

EDUGAME WORDWALL: SEBUAH MEDIA UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA SEKOLAH DASAR

Lina Ferlina ¹, Nuzulira Janeusse Fratiwi ²

¹ Program Studi PGSD, FKIP, Universitas Terbuka, Bogor, Indonesia

² Program Studi Pendidikan Fisika, FPMIPA Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia

Kata kunci:

Kata kunci edugame wordwall, matematika, media, minat belajar

Corresponding authors email:
nuzulira.janeusse.fratiwi@upi.edu

Abstract

Penelitian ini dilakukan karena minat belajar siswa dalam pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar rendah. Hal ini dikarenakan guru cenderung masih menggunakan metode ceramah dan kurang maksimalnya penggunaan media pembelajaran. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui cara meningkatkan minat belajar siswa dengan menggunakan media Edugame Wordwall pada pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. Metode yang digunakan dalam penelitian adalah Systematic Literature Review (SLR). Peneliti mengumpulkan artikel terkait media Edugame Wordwall dengan rentang waktu tahun 2014 s.d 2024. Dalam penelitian ini, peneliti mendapatkan hasil tentang: 1) Definisi Edugame Wordwall, tujuan dan kelebihan-kelebihan yang dimilikinya, 2) Dampak positif penggunaan Edugame Wordwall dalam pembelajaran Matematika, 3) Pengaruh media Edugame Wordwall dalam meningkatkan minat belajar siswa terhadap pembelajaran Matematika. Setelah dilakukan analisis terhadap artikel terkait, dan didukung dengan data-data yang akurat, peneliti dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran Matematika di Sekolah dasar dapat ditingkatkan menggunakan Edugame Wordwall. Edugame Wordwall menawarkan cara interaktif dan menyenangkan untuk memahami konsep-konsep Matematika, yang membantu mengurangi kejenuhan dan meningkatkan motivasi siswa. Peneliti berharap bahwa penelitian ini akan memberikan kontribusi sebagai bahan informasi bagi guru untuk menggunakan Edugame Wordwall sebagai media dalam meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran Matematika..

PENDAHULUAN

Matematika memegang peran krusial sebagai bagian dari kurikulum sekolah, bukan hanya sebagai mata pelajaran, melainkan sebagai fondasi dalam membentuk karakteristik siswa yang produktif, kreatif, inovatif, dan berwawasan, sesuai dengan tujuan pendidikan nasional Indonesia (Widayati, 2022). Keberadaan Matematika dalam kurikulum sekolah dasar menjadi semakin penting karena siswa membutuhkan pemahaman konsep-konsep matematika untuk menghadapi tantangan dunia nyata serta menyelesaikan berbagai masalah yang dihadapi. Dengan demikian, penting bagi pembelajaran Matematika untuk menjadi menarik, interaktif, dan inovatif, sehingga siswa dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran, yang pada akhirnya akan meningkatkan minat mereka untuk belajar.

Minat belajar siswa merupakan faktor kunci dalam proses pembelajaran, karena memiliki minat belajar yang tinggi akan memungkinkan siswa untuk lebih mudah berkonsentrasi dan memahami materi pembelajaran yang diajarkan. Sebaliknya, siswa dengan minat belajar yang rendah akan mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep pelajaran. Menurut penelitian yang dikutip oleh Nurhasanah & Sobandi (2016), minat belajar memiliki dampak positif terhadap pencapaian akademik siswa, pembentukan pengetahuan, dan penguasaan terhadap bidang studi tertentu. Oleh karena itu, peningkatan minat belajar siswa perlu menjadi fokus utama dalam pengembangan metode pembelajaran yang efektif di kelas.

Sarwono (2019) mengemukakan bahwa ada beberapa cara membangkitkan minat belajar, yaitu: membuat pembelajaran yang menarik dan bermakna, memberikan penghargaan dan penguatan positif kepada siswa yang menunjukkan minat belajar tinggi, membentuk atmosfer pembelajaran yang kondusif dan aman, membangun hubungan baik antara guru dan siswa. Sedangkan, Slameto (2020) menjelaskan bahwa, minat belajar yaitu: perhatian siswa terhadap materi pelajaran, keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar, keinginan siswa untuk mencari informasi lebih lanjut tentang materi pelajaran minat belajar siswa dapat dinilai dengan beberapa indikator, kesediaan siswa untuk mengerjakan tugas-tugas belajar.

Dalam Anggraeni, Alpia, Prihamdani, & Winarsih (2021), salah satu cara meningkatkan ketertarikan, efektivitas, serta minat belajar siswa yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Secara umum media pembelajaran dapat membantu menggambarkan konsep-konsep yang abstrak atau sulit dimengerti sehingga menjadi lebih mudah dipahami. Media pembelajaran berperan sebagai alat yang membantu guru dalam menyajikan materi pendidikan kepada siswa, yang dapat merangsang minat belajar siswa (Zulfah, 2023).

Peran media pembelajaran sangat vital dalam memupuk minat belajar siswa, sehingga pembelajaran Matematika dapat dilaksanakan dengan maksimal. Namun, berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan peneliti, pada saat ini, pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar belum mencapai standar yang diharapkan. Siswa masih belum terlibat aktif dalam pembelajaran. Pendidik cenderung masih mendominasi pembelajaran, sedangkan siswa hanya menyimak dan mengerjakan tugas dari guru. Kondisi ini seringkali menyebabkan siswa merasa jenuh dan kehilangan minat untuk mengikuti pelajaran Matematika. Terkadang, bagi sebagian siswa, Matematika dianggap sebagai pelajaran yang sangat sulit.

Faktor lain yang menyebabkan kurangnya minat belajar siswa dalam pelajaran Matematika adalah penggunaan media pembelajaran yang belum maksimal. Kondisi tersebut terjadi karena kurangnya pemahaman pendidik mengenai media pembelajaran digital yang tepat untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Seorang guru harus mampu menyesuaikan diri dengan

perkembangan teknologi serta memiliki pemahaman dan keterampilan dalam penguasaan teknologi, karena teknologi memiliki peran yang vital dalam meningkatkan proses pembelajaran. Menurut Nadia, Afiani, & Naila (2022), bagi peserta didik penguasaan teknologi dapat mendukung proses berfikir serta penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Sekarang ini, teknologi telah menjadi suatu aspek yang tidak bisa diabaikan oleh guru sebagai pelaku utama pembelajaran. Hal ini penting agar mereka dapat mengikuti perkembangan teknologi yang terus berlangsung dengan cepat dan canggih, yang bertujuan untuk memberikan kemudahan dalam menerapkan proses pembelajaran. Keberhasilan proses pembelajaran siswa salah satunya bergantung pada kemampuan guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang menggunakan segala sumber daya pembelajaran dan media yang efektif dan efisien.

Dari uraian tersebut, perlu adanya solusi untuk mengatasi permasalahan antara kondisi ideal yang diharapkan dengan kenyataan saat ini yang terjadi di lapangan pada pembelajaran Matematika agar tujuan pendidikan nasional dapat tercapai dengan baik. Salah satu alternatif solusi untuk mengatasi permasalahannya tersebut adalah dengan menerapkan media *Edugame Wordwall* dalam pembelajaran Matematika.

Platform pembelajaran interaktif seperti *Edugame Wordwall* menawarkan beragam permainan edukatif yang dapat mendukung siswa dalam mempelajari Matematika. Permainan-permainan ini tidak hanya membuat proses pembelajaran Matematika menjadi lebih menarik dan bermakna, tetapi juga meningkatkan motivasi belajar siswa. *Edugame Wordwall* memberikan pengalaman pembelajaran yang interaktif, memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif dan membantu dalam menciptakan interaksi yang bermanfaat bagi siswa. (Imanulhaq & Prastowo, 2022).

Dalam Nisa & Susanto (2022), *Edugame Wordwall* adalah platform yang menyediakan berbagai game edukasi yang bertujuan sebagai alat bantu dan evaluasi penilaian yang menyenangkan bagi siswa. Penggunaannya pun mudah digunakan oleh siswa yang dapat diakses melalui gadget dan laptopnya masing-masing. Tampilan *Edugame Wordwall*, digambarkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Tampilan Edugame Wordwall

Dari berbagai artikel yang peneliti dapatkan, sebagian besar penelitian sebelumnya membahas tentang hubungan antara penggunaan *Edugame Wordwall* dengan hasil belajar siswa. Namun, peneliti ingin mengetahui bagaimana *Edugame Wordwall* ini dapat meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar.

Dengan demikian, tujuan penelitian ini adalah untuk mengkaji cara peningkatan minat belajar siswa dengan menggunakan media *Edugame Wordwall* dalam pembelajaran Matematika.

METODOLOGI

Dalam penulisan artikel ini, peneliti menerapkan metode Tinjauan Pustaka Sistematis (*Systematic Literature Review, SLR*). Penerapan SLR bertujuan untuk meneliti strategi meningkatkan minat belajar siswa melalui penggunaan media *Edugame Wordwall* dalam pembelajaran Matematika di tingkat Sekolah Dasar. Dengan demikian, tujuan penelitian ini adalah untuk mengkaji tentang cara meningkatkan minat belajar siswa dengan menggunakan media *Edugame Wordwall* dalam pembelajaran Matematika.

Menurut Al-qonita, Aliputri, dan Kinasih (2022) metode SLR mencakup beberapa proses, antara lain: 1) Menentukan pertanyaan penelitian (RQ); 2) Tentukan permintaan pencarian (SQ) dan cari artikel terkait; 3) Kertas Skrining (SP), hal ini diperoleh dengan membaca abstrak dan isi makalah serta menentukan makalah mana yang relevan untuk diolah; 4) Lakukan pencarian kata kunci pada ringkasan yang membuat skema klasifikasi; 5) Melakukan proses ekstraksi data dan peninjauan sistematis terhadap makalah yang diterima.

Berdasarkan uraian tersebut, langkah awal dilakukan yaitu dengan menyusun *Research Question* (RQ), antara lain:

1. (RQ1) Apa itu *Edugame Wordwall*, tujuan dan keunggulannya dalam pembelajaran?

2. (RQ2) Apakah media *Edugame Wordwall* memberikan dampak positif kepada siswa dalam pembelajaran Matematika?
3. (RQ3) Apakah media *Edugame Wordwall* dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam pelajaran Matematika?

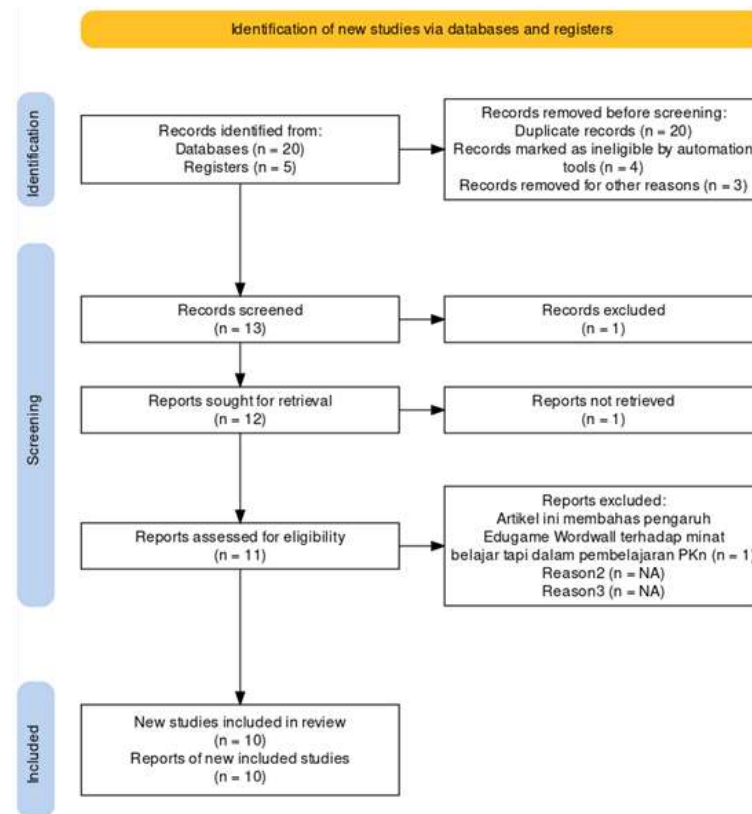
Kemudian, peneliti melakukan pencarian artikel jurnal melalui Google Scholar dengan menggunakan kata kunci seperti *Edugame Wordwall*, media, minat belajar, dan Matematika. Artikel-artikel yang dipilih adalah yang dipublikasikan antara tahun 2014 hingga 2024. Dari hasil pencarian tersebut, peneliti berhasil mengumpulkan 25 artikel. Namun, setelah dilakukan seleksi, hanya 10 artikel yang terkait dengan topik penelitian.

Langkah berikutnya adalah proses penyaringan artikel, di mana data yang diperoleh dievaluasi berdasarkan kriteria berikut:

1. (SP1) Apakah artikel ini diterbitkan dalam periode antara tahun 2014 hingga 2024;
2. (SP2) Apakah artikel tersebut menyertakan definisi dan tujuan yang sesuai dengan lingkup penelitian;
3. (SP3) Apakah artikel tersebut menyajikan data pendukung yang relevan terkait dengan penelitian yang sedang dilakukan.

Setelah melalui proses penyaringan artikel, peneliti selanjutnya membaca semua artikel penelitian yang telah terpilih, kemudian mengelompokkannya ke dalam kategori yang sesuai. Setelah artikel-artikel dikategorikan, peneliti akan melakukan tinjauan ulang dan analisis data untuk mendukung penelitian ini.

Alur proses kerja yang dilakukan peneliti untuk memperoleh artikel penelitian sehingga dapat menyusun *Systematic Literature Review* dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Alur Kerja Metode SLR (*Systematic Literature Review*)

HASIL PENELITIAN

Hasil analisis artikel-artikel terkait kata kunci disajikan dalam Tabel 1.

Tabel.1 Hasil Analisis Artikel Tentang *Edugame Wordwall*

No.	Sumber	Penulis, Tahun	Jurnal/Prosiding	Hasil Penelitian
1.	<i>Google Scholar</i>	(Nadia, Afiani, & Naila, 2022)	Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia	Penerapan aplikasi <i>Wordwall</i> berkontribusi pada peningkatan prestasi belajar Matematika siswa, serta aktivitas guru dan siswa.

2.	<i>Google Scholar</i>	(Susilowatiningsih, Wijayanti, & Sulianto, 2023)	Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) FKIP Universitas Mandiri.	Dengan memanfaatkan Model <i>Problem Based Learning</i> bersama Media <i>Wordwall</i> , hasil belajar siswa di kelas III SDN Wonotingal dapat ditingkatkan.
3.	<i>Google Scholar</i>	(Siagian & Tarigan, 2023)	Journal on Education	Penggunaan media pembelajaran <i>Wordwall</i> telah terbukti memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Matematika di kelas IV. Ini menunjukkan potensi besar dalam memperkaya pengalaman pembelajaran siswa dan mendorong prestasi akademik yang lebih baik.
4.	<i>Google Scholar</i>	(Maghfiroh, 2018)	Jurnal Profesi Keguruan	Penggunaan platform <i>Wordwall</i> dalam proses pengajaran Matematika telah terbukti efektif dalam meningkatkan pencapaian belajar dan tingkat partisipasi siswa.

5.	<i>Google Scholar</i>	(Ariyanto, Nurcahyandi, & Diva, 2023)	Jurnal Pendidikan Matematika	Penerapan gamifikasi <i>Wordwall</i> dalam penilaian pembelajaran Matematika dapat memperbaiki hasil belajar siswa pada mata pelajaran tersebut.
6.	<i>Google Scholar</i>	(Awalyah, Quraissy, & Suardi, 2024)	Jurnal Pendidikan Matematika	Media permainan interaktif <i>Wordwall</i> berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar Matematika siswa kelas V SDN No. 138 Inpres Mangulabbe yang dibuktikan dengan peningkatan nilai tes dari sebelum dan sesudah perlakuan.
7.	<i>Google Scholar</i>	(Triansyah & Suryana, 2024)	Periskop (Jurnal Sains dan Ilmu Pendidikan)	Pemanfaatan permainan edukatif dengan basis <i>Wordwall</i> dalam proses pembelajaran Matematika secara positif mempengaruhi motivasi belajar siswa kelas VI di SDN Bojonggenteng. Hal ini menegaskan bahwa penggunaan teknologi dalam konteks pendidikan dapat membantu meningkatkan

				keterlibatan siswa dan memperkaya pengalaman pembelajaran mereka.
8.	<i>Google Scholar</i>	(Setyorini, Suneki, Prayito, & Prasetiawati, 2023)	Jurnal Sinektik	Peneliti menciptakan metode inovatif yang menggabungkan teknologi dalam bentuk game edukatif <i>Wordwall</i> untuk merangsang minat belajar siswa dalam mata pelajaran Matematika, membuka jalan bagi pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif.
9.	<i>Google Scholar</i>	(Maftuhah, 2023)	Madrasah Ibtidaiyah <i>Education Journal</i>	Penerapan media <i>Edugame Wordwall</i> dalam pembelajaran Matematika di kelas V efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan memanfaatkan teknologi interaktif, siswa dapat lebih terlibat dan termotivasi dalam memahami konsep-konsep Matematika secara menyenangkan.

10.	<i>Google Scholar</i>	(Nisa & Susanto, 2022)	Jurnal Penelitian Guru Indonesia (JPGI)	Pengujian sebagian menunjukkan bahwa pemanfaatan permainan pendidikan <i>Wordwall</i> memiliki efek positif dan bermakna terhadap motivasi belajar.
-----	-----------------------	-------------------------	---	---

PEMBAHASAN

RQ1. Apa itu *edugame worldwall*, tujuan dan keunggulannya dalam pembelajaran?

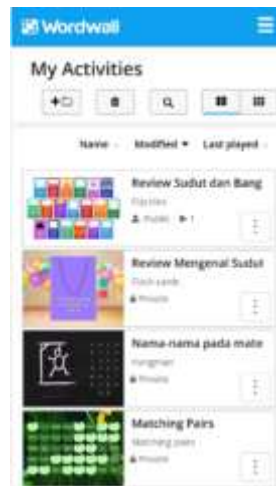
Edugame Wordwall merupakan platform berbasis web yang memungkinkan guru membuat game online yang dapat digunakan untuk membuat penilaian pembelajaran matematika modern. Hal ini menurut Putra (Ariyanto, Nurcahyandi, & Diva, 2023) bahwa *Edugame Wordwall* adalah sebuah platform digital berbasis web yang menghadirkan beragam permainan dan kuis, yang dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai alat penilaian dalam pembelajaran.

Ada banyak template gratis yang tersedia bagi pengguna, termasuk guru, untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Menurut Ma'rifah dan Mawardi yang dikutip dalam (Al-qonita et.al 2022), aplikasi ini dimaksudkan untuk menjadi sumber belajar, media dan alat penilaian yang menyenangkan khususnya bagi siswa.

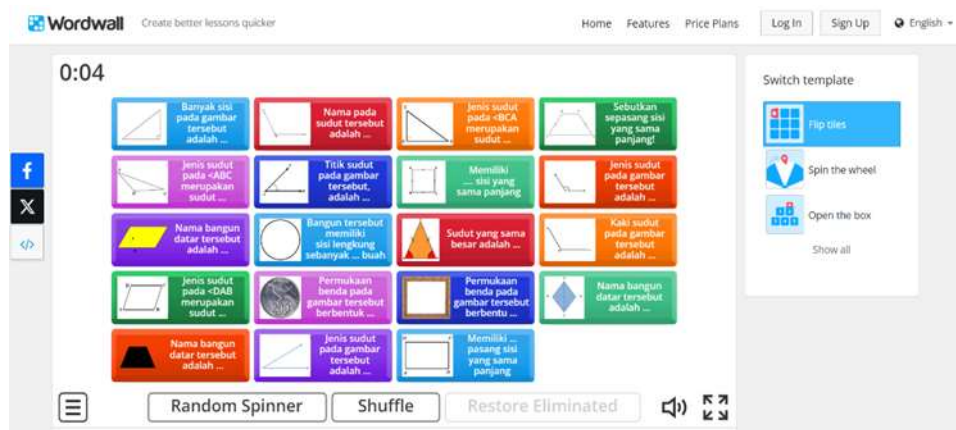
Kelebihan *Edugame Wordwall* adalah fiturnya beragam dan sangat fleksibel, bersifat permainan sehingga dapat menarik perhatian siswa dan relevan digunakan pada semua mata pelajaran, dapat meningkatkan kreatifitas siswa, serta mudah diterapkan. Kekurangan dari *Edugame Wordwall* adalah membutuhkan waktu yang cukup lama dalam pembuatan game di *Edugame Wordwall* karena antusias siswa, guru bisa kewalahan dalam memberikan instruksi kepada siswa, dan jika menggunakan aplikasi *Edugame Wordwall* memerlukan waktu yang sesuai, medianya susah serta dapat dibawa kemana saja (Nisa & Susanto, 2022).

Edugame Wordwall merupakan media pembelajaran berbasis website yang memadukan warna, video, dan audio untuk memikat perhatian siswa pada saat pembelajaran matematika dengan menggunakan indikator sebagai berikut: (1) Media yang digunakan sesuai dengan prinsip, permainan edukatif berbasis dinding kata memungkinkan terjadinya pembelajaran melalui permainan; (2) membangkitkan minat siswa, (3) mudah digunakan oleh siswa, dan (4) meningkatkan kegembiraan ketika mencoba belajar dengan permainan edukatif berbasis *Wordwall*, (5) menumbuhkan kemampuan daya ingat siswa, (6)

meningkatkan daya kreativitas siswa, serta (7) memungkinkan siswa belajar matematika dengan literasi (Nisa & Susanto, 2022).



Gambar 3. Contoh *Edugame Wordwall* pada Matematika



Gambar 4. Contoh *Edugame Wordwall* pada Matematika

RQ.2 Apakah media *Edugame Wordwall* memberikan dampak positif kepada siswa dalam pembelajaran Matematika?

Berdasarkan tabel 1 tentang hasil analisis artikel yang didapatkan, dapat diuraikan sebagai berikut: dalam artikel pertama, ditemukan bahwa penggunaan aplikasi *Edugame Wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa, guru, dan siswa secara keseluruhan. Dalam artikel kedua, ditemukan bahwa hasil belajar siswa kelas III SDN Wonotingal dipengaruhi oleh model pembelajaran berbasis masalah dengan bantuan media *Edugame Wordwall*. Dalam artikel ketiga, ditemukan informasi penggunaan media *Edugame Wordwall* berdampak terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas IV.

Dalam artikel keempat, ditunjukkan bahwa penggunaan media *Edugame Wordwall* dalam pembelajaran Matematika terbukti dapat meningkatkan prestasi belajar siswa serta tingkat keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Artikel kelima menunjukkan bahwa penggunaan gamifikasi dalam proses penilaian matematika dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Artikel keenam menjelaskan bagaimana media game interaktif *Edugame Wordwall* berdampak pada motivasi dan hasil belajar siswa kelas V SDN No. 138 Inpres Mangulabbe.

Artikel ketujuh menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan *Edugame Wordwall* sangat efektif di kelas IV UPTD SDN 175 Kawarasan Kabupaten Luwu Timur. Penggunaan media *Edugame Wordwall* dalam pembelajaran matematika di kelas IV ini berjalan dengan baik, meskipun ada keunggulan pada media itu sendiri. Dalam artikel kedelapan, peneliti menemukan cara untuk menggunakan *Edugame Wordwall* untuk meningkatkan minat siswa dalam matematika. Dalam artikel kesembilan, peneliti menunjukkan bagaimana penggunaan media *Edugame Wordwall* dalam pelajaran Matematika kelas V dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Dalam artikel kesepuluh, peneliti menemukan bahwa penggunaan game edukasi berbasis *Wordwall* berdampak positif dan signifikan pada motivasi siswa untuk belajar.

Berdasarkan uraian tersebut, *Edugame Wordwall* memberikan pengaruh positif terhadap siswa pada pembelajaran Matematika, yaitu hasil belajar, motivasi belajar, dan minat belajar dapat meningkat. Pengaruh *Edugame Wordwall* terhadap hasil belajar terdapat pada artikel pertama sampai keenam, Pengaruh *Edugame Wordwall* terhadap motivasi belajar terdapat pada artikel kedelapan sampai. Sedangkan, pengaruh *Edugame Wordwall* terhadap minat belajar hanya terdapat pada artikel ketujuh.

RQ.3 Apakah media *Edugame Wordwall* dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam pelajaran Matematika?

Dari kesepuluh artikel yang peneliti dapatkan sebagian besar membahas tentang pengaruh media *Edugame Wordwall* terhadap peningkatan hasil belajar dan motivasi siswa. Sedangkan, terkait dengan pengaruh media *Edugame Wordwall* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran Matematika, peneliti hanya mendapatkan satu artikel yaitu pada artikel ketujuh. Oleh karena itu, peneliti ingin membahas lebih rinci tentang media *Edugame Wordwall* untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran Matematika, karena minat belajar merupakan hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran.

Dalam artikel berjudul "Meningkatkan Minat Belajar dengan Menggunakan Media *Edugame Wordwall* Kelas 4 di Sekolah Dasar" (Setyorini et

al., 2023), peneliti menggunakan media *Edugame Wordwall* untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pelajaran Matematika di kelas IV SDN Panggung Lor. Dari penelitian ini, diperoleh informasi bahwa wali kelas IV menggunakan Microsoft, PPT, dan YouTube dalam proses pembelajaran. Hasil wawancara menunjukkan bahwa kelas IV terdiri dari 28 siswa, dengan rincian 11 siswa laki-laki dan 17 siswa perempuan. Wali kelas mengalami kesulitan dalam meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa saat mengerjakan penilaian.

Artikel tersebut juga mengungkapkan bahwa kurangnya pemahaman siswa terhadap penyelesaian soal yang berdampak pada menurunnya minat belajar Matematika. Untuk mengatasi masalah ini, peneliti berusaha mengembangkan media *Edugame Wordwall* guna menghindari kejenuhan siswa. Data dianalisis melalui pengamatan langsung terhadap pengajaran guru dan penyebaran kuesioner untuk mengevaluasi dampak penggunaan media *Edugame Wordwall* pada siswa. Menurut peneliti, observasi di SDN Panggung Lor menunjukkan bahwa kelas IV memiliki 28 siswa mengalami penurunan nilai Matematika disebabkan oleh kurangnya minat belajar akibat pembelajaran yang monoton. Selain itu, beberapa siswa tidak mengerjakan PR karena pemahaman mereka terhadap materi Matematika masih kurang.

Selanjutnya, dalam artikel tersebut, peneliti menjelaskan bahwa setelah melakukan pengamatan langsung terhadap guru dan wawancara siswa, dilakukan analisis data. Penilaian dalam pengamatan langsung ketika guru menjelaskan materi menggunakan skala kualitas dengan ketentuan nilai sebagai berikut: nilai 1 = sangat kurang; 2 = kurang; 3 = cukup; 4 = baik; dan 5 = sangat baik. Hasil pengamatan langsung menunjukkan rata-rata 50% dengan kategori cukup, yang berarti 50% siswa mampu memahami apa yang diajarkan oleh guru. Berdasarkan hasil observasi ini, peneliti melakukan percobaan menggunakan media *Edugame Wordwall* untuk materi pelajaran Matematika, dan kemudian membagikan angket kepada siswa mengenai penggunaan media *Edugame Wordwall* tersebut.

Hasil survei yang dilakukan menurut peneliti menunjukkan bahwa mayoritas, sebanyak 98% dari siswa kelas IV di SDN Panggung Lor, sangat menyukai penggunaan media *Edugame Wordwall*, yang menunjukkan bahwa media tersebut layak digunakan tanpa perlu direvisi. Di samping mendukung permainan, media ini juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar secara tidak langsung tentang mengingat dan berhitung.

Penelitian ini menunjukkan bahwa media *Edugame Wordwall* memiliki pengaruh positif terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran Matematika di kelas IV SDN Panggung Lor. Dari analisis berbagai artikel, sebagian besar membahas peningkatan hasil belajar dan motivasi siswa melalui media *Edugame Wordwall*, namun hanya satu yang secara khusus meneliti minat belajar dalam Matematika. Penelitian ini menemukan bahwa metode tradisional yang digunakan oleh guru kurang efektif dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa, yang terlihat dari hasil observasi dan wawancara. Setelah menggunakan

Edugame Wordwall, 98% siswa menunjukkan ketertarikan yang tinggi, membuktikan bahwa media ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik tetapi juga membantu siswa dalam mengingat dan berhitung. Hasil ini menegaskan pentingnya inovasi dalam media pembelajaran untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari hasil Tinjauan Literatur Sistematis ini adalah bahwa penggunaan media *Edugame Wordwall* dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran Matematika di tingkat Sekolah Dasar. *Edugame Wordwall* merupakan sebuah platform pembelajaran daring yang menyajikan berbagai fitur seperti kombinasi warna, gambar animasi, dan audio, yang bertujuan untuk menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran matematika. Berdasarkan indikator-indikator yang dijabarkan, yaitu penerapan prinsip belajar sambil bermain, mampu menarik ketertarikan siswa, kemudahan penggunaan oleh siswa, meningkatkan kesenangan dalam pembelajaran melalui game edukasi berbasis *Wordwall*, memperkuat daya ingat siswa, mengembangkan kreativitas, dan memiliki relevansi yang baik dengan materi pembelajaran matematika.

Dengan demikian, peneliti berharap bahwa hasil penelitian ini dapat menjadi sumber rujukan yang berguna bagi guru, memotivasi mereka untuk mempertimbangkan penggunaan *Edugame Wordwall* sebagai salah satu media untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran Matematika. Selain itu, peneliti juga menganjurkan agar para guru dapat mengikuti pelatihan atau workshop yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dalam menggunakan media *Edugame Wordwall* secara efektif dalam konteks pembelajaran Matematika. Hal ini diharapkan dapat membantu guru dalam mengintegrasikan teknologi pendidikan dengan lebih baik dalam proses pembelajaran sehari-hari.

REFERENSI

- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5001-6500.
- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 140-147.
- Al-qonita, A. S., Aliputri, N. U., & Kinasih, P. P. (2022). Literature Review: Efektifitas Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran Matematika Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *ProSandika*, 4(1), 156-162.

- Ariyanto, M. P., Nurcahyandi, Z. R., & Diva, S. A. (2023, Januari). Penggunaan Gamifikasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 1-10.
- Awalyah, N., Quraisy, H., & Suardi. (2024, Maret). Pengaruh Game Interaktif Wordwall Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN No.138 Inpres Mangulabbe. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 44-55.
- Imanulhaq, R., & Prastowo, A. (2022). *Edugame Wordwall* : Inovasi Pembelajaran Matematika di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pendidikan STKIP Bima*, 4(1), 33-41.
- Maftuhah, S. (2023). Pembelajaran Matematika Bagi Siswa Madrasah Ibtidaiyah Berbasis *Edugame Wordwall*. *Madrasah Ibtidaiyah Education Journal*, 1(1), 35-40.
- Maghfiroh, K. (2018). Penggunaan Media Word Wall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda . *Jurnal Profesi Keguruan*, 4(1), 64-70.
- Nadia, A., Afiani, K., & Naila, I. (2022). Penggunaan Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Selama Covid-19. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 12(1), 33-43.
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat Belajar Sebagai Hasil Determinan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 128-135.
- Pamungkas, D. W., & Rochimah, S. (2019). Pengujian Aplikasi Web - Tinjauan Pustaka Sistematis. *Jurnal Iptek Media Teknologi*, 23(1), 17-24.
- Sarwono, B. (2019). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Setyorini, D., Suneki, S., Prayito, M., & Prasetiawati, C. (2023). Meningkatkan Minat Belajar Dengan Menggunakan Media Wordwall Kelas 4 di Sekolah Dasar. *Jurnal Sinektik*, 6(1), 25-31.
- Siagian, G. I., & Tarigan, D. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Berbantuan Wordwall terhadap Hasil Belajar Siswa Matematika Kelas IV SDN 173633 Porsea. *Journal on Education*, 6(1), 886-893.
- Slameto, B. (2020). *Belajar dan Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Susilowatiningsih, Wijayanti, A., & Sulianto, J. (2023, Juni). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Problem Based Learning Berbantu Media WordWall Di Kelas 3 SDN Wonotingal. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(2), 5211-5223.

- Triansyah, M. A., & Suryana, I. S. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Motivasi Belajar Matematika Perkalian Bilangan Bulat. *Periskop (Jurnal Sains dan Ilmu Pendidikan)*, 4(2), 32-38.
- Widayati, E. W. (2022). Pembelajaran Matematika di Era “Merdeka Belajar”, Suatu Tantangan bagi Guru Matematika. *Journal of Mathematics Education and Applied*, 4(1), 1-10.
- Zulfah, N. (2023). Pemanfaatan Media Game Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 1(1), 1-11.