuk mempelajari matematika khususnya materi jenis-jenis sudut. Selain itu, penerapan media pembelajaran seperti aplikasi *wordwall* mampu membenahi kualitas proses belajar mengajar terbukti dari peserta didik yang tampak bersemangat dalam menggunakannya. Siswa bersemangat untuk mengemukakan pendapat dan menyampaikan ide, serta lebih proaktif dalam mengajukan pertanyaan terkait materi jenis-jenis sudut. Karena pembelajaran terasa menyenangkan dan seperti bermain, peserta didik pun bersemangat untuk mengikuti proses pembelajaran.

Skor aktivitas rata-rata selama siklus 1 pada minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran matematika khususnya materi jenis-jenis sudut hanya mencapai 64%, namun meningkat menjadi 86% pada siklus 2 yang membuktikan bahwa terdapat peningkatan yang cukup besar. Hal tersebut sepemikiran dengan pernyataan Aidah dan NurAfni yang menyatakan dengan menggunakan fitur kuis pada aplikasi *Wordwall* akan menciptakan keaktifan peserta didik selama kegiatan pembelajaran dan tidak bersikap pasif, peserta didik juga lebih bisa berkonsentrasi, dan tidak merasa bosan ketika pembelajaran. Komponen edukasi pada aplikasi *Wordwall* sepenuhnya diwujudkan melalui permainan yang membantu meningkatkan keterampilan berpikir dan memaksimalkan pemahaman peserta didik terkait materi yang diajarkan. Penggunaan media pembelajaran *Wordwall*, permasalahan kemandirian dalam mengumpulkan informasi dari berbagai sumber dapat teratasi. (Aidah & Nurafni, 2022).

Winanti juga menyatakan bahwa *wordwall* merupakan sebuah permainan daring yang menggunakan berbagai elemen interaktif, aplikatif, dan berbasis permainan untuk membantu guru mengomunikasikan tujuan pembelajaran, serta bisa menjadikan minat belajar dan keterlibatan peserta didik di kelas meningkat. Saat mengevaluasi pembelajaran guru dapat bersikap kreatif dan menggunakan materi cetak jika mereka ingin belajar secara luring. *Wordwall* menawarkan template aplikasi gratis yang dapat diakses oleh semua pengguna. Selain itu, pengguna (guru) dapat membagikan permainan langsung dari aplikasi *wordwall* di media sosial seperti *Google Classroom*, *WhatsApp*, dan sebagainya. Kuis dapat dicetak dalam format PDF jika kondisi jaringan internet tidak memungkinkan (Winanti et al., 2017).

4. KESIMPULAN

Minat belajar meningkat pada peserta didik kelas V di SDN 02 Taman Kota Madiun dengan menerapkan media pembelajaran aplikasi *wordwall* dalam pembelajaran matematika materi jenis-jenis sudut. Pada saat siklus 2 minat belajar mengalami peningkatan dimana 9 peserta didik sangat antusias dan aktif dalam penggunaan media pembelajaran *wordwall* dengan persentase sebesar 90%. Selain itu, yang sudah mampu menggunakan media pembelajaran *wordwall* terdapat 8 peserta didik serta yang belum sepenuhnya menguasai penggunaan media pembelajaran *wordwall* hanya terdapat 2 peserta didik dengan tingkat ketuntasan klasikal sebesar 80%. Peserta didik yang sudah mampu menjawab pertanyaan/kuis dengan baik yang ada di media pembelajaran *wordwall* sebanyak 8 peserta didik dengan rata-rata nilai sebesar 80%, serta 9 peserta didik juga merasa senang ketika proses pembelajaran menggunakan *wordwall* dengan rata-rata skor sebesar 90%. Oleh karena itu, kepada guru-guru lain disarankan agar menerapkan media pembelajaran berupa aplikasi *wordwall* guna membantu kegiatan pembelajaran dan menciptakan suasana kelas yang mengasyikkan.

DAFTAR REFERENSI

- Aidah, N., & Nurafni, N. (2022). Analisis penggunaan aplikasi Wordwall pada pembelajaran IPA kelas IV di SDN Ciracas 05 Pagi. *Pionir: Jurnal Pendidikan*, 11(2), 161–174. <https://doi.org/10.22373/pjp.v11i2.14133>
- Hamdanah, & Hasanuddin, I. (2019). Media pembelajaran berbasis ICT (Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis ICT terhadap hasil belajar mahasiswa) (*Vol. 7, Issue 2*).
- Lutfiana, N., Lasimaniati, & Widiyatmoko, A. (2024). Peningkatan motivasi dan pemahaman konsep IPA melalui game edukasi berbasis website di SMP Negeri 30 Semarang. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dan Penelitian Tindakan Kelas*, 1154–1166.
- Malewa, E. S., & Al Amin, M. (2023). Penggunaan aplikasi Wordwall dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada materi zakat di UPTD SD Negeri 65 Barru. *Educandum*, 9(1), 22–30. <https://doi.org/10.31969/educandum.v9i1.1050>
- Mundir. (2012). *Statistik pendidikan*. In A psicanalise dos contos de fadas (Tradução Arlene Caetano). STAIN Jember Press.
- Pradani, T. G. (2022). Penggunaan media pembelajaran Wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di sekolah dasar. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(5), 452–457. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i5.162>
- Shofiya Launin, Wahyu Nugroho, & Angga Setiawan. (2022). Pengaruh media game online Wordwall untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3), 216–223. <https://doi.org/10.55784/jupeis.vol1.iss3.176>

- Solichah, M., Akhwani, A., Hartatik, S., & Ghufron, S. (2020). Meta-analisis pengaruh penggunaan media roda putar terhadap hasil belajar matematika di sekolah dasar. *Wahana Sekolah Dasar*, 28(2), 51–59. <https://doi.org/10.17977/um035v28i22020p051>
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif & R&D*. Alfabeta.
- Utami, F., Sheftyawan, W. B., Pratama, A. Y., & Supriadi, B. (2023). Penggunaan media pembelajaran aplikasi Wordwall untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran fisika di SMA. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 12(2), 61. <https://doi.org/10.19184/jpf.v12i2.38890>
- Winanti, K., Yuliyani, Y., & Agoestanto, A. (2017). Meningkatkan kemampuan komunikasi matematis dan kedisiplinan siswa kelas XI SMA N 5 Semarang melalui model PBL materi transformasi geometri. *Jurnal Profesi Keguruan*, 3(2), 197–204. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpk>
- Witniasi. (2017). Peningkatan keterampilan menulis karangan narasi. *Jurnal Pendidikan*, 01(03), 1–4. <https://core.ac.uk/download/pdf/148590713.pdf>
- Zulfah, N. (2023). Pemanfaatan media game edukasi Wordwall untuk meningkatkan minat belajar siswa. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(1), 11. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i1.5>