

## Penerapan Media *Wordwall* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Konsep Penjumlahan Matematika Pada Kelas 1 SDN Putat Jaya IV-380 Surabaya

Hanik Oktaviasari <sup>1\*</sup>, Desi Eka Pratiwi <sup>2</sup>, Herlia Nimas Ayu Hastungoro <sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Universitas Wijaya Kusuma Surabaya, Surabaya

Email: <sup>1</sup> ppg.hanikoktaviasari97028@program.belajar.id, <sup>2</sup> desipratiwi\_fbs@uwks.ac.id, <sup>3</sup> herliaspd07@guru.sd.belajar.id

**Abstrak:** Salah satu mata pelajaran dasar yang penting dalam pendidikan adalah Matematika, namun banyak siswa merasa bahwa Matematika itu sulit dan kurang menarik saat pembelajaran. Untuk mengatasi masalah ini, peneliti mengadopsi pendekatan yang lebih menyenangkan dengan menggunakan platform media *Wordwall* sebagai metode untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar. Penelitian ini bertujuan untuk menilai peningkatan hasil pembelajaran Matematika, khususnya pada Materi Konsep Penjumlahan di kelas I SDN Putat Jaya IV-380 Surabaya, dengan memanfaatkan platform media *Wordwall* sebagai alat bantu pembelajaran yang menarik. Subjek penelitian terdiri dari 27 siswa di kelas I SDN Putat Jaya IV-380 Surabaya. Data dikumpulkan melalui observasi, dokumentasi, dan tes hasil belajar. Data dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada pra-siklus, persentase ketuntasan siswa adalah 37,03%. Pada siklus I, persentase ketuntasan meningkat menjadi 70,37% dengan 17 siswa mencapai ketuntasan. Di siklus II, terjadi peningkatan signifikan hingga mencapai 88,88% dengan 24 siswa tuntas. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Wordwall* secara efektif meningkatkan hasil pembelajaran Matematika, khususnya pada Materi Konsep Penjumlahan di kelas I SDN Putat Jaya IV-380 Surabaya.

**Kata Kunci:** Hasil Belajar, Matematika, Media *Wordwall*

### Sitasi:

Oktaviasari, H., Pratiwi, D. E., & Hastungoro, H. N. A. (2024). Penerapan Media *Wordwall* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Konsep Penjumlahan Matematika Pada Kelas 1 SDN Putat Jaya IV-380 Surabaya. *Journal of Science and Education Research*, 3(2), 30-36. <https://doi.org/10.62759/jsr.v3i2.128>

### Pendahuluan

Pembelajaran dan belajar adalah dua hal yang tidak bisa dipisahkan dan saling terkait dalam dunia pendidikan. Pembelajaran dan belajar bisa diartikan sebagai proses interaksi timbal balik antara pendidik dan peserta didik, baik secara individu maupun dalam suatu lingkungan, yang bertujuan untuk memberikan bimbingan (Sumarni, 2019). Tidak ada kurikulum dan perencanaan strategi pendidikan yang berhasil tanpa guru yang berkualitas. Tidak ada habisnya diskusi dan upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Berbagai upaya telah dilakukan untuk mengubah dan meningkatkan kualitas pendidikan. Mengubah paradigma pendidikan, khususnya di sekolah dasar, merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Paradigma ini beralih dari pengajaran yang berpusat pada guru (*teacher-centered*) ke arah pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered*). Perubahan paradigma pendidikan ini juga menuntut guru untuk semakin inovatif dan kreatif dalam menciptakan pembelajaran di kelas. Sebagai pendidik, setiap guru berharap siswanya mencapai hasil belajar yang terbaik. Meskipun demikian, banyak siswa merasa materi pelajaran yang disampaikan guru sulit dipahami, sehingga siswa tidak terlalu terlibat dalam pelajaran di kelas.

Mata pelajaran matematika diajarkan di setiap jenjang pendidikan dan merupakan bagian integral dari pendidikan nasional, tidak kalah penting dibandingkan dengan ilmu pengetahuan lainnya (Maghfiroh et al., 2018). Selain itu Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dengan jumlah jam pelajaran yang lebih banyak dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya. Namun, kenyataannya, matematika sering dianggap oleh siswa sebagai mata pelajaran yang sulit dan menakutkan (Kamarullah, 2017). Suasana proses belajar matematika saat ini terasa sangat kaku dan membosankan (Sundi & Herwina Bahar, 2020). Hal ini mengakibatkan rendahnya hasil belajar yang dimiliki oleh para peserta didik. Hasil belajar adalah pencapaian yang dapat diukur yang dicapai oleh seseorang selama proses belajar. Dengan menggunakan hasil pembelajaran, guru dapat menilai apakah siswa telah mencapai tingkat kemahiran yang ditentukan. Ini mencakup kemajuan dalam berbagai hal, seperti pemahaman kognitif, perasaan afektif, dan keterampilan psikomotorik. Untuk menilai hasil belajar, skor dikumpulkan dari aktivitas dan proses pembelajaran. "Hasil belajar

### Article Info

Received: 13 Agustus 2024

Accepted: 14 Agustus 2024



Journal of Science and Education Research is licensed under a Creative Commons Attribution - Share Alike 4.0 International License.

mencerminkan perubahan yang terjadi pada siswa, termasuk aspek afektif dan psikomotorik yang menjadi fokus metode pelatihan.” (Amalina & Irsan, 2024). Pembelajaran yang efektif tidak terbatas pada pemahaman konsep. Salah satu pengukuran sukses proses pembelajaran adalah kemampuan setiap siswa untuk mencapai kompetensi yang ditetapkan selama proses pembelajaran. Ini menunjukkan peningkatan dalam berbagai aspek perilaku siswa, termasuk peningkatan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Banyak hal yang diperlukan untuk mendukung hasil belajar yang baik, salah satunya adalah media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan, penggunaan media ini memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Media pembelajaran berfungsi sebagai penghubung yang dapat berupa benda konkret, seperti pengalaman langsung, semi-abstrak, seperti gambar, dan abstrak, seperti kata-kata. (Nurrita, 2018). Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan mempengaruhi hasil belajar dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran (Sumarni, 2018). Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media seperti gambar, ilustrasi, atau model konkret sangat efektif dalam membantu pembelajaran (Nurrita, 2018). Oleh karena itu, agar siswa dapat dengan mudah memahami fakta atau konsep yang dipelajari, guru sangat dianjurkan untuk menggunakan media yang benar-benar sesuai dengan konsep yang dibahas dan menarik perhatian siswa.

Dalam pembelajaran matematika, terutama di kelas rendah, banyak faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar siswa. Pada dasarnya, setiap anak memiliki cara belajar yang berbeda, termasuk dalam memahami konsep-konsep abstrak. Dengan adanya perbedaan tingkat belajar antara siswa, guru yang baik adalah yang mampu mengajar dengan efektif, terutama dalam menyampaikan konsep-konsep baru. Salah satu metode pembelajaran yang diharapkan dapat membantu memecahkan masalah dan meningkatkan hasil belajar siswa adalah penerapan sistem pembelajaran yang memanfaatkan media, khususnya dalam bidang studi matematika. Menurut (Wijaya & Rusyan, 1994) Media berfungsi sebagai rangsangan belajar dan dapat meningkatkan motivasi siswa, sehingga mereka tidak merasa bosan dalam mencapai tujuan-tujuan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat seorang psikolog (Hamzah, 1981) yang menyatakan bahwa seseorang akan mendapatkan pemahaman yang lebih baik dari apa yang dilihat dibandingkan dengan apa yang didengar atau dibaca. Untuk mengatasi kesulitan siswa dalam belajar matematika, langkah yang perlu diambil adalah menggunakan media yang tepat, yang dapat membantu siswa memahami konsep matematika dengan lebih baik sehingga hasil belajar mereka dapat meningkat.

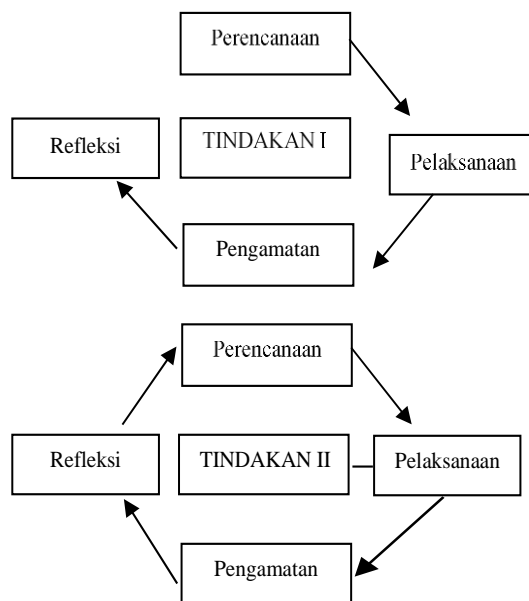
Berdasarkan beberapa literatur yang penulis temukan mengenai penggunaan media pembelajaran dan efektivitasnya terhadap prestasi belajar siswa, khususnya di kelas rendah, menurut (Nissa & Renoningtyas, 2021). *Wordwall* adalah situs web menarik yang dapat diakses kapan saja, oleh siapa saja, dan melalui berbagai browser secara gratis. Edugame *Wordwall* dirancang untuk mempermudah guru dalam membuat media pembelajaran berbasis game edukasi tanpa memerlukan keahlian coding, serta memungkinkan penyesuaian materi yang akan diajarkan (Imanulhaq & Pratowo, 2022). *Wordwall* adalah platform pembelajaran online berbasis game yang memungkinkan pembuat konten membuat berbagai aktivitas pembelajaran interaktif, seperti kuis dan permainan kata (Lestari et al., 2024). Media pembelajaran ini juga bisa diartikan sebagai aplikasi web yang digunakan untuk membuat permainan berbasis kuis yang menyenangkan. Selain itu, *Wordwall* juga dapat digunakan untuk merancang dan meninjau penilaian dalam proses pembelajaran. Siswa dapat tertarik dengan gambar, audio, animasi, dan permainan interaktif yang disediakan oleh aplikasi *Wordwall*. *Wordwall* adalah media pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang materi pelajaran dan mendorong mereka untuk menguasai konsep-konsep pelajaran. Kemampuan *Wordwall* untuk digunakan baik dalam pembelajaran tatap muka (PTM) maupun pembelajaran daring menunjukkan betapa fleksibelnya media tersebut. Siswa merasa lebih termotivasi dan termotivasi untuk belajar karena *Wordwall* memberi mereka kesempatan untuk bersaing. Oleh karena itu, *Wordwall's* game interaktif dapat membantu siswa belajar lebih baik. Penemuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Aidah & Nurafni, 2022), yang menemukan bahwa *Wordwall's* learning media adalah alat pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh penulis terhadap siswa Kelas 1 SDN Putat Jaya IV-380 Surabaya. Masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam pembelajaran materi konsep penjumlahan matematika. Selain itu, minimnya sarana dan prasarana di SDN Putat Jaya IV-380 Surabaya menjadi salah satu alasan mengapa guru belum memanfaatkan media pembelajaran, padahal penggunaan media tidak harus dibuat secara khusus. Banyak hal atau benda dalam kehidupan sehari-hari yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran, terutama dalam pembelajaran matematika. Hal tersebut tidak hanya mempermudah, tetapi juga memungkinkan guru untuk mengaitkan imajinasi siswa dalam pembelajaran matematika. Dalam menghadapi masalah tersebut, peneliti tertarik untuk memecahkannya dengan menggunakan media pembelajaran *Wordwall* pada materi konsep penjumlahan matematika untuk Kelas 1 di SDN Putat Jaya IV-380 Surabaya. Hal ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih mudah kepada siswa dengan menyediakan model konkret yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

## Metode

Penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian tindakan kelas atau Classroom Action Research, yaitu penelitian yang dilakukan di lingkungan kelas. Sehubungan dengan ini (Arikunto, 2010) Penelitian tindakan kelas adalah jenis penelitian yang berfokus pada masalah yang muncul langsung di kelas dan dirasakan secara langsung oleh guru yang bersangkutan. Dalam penelitian ini, peneliti mendeskripsikan metode pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan bantuan media *Wordwall* dalam pembelajaran matematika kelas I. Oleh karena itu, pengumpulan data dalam penelitian ini bersifat deskriptif.

Proses pelaksanaan penelitian tindakan kelas dapat dirujuk dari beberapa model tetapi yang digunakan dalam penelitian ini berdasarkan (Rizal, 2022) menggunakan model siklus yang digunakan oleh Kemmis dan Targert, yang terdiri dari: perencanaan (pengorganisasian rencana), tindakan (pelaksanaan kegiatan), observasi (melakukan pengamatan) dan refleksi (reflektor). Hasil refleksi tersebut kemudian digunakan untuk menyempurnakan desain, kemudian alur secara sederhana. Kegiatan kelompok penerapan disajikan sebagai berikut, perencanaan—pelaksanaan—Observasi—refleksi SIKLUS 1. Refleksi—perencanaan —pelaksanaan—Observasi—Refleksi.



Gambar 1. Bagan Model PTK (Arikunto, 2015)

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Putat Jaya IV-380 Surabaya, dengan subjek penelitian tindakan kelas adalah siswa kelas I tahun pelajaran 2023/2024 semester genap, yang terdiri dari 27 siswa. Teknik pengumpulan data meliputi tes, observasi, dan wawancara. Penelitian tindakan kelas ini menggunakan model spiral yang dikembangkan oleh Kemmis dan Taggart. Untuk menganalisis nilai aspek kognitif peserta didik, maka dilakukan dengan membandingkan hasil belajar peserta didik yang diperoleh pada pra siklus, siklus I dan siklus II dengan menghitung rata-rata setiap peserta didik pada setiap akhir siklus dan menghitung ketuntasan belajar peserta didik dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$X = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

X = Nilai rata-rata

$\sum x$  = Jumlah seluruh skor

N = Banyaknya peserta didik

Menghitung Persentase Ketuntasan Belajar Peserta Didik:

$$\text{Presentase} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan

$\sum F$  = Jumlah Peserta didik yang mendapatkan nilai diatas kkm

N = Banyak Peserta Didik

## Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan, peneliti menemukan permasalahan terkait hasil belajar peserta didik pada mata matematika yakni banyak siswa yang belum mencapai nilai KKM. Dalam pemilihan media pembelajaran yang tepat untuk pelajaran matematika dalam mengatasi permasalahan tersebut yaitu penerapan media *Wordwall*. Penerapan media *Wordwall* ini memiliki dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas I SDN Putat Jaya IV-380 Surabaya pada pelajaran matematika hal ini dapat dilihat berdasarkan data-data yang peneliti peroleh. Berikut hasil dari penelitian tindakan kelas di kelas SDN Putat Jaya IV-380 Surabaya. Sebelum Media *Wordwall* diterapkan, proses pembelajaran di kelas pra-siklus masih bergantung pada metode tradisional, di mana guru hanya menggunakan teknik ceramah dalam mengajar. Kegiatan Prasiklus menggambarkan kondisi awal hasil belajar siswa di SDN Putat Jaya IV-380 Surabaya kelas I dalam mata pelajaran Matematika mengenai materi konsep penjumlahan. Pada pelaksanaan prasiklus dengan metode konvensional berupa ceramah menggunakan media papan tulis, buku Matematika kelas 1 SD, dan LKS, hasil belajar siswa tidak mencapai Ketuntasan Kriteria Maksimum (KKM). Oleh karena itu, proses dilanjutkan ke siklus 1 dengan penerapan media *Wordwall*. Pada kegiatan Siklus 1, yang bertujuan memperbaiki hasil belajar siswa dengan KKM 70, diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Belajar Prasiklus

Interval Nilai	Kategori	Frekuensi	%
90-100	Sangat Baik	1	3,7%
80-89	Baik	3	11,1%
70-79	Cukup	6	22,2%
60-69	Kurang	10	37%
<59	Sangat Kurang	7	26%
<b>Jumlah</b>		27	
<b>Skor Tertinggi</b>		87	
<b>Skor Terendah</b>		62	
<b>Nilai Rata- Rata</b>		68	
<b>Ketuntasan Klasikal</b>		37,03%	

Dari hasil belajar, terdapat 10 siswa dari 27 peserta didik yang mencapai ketuntasan, atau 37%, sementara 17 siswa, atau 63%, belum tuntas. Hasil ini berdasarkan pengamatan guru selama proses pembelajaran. Pada Siklus 1, hanya 10 siswa dari 27 peserta didik atau 30% yang menunjukkan keberanian dan kemampuan untuk menjawab pertanyaan guru dengan benar. Sementara itu, 17 siswa atau 63% belum dapat menjawab dengan benar. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih tergolong sangat rendah oleh karena itu diperlukan adanya inovasi pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pada siklus I diterapkan media *Wordwall* sebagai inovasi dalam kegiatan pembelajaran.

Tabel 2. Hasil Belajar Siklus I

Interval Nilai	Kategori	Frekuensi	%
90-100	Sangat Baik	4	14,8%
80-89	Baik	9	33,4%
70-79	Cukup	6	22,2%
60-69	Kurang	5	18,5%
<59	Sangat Kurang	3	11,1%
<b>Jumlah</b>		27	
<b>Skor Tertinggi</b>		88	
<b>Skor Terendah</b>		58	
<b>Nilai Rata- Rata</b>		75,6	
<b>Ketuntasan Klasikal</b>		70,37%	

Pada siklus I peneliti mulai menerapkan media *Wordwall* pada mata pelajaran matematika konsep penjumlahan matematika untuk Kelas 1 di SDN Putat Jaya IV-380 Surabaya respon siswa ketika proses pembelajaran menggunakan media *Wordwall*. Siswa kelas I semakin aktif dalam kegiatan pembelajaran, mereka banyak belajar dan paham mengenai konsep penjumlahan dalam matematika. Melalui media *Wordwall* siswa kelas I menjadi lebih percaya diri menyampaikan hasil belajarnya di kelas dengan baik. Di akhir pembelajaran peneliti memberikan posttest, setelah diberikan posttest hasilnya mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Dalam penelitian pembelajaran Matematika di kelas I mengenai materi konsep penjumlahan, yang menggunakan

media *Wordwall*, nilai rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I adalah 75,6, dengan nilai terendah 58 dan nilai tertinggi 88. Dari 27 siswa, terdapat 19 siswa yang mencapai ketuntasan (dengan KKM 70), sementara 8 siswa belum tuntas. Persentase ketuntasan hasil belajar klasikal pada siklus I adalah 70,37%. Dengan pencapaian ini, penelitian pada siklus I belum dikatakan berhasil karena belum melebihi indikator yang ditetapkan, yaitu 80%. Sehingga, penelitian ini dilanjutkan ke siklus II karena peneliti ingin menguji konsistensi keberhasilan media *Wordwall* serta mencapai ketuntasan hasil belajar yang lebih signifikan.

Tabel 3. Hasil Belajar Siklus II

Interval Nilai	Kategori	Frekuensi	%
90-100	Sangat Baik	7	26%
80-89	Baik	15	55,6%
70-79	Cukup	2	7,4%
60-69	Kurang	3	11,1%
<59	Sangat Kurang		
	<b>Jumlah</b>	27	
	<b>Skor Tertinggi</b>	94	
	<b>Skor Terendah</b>	65	
	<b>Nilai Rata- Rata</b>	77,67	
	<b>Ketuntasan Klasikal</b>	88,88%	

Setelah penelitian dilanjutkan ke siklus II, terjadi peningkatan dengan nilai rata-rata hasil belajar siswa mencapai 77,76, nilai terendah 65, dan nilai tertinggi 94. Dari 27 siswa, terdapat 24 siswa yang mencapai ketuntasan (dengan KKM 70), sementara 3 siswa belum tuntas. Persentase ketuntasan hasil belajar klasikal pada siklus II adalah 88,88%. Dengan pencapaian ini, penelitian dihentikan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media *Wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata matematika materi konsep penjumlahan. Dengan menggunakan media pembelajaran ini, hasil belajar siswa dapat ditingkatkan secara signifikan.

Hasil belajar didefinisikan sebagai kemampuan siswa untuk menyelesaikan suatu tahapan pencapaian hasil belajar mereka, yang dinilai melalui ujian (Rosnah, 2017). Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah melakukan kegiatan pembelajaran. Hasil belajar dihasilkan dari partisipasi belajar siswa dalam materi yang diajarkan oleh guru dan dari berbagai upaya dan daya yang mereka gunakan. Siswa yang berhasil dalam belajar mencapai tujuan pembelajaran. Belajar dari pengalaman langsung akan menghasilkan hasil yang lebih baik karena siswa dapat memahami dan menguasai pelajaran dengan lebih baik (Tinesia Alifa et al., 2024). Hasil belajar mencerminkan perubahan yang terjadi pada siswa, termasuk aspek afektif dan psikomotorik yang menjadi fokus metode pelatihan. (Amalina & Irsan, 2024) pembelajaran yang efektif tidak terbatas pada pemahaman konsep. Salah satu pengukuran sukses proses pembelajaran adalah kemampuan setiap siswa untuk mencapai kompetensi yang ditetapkan selama proses pembelajaran. Ini menunjukkan peningkatan dalam berbagai aspek perilaku siswa, termasuk peningkatan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Banyak hal yang diperlukan untuk mendukung hasil belajar yang baik, salah satunya adalah media pembelajaran.

Matematika adalah mata pelajaran yang sering dianggap sulit oleh siswa. Meskipun demikian, hasil penelitian ini menunjukkan adanya keberhasilan yang konsisten dalam hasil belajar siswa. Konsistensi hasil belajar matematika siswa dalam mencapai kriteria (KKM), baik secara individu maupun ketuntasan klasikal, pada pembelajaran matematika yang menggunakan media *Wordwall* disebabkan oleh sifat media tersebut yang dapat menciptakan lingkungan belajar mandiri yang efektif, asalkan dimanfaatkan secara optimal oleh guru. Menurut (Arimbawa, 2021) mengungkapkan bahwa *Wordwall* adalah game edukasi yang dirancang untuk proses pembelajaran, namun dapat dianggap sebagai kombinasi antara belajar dan bermain karena menyertakan berbagai template permainan. Selain itu, tampilan *Wordwall* yang sering menggunakan warna, desain, dan elemen seni yang menarik dapat menarik perhatian siswa terhadap materi yang sedang dipelajari.

Selain adanya peningkatan hasil belajar, penelitian ini juga menemukan hal lain terkait aktivitas siswa selama pembelajaran matematika di kelas I SDN Putat Jaya IV-380 Surabaya dengan menggunakan media *Wordwall*, berdasarkan hasil pengamatan kolaborator. Ada lima aktivitas siswa yang diamati, yaitu: (1) kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas, (2) sikap siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan baik, dan (3) keaktifan siswa dalam diskusi selama proses pembelajaran, (4) interaksi siswa dengan media saat menyelesaikan tugas belajar mandiri, serta (5) kemandirian siswa selama evaluasi pembelajaran.

Penelitian ini sejalan dengan yang dilakukan oleh (Lestari et al., 2024) Hasil penelitian menunjukkan bahwa menggunakan media berbasis *Wordwall* meningkatkan pembelajaran IPA siswa di kelas V UPTD SPF SDN 33 Solie Kecamatan Donri-Donri Kabupaten Soppeng. Ini dapat dibuktikan dengan peningkatan kinerja guru dan siswa saat menggunakan media berbasis *Wordwall*. Selain itu penelitian ini juga didukung oleh hasil penelitian

(Savira & Gunawan, 2022) yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh dari penggunaan media aplikasi *Wordwall* terhadap hasil belajar IPA di kelas IV SDN Rambutan 02. Aplikasi *Wordwall* bisa digunakan sebagai media pembelajaran selama pandemi karena aplikasi ini dapat meningkatkan semangat dan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran daring. Selain itu, aplikasi ini juga dapat digunakan oleh para guru sebagai inovasi dalam pelaksanaan pembelajaran daring. *Wordwall's* game interaktif dapat membantu siswa belajar lebih baik. Penemuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nur Aidah dan Nurafni (2022), yang menemukan bahwa *Wordwall's* learning media adalah alat pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

## Kesimpulan

Penggunaan media *Wordwall* dalam pembelajaran matematika di kelas I SDN Putat Jaya IV-380 Surabaya membawa perubahan positif pada hasil belajar siswa. Setelah pelaksanaan tindakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Wordwall* berhasil meningkatkan hasil belajar matematika mengenai materi konsep penjumlahan pada siswa kelas I SDN Putat Jaya IV-380 Surabaya untuk tahun ajaran 2023/2024.

Hasil belajar siswa mengalami peningkatan pada setiap siklus. Ketuntasan klasikal hasil belajar siswa meningkat dari 37,03% pada pra-siklus menjadi 70,37% pada siklus I, menunjukkan peningkatan sebesar 33,34% setelah penerapan media *Wordwall*. Peningkatan yang signifikan juga terjadi pada rata-rata nilai, nilai tertinggi, dan nilai terendah. Peningkatan hasil belajar siswa juga terlihat pada siklus II, di mana ketuntasan klasikal hasil belajar siswa meningkat menjadi 88,88%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa konsisten selama pelaksanaan tindakan di kedua siklus.

## References

- Aidah, N., & Nurafni, N. (2022). Analisis Penggunaan Aplikasi *Wordwall* Pada Pembelajaran Ipa Kelas Iv Di Sdn Ciracas 05 Pagi. *Pionir: Jurnal Pendidikan*, 11(2), 161–174. <https://doi.org/10.22373/pjp.v11i2.14133>
- Amalina, P., & Irsan. (2024). Pengaruh model problem based learning berbantuan media powerpoint interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 060811 Medan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 1050–1062.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. PT Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2015). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Arimbawa, I. G. P. A. (2021). Penerapan Word Wall Game Quis Berpadukan Classroom untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Biologi. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(2), 324–332. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5244716>
- Hamzah, A. (1981). *Media Pembelajaran Audio-visual*. Jakarta: Gramedia.
- 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>
- Kamarullah, K. (2017). Pendidikan Matematika Di Sekolah Kita. *Al Khawarizmi: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 1(1), 21. <https://doi.org/10.22373/jppm.v1i1.17%0A29>
- Lestari, S. I., Rahman, H., & Melisa, M. (2024). Penerapan Media Berbasis *Wordwall* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas V. *Global Journal Teaching Professional*, 3(2), 257–267. <http://eprints.unm.ac.id/33894/%0Ahttp://eprints.unm.ac.id/33894/1/artikel/Nurmawaddah.pdf>
- Maghfiroh, K., Roudlotul, M. I., & Semarang, H. (2018). Penggunaan Media Word Wall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda. *In JPK*, 4(1). <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.p%0Ahp/jpk>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.%0A171>
- Rizal, M. P. dkk. (2022). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Pradina Pustaka.
- Rosnah. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Sosial, sains, dan Humaniora*, 3(4), 705–714.
- Savira, A., & Gunawan, R. (2022). Pengaruh Media Aplikasi *Wordwall* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5453–5460. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3332>
- Sumarni. (2019). *Matematis Antara Siswa Yang Mendapatkan Model Mind Mapping Berbasis Pengoptimalan Fungsi Otak*. 5(1), 30–42.
- Sumarni, S. (2018). *Profil keterampilan mengembangkan media pembelajaran matematika mahasiswa calon guru matematika*.
- Sundi, V. H., & Herwina Bahar, R. I. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Penggunaan Puzzle Rumah Perkalian Di Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Perseda*, 3(2), 54–62.
- Tinesia Alifa, R., Safitri, D., & Info, A. (2024). Penerapan Media Pembelajaran *Wordwall* dalam Meningkatkan

Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII di SMP Negeri 222 Jakarta. *Jurnal Intelek dan Cendekiawan Nusantara*, 1(2), 2950–2958.

Wijaya, C., & Rusyan, A. T. (1994). *Kemampuan Dasar Mengajar Guru Dalam Proses Belajar-Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.