Indo Green Journal
https://idngreen.com/index.php/green

e-ISSN: 3025 – 4574, p-ISSN: 3025 – 2679
Volume 4 Nomor 2 Tahun 2026
Halaman: 60 – 67

RESEARCH ARTICLE

Pemanfaatan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Game Edukasi *WordWall* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas III di SD GMIM 1 Tomohon

Rina Mardiana. P[1], Deitje A. Katuuk[2], Deane Umboh[3]
Program Studi S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan Dan Psikologi, Universitas Negeri Manado, Indonesia

rinamardiana.p0401@gmail.com[1], deikatuuk@yahoo.co.id[2], deaneumboh@unima.ac.id[3]

Kata Kunci:
Pembelajaran Matematika, Minat Belajar, Wordwall

Abstrak

Pembelajaran matematika ditingkat sekolah dasar sering kali dianggap sebagai sesuatu yang membosankan dan monoton, sehingga menurunkan minat belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas III SD GMIM 1 Tomohon melalui media *Wordwall* berbasis game edukasi yang sesuai dengan karakter anak usia sekolah dasar. Menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subjek 21 siswa kelas III. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan pada siklus II dibandingkan siklus I, yaitu indikator perasaan senang dari 59,52% menjadi 88,90%; minat dari 58,33% menjadi 84,52%; perhatian dari 58,33% menjadi 86,90%; serta keterlibatan dari 58,33% menjadi 80,95%. Kesimpulannya, pemanfaatan media game edukasi *Wordwall* efektif meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas III di SD GMIM 1 Tomohon.

***Key Word**:*
Mathematics Learning Learning Outcomes, Wordwall

Abstract

Mathematics learning in elementary school is often considered boring and monotonous, which causes students' interest in learning to decrease. Interest in learning is something that needs to be built in students in the learning process. In fact, the learning interest of third-grade students at GMIM 1 Tomohon Elementary School still needs to be improved. This study aims to increase interest in learning mathematics through educational game-based Wordwall media that suits the character of elementary school children. This study uses Classroom Action Research. The subjects of the study were 21 third-grade students at GMIM 1 Tomohon Elementary School. Observation sheets, interviews, and documentation were used in data collection in this study. The results showed that in cycle I the percentage of the indicator of feelings of happiness increased from 59.52% to 88.90% in cycle II. 58.33% of the indicator of interest percentage in cycle I increased from 84.52% in cycle II. Then 58.33% of the indicator of attention percentage in cycle I increased from 86.90% in cycle II. And the percentage of involvement indicator from 58.33% in cycle I increased from 80.95% in cycle II. Shows that the use of wordwall educational game media can increase the learning interest of grade III students at GMIM 1 Tomohon Elementary School.

Information Production:
© 2026 *by the authors of this article. This work is licensed under an Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA*

PENDAHULUAN

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Sisdiknas, pendidikan merupakan suatu usaha yang terencana dan sadar untuk menciptakan lingkungan serta proses pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk secara aktif mengeksplorasi dan mengembangkan kemampuan mereka, ini mencakup unsur spiritual-religius, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang relevan bagi individu, masyarakat, bangsa, dan negara. Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah, pembelajaran menjadi kegiatan utama yang bersifat rasional, yakni upaya sadar dan terencana guna mewujudkan suasana belajar serta proses interaksi aktif antara pendidik, siswa, dan sumber belajar dalam satuan pendidikan, sehingga tercapai perolehan perilaku yang lebih baik melalui pengembangan berbagai potensi individu.

Menurut pandangan Smith & Ragan (2003), proses belajar tidak sekadar mencakup transfer informasi, melainkan juga serangkaian kegiatan yang berfokus pada partisipasi aktif siswa. Melalui keterlibatan tersebut, dapat diukur tingkat ketercapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Dengan demikian, rasa ketertarikan serta dorongan motivasi belajar peserta didik menjadi landasan penting yang memengaruhi

e-ISSN: 3025 – 4574
p-ISSN: 3025 – 2679

jalannya proses maupun hasil akhir pembelajaran. Minat belajar menjadi faktor esensial dalam proses pendidikan. Minat belajar adalah aspek psikologis yang berperan krusial dalam menentukan seberapa besar keterlibatan siswa. Keberadaan minat sangatlah penting, sebab tanpa adanya ketertarikan yang kuat terhadap materi yang dipelajari, akan sulit mengharapkan siswa untuk tekun dan meraih prestasi belajar yang optimal. Hal ini terutama berlaku dalam pembelajaran matematika. Matematika tidak hanya menjadi syarat mutlak untuk menempuh jenjang pendidikan selanjutnya, tetapi juga menjadi instrumen strategis guna mengasah kemampuan berpikir logis, meningkatkan kecerdasan, serta membentuk karakter yang baik. Oleh karena itu, sudah sepatutnya siswa menumbuhkan hasrat yang tinggi dan rasa gembira dalam mempelajari matematika. Dalam pembelajaran matematika di Sekolah Dasar, siswa diperkenalkan pada materi dasar seperti hitungan dan ukuran yang esensial. Sayangnya, tantangan terbesar di tingkat ini justru terletak pada rendahnya minat siswa untuk belajar matematika. Hal ini terjadi karena banyak siswa yang menganggap pelajaran ini sulit dipahami dan tidak menyenangkan (Barimbing dkk., 2022).

Kenyataannya, banyak siswa menganggap pembelajaran matematika di Sekolah Dasar sebagai aktivitas yang membosankan, monoton, dan sulit, yang berakibat pada menurunnya semangat mereka untuk belajar. Umboh (2025) menjelaskan bahwa hal ini disebabkan oleh metode pengajaran yang tidak menarik dan kurang efektif, ditambah dengan suasana kelas yang tidak mendukung, sehingga mengakibatkan rendahnya motivasi siswa. Dengan demikian, Natalya Tirsa Mokorowu dan rekan-rekannya (2023) menekankan bahwa kemudahan akses yang ditawarkan oleh teknologi dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih berharga dan menyenangkan. Selain itu, seberapa efektif teknologi dalam menarik minat belajar sangat bergantung pada kreativitas guru. Mangangantung dan timnya (2022) menegaskan bahwa kreativitas guru sangat penting untuk merangsang minat belajar, memberikan inspirasi, serta membangkitkan semangat siswa, karena motivasi dalam belajar merupakan faktor kunci untuk mencapai hasil belajar yang berkualitas. Oleh karena itu, peningkatan motivasi belajar dapat membuat proses pendidikan menjadi lebih menarik dan efisien dengan memanfaatkan alat bantu belajar, terutama media pembelajaran yang dapat menarik minat siswa, yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak di Sekolah Dasar yang menyukai aktivitas belajar yang menantang dan interaktif. Media pembelajaran berbasis permainan, seperti Wordwall, yang memungkinkan guru untuk menciptakan permainan edukatif interaktif, menjadi strategi yang efektif dalam konteks ini.

Hasil pengamatan awal menunjukkan bahwa tingkat minat belajar siswa kelas III SD GMIM 1 Tomohon, dalam pembelajaran matematika cukup rendah. Hal ini terindikasi dari kurangnya perhatian siswa selama pembelajaran, kurangnya keterlibatan dalam kegiatan belajar, serta minimnya ketertarikan terhadap materi yang diajarkan. Dari 21 siswa yang diamati, hanya 4 peserta didik yang menunjukkan indikator minat belajar seperti memperhatikan penjelasan guru, aktif bertanya, dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Saat proses pembelajaran matematika, guru menggunakan media PPT bergambar yang ada dibuku paket siswa tanpa elemen animasi yang tidak bergerak yang menyebabkan siswa merasa bosan. Akiatnya siswa menjadi ramai, suka berjalan-jalan, mengkhayal dan mengantuk, dan sibuk asyik bercerita dengan teman disamping mereka. Beberapa siswa bahkan bolak balik keluar masuk ruang kelas dan mengganggu teman yang tengah fokus memahami materi yang disampaikan oleh guru, seolah-olah mengabaikan keberadaan guru didepan kelas. Kondisi ini menyebabkan banyak peserta didik dikelas III menjadi kurang berminat dalam belajar.

Selanjutnya, penelitian ini dilakukan dengan mewawancarai siswa kelas III SD GMIM 1 Tomohon secara klasikal untuk mengetahui hal-hal yang mereka senangi. Mayoritas siswa menjawab bahwa mereka sangat menyukai permainan yang menantang dan menarik. Permasalahan diatas membuat rendahnya minat belajar siswa, sehingga diperlukan satu alternatif penggunaan media yang cocok dengan permasalahan diatas agar proses pembelajaran menyenangkan.

Media pembelajaran berbasis game edukasi, seperti *Wordwall* merupakan salah satu alternatif yang bisa digunakan untuk mengatasi masalah ini. Tjaolo dkk., (2025) mengemukakan bahwa, *Wordwall* adalah sebuah platfrom pendidikan yang berfokus pada permainan, dan bisa menjadi pilihan menarik untuk pembelajaran di tingkat Sekolah Dasar, karena sesuai dengan karakteristik siswa yang masih menyukai permainan edukasi yang seru dan menantang. Permainan ini tidak hanya berfungsi untuk meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa tetapi juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dengan demikian dapat pemberikan pengalaman dan meningkatkan motivasi belajar. Karena itu, melalui game edukasi *Wordwall*, proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan keefektifan media ini telah terbukti dan mulai dikenal dalam dunia pembelajaran di Indonesia.

Hasil dari berbagai studi yang telah dilakukan, mengindikasikan bahwa media *Wordwall* berkontribusi positif terhadap peningkatan antusiasme dan capaian akademik siswa pada sejumlah pokok bahasan

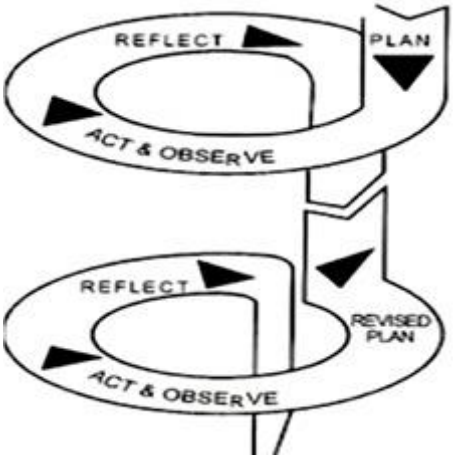
e-ISSN: 3025 – 4574
p-ISSN: 3025 – 2679

matematika di jenjang Sekolah Dasar. Sebagai contoh, riset yang dilaksanakan oleh Zulfah (2023) berjudul "Pemanfaatan Media Game Edukasi WordWall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa" membuktikan adanya lonjakan nilai rata-rata hingga 91%. Senada dengan temuan itu, penelitian yang dilakukan Rahmawati dkk. (2024) di SDN 02 Taman Kota Madiun berjudul "Penerapan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Pada Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar" menyimpulkan bahwa persentase keaktifan siswa mencapai 86% dengan kategori sangat baik. Lebih lanjut, dalam studi Purnamasari dkk. (2022) yang berjudul "Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online WordWall", dijelaskan bahwa perangkat pembelajaran berbasis permainan edukatif ini tidak hanya meningkatkan kreativitas guru dalam proses mengajar, tetapi juga berdampak positif pada hasil belajar siswa. Meskipun beberapa penelitian menunjukkan bahwa *Wordwall* efektif meningkatkan minat belajar siswa, namun penerapannya pada pembelajaran matematika di kelas III Sekolah Dasar khususnya di SD GMIM 1 Tomohon belum pernah dilakukan. Oleh karena itu, penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan untuk mengetahui bagaimana pemanfaatan media pembelajaran *Wordwall* dapat meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran matematika.

Berdasarkan penjelasan yang telah disampaikan sebelumnya, peneliti terdorong untuk memanfaatkan media pembelajaran game edukasi (*Wordwall*) sebagai salah satu solusi dalam mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh siswa kelas III di SD GMIM 1 Tomohon. Dengan demikian, peneliti memiliki keinginan yang kuat untuk melaksanakan penelitian dengan yang berjudul "Pemanfaatan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Game Edukasi *WordWall* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas III Di SD GMIM 1 Tomohon".

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Classroom Action Research yang bertujuan mengatasi masalah pembelajaran di kelas guna meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Tahapan pelaksanaannya terdiri dari empat tahapan yang terintegrasi secara sistematis, yaitu perencanaan (plan), pelaksanaan (action), pengamatan (observation), dan refleksi (reflection), yang membentuk siklus pemecahan masalah yang saling berkaitan dan sistematis. Model Kemmis & Mc Taggart (1998) digunakan sebagai kerangka dalam penelitian ini, dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 1. Alur Gambar 1. Siklus PTK Model Kemmis & Mc Taggart (Machali 2022)

Penelitian ini dilaksanakan di SD GMIM 1 Tomohon, Jl. Nazareth, Kel. Matani Tiga, Kec. Tomohon Tengah, Kota Tomohon, Sulawesi Utara, pada semester genap ditahun ajar 2026. Terdapat 21 siswa dikelas III SD GMIM 1 Tomohon terdiri dari 9 orang siswa perempuan dan 12 siswa laki-laki. Teknik pengumpulan data yang digunakan mencakup lembar observasi, wawancara, serta dokumentasi. Untuk mengukur tingkat minat belajar siswa sebagai acuan penentuan siklus, digunakan rumus persentase minat belajar per siswa menurut (Widiantika, 2021):

$$p = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:
P = Persentase minat belajar
F = Jumlah siswa yang menunjukkan indikator minat
N =Jumlah seluruh siswa

e-ISSN: 3025 – 4574
p-ISSN: 3025 – 2679

Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase rata-rata secara keseluruhan setiap indikator minat belajar dari data yang diperoleh digunakan untuk menarik kesimpulan. Berikut adalah rumus yang digunakan (Arikunto, 2022):

Diketahui: $\bar{x} = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$

Keterangan:

$\bar{x}$ = Persentase rata-rata

$\sum \times$= Jumlah skor yang diperoleh

n = Jumlah skor maksimal

Penelitian ini dikatakan berhasil apabila presentase minat belajar siswa mencapai ≥ 70% dengan kategori baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan mengikuti prosedur Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang meliputi empat tahapan utama, yaitu Perencanaan, Tindakan, Pengamatan dan Refleksi. Proses penelitian Tindakan Kelas ini terbagi menjadi dua siklus yang dilakukan dikelas III SD GMIM 1 Tomohon dengan melibatkan 21 siswa, dimana peneliti bertindak sebagai pengajar, sementara guru kelas III bertindak sebagai observer. Siklus I dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 03 Februari 2026. Kemudian, siklus II dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 09 Februari 2026 dengan alokasi waktu 2 x 35 Menit (07.30 – 08.40) pada materi Penjumlahan Bilangan Cacah Sampai Seratus. Berikut adalah hasil pengamatan peneliti selama proses pembelajaran pada siklus I:

Tabel 1. Tingkat Minat Peserta didik Kelas III Siklus I.

NO	Nama	Indikator				Keterangan
		Senang	Tertarik	Perhatian	Terlibat	
1.	AR	SM	MSH	MSH	MSH	
2.	AP	MSH	MM	MSH	MM	
3.	BL					ALPA
4.	CM	MSH	MSH	MSH	MSH	
5.	EM	MM	SM	SM	MSH	
6.	EK	SM	SM	SM	SM	
7.	FW	MSH	MSH	MSH	MSH	
8.	GW	MSH	MM	MM	MM	
9.	GJP	MSH	MSH	MM	MSH	
10.	GKP	MM	MM	MM	MSH	
11.	LDL					ALPA
12.	LS	MM	MM	MM	MM	
13.	JK	BM	BM	MM	BM	
14.	MW	MSH	MSH	MSH	MSH	
15.	MK	MM	MM	MM	BM	
16.	NS	MSH	MSH	MM	SM	
17.	SR	SM	SM	SM	SM	
18.	WT	MSH	MSH	MSH	MSH	
19.	XR	SM	SM	SM	SM	
20.	KP	BM	BM	BM	BM	
21.	AZ					ALPA

Dari hasil pengamatan yang dilakukan dikelas III yang termuat pada data di atas jumlah siswa yang hadir berjumlah 18 siswa dari 21 siswa secara keseluruhan. Dapat dilihat sudah ada siswa yang mencapai tingkat minat belajar Sangat Meningkat walaupun belum mencapai tingkat persentase keberhasilan.

Siswa pada siklus I yang memiliki perasaan senang yaitu terdapat 9,52% (2 orang siswa) belum meningkat, 19,4% (4 orang siswa) mulai meningkat, 38,9% (8 orang siswa) meningkat sesuai harapan, dan 19,4% (4 orang siswa) sangat meningkat. Sehingga persentase tingkat keberhasilan minat belajar matematika dengan memanfaatkan media pembelajaran *Wordwall* pada indikator perasaan senang mencapai: $\bar{x} = \frac{50}{84} \times 100\%$ = 59,52% (a). Siswa yang memiliki ketertarikan yaitu terdapat 4,76% (1 orang siswa) belum meningkat, 28,57% (6 orang siswa mulai meningkat, 33,33% (7 orang siswa) meningkat sesuai harapan, dan 19,4% (4 orang siswa) sangat meningkat. Sehingga persentase tingkat keberhasilan minat belajar matematika dengan memanfaatkan media pembelajaran *Wordwall* pada indikator ketertarikan mencapai: $\bar{x} = \frac{49}{84} \times 100\%$ = 58,33% (b). Siswa yang memiliki perhatian yaitu terdapat 4,76% (1 orang siswa) belum meningkat, 33,33% (7 orang siswa) mulai meningkat, 28,57% (6 orang siswa) meningkat sesuai harapan dan 19,4% (4

e-ISSN: 3025 – 4574
p-ISSN: 3025 – 2679

orang siswa) sangat meningkat. Sehingga persentase tingkat keberhasilan minat belajar matematika dengan memanfaatkan media pembelajaran *Wordwall* pada indikator perhatian mencapai: $\bar{x} = \frac{49}{84} \times 100\% = 58{,}33\%$ (c). Siswa yang memiliki keterlibatan yaitu terdapat 14,28% (3 orang siswa) belum meningkat, 14,28% (3 orang siswa) mulai meningkat, 38,9% (8 orang siswa) meningkat sesuai harapan dan 19,4% (4 orang siswa) sangat meningkat. Sehingga persentase tingkat keberhasilan minat belajar matematika dengan memanfaatkan media pembelajaran *Wordwall* pada indikator keterlibatan mencapai: $\bar{x} = \frac{49}{84} \times 100\% = 58{,}33\%$ (d).

Tabel 2 Persentase Minat Belajar Siswa Kelas III Siklus I.

Indikator	Hasil Pengamatan BM (1)	MM (2)	MSH (3)	SM (4)	Total Skor	Max/ Indikator	Kategori
Perasaan Senang	2 9,52%	4 19,4%	8 38,9%	4 19,4%	50 59,52%	84	Kurang
Ketertarikan	1 4,76%	6 28,57%	7 33,33%	4 19,4%	49 58,33%	84	Kurang
Perhatian	1 4,76%	7 33,33%	6 28,57%	4 19,4%	49 58,33%	84	Kurang
Keterlibatan	3 14,28%	3 14,28%	8 38,9%	4 19,4%	49 58,33%	84	Kurang

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa dan wali kelas, terkait pemanfaatan media game edukasi *Wordwall* dalam meningkatkan minat belajar. Ada dua persepsi utama yang timbul yaitu persepsi positif dan negatif. Persepsi positif ditunjukkan oleh sebagian siswa yang memiliki minat tinggi dan keterlibatan aktif melalui media *Wordwall*. Sedangkan persepsi negatif yang timbul beberapa siswa mengalami hambatan emosional dan pemahaman. Sehingga diperlukan pendekatan pengajaran yang lebih mendalam untuk mengatasi ketidakpahaman, rasa malu dan rendahnya kepercayaan diri diantara siswa kelas III. Pada siklus I, minat belajar siswa masih berada pada kategori kurang (<50% - 59%) belum mencapai kriteria keberhasilan, sehingga perlu adanya perbaikan untuk melanjutkan penelitian ke siklus II. Berikut adalah hasil pengamatan peneliti selama proses pembelajaran disiklus II:

Tabel 3 Tingkat Minat Siswa Kelas III Siklus II

NO	Nama	Indikator Senang	Tertarik	Perhatian	Terlibat	Keterangan
1.	AR	SM	SM	SM	SM	
2.	AP	SM	SM	SM	SM	
3.	BL	SM	SM	SM	MSH	
4.	CM	SM	MSH	SM	MM	
5.	EM	SM	SM	SM	SM	
6.	EK	SM	SM	SM	SM	
7.	FW	SM	SM	SM	SM	
8.	GW	SM	SM	SM	SM	
9.	GJP	SM	SM	SM	SM	
10.	GKP	SM	SM	SM	SM	
11.	LDL	SM	SM	SM	SM	
12.	LS	SM	MSH	SM	MSH	
13.	JK	MSH	MSH	MSH	MM	
14.	MW	SM	SM	SM	SM	
15.	MK	SM	MSH	MSH	MSH	
16.	NS	SM	SM	SM	SM	
17.	SR	SM	SM	SM	SM	
18.	WT					ALPA
19.	XR	SM	SM	SM	SM	
20.	KP	MSH	MSH	MSH	MSH	
21.	AZ					ALPA

e-ISSN: 3025 – 4574
p-ISSN: 3025 – 2679

Tabel 4 Persentase Minat Belajar Siswa Kelas III Siklus II.

Indikator	Hasil Pengamatan				Total Skor	Max/ Indikator	Kategori
	BM (1)	MM (2)	MSH (3)	SM (4)			
Perasaan Senang	0 0%	0 0%	2 9,52%	17 80,95%	74 88,90%	84	Sangat Baik
Ketertarikan	0 0%	0 0%	5 23,80%	14 66,66%	71 84,52%	84	Sangat Baik
Perhatian	0 0%	0 0%	3 14,28%	16 76,19%	73 86,90%	84	Sangat Baik
Keterlibatan	0	2 9,52%	4 19,4%	13 61,90%	68 80,95%	84	Sangat Baik

Berdasarkan uraian persentase diatas tingkat minat belajar siswa kelas III pada siklus II peserta didik sudah ada mencapai tingkat keberhasilan yang diiginkan, sehingga dapat disimpulkan bahwa

Siswa kelas III SD GMIM 1 Tomohon, yang memiliki perasaan senang yaitu 9,52% (2 orang siswa) meningkat sesuai harapan dan 80,95% (17 orang siswa) sangat meningkat. Sehingga persentase tingkat keberhasilan minat belajar matematika dengan memanfaatkan media pembelajaran wordwall pada indikator perasaan senang mencapai: $\bar{x} = \frac{74}{84} \times 100\% = 88{,}90\%$ (a). Siswa yang memiliki ketertarikan yaitu 23,80% (5 orang siswa) meningkat sesuai harapan dan 66,66% (14 orang siswa) sangat meningkat. Sehingga persentase tingkat keberhasilan minat belajar matematika dengan memanfaatkan media pembelajaran *wordwall* pada indikator ketertarikan mencapai: $\bar{x} = \frac{71}{84} \times 100\% = 84{,}52\%$ (b). Siswa yang memiliki perhatian yaitu 14,28% (3 orang siswa) meningkat sesuai harapan dan 76,19% (16 orang siswa) sangat meningkat. Sehingga persentase tingkat keberhasilan minat belajar matematika dengan memanfaatkan media pembelajaran *wordwall* pada indikator perhatian mencapai: $\bar{x} = \frac{73}{84} \times 100\% = 86{,}90\%$ (c). Siswa yang memiliki keterlibatan yaitu 9,52% (2 orang siswa) mulai meningkat, 19,4% (4 orang siswa) meningkat sesuai harapan dan 61,90% (13 orang siswa) sangat meningkat. Sehingga persentase tingkat keberhasilan minat belajar matematika dengan memanfaatkan media pembelajaran *wordwall* pada indikator keterlibatan mencapai: $\bar{x} = \frac{68}{84} \times 100\% = 80{,}95\%$ (d).

Berdasarkan hasil pengamatan penelitian dan analisis data dalam proses pembelajaran mulai dari perencanaan sampai tahap evaluasi menggunakan aplikasi *Wordwall* pada siklus II, menunjukkan bahwa tingkat minat belajar siswa dikelas III SD GMIM 1 Tomohon terlihat adanya peningkatan keberhasilan yaitu sebesar ≥ 80% Sangat Baik atau sudah mencapai tahap SM= Sangat Meningkat. Hal ini peneliti mengakhiri penelitian pada siklus II di SD GMIM 1 Tomohon. Dalam proses pembelajaran, media sangat dibutuhkan untuk menjadi stimulus perantara antara guru dan sebagai siswa agar mampu meningkatkan minat belajar siswa Dalam pemilihan media pembelajaran yang inovatif, peserta didik dapat mendapatkan motivasi dan juga memberi pengaruh terhadap proses siswa menjadi lebih aktif sehingga minat belajar peserta didik meningkat karena pada dasarnya pemanfaatan media pada proses pembelajaran menjadi faktor keberhasilan proses pembelajaran.

Pembelajaran merupakan proses penting dalam menentukan masa depan. Dalam proses pembelajaran di sekolah dasar, penggunaan media pembelajaran yang interaktif sangat diperlukan agar komunukasi guru dan peserta didik mampu terjalin dengan baik berupa materi ajar akan disampaikan melalui media pembelajaran sehingga meningkatkan keberhasilan belajar melalui interaksi bermakna dan kolaborasi kelas yang optimal. Menurut Slameto (2019), minat adalah rasa suka yang berkelanjutan terhadap suatu aktivitas tanpa paksaan, tercermin dalam partisipasi aktif siswa. Sebagai faktor psikologis utama, minat belajar mendorong keterlibatan siswa, sehingga guru perlu merancang pembelajaran matematika yang relevan menggunakan media interaktif sesuai karakteristik siswa Sekolah Dasar untuk menciptakan suasana kelas yang menarik dan memotivasi. *Wordwall* sebagai platform game edukasi berbasis web mengintegrasikan elemen audio, visual, dan interaktif yang membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Platform ini mudah diakses melalui internet dengan berbagai template game seperti Open the Box, memastikan materi terserap dengan baik, meningkatkan partisipasi aktif, serta mendorong diskusi kelas yang hidup (Khairunnisa, 2021).

Penelitian yang dilakukan oleh Nadhirotuz Zulfah. (2023). "Pemanfaatan Media Game Edukasi *WordWall* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa" membuktikan bahwa media *Wordwall* dapat meningkatkan ketertarikan minat belajar siswa. Penelitian oleh Adinda Desty Dian Utami, dkk (2022)

e-ISSN: 3025 – 4574
p-ISSN: 3025 – 2679

"Penerapan Aplikasi Game Wordwall dalam Pembelajaran untuk Menumbuhkan Karakter Disiplin Siswa Sekolah Dasar" menunjukkan manfaatnya dalam menumbuhkan disiplin sekaligus pengalaman belajar bermakna. Penelitian ini konsisten dengan temuan tersebut, pemanfaatan media pembelajaran *Wordwall* pada materi Penjumlahan Bilangan Cacah Sampai Seratus dikelas III SD GMIM 1 Tomohon berhasil meningkatkan minat belajar dari kategori "Kurang" pada siklus I menjadi kategori "Sangat Baik" pada siklus II. Dimana, pada siklus I dan II indikator persentase perasaan senang skala BM 2 orang, MM 4 orang, MSH 8 orang, dan SM 4 orang dengan presentase 59,52% dengan kategori kurang meningkat menjadi BM 0 orang, MM 0 orang, MSH 2 orang, dan SM 17 orang dengan presentase 88,90% dengan kategori sangat baik, indikator persentase ketertarikan skala BM 1 orang, MM 6 orang, MSH 7 orang, dan SM 4 orang dengan presentase 58,33% dengan kategori kurang, meningkat menjadi BM 0 orang, MM 0 orang, MSH 5 orang, dan SM 14 orang dengan presentase 84,52% dengan kategori sangat baik. indikator perhatian skala BM 1 orang, MM 7 orang, MSH 6 orang, dan SM 4 orang dengan presentase 58,33% dengan kategori kurang meningkat menjadi BM 0 orang, MM 0 orang, MSH 3 orang, dan SM 16 orang dengan presentase 86,90% dengan kategori sangat baik, dan indikator persentase keterlibatan skala BM 3 orang, MM 3 orang, MSH 8 orang, dan SM 4 orang dengan presentase 58,33% dengan kategori kurang meningkat menjadi BM 0 orang, MM 2 orang, MSH 4 orang, dan SM 13 orang dengan presentase 80,95% kategori sangat baik. Sehingga membuktikan bahwa pemanfaatan media pembelajaran matematika berbasis game edukasi *Wordwall* dapat meningkatkanl minat belajar siswa kelas III di SD GMIM 1 Tomohon.

KESIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis game edukasi *Wordwall* terbukti efektif meningkatkan minat belajar siswa kelas III SD GMIM 1 Tomohon pada materi Penjumlahan Bilangan Cacah Sampai Seratus. Pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif sangat diperlukan agar komunukasi guru dan siswa mampu terjalin dengan baik sehingga keberhasilan belajar siswa dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dengan demikian dapat pemberikan pengalaman dan meningkatkan motivasi belajar melalui interaksi yang baik antara guru dan siswa. Dimana hasil penelitian pada siklus I persentase indikator perasaan senang 59,52% meningkat menjadi 88,90% pada siklus II. 58,33% indikator persentase ketertarika pada siklus I meningkat menjadi 84,52% pada siklus II. Kemudian 58,33% indikator persentase perhatian pada siklus I meningkat menjadi 86,90% di siklus II. Dan persentase indikator keterlibatan 58,33% pada siklus I meningkat menjadi 80,95% pada siklus II. Dimana semua indikator menunjukkan adanya peningkatan kategori dari "Kurang" menjadi "Sangat Baik", yang membuktikan bahwa Wordwall berhasil memberikan pengalaman belajar bermakna yang meningkatkan motivasi secara menyeluruh.

DAFTAR REFERENSI

Anggara Nenohai, J., et al. (2022). Development of gamification-based Wordwall game platform on reaction rate materials. *Electronic Journal of Chemistry, 14*(2). http://dx.doi.org/10.17807/orbital.v14i2.16206

Arikunto, S. (2002). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik.* Rineka Cipta.

Barimbing, A., Abi, A. R., & Silaban, P. J. (2022). Analisis faktor rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas VI SD. *Jurnal Pajar (Pendidikan dan Pengajaran), 6*(4), 1065. https://doi.org/10.33578/pjr.v6i4.8577

Khairunisa, Y. (2021). Pemanfaatan fitur gamifikasi daring maze chase–Wordwall sebagai media pembelajaran digital mata kuliah statistika dan probabilitas. *MEDIASI, 2*(1). https://doi.org/10.46961/mediasi.v2i1.254

Mangangantung, J. M., Wentian, S., & Rorimpandey, W. H. F. (2022). Pengaruh kreativitas guru dan motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar siswa kelas V SD negeri di Kecamatan Wanea. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan, 9*(1), 15–24. https://doi.org/10.21831/jitp.v9i1.49942

Mokorowu, N. T., Katuuk, D. A., Tarusu, D. T., & Pangkey, R. D. H. (2023). Implementasi pendidikan karakter profil pelajar Pancasila dalam kurikulum merdeka di SDN 1 Tombatu. *Jurnal Elementaria Edukasia, 6*(4), 1544–1558. https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.7314

Purnamasari, S., Rahmanita, F., Soffiatun, S., Kurniawan, W., & Afriliani, F. (n.d.). Abdi Laksana jurnal pengabdian kepada masyarakat bermain bersama pengetahuan peserta didik melalui media pembelajaran berbasis game online Wordwall. www.wordwall.net

Tjaolo, N. A., Sabang, S. M., & Manitu, A. (2025). Penggunaan media Wordwall untuk meningkatkan minat belajar pendidikan Pancasila pada peserta didik kelas VI sekolah dasar. *Journal Genta Mulia, 16*(1). https://ejournal.uncm.ac.id/index.php/gm/article/view/1394

e-ISSN: 3025 – 4574
p-ISSN: 3025 – 2679

Umboh, D. (2025). *Pengaruh model project-based learning terhadap mathematics pedagogical content knowledge dan teacher identity ditinjau dari self-efficacy mahasiswa PGSD* [Tesis, Universitas Negeri Jakarta]. http://repository.unj.ac.id/view/subjects/LD.html

Widiantika, I., & Munandar, D. R. (2021). Analisis minat belajar daring matematika siswa komunitas studygram kelas VII sekolah menengah pertama. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif), 4*(2), 425–434. https://doi.org/10.22460/jpmi.v4i2.6785

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