

Efektifitas Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar pada Pembelajaran Matematika di Kelas II Sekolah Dasar

Eko Wahyudi Saputro *¹

Warli ²

Sri Wahyuni ³

^{1,2}Program Studi Pendidikan Profesi Guru, Fakultas Vokasi, Universitas PGRI Ronggolawe Tuban, Indonesia

³UPT SD Negeri Sendangharjo 4 Tuban

*e-mail: saputro10520@gmail.com¹, warli66@gmail.com², sw3540256@gmail.com³

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa kelas 2A dalam pembelajaran Matematika pada materi Membilang sampai dengan 100, yang teridentifikasi melalui observasi dan hasil evaluasi harian. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan hasil belajar siswa secara kualitatif dan mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhinya. Metode penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbantuan media Wordwall efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas 2A pada mata pelajaran Matematika, khususnya materi membilang sampai dengan 100. Peningkatan ini terlihat dari adanya kenaikan nilai rata-rata siswa dari 65,45 pada pra-PTK menjadi 72,27 pada Siklus I, dan semakin meningkat menjadi 80,91 pada Siklus II. Selain itu, ketuntasan belajar juga menunjukkan perkembangan yang signifikan, dengan persentase ketuntasan siswa bertambah dari 22,73% pada pra-PTK menjadi 72,27% pada Siklus I, dan mencapai 77,27% pada Siklus II. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa penggunaan metode pembelajaran konkret dan latihan bertahap dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep membilang. Implikasi dari penelitian ini menunjukkan pentingnya penerapan pendekatan pembelajaran yang lebih variatif dan adaptif terhadap kebutuhan siswa untuk meningkatkan hasil belajar Matematika di tingkat awal.

Kata kunci: wordwall, hasil belajar, matematika, sekolah dasar

Abstract

This research is motivated by the low learning outcomes of class 2A students in Mathematics learning on the material of Counting up to 100, which was identified through observation and daily evaluation results. The purpose of this study was to describe student learning outcomes qualitatively and identify the factors that influence them. The research method used in this study was Classroom Action Research (CAR) with qualitative descriptive with data collection techniques in the form of observation, interviews, and documentation. The results of the study showed that the application of the Problem Based Learning (PBL) learning model assisted by Wordwall media was effective in improving the learning outcomes of class 2A students in Mathematics, especially the material of counting up to 100. This increase can be seen from the increase in the average student score from 65.45 in pre-CAR to 72.27 in Cycle I, and increasing to 80.91 in Cycle II. In addition, learning completion also showed significant development, with the percentage of student completion increasing from 22.73% in pre-PTK to 72.27% in Cycle I, and reaching 77.27% in Cycle II. The conclusion of this study is that the use of concrete learning methods and gradual exercises can improve students' understanding of the concept of counting. The implications of this study indicate the importance of implementing a more varied and adaptive learning approach to students' needs to improve Mathematics learning outcomes at the early level.

Keywords: wordwall, learning outcomes, mathematics, elementary school

PENDAHULUAN

Matematika adalah mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam dunia pendidikan karena diajarkan di setiap jenjang Pendidikan (Mutmainnah & Andika, 2024). Pada kelas rendah, terutama kelas 2 SD, pembelajaran Matematika diarahkan untuk memperkenalkan konsep dasar bilangan, operasi hitung sederhana, serta keterampilan membilang sebagai pondasi bagi pemahaman materi Matematika yang lebih kompleks di jenjang berikutnya. Dalam proses pembelajaran Matematika di sekolah dasar, banyak siswa menunjukkan persepsi negatif terhadap

mata pelajaran ini. Mereka cenderung menganggap Matematika sebagai pelajaran yang rumit, penuh dengan angka dan simbol yang sulit dipahami (Nur'aini & Fitriawan, 2023). Akibat dari anggapan ini, muncul rasa takut atau kecemasan setiap kali mereka akan menghadapi pelajaran Matematika. Rasa takut tersebut sering kali sudah muncul bahkan sebelum proses belajar dimulai, sehingga menghambat kesiapan mental dan emosional siswa dalam menerima materi. Kondisi ini tentu berdampak langsung terhadap kemampuan siswa untuk berkonsentrasi dan memahami penjelasan guru selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang tepat menjadi salah satu unsur terpenting dalam pendidikan untuk membantu siswa memperoleh hasil belajar yang optimal (Suhendar et al., 2025).

Hasil belajar siswa dapat menurun akibat kebosanan dan berbagai dampak negatif lainnya yang mereka alami (Sukma & Handayani, 2022). Dalam proses pendidikan, guru memiliki peran penting karena mereka membimbing pengembangan potensi sosial, intelektual, keterampilan, dan bakat siswa. Melalui komunikasi yang baik dengan siswa serta pemberian materi belajar yang tepat, guru dapat membantu memantau proses belajar dan mendorong pencapaian prestasi (Rahmadanti et al., 2024). Selain itu, hasil belajar berfungsi sebagai indikator penting dalam proses pembelajaran, karena melalui hasil tersebut guru dapat menilai sejauh mana perkembangan pengalaman dan pengetahuan yang telah diperoleh siswa untuk mencapai tujuan belajarnya dalam kegiatan pembelajaran selanjutnya (Agusti & Aslam, 2022). Sejalan dengan itu, Permendikbud juga menekankan pentingnya pemanfaatan teknologi dalam prinsip pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi, sehingga mendorong guru untuk menciptakan dan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi guna membantu siswa memahami materi secara lebih optimal (Imanulhaq & Pratowo, 2022). Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran adalah melalui game edukasi, yaitu permainan berbasis digital yang tidak hanya berpengaruh terhadap proses pembelajaran, tetapi juga berguna untuk mengasah keterampilan, kemampuan, serta motivasi siswa dalam memahami materi, di mana salah satu contoh game edukasi yang dapat digunakan adalah Wordwall (Aprilia et al., 2024).

Wordwall adalah aplikasi berbasis web yang menyediakan berbagai fitur seperti papan buletin bertema dan beragam aktivitas permainan, seperti mencocokkan kata, kuis, mencari kata yang hilang, teka-teki, dan lainnya, yang berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran kosakata (Pradini & Adnyayanti, 2022). Pemanfaatan media pembelajaran dengan permainan edukatif seperti Wordwall menjadi penting, karena dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa, menumbuhkan minat dan kesenangan dalam pembelajaran, serta mendorong motivasi dan pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari (Mahfiroh & Muslim, 2023). Salah satu keunggulan edugame Wordwall adalah tersedianya akses gratis untuk pilihan dasar dengan berbagai template, serta kemudahan membagikan permainan yang telah dibuat melalui tautan yang dapat dikirimkan lewat WhatsApp, Google Classroom, atau platform lainnya (Imanulhaq & Pratowo, 2022).

Sejumlah penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dalam Matematika sangat dipengaruhi oleh metode pembelajaran dan media yang digunakan. Misalnya, penelitian oleh (Sukma & Handayani, 2022) menyatakan bahwa penggunaan media interaktif berbasis Wordwall Quiz di kelas eksperimen menunjukkan keunggulan dibandingkan kelas yang tidak menggunakan media tersebut, ditandai dengan meningkatnya hasil belajar siswa, tingginya ketertarikan dan keaktifan dalam pembelajaran, keberanian dalam mengemukakan pendapat, serta meningkatnya interaksi antar siswa yang mendorong pemahaman materi dengan lebih baik.. Selain itu, studi oleh (Mutmainnah & Andika, 2024) mengungkapkan bahwa efektivitas penggunaan media pembelajaran Wordwall dalam pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar terbukti berhasil diterapkan di kelas, yang terlihat dari hasil evaluasi yang dikerjakan oleh siswa.. Di sisi lain, (Herta et al., 2023) melalui Wordwall, guru dapat dengan mudah membuat berbagai aktivitas pembelajaran interaktif seperti teka-teki silang, puzzle kata, dan kartu kata, sehingga penggunaan media ini tidak hanya praktis, tetapi juga efektif dalam meningkatkan minat, motivasi, dan hasil belajar siswa.

Melihat celah tersebut, artikel ini menawarkan kebaruan ilmiah berupa penerapan aplikasi Wordwall dalam konteks model pembelajaran interaktif untuk meningkatkan hasil

belajar siswa pada materi membilang sampai dengan 100. Wordwall merupakan media pembelajaran berbasis web yang menyediakan berbagai format permainan seperti kuis, roda acak, pencocokan pasangan, dan teka-teki silang yang dapat disesuaikan dengan materi Pelajaran (Suhendar et al., 2025). Dengan menggunakan media ini, siswa tidak hanya belajar secara kognitif tetapi juga terlibat secara emosional dan sosial karena mereka dapat bermain sambil belajar dalam suasana yang menyenangkan (Aprilia et al., 2024). Pendekatan ini diharapkan mampu mengatasi rasa takut siswa terhadap Matematika dan meningkatkan keterlibatan aktif mereka dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, permasalahan yang ingin dikaji dalam artikel ini adalah: *Apakah penggunaan aplikasi Wordwall dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas 2 pada pembelajaran Matematika?* Sebagai bentuk hipotesis awal, dapat dikemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall dapat memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa karena mendorong keterlibatan aktif, mempermudah pemahaman konsep, dan menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna.

Dengan demikian, tujuan dari kajian dalam artikel ini adalah untuk mendeskripsikan efektivitas penggunaan aplikasi Wordwall dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas 2A pada pembelajaran Matematika materi membilang sampai dengan 100, serta untuk mengeksplorasi bagaimana penerapan media ini dapat mengatasi hambatan belajar siswa di kelas rendah Sekolah Dasar.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan model Problem Based Learning (PBL) dengan dukungan media interaktif berupa aplikasi Wordwall. Menurut Susilo (2007:16) dalam kutipan (Rahmastuti et al., 2024), Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan proses investigasi yang dilakukan oleh pendidik di lingkungan pembelajaran dengan tujuan untuk meningkatkan efektivitas pengalaman belajar. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri atas empat tahapan utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi, sebagaimana dijelaskan oleh Kemmis dan McTaggart (1988) dalam (Aini et al., 2025).

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas II-A UPT SD Negeri Sendangharjo 4 Tuban dengan jumlah total sebanyak 22 siswa. Tahapan awal dimulai dengan perencanaan, di mana peneliti mengidentifikasi permasalahan terkait rendahnya hasil belajar siswa melalui wawancara dengan guru kelas serta observasi awal terhadap proses pembelajaran. Berdasarkan temuan awal tersebut, peneliti menyusun strategi pembelajaran berbasis PBL yang dirancang secara kontekstual dan didukung oleh media digital berupa permainan edukatif dari aplikasi Wordwall, yang digunakan baik pada siklus I maupun siklus II.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan dua jenis teknik, yaitu teknik tes dan non-tes. Teknik tes mencakup pelaksanaan ulangan pada akhir siklus I dan siklus II, yang bertujuan untuk mengukur pencapaian hasil belajar siswa secara kuantitatif. Sementara itu, teknik non-tes meliputi observasi aktivitas siswa, observasi terhadap kinerja guru selama proses pembelajaran, serta penyebaran angket untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Sebagai indikator atau tolok ukur keberhasilan penelitian ini, digunakan rata-rata nilai ulangan harian siswa yang harus melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Penelitian dianggap berhasil jika ketuntasan penerapan pembelajaran lebih tinggi dari ketuntasan pra PTK dari jumlah siswa yang memperoleh nilai sekurang-kurangnya 75 dalam skala penilaian 0–100.

Adapun prosedur pelaksanaan penelitian ini mengacu pada model siklus tindakan sebagaimana yang dikemukakan oleh Arikunto (2006:74). Setiap siklus terdiri dari empat tahapan utama, yaitu: (1) perencanaan, di mana peneliti menyusun rancangan tindakan dan perangkat pembelajaran; (2) pelaksanaan tindakan, yaitu penerapan strategi pembelajaran yang telah dirancang; (3) observasi, yakni proses pengumpulan data tentang pelaksanaan tindakan dan

keterlibatan siswa; serta (4) refleksi, yaitu analisis terhadap hasil tindakan yang telah dilaksanakan guna merancang perbaikan pada siklus berikutnya.

Pada Siklus I, tahap perencanaan mencakup penyusunan silabus, RPP, sistem penilaian, dan instrumen penilaian sebagai panduan pelaksanaan tindakan kelas. Pada pelaksanaan tindakan, siswa diberi penjelasan tugas, lalu belajar melalui diskusi kelompok kecil beranggotakan 4-5 orang dengan metode pembelajaran berbasis masalah diperkuat menggunakan media Wordwall. Observasi dilakukan bersamaan dengan proses belajar untuk mengamati keaktifan dan ketelitian siswa, dengan pencatatan data melalui catatan lapangan. Pada tahap refleksi, siswa diberikan tes tertulis untuk mengukur hasil belajar, dan hasil evaluasi ini digunakan untuk mengidentifikasi kekurangan serta merancang perbaikan di siklus berikutnya.

Pada Siklus II, perencanaan disusun berdasarkan hasil refleksi dari siklus I, dengan perangkat pembelajaran serupa, pembelajaran diperkuat menggunakan media Wordwall. Pada pelaksanaan, siswa kembali bekerja dalam kelompok kecil, tetapi dengan pendekatan kolaboratif, di mana siswa yang lebih memahami materi membantu teman sekelompok. Observasi tetap dilakukan untuk memantau keaktifan, interaksi, dan partisipasi siswa. Refleksi dilakukan dengan pemberian tes tertulis dan analisis catatan observasi, yang hasilnya digunakan untuk mengevaluasi efektivitas penerapan media Wordwall dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada kondisi awal, hasil belajar siswa tergolong rendah, disertai dengan kurangnya minat dan motivasi dalam mengikuti pembelajaran Matematika. Siswa cenderung pasif, belum memiliki keberanian untuk mengajukan pertanyaan, kesulitan dalam mengerjakan latihan soal, enggan menyampaikan pendapat, serta kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Kondisi ini menjadi dasar pertimbangan untuk melakukan upaya peningkatan minat dan motivasi belajar siswa, dengan harapan dapat memperbaiki baik proses maupun hasil pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan pencapaian hasil belajar Matematika. Berikut ini merupakan data hasil belajar siswa setelah penerapan model PBL dengan media Wordwall.

Tabel 1. Hasil Belajar Siswa Kelas 2A

Siklus	Jumlah Siswa	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	Nilai Rata-Rata Kelas
Pra PTK	22	50	80	65,45
Siklus 1	22	50	85	72,27
Siklus 2	22	55	100	80,91

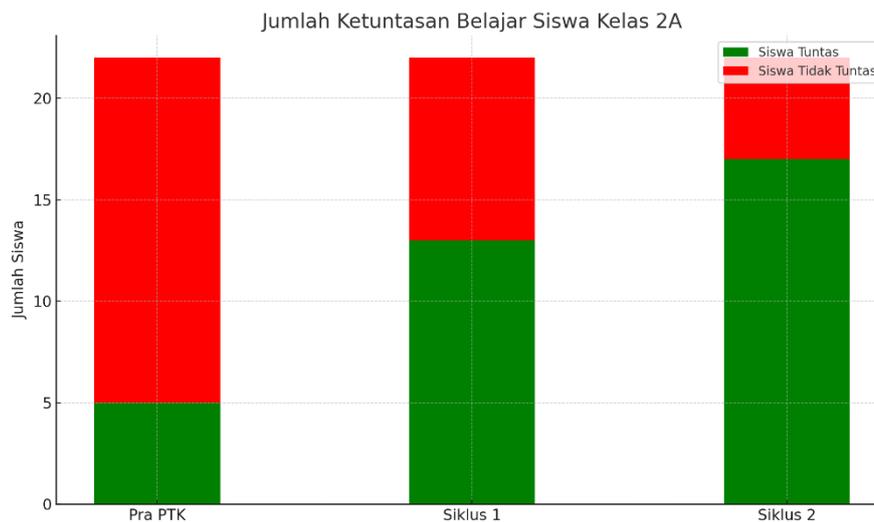
Berdasarkan analisis data, Tabel 1 menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dengan menggunakan media Wordwall. Pada tahap Pra PTK, sebelum penerapan PBL berbasis Wordwall, nilai rata-rata siswa hanya mencapai 65,45, yang mengindikasikan bahwa pemahaman siswa terhadap materi masih tergolong rendah. Setelah penerapan model PBL dengan media Wordwall pada Siklus 1, nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 72,27, menunjukkan adanya perkembangan positif dalam pemahaman konsep Matematika. Peningkatan ini terus berlanjut pada Siklus 2, di mana nilai rata-rata mencapai 80,91, yang memperlihatkan bahwa penggunaan media Wordwall dalam pembelajaran berbasis masalah semakin efektif dalam membantu siswa memahami materi. Meskipun nilai terendah pada Pra PTK dan Siklus 1 tetap di angka 50, pada Siklus 2 nilai terendah meningkat menjadi 55, menandakan berkurangnya jumlah siswa yang mengalami kesulitan. Nilai tertinggi mengalami peningkatan dari 80 pada Pra PTK menjadi 85 di Siklus 1, dan akhirnya mencapai 100 di Siklus 2, yang menunjukkan bahwa semakin banyak siswa yang mampu menguasai materi dengan sangat baik.

Tabel 2. Jumlah Ketuntasan Belajar Siswa Kelas 2A

Siklus	Jumlah Siswa	Jumlah Siswa yang	Jumlah Siswa yang	Persentase Siswa yang	Persentase Siswa yang Tuntas

	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas		
Pra PTK	22	17	5	77,27%	22,73%
Siklus 1	22	9	13	40,90%	72,27
Siklus 2	22	5	17	22,73%	77,27%

Berdasarkan data pada Tabel 2, terlihat adanya peningkatan jumlah ketuntasan belajar siswa dari Pra PTK hingga Siklus 2. Pada tahap Pra PTK, dari 22 siswa, hanya 5 siswa (22,73%) yang mencapai ketuntasan belajar, sementara 17 siswa (77,27%) belum tuntas, menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi. Setelah diterapkannya model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) menggunakan media Wordwall pada Siklus 1, jumlah siswa yang tuntas meningkat menjadi 13 siswa (72,27%), dan jumlah siswa yang belum tuntas menurun menjadi 9 siswa (40,90%). Peningkatan ini berlanjut pada Siklus 2, di mana jumlah siswa yang tuntas bertambah menjadi 17 siswa (77,27%) dan yang tidak tuntas berkurang menjadi hanya 5 siswa (22,73%). Data ini menunjukkan bahwa penggunaan model PBL berbantu media Wordwall mampu meningkatkan ketuntasan belajar siswa secara bertahap, dengan persentase siswa tuntas yang terus meningkat dari satu siklus ke siklus berikutnya. Hal ini juga mencerminkan efektivitas metode pembelajaran yang diterapkan dalam membantu siswa memahami materi dan mencapai standar kompetensi yang ditetapkan.



Gambar 1. Grafik Ketuntasan Belajar Siswa Kelas 2A

Berdasarkan grafik yang dihasilkan dari Tabel 2, dapat dilihat adanya peningkatan jumlah siswa yang tuntas belajar dari pra-PTK ke Siklus I dan Siklus II. Pada tahap pra-PTK, hanya 22,73% siswa yang tuntas, sedangkan setelah penggunaan media pembelajaran Wordwall berbasis model pembelajaran PBL (Problem Based Learning), ketuntasan belajar meningkat menjadi 59,09% pada Siklus I dan 77,27% pada Siklus II. Penurunan jumlah siswa yang tidak tuntas juga cukup signifikan, dari 77,27% di pra-PTK menjadi 22,73% di Siklus II. Temuan ini selaras dengan uraian di bab pendahuluan, di mana dijelaskan bahwa banyak siswa pada jenjang sekolah dasar, khususnya kelas rendah, merasa cemas dan kurang berminat terhadap pelajaran Matematika, sehingga diperlukan penggunaan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan minat, motivasi, dan hasil belajar siswa (Nur'aini & Fitriawan, 2023; Suhendar et al., 2025). Pendekatan berbasis media interaktif seperti Wordwall terbukti efektif untuk meningkatkan pengalaman belajar, mendorong keterlibatan aktif siswa, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna (Aprilia et al., 2024; Mahfiroh & Muslim, 2023), yang berimplikasi langsung pada peningkatan hasil belajar mereka. Sejalan dengan hipotesis yang diajukan, penggunaan Wordwall mampu mengurangi kecemasan siswa terhadap Matematika dan meningkatkan kesiapan mental mereka dalam mengikuti proses pembelajaran.

Secara kualitatif, peningkatan ketuntasan belajar siswa dari pra-PTK hingga Siklus II menunjukkan adanya perubahan positif dalam aktivitas dan antusiasme belajar di kelas. Pada saat pra-PTK, banyak siswa yang tampak kurang percaya diri dan pasif ketika berhadapan dengan soal-soal Matematika, sejalan dengan temuan pendahuluan yang menyatakan adanya rasa takut dan kebosanan dalam mempelajari Matematika (Annisaul Mutmainnah & Refiona Andika, 2024; Sukma & Handayani, 2022). Namun, setelah penerapan model pembelajaran PBL berbantuan media Wordwall, suasana kelas menjadi lebih hidup dan interaktif. Permainan edukatif dalam Wordwall mampu menarik perhatian siswa, membuat mereka lebih berani mencoba, aktif berdiskusi dalam kelompok kecil, dan berpartisipasi dalam menyelesaikan tantangan yang diberikan (Herta et al., 2023; Pradini & Adnyayanti, 2022). Kegiatan pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan ternyata membantu siswa memahami konsep membilang dengan cara yang lebih menyenangkan dan tidak menegangkan. Hal tersebut juga didukung oleh penelitian Marhamah & Mulyadi (2020) yang menyimpulkan bahwa penerapan Game-Based Wordwall dalam pembelajaran kosakata secara efektif meningkatkan motivasi belajar, mengurangi kebosanan, dan membantu siswa lebih cepat memahami materi melalui suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Kemajuan teknologi informasi di bidang media pembelajaran ini memudahkan guru dalam menemukan varian metode mengajar yang lebih terbaru, sementara dipadukan dengan penyajian materi secara bervariasi sesuai metode pembelajaran yang tepat menjadi modal utama dalam mendukung tumbuh kembang minat belajar siswa melalui kegiatan belajar yang menyenangkan (Alonemarera et al., 2023).

Selain itu, penggunaan Wordwall juga meningkatkan kolaborasi antar siswa. Mereka tidak hanya berlomba untuk menyelesaikan soal, tetapi juga saling membantu dan bertukar ide dalam diskusi, yang secara tidak langsung memperkuat pemahaman mereka terhadap materi (Aprilia et al., 2024; Permata et al., 2024). Keberanian siswa dalam mengemukakan pendapat dan bertanya ketika mengalami kesulitan juga meningkat secara signifikan, sejalan dengan tujuan pembelajaran berbasis masalah, yaitu membangun kemandirian belajar, kreativitas, dan kemampuan pemecahan masalah (Suhendar et al., 2025). Dengan demikian, keberhasilan peningkatan ketuntasan belajar tidak hanya tercermin dari data kuantitatif, tetapi juga terlihat dari perubahan sikap, keterlibatan, dan kemandirian siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbantuan media Wordwall efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas 2A pada mata pelajaran Matematika, khususnya materi membilang sampai dengan 100. Peningkatan ini terlihat dari adanya kenaikan nilai rata-rata siswa dari 65,45 pada pra-PTK menjadi 72,27 pada Siklus I, dan semakin meningkat menjadi 80,91 pada Siklus II. Selain itu, ketuntasan belajar juga menunjukkan perkembangan yang signifikan, dengan persentase ketuntasan siswa bertambah dari 22,73% pada pra-PTK menjadi 72,27% pada Siklus I, dan mencapai 77,27% pada Siklus II.

Secara kualitatif, penerapan media Wordwall berhasil mengatasi rasa takut siswa terhadap Matematika, meningkatkan motivasi, keberanian, interaksi sosial, serta keaktifan dalam proses pembelajaran. Suasana kelas menjadi lebih hidup, dan siswa lebih mudah memahami konsep melalui kegiatan belajar yang dikemas secara menyenangkan. Dengan demikian, penggunaan media interaktif berbasis Wordwall dalam pembelajaran Matematika terbukti mampu mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran dan meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar di kelas rendah Sekolah Dasar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti menyampaikan apresiasi dan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Universitas PGRI Ronggolawe Tuban, khususnya kepada Dr. Warli, M.Pd. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan motivasi selama proses penyusunan artikel ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Ibu kepala sekolah serta guru pamong

UPT SDN Sendangharjo 4 Tuban atas kesempatan dan dukungan yang diberikan, sehingga penelitian ini dapat dilaksanakan dengan baik di lingkungan sekolah tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusti, N. M., & Aslam, A. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 5794–5800. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3053>
- Aini, F. N., Nutria, D. A., Widodo, S., Widodo, S. T., & Wahyuni, N. I. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Smart Board dan Wordwall terhadap Minat Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Sekolah Dasar. *IJEDR: Indonesian Journal of Education and Development Research*, 3(1), 538–543. <https://doi.org/10.57235/ijedr.v3i1.4795>
- Alonemarera, A. S., Ernawati, E., & Syamsul, S. (2023). Time token model and wordwall interactive game in learning: effectiveness on communication and collaboration skills. *JPBIO (Jurnal Pendidikan Biologi)*, 8(2), 270–282. <https://doi.org/10.31932/jpbio.v8i2.2719>
- Annisaul Mutmainnah, & Refiona Andika. (2024). Pemanfaatan Media Wordwall terhadap Evaluasi Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan*, 3(3), 175–190. <https://doi.org/10.58192/sidu.v3i3.2447>
- Aprilia, D. P., Tryanasari, D., & Kartikasari, A. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Game Edukasi Word Wall Terhadap Hasil Belajar IPAS Di SDN Karangtengah 4 Ngawi. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 5(1), 265–271. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>
- Herta, N., Nupus, B. C., Sanggarwati, R., & Setiawan, T. Y. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Game Wordwall dalam Pembelajaran untuk Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Seminat Nasional Paedagoria*, 3(2), 527–532. <https://journal.ummat.ac.id/index.php/fkip/article/view/16858/pdf>
- Imanulhaq, R., & Pratowo, A. (2022). Edugame Wordwall : Inovasi Pembelajaran Matematika di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pedagogos: Jurnal Pendidikan STKIP Bima*, 4(1), 33–41. <https://jurnal.stkipbima.ac.id/index.php/gg/article/view/639/429>
- Mahfiroh, D., & Muslim, A. H. (2023). Development of Interactive E-Book Teaching Materials Based on Local Wisdom Using Wordwall Educational Games. *Journal of Educational Learning and Innovation (ELIA)*, 3(2), 284–302. <https://doi.org/10.46229/elia.v3i2.723>
- Mutmainnah, A., & Andika, R. (2024). Pemanfaatan Media Wordwall terhadap Evaluasi Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan*, 3(3), 175–190. <https://doi.org/10.58192/sidu.v3i3.2447>
- Nur'aini, S., & Fitriawan, F. (2023). Pendampingan Guru Matematika dan Siswa SDN 05 Wagirkidul dan Dalam Meningkatkan Minat Belajar Berhitung Peserta Didik Melalui Metode Jarimatika. *Social Science Academic*, 1(1), 67–77. <https://doi.org/10.37680/ssa.v0i0.3627>
- Permata, I., Asbari, M., Ariansyah, & Aprilia, M. (2024). Pengaruh Kecerdasan Intelektual dan Kecerdasan Emosional dalam Perspektif Neurosains di Dunia Pendidikan. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 3(2), 1–5. <https://jisma.org/index.php/jisma/article/view/959>
- Pradini, P. C., & Adnyayanti, N. L. P. E. (2022). Teaching English Vocabulary to Young Learners with Wordwall Application: An Experimental Study. *Journal of Educational Study*, 2(2), 187–196. <https://doi.org/10.36663/joes.v2i2.351>
- Rahmadanti, A., Amril, L. O., & Efendi, I. (2024). Efektivitas Media Pembelajaran Wordwall terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 3(1), 117–125. <https://doi.org/10.56855/jpsd.v3i1.1086>
- Rahmastuti, L. N. D., Widyaningrum, H. K., & Suryani, L. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV A SDN Patihan. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(3), 1533–1541. <https://doi.org/10.60126/maras.v2i3.427>
- Suhendar, A. W., Ansori, Y. Z., & Yonanda, D. A. (2025). Application of Wordwall Media in Social

Studies Learning on Student Learning outcomes in Elementary Schools : A Systematic Literature Review. *PUSAKA: Journal of Educational Review*, 2(2), 13–21. <https://doi.org/10.56773/pjer.v2.2>

Sukma, K. I., & Handayani, T. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall Quiz Terhadap Hasil Belajar Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1020–1028. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.2767>