

Pengaruh Edugame Wordwall dalam Meningkatkan Motivasi dan Pemahaman Siswa Kelas 3 Terhadap Pembelajaran Matematika SD N Gedongkuning

Lailatul Khusna *¹
Zela Septikasari ²

^{1,2} FKIP, PGSD, Universitas PGRI Yogyakarta

*e-mail: khusnalaila0304@gmail.com, zela@upy.ac.id

Abstrak

Penelitian ini mengkaji pengalaman siswa kelas 3 di SD N Gedongkuning dalam pembelajaran matematika menggunakan permainan interaktif Wordwall, serta pandangan guru terkait metode ini. Menggunakan metode kualitatif deskriptif, data dikumpulkan melalui observasi interaksi siswa dengan Wordwall dan wawancara dengan guru dan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Wordwall menciptakan atmosfer pembelajaran yang dinamis dan menghibur, meningkatkan semangat serta keterlibatan siswa, serta membantu pemahaman materi. Guru menilai Wordwall sebagai perangkat yang efisien untuk memperbaiki semangat dan pemahaman peserta didik. Namun, terdapat kendala teknis, seperti masalah koneksi internet. Secara keseluruhan, Wordwall terbukti efektif sebagai media pembelajaran matematika di kelas 3 SD, meskipun perlu perhatian terhadap kendala teknis.

Kata kunci: Wordwall, Matematika SD, Motivasi Belajar

Abstract

This study examines the experiences of grade 3 students at SD N Gedongkuning in learning mathematics using the Wordwall interactive game, as well as teachers' views regarding this method. Using descriptive qualitative method, data was collected through observation of students' interaction with Wordwall and interviews with teachers and students. The results show that Wordwall creates a dynamic and entertaining learning atmosphere, increases students' enthusiasm and engagement, and helps with material comprehension. Teachers rated Wordwall as an efficient tool to improve students' enthusiasm and understanding. However, there are technical constraints, such as internet connection problems. Overall, Wordwall proved to be effective as a mathematics learning media in grade 3, although it needs attention to technical constraints.

Keywords: Wordwall, Elementary Mathematics, Learning Motivation

PENDAHULUAN

Pengajaran yang diselenggarakan dengan baik tidak dapat lepas dari peran guru sebagai fasilitator dalam penyampaian materi (Septikasari, 2015). Pendidikan adalah fondasi utama Untuk membentuk pribadi yang memiliki standar tinggi dan daya saing yang kuat. (Mardhiyah dkk., 2021). Di antara evolusi pendidikan, secara khusus berkat kemajuan teknologi, guru dan siswa ditargetkan dapat memakai berbagai instrumen yang berkreasi untuk memenuhi target pembelajaran (Salsabila dkk., 2020).

Seiring dengan kemajuan teknologi, salah satu perangkat yang semakin maju dan dimanfaatkan dalam dunia pendidikan adalah teknologi digital. Teknologi digital telah membuka peluang baru dalam proses pembelajaran, dan salah satu sarana yang menarik dalam hal ini adalah Wordwall (Lailia dkk., 2023). Perkembangan teknologi digital ini memberikan kesempatan bagi peningkatan kualitas pembelajaran di berbagai mata pelajaran, termasuk matematika.

Matematika merupakan pokok bahasan yang sangat penting dan dipelajari sejak tahap pendidikan sekolah dasar, karena menjadi dasar bagi pemahaman berbagai konsep esensial dalam kehidupan sehari-hari. Namun, di kelas 3 SD, pembelajaran matematika sering kali

menghadapi berbagai tantangan, seperti kesulitan siswa dalam memahami konsep perkalian, pembagian, dan bangun datar. Hal ini dapat berdampak negatif pada motivasi belajar mereka dan pencapaian hasil yang optimal. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pengajaran matematika yang mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. Salah satu inovasi yang menjanjikan adalah penggunaan media interaktif, seperti permainan Wordwall.

Permasalahan dalam matematika sering kali muncul dalam proses pembelajaran sehari-hari dan dalam pengembangan kegiatan belajar yang disampaikan kepada siswa. Studi TIMSS mengungkapkan bahwa pencapaian matematika siswa Indonesia masih dianggap rendah (Nafiati, 2021). Oleh karena itu, diperlukan alat bantu, media, dan metode pembelajaran yang dapat mendukung penyelesaian permasalahan tersebut. Salah satu solusi yang diusulkan oleh Wulandari dkk. (2023) adalah penggunaan sarana pembelajaran interaktif, seperti Edugame Wordwall.

Platform ini menyediakan berbagai game edukatif yang memungkinkan membantu peserta didik belajar matematika dengan cara yang menyenangkan. Game tersebut bukan hanya menjadikan proses pembelajaran matematika menjadi lebih menarik dan bermanfaat, namun juga berkontribusi pada peningkatan semangat belajar peserta didik. Edugame Wordwall memberikan pengalaman belajar yang berperan aktif, memberi kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat secara langsung, serta menghasilkan interaksi yang bermanfaat untuk mereka (Imanulhaq dan Prastowo, 2022).

Berdasarkan pendapat Irfan et al. (2019), kegiatan pembelajaran hendaknya dilaksanakan secara partisipatif dan menyenangkan. Hal ini akan mendorong siswa Lebih terlibat dan otonom dalam pembelajaran, sehingga menghasilkan suasana proses belajar mengajar yang produktif dan praktis. Dalam hal ini, Permendikbud menekankan bahwa salah satu dasar pembelajaran harus melibatkan penggunaan teknologi guna memperbaiki efektivitas dan efisiensi pendidikan (Kemendikbud, 2014). Petunjuk ini mengajak guru untuk merancang serta menggunakan perangkat pembelajaran berbasis teknologi, yang dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik menurut penelitian Adiwijaya et al. (2015)

Wordwall merupakan sebuah perangkat pembelajaran berbasis digital yang menyediakan beragam perangkat, seperti permainan kata, kuis, dan kegiatan interaktif lainnya (Sari dkk., 2023). Platform ini terbukti ampuh dalam meningkatkan keterlibatan siswa, memperkuat pengetahuan tentang konsep, serta memotivasi mereka untuk proses belajar (Sriwiyati, 2021). Artikel ini bertujuan untuk membahas beberapa penelitian yang terkait dengan penggunaan Edugame Wordwall dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa kelas 3 di SD N Gedongkuning terhadap pembelajaran matematika. Penelitian-penelitian tersebut akan memberikan pemahaman mengenai pengaruh baik Wordwall terhadap semangat belajar dan pemahaman peserta didik dalam subjek pembelajaran matematika.

METODE

Studi ini mengaplikasikan metode kualitatif dengan tipe penelitian deskriptif kualitatif. Cara ini dipilih karena bertujuan untuk mendeskripsikan secara mendalam dampak pemanfaatan media interaktif *games* Wordwall dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik kelas 3 dalam pembelajaran matematika di SD N Gedongkuning. Data dikumpulkan melalui observasi non-partisipatif di kelas 3 dan wawancara semi-terstruktur. Wawancara dilakukan dengan guru yang berjumlah 1 orang yaitu wali kelas dan 1 siswa kelas 3. Sedangkan observasi dilakukan pada setting kegiatan belajar mengajar di dalam kelas

Pengamatan dilakukan untuk mengamati interaksi siswa dengan Wordwall dan respons mereka terhadap pembelajaran. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi yang berisi indikator-indikator motivasi dan pemahaman siswa. Wawancara dilakukan dengan wali kelas 3 bertujuan untuk menggali pandangan beliau mengenai efektivitas Wordwall dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa, serta tantangan yang dihadapi dalam implementasinya dan Wawancara dengan siswa difokuskan pada pengalamannya menggunakan Wordwall dalam pembelajaran matematika, termasuk aspek yang disukai, kesulitan yang dihadapi, dan pengaruhnya terhadap pemahaman materi.

Instrumen yang digunakan adalah pedoman wawancara. Data observasi direkam dalam bentuk catatan lapangan dan foto, sedangkan data wawancara direkam dalam bentuk rekaman audio dan transkrip. Data yang terkumpul dianalisis melalui pengolahan data, penyajian data dalam bentuk uraian deskriptif dan kutipan wawancara, serta penarikan kesimpulan berdasarkan temuan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Wawancara dengan Guru

Hasil wawancara dengan guru kelas 3 Ibu Putri, menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall dalam pembelajaran matematika memberikan dampak positif yang signifikan. Sebelum penggunaan Wordwall, sebagian siswa tampak pasif dan kurang tertarik dalam pembelajaran matematika. Namun, setelah menggunakan Wordwall, 70% siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dalam mengikuti pelajaran. Salah satu contoh yang diberikan adalah saat mengajarkan materi bangun datar. Penggunaan kuis interaktif melalui Wordwall membuat siswa lebih mudah memahami perbedaan antara bentuk bangun datar, seperti persegi, persegi panjang, segitiga, dan lingkaran.

Tabel 1: Persepsi Guru terhadap Penggunaan Wordwall

Aspek	Penilaian Guru
Apa yang Anda rasakan setelah menggunakan Wordwall?	Wordwall sangat membantu memotivasi siswa. Mereka lebih aktif dan bersemangat dalam belajar matematika.
Seberapa banyak siswa yang aktif berpartisipasi setelah menggunakan Wordwall?	70% siswa menunjukkan antusiasme tinggi dan aktif berpartisipasi dalam permainan Wordwall.
Apa yang menjadi perubahan paling terlihat pada siswa setelah menggunakan Wordwall?	Siswa menjadi lebih semangat dan aktif dalam mengikuti pelajaran matematika, terutama dalam permainan edukatif.
Apakah Anda melihat perubahan dalam suasana kelas setelah penggunaan Wordwall?	Ya, suasana kelas menjadi lebih ceria dan interaktif, dengan lebih banyak tawa dan diskusi antar siswa.
Bagaimana reaksi siswa terhadap penggunaan Wordwall dalam pembelajaran?	Siswa sangat antusias dan berkompetisi dalam permainan. Mereka merasa lebih mudah memahami pelajaran matematika.
Apakah Anda melihat peningkatan pemahaman siswa terhadap materi matematika setelah penggunaan Wordwall?	Ya, siswa lebih cepat memahami konsep matematika setelah menggunakan aplikasi ini, terutama dalam topik bangun datar.
Apakah ada siswa yang masih kesulitan meski menggunakan Wordwall?	Beberapa siswa masih kesulitan, tetapi lebih sedikit dibandingkan sebelum menggunakan Wordwall
Apa yang Anda lihat sebagai kelebihan utama Wordwall?	Wordwall membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih interaktif
Apa kendala utama yang Anda hadapi saat menggunakan Wordwall?	Kendala utama adalah masalah Wi-Fi yang sering lemot dan proyektor yang tiba-tiba mati, mengganggu kelancaran proses pembelajaran
Apa saran Anda untuk meningkatkan penggunaan Wordwall di kelas?	Memperbaiki kualitas Wi-Fi dan menyiapkan proyektor yang lebih stabil akan membantu meningkatkan kelancaran pembelajaran dengan Wordwall.

2. Wawancara dengan Siswa

Wawancara dengan siswa kelas 3 bernama Aurel menunjukkan bahwa siswa merasa lebih termotivasi untuk belajar matematika setelah menggunakan Wordwall. Sebelum menggunakan Wordwall, siswa merasa matematika sulit dan membosankan, namun dengan permainan interaktif yang disediakan oleh Wordwall, siswa menjadi lebih bersemangat. Aurel juga menyatakan bahwa menggunakan Wordwall membuat materi lebih mudah diingat dan dipahami, karena belajar sambil bermain meningkatkan keterlibatan dan memperkuat ingatan.

Tabel 2: Pengalaman Siswa dengan Penggunaan Wordwall

Aspek	Penilaian Siswa
Apa yang kamu rasakan setelah menggunakan Wordwall dalam belajar matematika?	Saya jadi lebih semangat belajar matematika, serasa main game sambil belajar.
Mengapa kamu lebih tertarik menggunakan Wordwall dalam belajar matematika?	Karena seperti main game, jadi nggak bosan, dan saya merasa lebih mudah ingat materi.
Apa yang membuatmu tertarik untuk belajar matematika setelah menggunakan Wordwall?	Game yang ada di Wordwall membuat saya lebih tertarik dan semangat. Belajar jadi lebih menyenangkan.
Bagaimana perasaanmu terhadap pelajaran matematika sebelum dan setelah menggunakan Wordwall?	Sebelumnya saya agak malas, tapi setelah menggunakan Wordwall, saya jadi lebih bersemangat dan mudah mengerti.
Apa manfaat yang kamu rasakan dengan menggunakan Wordwall dalam pembelajaran?	Saya lebih mudah mengingat materi dan lebih cepat memahami konsep-konsep matematika, seperti perkalian, penjumlahan, dan bangun datar.
Seberapa sering kamu menantikan pembelajaran dengan Wordwall?	Saya menunggu hari Jumat karena itu adalah hari Wordwall. Saya sangat senang!.
Apa bagian dari Wordwall yang paling kamu sukai?	Saya suka dengan permainan kuis dan matching game. Rasanya seperti bermain sambil belajar.
Apa yang kamu pelajari lebih cepat dengan menggunakan Wordwall?	Saya belajar konsep matematika, seperti perkalian dan penjumlahan, lebih cepat karena menggunakan Wordwall.
Apa yang kamu rasakan saat berkompetisi dengan teman dalam permainan Wordwall?	Rasanya seru dan menantang. Saya jadi lebih semangat untuk menjawab pertanyaan dengan benar.
Apakah kamu merasa lebih percaya diri dalam belajar matematika setelah menggunakan Wordwall?	Ya, saya merasa lebih percaya diri karena saya bisa belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan lebih mudah mengingat materi.

3. Hasil Observasi

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti, alat yang dipakai dalam pembelajaran matematika adalah Wordwall. Berdasarkan pendapat Sherianto (2020), Wordwall menjadi aplikasi yang dapat berfungsi sebagai media pendidikan, referensi informasi, serta sebagai alat evaluasi untuk guru dan peserta didik. Selain itu, aplikasi ini menawarkan berbagai contoh inovasi dari pengajar yang mampu membantu pemula dalam berinovasi. Halik (2021) menjelaskan bahwa media ajar ini dapat dimaknai sebagai aplikasi berbasis web yang dirancang untuk menciptakan permainan berbasis kuis yang menyenangkan. Selain itu, Wordwall juga dapat dimanfaatkan untuk menyusun dan meninjau penilaian dalam proses pembelajaran.

Tabel 3: Hasil Observasi Penggunaan Wordwall di Kelas

Aspek	Penilaian Pengamat
Apa yang terjadi pada siswa selama pembelajaran menggunakan Wordwall?	Selama pembelajaran dengan menggunakan Wordwall, siswa terlihat lebih aktif dan bersemangat. Mereka tampak lebih fokus dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Sebagian besar siswa tampak antusias mengikuti permainan kuis dan diskusi yang diadakan melalui aplikasi ini.
Apakah suasana kelas berubah setelah menggunakan Wordwall?	Ya, suasana kelas berubah menjadi lebih ceria dan interaktif. Ada lebih banyak tawa dan kegembiraan di antara siswa. Mereka terlihat lebih senang dan tidak merasa tertekan saat belajar matematika. Interaksi antar siswa juga meningkat, menciptakan suasana yang lebih hidup dan menyenangkan.
Apakah siswa berinteraksi lebih banyak setelah menggunakan Wordwall?	Siswa berinteraksi lebih banyak setelah menggunakan Wordwall. Mereka lebih sering berdiskusi dengan teman sekelas dan berkompetisi dalam permainan kuis yang diadakan. Keterlibatan mereka dalam kelas meningkat, baik dalam hal menjawab pertanyaan maupun berbagi pendapat.
Bagaimana siswa berkompetisi dalam permainan Wordwall?	Siswa berkompetisi dengan antusias dan penuh semangat. Mereka berusaha menjawab pertanyaan dengan benar dan cepat, yang menciptakan atmosfer yang menyenangkan. Dalam permainan kuis, mereka tampak tertantang untuk meraih skor tertinggi, yang meningkatkan motivasi mereka untuk belajar.
Apakah penggunaan Wordwall meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi?	Ya, penggunaan Wordwall meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, terutama dalam topik bangun datar. Siswa terlihat lebih cepat memahami perbedaan antara berbagai bentuk bangun datar setelah mengikuti permainan kuis dan aktivitas interaktif yang disediakan oleh aplikasi ini.
Seberapa besar pengaruh Wordwall terhadap minat siswa dalam pembelajaran matematika?	Pengaruh Wordwall terhadap minat siswa sangat besar. Sebagian besar siswa merasa lebih tertarik dan semangat dalam mengikuti pelajaran matematika setelah menggunakan Wordwall. Pembelajaran terasa lebih menyenangkan dan tidak membosankan, yang memotivasi mereka untuk belajar lebih aktif.
Apakah siswa tampak lebih aktif saat menggunakan Wordwall dibandingkan metode lain?	Ya, siswa tampak lebih aktif saat menggunakan Wordwall dibandingkan dengan metode pembelajaran lain yang

	lebih konvensional. Mereka lebih terlibat dalam aktivitas pembelajaran, seperti menjawab pertanyaan dalam kuis atau mengikuti diskusi interaktif. Berbeda dengan metode tradisional yang seringkali lebih pasif, Wordwall memungkinkan siswa untuk belajar secara langsung dan bersaing dalam lingkungan yang menyenangkan dan mendidik, yang memotivasi mereka untuk lebih fokus dan berpartisipasi aktif.
Bagaimana interaksi siswa dengan Wordwall?	Interaksi siswa dengan Wordwall sangat positif. Mereka tidak hanya berinteraksi dengan aplikasi itu sendiri, tetapi juga dengan teman sekelas mereka dalam aktivitas kolaboratif, seperti berdiskusi atau berkompetisi dalam kuis. Fitur-fitur seperti pertanyaan interaktif dan tantangan dalam permainan mendorong mereka untuk berbagi pengetahuan dan bekerja sama, yang meningkatkan komunikasi dan kerjasama antar siswa.
Apa dampak dari Wordwall terhadap suasana kelas?	Wordwall membawa dampak positif terhadap suasana kelas, menjadikannya lebih hidup dan energik. Suasana menjadi lebih ceria dan penuh semangat karena banyaknya interaksi dan tawa di antara siswa. Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak terkesan membosankan, yang mengurangi rasa tegang atau stres yang sering muncul dalam pembelajaran matematika tradisional. Ini juga meningkatkan keakraban di antara siswa dan menciptakan suasana yang lebih inklusif.
Apakah ada kendala teknis yang mengganggu penggunaan Wordwall?	Kendala utama adalah masalah Wi-Fi yang sering lemot dan proyektor yang tiba-tiba mati, mengganggu kelancaran proses pembelajaran

Pembahasan

Berdasarkan data wawancara dengan guru dan siswa, serta data observasi yang dilakukan, penggunaan Wordwall dalam pembelajaran matematika menunjukkan dampak yang sangat positif. Guru melaporkan bahwa 70% siswa menjadi lebih antusias dan giat dalam mengikuti pelajaran matematika setelah menggunakan aplikasi ini. Siswa, yang awalnya merasa matematika sulit dan membosankan, merasa lebih tertarik dan semangat setelah mengikuti pembelajaran yang menggunakan Wordwall. Sebagai contoh, pada materi bangun datar, penggunaan kuis interaktif melalui Wordwall membuat siswa lebih mudah memahami konsep perbedaan bentuk-bentuk bangun datar. Selama observasi, tampak jelas bahwa suasana kelas menjadi lebih ceria dan interaktif. Siswa terlihat lebih aktif berpartisipasi dalam diskusi dan kompetisi permainan, dengan banyak tawa dan diskusi yang terjadi antar siswa. Interaksi yang lebih sering antar siswa juga memperlihatkan peningkatan pemahaman, terutama dalam memahami materi pelajaran matematika yang mana sebelumnya dianggap sulit.

Teori motivasi dan teori pembelajaran sosial memiliki peran penting dalam konteks ini. Teori motivasi, seperti yang diungkapkan oleh Putri & Putra (2019), menjelaskan bahwa siswa akan lebih terlibat dalam pembelajaran ketika mereka yakin usaha mereka akan membuahkan hasil. Dalam hal ini, penggunaan Wordwall memperkuat keyakinan tersebut dengan menyediakan umpan balik yang cepat dan sumber daya tambahan yang mudah diakses, yang membantu siswa merasa lebih percaya diri dalam memahami materi. Teori Pembelajaran Sosial (Bandura, 1977) juga menjelaskan bahwa interaksi antar siswa melalui platform digital sangat penting untuk meningkatkan keterlibatan mereka. Dalam konteks Wordwall, siswa dapat saling berkompetisi atau bekerja sama dalam permainan kuis, yang memungkinkan mereka belajar satu sama lain dan memperdalam pemahaman materi matematika. Dengan demikian, teori-teori ini memberikan dasar yang kuat untuk memahami bagaimana digitalisasi, melalui aplikasi seperti Wordwall, dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa dalam pembelajaran matematika.

Sebagaimana telah dijelaskan sebelumnya, Wordwall berhasil mengubah pembelajaran matematika agar lebih menarik dan menyenangkan. Ini mengurangi rasa bosan yang sering dialami oleh siswa, terutama dalam mata pelajaran yang dianggap sulit seperti matematika. Teori motivasi, khususnya teori harapan yang dikemukakan oleh Putri & Putra (2019), menunjukkan bahwa ketika siswa merasa usaha mereka akan membuahkan hasil, mereka akan lebih terlibat. Dengan adanya umpan balik langsung melalui permainan yang menyenangkan, siswa merasa usaha mereka dihargai dan memberi dampak pada pemahaman mereka. Pembelajaran yang lebih menyenangkan ini secara langsung berdampak pada peningkatan wawasan siswa terhadap materi yang dipelajari.

Menurut pendapat Sherianto (2020), Wordwall menjadi aplikasi yang dapat berfungsi sebagai media pendidikan, referensi informasi, serta sebagai alat evaluasi untuk guru dan peserta didik. Selain itu, aplikasi ini menawarkan berbagai contoh inovasi dari pengajar yang mampu membantu pemula dalam berinovasi. Halik (2021) menjelaskan bahwa media ajar ini dapat dimaknai sebagai aplikasi berbasis web yang dirancang untuk menciptakan permainan berbasis kuis yang menyenangkan. Selain itu, Wordwall juga dapat dimanfaatkan untuk menyusun dan meninjau penilaian dalam proses pembelajaran.

Namun, meskipun penggunaan Wordwall memberikan banyak manfaat. Memang, ada beberapa hambatan yang masih dihadapi, seperti masalah teknis yang terkait dengan Koneksi internet yang tidak lancar atau perangkat yang kurang mendukung. Gangguan ini dapat menghambat kelancaran pembelajaran dan mengurangi efektivitas aplikasi dalam menyampaikan materi. Untuk itu, beberapa solusi dapat dipertimbangkan, seperti meningkatkan infrastruktur jaringan dan memastikan perangkat yang digunakan memiliki spesifikasi yang cukup untuk mendukung aplikasi. Selain itu, pelatihan teknis bagi guru juga dapat membantu mereka untuk lebih siap dalam mengatasi masalah teknis yang mungkin terjadi selama proses pembelajaran.

Ke depan, diharapkan penggunaan aplikasi seperti Wordwall akan semakin meluas dan berkembang dengan adanya inovasi dan penambahan fitur yang dapat semakin mendukung pembelajaran. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi pendidikan, aplikasi-aplikasi berbasis digital akan semakin mempermudah proses pembelajaran dan memberikan dampak yang lebih besar dalam meningkatkan keterlibatan siswa. Karena itu, sangat diperlukan bagi sekolah dan institusi pendidikan untuk terus mengeksplorasi dan mengintegrasikan teknologi dalam kurikulum, agar siswa tidak hanya memahami materi dengan lebih baik tetapi juga memperoleh pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan relevan dengan perkembangan zaman.

KESIMPULAN

Kesimpulan hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa pemanfaatan perangkat *Edugame* Wordwall berpotensi signifikan dalam menstimulasi atensi belajar dan pemahaman peserta didik pada proses belajar Matematika di jenjang Sekolah Dasar. Permainan edukatif Wordwall, sebagai sebuah sarana pembelajaran digital, menyuguhkan bermacam fitur interaktif, seperti perpaduan warna yang menarik, ilustrasi tayangan animasi yang dinamis, serta integrasi suara yang

mendukung, berorientasi pada peningkatan fokus dan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pendidikan matematika. Berdasarkan kriteria-kriteria yang diuraikan dalam tinjauan ini, yaitu implementasi prinsip belajar sambil bermain yang membangkitkan daya tarik peserta didik, kepraktisan penggunaan oleh peserta didik, peningkatan antusiasme dalam pembelajaran melalui permainan edukatif berbasis Wordwall, penguatan retensi memori peserta didik terhadap materi, pengembangan inovasi dan kreativitas, serta kesesuaian yang baik dengan materi pembelajaran matematika, dapat disimpulkan bahwa Wordwall memberikan kontribusi positif terhadap pembelajaran.

Temuan dalam penelitian ini sangat relevan dengan konteks studi berjudul "Pengaruh Edugame Wordwall dalam Meningkatkan Motivasi dan Pemahaman Siswa Kelas 3 terhadap Pembelajaran Matematika di SD N Gedongkuning." Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang melibatkan wawancara dan observasi. Hasil tersebut dapat memperkuat temuan dari tinjauan literatur dengan memberikan data empiris mengenai dampak Wordwall terhadap motivasi dan pemahaman siswa di dalam kelas.

Oleh karena itu, peneliti mengharapkan pencapaian dari penelitian ini bisa menjadi acuan yang bermanfaat untuk para pengajar, menginspirasi mereka untuk memikirkan penggunaan Edugame Wordwall sebagai media untuk merangsang perhatian belajar dan pemahaman Peserta didik dalam proses pembelajaran Matematika. Selain itu, peneliti juga menyarankan agar para pengajar mengikuti kursus atau lokakarya yang bertujuan untuk meningkatkan kompetensi mereka dalam menggunakan media Edugame Wordwall secara efektif dan inovatif. Hal ini diharapkan dapat membantu pengajar memadukan teknologi pendidikan secara optimal dan bermakna dalam proses pembelajaran sehari-hari.

DAFTAR PUSTAKA

- Rosyidi, A. (2024) "Inovasi Pembelajaran di Era Digital: Pelatihan Media Interaktif untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan di SD Negeri Singopuran 03 ", *JAMU : Jurnal Abdi Masyarakat UMUS*, 4(02), pp. 84 – 90. doi: 10.46772/jamu.v4i02.1450.
- Tansya, Utami, N. A., Nababan, E. B. R., & Susilo, B. E. (2024). Media Pembelajaran Matematika Dalam Permainan Sudoku: Systematic Literature Review. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 7, 489-495.
- Journal of Contemporary Issue in Elementary Education (JCIEE) Volume 2, Nomor 1, Juni 2024, Hal. 67-72
- Sintiya Safitri, I.; Noviyanti, S.; Chan, F.; Malika Nurluthvia, K.; Patoman Simatupang, A. Analisis Kesulitan Siswa Dalam Pembelajaran IPS Muatan IPAS Di Sekolah Dasar. *ainj* 2024, 5, 77-81.
- Aulia Wijayanti, L.D., Purnomo, H. dan Septikasari, Z. 2024. Studi Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA di Kelas 3. *Jurnal Adijaya Multidisplin*. 2, 03 (Jul 2024), 332-337.
- Septikasari, Z (2015), PENERAPAN METODE GUIDED DISCOVERY DALAM UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENGAMATI SISWA PADA PEMBELAJARAN IPA KELAS IV DI SEKOLAH DASAR, *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar Ahmad Dahlan*, Hal 1 - 15.
- Ferlina, L.; Fratiwi, N. J. EDUGAME WORDWALL: SEBUAH MEDIA UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA SEKOLAH DASAR. *wjpe* 2024, 3.
- yahyadi, D., Fajariyanto, S. D., & Ash-Shiddiqy, A. R. (2024). Penggunaan Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar: Literatur Review. *Journal of Contemporary Issue in Elementary Education (JCIEE)*, 2(1), 67-72.
- R. Triyani, "Penggunaan Game Interaktif Berbasis Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Siswa SMP," *Intellectual Mathematics Education (IME)*, vol. 1, no. 1, pp. 40-49, Mei 2023
- Rosyidi, A., Purwiantoro, M. H., Lashwaty, N. D., Agustin, T., & Rihastuti, S. (2024). Inovasi Pembelajaran di Era Digital: Pelatihan Media Interaktif untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan di SD Negeri Singopuran 03. *JAMU: Jurnal Abdi Masyarakat UMUS*, 4(02), 84-90.

RISWAN, D., ROHMADI, S. H., & SUHARDI, M. (2024). PENINGKATAN KETERLIBATAN SISWA DALAM DIGITALISASI PEMBELAJARAN DI SMA NEGERI 1 WERA. *EDUCATOR : Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik Dan Kependidikan*, 4(3), 129-136.
<https://doi.org/10.51878/educator.v4i3.3840>