

PENERAPAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA KELAS III DI SEKOLAH DASAR ISLAM TERPADU AL-MUTMAINNAH KOTA JAMBI

Mauliana Rohmatul Latifah¹, Fia Alifah Putri²

^{1,2}Universitas Islam Negeri Sultan Thaha Saifuddin Jambi

Email: maulianarohmatull@gmail.com¹, fiaalifahputri@uinjambi.ac.id²,

Abstrak: Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas III di Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) Al-Mutmainnah Kota Jambi melalui penggunaan media interaktif berbasis *Wordwall*. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart, yang terdiri atas 4 tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui teknik observasi, angket, dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media *Wordwall* memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa. Peningkatan ini terlihat dari empat indikator utama minat belajar, yaitu perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Secara kuantitatif, rata-rata observasi aktivitas siswa meningkat dari 67,40% pada siklus I menjadi 80,37% pada siklus II, yang berpindah dari kategori “cukup” menjadi “baik”. Aktivitas guru meningkat dari 79% menjadi 90%, menunjukkan peningkatan dalam pengelolaan kelas dan penggunaan media pembelajaran. Hasil angket minat belajar siswa juga menunjukkan peningkatan dari 69,62% menjadi 81,11%, dari kategori “cukup” menjadi “baik”. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media interaktif *Wordwall* efektif dalam meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas III SDIT Al-Mutmainnah Kota Jambi, serta mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan.

Kata Kunci: Media Interaktif, *Wordwall*, Minat Belajar, Matematika.

Abstract: This study is a classroom action research that aims to increase the interest in learning mathematics of third grade students at Al-Mutmainnah Integrated Islamic Elementary School (SDIT) Jambi City through the use of Wordwall-based interactive media. This research was carried out in two cycles using the Kemmis and Mc Taggart model, which consists of 4 stages of planning, action implementation, observation, and reflection. Data were collected through observation, questionnaire, and interview techniques. The results showed that the application of Wordwall media had a significant positive impact on increasing students' interest in learning. This increase can be seen from the four main indicators of learning interest, namely feelings of pleasure, interest, attention, and student involvement during the learning process. Quantitatively, the average observation of student activity increased from 67.40% in cycle I to 80.37% in cycle II, which moved from the “sufficient” category to “good”. Teacher activity increased from 79% to 90%, showing improvement in classroom management and use of learning media. The results of the student learning interest questionnaire also showed an increase from 69.62% to 81.11%, from the “moderate” category to “good”. Thus, it can be concluded that Wordwall interactive media

is effective in increasing the interest in learning mathematics of third grade students of SDIT Al-Mutmainnah Jambi City, and is able to create a more interesting, interactive, and fun learning atmosphere.

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

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses perubahan sikap dan tingkah laku dalam mendewasakan manusia melalui pengajaran dan pelatihan. Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam mengembangkan tingkat kecerdasan manusia yang berpotensi untuk bertahan hidup. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Pasal 1 Ayat 1 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional, yang menyatakan bahwa “Pendidikan adalah usaha secara sadar dan terencana untuk mewujudkan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif untuk mengembangkan potensi dirinya agar memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dalam dirinya, bermasyarakat, berbangsa dan bernegara (Pristiwanti et al., 2022). Seseorang melakukan berbagai upaya untuk memperoleh pendidikan dan mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan oleh pemerintah. Salah satu upaya yang dilakukan adalah dengan menempuh pendidikan formal di sekolah (Sopia, 2022).

Bapak Nasional Indonesia, Ki Hajar Dewantara, mendefinisikan arti pendidikan “Pendidikan yaitu tuntutan di dalam hidup tumbuhnya anak-anak, adapun maksudnya, pendidikan menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya”. Pendidikan adalah hal yang paling penting dalam perjalanan hidup seseorang, Dalam dunia pendidikan, kegiatan belajar merupakan kegiatan paling penting dalam keseluruhan proses. Pembelajaran adalah kegiatan paling penting dalam Pendidikan (Dewi, 2016). Setiap permasalahan pasti dialami oleh setiap orang, apa lagi sekarang ini, ketika dunia berkembang dengan pesat. Dalam dunia pendidikan pun demikian, ada masalah yang harus dibenahi, salah satunya adalah rendahnya minat belajar siswa, terutama dalam pembelajaran matematika (Adelia & Mitra, 2021).

Minat pembelajaran matematika telah mengalami transformasi signifikan dari masa tradisional ke masa modern. Pembelajaran matematika pada zaman tradisional biasanya berpusat pada hafalan dan keterampilan berhitung. Metode pengajaran yang kaku dan tidak interaktif

digunakan, dan siswa sering kali diajarkan melalui ceramah dan latihan soal yang monoton. Selain itu, ada sedikit interaksi guru-siswa dan sumber belajar yang tersedia, sehingga banyak siswa menganggap matematika sebagai pelajaran yang menakutkan dan sulit (Hulukati & Pomalato, 2023).

Sebaliknya, karena kemajuan teknologi dan metode yang lebih baik di zaman modern seperti sekarang ini, minat siswa untuk belajar matematika bisa semakin meningkat. Metode pendidikan saat ini semakin beragam. Pemanfaatan media digital, permainan edukatif, dan pembelajaran berbasis proyek telah menjadikan proses belajar lebih menarik. Siswa dapat dengan mudah mengakses berbagai sumber informasi melalui internet, video pembelajaran, dan aplikasi pendidikan. Mereka juga didorong untuk berkolaborasi dalam kelompok, berbicara, dan berbagi ide, sehingga mereka lebih memahami konsep matematika. Siswa sekarang melihat matematika sebagai tantangan yang menyenangkan dan bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari berkat pendekatan yang lebih menarik (Paling et al., 2024). Sangat penting bagi peserta didik memiliki minat belajar. Minat belajar memiliki peran penting yang sangat besar dalam proses pembelajaran, karena minat belajar ini merupakan salah satu kunci dari keaktifan seorang peserta didik (Muliani, 2022)

Minat sangat erat hubungannya dengan belajar, belajar tanpa minat akan terasa menjenuhkan. Namun, minat siswa tidak selalu didorong oleh minat mereka sendiri, ada yang mengembangkan minat mereka terhadap materi pelajaran karena pengaruh pengaruh luar dari teman-temannya, guru, dan orang tuanya (Jamaluddin, 2016). Selama melakukan observasi di Sekolah Dasar Islam Terpadu Al-Mutmainnah Kota Jambi, peneliti memperhatikan proses pembelajaran yang berlangsung di kelas, mulai dari awal hingga akhir pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan, ditemukan beberapa indikator yang menunjukkan kurangnya minat belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika. Hal ini terlihat dari rendahnya perhatian siswa saat guru menjelaskan materi, di mana banyak di antara mereka yang justru asik bermain, berbicara, atau tidak fokus memperhatikan. Selain itu, perasaan senang terhadap pelajaran matematika juga tampak kurang, karena siswa terlihat mudah bosan, tidak termotivasi, bahkan ada yang mengantuk selama proses pembelajaran. Ketertarikan siswa pun rendah, terbukti dari banyaknya siswa yang tidak menyelesaikan tugas harian serta izin sering keluar masuk kelas dengan berbagai alasan. Keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran juga pun kurang, terlihat

dari sedikitnya yang bersedia menjawab pertanyaan atau maju ke depan kelas, menunjukkan kurangnya keberanian dan kepercayaan diri. Rendahnya keterlibatan ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan belum sepenuhnya mampu menarik perhatian dan memotivasi siswa untuk aktif dalam proses belajar.

Untuk mengatasi hal tersebut, salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat merangsang minat siswa. Media pembelajaran berfungsi untuk memperjelas dan meningkatkan pemahaman terhadap konsep-konsep abstrak atau sulit dengan memberikan ilustrasi yang jelas. Para guru dapat menggunakan media pembelajaran sebagai alat untuk menyajikan konten instruktif yang dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar.

Oleh karena itu, pentingnya seorang guru dalam memilih media pembelajaran yang inovatif dan menarik. Serta memanfaatkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat siswa terhadap pelajaran salah satunya dalam mata pelajaran matematika. Dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat, menarik dan interaktif adalah salah satu cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat dan keinginan siswa untuk belajar (Munawaroh et al., 2022)

Media adalah alat pembelajaran yang harus di perhatikan oleh guru ketika memulai proses pembelajaran. Tanpa menggunakan media pembelajaran, pelajaran akan menjadi monoton dan tidak menyenangkan dan siswa akan cenderung malas. Jika ini terjadi, proses belajar mengajar sudah pasti gagal menghadapi era teknologi (Muthoharoh, 2019). Media membantu menjelaskan informasi dengan lebih jelas setelah informasi yang diberikan oleh guru. Penggunaan media pembelajaran membantu menyampaikan informasi secara lebih jelas (Rafiq, 2017). Penggunaan media pembelajaran juga memiliki efek psikologis terhadap siswa selama proses belajar, seperti menumbuhkan minat dan keinginan baru untuk belajar, dan mendorong dan merangsang kegiatan belajar (Indriyani, 2019). Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah *Wordwall*.

Wordwall adalah sebuah aplikasi yang berbasis *website* yang menarik. Aplikasi ini dirancang untuk menjadi alat belajar, media, dan penilaian yang menyenangkan bagi siswa sekolah dasar (Wildan et al., 2023). *Wordwall* merupakan sebuah permainan edukasi yang menggunakan papan digital atau papan tulis untuk menampilkan kata-kata yang terkait dengan topik tertentu. Selanjutnya, siswa diminta untuk mencocokkan kata-kata dengan gambar atau definisi yang sesuai (Purnamasari et al., 2022). Media pembelajaran *Wordwall* mempunyai beberapa kelebihan

dibandingkan dengan pembelajaran secara tradisional (Virliana, 2024). *Wordwall* dapat membuat pembelajaran matematika menjadi lebih menarik bagi siswa. *Wordwall* juga dapat membantu siswa untuk lebih mudah mengingat dan memahami materi dan juga pembahasan yang diberikan oleh guru (Lubis & Nuriadin, 2022). Rahmawati juga menyatakan bahwa *Wordwall* merupakan sebuah permainan daring yang menggunakan berbagai elemen interaktif, aplikatif, dan berbasis permainan untuk membantu guru mengomunikasikan tujuan pembelajaran, serta bisa menjadikan minat belajar dan keterlibatan peserta didik di kelas meningkat (Rahmawati et al., 2024).

Atas dasar permasalahan yang terjadi dilapangan peneliti mengangkat judul penelitian “Penerapan Media Interaktif Berbasis *Wordwall* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Kelas III di Sekolah Dasar Islam Terpadu Al-Mutmainnah Kota Jambi

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas (PTK) adalah bentuk penelitian dalam bidang pendidikan yang fokus pada proses pembelajaran di kelas. Tujuan utamanya adalah untuk meningkatkan kualitas pengajaran serta hasil belajar siswa. PTK juga memberi ruang bagi guru untuk menjadi peneliti terhadap praktiknya sendiri, sehingga hasilnya tidak hanya berdampak pada peningkatan motivasi belajar siswa, tetapi juga pada kompetensi pedagogis guru (Putri, 2025). PTK dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri, sehingga memungkinkan guru untuk melakukan refleksi diri terhadap praktik pengajarannya. Dengan proses ini, guru dapat mengevaluasi dan memperbaiki metode atau pendekatan yang digunakan dalam pembelajaran.

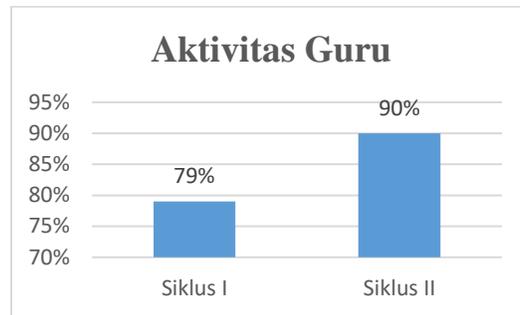
Model yang digunakan pada Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yaitu menggunakan model Tindakan yang di cetuskan dan di kembang kan oleh Kemmis dan Mc Taggart yang mana memiliki 4 tahapan yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan/tindakan (acting), observasi (observe), refleksi (reflecting).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Observasi Aktivitas Guru

Berdasarkan hasil observasi guru yang telah dilakukan pada siklus I menunjukkan bahwa penerapan media interaktif berbasis *Wordwall* belum berjalan dengan maksimal. Dimana guru belum maksimal membimbing siswa dalam proses pembelajaran sehingga pada siklus I

memperoleh nilai aktivitas guru dengan persentase 79%. Pada tindakan siklus II peneliti melakukan perbaikan dari kekurangan yang ada pada siklus I sehingga aktivitas guru pada siklus II diperoleh nilai yang meningkat dari siklus sebelumnya yaitu persentase 90%. Hasil peningkatan aktivitas guru dalam menerapkan media interaktif berbasis *Wordwall* pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada gambar diagram berikut:

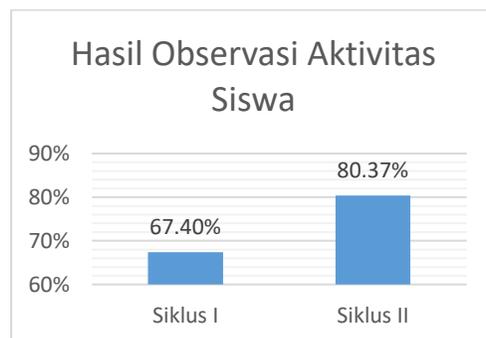


Gambar 1 Diagram Batang Hasil Observasi Guru

Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I menunjukkan bahwa penerapan media interaktif berbasis *Wordwall* dalam pembelajaran masih dikategorikan cukup. Hal ini menunjukkan harus adanya perbaikan juga pada siklus II agar memperoleh hasil lebih baik dari siklus sebelumnya. Dari hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I diperoleh hasil dengan persentase 67,40%. Pelaksanaan pada siklus II peneliti melakukan perbaikan dari siklus I sehingga hasil pada siklus II diperoleh dengan persentase 80,37%. Hasil peningkatan observasi aktivitas siswa dalam penerapan media interaktif berbasis *Wordwall* pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada gambar diagram berikut ini:

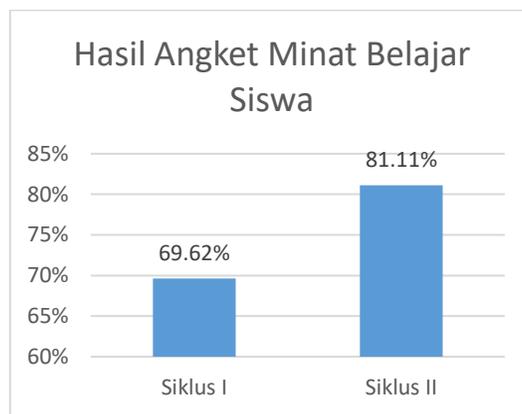
Hasil Observasi Siswa



Gambar 2 Diagram Batang Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Presentase Angket Minat Belajar Siswa

Berdasarkan hasil pengisian lembar pernyataan angket siswa pada siklus I menunjukkan bahwa minat belajar siswa pada mata pelajaran Matematika masih dikategorikan cukup. Hal ini menunjukkan harus adanya perbaikan juga pada siklus II agar memperoleh hasil lebih baik dari siklus sebelumnya. Dari hasil pengisian angket siswa pada siklus I diperoleh hasil dengan persentase 69,62%. Pelaksanaan pada siklus II peneliti melakukan perbaikan dari siklus I sehingga hasil pada siklus II diperoleh dengan persentase 81,11%. Hasil peningkatan pengisian lembar pernyataan angket siswa dalam penerapan media interaktif berbasis Wordwall pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada gambar diagram berikut ini:



Gambar 3 Diagram Batang Hasil Angket Minat Belajar Siswa

Berdasarkan uraian diatas, maka penerapan media interaktif berbasis *Wordwall* dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas III di Sekolah Dasar Islam Terpadu Al-Mutmainnah Kota Jambi pada pembelajaran Matematika melalui kegiatan pembelajaran dari prasiklus , siklus I hingga Siklus II. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari beberapa aspek yakni aktivitas guru, aktivitas siswa, dan angket minat belajar siswa. Adapun peningkatan aspek penelitian yang di rangkum dalam tabel berikut ini.

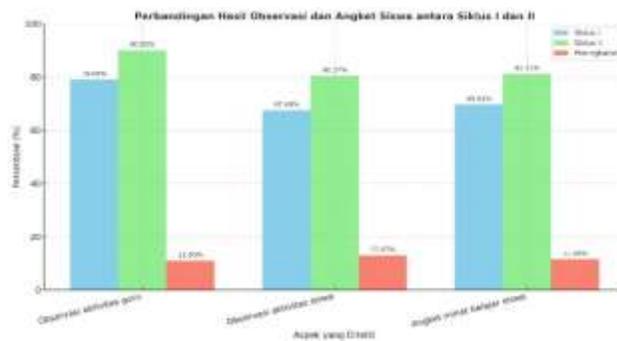
Tabel 1 Peningkatan Hasil Siklus I dan Siklus II

Aspek yang di teliti	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
Observasi aktivitas guru	79%	90%	11%

Observasi aktivitas siswa	67,40%	80,37%	12,97%
Presentase angket siswa	69,62%	81,11%	11,49%

Tabel 4.13 sudah merangkum peningkatan yang terjadi selama proses pelaksanaan tindakan siklus I dan siklus II terjadinya peningkatan sebesar 11% pada observasi aktivitas guru, dari pelaksanaan tindakan siklus I dan siklus II terjadinya peningkatan sebesar 12,97% pada observasi aktivitas siswa, sementara persentase hasil angket siswa juga mengalami peningkatan yaitu sebesar 11,49%. Hasil perolehan data tersebut berdasarkan indikator kinerja yang telah ditetapkan telah tercapai dan penelitian ini mengalami peningkatan.

Berdasarkan tabel-tabel diatas sudah dijelaskan peningkatan yang dialami pada saat penelitian, berikut peneliti membuat grafik peningkatan dar lembar observasi aktivitas guru siklus I dan siklus II, lembar observasi aktivitas siswa siklus I dan siklus II dan presentase angket minat belajar siswa siklus I dan siklus II sebagai berikut:



Gambar 4 Diagram Batang Hasil Peningkatan Hasil Penelitian

Pembahasan

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang menggunakan model Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas dua siklus. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan bagaimana penerapan media interaktif berbasis *Wordwall* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik kelas III di Sekolah Dasar Islam Terpadu Al-Mutmainnah Kota Jambi, pada pembelajaran Matematika dengan materi unsur-unsur bangun datar. Minat belajar merupakan salah satu aspek penting yang perlu ditumbuhkan dalam diri peserta didik agar mereka dapat mengikuti proses pembelajaran dengan antusias, perhatian, dan

ketekunan. Hal ini sesuai dengan pendapat Slameto (2010) bahwa minat belajar memiliki pengaruh yang besar terhadap keberhasilan belajar peserta didik, karena minat dapat memunculkan dorongan dari dalam diri untuk memperhatikan, memahami, dan terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar. Sebelum menggunakan media *Wordwall*, proses pembelajaran cenderung monoton dan kurang menarik perhatian peserta didik. Hal ini terlihat dari minimnya partisipasi aktivitas peserta didik, rendahnya perhatian peserta didik selama pelajaran berlangsung, serta ketidaktertarikan mereka terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Selama pembelajaran, peserta didik lebih banyak berbicara dengan teman sebangku, kurang memperhatikan dan mendengarkan penjelasan guru, serta menunjukkan sikap bosan dan tidak antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran Matematika. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti menerapkan media pembelajaran interaktif berbasis *Wordwall* dalam proses belajar. *Wordwall* merupakan platform digital berbasis web yang menyediakan berbagai jenis permainan edukatif, seperti kuis interaktif, mencocokkan gambar, roda acak, teka-teki dan lainnya (Purnamasari et al., 2022).. Media ini digunakan untuk menyajikan materi Matematika, khususnya unsur-unsur bangun datar, dalam bentuk permainan yang menarik, interaktif, dan menyenangkan. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan melalui empat tahapan yaitu, perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, dan pada setiap siklusnya terdiri dari dua pertemuan. Penerapan media interaktif berbasis *Wordwall* dilaksanakan dengan melibatkan siswa dalam penggunaan media dalam kegiatan berdiskusi ataupun individu untuk melihat pemahaman siswa pada pembelajaran, maupun dari lembar pertanyaan yang diberikan secara langsung dan tertulis.

Penerapan media interaktif berbasis *Wordwall* dalam proses pembelajaran Matematika dapat meningkatkan minat belajar peserta didik kelas III di Sekolah Dasar Islam Terpadu Al-Mutmainnah Kota Jambi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat belajar peserta didik kelas III di Sekolah Dasar Islam Terpadu Al-Mutmainnah Kota Jambi dalam pembelajaran matematika mengalami peningkatan yang signifikan. Kondisi awal sebelum tindakan menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik memiliki minat belajar yang rendah. Berdasarkan observasi awal, ditemukan bahwa dari 27 orang peserta didik, hanya 5 orang peserta didik yang menunjukkan minat belajar dalam kategori baik, 4 orang peserta didik dalam kategori cukup minat, dan 18 orang peserta didik berada pada kategori kurang minat. Setelah dilakukan pada tindakan siklus I, mulai

terlihat adanya peningkatan minat belajar. Hasil tindakan pada siklus I¹ menunjukkan terdapat 9 orang peserta didik yang minat belajarnya memperoleh nilai di atas kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP), 4 orang peserta didik pas pada kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran. Dari data tersebut dapat diketahui 13 orang peserta didik mulai beradaptasi dengan penerapan media interaktif berbasis *Wordwall* dengan ketuntasan 69,62%. Dari hasil tersebut perlu adanya perbaikan siklus selanjutnya. Pada siklus II peneliti berupaya untuk memperbaiki kekurangan dan kesalahan yang terdapat di siklus I, sehingga pada siklus II terdapat 24 orang peserta didik memperoleh kategori baik memperoleh nilai di atas kriteria ketercapaian pembelajaran (KKTP), 3 orang peserta didik dalam kategori kurang memperoleh nilai di atas kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran. Dari data tersebut dapat dilihat terdapat 24 orang peserta didik yang tuntas dengan presentase ketuntasan 81,11% . Peningkatan tersebut tidak hanya terlihat dari data kuantitatif, tetapi juga terlihat dari sikap dan perilaku peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Peserta didik tampak lebih antusias, aktif berdiskusi, berpartisipasi serta menunjukkan ketertarikan dan perhatian yang lebih baik terhadap materi pelajaran. Suasana pembelajaran menjadi lebih hidup, dan keterlibatan peserta didik meningkat. Hasil penelitian ini juga selaras dengan penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Rahmawati et al (2024), yang menunjukkan bahwa minat belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika materi jenis-jenis sudut pada peserta didik kelas V SDN 02 Taman Kota Madiun dapat meningkat dengan penerapan media *Wordwall*. Diperoleh pada siklus 1 yaitu sebesar 64%, pada siklus II memperoleh peningkatan yaitu sebesar 86%. Dengan ini dapat disimpulkan bahwa penerapan media interaktif berbasis *Wordwall* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik kelas III di Sekolah Dasar Islam Terpadu Al-Mutmainnah Kota Jambi.

KESIMPULAN DAN SARAN

Penerapan media pembelajaran berbasis interaktif berbasis *Wordwall* pada penelitian ini dilaksanakan pada pembelajaran Matematika di kelas III pada bab 4 Unsur-unsur bangun datar. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan model Kemmis dan Mc Taggart, yang mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penerapan media interaktif berbasis *Wordwall* dilaksanakan dengan melibatkan siswa dalam penggunaan media

dalam kegiatan melihat pemahaman siswa pada pembelajaran, maupun dari lembar pertanyaan yang diberikan secara langsung dan tertulis.

Berdasarkan dari tindakan kelas yang telah dilaksanakan pada pembelajaran matematika kelas III menggunakan media interaktif berbasis *Wordwall* maka memperoleh hasil yang menunjukkan peningkatan pada minat belajar peserta didik. Hal demikian dapat dilihat dari hasil observasi guru, observasi guru dan hasil angket siswa yang dilaksanakan pada siklus I dan siklus II. Selanjutnya hasil observasi aktivitas guru pada siklus I memperoleh presentase 79% kualifikasi baik sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 90% dengan kualifikasi baik. Dari hasil observasi aktivitas guru pada tindakan siklus I dan II menunjukkan adanya peningkatan sebanyak 11%. Observasi siswa menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan yakni memperoleh hasil dengan presentase 67,40% kualifikasi cukup sedangkan observasi aktivitas siswa siklus II memperoleh presentase 80,37% kualifikasi baik dari data tersebut aktivitas siswa menunjukkan adanya peningkatan sebanyak 12,97%. Yang terakhir angket minat belajar siswa pada siklus I diperoleh hasil dengan persentase 69,62% dengan kualifikasi cukup. Sedangkan angket minat belajar siswa pada siklus II memperoleh presentase 81,11% dengan kualifikasi baik. Dari data tersebut hasil angket siswa juga mengalami peningkatan yaitu sebesar 11,49%.

DAFTAR PUSTAKA

- Adelia, I., & Mitra, O. (2021). Permasalahan pendidikan islam di lembaga pendidikan madrasah. *Islamika: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, 21(01), 32–45.
- Dewi, P. S. (2016). Perspektif Guru Sebagai Implementasi Pembelajaran inkuiri terbuka dan inkuiri terbimbing terhadap sikap ilmiah dalam pembelajaran sains. *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, 1(2), 179–186.
- Hulukati, E., & Pomalato, S. W. D. (2023). *Sejarah dan Filsafat Pendidikan Matematika*. Ideas Publishing.
- Indriyani, L. (2019). Pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar untuk meningkatkan kemampuan berpikir kognitif siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 17–26.
- Jamaluddin, J. (2016). Minat belajar. *Al-Qalam: Jurnal Kajian Islam Dan Pendidikan*, 8(2), 27–39.

- Lubis, A. P., & Nuriadin, I. (2022). Efektivitas aplikasi wordwall untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6884–6892.
- Muliani, R. D. (2022). Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik. *Jurnal Riset Dan Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 133–139.
- Munawaroh, H., Fauziddin, M., Haryanto, S., Widiyani, A. E. Y., Nuri, S., El-Syam, R. S., & Hidayati, S. W. (2022). Pembelajaran Bahasa Daerah melalui Multimedia Interaktif pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4057–4066.
- Muthoharoh, M. (2019). Media powerpoint dalam pembelajaran. *Tasyri: Jurnal Tarbiyah-Syariah-Islamiah*, 26(1), 21–32.
- Paling, S., Makmur, A., Albar, M., Susetyo, A. M., Putra, Y. W. S., Rajiman, W., Djamilah, S., Suhendi, H. Y., & Irvani, A. I. (2024). *Media Pembelajaran Digital*. Tohar Media.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911–7915.
- Purnamasari, S., Rahmanita, F., Soffiatun, S., Kurniawan, W., & Afriliani, F. (2022). Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Wordwall. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 70–77.
- Putri, F. A. (2025). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Penerapan Pendekatan Contextual Teaching and Learning pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Bungo. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 1321-1328.
- Rafiq, M. (2017). Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis pendekatan saintifik dengan Powerpoint & iSpring Suite pada materi perbandingan di kelas VIII SMP Negeri 1 Kota Jambi. *Jurnal Pendidikan Matematika*.
- Rahmawati, L., Rulviana, V., & Rakini, R. (2024). Penerapan Media Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika pada Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Journal Innovation In Education*, 2(4), 14–25.
- Sopia, N. (2022). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Matematika Menggunakan Media Interaktif Berbasis Powerpoint. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 5(1), 169–178.
- Virliana, A. I. (2024). Pengaruh Evaluasi Pembelajaran Berbasis Quizziz dan Wordwall dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa. *Nusantara*, 6(1), 1–8.

Wildan, A., Suherman, S., & Rusdiyani, I. (2023). Pengembangan Media GAULL (Game Edukasi Wordwall) pada Materi Bangun Ruang untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 1623–1634.