

## **EFEKTIVITAS MEDIA INTERAKTIF WORDWALL TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATERI RASIO DI KELAS VI SD**

Adinda Nirvi Lestari<sup>1</sup>, Ahmad Fajri<sup>2</sup>, Anggia Murni<sup>3</sup>, Muhammad Alviannor<sup>4</sup>, (Nur Saniah Widya<sup>5</sup>, Maimunah<sup>6</sup>, Ahmad Suriansyah<sup>7</sup>

Institusi/lembaga Penulis <sup>1</sup>PGSD FKIP Universitas Lambung Mangkurat

Institusi / lembaga Penulis <sup>2</sup>PGSD FKIP Universitas Lambung Mangkurat

Institusi / lembaga Penulis <sup>3</sup>PGSD FKIP Universitas Lambung Mangkurat

Institusi / lembaga Penulis <sup>4</sup>PGSD FKIP Universitas Lambung Mangkurat

Institusi / lembaga Penulis <sup>5</sup>PGSD FKIP Universitas Lambung Mangkurat

Institusi / lembaga Penulis <sup>6</sup>PGSD FKIP Universitas Lambung Mangkurat

Institusi / lembaga Penulis <sup>7</sup>PGSD FKIP Universitas Lambung Mangkurat

<sup>1</sup>[adindanirvi7@gmail.com](mailto:adindanirvi7@gmail.com) , <sup>2</sup>[ahmadfajri2102@gmail.com](mailto:ahmadfajri2102@gmail.com) ,

<sup>3</sup>[anggiamurni002@gmail.com](mailto:anggiamurni002@gmail.com) , <sup>4</sup>[alvin.21.04.06@gmail.com](mailto:alvin.21.04.06@gmail.com) ,

<sup>5</sup>[nurw95607@gmail.com](mailto:nurw95607@gmail.com) , <sup>6</sup>[maimunah@ulm.ac.id](mailto:maimunah@ulm.ac.id) , <sup>7</sup>[a.suriansyah@ulm.ac.id](mailto:a.suriansyah@ulm.ac.id)

### **ABSTRACT**

*This study aims to determine the effectiveness of the interactive learning media Wordwall in enhancing students' learning motivation in the topic of ratios among sixth grade students at SD. The background of this research stems from the low levels of interest and motivation among students in mathematics learning, which tends to be monotonous and teacher centerer. The use of Wordwall is also expected to create a more engaging and interactive learning environment, encouraging the students' active participation through a gamification based approach. This research employed a quantitative descriptive method involving 32 sixth-grade students and one teacher as research subjects. Data were collected through observation, questionnaires, and interviews, and analyzed using a triangulation method to validate findings from multiple sources. The results indicate that the use of Wordwall effectively increases students' motivation, creativity, and competitive spirit. Based on these findings, this study recommends that Wordwall to be implemented in elementary schools as an innovative and effective learning tool to prevent student boredom during lessons.*

**Keywords:** *Interactive media, Wordwall, Learning Motivation, Mathematics, Elementary School Student*

## **ABSTRAK**

*Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media interaktif Wordwall dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi rasio di kelas VI SD. Latar belakang penelitian ini berangkat dari rendahnya minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran Matematika yang cenderung monoton dan berpusat pada guru. Penggunaan Wordwall diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, serta mendorong partisipasi aktif siswa melalui pendekatan gamifikasi. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif dengan subjek penelitian sebanyak 32 siswa kelas VI dan satu guru. Data diperoleh melalui observasi, kuesioner, dan wawancara, kemudian dianalisis dengan metode triangulasi untuk memvalidasi hasil dari berbagai sumber. Hal itu penggunaan wordwall terbukti efektif meningkatkan daya motivasi, kreativitas, dan jiwa saing secara kompetitif. Berdasarkan temuan dari artikel ini menyarankan agar media wordwall diterapkan pada sekolah dasar sebagai alat bantu pembelajaran inovatif dan efektif agar siswa tidak bosan.*

Kata Kunci: Media interaktif, *Wordwall*, Motivasi belajar, Matematika,Siswa sekolah dasar

### **A. Pendahuluan**

Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam proses belajar mengajar karena dapat membantu guru menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik. media pembelajaran juga merupakan alat yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung proses pembelajaran sehingga menjadi lebih efektif dan optimal (Fadilah & Kanya, 2023). Penggunaan media yang sesuai dapat meningkatkan motivasi belajar, memperjelas materi, serta mengaktifkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Hal ini sejalan

dengan pendapat (Wulandari et al., 2023) yang menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki kemampuan untuk mengembangkan minat dan keinginan yang baru, memotivasi peserta didik, serta memberikan dampak psikologis yang positif terhadap proses pembelajaran. Dalam pembelajaran, media pembelajaran interaktif juga memfasilitasi terjadinya interaksi dua arah antara siswa dan materi ajar melalui dukungan fitur multimedia, seperti animasi, audio, gambar, video, dan teks yang saling terhubung. Hal ini menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan efektif (Ferdiyansyah, 2022). Oleh karena itu, media pembelajaran tidak

hanya mempermudah pemahaman, tetapi juga berperan dalam mendorong kreativitas dan perkembangan kemampuan berpikir kritis siswa.

Berdasarkan temuan dari hasil kuesioner dan wawancara dengan peserta didik kelas VI, diketahui bahwa mayoritas siswa menganggap pembelajaran Matematika, khususnya tentang rasio, masih kurang menarik. Banyak siswa menungkapkan bahwa proses pembelajaran sering kali terasa membosankan karena cenderung terfokus pada penjelasan dari guru dan latihan soal dikertas tanpa melibatkan aktivitas yang menarik. Mereka menganggap pembelajaran kurang menarik dan tidak memberi tantangan, sehingga minat mereka untuk memperhatikan atau berpartisipasi aktif sangat rendah. Akibatnya, hanya sedikit siswa yang benar-benar memperhatikan atau terlibat aktif selama proses belajar. Hal ini jelas menghalangi partisipasi aktif siswa dan berpengaruh pada pencapaian hasil belajar yang diinginkan. Sebagaimana dikemukakan oleh (Suharni, 2021), motivasi merupakan faktor penting yang mendorong siswa untuk belajar dengan sungguh-

sungguh. Untuk itu, diperlukan usaha untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan, salah satu caranya adalah dengan menggunakan media interaktif seperti Wordwall yang dapat menumbuhkan semangat antusiasme, kompetisi yang sehat, serta motivasi belajar siswa di kelas.

Wordwall merupakan media pembelajaran digital yang interaktif dan dapat menyajikan berbagai permainan edukatif seperti kuis, teka-teki, maupun pencocokan kata. Pemanfaatan Wordwall dalam pembelajaran Matematika, terutama pada materi rasio mampu meningkatkan motivasi belajar siswa melalui tampilan yang menarik dan aktivitas interaktif yang menyenangkan. Menurut (Monigir & Wakari, 2024) media ini membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan melibatkan partisipasi aktif siswa. Menurut menurut (Monigir & Wakari, 2024) media ini membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan melibatkan partisipasi aktif siswa. Siswa tidak hanya pasif mendengarkan penjelasan dari guru, tetapi juga aktif terlibat dalam permainan yang dapat menumbuhkan antusiasme dan kepercayaan diri.

Oleh karena itu, Wordwall menjadi alat yang sangat baik untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta meningkatkan motivasi siswa di tingkat sekolah dasar.

Dari penjelasan di atas, permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah sejauh mana efektivitas media interaktif Wordwall dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi rasio di kelas VI SD. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana penggunaan Wordwall dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Matematika. Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat menjadi referensi bagi para guru dalam memilih dan mengembangkan alat pembelajaran yang inovatif, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan mampu mendorong motivasi belajar siswa.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif yang berfokus pada efektivitas penggunaan media interaktif Wordwall dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran matematika materi rasio di kelas VI SD. Subjek

dalam penelitian ini meliputi satu guru dan 32 siswa dari kelas VI. Fokus dari penelitian ini adalah untuk menggambarkan pengaruh penggunaan media Wordwall terhadap motivasi belajar siswa serta tanggapan mereka selama proses belajar mengajar.

Data dikumpulkan dengan menggunakan tiga metode, yaitu observasi, kuesioner, dan wawancara. Observasi dilakukan untuk melihat aktivitas, minat, dan keterlibatan siswa saat pembelajaran dengan Wordwall. Kuesioner disebarluaskan kepada siswa untuk mengumpulkan data kuantitatif tentang tingkat motivasi belajar sebelum dan setelah penggunaan media tersebut. Di sisi lain, wawancara dilakukan dengan guru dan beberapa siswa guna menggali pendapat, pengalaman, dan pemahaman mereka tentang pemakaian Wordwall dalam proses belajar.

Analisis data dilakukan dengan metode triangulasi, yaitu dengan membandingkan dan memvalidasi informasi yang diperoleh dari berbagai sumber untuk meningkatkan keakuratan dan kepercayaan hasil penelitian. Data yang berasal dari observasi, kuesioner, dan wawancara

dianalisis secara bersamaan untuk mencari konsistensi informasi. Jika terdapat keselarasan antara ketiga sumber data, hasil dianggap sah; sedangkan jika ada perbedaan, peneliti akan melakukan pencarian informasi tambahan. Dengan pendekatan ini, penelitian diharapkan mampu memberikan pemahaman yang mendalam mengenai efektivitas penggunaan media interaktif Wordwall dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pelajaran matematika tentang rasio.

### **C. Pembahasan**

#### **Penerapan Media Wordwall dalam Pembelajaran**

Implementasi Wordwall tentang materi rasio dalam mata pelajaran matematika di kelas VI terbukti berhasil mengubah atmosfer kelas secara signifikan. Siswa tidak lagi menjadi pasif dalam mendengarkan guru tetapi seluruh perhatiannya terpusat pada layar yang menampilkan Wordwall yang menunjukkan bahwa adanya peningkatan konsentrasi.

Suasana kelas menjadi antusias ketika guru mulai menyajikan soal dalam format permainan. Siswa terlihat aktif dalam berlomba-lomba

untuk memberikan jawaban mengekspresikan kegembiraan saat mereka berhasil menjawab. Metode ini sukses mentransformasi proses pembelajaran dari yang sekedar latihan soal rutin biasa di kertas menjadi sebuah pengalaman permainan yang menghibur.

Dalam hal ini peran guru bergeser dari sekedar penyampaian materi menjadi fasilitator utama interaksi. Guru bertugas merancang permainan di World dan secara aktif memotivasi siswa untuk berdiskusi bereaksi dan bekerja sama.

Keterlibatan siswa pun berubah menjadi aktif mereka tidak lagi menunggu instruksi, melainkan proaktif berpartisipasi menerima umpan balik instan dan terlibat dalam kompetisi yang sehat hal ini sejalan dengan penelitian oleh Laurensi br Kaban et al (2023) yang memberitahukan bahwa media pembelajaran digital interaktif memiliki dampak yang positif dalam meningkatkan motivasi dan Pemahaman konsep matematika pada siswa.

Hasil penelitian pada kelas V SD terkait peningkatan motivasi belajar matematika terlihat pada hasil nilai saat sebelum menggunakan dan

sesudah menggunakan Wordwall. Metode triangulasi digunakan dalam penelitian ini untuk membandingkan data yang diperoleh sebelumnya dengan data baru. Berikut perbandingan rata-rata nilai siswa sebelum dan sesudah diterapkannya media Wordwall.

**Peningkatan Motivasi Siswa Setelah Menggunakan Media Interaktif Wordwall**

Hasil kuesioner motivasi belajar siswa menunjukkan perbedaan antara sebelum dan sesudah menggunakan Wordwall. Data awal menunjukkan bahwa siswa sudah cukup baik dalam memperhatikan guru dan aktif dalam pembelajaran, namun rasa senang dan tertarik terhadap materi masih relative sedang. Pada tabel kuesioner yang menyatakan semangat siswa di kelas, rata-rata siswa memberi centang pada kolom "cukup" dengan persentase 53%. Kuesioner kedua yaitu keaktifan siswa di kelas, rata-rata siswa memberi centang pada kolom "sering" dengan persentase 38,46%. Lalu, kuesioner ketiga tentang perhatian mereka pada saat guru menjelaskan, siswa rata-rata memberi centang pada kolom "sering" dengan persentase 84,62%.

Selanjutnya kuesioner tentang ketertarikan siswa terhadap materi rasio, rata-rata kolom yang diberi centang adalah "cukup" dengan persentase 46,15%. Terakhir, kuesioner tentang kesenangan pada matematika, rata-rata diberi centang pada kolom "cukup" dengan persentase 46,15%.

Setelah intervensi menggunakan Wordwall, terjadi peningkatan terhadap aspek-aspek yang sebelumnya hanya "cukup", siswa menunjukkan motivasi lebih tinggi secara keseluruhannya. Pada tabel kuesioner yang pertama terkait semangat siswa terhadap permainan Wordwall, rata-rata diberi centang pada "sering" dengan persentase 42,31%. Kuesioner yang kedua tentang media Wordwall membantu mereka dalam pemahaman materi rasio yaitu dengan rata-rata centang "cukup" dengan persentase 50%. Yang ketiga tentang kesenangan siswa yang belajar dengan Wordwall, mendapatkan rata-rata centang di kolom "sering" dengan persentase 46,15%. Selanjutnya yang keempat kuesioner tentang keinginan mereka yang ingin menggunakan Wordwall kembali, rata-rata siswa memberi centang pada kolom "sering" dengan

persentase 65,4%. Terakhir tentang keberanian siswa untuk menjawab pertanyaan menggunakan Wordwall, yaitu dengan rata-rata centang kolom “sering” dengan persentase 57,7%.

Perbandingan ini menunjukkan yang awalnya siswa sudah sering memperhatikan guru dan aktif, antusias mereka pada materi rasio hanya terbilang cukup. Namun, setelah pembelajaran dengan Wordwall, terjadi perubahan positif. Indikator kunci seperti semangat siswa, kesenangan siswa, keinginan untuk belajar lagi, dan keberanian menjawab meningkat ke tahap “sering”.

### **Faktor-faktor yang Mendukung dan Menghambat Penggunaan Wordwall**

Efektivitas media interaktif world dalam pembelajaran didukung oleh beberapa faktor pertama tampilannya yang benar secara visual yang penuh dengan animasi dan warna. Kedua fiturnya sangat berperan, yaitu dengan adanya kuis cepat, permainan pencocokan papan skor, dan tantangan waktu yang tidak hanya memberikan umpan balik, tetapi juga sukses memicu persaingan yang sehat di antara siswa.

Kombinasi dari tampilan visual serta fitur yang interaktif mendorong terciptanya partisipasi aktif dalam kelas. Siswa tidak menjadi sebagai pendengar pasif lagi, melainkan mereka dapat terlibat secara langsung dengan menjawab pertanyaan dan melihat hasil mereka secara langsung. Peningkatan keterlibatan inilah yang menjadi intinya. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Rahmadania et al (2025) yang menyatakan bahwa media digital interaktif seperti Worldwall memang mampu untuk meningkatkan motivasi minat dan juga hasil belajar siswa.

Meskipun demikian, terdapat beberapa kendala yang mungkin muncul dalam penerapan Wordwall. Salah satu tantangan berdasarkan hasil wawancara kepada wali kelas VI yaitu tentang masalah teknis seperti koneksi internet yang tidak stabil atau listrik yang sering mati.

Selain itu kendala juga datang dari sisi guru. Karena guru memerlukan waktu dan kreativitas yang banyak dalam melakukan persiapan, terutama dalam perancangan konten Wordwall yang relevan dengan materi dan sesuai dengan tingkat kemampuan siswa. Guru juga harus beradaptasi terhadap

teknologi yang mungkin masih banyak yang belum terbiasa, seperti kurang optimal dalam mengelola dan memfasilitasi pembelajaran di media ini.

Tantangan-tantangan ini sejalan dengan apa yang diteliti oleh Ningsi & Hartono (2025) yang menyatakan bahwa kendala dalam beradaptasi seorang guru juga keterbatasan akses internet dan media sering menjadi hambatan utama dalam memanfaatkan media-media interaktif di sekolah.

### **Implikasi**

Secara keseluruhan, penggunaan media interaktif Wordwall terbukti menjadi media pembelajaran matematika yang efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Dengan menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan membantu siswa menjadi lebih siap dalam menguasai materi yang dianggap sulit. Efektivitas ini didukung oleh penelitian dari Al-Aziz et al (2025) yang menegaskan bahwa peran Wordwall dalam meningkatkan motivasi dan prestasi akademik siswa. Maka dari itu, bagi sekolah yang berusaha untuk meningkatkan kualitas pembelajaran

dalam matematika sangat direkomendasikan untuk diimplementasikan sebagai bahan media pembelajaran digital.

### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media interaktif Wordwall itu efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi rasio di kelas VI SD. Dengan menggunakan media ini, suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, interaktif, dan kompetitif, sehingga mendorong mereka agar lebih aktif dan antusias untuk mengikuti kegiatan belajar. Data hasil observasi, wawancara, dan kuesioner menunjukkan adanya peningkatan motivasi, semangat, serta keberanian siswa dalam menjawab pertanyaan dan berpartisipasi selama proses pembelajaran, serta menumbuhkan daya saing pada teman untuk berkompetisi dalam mencari nilai dan jawaban yang benar.

Selain itu, Wordwall juga membantu guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik tidak membosankan dan relevan dengan dunia digital siswa saat ini.

Meskipun mungkin masih terdapat beberapa kendala seperti keterbatasan jaringan internet dan kesiapan guru dalam menggunakan teknologi, juga listrik yang terkadang putus, namun manfaat yang diberikan media ini tetap jauh lebih besar terhadap peningkatan kualitas proses belajar mengajar.

#### **E. Saran**

Bagi guru, disarankan untuk terus mengembangkan keterampilan dalam merancang dan mengelola media pembelajaran interaktif seperti Wordwall agar penggunaannya semakin optimal dan sesuai dengan kebutuhan siswa jangan terlalu sering di gunakan agar siswa tidak mudah bosan.

Bagi sekolah, penting untuk menyediakan dukungan sarana dan prasarana teknologi yang memadai, seperti jaringan internet dan listrik yang stabil dan perangkat digital yang cukup agar pembelajaran interaktif dapat berjalan lancar.

Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat memperluas penelitian dengan menambahkan variabel lain seperti hasil belajar, kreativitas, atau kolaborasi siswa

untuk melihat dampak Wordwall secara lebih menyeluruh.

Bagi siswa, diharapkan dapat memanfaatkan media ini tidak hanya sebagai permainan edukatif, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan pemahaman konsep dan menumbuhkan minat belajar yang berkelanjutan serta membangun daya kreativitas dalam membangun daya tarik tersendiri.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Al-Aziz, T. A., Salha, S., & Sarah, A. A. (2025). The Effect of Using Wordwall on Academic Achievement and Motivation Towards Learning Mathematics among Sixth Grade Students in Nablus District. *An-Najah University Journal for Research - B (Humanities)*, 39(1), 43–52.  
<https://doi.org/10.35552/0247.39.1.2305>
- Fadilah, A., & Kanya, N. A. (2023). *Pengertian Media , Tujuan , Fungsi , Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran*. 1(2).
- Ferdiyansyah, A. (2022). *DEVELOPMENT OF INTERACTIVE TEACHING MATERIALS BASED ON ANDROID APPLICATION FOR ELEMENTARY*. 31(1), 13–25.
- Laurensi br Kaban, Maharani Puspa Sari, Matias Yoki, Mona Sihombing, &

- Widya Pratiwi. (2023). Interactive Learning Through Digital Media: Enchancing Elementary Math Instruction. *Jurnal Arjuna : Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Matematika*, 1(6), 250–257. <https://doi.org/10.61132/arjuna.v1i6.331>
- Monigir, N., & Wakari, T. I. (2024). *Meningkatkan Partisipasi Aktif Siswa Dengan Media Interaktif Wordwall*. 3(6), 7879–7887.
- Ningsi, N., & Hartono, H. (2025). Developing Interactive Learning Media to Enhance Elementary School Students' Learning Motivation. *EDUCARE: Journal of Primary Education*, 6(1), 81–96. <https://doi.org/10.35719/educare.v6i1.291>
- Rahmadania, O., Sultan, M. A., & Ilmi, N. (2025). *DIKDAS MATAPPA : Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Pengaruh Metode Gamifikasi Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada*. 8(1), 20–28.
- Suharni. (2021). *Upaya Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. 6(1), 172–184.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., & Shofiah, T. (2023). *Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar*. 05(02), 3928–3936.