

PEMANFAATAN MEDIA WORD WALL GUNA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA BIDANG STUDI MATEMATIKA SDN 18 GUNUNG AGUNG

Siti Trecia Cerry Haniel^{✉1}, Yusuf^{✉2}

Universitas Terbuka

Email : cerry.ciacio@gmail.com

Abstrak

Kegiatan belajar mengajar pada bidang studi Matematika yang tanpa variasi akan membuat siswa dan siswa menjadi kurang berselera dan kurang bersemangat mengikuti pembelajaran. Untuk itu kita sebagai tenaga pendidik sebaiknya memiliki kemampuan mengkreasikan kegiatan belajar untuk menciptakan pembelajaran matematika yang menarik dan menyenangkan, sehingga siswa dan siswa akan mudah memahami pelajaran yang disampaikan oleh guru. Media pembelajaran yang menciptakan rasa senang sangat diperlukan oleh seorang pendidik di era moderna seperti saat ini, guna meningkatkan minat dan keaktifan belajar siswa siswi. Pada saat siswa siswi mulai kehilangan motivasi dalam belajar maka peran pendidik harus bisa mengembalikan minat dan keaktifan belajar siswa siswi. Salah satunya yaitu dengan adanya inovasi dalam pemanfaatan media pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa siswi pada mata pelajaran matematika melalui media aplikasi word wall. Tindakan penelitian ini adalah PTK dengan metode meliputi siklus prapembelajaran dan pembelajaran siklus I dan II. Dalam pembelajaran ditemukan peningkatan jumlah siswa dan siswa dengan kategori senang dalam pembelajaran menggunakan aplikasi itu mencapai 18 orang (90 %), artinya sungguh banyak siswa dan siswa dengan predikat / kategori senang dalam belajar. Siswa dan siswi yang berperan aktif dalam kegiatan belajar menggunakan wordwall sebanyak 18 orang (90 %) yang artinya lumayan banyak, siswa siswi yang bisa menjawab pertanyaan aplikasi wordwall sebanyak 16 orang (80 %) yang dengan golongan banyak sekali dilakukan siswa siswi, dalam aktif dalam kegiatan pembelajaran menggunakan aplikasi word wall 15 orang (75 %) pada motivasi belajar tinggi kategori setelah penerapan aplikasi wordwall dalam pembelajaran matematika.

Kata Kunci: word wall, motivasi belajar, pembelajaran matematika

Abstract

The monotonous process of learning Mathematics will make students lazy and less enthusiastic about learning. For this reason, we as teachers are required to have the ability and creativity to create interesting and fun mathematics learning so that students will easily understand the lessons taught by the teacher. Fun learning media is needed by educators in the digital era like today, to increase students' interest and activeness in learning. When students begin to lose motivation in learning, the role of educators must be to restore students' interest and activeness in learning. One of them is innovation in the use of learning media. This research aims to increase students' learning motivation in mathematics subjects through the Word Wall application media. This research is classroom action research with a method that includes pre-learning cycles and learning cycles I and II in learning. It was found that an increase in students in the happy category in learning using the Wordwall application amounted to 18 people (90%) in the sense that there were a lot of students in the happy category in learning. Study. There were 18 students (90%) who were active in learning wordwall, which means a lot, there were 16 students (80%) who were able to answer questions about the wordwall application, of which many

students were active in learning activities using the word application. wall 15 people (75%) were in the high learning motivation category after implementing the word wall application in mathematics learning.

Keywords: *word wall, learning motivation, mathematics learning*

Pendahuluan

Pembelajaran matematika sangat perlu di ajarkan kepada siswa SD karena dapat, menyiapkan siswa menjadi warga Negara yang dapat berfikir dengan kritis, membantu memecahkan masalah dengan tepat dan matematika membantu siswa mengembangkan karakternya. Stanic memiliki opini (Kultsum, 2009) bahwa, “ Tujuan pembelajaran matematika di sekolah adalah untuk meningkatkan kegiatan berpikir siswa, peningkatan sifat kreativitas dan kritis”. Dengan demikian kita harus yakin dengan kekuatan matematika yang dipercaya dapat meningkatkan intelegensia anak. Matematika adalah pengetahuan yang senantiasa diterapkan dalam segala aspek kehidupan manusia, di segala situasi dan kondisi , serta di manapun tempat, mulai dari masalah hitungan, masalah imensi waktu, berbagai pengukuran, dan kegiatan lainnya.

Untuk itu pemahaman tentang matematika perlu diterapkan sejak dini pada anak, agar anak terbiasa dengan kondisi tersebut. Opini dari Depdiknas (2006: 38), “Mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua siswa siswi mulai dari sekolah dasar untuk membekali siswa siswi dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerja sama”. Dari penjabaran tersebut dapat kita ambil hipotesis secara umum yakni siswa perlu disiapkan baik secara fisik maupun mental untuk dapat menemukan jalan dari setiap permasalahan yang menyangkut masalah numerasi dalam aktivitas sehari-hari, dilingkungan manapun dia berada.

Tujuan pelajaran matematika di sekolah dasar (SD) antara lain yaitu, agar siswa siswi dapat memiliki kemampuan di antaranya adalah sebagai berikut. (1). Mengerti adanya lambang dalam matematika agar bisa diterapkan untuk mengaitkan hubungan yang terjadi antar konsep, sehingga dapat diaplikasikan saat terjadi masalah. (2) memakai pemikiran yang logis dan masuk akal (3) menemukan solusi dari suatu permasalahan, membuat desain-desain matematika, membuat penafsiran dari jalan keluar permasalahan yang telah disusun. (4) mampu menghubungkan ide yang diperoleh dengan lambang-lambang matematika. (5) terbiasa bersikap penuh rasa ingin tahu, tidak mudah putus asa, merasa yakin dengan kompetensi yang dimiliki, sebagai wujud mencintai matematika yang seutuhnya.

Dari gambaran tersebut dapat diyakini bahwa anak-anak akan terbiasa dengan perilaku berkemampuan mengerti lambang-lambang matematika sepenuhnya, terbiasa memiliki penalaran yang logis, bisa menguraikan masalah agar ketemu jalan solusinya, sehingga terbentuk kepribadian yang smart, Tangguh, dapat diandalkan dalam setiap momen.

Penggunaan IPTEK pada bidang studi matematika di sekolah dapat diterapkan dengan menggunakan media yang sesuai dengan perkembangan ilmu dan teknologi secara canggih. Tapi, terdapat SD/SMP/SMA yang ternyata belum menggunakan kecanggihan ilmu maupun teknologi, sehingga tampak ketinggalan jaman . Yang terjadi adalah siswa siswa menjadi pasif dan kurang minat untuk

belajar. Jadi guru harus berupaya mencari cara pembelajaran lainnya yang bisa meningkatkan motivasi siswa. Agar masalah teratasi, diperlukan Teknik pembaruan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran yang lebih kreatif agar siswa siswi bisa bersemangat dalam belajar.

Setelah dilakukan pengamatan di kelas IV SDN 18 Gunung Agung ditemukan bahwa siswa siswa kurang termotivasi dalam bidang studi matematika. Diperkirakan faktor penyebabnya antara lain: kegiatan belajar bidang studi matematika yang tanpa variasi, pemakaian media/alat pembelajaran yang sangat ketinggalan jaman, isi pelajaran yang sulit dicerna dengan akal, banyak pola-pola matematis yang kurang relevan, dan tidak adanya tanda-tanda kesenangan dalam bidang studi matematika. Karakteristik siswa siswi SD lebih menyukai pembelajaran yang banyak variasi, ada selingan seperti ice breaking, permainan, dan lain-lain.

Untuk mengatasi masalah ini, pendidik harus mendesain kegiatan pembelajaran yang variative, inovatif, dan menarik supaya dapat menumbuhkan motivasi dan memperlancar segalanya bagi siswa. (Sari, et al., 2017). Mengapa motivasi belajar siswa kurang? Hal ini bisa jadi ditimbulkan oleh sedikitnya informasi yang diterima guru tentang media pembelajaran berbasis teknologi yang bisa diterapkan dalam kegiatan belajar, sehingga membuat anak-anak merasakurang tertarik selama kegiatan belajar. Pernyataan ini sesuai dengan pendapat Pranata, dkk. (2021) yang menyebutkan bahwa kurang tingginya kemampuan pendidik dalam memperdayagunakan teknologi dan terbatasnya alat belajar yang dipakai bisa menjadi pencetus rendahnya motivasi belajar siswa. Dorongan belajar siswa merupakan salah satu unsur utama dalam kegiatan belajar, opini Sulidar, et al. (2022).

Motivasi belajar merupakan bentuk aktivitas yang memperlihatkan antusias anak saat kegiatan belajar, yang didapat melalui usaha misalnya menganalisis buku-buku pelajaran, mendalami isi pelajaran, aktif mengajukan pertanyaan pada pihak lain, dan menyelesaikan soal-soal latihan yang diberikan kepada siswa (Kartika, et al., 2019). Motivasi belajar siswa bisa meningkat melalui pemberdayaan segala sesuatu yang bisa memperjelas materi yang abstrak menjadi konkrit. Alat dan bahan pembelajaran yang mengakomodir segala kebutuhan siswa sungguh urgen untuk dijadikan sebagai salah satu solusi tepat guna mencegah rendahnya motivasi belajar siswa. Jadi guru harus berinovasi dan berkreasi menciptakan media tersebut, dimana media tersebut mudah didapat, mudah digunakan, serta sesuai dengan isi pelajaran pembelajaran. Hal ini memiliki dampak terhadap tugas pendidik, yakni menyesuaikan tingkat teknologi menjadi alat yang bisa mempermudah siswa memahami isi pelajaran. (One, 2017). Media/alat pembelajaran yang artistic bisa meningkatkan daya focus siswa siswi untuk belajar seperti opini Launin, et al. (2022).

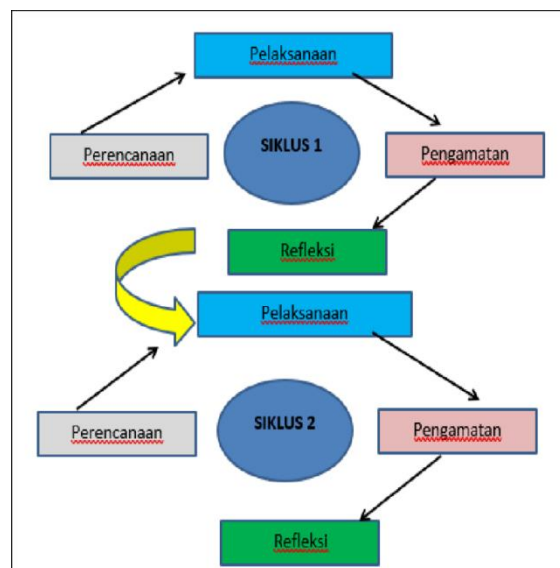
Oleh karena itu, peneliti memilih serta memilih media pembelajaran interaktif berupa game online berbasis website yaitu Wordwall, yang bisa diakses melalui jenis kuis. Wordwall dapat dimanfaatkan sebagai strategi dalam kegiatan belajar guna meningkatkan rasa antusias baru pada siswa dan siswi. Melalui penggunaan media ini, pendidik bisa meningkatkan motivasi belajar siswa siswi dan memberikan pengalaman belajar yang berbeda dari biasanya untuk membantu menumbuhkan motivasi belajar siswa dan siswi. Wordwall terdeteksi memiliki berbagai keunggulan, antara lain dapat digunakan tanpa biaya dengan pilihan basic dan beberapa template yang dapat dipilih. Juga, permainan yang telah dibuat dapat langsung dikirimkan melalui Google Classroom dan WhatsApp.

Perangkat lunak ini memiliki berbagai macam permainan seperti quiz,

crossword, random cards, dan lainnya. Keunggulan yang dimiliki adalah game yang telah dibuat dapat dicetak dalam bentuk PDF, sehingga dapat membantu siswa siswi yang berpotensi bermasalah pada jaringan internet/satelit. Menurut Putri (2020), Wordwall mempermudah siswa dan siswi dalam memahami materi pelajaran secara daring/ dalam jaringan dan mudah diaplikasikan untuk mengetahui prestasi belajar siswa. Media game edukasi wordwall merupakan salah satu alternatif dalam kegiatan belajar yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa siswi.. Berdasarkan permasalahan dan rujukan di atas, tujuan penelitian ini untuk mengkaji Penggunaan Media Aplikasi Word Woll untuk Meningkatkan Motivasi siswa siswi pada bidang studi Matematika.

Metodologi

Penelitian dilaksanakan oleh peneliti di SDN 18 Gunung Agung saat semester dua tahun pelajaran 2023/2024 di Jalan Adipati Karno, Suka Jaya Kecamatan Gunung Agung. Desain kegiatan ini berupa cycle dengan menerapkan 4 aktivitas pokok, yaitu merencanakan, melaksanakan, berikutnya adalah melakukan pengamatan (observing), dan yang terakhir kegiatan refleksi (reflecting). Peneliti menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif, tujuannya yaitu menganalisis motivasi belajar siswa siswi secara detil melalui pemanfaatan media pembelajaran aplikasi wordwall.



Gambar 1
Penelitian Tindakan Kelas

Target penelitian adalah siswa siswi kelas IV SDN 18 Gunung Agung dengan jumlah 25. Karena penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar, maka dicarilah data dengan menggunakan angket. Angket dibagikan saat siklus 1 dan siklus 2. Angket dibagikan kepada ke 25 anak tersebut. Angket yang dibagikan berbentuk google form. Siswa diberikan 4 pilihan jawaban yaitu 1 artinya sangat tidak setuju, 2 artinya tidak setuju, 3 artinya setuju, dan 4 artinya sangat setuju. Kegiatan ini juga diabadikan melalui foto sebagai bahan dokumentasi.

Teknik ini memerlukan data yang dikumpulkan secara sistematis dalam bentuk angka. Angka tersebut kemudian dituangkan sebagai bentuk ringkasan, sehingga bisa diartikan sebagai kesimpulan sehubungan dengan tujuannya.

Hasil analisis deskriptif kuantitatifnya digunakan untuk memproses data dari angket yang berupa skor, agar dapat diperoleh gambaran yang jelas tentang motivasi belajar siswa siswi. Data penelitian yang didapat kemudian dianalisis dengan cara melihat skor dari setiap pernyataan dalam angket akan dihitung persentase tingkat motivasi belajar dengan menggunakan persamaan 1 berikut.

$$\text{Persentase\%} = \frac{\sum \text{skor diperoleh}}{\sum \text{skor total}} \times 100\%$$

Berdasarkan rumus di atas, maka hasil persentasenya akan dimasukkan dalam lima kategori. Jika nilainya 85-100% berarti masuk dalam kategori sangat tinggi, jika nilainya 70-85% berarti masuk dalam kategori tinggi, jika nilainya 55-70% berarti masuk dalam kategori sedang, jika nilainya 40-55% berarti masuk dalam kategori rendah, dan jika nilainya 25-40% berarti masuk dalam kategori sangat rendah.

Nilai (%)	Kategori
85-100	Sangat tinggi
70-85	Tinggi
55-70	Sedang
40-55	Rendah
25-40	Sangat Rendah

(Hamzah, 2011)

Table 1. Kategori Motivasi Belajar Peserta Didik

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

Hasil yang diperoleh setelah selesai menerapkan aplikasi ini pada bidang studi matematika dengan materi pecahan yaitu;

a. Observasi

Observasi atau pengamatan merupakan kegiatan yang diterapkan paling awal, dilaksanakan untuk memperoleh bukti dukung berupa data atau informasi. menunjukkan bahwa kenyataan yang diperoleh yakni :

- Model guru masih produk lama, dan siswa hanya datang, duduk, diam, mendengar dan menulis, tanpa berpartisipasi dalam bentuk apapun
- Guru sangat menguasai kelas, dalam artian murid tidak memiliki peran sama sekali.
- Tidak ada kegiatan yang bersifat memberdayakan siswa
- Jika guru bertanya, siswa diam, jika diminta pendapat, siswa juga diam.

Di periode pelaksanaan sebelum siklus, pendidik melaksanakan dua aktivitas yakni observasi langsung terhadap situasi motivasi belajar anak di sekolah, memberikan angket kepada masing-masing anak untuk diisi sesuai dengan petunjuk tanpa ada perlakuan khusus. Adapapun angket yang disebarkan kepada anak memiliki 4 aspek yaitu : antusias menggunakan

aplikasi word , aktif dalam kegiatan pembelajaran menggunakan aplikasi wordwall , mampu menjawab pertanyaan dalam aplikasi wordwall , merasa senang dalam proses belajar mengajar menggunakan aplikasi wordwall. Untuk pilihan jawaban ada 4 yaitu 1 artinya sangat tidak setuju, 2 artinya tidak setuju, 3 artinya setuju, dan 4 artinya sangat setuju.

b. Perencanaan

Penelitian ini dilakukan dengan melakukan perencanaan tindakan dengan tahapan rancangan dan membuat segala sesuatu yang dibutuhkan dalam pelaksanaan tindakan di dalam siklus ini. Beberapa persiapan penelitian terdiri dari :

(a) menyusun rencana pembelajaran

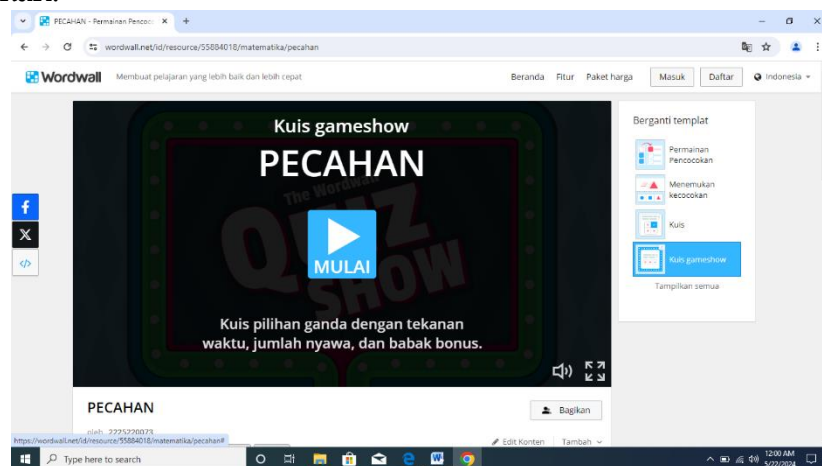
(b) menyusun materi pecahan dengan aplikasi word woll yang telah disiapkan dan dirancang

(c) menyusun lembar evaluasi pembelajaran.

c. Pelaksanaan

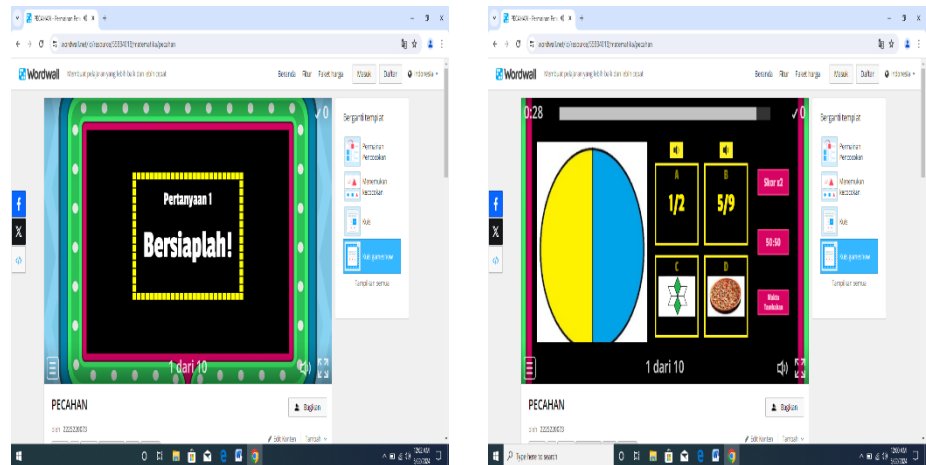
1) Pertemuan pertama Penelitian tindakan siklus I

Materi pecahan digunakan sebagai bahan materi untuk pelaksanaan siklus 1 ini, dimana pelaksanaannya dilaksanakan dalam sekali pertemuan dengan durasi 4 JP. Tahap -tahap yang dilakukan yaitu dimulai dengan kegiatan pendahuluan, kegiatan apersepsi yang menanyakan pemahaman awal yang sudah dimiliki siswa tentang pecahan. Guru menjelaskan tentang pecahan. Setelah guru menjelaskan materi, kemudian guru menampilkan word woll pada lcd yang telah disiapkan.



Gambar 2. Tampilan WordWoll

Setiap siswa menjawab kuis yang di tampilkan guru pada layar lcd yang ada di depan kelas, setiap siswa menjawab kuis secara mandiri, di lembar kertas yang telah disediakan oleh guru, pertanyaan yang disediakan oleh guru sebanyak 10 pertanyaan.



Gambar 3. Halaman Permainan Materi Pecahan Dengan Wordwall

Yang dilakukan siswa yakni menyelesaikan soal-soal yang terapat pada aplikasi , dengan durasi waktu yang sudah disepakati Bersama antara siswa dan guru. Sementara itu, minat siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan aplikasi wordwall, digunakan indikator pengamatan dalam tabel dibawah ini.

NO	Pengamatan Aktivitas	Total siswa siswi	%	Keaktifan
1.	Antusias menggunakan aplikasi wordwall	16	80%	Banyak sekali
2.	Aktif dalam kegiatan pembelajaran menggunakan aplikasi word wall	15	75%	Banyak
3.	Mampu menjawab pertanyaan dalam aplikasi word wall	8	40%	Sedikit
4.	Senang dalam proses belajar mengajar menggunakan aplikasi wordwall	15	75%	Banyak

Tabel 2. Kegiatan siswa siswi di Siklus I

Berdasaarkan table tersebut di atas, dapat kita pahami bahwa :

- a. siswa yang antusias menggunakan aplikasi word mencapai 16 orang, artinya sebanyak 80 % atau banyak sekali,
- b. siswa yang aktif dalam kegiatan pembelajaran menggunakan aplikasi wordwall mencapai 15 orang, artinya sebanyak 75 % atau banyak,
- c. siswa yang mampu menjawab pertanyaan dalam aplikasi wordwall mencapai 8 orang, artinya sebanyak 40% atau sedikit,

- d. siswa yang merasa senang dalam proses belajar mengajar ,menggunakan aplikasi wordwall mencapai 15 orang, artinya sebanyak 15 % atau banyak.

Kegiatan berikutnya adalah pengamatan. Perilaku yang menjadi objek pengamatan ialah minat belajar anak-anak. Dalam kegiatan observasi ini Teknik yang dipakai yaitu observasi terdektesi. Tokoh Spradley beropini bahwa penelitian seperti ini bertujuan agar subjek yang diteliti bisa lebih gamblang , jelas dan terrinci secara lebih detail. Selain itu (Sugiyono, 2017) mengemukakan alasan yang lebih jelas yakni agar karakteristik kontras/perbedaan dan kesamaan antar kategori dapat ditemukan. Dalam kegiatan ini diperoleh informasi bahwa hanya ada 8 siswa yang mampu menjawab pertanyaan dalam aplikasi. Jika dibandingkan dengan indicator keberhasilan, maka hasilnya belum mencapai target, dan otomatis akan dilanjutkan dengan siklus berikutnya.

Pertemuan Kedua Penelitian tindakan kelas siklus II

Pertama, tahap perencanaan direalisasikan dengan menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), lalu merancang materi pembelajaran, tujuan yaitu agar bisa mendapatkan perbaikan pada siklus II, yakni difokuskan pada penguasaan materi pecahan. **Kedua**, Pelaksanaan Tindakan didasarkan pada minat belajar yang didapatkan oleh siswa siswi pada siklus 1 disampaikan dan dilaksanakan pada siswa siswi dalam kegiatan siklus 2. Hal yang paling utama yang perlu ditingkatkan adalah kemampuan siswa siswi terkait materi pecahan.

NO	Pengamatan Aktivitas	Total siswa siswi	%	Keaktifan
1.	Antusias menggunakan aplikasi wordwall	18	90%	Banyak sekali
2.	Aktif dalam kegiatan pembelajaran menggunakan aplikasi word wall	18	90%	Banyak sekali
3.	Mampu menjawab pertanyaan dalam aplikasi word wall	16	80%	Banyak
4.	Senang dalam proses belajar mengajar menggunakan aplikasi wordwall	18	90%	Banyak sekali

Berdasarkan table tersebut di atas, dapat kita pahami bahwa :

- siswa yang antusias menggunakan aplikasi word mencapai 18 orang, artinya sebanyak 90 % atau banyak sekali,
- siswa yang aktif dalam kegiatan pembelajaran menggunakan aplikasi wordwall mencapai 18 orang, artinya sebanyak 90 % atau banyak sekali
- siswa yang mampu menjawab pertanyaan dalam aplikasi wordwall mencapai 16 orang, artinya sebanyak 80% atau banyak
- siswa yang merasa senang dalam proses belajar mengajar ,menggunakan aplikasi wordwall mencapai 18 orang, artinya sebanyak 90 % atau banyak sekali

Dari data di atas jelas terlihat bahwa ada peningkatan dari aspek Antusias menggunakan aplikasi wordwall, aspek Aktif dalam kegiatan pembelajaran menggunakan aplikasi word wall, aspek Mampu menjawab pertanyaan dalam aplikasi word wall, aspek Senang dalam proses belajar mengajar menggunakan aplikasi wordwall.

Setelah penelitian selesai dilaksanakan, terdapat bukti jika penggunaan aplikasi ini berhasil mempengaruhi tingkat minat kecenderungan belajar siswa siswi kela IV SDN 18 Gunung Agung pada materi pecahan mata pelajaran matematika, selain itu penggunaan aplikasi wordwall juga memperbaiki proses pembelajaran karena siswa siswi terlihat antusias menjalankan aplikasi tersebut. siswa siswi semakin lebih aktif dalam memberikan pertanyaan seputar materi pecahan serta antusias dalam mengomentari dan berpendapat. siswa siswi sangat senang mengikuti pembelajaran, karena seperti bermain game. Berikut adalah diagram perbandingan motivasi belajar siswa siswi yang telah dicermati dengan bukti dukung hasil observasi selama kegiatan belajar, didapat informasi data yang memperlihatkan perbandingan persentase motivasi belajar siswa siswi di kelas IV SDN 18 Gunung Agung. Pada siklus pembelajaran I dan II. Data tersebut ditunjukkan dalam Gambar 1 berikut.

Perbandingan Persentase Motivasi Belajar siswa siswi

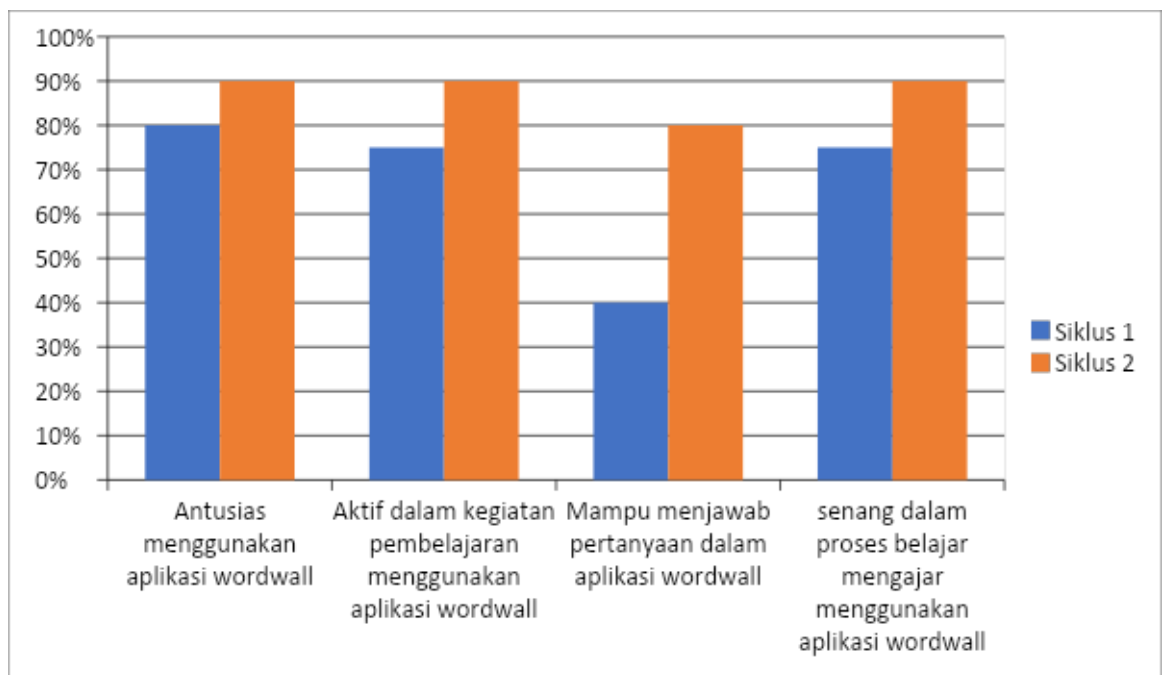


Diagram 1. Perbandingan Persentase Motivasi Belajar siswa siswi

Kenyataan yang terlihat setelah penggunaan aplikasi ini, dapat dilihat jika siswa di dalam kelas tidak pasif, mereka bertanya, menjawab, mengajukan pendapat dan usul, mengemukakan argumentasi, mengerjakan soal apada aplikasi, dan lain-lain. Suasana dalam kelas menjadi hidup dan tampak semarak dengan aktivitas para anak-anak.

Keunggulan media pada aplikasi ini yaitu pemanfaatan game yang dipilih pada aplikasi wordwall beragam pilihan. Siswa bisa memilih jenisnya sesuai dengan kehendaknya masing-masing. Mereka juga bisa bergonta ganti jenisnya dan hal ini lebih membuat mereka menjadi semakin bersemangat. Mereka menjadi tergerak untuk melaksanakan kewajiban mereka dalam menyelesaikan soal dengan sempurna. Hal ini mereka lakukan dalam forum diskusi, kerja kelompok, maupun kerja individu.

Sementara kekurangan yang terdapat dalam penelitian ini adalah terkadang ada kendala seperti aplikasinya mengalami trouble dan susahnya jaringan satelit saat penggunaan aplikasi wordwall. Hal ini akan menjadi kendala yang jika dibiarkan dan tidak diatasi akan menimbulkan masalah yang serius. Cara untuk mengatasinya antara lain yaitu memastikan bahwa jaringan yang digunakan harus sempurna dan fullspeed. Adapaun langkah yang bisa diterapkan misalnya menggunakan hotspot / wifi di dalam kelas.

KESIMPULAN

Di akhir penelitian, diperoleh data, bukti dan fakta yang bisa dijadikan kesimpulan, yaitu adanya adanya peningkatan motivasi belajar siswa siswi saat kegiatan belajar matematika di SDN Gunung Agung. Bukti yang paling otentik yaitu meningkatnya persentase dari siklus ke siklus, dengan gambaran sebagai berikut : 1) siswa yang antusias menggunakan aplikasi word mencapai 18 orang, artinya sebanyak 90 % atau banyak sekali, 2) siswa yang aktif dalam kegiatan pembelajaran menggunakan aplikasi wordwall mencapai 18 orang, artinya sebanyak 90 % atau banyak, 3) siswa yang mampu menjawab pertanyaan dalam aplikasi wordwall mencapai 16 orang, artinya sebanyak 80% atau sedikit, 4) siswa yang merasa senang dalam proses belajar mengajar ,menggunakan aplikasi wordwall mencapaai 15 orang, artinya sebanyak 75 % atau banyak.

DAFTAR PUSTAKA

- Hamzah. (2011). Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan. Jakarta
- Lestari, R. D. 2021. Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar siswa siswi Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Wordwall Di Kelas IV SDN 01 Tanahbaya Tahun Pelajaran 2020/2021. Jurnal Ilmiah Profesi Guru. 2(2): 1-6.
- Maghfiroh, K. 2018. Penggunaan Media Word Wall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda. Jurnal Profesi Kependidikan. 4(1): 65.
- Nurkholis. 2013. Pendidikan Dalam Upaya Memajukan teknologi. Jurnal Kependidikan. 1(1): 24-44.
- One. 2017. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Audiovisual Powtoon Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Madrasah Aliyah. Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Untan. 6(3): 210-239.

- Pradani, T. G. 2022. Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*. 1(5): 452-457.
- Pranata, I. P. W., Agung, A. A. G., dan Jampel, I. N. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VII. *Mimbar Ilmu*. 4(1): 122-130.
- Walidah, G. N., A. Mudrikah., dan Samnur, S. 2022. Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Wordwall Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika siswa siswi . *UJMES: Uninus Jurnal of Mathematics Education and Science*. 7(2): 105-115.
- Fahrudin, A. G., Zuliana, E., & Bintoro, H. S. (2018). Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika melalui Realistic Mathematic Education Berbantu Alat Peraga Bongpas. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 1(1), 14- 20. <https://doi.org/10.24176/anargya.v1i1.1.2280>.
- Walidah, G. N., A. Mudrikah., dan Samnur, S. 2022. Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Wordwall Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika siswa siswi . *UJMES: Uninus Jurnal of Mathematics Education and Science*. 7(2): 105-115.
- Islami, A. N., Dian, K., Afiani, A., Putra, D. A., Islami, A. N., Dian, K., Afiani, A., Putra, D. A., & Surabaya, U. M. (2021). Penerapan model blended learning berbantuan media benda konkret untuk meningkatkan hasil belajar pada materi bangun ruang siswa kelas 2 sd muhammadiyah 4 surabaya. 5(1), 68-80.
- Nafi'ah, T. (2021). Upaya Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Tajwid Melalui Model Card Sort Berbasis Wordwall Siswa Kelas Iv Mi Plus Bunga Bangsa Tahun Ajaran 2020/2021 [Institut Agama Islam Negeri Ponorogo]. <http://etheses.iainponorogo.ac.id/15546/>.
- Fahrudin, A. G., Zuliana, E., & Bintoro, H. S. (2018). Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika melalui Realistic Mathematic Education Berbantu Alat Peraga Bongpas. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 1(1), 14- 20. <https://doi.org/10.24176/anargya.v1i1.1.2280>.
- Intan, A., Yuniar, S., Putra, G. A., & Purwati, N. E. (2021). HITARI (Historical-archaeology Heritage Riddle): Pemanfaatan Wordwall sebagai Media Ajar Indonesia Zaman Prasejarah di Sekolah Menengah Atas. 1(11), 1182-1190. <https://doi.org/10.17977/um063v1i11.2021p1182-1190>
- Islami, A. N., Dian, K., Afiani, A., Putra, D. A., Islami, A. N., Dian, K., Afiani, A., Putra, D. A., & Surabaya, U. M. (2021). Penerapan model blended learning berbantuan media benda konkret untuk meningkatkan hasil belajar pada materi bangun ruang siswa kelas 2 sd muhammadiyah 4 surabaya. 5(1), 68-80.