



Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Melalui Media Interaktif Kuis Wordwall dan Benda Konkret Siswa Kelas IV SD Model Terpadu Madani

Kasmawati*, Danti Indriastuti Purnamasari², Andi Nur Isnayanti³,

Prodi Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tadulako, Indonesia

e-mail: kasmaalkap15904@gmail.com, dantindriastuti97@gmail.com,
andinurisyanti@gmail.com

Abstract

*Student learning motivation is one of the important factors that influences success in the learning process, especially in mathematics subjects which are often considered difficult by students. In class IV of SD Model Terpadu Madani, students' learning motivation is still low, so efforts are needed to increase their motivation. One potential approach is the application of interactive media such as Wordwall quizzes and concrete objects, which are expected to attract student interest and facilitate visual understanding of concepts. **Objective:** This research aims to increase the learning motivation of fourth grade students at SD Model Terpadu Madani in learning mathematics through the application of interactive media, Wordwall quizzes and concrete objects. **Method:** This research uses the Classroom Action Research (CAR) method which was carried out in two cycles. Each cycle includes planning, implementation, observation and reflection stages. Student learning motivation is measured through observation of five indicators: interest and interest in learning, active involvement in class, response to feedback, enthusiasm in learning, and persistence and consistency in learning. **Results:** The results showed a significant increase in students' learning motivation. The average student learning motivation increased from 51% in the pre-cycle to 77% in the first cycle, and reached 91% in the second cycle. This increase was seen in all indicators, especially in the aspects of engagement, active involvement, and response to feedback. **Conclusion:** Interactive media Wordwall quizzes and concrete objects have proven effective in increasing students' learning motivation in mathematics subjects. The use of this media not only increases student involvement in the learning process, but also helps them understand abstract concepts. It is recommended that this media be used sustainably and combined with other learning strategies to maximize student learning outcomes.*

Keywords

Interactive Media, Word Wall Quiz, Learning Motivation, Mathematics

Abstrak

Motivasi belajar siswa adalah salah satu faktor penting yang mempengaruhi keberhasilan dalam proses pembelajaran, terutama pada mata pelajaran matematika yang sering dianggap sulit oleh siswa. Di kelas IV SD Model Terpadu Madani, motivasi belajar siswa masih rendah, sehingga diperlukan upaya untuk meningkatkan motivasi mereka. Salah satu pendekatan yang potensial adalah penerapan media interaktif seperti kuis Wordwall dan benda konkret, yang diharapkan mampu menarik minat siswa dan memfasilitasi pemahaman konsep secara visual. **Tujuan:** Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SD Model Terpadu Madani dalam pembelajaran matematika melalui penerapan media interaktif kuis Wordwall dan benda konkret. **Metode:** Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Motivasi belajar siswa diukur melalui observasi terhadap lima indikator: ketertarikan dan minat belajar, keterlibatan aktif dalam kelas, respons terhadap umpan balik, antusiasme dalam pembelajaran, serta ketekunan dan konsistensi dalam belajar. **Hasil:** Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam motivasi belajar siswa. Rata-rata motivasi

belajar siswa meningkat dari 51% pada prasiklus menjadi 77% pada siklus I, dan mencapai 91% pada siklus II. Peningkatan ini terlihat pada semua indikator, terutama pada aspek ketertarikan, keterlibatan aktif, dan respons terhadap umpan balik. **Kesimpulan:** Media interaktif kuis Wordwall dan benda konkret terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Penggunaan media ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, tetapi juga membantu mereka dalam memahami konsep yang abstrak. Disarankan agar media ini digunakan secara berkelanjutan dan diintegrasikan dengan strategi pembelajaran lainnya untuk memaksimalkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci Media Interaktif, Kuis Word Wall, Motivasi Belajar , Matematika

PENDAHULUAN

Matematika di sekolah dasar merupakan mata pelajaran yang berperan penting dalam membangun dasar berpikir logis, kritis, dan sistematis pada anak. Pada tahap ini, materi yang diajarkan mencakup konsep-konsep dasar seperti pengenalan bilangan, operasi hitung, pengukuran, geometri, hingga penyelesaian masalah sederhana (Rivai, 2023). Di kelas-kelas awal, pembelajaran matematika lebih difokuskan pada kemampuan mengenal dan memahami angka, menghitung, serta memperkenalkan konsep perbandingan dan pengukuran. Anak-anak diajak untuk berpikir melalui aktivitas konkret yang menggunakan benda nyata sebagai alat bantu agar mereka lebih mudah memahami konsep abstrak dalam matematika. Seiring dengan bertambahnya jenjang kelas, pembelajaran matematika di sekolah dasar berkembang menjadi lebih kompleks dengan memasukkan konsep-konsep seperti pecahan, desimal, dan operasi bilangan yang lebih besar sehingga siswa kurang termotivasi dalam pembelajaran.

Motivasi belajar siswa merupakan salah satu faktor penting yang sangat menentukan keberhasilan proses pendidikan. Dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, motivasi belajar

menjadi dasar bagi siswa untuk berpartisipasi aktif, memahami materi yang diajarkan, dan mencapai hasil belajar yang optimal. Hal ini sejalan dengan pendapat Maulia, (2023), yang menyatakan bahwa motivasi adalah kekuatan internal dan eksternal yang mendorong seseorang untuk mencapai tujuan. Motivasi belajar yang tinggi akan membuat siswa lebih tekun, konsisten, dan antusias dalam mengikuti pelajaran. Namun, kenyataannya tidak semua siswa memiliki motivasi belajar yang tinggi. Banyak siswa di sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran yang dianggap sulit seperti matematika, menunjukkan motivasi yang rendah. Hal ini tercermin dari minimnya partisipasi aktif siswa dalam kelas, rendahnya minat untuk bertanya, serta kurangnya keterlibatan dalam diskusi kelompok. Di SD Model Terpadu Madani, masalah rendahnya motivasi belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran matematika menjadi perhatian serius. Berdasarkan observasi awal, hanya sekitar setengah dari siswa yang tampak antusias mengikuti pembelajaran, sementara sebagian besar lainnya cenderung pasif dan menunjukkan ketertarikan yang minim terhadap pelajaran. Rendahnya motivasi belajar siswa di kelas IV SD Model Terpadu Madani dapat disebabkan

oleh berbagai faktor. Pertama, metode pembelajaran yang digunakan kurang menarik atau tidak relevan dengan kebutuhan siswa. Menurut Batu, et. al (2023) pendekatan pembelajaran yang monoton dan tidak melibatkan partisipasi aktif siswa sering kali menyebabkan kejenuhan dan menurunkan minat belajar. Guru cenderung menggunakan metode ceramah dan penugasan yang kurang interaktif, sehingga siswa merasa bosan dan tidak tertarik untuk mengikuti pelajaran.

Kedua, konsep-konsep dalam pelajaran matematika yang abstrak sering kali sulit dipahami oleh siswa di kelas. Hal ini sejalan dengan pendapat Alawiyah, (2019) bahwa anak-anak pada tahap operasional konkret, seperti siswa sekolah dasar, lebih mudah memahami materi jika mereka dapat menghubungkannya dengan objek atau pengalaman nyata. Ketika konsep-konsep abstrak matematika disampaikan tanpa dukungan alat bantu konkret, siswa sering kali kesulitan memvisualisasikan atau memahami materi tersebut. Ini membuat mereka merasa tidak percaya diri dan pada akhirnya kehilangan motivasi untuk belajar. Ketiga, keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran sangat bergantung pada bagaimana guru memberikan umpan balik dan mendorong siswa untuk berpartisipasi. Di kelas IV SD Model Terpadu Madani, guru mungkin belum optimal dalam memberikan umpan balik yang membangun, sehingga siswa tidak merasa termotivasi untuk memperbaiki kesalahan atau meningkatkan pemahaman mereka.

Untuk mengatasi masalah rendahnya motivasi belajar siswa, diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan adalah penggunaan media interaktif seperti kuis Wordwall dan benda konkret. Media Wordwall memungkinkan siswa untuk terlibat dalam permainan edukatif yang interaktif, di mana mereka dapat berkompetisi secara sehat dan mendapatkan umpan balik secara langsung atas jawaban yang diberikan. Dengan adanya elemen permainan, Wordwall mampu membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan, sehingga siswa merasa lebih termotivasi untuk terlibat aktif. Selain itu, benda konkret dapat membantu siswa memahami konsep matematika yang abstrak dengan lebih baik. Misalnya, konsep perkalian atau pembagian dapat dijelaskan melalui penggunaan benda nyata seperti kelereng atau balok. Dengan bantuan benda konkret, siswa dapat memvisualisasikan dan memanipulasi konsep-konsep matematika secara langsung, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami dan relevan dengan kehidupan sehari-hari. Bruner (1966) berpendapat bahwa penggunaan benda konkret dapat membantu siswa dalam membangun pemahaman yang lebih mendalam tentang materi yang diajarkan.

Berbagai penelitian juga telah menunjukkan efektivitas penggunaan media interaktif dan benda konkret dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Kahfi (2021) menemukan bahwa penerapan media pembelajaran yang interaktif dapat meningkatkan partisipasi siswa dan motivasi mereka dalam mempelajari mata pelajaran yang sebelumnya dianggap sulit. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall sebagai alat pembelajaran mampu menciptakan suasana

belajar yang lebih menyenangkan dan kompetitif, sehingga siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Demikian pula, penelitian yang dilakukan oleh Saputro, (2023) menemukan bahwa penggunaan benda konkret dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar.

Penerapan media interaktif kuis Wordwall dan benda konkret dalam pembelajaran matematika di kelas IV SD Model Terpadu Madani diharapkan mampu mengatasi permasalahan rendahnya motivasi belajar siswa. Melalui pendekatan yang interaktif, siswa akan lebih terlibat aktif dalam proses pembelajaran, baik dalam hal berpartisipasi dalam diskusi kelas, menjawab pertanyaan, maupun memberikan respons terhadap umpan balik. Selain itu, dengan bantuan benda konkret, siswa akan lebih mudah memahami konsep-konsep matematika yang abstrak, sehingga mereka merasa lebih percaya diri dan termotivasi untuk belajar. Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas penggunaan media interaktif kuis Wordwall dan benda konkret dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SD Model Terpadu Madani pada mata pelajaran matematika. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Melalui metode PTK, peneliti dapat melakukan perbaikan berkelanjutan terhadap proses pembelajaran berdasarkan hasil observasi pada tiap siklus.

Penelitian ini akan mengukur motivasi belajar siswa berdasarkan lima indikator utama, yaitu: ketertarikan dan minat belajar, keterlibatan aktif dalam kelas, respons terhadap umpan balik, antusiasme dalam pembelajaran, serta ketekunan dan konsistensi dalam belajar. Data motivasi belajar siswa akan dikumpulkan melalui observasi langsung, kuesioner, serta wawancara dengan guru dan siswa. Diharapkan bahwa dengan penerapan media interaktif Wordwall dan benda konkret, motivasi belajar siswa akan meningkat secara signifikan di setiap siklus, sehingga mereka dapat lebih aktif, antusias, dan konsisten dalam belajar matematika.

II. METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Kemmis dan McTaggart (1988), PTK merupakan sebuah proses penelitian yang dilakukan oleh pendidik secara sistematis untuk mengatasi masalah praktis yang dihadapi di kelas dan untuk meningkatkan kualitas praktik pembelajaran mereka melalui perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi dalam siklus yang berulang (Hanifah, 2014). Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan Motivasi belajar siswa dengan menerapkan media interaktif kuis Wordwall dan benda konkret pada pembelajaran matematika. PTK dipilih karena pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi masalah pembelajaran di kelas, menerapkan tindakan perbaikan secara langsung, dan terus memantau dampaknya. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari empat tahap: (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan,

(3) Observasi, dan (4) Refleksi. Desain ini diadopsi untuk memungkinkan evaluasi dan perbaikan berkelanjutan dalam penggunaan media Wordwall di kelas

Subjek penelitian ini adalah 20 siswa kelas IV SD Model Terpadu Madani. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik ini digunakan untuk mengamati perilaku dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Data yang dikumpulkan dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk menggambarkan respons siswa terhadap media interaktif kuis Wordwall dan benda konkret secara mendalam, sementara analisis kuantitatif digunakan untuk mengukur peningkatan Motivasi belajar siswa dari prasiklus hingga Siklus II. Data kuantitatif ini dihitung dalam bentuk persentase dan kategori untuk menunjukkan tingkat pencapaian motivasi belajar siswa. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah tercapainya ketuntasan 80% dari siswa yang menunjukkan Motivasi belajar yang tinggi.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas mengenai penerapan media interaktif kuis wordwall dan benda konkret untuk meningkatkan kemampuan Motivasi siswa pada pembelajaran matematika, diawali dengan tahap pra-siklus atau tahap penilaian sebelum dilakukannya tindakan. Hasil penilaian pada tahap prasiklus, siklus I dan siklus II disajikan sebagai berikut:

Prasiklus

Pada prasiklus peneliti melakukan pre tes untuk melihat kemampuan awal siswa sebelum diterapkan media interaktif kuis wordwall dan benda konkret. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan partisipasi siswa. Terdapat lima indikator yang dinilai dalam Motivasi siswa, yaitu: (1) Ketertarikan dan Minat Belajar, (2) Keterlibatan Aktif dalam Kelas, (3) Respons Terhadap Umpan Balik, (4) Antusiasme dalam pembelajaran, dan (5) Ketekunan dan Konsistensi dalam Pembelajaran. Tabel berikut memberikan gambaran hasil mengenai tingkat kemampuan Motivasi belajar siswa kelas IV SD Model Terpadu Madani. Adapun nilai rata-rata kemampuan motivasi belajar siswa pada tahap pratindakan untuk setiap indikator sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Motivasi Belajar Siswa PraSiklus

No	Indikator	Nilai Rata-Rata
1.	Ketertarikan dan Minat Belajar	45%
2.	Keterlibatan Aktif dalam Kelas	40%
3.	Respons Terhadap Umpan Balik	60%
4.	Antusiasme dalam pembelajaran	50%
5.	Ketekunan dan Konsistensi dalam Pembelajaran	60%
Jumlah		51%

Data di atas menunjukkan hasil analisis Motivasi belajar siswa siswa dalam pembelajaran matematika pada tahap pra-siklus. Nilai rata-rata untuk setiap indikator menunjukkan sejauh mana siswa termotivasi dalam pembelajaran. Berikut adalah pembahasan

untuk masing-masing indikator: Indikator “Ketertarikan dan Minat Belajar” Memperoleh presentase 45% nilai ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum sepenuhnya tertarik dan berminat terhadap pembelajaran. Persentase 45% menandakan bahwa minat siswa masih rendah, sehingga perlu upaya lebih untuk membuat materi atau metode pembelajaran lebih menarik bagi siswa. Indikator “Keterlibatan aktif siswa dalam kelas” sangat rendah dengan nilai 40%. Ini mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa belum aktif berpartisipasi dalam diskusi atau kegiatan di kelas. Siswa mungkin merasa kurang terlibat karena materi yang kurang menarik atau metode pembelajaran yang kurang interaktif.

Pada indikator “Respons Terhadap Umpan Balik” memperoleh presentase sebesar 60%. Hal ini menunjukkan bahwa respons siswa terhadap umpan balik tergolong sedang. Mereka cenderung menerima masukan dari guru, tetapi masih ada ruang untuk perbaikan agar mereka lebih proaktif dalam menanggapi kritik dan saran. Indikator “Antusiasme dalam Pembelajaran” berada di titik sedang dengan nilai 50%. Artinya, setengah dari siswa menunjukkan semangat dalam belajar, sementara yang lain mungkin kurang termotivasi. Hal ini bisa disebabkan oleh pendekatan yang kurang mendorong keterlibatan emosional atau keinginan belajar yang mendalam. Pada indikator “Ketekunan dan konsistensi siswa dalam belajar” juga berada pada tingkat menengah dengan nilai 60%. Siswa tampaknya cukup gigih, tetapi masih memerlukan dorongan untuk mempertahankan

motivasi mereka dalam jangka panjang, terutama ketika menghadapi kesulitan dalam pembelajaran.

Secara keseluruhan, nilai rata-rata motivasi belajar siswa pada tahap prasiklus sebesar 51% menunjukkan bahwa motivasi siswa masih berada pada level yang kurang optimal (rendah). Hasil ini mengindikasikan bahwa diperlukan intervensi dalam bentuk media atau metode pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, serta pemberian umpan balik yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan, minat, dan konsistensi belajar siswa. Berdasarkan tabel hasil analisis di atas, perlu adanya perbaikan untuk meningkatkan Motivasi Belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran matematika. Untuk mengatasi hal tersebut peneliti akan melakukan Tindakan pada siklus I melalui penerapan media interaktif kuis wordwall dan benda konkret dalam pembelajaran matematika.

Siklus I

Pada siklus I merupakan Tindakan penelitian setelah melakukan prasiklus. Pada siklus I ini peneliti menerapkan media interaktif kuis wordwall dan benda konkret dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV. Adapun hasil siklus I dapat dilihat pada tabel 2 berikut:

Tabel 2. Hasil Motivasi Belajar Siswa Siklus I

No	Indikator	Nilai Rata-Rata
1.	Ketertarikan dan Minat Belajar	85%
2.	Keterlibatan Aktif dalam Kelas	80%

3.	Respons Terhadap Umpan Balik		90%
4.	Antusiasme dalam pembelajaran	dalam	60%
5.	Ketekunan dan Konsistensi dalam Pembelajaran	dan dalam	70%
	Jumlah		77%

Berdasarkan data hasil penelitian pada Siklus I yang ditampilkan dalam Tabel 2, penerapan media interaktif kuis Wordwall dan benda konkret dalam pembelajaran matematika berhasil memberikan peningkatan yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Berikut adalah pembahasan dari masing-masing indikator:

Pada indikator “Ketertarikan dan Minat Belajar” terhadap materi pelajaran matematika memperoleh nilai presentase 85%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif seperti Wordwall dan benda konkret mampu membuat siswa lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar. Menurut pendapat Magdalena (2021), keterlibatan media yang menarik mampu meningkatkan minat belajar siswa karena mereka lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman langsung. Penelitian sebelumnya oleh Saputro, et al. (2023) juga mendukung hasil ini, di mana penerapan media pembelajaran yang interaktif berhasil meningkatkan minat belajar siswa pada pelajaran matematika. Indikator “Keterlibatan Aktif dalam Kelas” memperoleh nilai rata-rata 80%. Ini menandakan bahwa media Wordwall dan benda konkret mendorong partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Penggunaan media ini mendorong interaksi antara siswa dan guru serta antarsiswa. Mahmudah (2019) berpendapat

bahwa pembelajaran yang melibatkan media interaktif mendorong siswa untuk lebih aktif dalam berkomunikasi dan berpartisipasi dalam aktivitas belajar, yang memperkuat pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan.

Pada indikator “Respons Terhadap Umpan Balik” memperoleh presentase 90%. Ini menunjukkan bahwa siswa dengan antusias menanggapi masukan yang diberikan guru, yang menunjukkan bahwa mereka merasa lebih percaya diri dan termotivasi untuk memperbaiki kesalahan atau kekurangan. Menurut Andika (2024), umpan balik yang tepat waktu dan spesifik sangat efektif dalam memotivasi siswa untuk belajar lebih baik. Penggunaan media Wordwall juga memungkinkan penyampaian umpan balik yang cepat dan interaktif, sehingga siswa dapat langsung mengetahui hasil kerja mereka.

Pada indikator “Antusiasme dalam Pembelajaran” memperoleh presentase 60%. Ini mungkin mengindikasikan bahwa meskipun sebagian besar siswa terlibat aktif, ada siswa yang masih memerlukan dorongan lebih untuk lebih antusias dalam belajar. Faktor seperti rasa kurang percaya diri atau kurangnya pemahaman mendalam tentang konsep yang diajarkan bisa menjadi penyebab. Hal ini sejalan dengan pendapat Rafikasari (2021) bahwa guru harus terus mengeksplorasi pendekatan kreatif untuk mendorong semua siswa agar lebih bersemangat dalam proses belajar. Indikator “Ketekunan dan Konsistensi dalam Pembelajaran” memperoleh nilai rata-rata adalah 70%, yang mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa cukup tekun dan konsisten dalam belajar, meskipun masih ada ruang untuk peningkatan.

Menurut Labuem (2021), konsistensi dalam belajar adalah hasil dari pengaturan diri yang baik dan motivasi intrinsik, yang dapat diperkuat melalui dukungan media yang variatif dan menarik seperti yang diterapkan dalam penelitian ini.

Secara keseluruhan, rata-rata motivasi belajar siswa pada Siklus I mencapai 77%. Ini menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan prasiklus. Penerapan media interaktif Wordwall dan benda konkret terbukti efektif dalam meningkatkan ketertarikan, keterlibatan, dan respons siswa terhadap umpan balik. Namun, aspek antusiasme dan konsistensi masih memerlukan perbaikan. Namun, masih ada indikator yang masih rendah dan perlu dilakukan perbaikan. Untuk memperbaiki hal tersebut peneliti akan melanjutkan dengan pembelajaran Siklus II. Pelaksanaan pembelajaran siklus II ini juga dilakukan atas dasar, nilai rata-rata secara keseluruhan kemampuan motivasi belajar siswa belum tuntas. Nilai ini belum mencapai kriteria ketuntasan maksimal (KKM) sebesar 80%. Oleh sebab itu, peneliti akan melanjutkan pada Siklus II dengan memperbaiki hal-hal yang masih kurang pada siklus I.

Siklus II

Pada tahap ini, peneliti menjalankan prosedur yang sama seperti pada siklus sebelumnya, tetapi dengan memperbaiki kekurangan yang ditemukan pada siklus tersebut. Pada pelaksanaan siklus I, hasil belajar peserta didik belum memenuhi standar ketuntasan, dengan tingkat keberhasilan sebesar 77%, yang masih di

bawah target 80%. Hal ini menunjukkan perlunya perubahan tindakan pada siklus II. Peneliti memodifikasi penggunaan WordWall dan media konkret menjadi lebih inovatif dan menarik, serta memberikan arahan yang lebih menyeluruh. Hasil observasi mengenai motivasi belajar siswa pada Siklus II dapat dilihat pada tabel 3 di bawah ini:

Tabel 3. Hasil Motivasi Belajar Siswa Siklus II

No	Indikator	Nilai Rata-Rata
1.	Ketertarikan dan Minat Belajar	95%
2.	Keterlibatan dalam Kelas Aktif	90%
3.	Respons Terhadap Umpan Balik	95%
4.	Antusiasme dalam pembelajaran	80%
5.	Ketekunan dan Konsistensi dalam Pembelajaran	95%
Jumlah		91%

Berdasarkan hasil observasi motivasi belajar siswa pada Siklus II yang tercantum dalam Tabel 3, peneliti berhasil memodifikasi penggunaan media interaktif kuis Wordwall dan benda konkret secara lebih inovatif, yang berdampak positif terhadap motivasi belajar siswa. Berikut adalah pembahasan masing-masing indikator dari hasil tersebut: Pada indikator “Ketertarikan dan Minat Belajar” meningkat secara signifikan, mencapai 95%. Modifikasi media interaktif Wordwall dan benda konkret menjadi lebih menarik mampu membuat siswa lebih antusias dalam mempelajari matematika. Hal ini didukung oleh Wahidiyah, (2023), yang menyatakan bahwa pengalaman

belajar yang melibatkan interaksi langsung dengan media konkret membantu siswa dalam menghubungkan konsep abstrak dengan realitas. Peningkatan minat ini sejalan dengan penelitian Nursyam, (2019), yang menemukan bahwa media pembelajaran yang inovatif dapat meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan.

Indikator “Keterlibatan Aktif dalam Kelas” meningkat menjadi 90%. Siswa semakin terlibat dalam diskusi dan aktivitas pembelajaran yang dirancang oleh guru. Menurut Mahmudah, (2019), keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan sosial dan kolaboratif di kelas sangat penting dalam membangun pemahaman kognitif. Penggunaan kuis Wordwall sebagai alat evaluasi yang interaktif memungkinkan siswa untuk berkompetisi dan saling berbagi informasi, yang pada gilirannya meningkatkan keterlibatan aktif mereka. Indikator “Respons Terhadap Umpan Balik” juga meningkat menjadi 95%. Umpan balik yang diberikan melalui media interaktif memungkinkan siswa untuk mendapatkan hasil secara langsung dan menyesuaikan pemahaman mereka dengan lebih cepat. Menurut Maulia, (2023), umpan balik yang efektif merupakan salah satu faktor terpenting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Pada Siklus II, siswa menunjukkan respons yang lebih positif terhadap masukan yang mereka terima, yang menunjukkan peningkatan pemahaman dan kesiapan untuk memperbaiki kesalahan.

Indikator “Antusiasme dalam Pembelajaran” mengalami peningkatan dibandingkan dengan Siklus I, mencapai 80%. Namun, nilai ini masih menunjukkan ruang untuk peningkatan lebih lanjut. Alawiyah, (2019) menyatakan bahwa

motivasi intrinsik seperti antusiasme dipengaruhi oleh keyakinan siswa terhadap kemampuan mereka untuk berhasil. Dalam hal ini, modifikasi media pembelajaran yang dilakukan sudah membantu meningkatkan antusiasme siswa, tetapi strategi pembelajaran yang lebih personal dan motivasi emosional mungkin perlu ditingkatkan untuk meningkatkan antusiasme secara keseluruhan. Indikator “Ketekunan dan Konsistensi dalam Pembelajaran” meningkat secara signifikan menjadi 95%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa siswa lebih termotivasi untuk menyelesaikan tugas-tugas dengan sungguh-sungguh dan tidak mudah menyerah. Putri, (2024) menekankan pentingnya regulasi diri dalam belajar, di mana siswa yang memiliki motivasi tinggi akan lebih tekun dan konsisten dalam menyelesaikan tugas. Media Wordwall yang bersifat kompetitif dapat menjadi dorongan bagi siswa untuk lebih gigih dalam mengerjakan tugas.

Rata-rata motivasi belajar siswa pada Siklus II mencapai 91%, menunjukkan peningkatan yang signifikan dari Siklus I. Modifikasi media media Interaktif Kuis Wordwall dan benda konkret berhasil menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif, menarik, dan mendukung keterlibatan aktif siswa. Peningkatan ini mendukung temuan penelitian sebelumnya oleh Astuti (2019), yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang interaktif dapat meningkatkan motivasi siswa secara signifikan. Dengan pendekatan yang lebih inovatif, guru berhasil meningkatkan ketertarikan, keterlibatan, dan konsistensi siswa dalam belajar matematika. Berdasarkan nilai

rata-rata pada siklus II yang mencapai 91%, menandakan keberhasilan pembelajaran, khususnya penerapan media pembelajaran Wordwall dan benda konkret. Hal ini mengindikasikan bahwa pembelajaran hanya dilakukan sampai pada siklus II, karena pada siklus II sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM) yaitu 80%. Berdasarkan uraian di atas, dapat diketahui bahwa media media Interaktif Kuis Wordwall dan benda konkret dapat meningkatkan Motivasi belajar siswa kelas IV SD Model Terpadu Madani.

Adapun perbandingan hasil Motivasi Belajar siswa mulai dari pra-tindakan, siklus I dan siklus II sebagai berikut:

Tabel 4. Perbandingan Hasil Motivasi Prasiklus, Siklus I dan Siklus II

No	Indikator	Nilai Rata-Rata		
		Prasiklus	Siklus I	Siklus II
1.	Ketertarikan dan Minat Belajar	45%	85%	95%
2.	Keterlibatan Aktif dalam Kelas	40%	80%	90%
3.	Respons Terhadap Umpan Balik	60%	90%	95%
4.	Antusiasme dalam pembelajaran	50%	60%	80%
5.	Ketekunan dan Konsistensi dalam Pembelajaran	60%	70%	95%
	Jumlah	51%	77%	91%

Berdasarkan Tabel 4, terjadi peningkatan yang signifikan pada motivasi belajar siswa dari tahap prasiklus hingga Siklus II. Pada tahap prasiklus, nilai rata-rata motivasi belajar siswa

adalah 51%, yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki motivasi belajar yang rendah. Setelah penerapan media interaktif kuis Wordwall dan benda konkret pada Siklus I, motivasi belajar siswa meningkat menjadi 77%, dan pada Siklus II, motivasi belajar siswa meningkat lebih lanjut hingga mencapai 91%. Peningkatan dari 51% pada prasiklus ke 91% pada Siklus II menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif seperti Wordwall, yang dirancang untuk mendorong partisipasi aktif, serta benda konkret yang membantu siswa memahami konsep matematika secara visual dan konkret, mampu memberikan dampak yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa.

Menurut Kahfi (2021), media interaktif dan alat konkret dalam pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa. Media seperti kuis interaktif memfasilitasi keterlibatan langsung siswa, sehingga mereka lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Dengan meningkatnya keterlibatan siswa, motivasi intrinsik mereka terhadap pembelajaran juga meningkat. Hal ini didukung oleh Mulya, (2024), yang menyatakan bahwa pendekatan yang melibatkan partisipasi aktif melalui media interaktif cenderung meningkatkan motivasi belajar, terutama dalam mata pelajaran yang dianggap sulit, seperti matematika.

Peningkatan motivasi belajar yang dihasilkan dari penggunaan media interaktif kuis Wordwall dan benda konkret sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya. Kusumawati, (2021) menemukan bahwa penerapan media interaktif dalam pembelajaran matematika meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa secara

signifikan. Penggunaan alat bantu konkret juga memungkinkan siswa untuk mengaitkan konsep abstrak dengan situasi nyata, yang menurut Bruner (1966), dapat meningkatkan pemahaman konseptual dan motivasi untuk belajar lebih mendalam.

Secara keseluruhan, penggunaan media interaktif kuis Wordwall dan benda konkret dalam pembelajaran matematika terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, sebagaimana ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata motivasi dari prasiklus hingga Siklus II. Dengan penerapan yang tepat, media ini tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif, tetapi juga memberikan dampak positif pada ketekunan dan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai penerapan media interaktif kuis Wordwall dan benda konkret dalam pembelajaran matematika, dapat disimpulkan bahwa penggunaan kedua media ini efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV. Hal ini terbukti dengan peningkatan nilai rata-rata motivasi belajar siswa dari tahap prasiklus sebesar 51% menjadi 77% pada Siklus I, dan mencapai 91% pada Siklus II. Setiap indikator motivasi belajar, seperti ketertarikan, keterlibatan aktif, respons terhadap umpan balik, antusiasme, serta ketekunan dan konsistensi, mengalami peningkatan yang signifikan. Penggunaan media interaktif Wordwall dan benda konkret mampu menjadikan pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami

oleh siswa, sehingga motivasi belajar mereka meningkat. Disarankan untuk terus memanfaatkan dan mengembangkan penggunaan media interaktif seperti Wordwall dan benda konkret dalam pembelajaran matematika, serta di mata pelajaran lainnya. Guru juga perlu melakukan variasi dalam penggunaannya agar siswa tetap antusias dan termotivasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Alawiyah, T., Supriatna, E., & Yuliani, W. (2019). Pengaruh motivasi intrinsik dan kesadaran metakognitif terhadap prestasi akademik siswa. *Journal of Innovative Counseling: Theory, Practice, and Research*, 3(02), 91-98.
- Andika, R., Erita, Y., & Ningsih, Y. (2024). Training on Quizizz as Interactive Learning Media and Assessment for Primary Teacher. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 8(3), 701-710.
- Batu, R. B. L., Purba, V. F., Zawani, N., Wahyuni, D. S., Syahputra, B. A., & Rachman, F. (2023). Hambatan Dan Alternatif Solusi: Peningkatan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Ppkn Di Sekolah Menengah Atas. *Interdisciplinary Explorations in Research Journal*, 1(2), 131-138.
- Kahfi, M., & Srirahayu, E. (2021). Penerapan multimedia interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA. *PETIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 7(1), 63-70.
- Kusumawati, L. D., & Mustadi, A. (2021). Kelayakan multimedia pembelajaran interaktif dalam memotivasi siswa belajar Matematika. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(1), 31-51.
- Labuem, W. N. M. Y. S., Al Mansur, D. W. A. M., Masgumelar, H. A. N. K., Wijayanto, A., Or, S., Kom, S., ... &

- Or, S. (2021). Implementasi dan problematika merdeka belajar. *Tulungagung: Akademia Pustaka*.
- Magdalena, I., Shodikoh, A. F., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., & Susilawati, I. (2021). Pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa sdn meruya selatan 06 pagi. *Edisi*, 3(2), 312-325.
- Mahmudah, F., & Wathon, A. (2019). Membangun Pembelajaran Diferensial Melalui Kegiatan Bermain Alat Permainan Edukatif. *Sistim Informasi Manajemen*, 2(2), 66-95.
- Mahmudah, F., & Wathon, A. (2019). Membangun Pembelajaran Diferensial Melalui Kegiatan Bermain Alat Permainan Edukatif. *Sistim Informasi Manajemen*, 2(2), 66-95.
- Maulia, S. (2023). Peran Komunikasi Efektif Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar (SD). *Elementa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(1).
- Mulya, F. A., & Jamilah, J. (2024). Implementasi Pendekatan Joyfull Learning Untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa Pada Pembelajaran Matematika Siswa Mi Perwani Blitar. *Pemijar: Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah dan Pembelajaran*, 1(1), 25-36.
- Nursyam, A. (2019). Peningkatan minat belajar siswa melalui media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Ekspose: Jurnal Penelitian Hukum dan Pendidikan*, 18(1), 811-819.
- Putri, A. P. (2024). *Efektivitas Pembelajaran IPS Interaktif Berbasis Game Kahoot dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Kelas VIII di MTs DDI Bilajeng* (Doctoral dissertation, IAIN Parepare).
- Rafikasari, F., Ibrahim, M., Amin, S. M., & Djazilan, S. (2021). Keefektifan pembelajaran agama islam melalui pendekatan pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (pakem) di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3232-3241.
- Rivai, S., & Rahmat, A. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Matematika Untuk Pemahaman Konsep Dasar Matematika Bagi Mahasiswa Jurusan S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar. *Dikmas: Jurnal Pendidikan Masyarakat dan Pengabdian*, 3(1), 57-68.
- Saputro, K. H., Prasasti, P. A. T., & Raharjo, S. (2023). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN Padas pada Pelajaran Matematika Melalui Penggunaan Media Benda Konkret. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 1593-1611.
- Saputro, K. H., Prasasti, P. A. T., & Raharjo, S. (2023). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN Padas pada Pelajaran Matematika Melalui Penggunaan Media Benda Konkret. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 1593-1611.
- Wahiddiyah, N. P., Luthfia, A. N., Safitri, D., & Sujarwo, S. (2023). Pemanfaatan Augmented Reality dalam Pembelajaran IPS Menyajikan Informasi Sejarah dengan Realitas Tambahan. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Ilmu Pendidikan*, 2(4), 115-124.