PENGGUNAAN MEDIA BERBASIS GAME EDUKASI *WORDWALL* UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA PADA SISWA KELAS II_B SDN 11 DANGERAKKO KOTA PALOPO

NADIA
2201414088

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS COKROAMINOTO PALOPO
2026

PENGGUNAAN MEDIA BERBASIS GAME EDUKASI *WORDWALL* UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA PADA SISWA KELAS II_B SDN 11 DANGERAKKO KOTA PALOPO

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Cokroaminoto Palopo

NADIA
2201414088

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS COKROAMINOTO PALOPO
2026

PENGESAHAN SKRIPSI

Judul	:	Penggunaan Media Berbasis Game Edukasi *Wordwall* untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika pada Siswa Kelas II_B SDN 11 Dangerakko Kota Palopo
Nama	:	Nadia
NIM	:	2201414088
Program Studi	:	Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Tanggal Ujian	:	29 Juni 2026

Menyetujui,

Pembimbing II,

Iin Dwi Aristy Putri, S.K.M., M.Kes.

Pembimbing I,

Rosmalah Yanti, S.Pd., M.Pd.

Mengesahkan,

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar,

Iin Dwi Aristy Putri, S.K.M., M.Kes.
Tanggal:

Dekan Fakultas
Keguruan dan Ilmu Pendidikan,

Dr. Paldy, S.Pd., M.Pd.
Tanggal:

SURAT PERNYATAAN
KEASLIAN NASKAH SKRIPSI

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Nadia
NIM : 2201414088
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa naskah Skripsi Saya dengan Judul:

Penggunaan Media Berbasis Game Edukasi *Wordwall* untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika pada Siswa Kelas II_B SDN 11 Dangerakko Kota Palopo

Adalah benar merupakan karya asli saya yang dibuat berdasarkan serangkaian gagasan, rumusan, metode, dan penelitian yang telah saya laksanakan sendiri. Sumber informasi dalam karya ini telah dituliskan sesuai dengan kaidah pengutipan yang berlaku dan telah dicantumkan dalam daftar pustaka dan belum pernah dipublikasikan.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebaik-baiknya tanpa ada paksaan dari pihak manapun dan apabila dikemudian hari ditemukan keterangan yang tidak benar maka saya bertanggung jawab atas segala akibat yang ditimbulkan.

Palopo, Juni 2026



Nadia
2201414088

HASIL UJI SIMILARITY

UNIVERSITAS COKROAMINOTO PALOPO
LEMBAGA PENJAMINAN MUTU

KETERANGAN HASIL SIMILARITY CHECK TUGAS AKHIR
NOMOR: 882/LPM-UNCP/VI/2026

Assalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.
Salam Sejahtera untuk kita semua.

Menindaklanjuti surat Lembaga layanan Pendidikan Tinggi (LLDIKTI) Wilayah IX nomor 601/II9/EP/2020 dan edaran Rektor Universitas Cokroaminoto Palopo Nomor: 202/R/UNCP/IV/2020 tentang similarity check maka Lembaga Penjaminan Mutu Telah melaksanakan proses **SIMILARITY CHECK** dengan menggunakan aplikasi deteksi plagiasi terstandar terhadap tugas akhir mahasiswa.

Sehubungan dengan hal tersebut, melalui surat ini Tugas Akhir Mahasiswa dengan identitas sebagai berikut:

JUDUL	:	**PENGGUNAAN MEDIA BERBASIS GAME EDUKASI WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA PADA SISWA KELAS II B SDN 11 DANGERAKKO KOTA PALOPO**
NAMA MAHASISWA	:	**NADIA 2201414088**
PROGRAM STUDI	:	**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**
PEMBIMBING 1	:	**ROSMALAH YANTI, S.Pd., M.Pd.**
PEMBIMBING 2	:	**IIN DWI ARISTY PUTRI, S.KM., M.Kes.**
WAKTU SUBMIT	:	**20 Juni 2026**
WAKTU SELESAI UJI	:	**23 Juni 2026**
PERSENTASE KEMIRIPAN	:	**39%**

telah melalui proses similarity check dan dinyatakan

LAYAK

untuk dilanjutkan ketahap selanjutnya. Demikian Keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 24 Juni 2026
Ketua Lembaga Penjaminan Mutu

Muhammad Naim, S.P., M.P
NIDN. 0902128904

* Keterangan ini diletakkan di halaman depan setelah Lembar Pernyataan Keaslian Skripsi

NADIA

Checked by turnitin

Excluded: 1.Bibliography
2.Quoted Material
3.25 Small Source
4.No Repository Subn

ABSTRAK

Nadia. 2026. Penggunaan Media Berbasis Game Edukasi *Wordwall* untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika pada Siswa Kelas II_B SDN 11 Dangerakko Kota Palopo (dibimbing oleh Rosmalah Yanti dan Iin Dwi Aristy Putri)

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar Matematika menggunakan media berbasis game edukasi *wordwall* pada siswa kelas IIB SDN 11 Dangerakko Kota Palopo. Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan desain model Kemmis dan McTaggart yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian berjumlah 21 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, angket, dan dokumentasi, dengan instrumen berupa lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran, lembar observasi aktivitas siswa, serta angket minat belajar siswa. Data penelitian dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis game edukasi *wordwall* mampu meningkatkan minat belajar Matematika siswa kelas IIB SDN 11 Dangerakko Kota Palopo. Pada siklus I, nilai rata-rata minat belajar siswa sebesar 75,9 dengan kategori sedang, dengan tingkat ketuntasan minat belajar sebesar 47,6% (10 siswa) dan ketidaktuntasan sebesar 52,4% (11 siswa). Keterlaksanaan pembelajaran pada siklus I mencapai rata-rata 76% dengan kategori baik, sedangkan aktivitas siswa mencapai rata-rata 71% dengan kategori aktif. Setelah dilakukan perbaikan pembelajaran pada siklus II, nilai rata-rata minat belajar siswa meningkat menjadi 86,1 dengan kategori tinggi, disertai tingkat ketuntasan minat belajar sebesar 100% (21 siswa) dan tidak terdapat siswa yang belum tuntas (0%). Keterlaksanaan pembelajaran juga meningkat menjadi rata-rata 98% dengan kategori sangat baik, dan aktivitas siswa meningkat menjadi rata-rata 98% dengan kategori sangat aktif.

Kata Kunci: *Wordwall*, game edukasi, minat belajar matematika

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Penggunaan Media Berbasis Game Edukasi *Wordwall* untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika pada Siswa Kelas II_B SDN 11 Dangerakko Kota Palopo".

Peneliti menyampaikan penghargaan dan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada kedua orang tua tercinta atas segala bentuk kasih sayang, doa yang tak pernah terputus, serta dukungan yang senantiasa menguatkan. Terima kasih atas segala pengorbanan, kepercayaan, dan cinta yang telah diberikan, sehingga peneliti dapat mencapai tahap ini. Semoga segala usaha yang dilakukan dapat menjadi wujud kebanggaan dan balasan atas kasih sayang yang telah diberikan sepanjang hayat.

Peneliti juga menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa dukungan, bantuan, dan dorongan dari berbagai pihak sejak masa perkuliahan hingga saat ini. Berbagai tantangan, baik dari segi kemampuan menulis maupun penguasaan bahasa, menjadi proses pembelajaran yang sangat berarti. Berkat bantuan dan motivasi dari berbagai pihak, skripsi ini akhirnya dapat diselesaikan. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Sri Hastuty Saruman, S.E., M.Pd., Rektor Universitas Cokroaminoto Palopo.
2. Dr. Paldy, M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Cokroaminoto Palopo.
3. Iin Dwi Aristy Putri, S.K.M., M.Kes., Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Cokroaminoto Palopo sekaligus sebagai Pembimbing II, yang telah memberikan berbagai koreksi, masukan, dan saran yang sangat berharga dalam proses penulisan skripsi ini. Peneliti sangat menghargai waktu dan perhatian yang telah Ibu luangkan demi kesempurnaan skripsi ini.

4. Rosmalah Yanti, S.Pd., M.Pd., Pembimbing I, yang telah dengan sabar dan penuh dedikasi membimbing peneliti melalui berbagai tahapan penyusunan skripsi ini. Terima kasih atas ilmu, arahan, serta motivasi yang telah diberikan, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik
5. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Cokroaminoto Palopo, yang telah dengan tulus membagikan ilmu pengetahuan, pengalaman, serta nasihat-nasihat berharga selama peneliti menempuh pendidikan. Semoga segala kebaikan yang telah diberikan menjadi amal jariyah dan membawa keberkahan.
6. Seluruh Staf Universitas Cokroaminoto Palopo, yang telah memberikan kemudahan serta pelayanan administrasi yang baik selama peneliti menjalani proses studi. Terima kasih atas bantuan dan kerja sama yang telah memudahkan berbagai urusan akademik peneliti.
7. Rekan-rekan mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Cokroaminoto Palopo, yang tidak dapat peneliti sebutkan satu per satu, atas segala bentuk kebersamaan, kerja sama, dan dukungan, baik secara langsung maupun tidak langsung, selama masa perkuliahan hingga tersusunnya skripsi ini. Semoga hubungan baik ini terus terjalin di masa mendatang.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu, peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk kesempurnaan skripsi atau tulisan peneliti berikutnya. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca serta dapat dijadikan sebagai sumbangan pikiran untuk perkembangan pendidikan, khususnya Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD).

Palopo, 29 Juni 2026



Nadia

RIWAYAT HIDUP



Nadia, lahir di Dusun Rante Paccu, Desa Baebunta Kabupaten Luwu Utara, pada tanggal 20 Agustus 2004. Penulis merupakan anak pertama dari empat bersaudara, putri dari pasangan Bapak Martawan Kuti dan Ibu Jasri Hertiana. Penulis pertama kali menempuh pendidikan di SD Negeri 034 Rante Paccu dan lulus tahun 2016. Selanjutnya, penulis melanjutkan pendidikan menengah pertama di SMP Negeri 6 Baebunta dan lulus pada tahun 2019. Pada tahun yang sama, penulis melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 3 Luwu Utara dan tamat pada tahun 2022. Pada tahun 2022, penulis melanjutkan pendidikan pada Program Sarjana Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Cokroaminoto Palopo sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD). Di penghujung masa studi di Universitas Cokroaminoto Palopo, penulis menyelesaikan karya ilmiah berupa skripsi dengan judul "Penggunaan Media Berbasis Game Edukasi *Wordwall* untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika pada Siswa Kelas II_B SDN 11 Dangerakko Kota Palopo".

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL i
HALAMAN PENGESAHAN ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN NASKAH SKRIPSI iii
HALAMAN KETERANGAN UJI SIMILARITY iv
ABSTRAK v
KATA PENGANTAR vi
RIWAYAT HIDUP viii
DAFTAR ISI ix
DAFTAR TABEL xi
DAFTAR GAMBAR xii
DAFTAR LAMPIRAN xiii
BAB I PENDAHULUAN
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Rumusan Masalah 4
1.3 Tujuan Penelitian 4
1.4 Manfaat Penelitian 4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA
2.1 Kajian Teori 6
2.2 Hasil Penelitian yang Relevan 20
2.3 Kerangka Pikir 22
BAB III METODE PENELITIAN
3.1 Jenis dan Desain Penelitian 23
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian 26
3.3 Subjek Penelitian 26
3.4 Teknik Pengumpulan Data 27
3.5 Instrumen Penelitian 27
3.6 Teknik Analisis Data 28
3.7 Indikator Keberhasilan Tindakan 29

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN
4.1 Hasil Penelitian 30
4.2 Pembahasan 43
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN
5.1 Kesimpulan 51
5.2 Saran 51
DAFTAR PUSTAKA 53
LAMPIRAN 55

DAFTAR TABEL

Halaman

1. Kriteria keberhasilan keterlaksanaan pembelajaran……. 28
2. Kategori tingkat aktivitas siswa……... 29
3. Skala kategori minat belajar siswa……... 29
4. Data hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media berbasis game edukasi *wordwall* siklus I…… 33
5. Data hasil observasi aktivitas siswa menggunakan media berbasis game edukasi *wordwall* siklus I…… 34
6. Minat belajar siswa siklus I……. 34
7. Data hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media berbasis game edukasi *wordwall* siklus II…….. 40
8. Data hasil observasi aktivitas siswa menggunakan media berbasis game edukasi *wordwall* siklus II…….. 40
9. Minat belajar siswa siklus II…… 41

DAFTAR GAMBAR

Halaman

1. Tampilan pilihan *Log In* 12
2. Tampilan halaman pendaftaran akun *Wordwall* 12
3. Proses pengisian data pendaftaran akun 12
4. Tampilan halaman *Aktivitas Saya* pada *Wordwall* 13
5. Tampilan halaman pemilihan template aktivitas *Wordwall* 13
6. Pengisian simbol pecahan (½, ⅓, ¼) dan gambar yang sesuai 14
7. Klik tombol selesai pada pembuatan aktivitas *Wordwall* 14
8. Tampilan tombol Mulai yang siap dimainkan 14
9. Contoh saat pasangan yang dipilih belum cocok 15
10. Contoh saat salah satu pasangan berhasil ditemukan 15
11. Contoh saat semua pasangan berhasil ditemukan 15
12. Tampilan permainan selesai beserta waktu penyelesaian 16
13. Tampilan tombol berbagi 16
14. Pemilihan kategori seperti Kelas 2, Matematika, dan Pecahan 16
15. Sumber daya telah diterbitkan beserta tautan (*link*) yang dapat disalin dan dibagikan 17
16. Bagan kerangka pikir 22
17. Siklus penelitian tindakan kelas 23
18. Perbandingan hasil siklus I dan siklus II 43

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

1. Modul ajar siklus I 56
2. Modul ajar siklus II 64
3. Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran 70
4. Lembar Observasi Aktivitas Siswa 77
5. Kisi-kisi Kuesioner Minat Belajar 84
6. Rubrik penilaian minat belajar 85
7. Kuesioner Minat Belajar 87
8. Dokumentasi 91
9. Persuratan 96

BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu proses yang dirancang secara sistematis untuk mengembangkan potensi peserta didik secara menyeluruh agar tumbuh menjadi individu yang berpengetahuan, berkarakter, serta memiliki kesiapan dalam menghadapi berbagai tantangan kehidupan pada masa mendatang. Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 dijelaskan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi yang melibatkan peserta didik, pendidik, dan berbagai sumber belajar yang bertujuan untuk mengoptimalkan perkembangan kemampuan peserta didik. Melalui proses pendidikan, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mengembangkan keterampilan dan membentuk sikap positif yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari (Rahayu, 2021). Pada perkembangan pendidikan saat ini, keberhasilan pembelajaran tidak lagi semata-mata dinilai dari penguasaan materi pelajaran, melainkan juga dari tingkat keterlibatan siswa selama proses belajar berlangsung. Pembelajaran yang berkualitas ditunjukkan oleh adanya perhatian, partisipasi aktif, serta ketertarikan siswa terhadap materi yang dipelajari. Oleh karena itu, sistem pendidikan modern menuntut terciptanya proses pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan mampu mengakomodasi keterlibatan siswa secara maksimal. Dalam hal ini, lingkungan belajar yang kondusif memiliki peran strategis dalam membangun dan meningkatkan minat siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

Kebutuhan akan strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan minat belajar siswa menjadi semakin penting, terutama dalam pembelajaran matematika. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran fundamental dalam kurikulum sekolah yang tidak hanya berfungsi sebagai sarana penguasaan konsep numerik, tetapi juga berkontribusi dalam membentuk peserta didik yang kreatif, inovatif, produktif, dan mampu berpikir logis sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Pada jenjang sekolah dasar, penguasaan konsep matematika sangat diperlukan karena menjadi bekal bagi siswa dalam memahami berbagai fenomena serta menyelesaikan permasalahan yang ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Oleh

sebab itu, pembelajaran matematika perlu dikemas secara menarik, interaktif, dan inovatif agar mampu mendorong keterlibatan aktif siswa selama proses belajar berlangsung. Ketika siswa terlibat secara aktif dalam pembelajaran, minat belajar mereka cenderung meningkat sehingga pemahaman terhadap materi yang dipelajari juga menjadi lebih optimal (Ferlina, 2024).

Minat belajar merupakan salah satu aspek yang memiliki pengaruh besar terhadap keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi akan menunjukkan dorongan yang kuat untuk mengikuti proses pembelajaran, sedangkan rendahnya minat belajar sering kali menyebabkan siswa kurang aktif dan kurang bersemangat dalam belajar sehingga hasil yang diperoleh menjadi tidak maksimal. Minat belajar tercermin melalui perhatian yang diberikan siswa terhadap materi, keterlibatan dalam berbagai aktivitas pembelajaran, serta kesungguhan dalam mengikuti setiap tahapan kegiatan belajar yang pada akhirnya berkontribusi terhadap perubahan aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Dalam pembelajaran Matematika, rendahnya minat belajar sering dikaitkan dengan anggapan bahwa mata pelajaran tersebut sulit dipahami karena banyak melibatkan rumus, simbol, dan perhitungan yang kompleks. Sebaliknya, siswa yang memiliki minat belajar tinggi umumnya lebih fokus, aktif berpartisipasi, serta menunjukkan sikap positif selama pembelajaran sehingga proses pemahaman konsep Matematika dapat berlangsung secara lebih efektif (Zuschaiya, 2024).

Hasil observasi awal yang dilaksanakan di kelas IIB SDN 11 Dangerakko Kota Palopo dengan jumlah siswa sebanyak 21 orang menunjukkan adanya permasalahan yang berkaitan dengan rendahnya minat belajar Matematika. Selama proses pembelajaran berlangsung, sebagian besar siswa terlihat kurang menunjukkan antusiasme dalam mengikuti kegiatan belajar, kurang memperhatikan penjelasan guru, serta cenderung pasif ketika diberikan kesempatan untuk menjawab pertanyaan maupun mengerjakan latihan soal. Rendahnya minat belajar tersebut juga tercermin dari minimnya keterlibatan siswa dalam kegiatan diskusi dan kurangnya respons terhadap arahan yang diberikan guru selama pembelajaran. Selain itu, banyak siswa yang mudah merasa jenuh dan kurang bersemangat ketika menghadapi materi Matematika yang bersifat abstrak

serta membutuhkan kemampuan memahami konsep secara mendalam. Kondisi ini berdampak pada kurang optimalnya pelaksanaan pembelajaran dan menunjukkan perlunya penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik serta inovatif untuk meningkatkan minat belajar siswa. Berdasarkan data hasil pengamatan, terdapat 14 siswa (66,7%) yang masih menunjukkan minat belajar matematika pada kategori rendah, sedangkan hanya 7 siswa (33,3%) yang memiliki minat belajar yang baik. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa masih memerlukan dukungan melalui penerapan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan kontekstual agar minat belajar matematika dapat meningkat.

Upaya untuk mengatasi rendahnya minat belajar Matematika memerlukan penggunaan media pembelajaran yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik sekaligus mendorong partisipasi aktif siswa. Salah satu media yang dapat digunakan adalah *wordwall*, yaitu media pembelajaran berbasis game edukatif yang menyajikan materi pelajaran dalam bentuk aktivitas permainan yang interaktif dan menyenangkan. *Wordwall* memungkinkan siswa belajar melalui berbagai jenis kegiatan, seperti kuis, permainan mencocokkan pasangan, maupun tantangan soal yang dikemas dengan tampilan visual yang menarik. Karakteristik tersebut dapat membantu meningkatkan perhatian dan antusiasme siswa sehingga mereka menjadi lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran Matematika. Selain memberikan suasana belajar yang lebih menyenangkan, penggunaan *wordwall* juga dapat mengurangi kejenuhan karena proses pembelajaran tidak berlangsung secara monoton. Melalui pengalaman belajar yang lebih interaktif dan kontekstual, siswa dapat memahami konsep matematika dengan lebih mudah. Oleh karena itu, penerapan media game edukasi *wordwall* menjadi salah satu alternatif yang relevan dan potensial untuk meningkatkan minat belajar Matematika siswa pada jenjang sekolah dasar.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Penggunaan Media Berbasis Game Edukasi *Wordwall* untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika pada Siswa Kelas II_B SDN 11 Dangerakko Kota Palopo".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana penggunaan media berbasis *game* edukasi *wordwall* dapat meningkatkan minat belajar Matematika pada siswa kelas II_B SDN 11 Dangerakko Kota Palopo?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan minat belajar Matematika melalui penggunaan media berbasis game edukasi *wordwall* pada siswa kelas II_B SDN 11 Dangerakko Kota Palopo.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat kepada beberapa pihak sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pembelajaran, khususnya terkait pemanfaatan media berbasis game edukasi *wordwall* dalam meningkatkan minat belajar matematika di sekolah dasar. Hasil penelitian ini dapat memperkaya kajian ilmiah mengenai penggunaan media digital interaktif sebagai sarana untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, dan berpusat pada siswa. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya dalam mengkaji hubungan antara media pembelajaran berbasis teknologi dan aspek afektif siswa, terutama minat belajar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Penggunaan media *wordwall* diharapkan mampu meningkatkan ketertarikan dan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika. Aktivitas belajar yang dikemas dalam bentuk permainan dapat membuat siswa lebih fokus, aktif, dan termotivasi untuk terlibat selama proses pembelajaran. Hal ini juga membantu siswa mengurangi rasa takut atau bosan terhadap matematika dan mendorong munculnya sikap positif terhadap pelajaran tersebut.

b. Bagi guru

Penelitian ini memberikan alternatif media pembelajaran yang inovatif dan mudah digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa. *Wordwall* dapat menjadi sarana pendukung guru dalam menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan tidak monoton. Guru juga dapat memanfaatkan hasil penelitian ini sebagai acuan dalam merancang strategi pembelajaran berbasis teknologi yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

c. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan dalam pengembangan inovasi pembelajaran berbasis digital di lingkungan sekolah. Sekolah dapat mendorong pemanfaatan media edukatif seperti *wordwall* sebagai bagian dari upaya peningkatan kualitas pembelajaran matematika. Selain itu, penelitian ini mendukung terciptanya budaya belajar yang lebih kreatif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi pendidikan.

d. Bagi peneliti

Penelitian ini memberikan pengalaman dalam merancang dan mengimplementasikan media berbasis game edukasi dalam proses pembelajaran. Selain memperluas wawasan tentang penggunaan teknologi dalam pendidikan dasar, penelitian ini juga dapat menjadi dasar untuk pengembangan penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan media interaktif dan peningkatan minat belajar siswa.

BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

1. Media *Wordwall*

a. Pengertian media

Media merupakan salah satu unsur penting dalam sistem pembelajaran yang keberadaannya tidak dapat dipisahkan dari keseluruhan proses belajar mengajar. Sebagai komponen pembelajaran, media harus dirancang dan digunakan secara selaras dengan tujuan, materi, metode, serta karakteristik peserta didik agar mampu mendukung pencapaian hasil belajar secara optimal. Pemilihan media tidak hanya berhenti pada aspek ketersediaan atau kemudahan penggunaan, tetapi juga harus mempertimbangkan efektivitasnya dalam memfasilitasi interaksi antara siswa dan materi pembelajaran. Secara etimologis, istilah media berasal dari bahasa latin *medius* yang berarti tengah, perantara, atau penghubung. Sementara itu, dalam bahasa Arab, media dimaknai sebagai sarana yang berfungsi menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima. Dengan demikian, media dapat dipahami sebagai alat atau wahana yang digunakan untuk menyalurkan pesan-pesan pembelajaran sehingga informasi yang disampaikan guru dapat diterima dengan lebih mudah oleh peserta didik (Pamungkas, 2021).

Menurut Arsyad (2017), media merupakan segala bentuk sarana yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan pembelajaran sekaligus merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga mendorong terjadinya proses belajar yang terencana, terarah, dan efektif. Kehadiran media membantu memperjelas informasi yang disampaikan sehingga materi pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami oleh siswa. Oleh karena itu, penggunaan media berperan penting dalam meningkatkan kualitas komunikasi antara guru dan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Sejalan dengan pendapat tersebut, Sadiman (2017) menyatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai saluran penyampaian pesan yang mampu membangkitkan perhatian, minat, pikiran, serta perasaan siswa dalam kegiatan belajar. Dalam perspektif ini, media tidak hanya berfungsi sebagai alat

bantu mengajar, tetapi juga sebagai sumber belajar yang mampu memperkaya pengalaman belajar peserta didik. Pemanfaatan media yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna bagi siswa.

Berdasarkan berbagai pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media merupakan sarana perantara yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran sekaligus menstimulasi perhatian, pemikiran, dan perasaan peserta didik agar proses belajar berlangsung secara lebih efektif. Dalam implementasinya, media menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari sistem pembelajaran karena keberhasilannya sangat dipengaruhi oleh kesesuaian antara media yang digunakan dengan tujuan, materi, serta proses pembelajaran yang dilaksanakan secara menyeluruh.

b. Pengertian *wordwall*

Wordwall merupakan salah satu media pembelajaran berbasis game edukasi yang dapat dimanfaatkan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. *Platform* ini menyediakan berbagai fitur pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa selama proses belajar berlangsung. Beragam aktivitas seperti teka-teki silang, kuis interaktif, permainan kata, dan berbagai jenis permainan edukatif lainnya tersedia dalam bentuk template yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Keunggulan tersebut menjadikan *wordwall* sebagai media yang mampu membangkitkan motivasi belajar sekaligus mendorong partisipasi aktif peserta didik. Selain itu, para peneliti mengidentifikasi *wordwall* sebagai salah satu perangkat pembelajaran berbasis teknologi yang efektif dalam mendukung peningkatan kualitas pembelajaran dan minat belajar siswa. Apabila digunakan secara optimal oleh pendidik, media ini dapat membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih baik sekaligus meningkatkan semangat mereka dalam mengikuti kegiatan pembelajaran (Kusnadi dan Azzahra, 2024).

Sebagai aplikasi pembelajaran berbasis daring yang dapat diakses melalui situs *wordwall.net*, *wordwall* menawarkan berbagai aktivitas pembelajaran dalam bentuk permainan edukatif yang mendukung proses belajar secara lebih menarik. Kehadiran aplikasi ini bertujuan untuk membantu meningkatkan hasil belajar siswa melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan tidak monoton.

Konsep belajar sambil bermain yang diterapkan dalam *wordwall* memungkinkan siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran tanpa merasa terbebani. Oleh karena itu, aplikasi ini banyak direkomendasikan bagi pendidik karena mampu mengurangi kejenuhan siswa yang sering muncul selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Selain mudah diakses, *wordwall* juga memiliki tampilan dan fitur yang sederhana sehingga memudahkan guru maupun siswa dalam mengoperasikannya. Kondisi tersebut menjadikan *wordwall* sebagai media pembelajaran yang efektif dalam menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, interaktif, dan menyenangkan bagi seluruh peserta didik (Sugiani, 2022).

Selain berfungsi sebagai media pembelajaran, *wordwall* juga dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar dan sarana evaluasi berbasis daring. Aplikasi berbasis web ini memungkinkan guru untuk menyusun berbagai bentuk latihan dan penilaian yang dikemas secara menarik melalui fitur-fitur seperti *spin wheel*, *word search*, *matching pairs*, *group sort*, serta berbagai model permainan edukatif lainnya. Keberagaman fitur tersebut mampu menarik perhatian siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Dengan penyajian materi dan evaluasi yang lebih interaktif, siswa dapat belajar dengan suasana yang lebih menyenangkan sekaligus memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna. Oleh karena itu, *wordwall* menjadi salah satu alternatif media digital yang efektif untuk mendukung pembelajaran abad ke-21 yang menekankan partisipasi aktif dan pemanfaatan teknologi dalam proses pendidikan (Putra, 2024).

Berdasarkan berbagai pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa *wordwall* merupakan aplikasi pembelajaran berbasis web yang menyediakan beragam permainan edukatif interaktif untuk mendukung kegiatan belajar mengajar. Melalui berbagai fitur yang menarik, fleksibel, dan mudah digunakan, *wordwall* mampu meningkatkan motivasi belajar, memperkuat pemahaman materi, serta mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Selain berfungsi sebagai media penyampaian materi, aplikasi ini juga efektif digunakan sebagai sarana latihan dan evaluasi sehingga dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih kreatif, menyenangkan, dan bermakna bagi peserta didik.

c. Kelebihan media *wordwall*

Menurut Pamungkas (2021), media *wordwall* memiliki sejumlah keunggulan yang mendukung efektivitas pembelajaran:

1) Media bersifat fleksibel, dapat digunakan untuk berbagai tingkatan pada siswa

Media *wordwall* dirancang agar dapat diterapkan pada berbagai jenjang pendidikan sesuai kebutuhan pembelajaran. Penggunaannya dapat disesuaikan mulai dari tingkat sekolah dasar hingga sekolah menengah dengan pengaturan tingkat kesulitan yang berbeda. Guru memiliki keleluasaan mengatur jenis soal, bahasa, dan kompleksitas materi agar selaras dengan kemampuan peserta didik. Fleksibilitas ini membuat *wordwall* efektif digunakan dalam berbagai konteks kelas dan karakteristik siswa.

2) Menarik dan tidak monoton

Tampilan *wordwall* yang interaktif menghadirkan suasana belajar yang lebih menyenangkan dibanding metode konvensional. Beragam fitur seperti kuis, roda keberuntungan, dan teka-teki silang menjaga antusiasme peserta didik selama proses pembelajaran. Variasi bentuk permainan mencegah kejenuhan dan menjaga konsentrasi siswa tetap stabil. Akibatnya, keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar menjadi lebih aktif dan konsisten.

3) Bersifat kreatif dan mampu meningkatkan minat siswa dalam belajar

Wordwall memberikan ruang bagi guru untuk menciptakan aktivitas pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan tema materi. Desain permainan yang unik mendorong siswa lebih antusias mengikuti pelajaran. Situasi belajar yang menyerupai permainan meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Dengan demikian, minat belajar tumbuh secara alami dan berkelanjutan.

d. Kekurangan media *wordwall*

Menurut Pamungkas (2021), terdapat beberapa kekurangan media *wordwall* yang perlu diperhatikan dalam penggunaannya, antara lain sebagai berikut:

1) Membutuhkan waktu yang lebih untuk membuatnya

Guru perlu meluangkan waktu khusus untuk merancang konten serta menyesuaikan soal dengan *template* yang tersedia di *wordwall*. Proses ini mencakup penyusunan materi, pemilihan format permainan, dan pengaturan tingkat kesulitan. Jika persiapan tidak dilakukan secara optimal, efektivitas media

dapat berkurang. Kondisi ini menjadi kendala terutama bagi guru yang memiliki beban kerja dan waktu persiapan terbatas.

2) Media ini hanya dapat dilihat karena berupa media visual

Wordwall hanya dapat diakses melalui tampilan layar sehingga interaksi peserta didik terbatas pada aspek visual semata. Hal ini membuat pengalaman belajar kurang melibatkan unsur kinestetik atau praktik langsung. Akibatnya, media ini kurang optimal untuk materi yang menuntut keterampilan motorik atau demonstrasi fisik. Keterbatasan ini perlu diimbangi dengan metode pembelajaran lain agar hasil belajar lebih maksimal.

e. Cara menggunakan media *wordwall*

Menurut Pamungkas (2021), langkah-langkah penggunaan media *wordwall* dalam pembelajaran dapat dijabarkan sebagai berikut:

1) Membuat agar mudah diingat dengan menggunakan kata-kata favorit pada tema tertentu

Guru menyusun materi atau soal dalam *wordwall* dengan memilih kata-kata yang familiar dan dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa. Pemilihan kosakata yang relevan membantu siswa lebih mudah memahami dan mengingat materi. Selain itu, tampilan visual yang menarik pada *wordwall* turut meningkatkan ketertarikan siswa terhadap aktivitas pembelajaran. Dengan demikian, proses belajar menjadi lebih bermakna dan menyenangkan.

2) Guru meminta siswa memperhatikan tampilan *wordwall* yang ditampilkan melalui layar

Guru menampilkan *wordwall* melalui proyektor, layar monitor, atau perangkat digital lainnya. Siswa diarahkan untuk memusatkan perhatian pada tampilan permainan yang berisi materi pembelajaran. Aktivitas ini membantu siswa mengenali pola soal, bentuk permainan, dan isi materi yang akan dipelajari. Perhatian awal ini membangun kesiapan siswa sebelum memulai aktivitas inti.

3) Guru meminta siswa menyimak kemudian membagi siswa dalam beberapa kelompok

Setelah siswa memahami petunjuk penggunaan *wordwall*, guru membagi mereka ke dalam kelompok kecil. Pembagian kelompok bertujuan untuk mendorong kerja sama dan interaksi antar siswa. Melalui diskusi kelompok, siswa dapat saling membantu dalam memahami soal dan menentukan jawaban yang

tepat. Kegiatan ini juga membantu mengembangkan keterampilan komunikasi dan kolaborasi.

4) Guru meminta siswa mengerjakan *game* sesuai tema pada media *wordwall*

Setiap kelompok diminta menyelesaikan permainan *wordwall* sesuai materi yang telah ditentukan. Aktivitas ini melibatkan siswa secara langsung dalam proses belajar melalui permainan yang menantang dan interaktif. Suasana belajar menjadi lebih aktif, kompetitif secara sehat, dan menyenangkan. Dengan demikian, pembelajaran tidak terasa monoton dan lebih mampu meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa.

f. Fungsi media *wordwall* dalam pembelajaran

Wordwall tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana latihan dan evaluasi pembelajaran yang efektif. Media ini membantu guru dalam mengukur pemahaman siswa melalui aktivitas berbasis permainan yang menyenangkan dan interaktif. Selain itu, *wordwall* berfungsi sebagai alat penguat materi karena siswa dapat mengulangi aktivitas hingga memahami konsep dengan baik. Fungsi lain dari *wordwall* adalah meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar secara lebih aktif. Melalui umpan balik langsung, siswa dapat mengetahui kesalahan dan memperbaikinya secara mandiri. *Wordwall* juga membantu guru dalam memvariasikan metode pembelajaran agar tidak bersifat monoton.

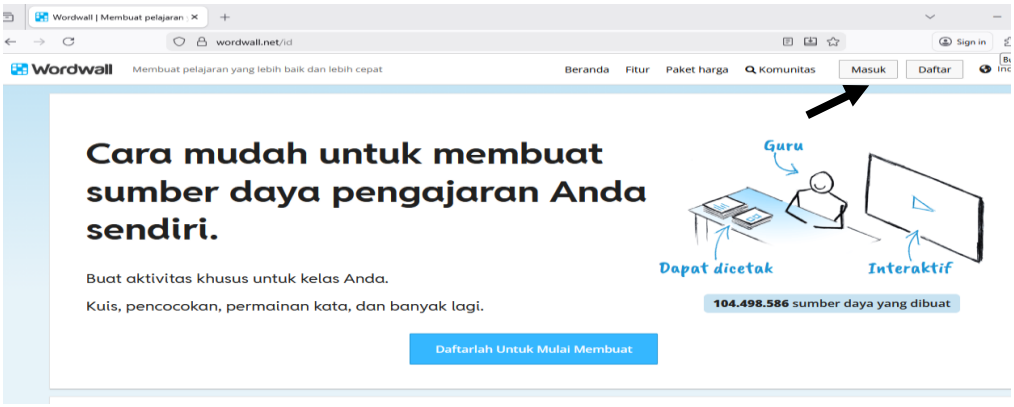
g. Tujuan penggunaan *wordwall* dalam pembelajaran

Penggunaan *wordwall* bertujuan untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa, memperkuat pemahaman konsep, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Media ini dirancang untuk mendorong siswa agar lebih fokus dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, *wordwall* memfasilitasi pembelajaran yang lebih variatif dan tidak monoton. Tujuan lainnya adalah membantu siswa memahami materi melalui pendekatan belajar sambil bermain. Media ini juga bertujuan meningkatkan konsentrasi serta daya ingat siswa terhadap materi yang dipelajari. *Wordwall* mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih interaktif dan komunikatif.

h. Langkah-langkah menyusun *wordwall*

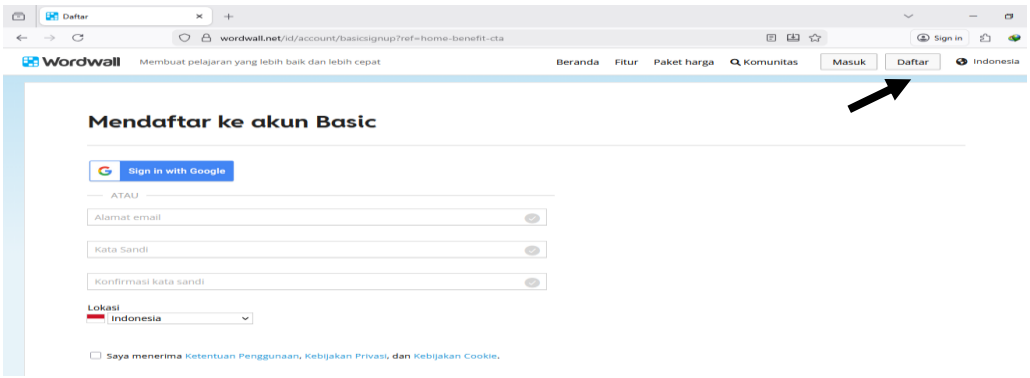
Langkah-langkah dalam menyusun *wordwall* (Andini, 2022), yaitu:

1) Masuk pada laman https://wordwall.net melalui peramban, kemudian klik menu masuk (*log in*) di pojok kanan atas. Jika belum memiliki akun, maka pengguna harus mendftar terlebih dahulu.



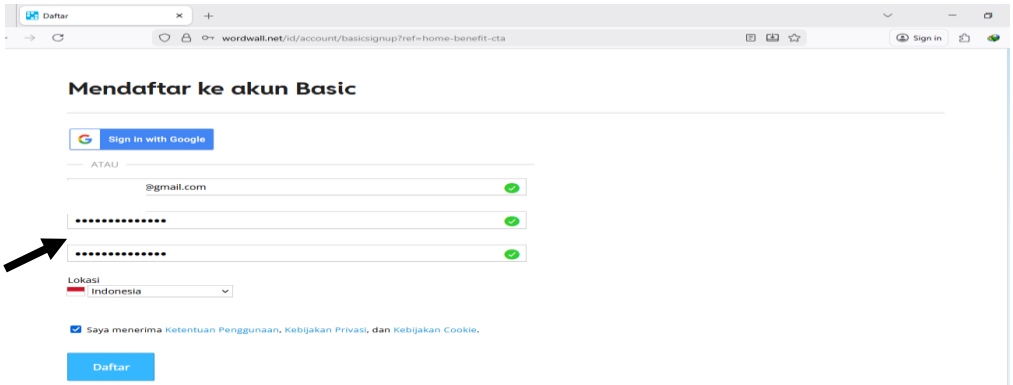
Gambar 1. Tampilan pilihan *log in*

2) Setelah itu, pengguna diarahkan ke halaman pendaftaran atau masuk akun *wordwall*.



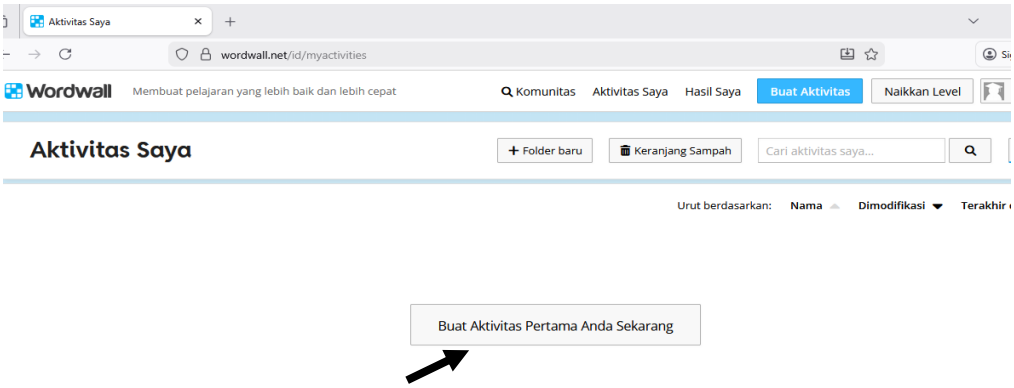
Gambar 2. Tampilan halaman pendaftaran akun *wordwall*

3) Pengguna mengisi data berupa alamat email, kata sandi, dan konfirmasi kata sandi, lalu menyetujui ketentuan penggunaan.



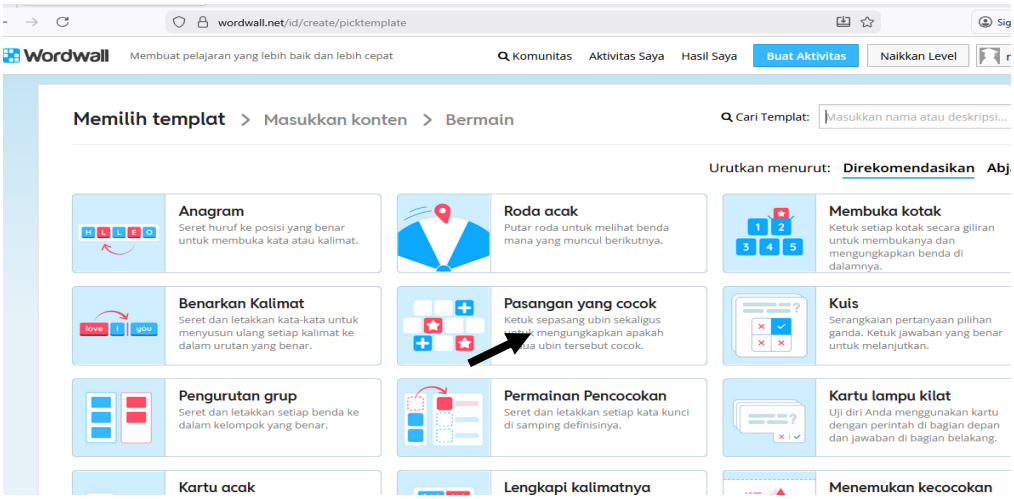
Gambar 3. Proses pengisian data pendaftaran akun

4) Setelah berhasil masuk, pengguna diarahkan ke halaman aktivitas saya sebagai halaman utama pengelolaan aktivitas.



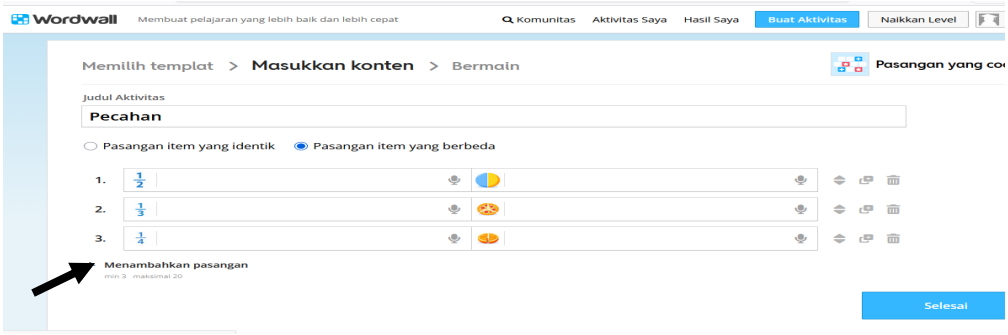
Gambar 4. Tampilan halaman *aktivitas saya* pada *wordwall*

5) Untuk membuat aktivitas pembelajaran, pengguna memilih menu buat aktivitas dan menentukan jenis *template* yang diinginkan.



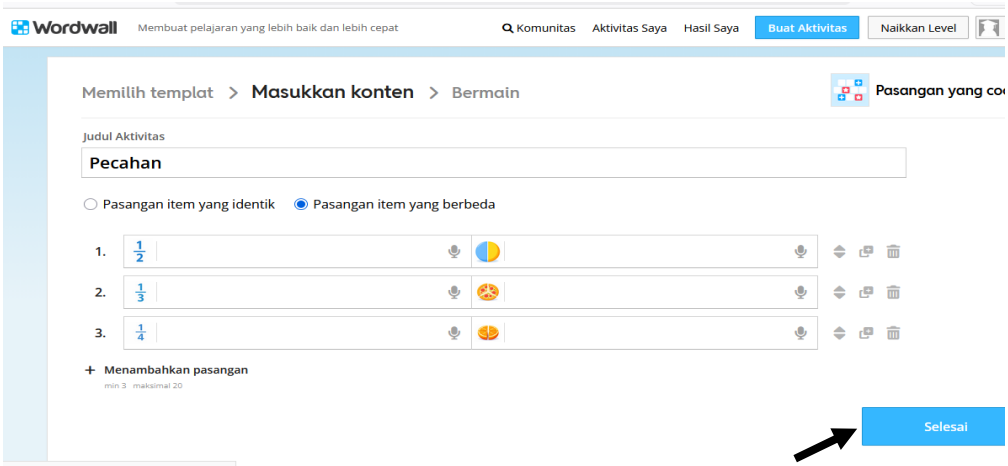
Gambar 5. Tampilan halaman pemilihan *template* aktivitas *wordwall*

6) Setelah memilih *template* pasangan yang cocok, pengguna masuk ke tahap masukkan konten lalu menuliskan judul aktivitas *pecahan* dan memilih pasangan item yang berbeda.



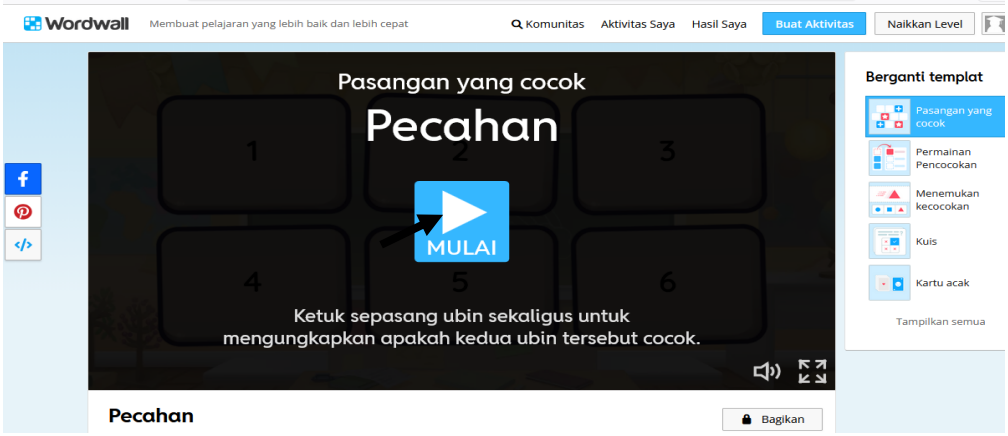
Gambar 6. Pengisian simbol pecahan (½, ⅓, ¼) dan gambar yang sesuai

7) Setelah semua pasangan terisi, pengguna menekan tombol selesai untuk menyimpan aktivitas.



Gambar 7. Klik tombol selesai pada pembuatan aktivitas *wordwall*

8) Tampilan aktivitas *pecahan* yang siap dimainkan dengan tombol mulai



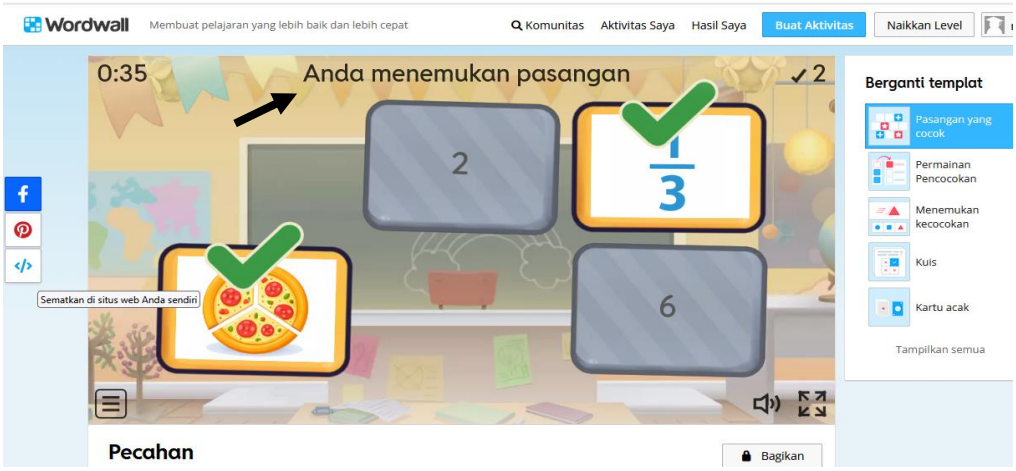
Gambar 8. Tampilan tombol mulai yang siap dimainkan

9) Pengguna mencoba aktivitas dengan menekan mulai, lalu mengetuk dua kartu untuk mencari pasangan yang tepat.



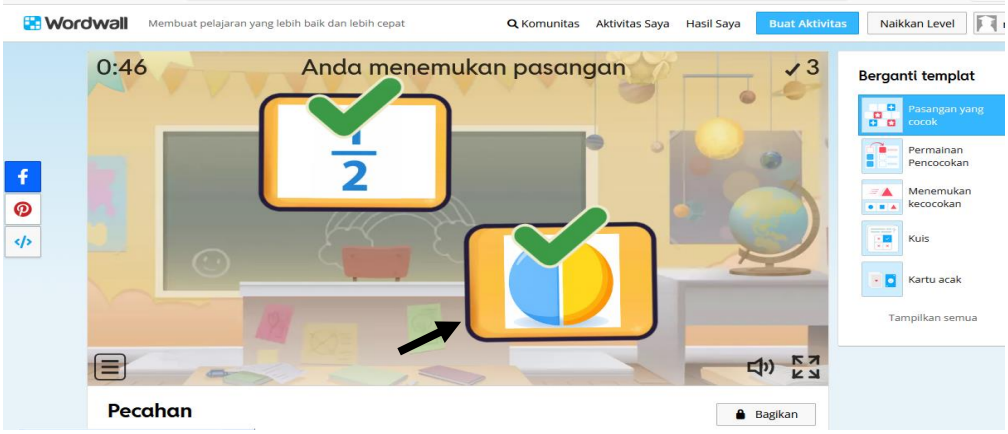
Gambar 9. Contoh saat pasangan yang dipilih belum cocok

10) Pengguna melanjutkan permainan dengan memilih kartu yang sesuai hingga menemukan pasangan yang benar.



Gambar 10. Contoh saat salah satu pasangan berhasil ditemukan

11) Aktivitas terus dimainkan sampai semua pasangan pecahan ditemukan



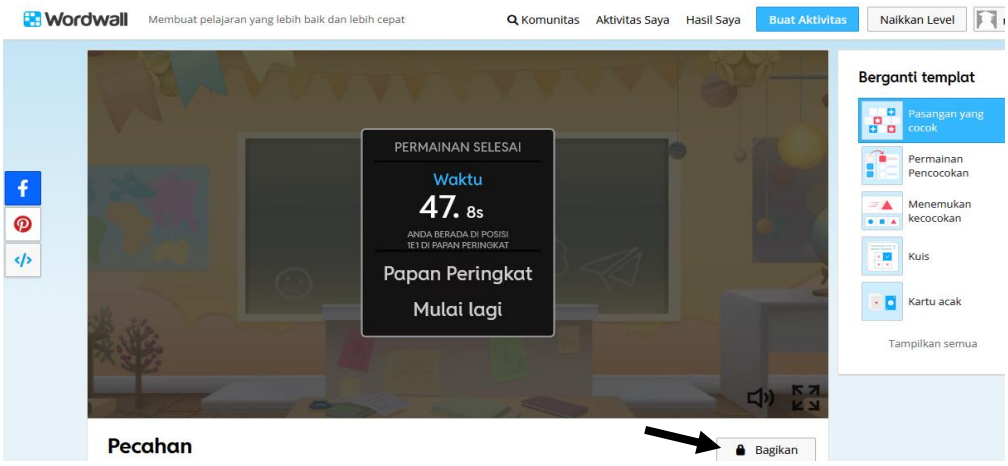
Gambar 11. Contoh saat semua pasangan berhasil ditemukan

12) Setelah seluruh pasangan ditemukan, permainan akan menampilkan pemberitahuan bahwa aktivitas telah selesai.



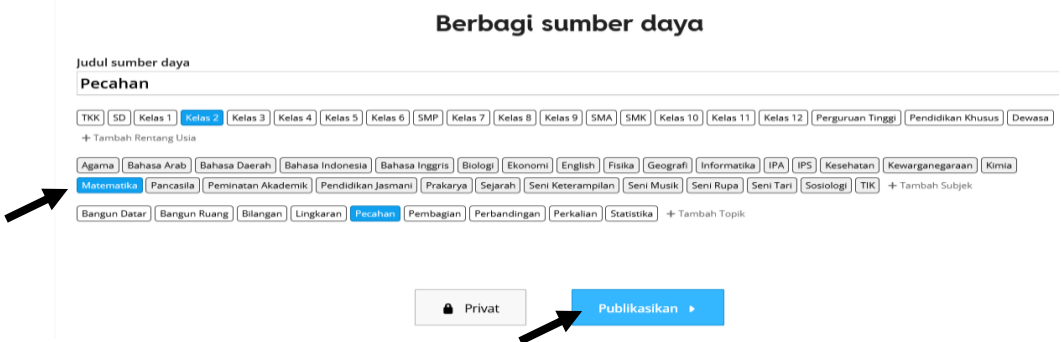
Gambar 12. Tampilan permainan selesai beserta waktu penyelesaian

13) Selanjutnya, pengguna membuka menu bagikan untuk membagikan aktivitas kepada siswa.



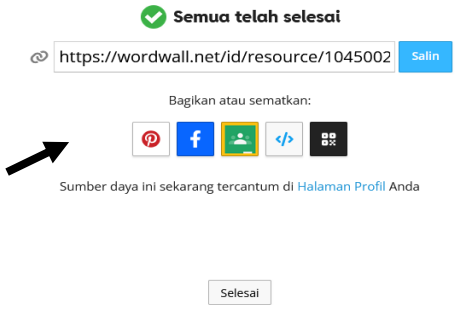
Gambar 13. Tampilan tombol berbagi

14) Pada halaman berbagi, pengguna memilih rentang usia/kelas dan mata pelajaran/topik agar aktivitas mudah ditemukan dan sesuai target peserta didik.



Gambar 14. Pemilihan kategori seperti kelas 2, matematika, dan pecahan

15) Setelah kategori dipilih, pengguna menekan publikasikan untuk menerbitkan aktivitas pembelajaran.



Gambar 15. Aktivitas pembelajaran telah diterbitkan beserta tautan (*link*) yang dapat disalin dan dibagikan.

2. Minat Belajar

a. Pengertian minat belajar

Minat belajar merupakan salah satu aspek psikologis yang berperan penting dalam mendorong seseorang untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Menurut Slameto (2021), minat belajar merupakan bentuk kecenderungan individu yang mendorong terjadinya aktivitas fisik dan mental dalam rangka memperoleh perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman yang diperoleh melalui interaksi dengan lingkungan. Perubahan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik yang berkembang selama proses belajar berlangsung. Sejalan dengan pendapat tersebut, Susanto (2018) menjelaskan bahwa minat belajar merupakan kecenderungan seseorang yang disertai perasaan senang terhadap aktivitas belajar sehingga mendorong individu untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Keterlibatan tersebut pada akhirnya menghasilkan perubahan perilaku yang menunjukkan adanya perbedaan kondisi sebelum dan sesudah proses belajar dilakukan.

Minat belajar peserta didik merupakan faktor yang sangat menentukan keberhasilan dan efektivitas proses pembelajaran. Pada dasarnya setiap anak memiliki potensi untuk tertarik terhadap kegiatan belajar, namun tingkat minat tersebut dapat berkembang atau menurun bergantung pada kondisi pembelajaran yang dialami. Proses belajar mengajar yang efektif ditandai oleh adanya perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan aktif peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Minat memiliki pengaruh yang kuat terhadap perilaku seseorang karena individu cenderung melakukan aktivitas yang disenangi dan dianggap menarik bagi dirinya. Sebaliknya, apabila minat terhadap suatu kegiatan rendah, maka dorongan untuk melaksanakan kegiatan tersebut juga akan berkurang. Hanafi (2018) menyatakan bahwa minat merupakan rasa suka, ketertarikan, atau kecenderungan hati terhadap suatu objek tanpa adanya unsur paksaan dari pihak lain. Secara etimologis, minat belajar berasal dari dua kata, yaitu minat yang berarti kecenderungan hati atau keinginan yang kuat terhadap sesuatu, dan belajar yang berarti usaha memperoleh pengetahuan atau keterampilan. Dengan demikian, minat belajar dapat dimaknai sebagai dorongan yang kuat dalam diri seseorang untuk berusaha memperoleh pengetahuan dan pemahaman melalui kegiatan belajar.

Berdasarkan berbagai pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa minat belajar merupakan kecenderungan rasa tertarik, senang, dan perhatian yang dimiliki seseorang terhadap aktivitas belajar sehingga mendorongnya untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Minat yang tinggi akan menumbuhkan motivasi internal yang kuat sehingga individu terdorong untuk belajar dengan lebih sungguh-sungguh, tekun, dan berkesinambungan. Oleh karena itu, keberadaan minat belajar menjadi salah satu faktor penting yang memengaruhi keberhasilan siswa dalam memperoleh pengetahuan, mengembangkan keterampilan, serta mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

b. Faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa

Minat merupakan kecenderungan yang relatif menetap dalam diri seseorang terhadap suatu objek atau aktivitas tertentu. Keberadaan minat memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap perilaku individu karena seseorang cenderung terdorong untuk melakukan kegiatan yang disenangi dan dianggap menarik baginya. Sebaliknya, tanpa adanya minat, seseorang akan sulit menunjukkan keterlibatan yang optimal dalam suatu aktivitas. Minat terhadap pembelajaran tidak muncul secara otomatis, melainkan berkembang melalui berbagai faktor yang memengaruhinya. Salah satu faktor yang berperan penting dalam menumbuhkan minat belajar adalah materi atau bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran. Materi yang disajikan secara menarik, relevan, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik akan lebih mudah membangkitkan rasa ingin tahu serta mendorong mereka untuk mempelajarinya secara mendalam. Sebaliknya, materi pembelajaran yang kurang menarik cenderung diabaikan sehingga dapat mengurangi ketertarikan siswa terhadap proses belajar yang berlangsung.

Darmadi (2019), mengemukakan bahwa faktor yang dapat menarik dan menimbulkan minat terhadap pelajaran, yaitu sebagai berikut:

1) Pelajaran akan menarik peserta didik jika terlihat adanya hubungan antara pelajaran dan kehidupan nyata.
2) Bantuan yang diberikan pendidik terhadap peserta didiknya dalam mencapai tujuan tertentu.
3) Adanya kesempatan yang diberikan oleh pendidik terhadap peserta didik untuk berperan aktif dalam proses belajar mengajar.

4) Sikap yang diperlihatkan pendidik dalam usaha meningkatkan minat dari peserta didik, sikap seorang pendidik yang tidak disukai oleh peserta didik tertentu akan mengurangi minat dan perhatian peserta didik terhadap mata pelajaran yang diajarkan oleh guru yang bersangkutan.

Minat juga dipengaruhi oleh faktor motivasi dan lingkungan. Minat seseorang akan menjadi lebih tinggi jika disertai dengan motivasi, baik yang bersifat internal maupun eksternal. Faktor lingkungan juga merupakan faktor yang dapat memengaruhi minat seseorang. Besar kecilnya pengaruh lingkungan terhadap pertumbuhan dan perkembangan bergantuk kepada lingkungan peserta didik itu sendiri. Faktor lain yang dapat memepengaruhi minat adalah adanya kesempatan. Minat akan muncul jika ada kesempatan untuk pemunculan minat tersebut. Jadi, melalui adanya kesempatan yang diberikan pada seseorang yang pada awalnya tidak berminat terhadap suatu pelajaran, namun karena adanya kesempatan dan faktor lainya kemungkinan sekali ia akan berminat untuk mempelajari pelajaran tersebut.

Selain faktor di atas, faktor lain yang dapat mempengaruhi minat belajar adalah cita-cita, hobi dan bakat. Setiap manusia memilki cita-cita termasuk peserta didik. Cita-cita mempengaruhi minat belajar peserta didik, bahkan cita-cita juga dapat disebut sebagai sebuah perwujudan dari minat seseorang. Cita-cita akan dikejar dan diperjuangkan walau melewati banyak rintangan seseorang akan tetap berusaha untuk mencapainya. Kemudian bakat, melalui bakat seseorang akan memiliki minat, seperi seseorang yang memilki bakat menyanyi maka ia akan memiliki minat terhadap menyanyi. Selain bakat terdapat hobi yang dapat mempengaruhi minat. Bagi setiap orang hobi merupakan salah satu hal yang menyebabkan timbulnya minat. Sebagai contoh seseorang yang memilki hobi terhadap matematika maka secara tidak langsung ia akan memilki minat erhadap matematika (Darmadi, 2019).

c. Indikator minat belajar

Minat tidak terbentuk secara instan, melainkan berkembang melalui proses belajar dan pengalaman yang dialami seseorang. Proses tersebut diawali dengan kegiatan mengamati suatu objek, kemudian individu memberikan penilaian terhadap objek yang diamatinya. Penilaian yang terbentuk melalui pengalaman dan proses belajar akan memengaruhi munculnya rasa tertarik atau tidak tertarik

terhadap objek tersebut. Dengan demikian, minat merupakan hasil dari proses kognitif dan afektif yang berkembang secara bertahap hingga mendorong individu untuk memberikan perhatian lebih terhadap sesuatu yang dianggap bernilai atau menyenangkan. Semakin positif penilaian seseorang terhadap suatu objek, semakin besar pula kemungkinan munculnya minat terhadap objek tersebut.

Indikator untuk mengetahui minat seseorang dalam pembelajaran adalah:

1) Pemusatan perhatian karena ketertarikan

Peserta didik menunjukkan perhatian, fokus, dan konsentrasi terhadap proses pembelajaran karena adanya rasa tertarik terhadap materi yang dipelajari. Ketertarikan tersebut mendorong siswa untuk lebih memperhatikan penjelasan guru dan mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik.

2) Perasaan senang dalam pembelajaran

Peserta didik memiliki rasa senang dan nyaman selama mengikuti proses pembelajaran. Perasaan senang dapat meningkatkan semangat belajar siswa serta membantu siswa lebih mudah memahami dan mengingat materi yang dipelajari.

3) Kemauan terlibat aktif dan keinginan memperoleh hasil terbaik

Peserta didik memiliki kemauan untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, seperti bertanya, menjawab pertanyaan, dan mengikuti aktivitas belajar. Selain itu, siswa juga menunjukkan keinginan untuk mencapai hasil belajar yang optimal dalam pembelajaran.

Indikator-indikator minat belajar meliputi adanya perasaan tertarik dan senang untuk belajar dan adanya partispasi aktif, adanya kecenderungan untuk memperhatikan dan konsentrasi yang besar, memiliki perasaan positif dan kemauan dalam belajar yang terus meningkat, adanya kenyamanan saat belajar dan memilikinya dalam membuat keputusan berkaitan dengan proses belajar yang dijalaninya (Ricardo dan Meilani, 2019).

2.2 Hasil Penelitian Relevan

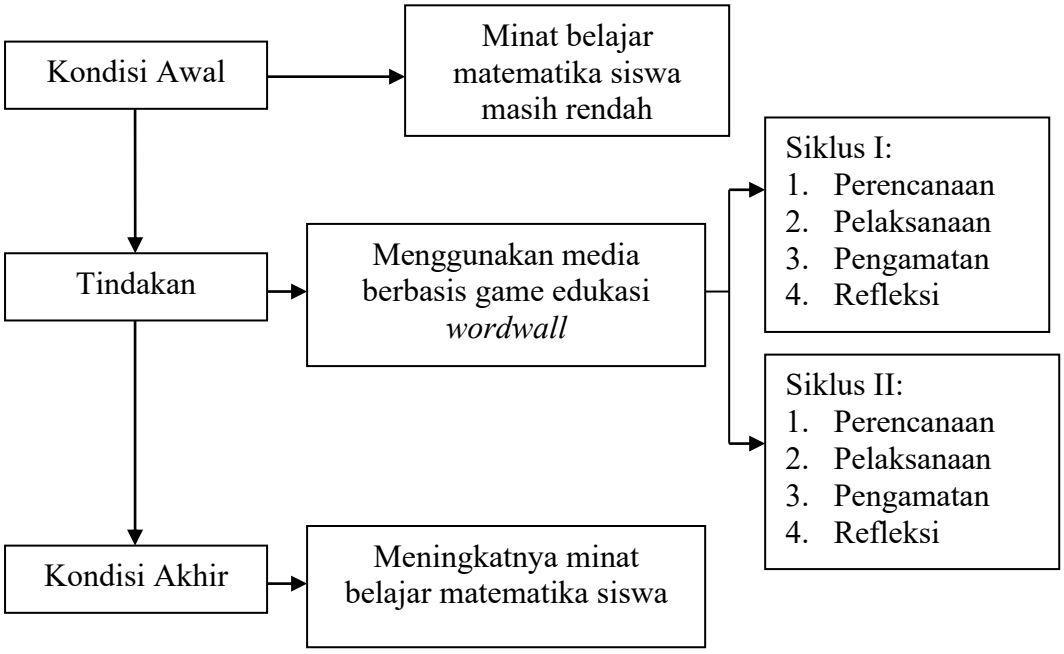
1. Penelitian Zulfah (2023) yang berjudul Pemanfaatan Media *Game* Edukasi *Wordwall* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *wordwall* mampu meningkatkan minat belajar siswa kelas III SDN 2 Karanggintung secara signifikan. Hal ini ditunjukkan melalui peningkatan persentase minat

belajar siswa pada setiap siklus, dimana pada siklus I minat belajar siswa mencapai 78%, kemudian meningkat pada siklus II menjadi 83,6%, dan pada siklus III mencapai 91%. Peningkatan tersebut terlihat dari indikator perhatian siswa, keaktifan mengikuti pembelajaran, serta antusiasme dalam mengerjakan aktivitas berbasis permainan *wordwall*. Penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan media *wordwall* efektif dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan mampu mendorong keterlibatan siswa secara aktif.

2. Penelitian Sukma (2024) yang berjudul Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* terhadap Minat Belajar IPAS Siswa Sekolah Dasar. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada siswa kelas IV SD Negeri 19 Palembang, dapat disimpulkan bahwa media *wordwall* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa. Hal ini ditunjukkan melalui hasil uji statistik dengan nilai t-hitung sebesar 6,116 lebih besar dari t-tabel 1,676 pada taraf signifikansi 0,05. Selain itu, nilai *n-gain* sebesar 66,82% menunjukkan bahwa penggunaan *wordwall* berada pada kategori cukup efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa.
3. Penelitian Rukayah (2025) yang berjudul Pengaruh Media Pembelajaran *Wordwall* terhadap Minat Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD Negeri 112 Pacciro Kecamatan Ajangale Kabupaten Bone. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *wordwall* memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan rata-rata nilai minat belajar siswa dari *pretest* sebesar 55,44 menjadi *posttest* sebesar 66,68 setelah penerapan media *wordwall*. Peningkatan ini menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih tertarik, lebih fokus, dan lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Penelitian ini menyimpulkan bahwa *wordwall* efektif digunakan sebagai media pembelajaran yang mampu meningkatkan minat belajar siswa secara nyata.

2.3 Kerangka Pikir

Berdasarkan kajian teori sebelumnya, penelitian ini menggambarkan alur penelitian dalam bentuk kerangka pikir sebagai berikut:

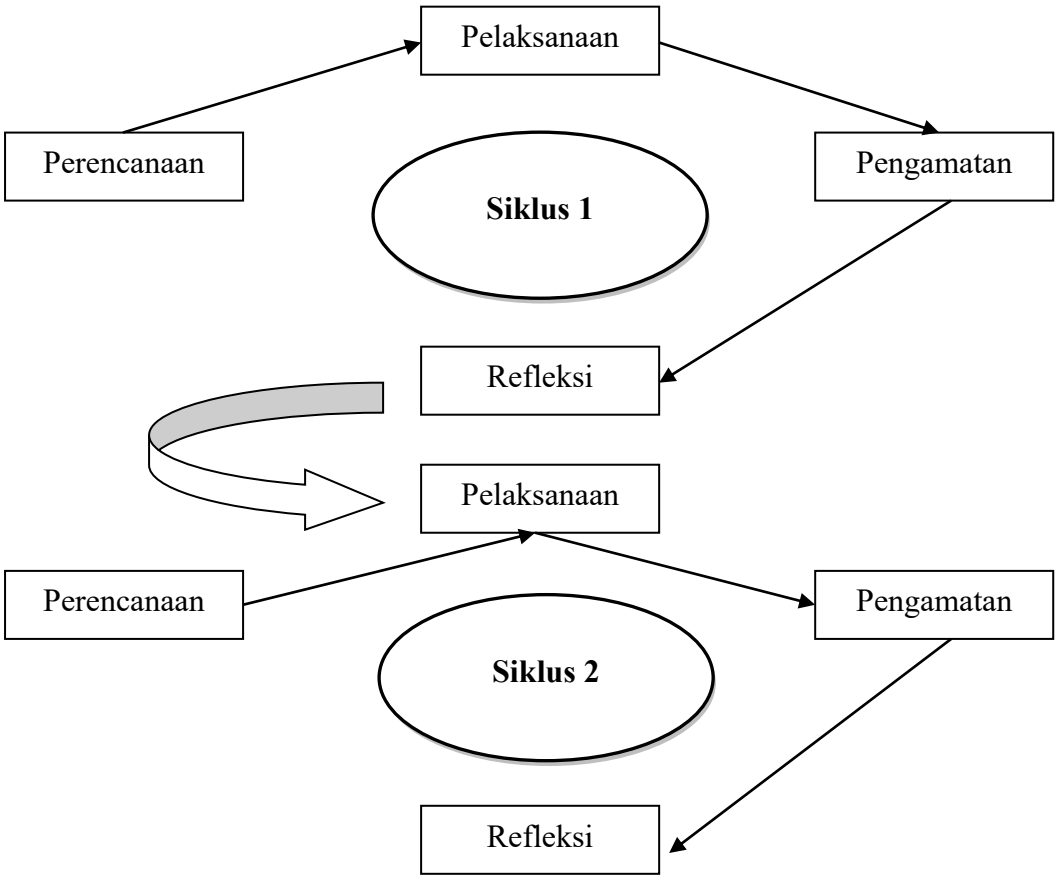


Gambar 16. Bagan kerangka pikir

BAB III
METODE PENELITIAN

3.1 Jenis dan Desain Penelitian

Jenis penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK merupakan suatu bentuk penelitian yang dilaksanakan oleh guru atau peneliti di dalam kelas berdasarkan permasalahan nyata yang ditemukan selama proses pembelajaran berlangsung. Penelitian ini bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran secara berkesinambungan sehingga berdampak pada peningkatan mutu pendidikan secara keseluruhan (Iskandar dan Narsim, 2020). Prosedur penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk siklus yang tidak hanya berlangsung satu kali, tetapi beberapa kali hingga tercapai tujuan yang diharapkan dalam pembelajaran. Setiap siklus terdiri dari empat kegiatan pokok yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi, dan seterusnya sampai tercapai hasil yang diharapkan.



Gambar 17. Siklus penelitian tindakan kelas (Sugiyono, 2019)

Sesuai dengan rancangan penelitian, penelitian tindakan ini dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus mengikuti tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Proses pembelajaran menggunakan media berbasis game edukasi *wordwall* yang disesuaikan dengan karakteristik siswa dan kebutuhan pembelajaran Matematika kelas IIB SDN 11 Dangerakko Kota Palopo. Media *wordwall* digunakan sebagai sarana pembelajaran interaktif untuk menumbuhkan minat belajar siswa melalui aktivitas permainan edukatif yang menarik dan menyenangkan.

1. Siklus I

a. Perencanaan

Pada tahap ini peneliti menyiapkan seluruh komponen yang dibutuhkan agar pelaksanaan tindakan berjalan sesuai tujuan penelitian. Adapun kegiatan yang dilakukan adalah:

1) Menganalisis capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran mata pelajaran matematika sesuai kurikulum merdeka.
2) Menyusun alur tujuan pembelajaran dan modul ajar yang relevan dengan materi penelitian.
3) Menyusun modul ajar dengan memanfaatkan media *wordwall*.
4) Menyusun indikator minat belajar siswa.
5) Menyiapkan instrumen observasi minat belajar siswa.
6) Mendesain permainan edukatif *wordwall* sesuai dengan materi matematika yang akan diajarkan.

b. Pelaksanaan

Tahap ini merupakan pelaksanaan pembelajaran sesuai skenario yang telah dirancang, yaitu:

1) Guru membuka pembelajaran dengan memberikan apersepsi dan motivasi awal terkait materi matematika.
2) Guru memperkenalkan media *wordwall* dan menjelaskan cara penggunaannya kepada siswa.
3) Siswa mengerjakan permainan matematika melalui *wordwall* secara individu atau kelompok.
4) Guru membimbing siswa selama proses permainan berlangsung dan memberikan penguatan terhadap jawaban siswa.

5) Kegiatan ditutup dengan refleksi singkat dan tanya jawab terkait pengalaman belajar menggunakan *wordwall*.

c. Pengamatan

Pengamatan dilakukan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan. Fokus pengamatan meliputi:

1) Perhatian siswa saat pembelajaran berlangsung.
2) Antusiasme dan ketertarikan siswa terhadap permainan *wordwall*.
3) Keaktifan siswa dalam menjawab dan mengikuti instruksi guru.
4) Respons siswa terhadap pembelajaran matematika menggunakan *wordwall*.

d. Refleksi

Refleksi dilakukan untuk mengkaji hasil pelaksanaan siklus I, dengan temuan sebagai berikut:

1) Kelebihan: siswa mulai menunjukkan ketertarikan dan rasa senang saat belajar Matematika menggunakan *wordwall*.
2) Kendala: masih terdapat beberapa siswa yang belum fokus dan kurang terlibat secara optimal.

Berdasarkan hasil refleksi tersebut, peneliti melakukan perbaikan pada siklus II, terutama dalam pengelolaan waktu, variasi permainan, dan pendekatan motivasional agar minat belajar siswa semakin meningkat.

2. Siklus II

a. Perencanaan

Siklus II disusun berdasarkan hasil refleksi siklus I, dengan kegiatan sebagai berikut:

1) Menyempurnakan modul ajar berbasis *wordwall*.
2) Mengembangkan variasi permainan *wordwall* yang lebih menarik dan menantang.
3) Memperjelas indikator minat belajar yang akan diamati.
4) Menyiapkan instrumen observasi yang lebih terstruktur.

b. Pelaksanaan

Pada tahap ini kegiatan pembelajaran dilaksanakan dengan perbaikan, yaitu:

1) Guru memberikan motivasi lebih intensif untuk meningkatkan semangat belajar siswa.

2) Siswa mengikuti permainan *wordwall* dengan tingkat kesulitan yang disesuaikan.
3) Guru lebih aktif memberikan arahan dan dukungan kepada siswa yang kurang berpartisipasi.
4) Pembelajaran dilakukan secara interaktif dan menyenangkan.

c. Pengamatan

1) Pengamatan kembali dilakukan terhadap:
2) Perubahan minat belajar siswa dibandingkan siklus I.
3) Peningkatan keaktifan dan partisipasi siswa.
4) Respons siswa terhadap variasi permainan *wordwall*.

d. Refleksi

1) Refleksi siklus II bertujuan menilai efektivitas penggunaan *wordwall* dalam meningkatkan minat belajar siswa.
2) Peneliti menganalisis hasil observasi minat belajar siswa pada akhir siklus II.
3) Jika indikator keberhasilan telah tercapai (peningkatan minat belajar terlihat signifikan), maka penelitian dihentikan pada siklus II.
4) Apabila belum tercapai, tindakan dapat dilanjutkan ke siklus berikutnya.

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 11 Dangerakko Kota Palopo, yang beralamat di Kelurahan Dangerakko, Kecamatan Wara, Kota Palopo, Provinsi Sulawesi Selatan. Kegiatan penelitian berlangsung pada semester genap tahun ajaran 2025/2026, dengan fokus pada pembelajaran matematika menggunakan media berbasis game edukasi *wordwall*.

3.3 Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas II_B SDN 11 Dangerakko Kota Palopo dengan jumlah 21 siswa, yang terdiri atas 9 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Seluruh siswa dijadikan subjek penelitian karena penggunaan media berbasis game edukasi *wordwall* diterapkan pada kelas tersebut secara keseluruhan dengan tujuan untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, angket, dan dokumentasi, yang disesuaikan dengan penggunaan media berbasis game edukasi *wordwall* dalam pembelajaran matematika.

1. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran dan aktivitas siswa selama proses belajar menggunakan media *wordwall*. Observasi disusun secara sistematis untuk memperoleh data terkait tingkat perhatian, keaktifan, dan respons siswa terhadap pembelajaran matematika melalui permainan *wordwall*. Melalui observasi ini, peneliti dapat melihat secara langsung perubahan perilaku siswa yang mencerminkan minat belajar.

2. Angket

Angket digunakan untuk mengukur tingkat minat belajar matematika siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media *wordwall*. Angket disusun berdasarkan indikator minat belajar yang meliputi perhatian, ketertarikan, rasa senang, dan keinginan untuk mengikuti pembelajaran. Instrumen ini diberikan kepada siswa pada setiap akhir siklus untuk mengetahui perubahan minat belajar secara kuantitatif.

3.5 Instrumen Penelitian

1. Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

Instrumen ini digunakan untuk mengamati pelaksanaan pembelajaran matematika menggunakan media *wordwall*. Lembar observasi berisi langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang harus dilakukan guru, dengan pilihan jawaban ya (jika terlaksana) dan tidak (jika tidak terlaksana).

2. Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Lembar ini digunakan untuk mengamati minat belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Indikator yang diamati meliputi perhatian siswa, partisipasi aktif, antusiasme, dan respons terhadap penggunaan media *wordwall*. Pengisian dilakukan dengan memberi tanda pada kategori Ya atau Tidak sesuai dengan perilaku yang muncul.

3. Angket Minat Belajar

Angket ini diberikan kepada siswa untuk mengetahui persepsi dan tingkat ketertarikan mereka terhadap pembelajaran matematika menggunakan *wordwall*. Skala yang digunakan adalah skala *likert* dengan pilihan sangat setuju, setuju, kurang setuju, dan tidak setuju.

3.6 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu analisis deskriptif, yang terdiri dari observasi keterlaksanaan pembelajaran, observasi aktivitas siswa, dan angket minat belajar.

1. Data Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

Teknik analisis data terhadap keterlaksanaan pembelajaran digunakan analisis rata-rata. Artinya tingkat kemampuan guru dihitung dengan cara menjumlah nilai tiap aspek kemudian membaginya dengan banyak aspek yang dinilai. Untuk menghitung persentase (%) observasi keterlaksanaan, dapat digunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Skor} = \frac{\text{Aspek yang terlaksana}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Adapun pengkategorian keterlaksanaan pembelajaran digunakan kategori pada tabel 1 berikut:

Tabel 1. Kriteria keberhasilan keterlaksanaan pembelajaran

No	Skor Rata-Rata (%)	Kategori
1	90-100	Sangat Baik
2	70-89	Baik
3	50-69	Cukup baik
4	30-49	Kurang baik
5	< 30	Tidak baik

Sumber: Sudjana (2020)

2. Data Observasi Aktivitas Siswa

Menghitung persentase (%) observasi aktivitas siswa, dapat digunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Aktivitas} = \frac{\text{Jumlah skor yang teramati}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Adapun pengkategorian aktivitas siswa digunakan kategori pada tabel 2 berikut:

Tabel 2. Kategori tingkat aktivitas siswa

Kategori (%)	Keterangan
81-100	Sangat Aktif
61-80	Aktif
41-60	Cukup Aktif
21-40	Kurang Aktif
0-20	Tidak Aktif

Sumber: Riduwan (2020)

3. Analisis Minat Belajar Siswa

Untuk menghitung nilai angket minat belajar siswa, dapat digunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Skor} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Untuk keperluan interpretasi, maka perlu dibuat pengkategorian untuk setiap pernyataan. Pembagian kategori dapat dilihat pada tabel 3 berikut.

Tabel 3. Skala kategori minat belajar

Persentase (%)	Kategori
90 – 100	Sangat Tinggi
80 – 89	Tinggi
65 – 79	Sedang
50 – 64	Rendah
0 – 49	Sangat Rendah

Sumber: Munandar (2019)

3.7 Indikator Keberhasilan Tindakan

Indikator keberhasilan tindakan digunakan untuk melihat tingkat keberhasilan suatu kegiatan penelitian tindakan kelas (PTK) dalam meningkatkan atau memperbaiki proses pembelajaran di kelas. Apabila keadaan setelah diberikan tindakan lebih baik dari sebelumnya, maka tindakan tersebut dinyatakan berhasil. Adapun indikator yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah:

1. Rata-rata skor keterlaksanaan pembelajaran mencapai kategori minimal pada kategori baik.
2. Rata-rata skor aktivitas siswa mencapai kategori minimal pada kategori aktif.
3. Sebanyak 75% dari seluruh siswa, yaitu 16 dari 21 siswa, memperoleh minat belajar dengan kategori minimal tinggi (≥80).

BAB IV
HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

1. Deskripsi Siklus I

a. Perencanaan

Perencanaan pada penelitian ini disusun berdasarkan Kurikulum Merdeka serta disesuaikan dengan tujuan peningkatan minat belajar Matematika melalui penggunaan media berbasis game edukasi *wordwall* pada siswa kelas IIB SDN 11 Dangerakko Kota Palopo. Tahap perencanaan bertujuan menyiapkan seluruh kebutuhan pembelajaran agar tindakan yang dilaksanakan berjalan sistematis dan terarah. Adapun kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan adalah sebagai berikut:

1) Menganalisis capaian pembelajaran matematika fase A yang berkaitan dengan materi pecahan sederhana sebagai dasar penyusunan kegiatan pembelajaran.
2) Menyusun perangkat pembelajaran menggunakan media berbasis game edukasi *wordwall* serta mengatur strategi dan setting kelas sesuai karakteristik siswa kelas II_B.
3) Menyiapkan instrumen penelitian berupa lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran, lembar observasi aktivitas siswa, dan angket minat belajar siswa berdasarkan indikator minat belajar.
4) Menyusun media pembelajaran, LKPD, gambar, kartu pecahan, serta permainan *wordwall* untuk mendukung proses pembelajaran dan meningkatkan minat belajar siswa.

b. Tindakan

Tahap pelaksanaan tindakan dilakukan untuk mengimplementasikan proses pembelajaran sesuai perangkat pembelajaran yang telah disusun menggunakan media berbasis game edukasi *wordwall*. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan melalui kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup yang dirancang untuk meningkatkan minat belajar Matematika siswa kelas II_B. Pelaksanaan tindakan pada siklus I dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan sesuai jadwal pembelajaran matematika di sekolah.

Dalam pelaksanaannya, peneliti berperan sebagai pengajar sekaligus fasilitator yang membimbing siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Peneliti juga dibantu oleh seorang *observer* yang bertugas mengamati keterlaksanaan pembelajaran, aktivitas siswa, serta penggunaan media *wordwall* selama proses pembelajaran. Observer mencatat seluruh aktivitas pembelajaran menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan sebelumnya. Hasil pengamatan digunakan sebagai bahan refleksi untuk mengetahui kelebihan dan kendala pada siklus I sehingga dapat dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya. Uraian kegiatan pelaksanaan tindakan pada siklus I dijelaskan sebagai berikut.

1) Pertemuan 1 (Senin, 6 April 2026)

a) Kegiatan awal

Guru mengucapkan salam dan mengajak siswa berdoa bersama sebelum pembelajaran dimulai. Guru mengecek kehadiran siswa dan menciptakan suasana belajar yang kondusif. Guru menampilkan gambar benda utuh seperti kue dan buah sebagai apersepsi. Guru mengajukan pertanyaan pemantik tentang pembagian benda menjadi beberapa bagian. Selanjutnya guru menyampaikan tujuan pembelajaran mengenai pengenalan pecahan sebagai bagian dari benda utuh.

b) Kegiatan inti

Guru membagi siswa ke dalam kelompok kecil. Guru mengarahkan siswa mengamati gambar benda utuh dan membimbing siswa membagi benda menjadi beberapa bagian sama besar. Guru menjelaskan konsep pecahan sebagai bagian dari benda utuh. Selanjutnya guru memperkenalkan permainan *wordwall* "bagian dari benda utuh" dan meminta siswa memainkan permainan tersebut secara berkelompok. Guru membimbing siswa selama permainan berlangsung dan meminta beberapa kelompok menyampaikan hasil pengamatan. Guru memberikan klarifikasi mengenai pembagian benda yang sama besar serta menguatkan konsep pecahan melalui contoh tambahan.

c) Kegiatan akhir

Guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran tentang pecahan dari benda utuh. Guru melakukan refleksi singkat mengenai pembelajaran menggunakan *wordwall*. Guru memberikan apresiasi atas keaktifan siswa selama pembelajaran berlangsung. Pembelajaran ditutup dengan doa bersama dan salam.

2) Pertemuan 2 (Kamis, 9 April 2026)

a) Kegiatan awal

Guru membuka pembelajaran dengan salam dan doa bersama. Guru mengecek kesiapan belajar siswa dan menampilkan gambar benda yang dibagi dua sama besar. Guru mengajukan pertanyaan pemantik tentang bagian yang disebut setengah. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran mengenai konsep setengah dari benda utuh.

b) Kegiatan inti

Guru membagi siswa menjadi kelompok kecil dan mengarahkan siswa mengamati pembagian benda menjadi dua bagian sama besar. Guru membimbing siswa menentukan setengah dari benda utuh serta memperkenalkan simbol ½ sebagai lambang setengah. Guru memperkenalkan permainan *wordwall* "pilih setengah yang benar" dan meminta siswa memainkan permainan secara berkelompok. Guru membimbing siswa menjelaskan alasan pilihannya serta meluruskan kesalahan pemahaman tentang konsep setengah. Guru menguatkan bahwa setengah merupakan satu dari dua bagian yang sama besar.

c) Kegiatan akhir

Guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran tentang setengah dari benda utuh. Guru melakukan refleksi singkat dan memberikan apresiasi kepada siswa yang aktif selama pembelajaran. Pembelajaran ditutup dengan doa bersama dan salam.

3) Pertemuan 3 (Selasa, 14 April 2026)

a) Kegiatan awal

Guru membuka pembelajaran dengan salam dan doa bersama. Guru menampilkan gambar kumpulan benda sebagai apersepsi dan mengajukan pertanyaan tentang cara menentukan setengah dari banyak benda. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran mengenai setengah dari kumpulan benda.

b) Kegiatan inti

Guru membagi siswa ke dalam kelompok kecil dan mengarahkan siswa menghitung jumlah benda yang tersedia. Guru membimbing siswa membagi kumpulan benda menjadi dua kelompok yang sama banyak. Guru menjelaskan konsep setengah pada kumpulan benda dan memperkenalkan permainan *wordwall* "bagi menjadi dua". Guru meminta siswa memainkan permainan *wordwall* secara

berkelompok dan membimbing siswa selama kegiatan berlangsung. Guru meminta kelompok menyampaikan hasil pembagian dan memberikan klarifikasi pembagian yang benar. Guru menguatkan hubungan jumlah total benda dengan nilai setengahnya.

c) Kegiatan akhir

Guru bersama siswa menyimpulkan pembelajaran mengenai setengah dari kumpulan benda. Guru melakukan refleksi singkat terhadap penggunaan media *wordwall* dalam pembelajaran. Guru memberikan apresiasi kepada siswa atas partisipasi aktif mereka selama pembelajaran berlangsung. Pembelajaran ditutup dengan doa bersama dan salam.

c. Observasi tindakan siklus

1) Hasil keterlaksanaan pembelajaran

Observasi terhadap guru dilakukan oleh observer saat pembelajaran menggunakan media berbasis game edukasi *wordwall* berlangsung.

Tabel 4. Data hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media berbasis game edukasi *wordwall* siklus I

Pertemuan	Skor	Persentase (%)	Kategori
I	11	65	Cukup Baik
II	13	76	Baik
III	15	88	Baik
Jumlah	39		
Rata-rata	13	76	Baik

Sumber: Data primer setelah diolah (2026)

Hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran pada siklus I menunjukkan bahwa tindakan yang dilakukan guru pada pertemuan I berada pada kategori cukup baik dengan persentase 65%. Pada pertemuan II terjadi peningkatan menjadi 76% dengan kategori baik, kemudian meningkat kembali pada pertemuan III menjadi 88% dengan kategori baik. Rata-rata keterlaksanaan pembelajaran pada siklus I mencapai 76% dan berada pada kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis game edukasi *wordwall* mulai terlaksana dengan baik dan mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran Matematika di kelas.

2) Hasil aktivitas siswa

Observasi terhadap siswa dilakukan oleh observer saat pembelajaran menggunakan media berbasis game edukasi *wordwall* berlangsung.

Tabel 5. Data hasil observasi aktivitas siswa menggunakan media berbasis game edukasi *wordwall* siklus I

Pertemuan	Skor	Persentase (%)	Kategori
I	10	59	Cukup Aktif
II	12	71	Aktif
III	14	82	Sangat Aktif
Jumlah	36		
Rata-rata	12	71	Aktif

Sumber: Data primer setelah diolah (2026)

Hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I menunjukkan bahwa aktivitas siswa pada pertemuan I berada pada kategori cukup aktif dengan persentase 59%. Pada pertemuan II meningkat menjadi 71% dengan kategori aktif dan pada pertemuan III meningkat kembali menjadi 82% dengan kategori sangat aktif. Rata-rata skor aktivitas siswa pada siklus I mencapai 71% dan berada pada kategori aktif. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis game edukasi *wordwall* mulai mampu meningkatkan keterlibatan dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran matematika.

3) Minat belajar siswa

Persentase minat belajar siswa berdasarkan hasil angket dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6. Minat belajar siswa siklus I

Skor	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
90-100	0	0,0	Sangat Tinggi
80-89	9	42,9	Tinggi
65-79	12	57,1	Sedang
50-64	0	0,0	Rendah
0-49	0	0,0	Sangat Rendah
Jumlah	21	100,0	
Rata-rata			75,9 (Sedang)

Sumber: Data primer setelah diolah (2026)

Berdasarkan Tabel 8, minat belajar siswa pada siklus I menunjukkan bahwa tidak terdapat siswa yang berada pada kategori sangat tinggi (90–100), kategori rendah (50–64), maupun kategori sangat rendah (0–49), masing-masing dengan persentase 0,0%. Sebagian siswa berada pada kategori tinggi (80–89), yaitu sebanyak 9 siswa (42,9%). Selain itu, terdapat 12 siswa (57,1%) yang berada pada kategori sedang (65–79). Secara keseluruhan, nilai rata-rata minat belajar siswa adalah 75,9 dan berada pada kategori sedang. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis game edukasi *wordwall* mulai mampu meningkatkan

minat belajar siswa, namun masih diperlukan peningkatan pada siklus berikutnya agar lebih banyak siswa mencapai kategori tinggi dan sangat tinggi.

Minat belajar dalam penelitian ini dinilai berdasarkan beberapa indikator, yaitu perhatian siswa selama pembelajaran, ketertarikan terhadap materi, partisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran, antusiasme saat menggunakan media *wordwall*, serta keinginan siswa untuk mengikuti pembelajaran hingga selesai. Hasil pada siklus I menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mulai menunjukkan ketertarikan terhadap pembelajaran matematika menggunakan *wordwall*, namun masih terdapat beberapa siswa yang kurang aktif dalam diskusi dan belum sepenuhnya percaya diri dalam menyampaikan pendapat selama pembelajaran berlangsung.

d. Refleksi siklus I

Berdasarkan indikator keberhasilan minat belajar, diperoleh nilai rata-rata siswa sebesar 75,9 yang berada pada kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa indikator keberhasilan tindakan belum sepenuhnya terpenuhi, karena hanya 42,9% (sebanyak 9 siswa) yang telah mencapai kategori tinggi, sedangkan 57,1% (sebanyak 12 siswa) masih berada pada kategori sedang. Dengan demikian, persentase siswa yang mencapai indikator keberhasilan minimal kategori tinggi (≥80) belum memenuhi kriteria yang ditetapkan, yaitu minimal 75% dari jumlah siswa. Namun demikian, berdasarkan data observasi lainnya, terdapat beberapa aspek positif yang menunjukkan adanya perkembangan selama proses pembelajaran.

Hasil observasi terhadap keterlaksanaan pembelajaran oleh guru menunjukkan peningkatan pada setiap pertemuan. Pada pertemuan I, keterlaksanaan pembelajaran mencapai 65% dengan kategori cukup baik, kemudian meningkat menjadi 76% pada pertemuan II dengan kategori baik, dan kembali meningkat menjadi 88% pada pertemuan III dengan kategori baik. Rata-rata keterlaksanaan pembelajaran mencapai 76% dan berada pada kategori baik, yang menunjukkan bahwa guru telah melaksanakan pembelajaran sesuai dengan skenario yang direncanakan dalam modul ajar menggunakan media berbasis game edukasi *wordwall*.

Aktivitas siswa selama proses pembelajaran juga menunjukkan perkembangan yang positif. Pada pertemuan I, aktivitas siswa berada pada

persentase 59% dengan kategori cukup aktif, kemudian meningkat menjadi 71% pada pertemuan II dengan kategori aktif, dan mencapai 82% pada pertemuan III dengan kategori sangat aktif. Rata-rata aktivitas siswa sebesar 71% berada pada kategori aktif, yang menunjukkan bahwa siswa mulai terlibat secara lebih aktif dalam pembelajaran matematika melalui penggunaan media berbasis game edukasi *wordwall*.

Minat belajar siswa pada siklus I sebagian besar berada pada kategori sedang dan tinggi. Berdasarkan hasil angket, sebanyak 42,9% siswa berada pada kategori tinggi dan 57,1% siswa berada pada kategori sedang. Tidak terdapat siswa yang berada pada kategori sangat tinggi, rendah, maupun sangat rendah, yang menunjukkan adanya perkembangan minat belajar siswa secara umum. Meskipun demikian, hasil tersebut masih menunjukkan bahwa sebagian siswa belum mencapai tingkat minat belajar yang optimal, terutama dalam aspek keaktifan bertanya, keberanian menyampaikan pendapat, dan konsentrasi selama pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi dan evaluasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa meskipun indikator keberhasilan tindakan secara kuantitatif belum sepenuhnya tercapai, terdapat peningkatan yang cukup signifikan pada keterlaksanaan pembelajaran, aktivitas siswa, dan minat belajar siswa. Oleh karena itu, perlu dilakukan tindakan pada siklus berikutnya agar peningkatan minat belajar siswa dapat lebih dimaksimalkan dan target keberhasilan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

2. Deskripsi Siklus II

a. Perencanaan

Perencanaan pada siklus II disusun berdasarkan hasil refleksi pada siklus I. Tahap ini bertujuan memperbaiki kekurangan yang ditemukan pada siklus sebelumnya agar minat belajar siswa dapat meningkat secara optimal. Adapun kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan adalah sebagai berikut:

1) Menyempurnakan perangkat pembelajaran berbasis *game* edukasi *wordwall* sesuai hasil refleksi siklus I.
2) Mengembangkan variasi permainan *wordwall* yang lebih menarik dan interaktif.

3) Menyiapkan instrumen observasi keterlaksanaan pembelajaran, aktivitas siswa, dan angket minat belajar yang lebih terstruktur.
4) Menyiapkan media pembelajaran, LKPD, gambar pecahan, dan permainan *wordwall* terkait konsep seperempat serta penerapan pecahan dalam kehidupan sehari-hari.

b. Tindakan

Pelaksanaan tindakan pada siklus II dilakukan untuk meningkatkan minat belajar siswa melalui penggunaan media *wordwall* yang lebih variatif dan interaktif. Pembelajaran dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan dengan kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Peneliti tetap berperan sebagai pengajar sekaligus fasilitator, sedangkan *observer* bertugas mengamati keterlaksanaan pembelajaran dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil pengamatan digunakan untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa pada siklus II.

1) Pertemuan 1 (Kamis, 16 April 2026)

a) Kegiatan awal

Guru membuka pembelajaran dengan salam dan doa bersama. Guru menampilkan gambar benda yang dibagi empat bagian sebagai apersepsi. Guru mengajukan pertanyaan tentang perbedaan setengah dan seperempat. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran mengenai konsep seperempat dari benda utuh.

b) Kegiatan inti

Guru membagi siswa ke dalam kelompok kecil dan mengarahkan siswa mengamati pembagian benda menjadi empat bagian sama besar. Guru membimbing siswa mengenali seperempat dari benda utuh serta memperkenalkan simbol ¼ sebagai lambang seperempat. Guru memperkenalkan permainan *wordwall* “tentukan seperempat” dan meminta siswa memainkan permainan sesuai arahan. Guru membimbing siswa membandingkan konsep setengah dan seperempat serta memberikan klarifikasi perbedaan kedua konsep tersebut. Guru menguatkan bahwa seperempat lebih kecil daripada setengah.

c) Kegiatan akhir

Guru bersama siswa menyimpulkan pembelajaran mengenai seperempat dari benda utuh. Guru melakukan refleksi singkat terhadap pembelajaran menggunakan *wordwall*. Pembelajaran ditutup dengan doa bersama dan salam.

2) Pertemuan 2 (Senin, 20 April 2026)

a) Kegiatan awal

Guru membuka pembelajaran dengan salam dan doa bersama. Guru menampilkan berbagai gambar benda utuh sebagai apersepsi dan mengajukan pertanyaan tentang bagian yang menunjukkan seperempat. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran mengenai menentukan seperempat dari benda utuh.

b) Kegiatan inti

Guru membagi siswa ke dalam kelompok kecil dan membimbing siswa menentukan seperempat dari benda utuh. Guru menegaskan kembali simbol ¼ sebagai lambang seperempat. Guru memperkenalkan permainan *wordwall* "pilih ¼ yang tepat" dan meminta siswa memainkan permainan secara berkelompok. Guru membimbing siswa menyampaikan jawaban dan meluruskan kesalahan konsep seperempat. Guru memberikan contoh tambahan untuk memperkuat pemahaman siswa.

c) Kegiatan akhir

Guru bersama siswa menyimpulkan pembelajaran mengenai seperempat dari benda utuh. Guru melakukan refleksi singkat serta memberikan apresiasi kepada siswa atas partisipasi aktif selama pembelajaran berlangsung. Pembelajaran ditutup dengan doa bersama dan salam.

3) Pertemuan 3 (Kamis, 23 April 2026)

a) Kegiatan awal

Guru membuka pembelajaran dengan salam dan doa bersama. Guru menampilkan gambar situasi berbagi benda dalam kehidupan sehari-hari sebagai apersepsi. Guru mengajukan pertanyaan tentang cara membagi benda secara adil. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran mengenai penerapan pecahan dalam kehidupan sehari-hari.

b) Kegiatan inti

Guru membagi siswa menjadi kelompok kecil dan mengarahkan siswa mengamati situasi pembagian benda dalam kehidupan sehari-hari. Guru

membimbing siswa menerapkan konsep setengah dan seperempat dalam pembagian benda. Guru mengaitkan konsep pecahan dengan pengalaman sehari-hari siswa. Guru memperkenalkan permainan *wordwall* "pecahan di kehidupan sehari-hari" dan meminta siswa memainkan permainan secara berkelompok. Guru meminta siswa menceritakan pengalaman berbagi dan memberikan klarifikasi penerapan konsep pecahan secara tepat. Guru menguatkan sikap adil dan kerja sama dalam berbagi.

c) Kegiatan akhir

Guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran mengenai penerapan pecahan dalam kehidupan sehari-hari. Guru melakukan refleksi akhir terhadap penggunaan media *wordwall* dalam pembelajaran matematika. Guru memberikan apresiasi kepada siswa atas keaktifan dan antusiasme mereka selama pembelajaran berlangsung. Pembelajaran ditutup dengan doa bersama dan salam.

c. Observasi tindakan siklus

1) Hasil keterlaksanaan pembelajaran

Observasi terhadap guru dilakukan oleh observer saat pembelajaran menggunakan media berbasis game edukasi *wordwall* berlangsung.

Tabel 7. Data hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media berbasis game edukasi *wordwall* siklus II

Pertemuan	Skor	Persentase (%)	Kategori
I	16	94	Sangat Baik
II	17	100	Sangat Baik
III	17	100	Sangat Baik
Jumlah	50		
Rata-rata	16,7	98	Sangat Baik

Sumber: Data primer setelah diolah (2026)

Hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran pada siklus II menunjukkan bahwa tindakan yang dilakukan guru pada pertemuan I berada pada kategori sangat baik dengan persentase 94%. Pada pertemuan II meningkat menjadi 100% dengan kategori sangat baik dan tetap bertahan pada pertemuan III dengan persentase 100% pada kategori sangat baik. Rata-rata keterlaksanaan pembelajaran pada siklus II mencapai 98% dan berada pada kategori sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran menggunakan media berbasis game edukasi *wordwall* mengalami peningkatan yang sangat baik

dibandingkan siklus sebelumnya sehingga proses pembelajaran menjadi lebih optimal dan terarah.

2) Hasil aktivitas siswa

Observasi terhadap siswa dilakukan oleh observer saat pembelajaran menggunakan media berbasis game edukasi *wordwall* berlangsung.

Tabel 8. Data hasil observasi aktivitas siswa menggunakan media berbasis game edukasi *Wordwall* siklus II

Pertemuan	Skor	Persentase (%)	Kategori
I	16	94	Sangat Aktif
II	17	100	Sangat Aktif
III	17	100	Sangat Aktif
Jumlah	50		
Rata-rata	16,7	95	Sangat Aktif

Sumber: Data primer setelah diolah (2026)

Hasil observasi aktivitas siswa pada siklus II menunjukkan bahwa aktivitas siswa pada pertemuan I berada pada kategori sangat aktif dengan persentase 94%. Pada pertemuan II meningkat menjadi 100% dengan kategori sangat aktif dan tetap berada pada kategori sangat aktif pada pertemuan III dengan persentase 100%. Rata-rata skor aktivitas siswa pada siklus II mencapai 98% dan berada pada kategori sangat aktif. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis game edukasi *wordwall* mampu meningkatkan keterlibatan, perhatian, serta keaktifan siswa secara optimal selama proses pembelajaran Matematika berlangsung.

3) Minat belajar siswa

Persentase minat belajar siswa berdasarkan hasil angket dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 9. Minat belajar siswa siklus II

Skor	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
90-100	6	28,6	Sangat Tinggi
80-89	15	71,4	Tinggi
65-79	0	10,0	Sedang
50-64	0	0,0	Rendah
0-49	0	0,0	Sangat Rendah
Jumlah	21	100,0	
Rata-rata			86,1 (Tinggi)

Sumber: Data primer setelah diolah (2026)

Berdasarkan Tabel 9, minat belajar siswa pada siklus II menunjukkan bahwa sebagian besar siswa berada pada kategori tinggi (80–89), yaitu sebanyak 15 siswa (71,4%). Selain itu, terdapat 6 siswa (28,6%) yang berada pada kategori

sangat tinggi (90–100). Tidak terdapat siswa yang berada pada kategori sedang, rendah, maupun sangat rendah dengan persentase masing-masing 0,0%. Secara keseluruhan, nilai rata-rata minat belajar siswa adalah 86,1 dan berada pada kategori tinggi. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis game edukasi *wordwall* mampu meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan dibandingkan siklus sebelumnya.

Minat belajar siswa pada siklus II mengalami peningkatan yang terlihat dari perhatian siswa yang lebih fokus selama pembelajaran, meningkatnya antusiasme dalam memainkan game edukasi *wordwall*, keaktifan siswa dalam berdiskusi dan menjawab pertanyaan, serta tingginya partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media berbasis game edukasi *wordwall* efektif digunakan untuk menciptakan suasana belajar matematika yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa kelas II_B SDN 11 Dangerakko Kota Palopo.

d. Refleksi siklus II

Berdasarkan indikator keberhasilan minat belajar, diperoleh nilai rata-rata siswa sebesar 86,1 yang berada pada kategori tinggi. Hasil ini menunjukkan bahwa indikator keberhasilan pembelajaran telah terpenuhi, karena lebih dari 75% siswa telah mencapai kategori tinggi dan sangat tinggi. Berdasarkan data hasil angket, sebanyak 21 siswa (100,0%) telah mencapai indikator keberhasilan, dengan 15 siswa (71,4%) berada pada kategori tinggi dan 6 siswa (28,6%) berada pada kategori sangat tinggi. Dengan demikian, secara kuantitatif minat belajar siswa telah memenuhi kriteria keberhasilan tindakan yang ditetapkan. Berdasarkan data observasi dan evaluasi yang disajikan, terdapat beberapa faktor yang menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran pada siklus II telah berjalan dengan sangat baik sehingga tidak diperlukan siklus lanjutan.

Hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran oleh guru menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan. Pada pertemuan I, keterlaksanaan pembelajaran mencapai 94% dengan kategori sangat baik, kemudian meningkat menjadi 100% pada pertemuan II dan tetap bertahan pada 100% pada pertemuan III. Rata-rata keterlaksanaan pembelajaran mencapai 98%, yang menunjukkan bahwa guru telah melaksanakan seluruh tahapan pembelajaran sesuai dengan

rencana dan skenario dalam modul ajar secara optimal menggunakan media berbasis game edukasi *wordwall*.

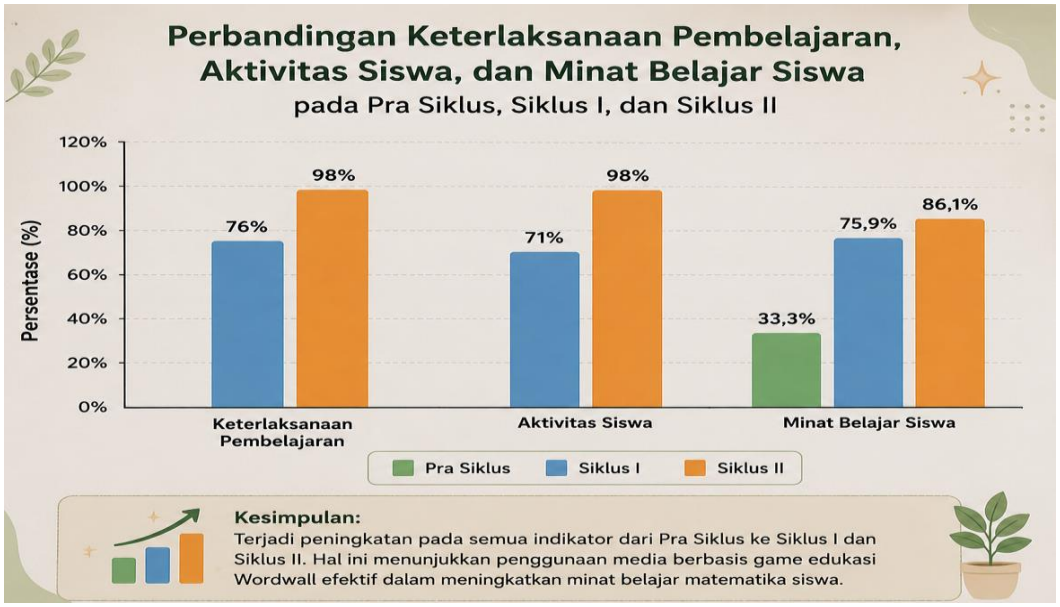
Aktivitas siswa selama proses pembelajaran juga menunjukkan peningkatan yang sangat baik. Pada pertemuan I, aktivitas siswa berada pada 94% dengan kategori sangat aktif, kemudian meningkat menjadi 100% pada pertemuan II dan tetap mencapai 100% pada pertemuan III. Rata-rata aktivitas siswa sebesar 98% menunjukkan bahwa siswa terlibat secara aktif dalam seluruh rangkaian kegiatan pembelajaran matematika menggunakan media berbasis *game* edukasi *wordwall*.

Berdasarkan hasil angket minat belajar, tidak terdapat siswa yang berada pada kategori sedang, rendah, maupun sangat rendah. Sebanyak 15 siswa (71,4%) berada pada kategori tinggi dan 6 siswa (28,6%) berada pada kategori sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa seluruh siswa telah mencapai minat belajar yang baik dan memenuhi indikator keberhasilan pembelajaran. Peningkatan minat belajar terlihat dari antusiasme siswa saat mengikuti pembelajaran, keberanian bertanya dan menjawab pertanyaan, keterlibatan aktif dalam permainan *wordwall*, serta meningkatnya perhatian siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi dan data yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa siklus II telah berhasil mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Dengan keterlaksanaan pembelajaran yang sangat baik, aktivitas siswa yang sangat aktif, serta peningkatan minat belajar yang signifikan, maka tidak diperlukan lagi siklus berikutnya. Keberhasilan ini menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis game edukasi *wordwall* efektif dalam meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas II_B SDN 11 Dangerakko Kota Palopo.

3. Perbandingan Hasil Siklus I dan Siklus II

Setelah pelaksanaan tindakan pada Siklus I dan Siklus II, diperoleh data mengenai keterlaksanaan pembelajaran, aktivitas siswa, dan minat belajar siswa. Untuk memudahkan melihat peningkatan yang terjadi pada setiap indikator, hasil kedua siklus disajikan dalam diagram perbandingan berikut.



Gambar 18. Perbandingan hasil siklus I dan siklus II

Berdasarkan Gambar 18, terlihat bahwa keterlaksanaan pembelajaran dan aktivitas siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Keterlaksanaan pembelajaran meningkat dari 76% menjadi 98%, sedangkan aktivitas siswa meningkat dari 71% menjadi 98%. Pada indikator minat belajar siswa, terdapat peningkatan yang lebih jelas dimulai dari kondisi pra siklus sebesar 33,3%, kemudian meningkat menjadi 75,9% pada siklus I dan kembali meningkat menjadi 86,1% pada siklus II. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis *game* edukasi *wordwall* mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran, keaktifan siswa, serta minat belajar matematika siswa kelas IIB SDN 11 Dangerakko Kota Palopo.

4.2 Pembahasan

Berdasarkan data keterlaksanaan pembelajaran selama tiga pertemuan pada siklus I, dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran matematika menggunakan media berbasis *game* edukasi *wordwall* telah terlaksana dengan baik dan menunjukkan peningkatan yang konsisten. Pada pertemuan pertama, keterlaksanaan pembelajaran mencapai 65% dan berada pada kategori cukup baik. Selanjutnya, pada pertemuan kedua meningkat menjadi 76% dengan kategori baik, dan pada pertemuan ketiga kembali meningkat menjadi 88% dengan kategori baik. Rata-rata keterlaksanaan pembelajaran pada siklus I sebesar 76%, yang menunjukkan bahwa sebagian besar tahapan pembelajaran telah

dilaksanakan oleh guru sesuai dengan skenario dalam modul ajar. Meskipun pada siklus I belum seluruh aspek pembelajaran terlaksana secara maksimal, peningkatan keterlaksanaan dari pertemuan ke pertemuan menunjukkan adanya perbaikan kualitas pelaksanaan pembelajaran. Guru telah melaksanakan tahapan pembelajaran secara sistematis mulai dari kegiatan pendahuluan berupa salam, doa, apersepsi, dan penyampaian tujuan pembelajaran, kegiatan inti dengan penggunaan media *wordwall* dalam pembelajaran pecahan, hingga kegiatan penutup berupa refleksi dan penguatan materi. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis game edukasi *wordwall* mampu membantu guru dalam mengelola pembelajaran matematika secara lebih terstruktur dan menarik.

Pada siklus II, keterlaksanaan pembelajaran menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan. Pada pertemuan pertama, keterlaksanaan pembelajaran mencapai 94% dengan kategori sangat baik, kemudian meningkat menjadi 100% pada pertemuan kedua dan tetap bertahan pada 100% pada pertemuan ketiga. Rata-rata keterlaksanaan pembelajaran pada siklus II sebesar 98%, yang menunjukkan bahwa seluruh tahapan pembelajaran telah dilaksanakan oleh guru secara optimal dan sesuai dengan rencana pembelajaran. Peningkatan keterlaksanaan pembelajaran pada siklus II menunjukkan bahwa guru telah melakukan perbaikan berdasarkan hasil refleksi siklus I, terutama dalam mengelola waktu, memberikan instruksi yang lebih jelas, serta membimbing siswa secara lebih aktif selama penggunaan media *wordwall*. Pembelajaran berbasis game edukasi *wordwall* diterapkan secara konsisten sehingga proses pembelajaran berlangsung lebih efektif, interaktif, dan menyenangkan.

Berdasarkan data observasi aktivitas siswa pada siklus I, terlihat bahwa keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran juga mengalami peningkatan. Pada pertemuan pertama, aktivitas siswa berada pada 59% dengan kategori cukup aktif. Pada pertemuan kedua meningkat menjadi 71% dengan kategori aktif, dan pada pertemuan ketiga meningkat lagi menjadi 82% dengan kategori sangat aktif. Rata-rata aktivitas siswa pada siklus I sebesar 71%, yang menunjukkan bahwa siswa mulai terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran matematika menggunakan media *wordwall*. Peningkatan aktivitas siswa ini menunjukkan bahwa media berbasis game edukasi *wordwall* mampu menarik perhatian siswa dan mendorong partisipasi mereka dalam pembelajaran. Siswa mulai aktif mengikuti permainan

edukatif, berdiskusi dalam kelompok, serta mencoba menyelesaikan soal-soal yang diberikan melalui *wordwall*. Meskipun pada awal pembelajaran masih terdapat beberapa siswa yang pasif dan kurang percaya diri, pada pertemuan berikutnya siswa tampak lebih antusias dan berani terlibat dalam kegiatan pembelajaran.

Data observasi aktivitas siswa pada siklus II juga menunjukkan peningkatan yang sangat baik. Pada pertemuan pertama, aktivitas siswa mencapai 94% dengan kategori sangat aktif, kemudian meningkat menjadi 100% pada pertemuan kedua dan tetap mencapai 100% pada pertemuan ketiga. Rata-rata aktivitas siswa pada siklus II sebesar 98%, yang menunjukkan bahwa siswa terlibat secara aktif dalam seluruh rangkaian kegiatan pembelajaran. Tingginya aktivitas siswa pada siklus II menunjukkan bahwa siswa telah terbiasa dengan pola pembelajaran menggunakan media berbasis game edukasi *wordwall*. Siswa tampak lebih fokus, percaya diri, aktif berdiskusi, serta antusias dalam menyelesaikan permainan dan tantangan pembelajaran yang diberikan. Keterlibatan aktif tersebut memberikan dampak positif terhadap peningkatan minat belajar siswa.

Hasil evaluasi minat belajar siswa pada siklus I menunjukkan bahwa minat belajar siswa masih berada pada kategori sedang. Dari 21 siswa, sebanyak 9 siswa (42,9%) berada pada kategori tinggi dan 12 siswa (57,1%) berada pada kategori sedang. Tidak terdapat siswa yang berada pada kategori sangat tinggi, rendah, maupun sangat rendah. Nilai rata-rata minat belajar siswa pada siklus I sebesar 75,9 yang berada pada kategori sedang. Hasil ini menunjukkan bahwa indikator keberhasilan pembelajaran belum sepenuhnya tercapai karena persentase siswa yang mencapai kategori tinggi belum memenuhi kriteria minimal 75%. Meskipun demikian, tidak terdapat siswa yang berada pada kategori rendah maupun sangat rendah, yang menunjukkan bahwa secara umum seluruh siswa telah mengalami peningkatan minat belajar. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media berbasis game edukasi *wordwall* memberikan dampak positif terhadap minat belajar siswa, namun masih diperlukan perbaikan pembelajaran pada siklus berikutnya agar hasil yang diperoleh lebih optimal.

Hasil evaluasi minat belajar siswa pada siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan siklus I. Dari 21 siswa, sebanyak 6 siswa

(28,6%) berada pada kategori sangat tinggi dan 15 siswa (71,4%) berada pada kategori tinggi. Tidak terdapat siswa yang berada pada kategori sedang, rendah, maupun sangat rendah. Nilai rata-rata minat belajar siswa pada siklus II sebesar 86,1 yang berada pada kategori tinggi. Berdasarkan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan, seluruh siswa telah mencapai kategori tinggi dan sangat tinggi sehingga ketuntasan pembelajaran secara klasikal telah terpenuhi. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis game edukasi *wordwall* efektif dalam meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas II_B SDN 11 Dangerakko Kota Palopo.

Secara keseluruhan, pembahasan hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis game edukasi *wordwall* mampu meningkatkan keterlaksanaan pembelajaran, aktivitas siswa, dan minat belajar siswa secara signifikan dari siklus I ke siklus II. Keberhasilan ini menunjukkan bahwa media *wordwall* merupakan media pembelajaran yang tepat dan efektif digunakan dalam pembelajaran Matematika di sekolah dasar.

Pembelajaran matematika di sekolah dasar sering dianggap sulit dan membosankan oleh siswa karena materi yang bersifat abstrak serta metode pembelajaran yang kurang variatif. Kondisi tersebut dapat menyebabkan rendahnya minat belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Salah satu media yang relevan digunakan adalah media berbasis game edukasi *wordwall* yang memungkinkan siswa belajar sambil bermain melalui berbagai aktivitas interaktif.

Pada pertemuan pertama siklus I, siswa masih terlihat beradaptasi dengan penggunaan media *wordwall*. Sebagian siswa menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap tampilan permainan yang digunakan, namun masih terdapat siswa yang belum memahami cara memainkan permainan dan mengikuti instruksi yang diberikan guru. Kondisi ini menyebabkan aktivitas siswa belum optimal dan beberapa siswa masih pasif selama proses pembelajaran berlangsung. Meskipun demikian, penggunaan *wordwall* telah mampu menarik perhatian siswa sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih hidup dibandingkan pembelajaran konvensional yang biasa mereka ikuti. Pada pertemuan kedua, siswa mulai

memahami mekanisme permainan dan terlihat lebih antusias mengikuti pembelajaran. Aktivitas diskusi kelompok mulai berkembang dan siswa lebih berani mencoba menjawab soal yang disajikan melalui *wordwall*. Namun, masih terdapat beberapa siswa yang memerlukan pendampingan karena belum sepenuhnya memahami konsep pecahan yang dipelajari. Pada pertemuan ketiga, siswa semakin terbiasa menggunakan *wordwall* sehingga pembelajaran berlangsung lebih lancar. Sebagian besar siswa telah mampu mengikuti permainan dengan baik, berpartisipasi dalam diskusi, dan menyelesaikan tugas yang diberikan. Meskipun demikian, hasil refleksi siklus I menunjukkan bahwa guru masih perlu memperbaiki pengelolaan waktu pembelajaran, memberikan instruksi yang lebih jelas, serta meningkatkan pendampingan kepada siswa yang masih mengalami kesulitan belajar.

Berdasarkan pelaksanaan siklus I, kelebihan penggunaan media *wordwall* terlihat dari meningkatnya perhatian siswa, suasana belajar yang lebih menyenangkan, serta meningkatnya keberanian siswa untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Adapun kekurangan yang ditemukan pada siklus I yaitu masih adanya siswa yang belum memahami penggunaan media secara optimal, keterbatasan waktu dalam pelaksanaan permainan, dan belum meratanya partisipasi seluruh siswa selama pembelajaran berlangsung.

Penggunaan media *wordwall* dalam penelitian ini terbukti mampu meningkatkan minat belajar siswa secara bertahap dari siklus I ke siklus II. Peningkatan tersebut terlihat dari keterlibatan siswa selama pembelajaran, meningkatnya perhatian dan antusiasme siswa, serta keberanian siswa dalam menjawab pertanyaan maupun menyampaikan pendapat. Melalui permainan edukatif yang menarik, siswa menjadi lebih aktif dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran matematika. Selain itu, *wordwall* juga membantu siswa memahami konsep pecahan secara lebih sederhana dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil refleksi siklus I, guru melakukan beberapa perbaikan pada siklus II, yaitu memberikan petunjuk penggunaan media yang lebih jelas, mengatur waktu pembelajaran secara lebih efektif, serta memberikan bimbingan yang lebih intensif kepada siswa yang mengalami kesulitan. Perbaikan tersebut memberikan dampak positif terhadap pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan

keempat. Siswa terlihat lebih siap mengikuti pembelajaran karena telah memiliki pengalaman menggunakan *wordwall* pada siklus sebelumnya.

Pada pertemuan kelima, aktivitas siswa semakin meningkat. Siswa tampak lebih percaya diri dalam menjawab pertanyaan, aktif berdiskusi dengan teman kelompok, serta menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam menyelesaikan tantangan yang diberikan melalui *wordwall*. Interaksi antara guru dan siswa juga berlangsung lebih baik dibandingkan pada siklus sebelumnya. Pada pertemuan keenam, hampir seluruh siswa terlibat aktif dalam setiap tahapan pembelajaran. Siswa mampu mengikuti permainan dengan baik, memahami materi yang diberikan, serta menunjukkan minat belajar yang tinggi. Suasana pembelajaran berlangsung lebih interaktif, menyenangkan, dan kondusif sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Keberhasilan penggunaan media berbasis game edukasi *wordwall* dalam penelitian ini juga didukung oleh kualitas media dan materi pembelajaran yang digunakan. Sebelum diterapkan dalam proses pembelajaran, media *wordwall* dan materi pecahan terlebih dahulu melalui proses validasi oleh validator. Validasi media dilakukan pada aspek tampilan dan desain, interaktivitas, serta kemudahan penggunaan, sedangkan validasi materi dilakukan pada aspek kesesuaian kurikulum, kebenaran konsep, dan penyajian materi. Hasil validasi menunjukkan bahwa media dan materi yang digunakan telah dinyatakan layak untuk diterapkan dalam pembelajaran matematika pada siswa kelas II sekolah dasar. Dengan demikian, peningkatan minat belajar yang terjadi tidak hanya dipengaruhi oleh penggunaan media yang menarik, tetapi juga karena media dan materi yang digunakan telah memenuhi kriteria kelayakan sehingga mampu mendukung proses pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Pada siklus II, kelebihan penggunaan media *wordwall* semakin terlihat, yaitu meningkatnya fokus siswa selama pembelajaran, meningkatnya partisipasi aktif siswa, terciptanya suasana belajar yang menyenangkan, serta meningkatnya minat belajar siswa secara signifikan. Adapun kekurangan yang masih ditemukan adalah penggunaan *wordwall* memerlukan perangkat dan jaringan internet yang memadai serta membutuhkan persiapan yang cukup dari guru dalam menyusun permainan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Yanti dan Putri (2020) yang menunjukkan bahwa penerapan *ice breaker* dalam pembelajaran mampu menciptakan suasana kelas yang lebih menyenangkan, mengurangi kejenuhan, meningkatkan semangat siswa, serta memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar, dengan nilai rata-rata meningkat dari 53,86 pada pretest menjadi 77,95 pada posttest. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian ini karena penggunaan media berbasis game edukasi *wordwall* juga menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan tidak monoton sehingga siswa lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran matematika. Selain itu, penelitian Irawan dan Putri (2024) juga menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran, khususnya media digital yang memiliki unsur interaktivitas, aksesibilitas, dan tampilan menarik, dapat meningkatkan motivasi serta minat siswa dalam belajar. Dengan demikian, kedua penelitian tersebut memperkuat hasil penelitian ini bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, baik melalui *ice breaker*, buku digital, maupun *wordwall*, mampu meningkatkan keterlibatan siswa, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dan berdampak positif terhadap peningkatan minat belajar siswa sekolah dasar.

Berdasarkan hasil evaluasi pada siklus II dalam penelitian ini, seluruh siswa telah mencapai kategori tinggi dan sangat tinggi sehingga tidak terdapat lagi siswa yang berada pada kategori sedang, rendah, maupun sangat rendah. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis game edukasi *wordwall* mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan menarik bagi siswa. Meskipun demikian, guru tetap perlu memberikan variasi permainan dan pendampingan secara berkelanjutan agar minat belajar siswa dapat terus dipertahankan dan ditingkatkan.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis game edukasi *wordwall* mampu meningkatkan kualitas pembelajaran matematika secara signifikan. Peningkatan keterlaksanaan pembelajaran, aktivitas siswa, dan minat belajar dari siklus I ke siklus II memperkuat temuan penelitian terdahulu dan menegaskan bahwa media *wordwall* efektif digunakan untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa sekolah dasar.

Penelitian sebelumnya yang relevan oleh Zulfah (2023) menyatakan bahwa penggunaan media game edukasi *wordwall* mampu meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar secara signifikan. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa persentase minat belajar siswa meningkat dari 78% pada siklus I menjadi 91% pada siklus III setelah penggunaan *wordwall* dalam pembelajaran. Temuan tersebut mendukung hasil penelitian ini, di mana pada siklus II rata-rata minat belajar siswa mencapai 86,1 dengan kategori tinggi. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa media *wordwall* efektif digunakan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif sehingga mampu meningkatkan minat belajar siswa.

Penelitian lain yang relevan adalah penelitian Sukma (2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan media *wordwall* memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar siswa sekolah dasar. Penelitian tersebut menunjukkan adanya peningkatan perhatian, fokus, dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan peneliti, di mana aktivitas siswa meningkat dari kategori cukup aktif pada siklus I menjadi sangat aktif pada siklus II. Peningkatan aktivitas siswa tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *wordwall* mampu mendorong keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran Matematika.

Sejalan pula dengan penelitian Rukayah (2025) yang menunjukkan bahwa media *wordwall* efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. Penelitian tersebut memperlihatkan adanya peningkatan rata-rata minat belajar siswa setelah penggunaan media *wordwall* dalam pembelajaran. Temuan ini memiliki pola yang serupa dengan hasil penelitian yang dilakukan peneliti, di mana minat belajar siswa mengalami peningkatan signifikan dari kategori sedang pada siklus I menjadi kategori tinggi pada siklus II. Kesamaan hasil tersebut menunjukkan bahwa media *wordwall* tidak hanya efektif pada satu konteks penelitian saja, tetapi juga relevan diterapkan pada berbagai kondisi pembelajaran di sekolah dasar.

BAB V
KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil observasi, evaluasi, dan refleksi selama pelaksanaan pembelajaran pada setiap siklus, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media berbasis game edukasi *wordwall* mampu meningkatkan minat belajar Matematika siswa kelas II_B SDN 11 Dangerakko Kota Palopo. Pada siklus I, nilai rata-rata minat belajar siswa sebesar 75,9 dengan kategori sedang, keterlaksanaan pembelajaran pada siklus I mencapai rata-rata 76% dengan kategori baik, sedangkan aktivitas siswa mencapai rata-rata 71% dengan kategori aktif. Setelah dilakukan perbaikan pembelajaran pada siklus II, nilai rata-rata minat belajar siswa meningkat menjadi 86,1 dengan kategori tinggi, keterlaksanaan pembelajaran meningkat menjadi rata-rata 98% dengan kategori sangat baik, dan aktivitas siswa meningkat menjadi rata-rata 98% dengan kategori sangat aktif.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian yang telah dikemukakan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. **Saran untuk Kepala Sekolah**

Kepala sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan terhadap penggunaan media berbasis game edukasi *wordwall* sebagai salah satu alternatif pembelajaran matematika di sekolah dasar. Dukungan tersebut dapat diwujudkan melalui penyediaan sarana dan prasarana pembelajaran berbasis teknologi, seperti akses internet, perangkat pendukung pembelajaran digital, dan media pembelajaran interaktif lainnya. Selain itu, kepala sekolah juga disarankan untuk memfasilitasi pelatihan, supervisi akademik, serta pendampingan bagi guru agar penggunaan media *wordwall* dapat diterapkan secara efektif, kreatif, dan berkelanjutan dalam proses pembelajaran.

2. **Saran untuk Guru**

Guru disarankan untuk menggunakan media berbasis game edukasi *wordwall* secara konsisten dan terencana dalam pembelajaran matematika agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Guru juga

diharapkan mampu mengembangkan variasi permainan edukatif yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa sehingga dapat meningkatkan minat belajar, perhatian, dan partisipasi aktif siswa selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, guru perlu melakukan evaluasi dan refleksi secara berkala terhadap proses pembelajaran guna menyesuaikan strategi pembelajaran dengan kemampuan siswa.

3. Saran untuk Siswa

Siswa diharapkan dapat mengikuti setiap kegiatan pembelajaran dengan penuh perhatian, semangat, dan partisipasi aktif. Siswa juga diharapkan lebih berani bertanya, menjawab pertanyaan, serta aktif mengikuti permainan edukatif yang diberikan guru selama proses pembelajaran berlangsung. Melalui penggunaan media berbasis game edukasi *wordwall* secara optimal, minat belajar matematika siswa diharapkan dapat terus meningkat sehingga hasil belajar siswa menjadi lebih baik dan berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

Andini, A. (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Periodik Unsur*. Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah.

Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Darmadi. (2019). *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*. Yogyakarta: Depublish.

Ferlina, L. (2024). Edugame *Wordwall*: Sebuah media untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Walada*, 3(2), 45–53.

Hanafi, H. L. A., & Muzakir, H. (2018). *Profesionalisme Guru dalam Pengolahan Kegiatan Pembelajaran di Sekolah*. Yogyakarta: Depublish.

Hardianto, H., & Pilu, R. (2019). Efektifitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share Terhadap Pemahaman Konsep Matematika. *Jurnal of Primary Education*, 2(2), 90-99.

Irawan, D., & Putri, I. D. A. (2024). Pengaruh buku bacaan terhadap peningkatan minat baca dan keterampilan bahasa pada siswa sekolah dasar. *Journal of Education Research, 5*(3), 2467–2473.

Iskandar, D., & Narsim. (2020). *Penelitian Tindakan Kelas dan Publikasinya*. Cilacap: Ihya Media.

Kusnadi, E., & Azzahra, S. A. (2024). Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Wordwall* dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn di MA Al Ikhlash Padakembang Tasikmalaya. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(2), 323–339.

Munandar, U. (2019). *Kreativitas dan Keberbakatan: Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif dan Bakat*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Pamungkas, Z. S., Randriwibowo, A., Wulansari, L. N. A., Melina, N. G., & Purwasih, A. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif *Wordwall* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII SMP Negeri 4 Gunung Sugih. *Social Pedagogy: Journal of Social Science Education*, 2(2), 88–97.

Putra. (2024). *Wordwall* sebagai media pembelajaran berbasis web dalam mendukung proses evaluasi dan aktivitas belajar interaktif siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(1), 12–20.

Rahayu, P. (2021). Analisis kemampuan berpikir kreatif dalam menulis karangan narasi siswa kelas IV SDN Pondok Bahar 5 Kota Tangerang. *Jurnal Berajah*, 2(1), 61–70.

Ricardo, R., & Meilani, R. I. (2019). Impak minat dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(2), 188–201.

Riduwan. (2020). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Rukayah, R. S., & Fajrin, A. A. (2025). Pengaruh media pembelajaran *Wordwall* terhadap minat belajar bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Negeri 112 Pacciro Kecamatan Ajangale Kabupaten Bone. *International Journal of Education and Development (IJOED)*, 4(1), 15–24.

Sadiman, A. S. (2017). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.

Sari, E. W. (2020). *Analisis Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika di SD Negeri 37 Kaur*. Bengkulu: Institut Agama Islam Negeri Bengkulu.

Slameto. (2021). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sudjana, N. (2020). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Rosda Karya.

Sugiani. (2022). Pemanfaatan aplikasi *Wordwall* sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 4(2), 101–110.

Sugiyono. (2019). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sukma, R. O., dkk. (2024). Pengaruh penggunaan media pembelajaran *Wordwall* terhadap minat belajar IPAS siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 211–220.

Susanto, A. (2018). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.

Winda, W., Sunardin, S., & Hardianto, H. (2023). Strategi pembelajaran guru dalam meningkatkan kemampuan pemecahan matematis siswa. *Indonesian Journal of Learning Studies*, 3(1), 38-48.

Yanti, R., & Putri, D. N. (2020). Penerapan *ice breaker* dan pengaruhnya terhadap hasil belajar tematik pada tema 8 peserta didik kelas IV SDN 15 Salolo Kota Palopo. *Cokroaminoto Journal of Primary Education, 3*(2), 128–132.

Zulfah, N. (2023). Pemanfaatan media game edukasi *Wordwall* untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas III SDN 2 Karanggintung. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Edu Pubmedia*, 3(1), 55–63.

Zulham, M., Putri, I. D. A., & Pasandaran, R. F. (2024). Pengaruh model Problem Based Learning terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 120-131.

Zuschaiya, D. (2024). Faktor yang memengaruhi minat dan kesulitan belajar matematika siswa tingkat sekolah dasar. *Jurnal Sanskara Pendidikan dan Pengajaran*, 2(1), 40–48.

L
A
M
P
I
R
A
N

Lampiran 1. Modul ajar siklus I

MODUL AJAR

A. INFORMASI UMUM

1. Identitas Sekolah

Sekolah	: SDN 11 Dangerakko Kota Palopo
Penyusun	: Nadia
Kelas	: II
Mata Pelajaran	: Matematika
BAB	: 5 (Pecahan)
Materi	: Pengenalan Pecahan dari Benda Utuh
Siklus	: I
Pertemuan	: 1
Alokasi Waktu	: 2 x 35 Menit

2. Kompetensi Awal
   Siswa mampu mengenali konsep pecahan sebagai bagian dari benda utuh melalui kegiatan membagi benda menjadi bagian yang sama besar. Siswa memahami bahwa satu benda utuh dapat dibagi menjadi beberapa bagian yang sama untuk menunjukkan makna pecahan sederhana.
3. Profil Pelajar Pancasila
   a. Beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia
      Siswa berdoa sebelum dan sesudah pembelajaran serta bersikap tertib saat mengikuti kegiatan membagi benda.
   b. Berkebinekaan global
      Siswa menghargai pendapat teman saat membahas cara membagi benda menjadi bagian yang sama.
   c. Gotong royong
      Siswa bekerja sama dalam kelompok saat mengamati dan membagi benda utuh.
   d. Mandiri
      Siswa mampu menunjukkan bagian dari benda utuh secara mandiri.
   e. Bernalar kritis
      Siswa mampu menjelaskan mengapa pembagian benda harus sama besar.
   f. Kreatif
      Siswa menggambar atau memberi tanda pada bagian benda untuk menunjukkan pecahan.
4. Target Peserta Didik
   Peserta didik reguler
5. Media pembelajaran yang digunakan
   Media Berbasis Game Edukasi *Wordwall*

B. KEGIATAN INTI

1. Capaian Pembelajaran
   Peserta didik mampu memahami bahwa pecahan merupakan bagian dari satu benda utuh yang dibagi menjadi beberapa bagian sama besar. Peserta didik dapat mengenali konsep “benda utuh” dan “bagian” melalui pengamatan dan pembagian benda secara sederhana.

2. Persiapan Pembelajaran
   a. Guru menyiapkan gambar benda utuh (kue, buah, atau kertas) dan alat peraga sederhana.
   b. Mengondisikan kelas agar siap mengamati dan berdiskusi tentang pembagian benda.
   c. Menyiapkan media visual pembagian benda menjadi beberapa bagian sama besar.
   d. Menyiapkan LKPD mengidentifikasi bagian dari benda utuh.
3. Aktivitas Pembelajaran

Aktivitas Pembelajaran	Alokasi Waktu
Kegiatan Pembuka	
1. Guru membuka pembelajaran dan mengecek kehadiran siswa. 2. Guru memimpin doa pembuka. 3. Guru menampilkan gambar benda utuh (kue/buah/kertas) di layar. 4. Guru memunculkan masalah: *"Apa yang terjadi jika satu benda dibagi menjadi beberapa bagian?"* 5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.	10 Menit
Kegiatan Inti	
6. Guru membagi siswa menjadi kelompok kecil. 7. Guru mengarahkan siswa mengamati gambar benda utuh. 8. Guru membimbing siswa membagi benda menjadi beberapa bagian sama besar. 9. Guru menjelaskan pengertian pecahan sebagai bagian dari benda utuh. 10. Guru memperkenalkan permainan *Wordwall* "Bagian dari Benda Utuh". 11. Guru meminta siswa mencoba permainan *Wordwall* secara berkelompok. 12. Guru meminta beberapa kelompok menyampaikan hasil pengamatan.	50 Menit

13. Guru memberikan klarifikasi tentang pembagian yang sama besar. 14. Guru menguatkan konsep pecahan melalui contoh tambahan.	
Penutup 15. Guru bersama siswa menyimpulkan pembelajaran hari itu. 16. Guru melakukan refleksi singkat bersama siswa. 17. Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam.	10 Menit

Palopo, 6 April 2026

Guru Kelas

Oktaviani, S.Pd
NIP. 198410272025212067

Peneliti

Nadia
NIM. 2201414088

MODUL AJAR

A. INFORMASI UMUM

1. Identitas Sekolah

Sekolah	: SDN 11 Dangerakko Kota Palopo
Penyusun	: Nadia
Kelas	: II
Mata Pelajaran	: Matematika
BAB	: 5 (Pecahan)
Materi	: Setengah (½) dari Benda Utuh
Siklus	: I
Pertemuan	: 2
Alokasi Waktu	: 2 x 35 Menit

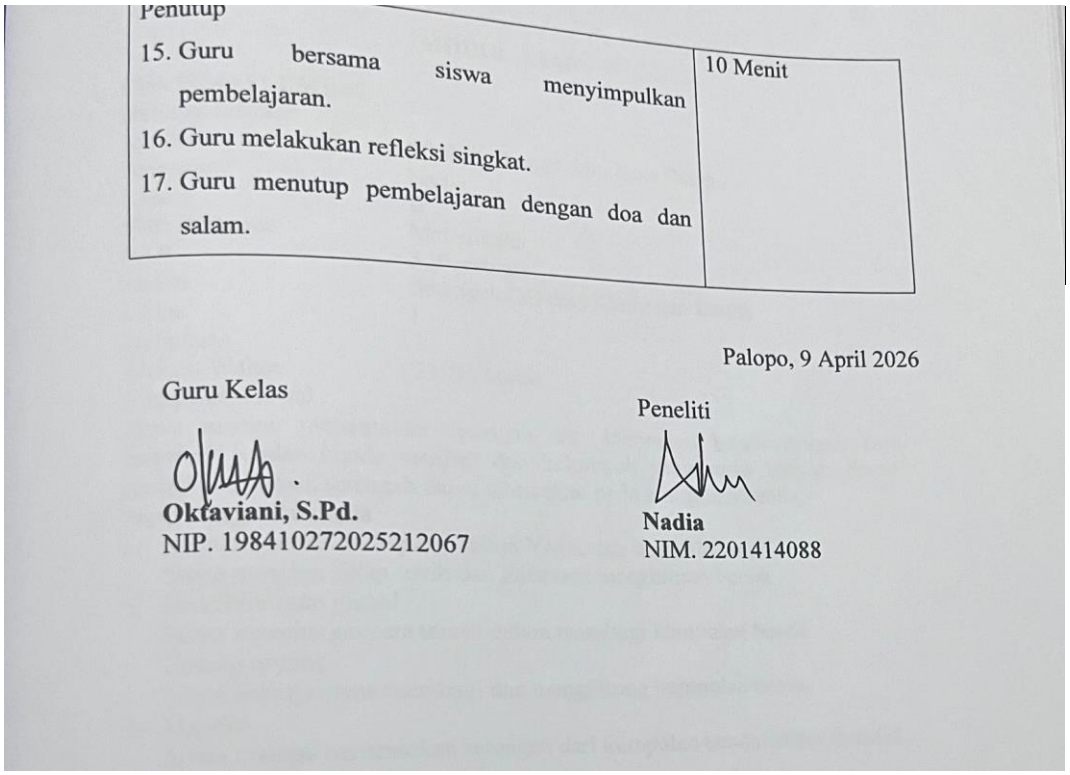
2. Kompetensi Awal
   Siswa mampu menentukan setengah dari satu benda utuh melalui kegiatan membagi benda menjadi dua bagian yang sama besar. Siswa mulai mengenal simbol ½ sebagai lambang setengah.
3. Profil Pelajar Pancasila
   a. Beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia
      Siswa bersyukur dan bersikap sopan saat menggunakan media pembelajaran.
   b. Berkebinekaan global
      Siswa menerima perbedaan pendapat teman tentang cara menentukan setengah.
   c. Gotong royong
      Siswa berdiskusi dan bekerja sama membagi benda menjadi dua bagian sama besar.
   d. Mandiri
      Siswa mampu menentukan setengah dari benda utuh secara mandiri.
   e. Bernalar kritis
      Siswa mampu membedakan bagian setengah dan bukan setengah.
   f. Kreatif
      Siswa menunjukkan setengah dengan gambar, lipatan, atau coretan sendiri.
4. Target Peserta Didik
   Peserta didik reguler
5. Media pembelajaran yang digunakan
   Media Berbasis Game Edukasi *Wordwall*

B. KEGIATAN INTI

1. Capaian Pembelajaran
   Peserta didik mampu memahami bahwa setengah merupakan satu dari dua bagian sama besar dari benda utuh. Peserta didik dapat menunjukkan dan menyebutkan setengah dari berbagai benda utuh.
2. Persiapan Pembelajaran
   a. Guru menyiapkan gambar dan benda konkret yang dapat dibagi dua sama besar.
   b. Mengondisikan kelas agar siap melakukan kegiatan membagi benda.
   c. Menyiapkan media visual tentang pembagian benda menjadi dua bagian sama besar.
   d. Menyiapkan LKPD menentukan setengah dari benda utuh.

3. Aktivitas Pembelajaran

Aktivitas Pembelajaran	Alokasi Waktu
Kegiatan Pembuka	
1. Guru membuka pembelajaran dan mengecek kehadiran siswa. 2. Guru memimpin doa pembuka. 3. Guru menampilkan gambar benda yang dibagi dua sama besar. 4. Guru memunculkan masalah: *"Bagian mana yang disebut setengah?"* 5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.	10 Menit
Kegiatan Inti	
6. Guru membagi siswa menjadi kelompok kecil. 7. Guru mengarahkan siswa mengamati pembagian benda menjadi dua bagian. 8. Guru membimbing siswa menentukan setengah dari benda utuh. 9. Guru memperkenalkan simbol ½ sebagai lambang setengah. 10. Guru memperkenalkan permainan *Wordwall* "Pilih Setengah yang Benar". 11. Guru meminta siswa memainkan *Wordwall* secara berkelompok. 12. Guru meminta siswa menjelaskan alasan pilihannya. 13. Guru meluruskan kesalahan pemahaman tentang setengah. 14. Guru menguatkan bahwa setengah adalah satu dari dua bagian sama besar.	50 Menit
Penutup	10 Menit



Penutup 15. Guru bersama siswa menyimpulkan pembelajaran. 16. Guru melakukan refleksi singkat. 17. Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam.	10 Menit

Palopo, 9 April 2026

Guru Kelas

Oktaviani, S.Pd.
NIP. 198410272025212067

Peneliti

Nadia
NIM. 2201414088

MODUL AJAR

A. INFORMASI UMUM

1. Identitas Sekolah

Sekolah	: SDN 11 Dangerakko Kota Palopo
Penyusun	: Nadia
Kelas	: II
Mata Pelajaran	: Matematika
BAB	: 5 (Pecahan)
Materi	: Setengah (½) dari Kumpulan Benda
Siklus	: I
Pertemuan	: 3
Alokasi Waktu	: 2 x 35 Menit

2. Kompetensi Awal
   Siswa mampu menentukan setengah dari kumpulan benda dengan cara membagi jumlah benda menjadi dua kelompok yang sama banyak. Siswa memahami bahwa setengah dapat diterapkan pada kumpulan benda.
3. Profil Pelajar Pancasila
   a. Beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia
      Siswa menjaga sikap tertib dan jujur saat menghitung benda.
   b. Berkebinekaan global
      Siswa menghargai cara teman dalam membagi kumpulan benda.
   c. Gotong royong
      Siswa bekerja sama membagi dan menghitung kumpulan benda.
   d. Mandiri
      Siswa mampu menentukan setengah dari kumpulan benda secara mandiri.
   e. Bernalar kritis
      Siswa mampu menjelaskan alasan pembagian kumpulan benda harus sama banyak.
   f. Kreatif
      Siswa menyusun kelompok benda dengan cara sendiri untuk menunjukkan setengah.
4. Target Peserta Didik
   Peserta didik reguler
5. Media pembelajaran yang digunakan
   Media Berbasis Game Edukasi *Wordwall*

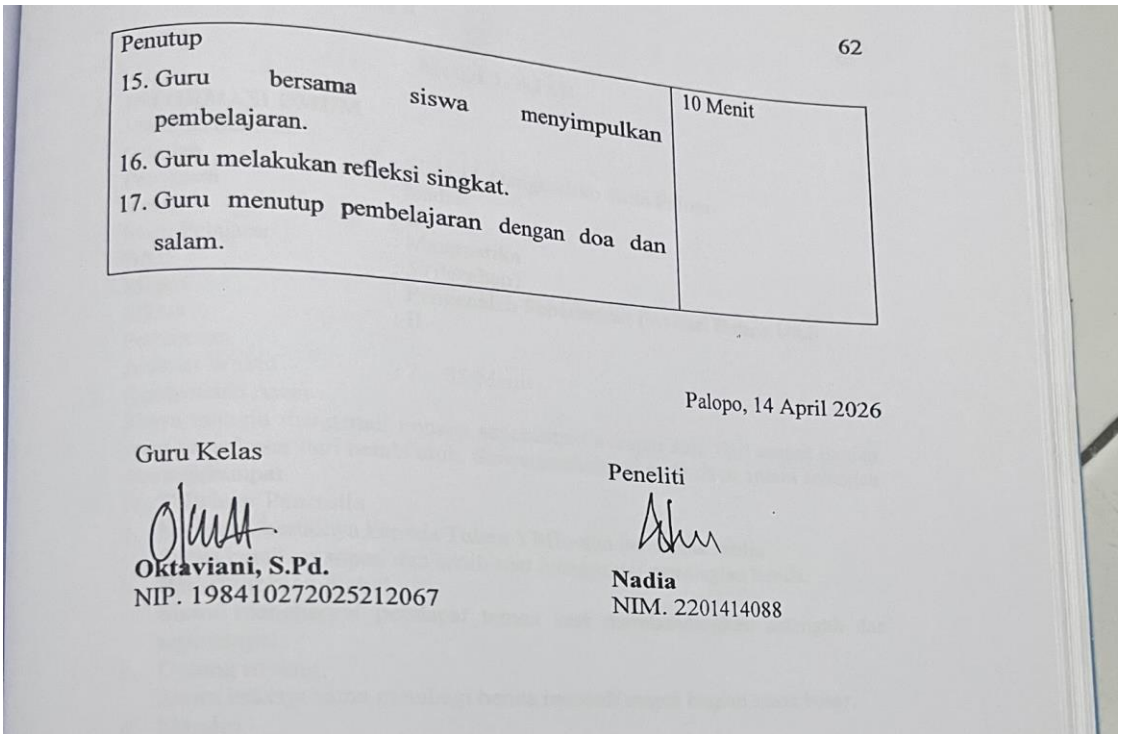
B. KEGIATAN INTI

1. Capaian Pembelajaran
   Peserta didik mampu menentukan setengah dari kumpulan benda dengan cara membagi jumlah benda menjadi dua kelompok yang sama banyak. Peserta didik dapat menjelaskan makna setengah pada kumpulan benda.
2. Persiapan Pembelajaran
   a. Guru menyiapkan gambar dan kartu kumpulan benda dengan jumlah genap.
   b. Mengondisikan kelas agar siap menghitung dan membagi kumpulan benda.
   c. Menyiapkan media visual pengelompokan benda menjadi dua bagian sama banyak.

d. Menyiapkan LKPD membagi kumpulan benda menjadi dua kelompok sama banyak.

3. Aktivitas Pembelajaran

Aktivitas Pembelajaran	Alokasi Waktu
Kegiatan Pembuka	
1. Guru membuka pembelajaran dan mengecek kehadiran siswa. 2. Guru memimpin doa pembuka. 3. Guru menampilkan gambar kumpulan benda di layar. 4. Guru memunculkan masalah: *"Bagaimana menentukan setengah dari banyak benda?"* 5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.	10 Menit
Kegiatan Inti	
6. Guru membagi siswa ke dalam kelompok. 7. Guru mengarahkan siswa menghitung jumlah seluruh benda. 8. Guru membimbing siswa membagi benda menjadi dua kelompok sama banyak. 9. Guru menjelaskan makna setengah pada kumpulan benda. 10. Guru memperkenalkan permainan *Wordwall* "Bagi Menjadi Dua". 11. Guru meminta siswa memainkan *Wordwall* secara berkelompok. 12. Guru meminta kelompok menyampaikan hasil pembagian. 13. Guru memberikan klarifikasi pembagian yang benar. 14. Guru menguatkan hubungan jumlah total dan setengahnya.	50 Menit
Penutup	10 Menit



Penutup	
15. Guru bersama siswa menyimpulkan pembelajaran. 16. Guru melakukan refleksi singkat. 17. Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam.	10 Menit

62

Palopo, 14 April 2026

Guru Kelas

Oktaviani, S.Pd.
NIP. 198410272025212067

Peneliti

Nadia
NIM. 2201414088

Lampiran 2. Modul ajar siklus II

MODUL AJAR

A. INFORMASI UMUM

1. Identitas Sekolah

Sekolah	: SDN 11 Dangerakko Kota Palopo
Penyusun	: Nadia
Kelas	: II
Mata Pelajaran	: Matematika
BAB	: 5 (Pecahan)
Materi	: Pengenalan Seperempat (¼) dari Benda Utuh
Siklus	: II
Pertemuan	: 1
Alokasi Waktu	: 2 x 35 Menit

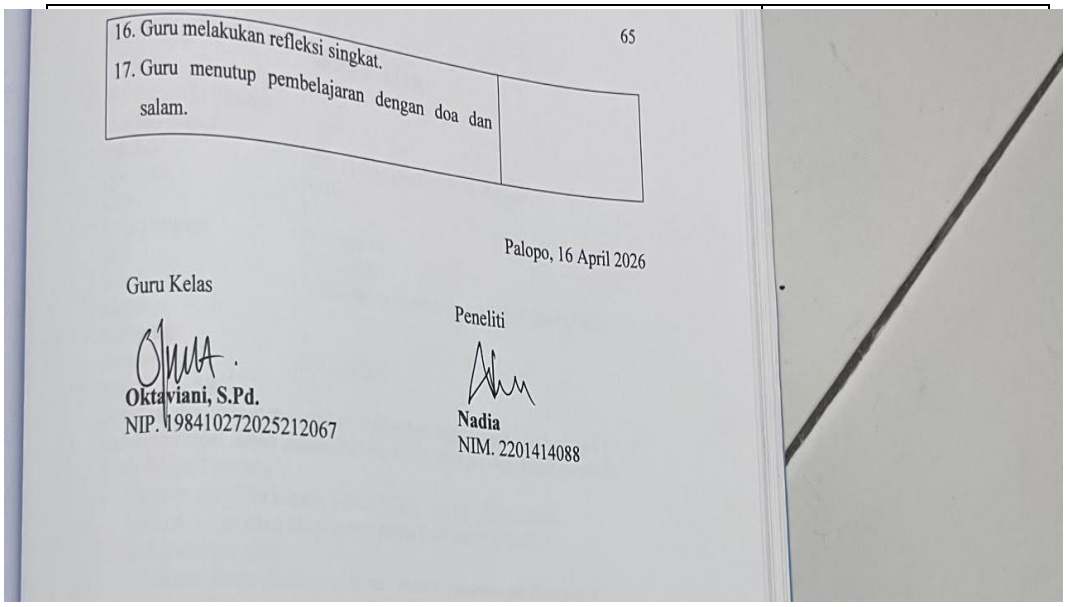
2. Kompetensi Awal
   Siswa mampu mengenali konsep seperempat sebagai satu dari empat bagian yang sama besar dari benda utuh. Siswa memahami perbedaan antara setengah dan seperempat.
3. Profil Pelajar Pancasila
   a. Beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia
      Siswa bersikap sopan dan tertib saat mengamati pembagian benda.
   b. Berkebinekaan global
      Siswa menghargai pendapat teman saat membandingkan setengah dan seperempat.
   c. Gotong royong
      Siswa bekerja sama membagi benda menjadi empat bagian sama besar.
   d. Mandiri
      Siswa mampu menunjukkan seperempat dari benda utuh secara mandiri.
   e. Bernalar kritis
      Siswa mampu membandingkan ukuran seperempat dan setengah.
   f. Kreatif
      Siswa menggambar pembagian benda menjadi empat bagian sama besar.
4. Target Peserta Didik
   Peserta didik reguler
5. Media pembelajaran yang digunakan
   Media Berbasis Game Edukasi *Wordwall*

B. KEGIATAN INTI

1. Capaian Pembelajaran
   Peserta didik mampu memahami bahwa seperempat merupakan satu dari empat bagian sama besar dari benda utuh. Peserta didik dapat membedakan konsep setengah dan seperempat melalui pengamatan visual.
2. Persiapan Pembelajaran
   a. Guru menyiapkan gambar dan benda yang dapat dibagi menjadi empat bagian sama besar.
   b. Mengondisikan kelas agar siap mengamati perbandingan setengah dan seperempat.
   c. Menyiapkan media visual pembagian benda menjadi empat bagian sama besar.
   d. Menyiapkan LKPD mengidentifikasi seperempat dari benda utuh.

3. Aktivitas Pembelajaran

Aktivitas Pembelajaran	Alokasi Waktu
Kegiatan Pembuka	
1. Guru membuka pembelajaran dan mengecek kehadiran siswa. 2. Guru memimpin doa pembuka. 3. Guru menampilkan gambar benda yang dibagi empat bagian. 4. Guru memunculkan masalah: *"Apa bedanya setengah dan seperempat?"* 5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.	10 Menit
Kegiatan Inti	
6. Guru membagi siswa menjadi kelompok kecil. 7. Guru mengarahkan siswa mengamati pembagian benda menjadi empat bagian. 8. Guru membimbing siswa mengenali seperempat dari benda utuh. 9. Guru memperkenalkan simbol ¼ sebagai lambang seperempat. 10. Guru memperkenalkan permainan *Wordwall* "Tentukan Seperempat". 11. Guru meminta siswa memainkan *Wordwall* sesuai arahan. 12. Guru meminta siswa membandingkan setengah dan seperempat. 13. Guru memberikan klarifikasi perbedaan ½ dan ¼. 14. Guru menguatkan bahwa seperempat lebih kecil dari setengah.	50 Menit
Penutup 15. Guru bersama siswa menyimpulkan pembelajaran.	10 Menit



16. Guru melakukan refleksi singkat. 17. Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam.	

65

Palopo, 16 April 2026

Guru Kelas

Oktaviani, S.Pd.
NIP. 198410272025212067

Peneliti

Nadia
NIM. 2201414088

MODUL AJAR

A. INFORMASI UMUM

1. Identitas Sekolah

Sekolah	: SDN 11 Dangerakko Kota Palopo
Penyusun	: Nadia
Kelas	: II
Mata Pelajaran	: Matematika
BAB	: 5 (Pecahan)
Materi	: Menentukan Seperempat (¼) dari Benda Utuh
Siklus	: II
Pertemuan	: 2
Alokasi Waktu	: 2 x 35 Menit

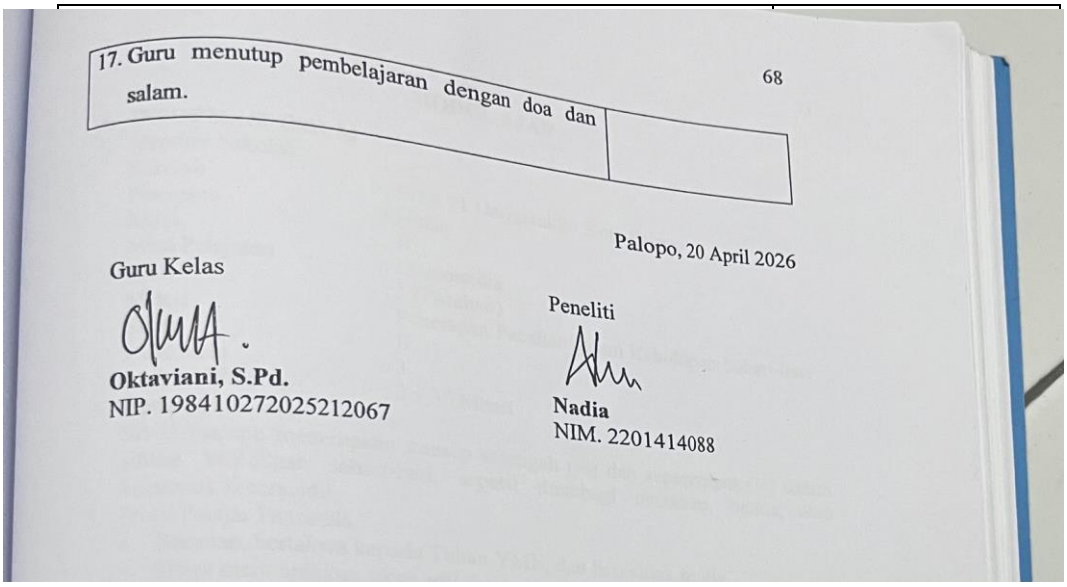
2. Kompetensi Awal
   Siswa mampu menentukan dan menyebutkan seperempat dari berbagai benda utuh secara tepat. Siswa memahami simbol ¼ sebagai lambang seperempat.
3. Profil Pelajar Pancasila
   a. Beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia
      Siswa menjaga sikap disiplin saat mengikuti pembelajaran.
   b. Berkebinekaan global
      Siswa menghargai hasil kerja teman dalam menentukan seperempat.
   c. Gotong royong
      Siswa berdiskusi dalam kelompok menentukan seperempat dari benda.
   d. Mandiri
      Siswa mampu menentukan seperempat tanpa bantuan guru.
   e. Bernalar kritis
      Siswa mampu menjelaskan mengapa suatu bagian disebut seperempat.
   f. Kreatif
      Siswa membuat contoh sendiri untuk menunjukkan seperempat.
4. Target Peserta Didik
   Peserta didik reguler
5. Media pembelajaran yang digunakan
   Media Berbasis Game Edukasi *Wordwall*

B. KEGIATAN INTI

1. Capaian Pembelajaran
   Peserta didik mampu menentukan dan menyebutkan seperempat dari berbagai benda utuh secara tepat. Peserta didik dapat mengenali simbol ¼ sebagai lambang seperempat.
2. Persiapan Pembelajaran
   a. Guru menyiapkan gambar dan benda konkret untuk menentukan seperempat.
   b. Mengondisikan kelas agar siap melakukan kegiatan pembagian benda.
   c. Menyiapkan media visual contoh seperempat dari berbagai benda.
   d. Menyiapkan LKPD menentukan seperempat dari benda utuh.

3. Aktivitas Pembelajaran

Aktivitas Pembelajaran	Alokasi Waktu
Kegiatan Pembuka	
1. Guru membuka pembelajaran dan mengecek kehadiran siswa. 2. Guru memimpin doa pembuka. 3. Guru menampilkan berbagai gambar benda utuh. 4. Guru memunculkan masalah: *"Bagian mana yang menunjukkan seperempat?"* 5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.	10 Menit
Kegiatan Inti	
6. Guru membagi siswa ke dalam kelompok. 7. Guru mengarahkan siswa menentukan seperempat dari benda. 8. Guru membimbing siswa memberi tanda pada bagian seperempat. 9. Guru menegaskan kembali makna simbol ¼. 10. Guru memperkenalkan permainan *Wordwall* "Pilih ¼ yang Tepat". 11. Guru meminta siswa memainkan *Wordwall* secara berkelompok. 12. Guru meminta beberapa siswa menyampaikan jawabannya. 13. Guru meluruskan kesalahan konsep seperempat. 14. Guru menguatkan pemahaman melalui contoh tambahan.	50 Menit
Penutup 15. Guru bersama siswa menyimpulkan pembelajaran. 16. Guru melakukan refleksi singkat.	10 Menit



		68
17. Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam.		

Palopo, 20 April 2026

Guru Kelas

Oktaviani, S.Pd.
NIP. 198410272025212067

Peneliti

Nadia
NIM. 2201414088

MODUL AJAR

A. INFORMASI UMUM

1. Identitas Sekolah

Sekolah	: SDN 11 Dangerakko Kota Palopo
Penyusun	: Nadia
Kelas	: II
Mata Pelajaran	: Matematika
BAB	: 5 (Pecahan)
Materi	: Penerapan Pecahan dalam Kehidupan Sehari-hari
Siklus	: II
Pertemuan	: 3
Alokasi Waktu	: 2 x 35 Menit

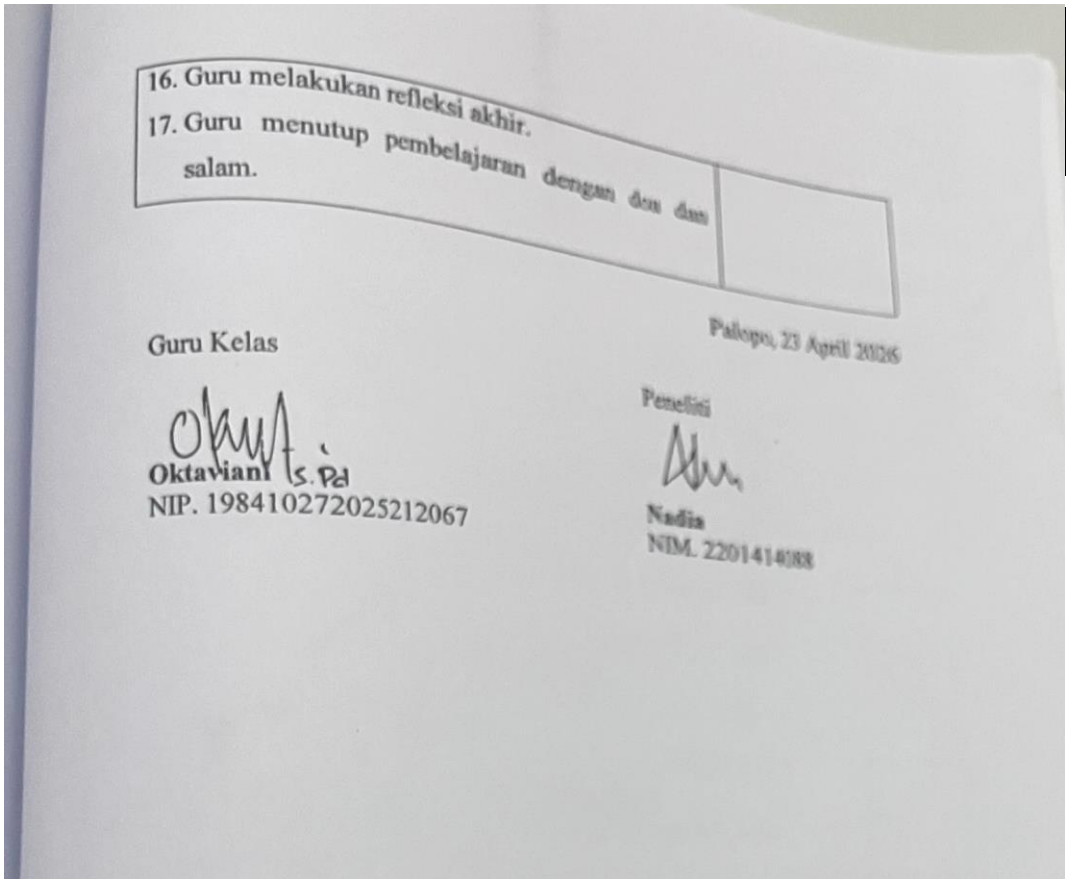
2. Kompetensi Awal
   Siswa mampu menerapkan konsep setengah (½) dan seperempat (¼) dalam situasi kehidupan sehari-hari, seperti membagi makanan, benda, atau kelompok secara adil.
3. Profil Pelajar Pancasila
   a. Beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia
      Siswa menunjukkan sikap adil dan bersyukur saat berbagi.
   b. Berkebinekaan global
      Siswa menghargai perbedaan pendapat dalam menentukan pembagian.
   c. Gotong royong
      Siswa bekerja sama menyelesaikan tugas pembagian benda.
   d. Mandiri
      Siswa mampu menerapkan pecahan dalam kegiatan sederhana secara mandiri.
   e. Bernalar kritis
      Siswa mampu menjelaskan penggunaan pecahan dalam kehidupan nyata.
   f. Kreatif
      Siswa menyajikan contoh penggunaan pecahan melalui gambar atau cerita sederhana.
4. Target Peserta Didik
   Peserta didik reguler
5. Media pembelajaran yang digunakan
   Media Berbasis Game Edukasi *Wordwall*

B. KEGIATAN INTI

1. Capaian Pembelajaran
   Peserta didik mampu menerapkan konsep setengah (½) dan seperempat (¼) dalam situasi kehidupan sehari-hari. Peserta didik dapat menjelaskan penggunaan pecahan dalam kegiatan sederhana seperti membagi benda atau makanan secara adil.
2. Persiapan Pembelajaran
   a. Guru menyiapkan gambar dan cerita kontekstual tentang pembagian benda dalam kehidupan sehari-hari.
   b. Mengondisikan kelas agar siap berdiskusi dan berbagi pengalaman.
   c. Menyiapkan media visual penggunaan pecahan dalam situasi nyata.
   d. Menyiapkan LKPD penerapan pecahan dalam kehidupan sehari-hari.

3. Aktivitas Pembelajaran

Aktivitas Pembelajaran	Alokasi Waktu
Kegiatan Pembuka	
1. Guru membuka pembelajaran dan mengecek kehadiran siswa. 2. Guru memimpin doa pembuka. 3. Guru menampilkan gambar situasi berbagi benda dalam kehidupan sehari-hari. 4. Guru memunculkan masalah: *"Bagaimana membagi benda secara adil?"* 5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.	10 Menit
Kegiatan Inti	
6. Guru membagi siswa menjadi kelompok kecil. 7. Guru mengarahkan siswa mengamati situasi pembagian benda. 8. Guru membimbing siswa menerapkan setengah dan seperempat. 9. Guru mengaitkan konsep pecahan dengan kehidupan sehari-hari. 10. Guru memperkenalkan permainan *Wordwall* "Pecahan di Kehidupan Sehari-hari". 11. Guru meminta siswa memainkan *Wordwall* secara berkelompok. 12. Guru meminta siswa menceritakan pengalaman berbagi. 13. Guru memberikan klarifikasi penerapan pecahan. 14. Guru menguatkan sikap adil dan kerja sama dalam berbagi.	50 Menit
Penutup 15. Guru bersama siswa menyimpulkan pembelajaran.	10 Menit



16. Guru melakukan refleksi akhir. 17. Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam.	

Palopo, 23 April 2026

Guru Kelas

Oktaviani S.Pd
NIP. 198410272025212067

Peneliti

Nadia
NIM. 2201414088

Lampiran 3. Lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran

OBSERVASI KETERLAKSANAAN PEMBELAJARAN
SIKLUS I PERTEMUAN 1

Berilah tanda ceklist (√) pada jawaban yang dianggap sesuai dengan kenyataan pada waktu pengamatan berlangsung!

No.	Pernyataan	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
1.	Guru menyiapkan kelas, memberi salam, dan mengecek kehadiran siswa.	√	
2.	Guru memimpin siswa untuk berdoa sebelum pembelajaran dimulai.		√
3.	Guru menampilkan media visual atau stimulus pembelajaran sebagai pengantar.	√	
4.	Guru mengajukan pertanyaan pemantik untuk menggugah rasa ingin tahu siswa.	√	
5.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan manfaat yang akan diperoleh siswa.	√	
6.	Guru mengarahkan siswa untuk mengamati media visual atau contoh soal secara saksama.		√
7.	Guru membagi siswa ke dalam kelompok belajar sesuai kebutuhan kegiatan.	√	
8.	Guru membimbing siswa mengidentifikasi permasalahan dari media yang ditampilkan.		√
9.	Guru mengarahkan siswa menyusun pertanyaan atau dugaan awal terkait materi.	√	
10.	Guru memfasilitasi siswa mencari informasi melalui diskusi, pengamatan, atau aktivitas berbasis *Wordwall*.	√	
11.	Guru membimbing siswa menganalisis hasil kerja kelompok atau hasil permainan *Wordwall*.	√	
12.	Guru meminta siswa menyusun kesimpulan berdasarkan hasil analisis kelompok.		√
13.	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempresentasikan hasil diskusi atau hasil permainan *Wordwall*.	√	
14.	Guru memberikan umpan balik, klarifikasi, dan penguatan konsep pada siswa.		√
15.	Guru bersama siswa merangkum atau menyimpulkan materi pembelajaran.		√
16.	Guru melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran bersama siswa.	√	
17.	Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam.	√	

Palopo, 6 April 2026
Observer

(Cici Lora Silamba)

OBSERVASI KETERLAKSANAAN PEMBELAJARAN
SIKLUS I PERTEMUAN 2

Berilah tanda ceklist (√) pada jawaban yang dianggap sesuai dengan kenyataan pada waktu pengamatan berlangsung!

No.	Pernyataan	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
1.	Guru menyiapkan kelas, memberi salam, dan mengecek kehadiran siswa.	√	
2.	Guru memimpin siswa untuk berdoa sebelum pembelajaran dimulai.	√	
3.	Guru menampilkan media visual atau stimulus pembelajaran sebagai pengantar.	√	
4.	Guru mengajukan pertanyaan pemantik untuk menggugah rasa ingin tahu siswa.	√	
5.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan manfaat yang akan diperoleh siswa.	√	
6.	Guru mengarahkan siswa untuk mengamati media visual atau contoh soal secara saksama.	√	
7.	Guru membagi siswa ke dalam kelompok belajar sesuai kebutuhan kegiatan.		√
8.	Guru membimbing siswa mengidentifikasi permasalahan dari media yang ditampilkan.	√	
9.	Guru mengarahkan siswa menyusun pertanyaan atau dugaan awal terkait materi.	√	
10.	Guru memfasilitasi siswa mencari informasi melalui diskusi, pengamatan, atau aktivitas berbasis *Wordwall*.	√	
11.	Guru membimbing siswa menganalisis hasil kerja kelompok atau hasil permainan *Wordwall*.	√	
12.	Guru meminta siswa menyusun kesimpulan berdasarkan hasil analisis kelompok.	√	
13.	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempresentasikan hasil diskusi atau hasil permainan *Wordwall*.		√
14.	Guru memberikan umpan balik, klarifikasi, dan penguatan konsep pada siswa.	√	
15.	Guru bersama siswa merangkum atau menyimpulkan materi pembelajaran.	√	
16.	Guru melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran bersama siswa.		√
17.	Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam.		√

Palopo, 9 April 2026
Observer

(Cici Lora Silamba)

OBSERVASI KETERLAKSANAAN PEMBELAJARAN
SIKLUS I PERTEMUAN 3

Berilah tanda ceklist (√) pada jawaban yang dianggap sesuai dengan kenyataan pada waktu pengamatan berlangsung!

No.	Pernyataan	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
1.	Guru menyiapkan kelas, memberi salam, dan mengecek kehadiran siswa.	✓	
2.	Guru memimpin siswa untuk berdoa sebelum pembelajaran dimulai.	✓	
3.	Guru menampilkan media visual atau stimulus pembelajaran sebagai pengantar.	✓	
4.	Guru mengajukan pertanyaan pemantik untuk menggugah rasa ingin tahu siswa.	✓	
5.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan manfaat yang akan diperoleh siswa.		✓
6.	Guru mengarahkan siswa untuk mengamati media visual atau contoh soal secara saksama.	✓	
7.	Guru membagi siswa ke dalam kelompok belajar sesuai kebutuhan kegiatan.	✓	
8.	Guru membimbing siswa mengidentifikasi permasalahan dari media yang ditampilkan.	✓	
9.	Guru mengarahkan siswa menyusun pertanyaan atau dugaan awal terkait materi.	✓	
10.	Guru memfasilitasi siswa mencari informasi melalui diskusi, pengamatan, atau aktivitas berbasis *Wordwail*.	✓	
11.	Guru membimbing siswa menganalisis hasil kerja kelompok atau hasil permainan *Wordwall*.	✓	
12.	Guru meminta siswa menyusun kesimpulan berdasarkan hasil analisis kelompok.	✓	
13.	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempresentasikan hasil diskusi atau hasil permainan *Wordwall*.	✓	
14.	Guru memberikan umpan balik, klarifikasi, dan penguatan konsep pada siswa.		✓
15.	Guru bersama siswa merangkum atau menyimpulkan materi pembelajaran.	✓	
16.	Guru melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran bersama siswa.	✓	
17.	Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam.	✓	

Palopo, 14 April 2026
Observer

(Cici Lora Silamba)

OBSERVASI KETERLAKSANAAN PEMBELAJARAN
SIKLUS II PERTEMUAN 1

Berilah tanda ceklist (√) pada jawaban yang dianggap sesuai dengan kenyataan pada waktu pengamatan berlangsung!

No.	Pernyataan	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
1.	Guru menyiapkan kelas, memberi salam, dan mengecek kehadiran siswa.	√	
2.	Guru memimpin siswa untuk berdoa sebelum pembelajaran dimulai.	√	
3.	Guru menampilkan media visual atau stimulus pembelajaran sebagai pengantar.	√	
4.	Guru mengajukan pertanyaan pemantik untuk menggugah rasa ingin tahu siswa.	√	
5.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan manfaat yang akan diperoleh siswa.	√	
6.	Guru mengarahkan siswa untuk mengamati media visual atau contoh soal secara saksama.	√	
7.	Guru membagi siswa ke dalam kelompok belajar sesuai kebutuhan kegiatan.	√	
8.	Guru membimbing siswa mengidentifikasi permasalahan dari media yang ditampilkan.	√	
9.	Guru mengarahkan siswa menyusun pertanyaan atau dugaan awal terkait materi.	√	
10.	Guru memfasilitasi siswa mencari informasi melalui diskusi, pengamatan, atau aktivitas berbasis *Wordwall*.	√	
11.	Guru membimbing siswa menganalisis hasil kerja kelompok atau hasil permainan *Wordwall*.	√	
12.	Guru meminta siswa menyusun kesimpulan berdasarkan hasil analisis kelompok.	√	
13.	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempresentasikan hasil diskusi atau hasil permainan *Wordwall*.	√	
14.	Guru memberikan umpan balik, klarifikasi, dan penguatan konsep pada siswa.	√	
15.	Guru bersama siswa merangkum atau menyimpulkan materi pembelajaran.	√	
16.	Guru melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran bersama siswa.		√
17.	Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam.	√	

Palopo, 16 April 2026
Observer

(Cici Lora Silamba)

OBSERVASI KETERLAKSANAAN PEMBELAJARAN
SIKLUS II PERTEMUAN 2

Berilah tanda ceklist (√) pada jawaban yang dianggap sesuai dengan kenyataan pada waktu pengamatan berlangsung!

No.	Pernyataan	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
1.	Guru menyiapkan kelas, memberi salam, dan mengecek kehadiran siswa.	√	
2.	Guru memimpin siswa untuk berdoa sebelum pembelajaran dimulai.	√	
3.	Guru menampilkan media visual atau stimulus pembelajaran sebagai pengantar.	√	
4.	Guru mengajukan pertanyaan pemantik untuk menggugah rasa ingin tahu siswa.	√	
5.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan manfaat yang akan diperoleh siswa.	√	
6.	Guru mengarahkan siswa untuk mengamati media visual atau contoh soal secara saksama.	√	
7.	Guru membagi siswa ke dalam kelompok belajar sesuai kebutuhan kegiatan.	√	
8.	Guru membimbing siswa mengidentifikasi permasalahan dari media yang ditampilkan.	√	
9.	Guru mengarahkan siswa menyusun pertanyaan atau dugaan awal terkait materi.	√	
10.	Guru memfasilitasi siswa mencari informasi melalui diskusi, pengamatan, atau aktivitas berbasis *Wordwall*.	√	
11.	Guru membimbing siswa menganalisis hasil kerja kelompok atau hasil permainan *Wordwall*.	√	
12.	Guru meminta siswa menyusun kesimpulan berdasarkan hasil analisis kelompok.	√	
13.	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempresentasikan hasil diskusi atau hasil permainan *Wordwall*.	√	
14.	Guru memberikan umpan balik, klarifikasi, dan penguatan konsep pada siswa.	√	
15.	Guru bersama siswa merangkum atau menyimpulkan materi pembelajaran.	√	
16.	Guru melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran bersama siswa.	√	
17.	Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam.	√	

Palopo, 20 April 2026
Observer

(Cici Lora Silamba)

OBSERVASI KETERLAKSANAAN PEMBELAJARAN
SIKLUS II PERTEMUAN 3

Berilah tanda ceklist (√) pada jawaban yang dianggap sesuai dengan kenyataan pada waktu pengamatan berlangsung!

No.	Pernyataan	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
1.	Guru menyiapkan kelas, memberi salam, dan mengecek kehadiran siswa.	√	
2.	Guru memimpin siswa untuk berdoa sebelum pembelajaran dimulai.	√	
3.	Guru menampilkan media visual atau stimulus pembelajaran sebagai pengantar.	√	
4.	Guru mengajukan pertanyaan pemantik untuk menggugah rasa ingin tahu siswa.	√	
5.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan manfaat yang akan diperoleh siswa.	√	
6.	Guru mengarahkan siswa untuk mengamati media visual atau contoh soal secara saksama.	√	
7.	Guru membagi siswa ke dalam kelompok belajar sesuai kebutuhan kegiatan.	√	
8.	Guru membimbing siswa mengidentifikasi permasalahan dari media yang ditampilkan.	√	
9.	Guru mengarahkan siswa menyusun pertanyaan atau dugaan awal terkait materi.	√	
10.	Guru memfasilitasi siswa mencari informasi melalui diskusi, pengamatan, atau aktivitas berbasis *Wordwall*.	√	
11.	Guru membimbing siswa menganalisis hasil kerja kelompok atau hasil permainan *Wordwall*.	√	
12.	Guru meminta siswa menyusun kesimpulan berdasarkan hasil analisis kelompok.	√	
13.	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempresentasikan hasil diskusi atau hasil permainan *Wordwall*.	√	
14.	Guru memberikan umpan balik, klarifikasi, dan penguatan konsep pada siswa.	√	
15.	Guru bersama siswa merangkum atau menyimpulkan materi pembelajaran.	√	
16.	Guru melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran bersama siswa.	√	
17.	Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam.	√	

Palopo, 23 April 2026
Observer

(Cici Lora Silamba)

Lampiran 4. Hasil keterlaksanaan pembelajaran

No	Keterlaksanaan Pembelajaran	Keterlaksanaan Siklus I					
		1	Keterangan	2	Keterangan	3	Keterangan
1	Guru membuka kelas dan absensi siswa	1	Ya	1	Ya	1	Ya
2	Guru memimpin doa sebelum pembelajaran	0	Tidak	1	Ya	1	Ya
3	Guru menampilkan media pengantar pembelajaran	1	Ya	1	Ya	1	Ya
4	Guru memberikan pertanyaan pemantik siswa	1	Ya	1	Ya	1	Ya
5	Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran	1	Ya	1	Ya	0	Tidak
6	Guru mengarahkan siswa mengamati media pembelajaran	0	Tidak	1	Ya	1	Ya
7	Guru membagi siswa dalam kelompok	1	Ya	0	Tidak	1	Ya
8	Guru membimbing identifikasi masalah pembelajaran	0	Tidak	1	Ya	1	Ya
9	Guru mengarahkan penyusunan pertanyaan awal	1	Ya	1	Ya	1	Ya
10	Guru memfasilitasi diskusi dan aktivitas Wordwall	1	Ya	1	Ya	1	Ya
11	Guru membimbing analisis hasil kegiatan siswa	1	Ya	1	Ya	1	Ya
12	Guru membimbing penyusunan kesimpulan kelompok	0	Tidak	1	Ya	1	Ya
13	Guru memberi kesempatan presentasi hasil siswa	1	Ya	0	Tidak	1	Ya
14	Guru memberikan umpan balik dan penguatan	0	Tidak	1	Ya	0	Tidak
15	Guru dan siswa menyimpulkan pembelajaran bersama	0	Tidak	1	Ya	1	Ya
16	Guru melakukan refleksi bersama siswa	1	Ya	0	Tidak	1	Ya
17	Guru menutup pembelajaran dengan doa	1	Ya	0	Tidak	1	Ya
Jumlah Skor		11		13		15	
Persentase (%)		**65**		**76**		**88**	
Keterangan		**Cukup Baik**		**Baik**		**Baik**	

No	Keterlaksanaan Pembelajaran	Keterlaksanaan Siklus II					
		1	Keterangan	2	Keterangan	3	Keterangan
1	Guru membuka kelas dan absensi siswa	1	Ya	1	Ya	1	Ya
2	Guru memimpin doa sebelum pembelajaran	1	Ya	1	Ya	1	Ya
3	Guru menampilkan media pengantar pembelajaran	1	Ya	1	Ya	1	Ya
4	Guru memberikan pertanyaan pemantik siswa	1	Ya	1	Ya	1	Ya
5	Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran	1	Ya	1	Ya	1	Ya
6	Guru mengarahkan siswa mengamati media pembelajaran	1	Ya	1	Ya	1	Ya
7	Guru membagi siswa dalam kelompok	1	Ya	1	Ya	1	Ya
8	Guru membimbing identifikasi masalah pembelajaran	1	Ya	1	Ya	1	Ya
9	Guru mengarahkan penyusunan pertanyaan awal	1	Ya	1	Ya	1	Ya
10	Guru memfasilitasi diskusi dan aktivitas Wordwall	1	Ya	1	Ya	1	Ya
11	Guru membimbing analisis hasil kegiatan siswa	1	Ya	1	Ya	1	Ya
12	Guru membimbing penyusunan kesimpulan kelompok	1	Ya	1	Ya	1	Ya
13	Guru memberi kesempatan presentasi hasil siswa	1	Ya	1	Ya	1	Ya
14	Guru memberikan umpan balik dan penguatan	1	Ya	1	Ya	1	Ya
15	Guru dan siswa menyimpulkan pembelajaran bersama	1	Ya	1	Ya	1	Ya
16	Guru melakukan refleksi bersama siswa	0	0	1	Ya	1	Ya
17	Guru menutup pembelajaran dengan doa	1	Ya	1	Ya	1	Ya
Jumlah Skor		16		17		17	
Persentase (%)		**94**		**100**		**100**	
Keterangan		**Sangat Baik**		**Sangat Baik**		**Sangat Baik**	

Lampiran 5. Lembar observasi Aktivitas siswa

OBSERVASI AKTIVITAS SISWA
SIKLUS I PERTEMUAN 1

Berilah tanda ceklist (√) pada jawaban yang dianggap sesuai dengan kenyataan pada waktu pengamatan berlangsung!

No.	Pernyataan	Ya	Tidak
1.	Siswa mengikuti pembelajaran dengan tertib sejak awal kegiatan.		
2.	Siswa berdoa bersama sebelum pembelajaran dimulai.		
3.	Siswa memperhatikan media visual atau stimulus yang ditampilkan guru.		
4.	Siswa merespons pertanyaan pemantik yang diberikan guru.		
5.	Siswa memahami tujuan pembelajaran yang disampaikan guru.		
6.	Siswa mengamati gambar, contoh soal, atau media pembelajaran secara saksama.		
7.	Siswa bergabung dalam kelompok belajar sesuai arahan guru.		
8.	Siswa berdiskusi aktif dengan anggota kelompok.		
9.	Siswa mengajukan pertanyaan atau menyampaikan ide saat diskusi.		
10.	Siswa mencari informasi atau solusi melalui diskusi kelompok maupun aktivitas *Wordwall*.		
11.	Siswa terlibat aktif dalam memainkan game edukasi *Wordwall*.		
12.	Siswa mampu menyelesaikan soal atau tantangan dalam *Wordwall* sesuai instruksi.		
13.	Siswa menganalisis hasil permainan atau diskusi kelompok.		
14.	Siswa menyampaikan hasil kerja atau pendapat kelompok.		
15.	Siswa memberikan tanggapan terhadap presentasi kelompok lain.		
16.	Siswa ikut menyusun kesimpulan pembelajaran bersama guru.		
17.	Siswa mengikuti kegiatan penutup pembelajaran dengan tertib, termasuk doa.		

Palopo, 6 April 2026
Observer

(Cici Lora Silamba)

OBSERVASI AKTIVITAS SISWA
SIKLUS I PERTEMUAN 2

Berilah tanda ceklist (√) pada jawaban yang dianggap sesuai dengan kenyataan pada waktu pengamatan berlangsung!

No.	Pernyataan	Ya	Tidak
1.	Siswa mengikuti pembelajaran dengan tertib sejak awal kegiatan.		
2.	Siswa berdoa bersama sebelum pembelajaran dimulai.		
3.	Siswa memperhatikan media visual atau stimulus yang ditampilkan guru.		
4.	Siswa merespons pertanyaan pemantik yang diberikan guru.		
5.	Siswa memahami tujuan pembelajaran yang disampaikan guru.		
6.	Siswa mengamati gambar, contoh soal, atau media pembelajaran secara saksama.		
7.	Siswa bergabung dalam kelompok belajar sesuai arahan guru.		
8.	Siswa berdiskusi aktif dengan anggota kelompok.		
9.	Siswa mengajukan pertanyaan atau menyampaikan ide saat diskusi.		
10.	Siswa mencari informasi atau solusi melalui diskusi kelompok maupun aktivitas *Wordwall*.		
11.	Siswa terlibat aktif dalam memainkan game edukasi *Wordwall*.		
12.	Siswa mampu menyelesaikan soal atau tantangan dalam *Wordwall* sesuai instruksi.		
13.	Siswa menganalisis hasil permainan atau diskusi kelompok.		
14.	Siswa menyampaikan hasil kerja atau pendapat kelompok.		
15.	Siswa memberikan tanggapan terhadap presentasi kelompok lain.		
16.	Siswa ikut menyusun kesimpulan pembelajaran bersama guru.		
17.	Siswa mengikuti kegiatan penutup pembelajaran dengan tertib, termasuk doa.		

Palopo, 9 April 2026
Observer

(Cici Lora Silamba)

OBSERVASI AKTIVITAS SISWA
SIKLUS I PERTEMUAN 3

Berilah tanda ceklist (√) pada jawaban yang dianggap sesuai dengan kenyataan pada waktu pengamatan berlangsung!

No.	Pernyataan	Ya	Tidak
1.	Siswa mengikuti pembelajaran dengan tertib sejak awal kegiatan.		
2.	Siswa berdoa bersama sebelum pembelajaran dimulai.		
3.	Siswa memperhatikan media visual atau stimulus yang ditampilkan guru.		
4.	Siswa merespons pertanyaan pemantik yang diberikan guru.		
5.	Siswa memahami tujuan pembelajaran yang disampaikan guru.		
6.	Siswa mengamati gambar, contoh soal, atau media pembelajaran secara saksama.		
7.	Siswa bergabung dalam kelompok belajar sesuai arahan guru.		
8.	Siswa berdiskusi aktif dengan anggota kelompok.		
9.	Siswa mengajukan pertanyaan atau menyampaikan ide saat diskusi.		
10.	Siswa mencari informasi atau solusi melalui diskusi kelompok maupun aktivitas *Wordwall*.		
11.	Siswa terlibat aktif dalam memainkan game edukasi *Wordwall*.		
12.	Siswa mampu menyelesaikan soal atau tantangan dalam *Wordwall* sesuai instruksi.		
13.	Siswa menganalisis hasil permainan atau diskusi kelompok.		
14.	Siswa menyampaikan hasil kerja atau pendapat kelompok.		
15.	Siswa memberikan tanggapan terhadap presentasi kelompok lain.		
16.	Siswa ikut menyusun kesimpulan pembelajaran bersama guru.		
17.	Siswa mengikuti kegiatan penutup pembelajaran dengan tertib, termasuk doa.		

Palopo, 14 April 2026
Observer

(Cici Lora Silamba)

OBSERVASI AKTIVITAS SISWA
SIKLUS II PERTEMUAN 1

Berilah tanda ceklist (√) pada jawaban yang dianggap sesuai dengan kenyataan pada waktu pengamatan berlangsung!

No.	Pernyataan	Ya	Tidak
1.	Siswa mengikuti pembelajaran dengan tertib sejak awal kegiatan.		
2.	Siswa berdoa bersama sebelum pembelajaran dimulai.		
3.	Siswa memperhatikan media visual atau stimulus yang ditampilkan guru.		
4.	Siswa merespons pertanyaan pemantik yang diberikan guru.		
5.	Siswa memahami tujuan pembelajaran yang disampaikan guru.		
6.	Siswa mengamati gambar, contoh soal, atau media pembelajaran secara saksama.		
7.	Siswa bergabung dalam kelompok belajar sesuai arahan guru.		
8.	Siswa berdiskusi aktif dengan anggota kelompok.		
9.	Siswa mengajukan pertanyaan atau menyampaikan ide saat diskusi.		
10.	Siswa mencari informasi atau solusi melalui diskusi kelompok maupun aktivitas *Wordwall*.		
11.	Siswa terlibat aktif dalam memainkan game edukasi *Wordwall*.		
12.	Siswa mampu menyelesaikan soal atau tantangan dalam *Wordwall* sesuai instruksi.		
13.	Siswa menganalisis hasil permainan atau diskusi kelompok.		
14.	Siswa menyampaikan hasil kerja atau pendapat kelompok.		
15.	Siswa memberikan tanggapan terhadap presentasi kelompok lain.		
16.	Siswa ikut menyusun kesimpulan pembelajaran bersama guru.		
17.	Siswa mengikuti kegiatan penutup pembelajaran dengan tertib, termasuk doa.		

Palopo, 16 April 2026
Observer

(Cici Lora Silamba)

OBSERVASI AKTIVITAS SISWA
SIKLUS II PERTEMUAN 2

Berilah tanda ceklist (√) pada jawaban yang dianggap sesuai dengan kenyataan pada waktu pengamatan berlangsung!

No.	Pernyataan	Ya	Tidak
1.	Siswa mengikuti pembelajaran dengan tertib sejak awal kegiatan.		
2.	Siswa berdoa bersama sebelum pembelajaran dimulai.		
3.	Siswa memperhatikan media visual atau stimulus yang ditampilkan guru.		
4.	Siswa merespons pertanyaan pemantik yang diberikan guru.		
5.	Siswa memahami tujuan pembelajaran yang disampaikan guru.		
6.	Siswa mengamati gambar, contoh soal, atau media pembelajaran secara saksama.		
7.	Siswa bergabung dalam kelompok belajar sesuai arahan guru.		
8.	Siswa berdiskusi aktif dengan anggota kelompok.		
9.	Siswa mengajukan pertanyaan atau menyampaikan ide saat diskusi.		
10.	Siswa mencari informasi atau solusi melalui diskusi kelompok maupun aktivitas *Wordwall*.		
11.	Siswa terlibat aktif dalam memainkan game edukasi *Wordwall*.		
12.	Siswa mampu menyelesaikan soal atau tantangan dalam *Wordwall* sesuai instruksi.		
13.	Siswa menganalisis hasil permainan atau diskusi kelompok.		
14.	Siswa menyampaikan hasil kerja atau pendapat kelompok.		
15.	Siswa memberikan tanggapan terhadap presentasi kelompok lain.		
16.	Siswa ikut menyusun kesimpulan pembelajaran bersama guru.		
17.	Siswa mengikuti kegiatan penutup pembelajaran dengan tertib, termasuk doa.		

Palopo, 20 April 2026
Observer

(Cici Lora Silamba)

OBSERVASI AKTIVITAS SISWA
SIKLUS II PERTEMUAN 3

Berilah tanda ceklist (√) pada jawaban yang dianggap sesuai dengan kenyataan pada waktu pengamatan berlangsung!

No.	Pernyataan	Ya	Tidak
1.	Siswa mengikuti pembelajaran dengan tertib sejak awal kegiatan.		
2.	Siswa berdoa bersama sebelum pembelajaran dimulai.		
3.	Siswa memperhatikan media visual atau stimulus yang ditampilkan guru.		
4.	Siswa merespons pertanyaan pemantik yang diberikan guru.		
5.	Siswa memahami tujuan pembelajaran yang disampaikan guru.		
6.	Siswa mengamati gambar, contoh soal, atau media pembelajaran secara saksama.		
7.	Siswa bergabung dalam kelompok belajar sesuai arahan guru.		
8.	Siswa berdiskusi aktif dengan anggota kelompok.		
9.	Siswa mengajukan pertanyaan atau menyampaikan ide saat diskusi.		
10.	Siswa mencari informasi atau solusi melalui diskusi kelompok maupun aktivitas *Wordwall*.		
11.	Siswa terlibat aktif dalam memainkan game edukasi *Wordwall*.		
12.	Siswa mampu menyelesaikan soal atau tantangan dalam *Wordwall* sesuai instruksi.		
13.	Siswa menganalisis hasil permainan atau diskusi kelompok.		
14.	Siswa menyampaikan hasil kerja atau pendapat kelompok.		
15.	Siswa memberikan tanggapan terhadap presentasi kelompok lain.		
16.	Siswa ikut menyusun kesimpulan pembelajaran bersama guru.		
17.	Siswa mengikuti kegiatan penutup pembelajaran dengan tertib, termasuk doa.		

Palopo, 23 April 2026
Observer

(Cici Lora Silamba)

Lampiran 6. Hasil Observasi Aktivitas Siswa

No	Aktivitas Siswa	Aktivitas Siswa Siklus I					
		1	Keterangan	2	Keterangan	3	Keterangan
1	Siswa mengikuti pembelajaran dengan tertib	1	Ya	1	Ya	1	Ya
2	Siswa berdoa sebelum pembelajaran dimulai	0	Tidak	1	Ya	1	Ya
3	Siswa memperhatikan media pembelajaran guru	1	Ya	1	Ya	1	Ya
4	Siswa merespons pertanyaan dari guru	1	Ya	0	Tidak	1	Ya
5	Siswa memahami tujuan pembelajaran	1	Ya	1	Ya	0	Tidak
6	Siswa mengamati media pembelajaran dengan saksama	0	Tidak	1	Ya	1	Ya
7	Siswa bergabung dalam kelompok belajar	1	Ya	0	Tidak	1	Ya
8	Siswa aktif berdiskusi bersama kelompok	0	Tidak	1	Ya	1	Ya
9	Siswa mengajukan pertanyaan saat diskusi	0	Tidak	1	Ya	0	Tidak
10	Siswa mencari solusi melalui diskusi	1	Ya	1	Ya	1	Ya
11	Siswa aktif memainkan game *Wordwall*	1	Ya	1	Ya	1	Ya
12	Siswa menyelesaikan tantangan dalam *Wordwall*	0	Tidak	1	Ya	1	Ya
13	Siswa menganalisis hasil diskusi kelompok	1	Ya	0	Tidak	1	Ya
14	Siswa menyampaikan hasil kerja kelompok	0	Tidak	1	Ya	0	Tidak
15	Siswa menanggapi presentasi kelompok lain	0	Tidak	1	Ya	1	Ya
16	Siswa menyusun kesimpulan bersama guru	1	Ya	0	Tidak	1	Ya
17	Siswa mengikuti penutup pembelajaran dengan tertib	1	Ya	0	Tidak	1	Ya
Jumlah Skor		10		12		14	
Persentase (%)		**59**		**71**		**82**	
Keterangan		**Cukup Aktif**		**Aktif**		**Aktif**	

No	Aktivitas Siswa	Aktivitas Siswa Siklus II					
		1	Keterangan	2	Keterangan	3	Keterangan
1	Siswa mengikuti pembelajaran dengan tertib	1	Ya	1	Ya	1	Ya
2	Siswa berdoa sebelum pembelajaran dimulai	1	Ya	1	Ya	1	Ya
3	Siswa memperhatikan media pembelajaran guru	1	Ya	1	Ya	1	Ya
4	Siswa merespons pertanyaan dari guru	1	Ya	1	Ya	1	Ya
5	Siswa memahami tujuan pembelajaran	1	Ya	1	Ya	1	Ya
6	Siswa mengamati media pembelajaran dengan saksama	1	Ya	1	Ya	1	Ya
7	Siswa bergabung dalam kelompok belajar	1	Ya	1	Ya	1	Ya
8	Siswa aktif berdiskusi bersama kelompok	1	Ya	1	Ya	1	Ya
9	Siswa mengajukan pertanyaan saat diskusi	1	Ya	1	Ya	1	Ya
10	Siswa mencari solusi melalui diskusi	1	Ya	1	Ya	1	Ya
11	Siswa aktif memainkan game *Wordwall*	1	Ya	1	Ya	1	Ya
12	Siswa menyelesaikan tantangan dalam *Wordwall*	1	Ya	1	Ya	1	Ya
13	Siswa menganalisis hasil diskusi kelompok	0	Tidak	1	Ya	1	Ya
14	Siswa menyampaikan hasil kerja kelompok	1	Ya	1	Ya	1	Ya
15	Siswa menanggapi presentasi kelompok lain	1	Ya	1	Ya	1	Ya
16	Siswa menyusun kesimpulan bersama guru	1	Ya	1	Ya	1	Ya
17	Siswa mengikuti penutup pembelajaran dengan tertib	1	Ya	1	Ya	1	Ya
Jumlah Skor		16		17		17	
Persentase (%)		**94**		**100**		**100**	
Keterangan		**Sangat Aktif**		**Sangat Aktif**		**Sangat Aktif**	

Lampiran 7. Kisi-Kisi Kuesioner Minat Belajar

KISI-KISI INSTRUMEN MINAT BELAJAR MATEMATIKA

No.	Indikator	Deskripsi Indikator	Nomor Butir	Bentuk Pernyataan	Skala Penilaian
1	**Pemusatan perhatian karena ketertarikan**	Mengukur sejauh mana siswa menunjukkan perhatian, rasa ingin tahu, dan ketertarikan dalam pembelajaran matematika.	2, 3, 12, 13, 15	Positif (2, 3) Negatif (12, 13, 15)	Skala Likert 4 poin (SS–S–TS–STS)
2	**Perasaan senang dalam pembelajaran**	Mengukur sejauh mana siswa merasa senang, menikmati proses pembelajaran, dan merasa puas saat belajar matematika.	1, 4, 8, 11, 14, 18	Positif (1, 4, 8) Negatif (11, 14, 18)	Skala Likert 4 poin (SS–S–TS–STS)
3	**Kemauan terlibat aktif & keinginan memperoleh hasil terbaik**	Mengukur dorongan internal siswa untuk berpartisipasi aktif, menyelesaikan tugas, dan meraih prestasi dalam matematika.	5, 6, 7, 9, 10, 16, 17, 19, 20	Positif (5, 6, 7, 9, 10) Negatif (16, 17, 19, 20)	Skala Likert 4 poin (SS–S–TS–STS)
JUMLAH INSTRUMEN			**20**		

Sumber: Sari, E. W. (2020). Analisis Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika di SD Negeri 37 Kaur. Bengkulu: Institut Agama Islam Negeri Bengkulu

Lampiran 8. Rubrik penilaian minat belajar

Rubrik Penilaian

No. Pernyataan	Pilihan Jawaban	Skor	Skor Maksimal
1	Sangat Setuju Setuju Tidak Setuju Sangat Tidak Setuju	4 3 2 1	4
2	Sangat Setuju Setuju Tidak Setuju Sangat Tidak Setuju	4 3 2 1	4
3	Sangat Setuju Setuju Tidak Setuju Sangat Tidak Setuju	4 3 2 1	4
4	Sangat Setuju Setuju Tidak Setuju Sangat Tidak Setuju	4 3 2 1	4
5	Sangat Setuju Setuju Tidak Setuju Sangat Tidak Setuju	4 3 2 1	4
6	Sangat Setuju Setuju Tidak Setuju Sangat Tidak Setuju	4 3 2 1	4
7	Sangat Setuju Setuju Tidak Setuju Sangat Tidak Setuju	4 3 2 1	4
8	Sangat Setuju Setuju Tidak Setuju Sangat Tidak Setuju	4 3 2 1	4
9	Sangat Setuju Setuju Tidak Setuju Sangat Tidak Setuju	4 3 2 1	4
10	Sangat Setuju Setuju Tidak Setuju Sangat Tidak Setuju	4 3 2 1	4
11	Sangat Setuju Setuju Tidak Setuju Sangat Tidak Setuju	4 3 2 1	4
12	Sangat Setuju Setuju	4 3	4

	Tidak Setuju Sangat Tidak Setuju	2 1	
13	Sangat Setuju Setuju Tidak Setuju Sangat Tidak Setuju	4 3 2 1	4
14	Sangat Setuju Setuju Tidak Setuju Sangat Tidak Setuju	4 3 2 1	4
15	Sangat Setuju Setuju Tidak Setuju Sangat Tidak Setuju	4 3 2 1	4
16	Sangat Setuju Setuju Tidak Setuju Sangat Tidak Setuju	4 3 2 1	4
17	Sangat Setuju Setuju Tidak Setuju Sangat Tidak Setuju	4 3 2 1	4
18	Sangat Setuju Setuju Tidak Setuju Sangat Tidak Setuju	4 3 2 1	4
19	Sangat Setuju Setuju Tidak Setuju Sangat Tidak Setuju	4 3 2 1	4
20	Sangat Setuju Setuju Tidak Setuju Sangat Tidak Setuju	4 3 2 1	4
Skor Maksimal			80

Nilai Minat Belajar = $\frac{\text{Skor yang diperoleh siswa}}{\text{Skor maksimal (80)}} \times 100\%$

Lampiran 9. Kuesioner Minat Belajar

KUESIONER MINAT BELAJAR
MATEMATIKA

Petunjuk:
Beri tanda √ pada pilihan jawaban yang paling sesuai dengan diri kamu.
Skala Jawaban:

SS = Sangat Setuju
S = Setuju
TS = Tidak Setuju
STS = Sangat Tidak Setuju

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	Saya merasa senang ketika jam pelajaran matematika dimulai.				
2.	Saya memperhatikan guru dengan sungguh-sungguh saat guru menjelaskan.				
3.	Saya akan bertanya pada guru jika ada materi matematika yang belum saya pahami.				
4.	Saya merasa senang ketika belajar matematika karena pelajaran matematika menantang bagi saya.				
5.	Setiap pelajaran matematika saya selalu mencatat dengan lengkap dan rapi agar bisa saya pelajari kembali.				
6.	Saya melaksanakan semua perintah dan tugas yang diberikan guru kepada saya dengan sungguh-sungguh.				
7.	Saya mau mengemukakan pendapat dalam diskusi kelas maupun diskusi kelompok.				
8.	Saya selalu semangat dan ceria pada saat mengikuti pembelajaran matematika.				
9.	Saya mau mengerjakan soal di depan kelas dan menjelaskan kepada teman yang lain.				
10.	Saya peduli kepada teman lain yang mengalami kesulitan dalam menerima materi yang dijelaskan guru.				
11.	Saya malas mengikuti pelajaran matematika karena materinya sulit dipahami.				
12.	Saya mengobrol dengan teman ketika guru menjelaskan materi matematika.				
13.	Saya tidak berbuat apa-apa jika ada materi matematika yang belum saya pahami.				
14.	Saya merasa bosan saat mengikuti pelajaran matematika.				
15.	Saya lebih sering melamun ketika mengikuti pembelajaran matematika.				
16.	Apabila guru memberikan tugas, saya mengerjakannya dengan menyalin tugas teman saya.				
17.	Saat diskusi kelas atau diskusi kelompok, saya lebih suka diam dan tidak aktif dalam diskusi.				

18.	Saya merasa malas mengikuti pelajaran matematika karena pelajarannya sulit dan terdapat banyak rumus.				
19.	Ketika guru meminta siswa mengerjakan soal di papan tulis, saya lebih memilih diam walaupun saya mengetahui langkah penyelesaian soal tersebut.				
20.	Saya acuh tak acuh terhadap teman yang kesulitan memahami materi yang dijelaskan oleh guru.				

Sumber: Sari, E. W. (2020). Analisis Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika di SD Negeri 37 Kaur. Bengkulu: Institut Agama Islam Negeri Bengkulu

Lampiran 10. Nilai Minat Belajar Siswa Siklus I dan II

No.	Nama Inisial	Minat Belajar Siklus I																					
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	Jumlah	Nilai	Keterangan
1	AA	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	59	**74**	**Sedang**
2	NA	4	2	4	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	58	**73**	**Sedang**
3	CS	3	4	2	4	3	3	3	3	4	2	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	64	**80**	**Tinggi**
4	FA	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	4	3	4	3	4	3	3	64	**80**	**Tinggi**
5	GS	3	4	3	4	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	58	**73**	**Sedang**
6	HR	4	3	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	2	3	3	57	**71**	**Sedang**
7	HI	4	2	4	2	3	2	3	3	4	4	4	4	2	4	3	4	3	4	3	3	65	**81**	**Tinggi**
8	KA	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	56	**70**	**Sedang**
9	MM	4	3	3	4	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	59	**74**	**Sedang**
10	SA	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	64	**80**	**Tinggi**
11	UK	4	3	2	3	4	2	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	56	**70**	**Sedang**
12	AK	2	2	3	4	4	3	3	3	3	3	2	3	4	3	4	4	4	4	4	3	65	**81**	**Tinggi**
13	AB	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	55	**69**	**Sedang**
14	MA	3	3	4	2	3	3	2	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	54	**68**	**Sedang**
15	DA	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	59	**74**	**Sedang**
16	MF	4	2	4	3	2	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	4	3	66	**83**	**Tinggi**
17	KI	3	4	2	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	65	**81**	**Tinggi**
18	MR	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	2	3	4	3	4	3	3	3	3	3	64	**80**	**Tinggi**
19	MS	2	2	3	4	4	3	3	3	3	4	2	4	3	4	4	4	3	3	3	3	64	**80**	**Tinggi**
20	DH	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	57	**71**	**Sedang**
21	AA	3	4	3	4	3	4	3	3	2	4	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	66	**83**	**Tinggi**
Jumlah																							**1594**	
Rata-Rata																							**75,9**	**Sedang**
Tuntas																							**10 siswa (47,6%)**	
Tidak Tuntas																							**11 siswa (52,4%)**	

No.	Nama Inisial	Minat Belajar Siklus II																					
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	Jumlah	Nilai	Keterangan
1	AA	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	68	**85**	**Tinggi**
2	NA	4	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	67	**84**	**Tinggi**
3	CS	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	66	**83**	**Tinggi**
4	FA	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	66	**83**	**Tinggi**
5	GS	3	4	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	67	**84**	**Tinggi**
6	HR	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	3	4	3	72	**90**	**Sangat Tinggi**
7	HI	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	73	**91**	**Sangat Tinggi**
8	KA	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	66	**83**	**Tinggi**
9	MM	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	68	**85**	**Tinggi**
10	SA	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	66	**83**	**Tinggi**
11	UK	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	66	**83**	**Tinggi**
12	AK	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	70	**88**	**Tinggi**
13	AB	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	4	4	3	3	67	**84**	**Tinggi**
14	MA	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	66	**83**	**Tinggi**
15	DA	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	3	4	3	73	**91**	**Sangat Tinggi**
16	MF	4	3	4	3	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	3	72	**90**	**Tinggi**
17	KI	3	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4	4	3	71	**89**	**Tinggi**
18	MR	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	68	**85**	**Tinggi**
19	MS	3	3	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	3	4	3	4	4	3	4	70	**88**	**Tinggi**
20	DH	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	72	**90**	**Sangat Tinggi**
21	AA	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	72	**90**	**Sangat Tinggi**
Jumlah																							**1808**	
Rata-Rata																							**86,1**	**Tinggi**
Tuntas																							**21 siswa (100%)**	
Tidak Tuntas																							**0 siswa (0%)**	

Lampiran 11. Dokumentasi Penelitian



Gambar 1. Peneliti sedang membuka media *Wordwall*



Gambar 2. Peneliti sedang menjelaskan materi kepada siswa



Gambar 3. Peneliti sedang menjelaskan materi menggunakan media *wordwall*



Gambar 4. Peneliti meminta siswa mengerjakan tes menggunakan media *wordwall*



Gambar 5. Peneliti meminta menjelaskan materi kepada siswa



Gambar 6. Peneliti berdiskusi dengan guru kelas



Gambar 7. Peneliti menjelaskan materi menggunakan *wordwall*



Gambar 8. Peneliti bermain games menggunakan media *wordwall*



Gambar 9. Peneliti bertanya kepada siswa terkait soal



Gambar 10. Peneliti membagikan angket minat belajar

ABSENSI SISWA SELAMA PENELITIAN

Siklus I Pertemuan 1

Hari/Tanggal : Senin, 6 April 2026
Kelas : IIB

No	Nama Siswa	Keterangan
1	Alesha Anindya Myrecca	S
2	Anindita Keisha Arif	a
3	Fatimah Zahra Ramdini	.
4	Farzana Asya Rosita	.
5	Glodia Sulaiman	.
6	Ihsan Muhammad Faisal	.
7	Hilma Inaya	.
8	Kaila Gasali	S
9	Kayla Zahramalena	.
10	Salsabila	.
11	Tiara Ramina Azizan	.
12	Akbar	.
13	Axel Batra	.
14	Fitrah Alif	.
15	Dirga Alwin Gane	.
16	Muh. Fathir Alqaedhar Arlan	.
17	M. Nabil Razka	.
18	Muhammad Reski	.
19	Muh. Salfataris, RM	.
20	Muhammad Alfaris	.
21	Alif Agatha	.

Palopo, 6 April 2026

Wali Kelas IIB

Oktaviani, S.Pd.
NIP. 19841027202521206?

ABSENSI SISWA SELAMA PENELITIAN

Siklus I Pertemuan 2

Hari/Tanggal : Kamis, 9 April 2026
Kelas : IIB

No	Nama Siswa	Keterangan
1	Alesha Anindya Myrecca	.
2	Anindita Keisha Arif	.
3	Fatimah Zahra Ramdini	.
4	Farzana Asya Rosita	.
5	Glodia Sulaiman	.
6	Ihsan Muhammad Faisal	.
7	Hilma Inaya	.
8	Kaila Gasali	.
9	Kayla Zahramalena	.
10	Salsabila	.
11	Tiara Ramina Azizan	.
12	Akbar	a
13	Axel Batra	.
14	Fitrah Alif	.
15	Dirga Alwin Gane	.
16	Muh. Fathir Alqaedhar Arlan	.
17	M. Nabil Razka	.
18	Muhammad Reski	a
19	Muh. Salfataris, RM	.
20	Muhammad Alfaris	S
21	Alif Agatha	.

Palopo, 9 April 2026

Wali Kelas IIB

Oktaviani, S.Pd.
NIP. 198410272025212067

ABSENSI SISWA SELAMA PENELITIAN

Siklus I Pertemuan 3

Hari/Tanggal : Selasa, 14 April 2026
Kelas : IIB

No	Nama Siswa	Keterangan
1	Alesha Anindya Myrecca	•
2	Anindita Keisha Arif	•
3	Fatimah Zahra Ramdini	•
4	Farzana Asya Rosita	•
5	Glodia Sulaiman	•
6	Ihsan Muhammad Faisal	•
7	Hilma Inaya	•
8	Kaila Gasali	•
9	Kayla Zahramalena	•
10	Salsabila	•
11	Tiara Ramina Azizan	•
12	Akbar	•
13	Axel Batra	•
14	Fitrah Alif	•
15	Dirga Alwin Gane	•
16	Muh. Fathir Alqaedhar Arlan	•
17	M. Nabil Razka	•
18	Muhammad Reski	•
19	Muh. Salfataris, RM	•
20	Muhammad Alfaris	•
21	Alif Agatha	•

Palopo, 14 April 2026

Wali Kelas IIB

Oktaviani, S.Pd.
NIP. 198410272025212067

ABSENSI SISWA SELAMA PENELITIAN

Siklus II Pertemuan 1

Hari/Tanggal : Kamis, 16 April 2026
Kelas : IIB

No	Nama Siswa	Keterangan
1	Alesha Anindya Myrecca	•
2	Anindita Keisha Arif	•
3	Fatimah Zahra Ramdini	•
4	Farzana Asya Rosita	•
5	Glodia Sulaiman	•
6	Ihsan Muhammad Faisal	•
7	Hilma Inaya	•
8	Kaila Gasali	•
9	Kayla Zahramalena	•
10	Salsabila	•
11	Tiara Ramina Azizan	•
12	Akbar	•
13	Axel Batra	•
14	Fitrah Alif	•
15	Dirga Alwin Gane	•
16	Muh. Fathir Alqaedhar Arlan	•
17	M. Nabil Razka	•
18	Muhammad Reski	•
19	Muh. Salfataris, RM	•
20	Muhammad Alfaris	•
21	Alif Agatha	•

Palopo, 16 April 2026

Wali Kelas IIB

Oktaviani, S.Pd.
NIP. 198410272025212067

ABSENSI SISWA SELAMA PENELITIAN

Siklus II Pertemuan 2

Hari/Tanggal : Senin, 20 April 2026
Kelas : IIB

No	Nama Siswa	Keterangan
1	Alesha Anindya Myrecca	.
2	Anindita Keisha Arif	.
3	Fatimah Zahra Ramdini	.
4	Farzana Asya Rosita	.
5	Glodia Sulaiman	.
6	Ihsan Muhammad Faisal	.
7	Hilma Inaya	.
8	Kaila Gasali	.
9	Kayla Zahramalena	.
10	Salsabila	.
11	Tiara Ramina Azizan	.
12	Akbar	.
13	Axel Batra	.
14	Fitrah Alif	.
15	Dirga Alwin Gane	.
16	Muh. Fathir Alqaedhar Arlan	.
17	M. Nabil Razka	.
18	Muhammad Reski	.
19	Muh. Salfataris, RM	.
20	Muhammad Alfaris	.
21	Alif Agatha	.

Palopo, 20 April 2026

Wali Kelas IIB

Oktayiani, S.Pd.
NIP. 198410272025212067

ABSENSI SISWA SELAMA PENELITIAN

Siklus II Pertemuan 3

Hari/Tanggal : Kamis, 23 April 2026
Kelas : IIB

No	Nama Siswa	Keterangan
1	Alesha Anindya Myrecca	.
2	Anindita Keisha Arif	.
3	Fatimah Zahra Ramdini	.
4	Farzana Asya Rosita	.
5	Glodia Sulaiman	.
6	Ihsan Muhammad Faisal	.
7	Hilma Inaya	.
8	Kaila Gasali	.
9	Kayla Zahramalena	.
10	Salsabila	.
11	Tiara Ramina Azizan	.
12	Akbar	.
13	Axel Batra	.
14	Fitrah Alif	.
15	Dirga A!win Gane	.
16	Muh. Fathir Alqaedhar Arlan	.
17	M. Nabil Razka	.
18	Muhammad Reski	.
19	Muh. Salfataris, RM	.
20	Muhammad Alfaris	.
21	Alif Agatha	.

Palopo, 23 April 2026

Wali Kelas IIB

Oktaviani, S.Pd.
NIP. 198410272025212067

Lampiran 12. Persuratan

PERSURATAN

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS COKROAMINOTO PALOPO
Jl. Latammacelling No. 9 B Kota Palopo Sulawesi Selatan
Tlp. 0471-23421 Website http://www.uncp.ac.id

Nomor : 039/FKIP/UNCP/III/2026
Lampiran : -
Perihal : Permohonan izin melakukan penelitian

Palopo, 11 Maret 2026

Kepada Yth.
DPMPTSP
di-
Tempat

Dengan Hormat,
Sehubungan dengan pelaksanaan penelitian bagi yang tersebut dibawah ini:

Nama	: Nadia
NIM	: 2201414088
Tempat/Tanggal Lahir	: Rante Paccu, 20 Agustus 2004
Jenis Kelamin	: Perempuan
Program Studi	: PGSD
Fakultas	: Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Alamat	: Jl. Andi Pangerang
Tempat Penelitian	: SDN II Dangerakko Kota Palopo
Waktu Penelitian	: Bulan April - Mei 2026

Dimohon kesediaan Bapak/Ibu untuk menerbitkan surat izin melakukan penelitian di instansi yang Bapak/Ibu pimpin guna menyusun karya ilmiah **(Skripsi)** yang berjudul **"Penggunaan Media Berbasis Game Edukasi Word Wall untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika pada Siswa Kelas II B SDN II Dangerakko Palopo".**

Atas bantuan dan kerjasamanya, kami ucapkan terima kasih.

Dekan FKIP.

Dr. Paldy, M.Pd.
NIDN. 0920078501

Tembusandisampaikankepada yang terhormat:
1. Rektor UNCP (Sebagai Laporan)
2. Arsip

PEMERINTAH KOTA PALOPO
DINAS PENANAMAN MODALDAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
Jl. K. H. M. Hasyim, No. 5, Kota Palopo, Kode Pos: 91921
Telp/Fax. : (0471) 326048, Email : dpmptspplp@palopokota.go.id, Website : http://dpmptsp.palopokota.go.id

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

NOMOR : 500.16.7.2/2026.0258/IP/DPMPTSP

DASAR HUKUM :

1. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2019 tentang Sistem Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi;
2. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2020 tentang Cipta Kerja;
3. Peraturan Mendagri Nomor 3 Tahun 2008 tentang Penerbitan Surat Keterangan Penelitian;
4. Peraturan Wali Kota Palopo Nomor 23 Tahun 2016 tentang Penyederhanaan Perizinan dan Non Perizinan di Kota Palopo;
5. Peraturan Wali Kota Palopo Nomor 31 Tahun 2023 tentang Pelimpahan Kewenangan Perizinan dan Nonperizinan Yang Diberikan Wali Kota Palopo Kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.

MEMBERIKAN IZIN KEPADA

Nama	: **NADIA**
Jenis Kelamin	: P
Alamat	: Dsn. Rante Paccu, Kec. Baebunta, Kab. Luwu Utara
Pekerjaan	: Mahasiswa
NIM	: 2201414088

Maksud dan Tujuan mengadakan penelitian dalam rangka penulisan Skripsi dengan Judul :

PENGGUNAAN MEDIA BERBASIS GAME EDUKASI WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA PADA SISWA KELAS II B SDN 11 DANGERAKKO KOTA PALOPO

Lokasi Penelitian	: SD NEGERI 11 DANGERAKKO KOTA PALOPO
Lamanya Penelitian	: 25 Maret 2026 s.d. 25 Juni 2026

DENGAN KETENTUAN SEBAGAI BERIKUT :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan penelitian kiranya melapor kepada Wali Kota Palopo cq. **Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.**
2. Menaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku, serta menghormati Adat Istiadat setempat.
3. Penelitian tidak menyimpang dari maksud izin yang diberikan.
4. Menyerahkan 1 (satu) examplar foto copy hasil penelitian kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.
5. Surat Izin Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, bilamana pemegang izin ternyata tidak menaati ketentuan- ketentuan tersebut di atas.

Demikian Surat Keterangan Penelitian ini diterbitkan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Kota Palopo
Pada tanggal : 26 Maret 2026

Ditandatangani secara elektronik oleh :
Kepala DPMPTSP Kota Palopo
Hj. NURLAELI, S.PT, MP
Pangkat : Pembina Utama Muda, IV/c
NIP. 19761007 200003 3 003

Tembusan, Kepada Yth.:
1. Wali Kota Palopo;
2. Dandim 1403 SWG;
3. Kapolres Palopo;
4. Kepala Badan Kesbang Prov. Sul-Sel;
5. Kepala Badan Kesbang Kota Palopo;
6. Instasi terkait tempat dilaksanakan penelitian.

Dokumen ini ditandatangani secara elektronik menggunakan Sertifikat Elektronik
yang diterbitkan oleh Balai Sertifikasi Elektronik (BSrE), Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN)

PEMERINTAH KOTA PALOPO
DINAS PENDIDIKA, KEPEMUDAAN DAN OLAHRAGA
SEKOLAH DASAR NEGERI 11 DANGERAKKO
Alamat : Jl. Guttu Patalo No.133 Telp (0471) 3307135
KOTA PALOPO

S U R A T KETERANGAN SELESAI PENELITIAN
Nomor : 400.3.5/038 /SDN.11

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: JENI KENDEK,S.Pd., MM.Pd
NIP	: 196712311988042002
Jabatan	: Kepala Sekolah

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa :

Nama	: **NADIA**
Nim	: 2201414088
Alamat	: Dsn. Rante Paccu, Kec. Baebunta, Kab. Luwu Utara
Pekerjaan	: Mahasiswa
Jenis kelamin	: Perempuan
Jurusan	: PGSD

Benar-benar telah selesai melakukan penelitian di SDN 11 Dangerakko Kota Palopo terhitung mulai tanggal 06 April s/d 23 April 2026 untuk memperoleh data dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul **"Penggunaan Media Berbasis Game Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Pada Siswa Kelas II B SDN 11 Dangerakko Kota Palopo"**

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya

Palopo, 17 Mei 2026
Kepala Sekolah,

JENI KENDEK,S.Pd., MM.Pd
NIP. 196712311988042002

Lampiran 13. Hasil Uji Validasi Instrumen

LEMBAR VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN

Media Berbasis Game Edukasi Wordwall

Judul Penelitian:

Penggunaan Media Berbasis Game Edukasi *Wordwall* untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika pada Siswa Kelas IIB SDN 11 Dangerakko Kota Palopo

Nama Validator : _____
Tanggal : _____

Petunjuk:
Beri tanda (✓) pada kolom skor yang sesuai.

Skor Penilaian:
4 = Sangat Baik
3 = Baik
2 = Kurang
1 = Tidak Baik

A. Aspek Tampilan dan Desain

No	Pernyataan	4	3	2	1
1	Kombinasi warna menarik dan tidak berlebihan	☐	☐	☐	☐
2	Ukuran dan jenis huruf jelas dan mudah dibaca	☐	☐	☐	☐
3	Gambar sesuai dengan materi pecahan	☐	☐	☐	☐
4	Tata letak rapi dan sistematis	☐	☐	☐	☐

B. Aspek Interaktivitas

No	Pernyataan	4	3	2	1
5	Media mendorong partisipasi aktif siswa	☐	☐	☐	☐
6	Permainan memberikan umpan balik yang jelas	☐	☐	☐	☐
7	Media tidak monoton dan menyenangkan	☐	☐	☐	☐

C. Aspek Kemudahan Penggunaan

No	Pernyataan	4	3	2	1
8	Instruksi penggunaan jelas dan mudah dipahami	☐	☐	☐	☐
9	Media mudah dioperasikan oleh siswa kelas II	☐	☐	☐	☐
10	Media sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar	☐	☐	☐	☐

Komentar dan Saran Validator:

.....
.....
.....

Kesimpulan:
☐ Sangat Layak
☐ Layak
☐ Perlu Revisi
☐ Tidak Layak

Tanda Tangan Validator

(_____)

LEMBAR VALIDASI MATERI PEMBELAJARAN

Materi Pecahan (½ dan ¼)

Judul Penelitian:

Penggunaan Media Berbasis Game Edukasi *Wordwall* untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika pada Siswa Kelas IIB SDN 11 Dangerakko Kota Palopo

Nama Validator : _____
Tanggal : _____

Petunjuk:
Beri tanda (✓) pada kolom skor yang sesuai.

Skor Penilaian:
4 = Sangat Sesuai
3 = Sesuai
2 = Kurang Sesuai
1 = Tidak Sesuai

A. Kesesuaian Kurikulum

No	Pernyataan	4	3	2	1
1	Materi sesuai dengan Capaian Pembelajaran	☐	☐	☐	☐
2	Materi sesuai dengan Tujuan Pembelajaran	☐	☐	☐	☐
3	Materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa kelas II	☐	☐	☐	☐

B. Kebenaran Konsep

No	Pernyataan	4	3	2	1
4	Konsep setengah (½) disajikan dengan benar	☐	☐	☐	☐
5	Konsep seperempat (¼) disajikan dengan benar	☐	☐	☐	☐
6	Tidak terdapat kesalahan konsep	☐	☐	☐	☐

C. Penyajian Materi

No	Pernyataan	4	3	2	1
7	Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dipahami	☐	☐	☐	☐
8	Contoh soal kontekstual dan dekat dengan kehidupan siswa	☐	☐	☐	☐
9	Penyajian materi sistematis dan runtut	☐	☐	☐	☐
10	Materi mampu mendukung peningkatan minat belajar	☐	☐	☐	☐

Komentar dan Saran Validator:

.....
.....
.....

Kesimpulan:
☐ Sangat Layak
☐ Layak
☐ Perlu Revisi
☐ Tidak Layak

Tanda Tangan Validator

(_____)