

## Penggunaan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Pada Pembelajaran Matematika

Igga Dwi Indriyani, Salsabilla Firdaus, Wafi Anikmah, Siti Nureini, Moh Salimi

Universitas Sebelas Maret  
iggadwiindriyani.06@student.uns.ac.id

---

### Article History

accepted 1/10/2024

approved 1/11/2024

published 30/12/2024

---

### Abstract

*This research is an action regarding the use of wordwall media to increase the motivation of fifth grade students in learning mathematics on multiplication and division. This research was carried out at Al Azhar Syifa Budi Elementary School. The type of research used is Classroom Action Research (PTK) with a research sample of 25 students. Data collection techniques use observation, pre-test, post-test and documentation methods. Researchers conducted Classroom Action Research (PTK) as an effort to create active, creative and innovative learning that can increase students' interest in learning mathematics through the use of wordwall media in learning. PTK is carried out in two cycles. The results of the research show that the use of wordwall educational games media can increase students' interest in learning in class V of SD N Al Azhar Syifa Budi as indicated by an increase in the percentage of students' learning motivation indicators fulfilled. The increase in student learning motivation can be seen based on the results of the analysis of student motivation questionnaire sheets using wordwall which obtained a percentage of 78% in the good category in cycle I, and 83.6% in cycle II in the very good category*

**Keywords:** Wordwall, Learning Motivation, Mathematics

### Abstrak

Penelitian ini merupakan sebuah tindakan tentang penggunaan media wordwall terhadap peningkatan motivasi siswa kelas V pada pembelajaran matematika materi perkalian dan pembagian. Penelitian ini dilaksanakan di SD Al Azhar Syifa Budi. Jenis penelitian yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan sampel penelitian yaitu 25 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi, pre-test, post-test dan dokumentasi. Peneliti melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebagai upaya untuk menciptakan suatu pembelajaran yang aktif, kreatif dan inovatif yang dapat meningkatkan minat belajar matematika siswa melalui pemanfaatan media wordwall dalam pembelajaran. PTK dilakukan dalam dua siklus. Hasil penelitian menunjukkan pemanfaatan media games edukasi wordwall dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas V SD N Al Azhar Syifa Budi ditunjukkan dengan peningkatan presentase pemenuhan indikator motivasi belajar siswa. Peningkatan motivasi belajar siswa dapat dilihat berdasarkan hasil analisis lembar angket motivasi siswa menggunakan wordwall yang memperoleh presentase 78% masuk dalam kategori baik pada siklus I, dan 83,6% pada siklus II masuk kategori sangat baik.

**Kata kunci:** Wordwall, Motivasi Belajar, Matematika



## PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peranan penting untuk mencetak generasi yang unggul. Di dalam pendidikan, penggunaan teknologi sangat diperlukan guna menunjang keberhasilan pembelajaran. Beberapa hal yang berkaitan dengan pendidikan seperti metode, media, dan hasil belajar sangat memengaruhi keberhasilan pembelajaran. Oleh karena itu seorang guru harus berinovasi dan kreatif dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang tidak monoton agar siswa lebih termotivasi dan aktif dalam pembelajaran. Namun sampai sekarang masih banyak guru yang menggunakan metode ceramah sehingga kegiatan pembelajaran menjadi kurang menarik. Dengan penggunaan metode, model, dan media pembelajaran yang monoton dapat menjadikan siswa cepat merasa bosan dan motivasi belajar siswa rendah. Pembelajaran yang kurang menyenangkan menyebabkan peserta didik menjadi tidak bersemangat dan merasa malas (Saelan Malewa & Al Amin, 2023)

Motivasi belajar merupakan faktor pendukung yang kuat dalam berlangsungnya proses pembelajaran. Motivasi belajar dapat diartikan sebagai daya pendorong untuk siswa agar semangat dalam kegiatan pembelajaran. Guru harus mengetahui apakah siswa memiliki motivasi atau tidak di dalam pembelajaran tersebut karena dengan adanya motivasi, siswa terlihat senang dan aktif dalam belajar (Arianti, 2018). Oleh karena itu motivasi belajar sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Salah satu caranya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Pemanfaatan media pembelajaran dapat menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satu cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi siswa adalah dengan menerapkan media interaktif dalam proses pembelajaran. Guru saat ini dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satu bentuk media pembelajaran yang dapat digunakan adalah game edukasi Wordwall.

Peneliti melakukan observasi sekaligus praktik mengajar pada tanggal 7 Agustus dan 9 Agustus 2024. Pada pembelajaran tersebut siswa terlihat belum menunjukkan minat yang besar dalam belajar yang ditandai dengan belum menunjukkan perasaan senang dalam belajar, belum berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, dan belum memberikan fokus yang penuh pada apa yang guru jelaskan. Peneliti selanjutnya melakukan wawancara kepada siswa kelas V SD Al Azhar Syifa Budi secara klasikal tentang apa mereka sukai dan sebagian besar siswa menjawab bahwa mereka suka sekali bermain game. Berdasarkan hasil wawancara tersebut peneliti mencoba untuk melakukan penelitian tindakan kelas dalam rangka meningkatkan minat belajar siswa kelas V SD Al Azhar Syifa Budi. Game edukasi Wordwall menjadi salah satu pilihan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Wordwall merupakan platform berupa website yang menyediakan berbagai macam permainan kuis interaktif.

Pemilihan Media Wordwall sebagai upaya meningkatkan minat belajar siswa juga dilatar belakangi oleh penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa media wordwall dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Sejalan dalam penelitian (Saelan Malewa & Al Amin, 2023) diperoleh kesimpulan bahwa aplikasi Wordwall mampu memberikan peningkatan pada minat belajar khususnya materi zakat di UPTD SD Negeri 65 Barru. Selain itu wordwall juga memiliki banyak kelebihan. (Mujahidin et al., 2021) mengemukakan beberapa kelebihan Wordwall sebagai alat pembantu dalam media

pembelajaran yaitu merupakan media berbasis teknologi yang fleksibel dan bervariasi, mudah digunakan dan disesuaikan, tersedia fitur gratis, dan memiliki tampilan yang menarik. Guru dapat membuat berbagai jenis aktivitas pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran.. Selain itu peserta didik juga dapat fleksible dalam mengakses media wordwall ini karena dapat di akses melalui smarthphone, laptop, maupun tablet. Wordwall memiliki template dan contoh project dari pengguna lainnya sehingga memudahkan para guru untuk membuat media pembelajaran serupa. Selain itu wordwall juga memungkinkan guru untuk mengubah template yang ada dan disesuaikan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penggunaan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Pada Pembelajaran Matematika.” Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah pemanfaatan media game edukasi wordwall dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SD Al Azhar Syifa Budi. Penelitian ini berfokus pada peningkatan motivasi belajar siswa dengan pemanfaatan teknologi baru berupa game edukasi wordwall.

### **METODE**

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan penelitian yang dilakukan melalui tindakan di kelas oleh guru. Subjek Penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V di SD Al Azhar Syifa Budi . Penelitian ini dilaksanakan di SD Al Azhar Syifa Budi Solo yang berlokasi di Jl. Haryo Panular No.64, Panularan, Kec. Laweyan, Kota Surakarta, Jawa Tengah 57149. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Agustus pada pembelajaran semester ganjil tahun 2024/2025. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi. Observasi adalah suatu metode pengumpulan data yang digunakan dengan jalan mengadakan pengamatan yang disertai dengan pencatatan terhadap keadaan atau perilaku objek sasaran yang dilakukan secara langsung pada lokasi yang menjadi objek penelitian (Umar Sidiq & Moh Miftachul Choiri, 2019). Teknik dokumentasi digunakan untuk melengkapi data yang sudah diperoleh dari observasi.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar angket motivasi siswa menggunakan wordwall yang memuat beberapa indikator minat belajar dan lembar observasi aktivitas guru. Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa tahap yaitu, Pre-Test, Post-test siklus 1 dan post-Test siklus 2 serta observasi. bentuk observasi ceklis (√) yang terdiri dari lima skor yaitu (0) = Sangat Tidak Setuju; (1) = Tidak Setuju; (2) = Ragu-ragu; (3) = Setuju; (4) = Sangat Setuju. Data hasil penelitian ini akan diolah dan di analisis secara kualitatif dan kuantitatif. Berdasarkan lembar observasi terdapat dua jenis pengamatan yaitu observasi kegiatan siswa dan kegiatan guru.

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

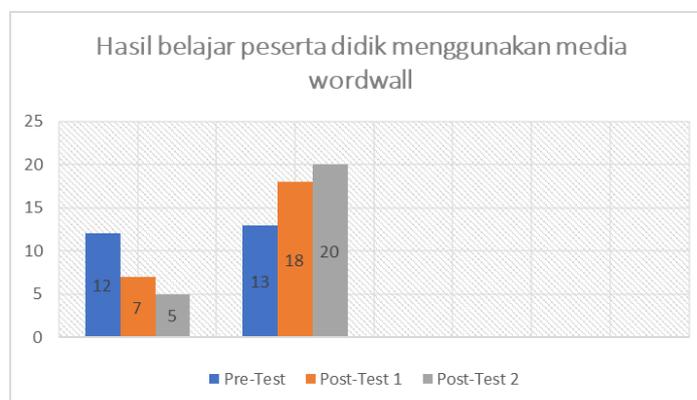
Peneliti sebelum melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) terlebih dahulu mengadakan observasi dan pengumpulan data kondisi awal kelas yang akan diberikan tindakan yaitu Kelas V SD Al Azhar Syifa Budi Solo. Peneliti perlu mengetahui kondisi awal siswa yang akan diteliti dimaksudkan agar penelitian ini diharapkan dapat menjadi solusi dari permasalahan yang muncul. Hasil observasi di kelas tersebut dari beberapa pembelajaran menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas V SD Al Azhar Syifa Budi Solo masih kurang antusias dalam pembelajaran, belum menunjukkan sikap senang belajar, belum memberikan perhatian penuh pada kegiatan pembelajaran yang

sedang berlangsung, masih suka sibuk sendiri, dan dari sekian banyak siswa yang hadir siswa yang tergolong aktif berpartisipasi dalam pembelajaran masih sedikit. Pada pra siklus peneliti belum memanfaatkan media wordwall. Pada tahap ini peneliti murni melakukan observasi untuk mengamati masalah apa yang dominan muncul di kelas tersebut terkait pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media wordwall secara signifikan meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Peneliti melaksanakan tindakan siklus I pada hari Selasa, 07 Agustus 2024. Materi yang diajarkan pada siklus I adalah materi perkalian dan pembagian bilangan cacah sampai 10.000. Berikut adalah beberapa temuan penting:

- peningkatan Nilai: Nilai post-test peserta didik menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan nilai pre-test
- Respon Positif: Peserta didik menunjukkan respon positif terhadap media pembelajaran wordwall dengan 78 % peserta didik menyatakan bahwa media ini membuat mereka lebih bersemangat dalam belajar matematika.
- Motivasi belajar: Observasi menunjukkan peningkatan motivasi belajar peserta didik dengan 83,6 % peserta didik menyatakan bahwa mereka lebih termotivasi untuk belajar matematika setelah menggunakan media wordwall

**Tabel 1. Rata-rata Skor Observasi Keterampilan Proses**

URAIAN	PRE-TEST	POST-TEST 1	POST-TEST 2
Jumlah peserta	25	25	25
Nilai rata-rata peserta didik	70	78	84
Jumlah peserta didik yang tuntas belajar	12	18	20
Jumlah peserta didik yang tidak tuntas belajar	13	7	5
Ketuntasan belajar	72%	78%	83,6%



**Gambar 1. Hasil Observasi media Wordwall**

Grafik menunjukkan siswa kelas V SD Al-Azhar Syifa Budi solo mendapatkan nilai dengan kategori rendah. Setelah disajikan tindakan nilai post-test yang didapatkan peserta didik berposisi dalam kelompok tinggi. Aspek tersebut menggambarkan perihal motivasi belajar Matematika setelah disajikan tindakan berbentuk media pembelajaran wordwall mendapati pemabharuan berbentuk penambahan berdasarkan kelompok sangat rendah sebagai kelompok tinggi serta sangat tinggi. Penelitian ini terbatas pada materi yang digunakan serta media yang dipakai untuk mengolah materi. Implikasi dari artikel ini terhadap perkembangan keilmuan adalah memperkuat bukti empiris mengenai efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif, seperti *Wordwall*, dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Temuan ini mendukung pentingnya integrasi teknologi dalam pembelajaran dan menyediakan panduan praktis bagi pendidik untuk mengimplementasikan media interaktif guna mencapai pembelajaran yang lebih

efektif dan bermakna di era digital. Hal ini sejalan dengan penelitian (Zulfah, 2023) bahwa pemanfaatan media game edukasi Wordwall dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Dengan memanfaatkan fitur-fitur menarik yang ditawarkan Wordwall, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan efektif. Penggunaan Wordwall dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, meningkatkan pemahaman konsep matematika, dan mengembangkan berbagai keterampilan yang dibutuhkan siswa di abad ke-21. Hal ini sesuai dengan penelitian (Lestari et al., 2023) bahwa penggunaan fitur game (permainan) interaktif pada Wordwall menstimulus motivasi siswa untuk belajar. Peningkatan motivasi belajar ini yang pada akhirnya membantu meningkatkan hasil belajar siswa.

Wordwall telah berhasil mengubah persepsi siswa kelas V terhadap pembelajaran matematika. Dengan Wordwall, belajar matematika menjadi pengalaman yang menyenangkan dan tidak membosankan. Melalui berbagai aktivitas yang menarik, siswa tidak hanya belajar tentang angka dan rumus, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Wordwall telah membuktikan bahwa pembelajaran matematika bisa menjadi menyenangkan dan efektif.

### SIMPULAN

Setelah merencanakan, melaksanakan tindakan, observasi dan melakukan analisis data diperoleh hasil penelitian yang menunjukkan bahwa pemanfaatan media game edukasi Wordwall dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas V SD Al Azhar Syifa Budi Solo. Peningkatan minat belajar siswa dapat dilihat berdasarkan hasil analisis lembar observasi motivasi belajar siswa yang memperoleh presentase 78% masuk dalam kategori baik pada siklus I, dan 83,6% pada siklus II masuk kategori sangat baik. Pengamatan secara kualitatif siswa setelah dilakukan tindakan siswa menunjukkan sikap sesuai indikator motivasi belajar yaitu merasa senang dalam kegiatan pembelajaran ditunjukkan oleh rasa antusias mereka, memberikan perhatian penuh dalam pembelajaran (fokus), dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran terutama pada saat guru memanfaatkan media wordwall dalam kegiatan pembelajaran. Siswa terlihat tertarik dengan penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan penggunaan teknologi termasuk game edukasi wordwall merupakan hal baru bagi mereka karena guru kelas sebelumnya biasa mengajar hanya menggunakan papan tulis dan buku saja. Penelitian ini menunjukkan bahwa media wordwall dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SD Al Azhar Syifa Budi. Oleh karena itu dengan penelitian ini guru dapat memanfaatkan media wordwall sebagai media edukatif berbasis teknologi dalam pembelajaran apapun, hal tersebut bisa disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan. Dengan adanya game wordwall tersebut dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran interaktif Wordwall dapat meningkatkan motivasi belajar matematika peserta didik kelas V secara signifikan. Media ini tidak hanya membuat proses pembelajaran lebih menarik, tetapi juga meningkatkan hasil belajar dan motivasi peserta didik. Oleh karena itu, penggunaan media wordwall dapat menjadi salah satu alternatif yang efektif dalam meningkatkan kualitas pendidikan di era digital

### DAFTAR PUSTAKA

- Arianti. (2018). PERANAN GURU DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA. *Didaktika Jurnal Kependidikan* , 12(2), 117–134.
- Lestari, M. K., Restian, A., & Supradana, A. (2023). *Implementasi Media Wordwall Gameshow untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika kelas 1 dalam Merdeka Belajar*. 6(2), 117–124. <https://doi.org/10.31764>

- Mujahidin, A. A., Salsabila, H., Hasanah, A. L., Andani, M., & Aprillia, W. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, dan Wordwall) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti. *INNOVATIVE: JOURNAL OF SOCIAL SCIENCE RESEARCH*, 1(2), 552–560.
- Saelan Malewa, E., & Al Amin, M. (2023). PENGGUNAAN APLIKASI WORDWALL DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATERI ZAKAT DI UPTD SD NEGERI 65 BARRU THE USE OF WORDWALL APPLICATION IN INCREASING STUDENTS' INTEREST IN LEARNING ZAKAT MATERIAL AT UPTD SD NEGERI 65 BARRU. *Journal Educandum*, 9(1), 22–30.
- Umar Sidiq, & Moh Miftachul Choiri. (2019). *METODE PENELITIAN KUALITATIF DI BIDANG PENDIDIKAN*.
- 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>
- Walidah, G. N., Mudrikah, A., & Saputra, S. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Wordwall terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik. *UJMES (Uninus Journal of Mathematics Education And Science)*, 7(2), 105–115. <https://Doi.Org/10.30999/Ujmes.V7i2.2140>