

**ANALISIS PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI
WORDWALL PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA
DI SDN PERCOBAAN PADANG**

Sarda Nuria¹, Firman², Desyandri³

^{1,2,3}Pendidikan Dasar, Pascasarjana, Universitas Negeri Padang,

¹sardanuria08@gmail.com, ²firman@fip.unp.ac.id, ³desyandri@fip.unp.ac.id

ABSTRACT

Rapidly developing technology causes changes in the order of life. Likewise in the world of education, including mathematics learning, it requires teachers to create interactive learning. Wordwall application-based learning media is one that can be used for interactive and fun learning. This research aims to analyze the contribution and impact of using the Wordwall application in mathematics learning in elementary schools (SD). The method used in the research is descriptive qualitative. Data was collected through observation and questionnaires to evaluate students' understanding of mathematical concepts and learning motivation. The research results show that the use of the Wordwall application significantly increases students' understanding of mathematical concepts and learning motivation at the elementary school level. The pedagogical implications of this research provide a basis for integrating technology in mathematics learning in elementary schools to create more interesting and effective learning experiences.

Keywords: wordwall application, mathematics learning, elementary school

ABSTRAK

Teknologi yang berkembang pesat menyebabkan adanya perubahan dalam tatanan kehidupan. Begitu juga dalam dunia pendidikan termasuk pembelajaran matematika sehingga menuntut guru untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif. Media pembelajaran berbasis aplikasi *wordwall* merupakan salah satu yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kontribusi dan dampak penggunaan aplikasi *Wordwall* dalam pembelajaran matematika di Sekolah Dasar (SD). Metode yang digunakan dalam penelitian adalah deskriptif kualitatif. Data dikumpulkan melalui observasi dan kuesioner untuk mengevaluasi pemahaman konsep matematika dan motivasi belajar peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Wordwall* secara signifikan meningkatkan pemahaman konsep matematika dan motivasi belajar peserta didik di tingkat SD. Implikasi pedagogis dari penelitian ini memberikan dasar untuk mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran matematika di SD guna menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif.

Kata Kunci: aplikasi *wordwall*, pembelajaran matematika, sekolah dasar

A. Pendahuluan

Pendidikan matematika merupakan pendidikan yang sangat penting dalam membentuk landasan pengetahuan peserta didik sehingga harus di ajarkan mulai dari tingkat sekolah dasar. Pendidikan matematika sangat penting bagi seorang anak untuk diperoleh mulai dari lingkungan sekolah dasar (Litau et al., 2024). Sejalan dengan (Asyidah et al., 2023) yang menyatakan bahwa mata pelajaran matematika diberikan kepada semua peserta didik, mulai dari pendidikan awal mereka, untuk tujuan membekali mereka dengan keterampilan penting penalaran logis, pemikiran analitis, pendekatan sistematis, evaluasi kritis, serta membina proses berpikir kreatif mereka, selain mempromosikan kemampuan kolaboratif mereka.

Pendidikan matematika di sekolah dasar membutuhkan terobosan inovatif untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan efektif. Namun, tantangan dalam menyajikan materi matematika secara menarik dan efektif sering kali menjadi hambatan. Sejalan dengan (Aidah & Nurafni, 2022) yang menyatakan sifat konteks

pembelajaran untuk matematika sekolah dasar berakar pada praktik pembelajaran tematik. Namun, guru juga menghadapi tantangan untuk memastikan bahwa peserta didik terlibat dengan konten dengan cara yang bermakna. Salah satu pendekatan untuk mengatasi tantangan ini adalah dengan mengemas pengalaman belajar sebagai kegiatan yang menyenangkan, memanfaatkan berbagai media dan menggabungkan teknologi pembelajaran yang ada.

Media pembelajaran berfungsi sebagai media di mana pesan-pesan, yang mencakup pikiran, emosi, dan fokus, disampaikan, terbukti sangat berharga dalam proses memperoleh pengetahuan. Selain itu, platform media ini membantu penyebaran ide-ide abstrak untuk memastikan pemahaman dan asimilasi yang mulus di antara individu dalam pendidikan (Hasiru et al., 2021). Media pembelajaran diharapkan dapat menimbulkan interaksi yang kuat antara guru dan peserta didik sehingga pembelajaran aktif dan menyenangkan. Dengan begitu materi yang disampaikan akan mudah diterima dan dipahami oleh

peserta didik. Oleh karena itu sebagai seorang pendidik dibutuhkan keuletan dan kemampuan mencari dan menciptakan media pembelajaran yang menarik. Sejalan dengan (Wildan et al., 2023) yang menyatakan pemilihan media di bidang pendidikan sangat penting. Selain itu, pendidik harus memiliki kemampuan untuk menghasilkan media interaktif. Meskipun demikian, guru terus menggunakan media tradisional. Sementara itu, peserta didik masa sekarang adalah individu yang menunjukkan ketergantungan yang kuat pada teknologi.

Dalam era teknologi modern, diperlukannya pembaharuan media pembelajaran dalam matematika. Beberapa sumber daya pendidikan yang memiliki potensi untuk meningkatkan motivasi di kalangan peserta didik adalah yang menawarkan peluang belajar interaktif dan mudah diakses. Sumber daya ini termasuk platform seperti *Wordwall*, *Quizizz*, *Schoology*, *Kahoot*, dan berbagai alat serupa lainnya (Nenohai et al., 2021). Salah satu yang cocok yaitu *wordwall* yang dirancang untuk membawa pembelajaran matematika ke tingkat

baru melalui pendekatan interaktif dan bermain.

Salah satu kelebihan dari aplikasi *wordwall* adalah menyediakan berbagai template yang dapat digunakan oleh pendidik sehingga pendidik dapat berkreasi sesuai keinginan yang disajikan dalam bentuk permainan (Pimpuang & Yuttapongtada, 2023). Aplikasi *wordwall* menawarkan pendekatan yang inovatif dan menyenangkan untuk menyampaikan konsep-konsep matematika secara interaktif. Aplikasi *Wordwall* mencakup serangkaian permainan edukasi, yang mungkin mencakup representasi visual, seperti gambar, atau entitas nyata lainnya, seperti diagram. Permainan ini dapat digunakan untuk menyediakan materi pembelajaran yang akan disampaikan atau mengajukan pertanyaan untuk dibahas. Selain itu, aplikasi ini memberikan sarana yang nyaman bagi peserta didik untuk mengakses dan menggunakan dalam proses membangun lingkungan matematika (Lubis & Nuriadin, 2022).

Penelitian yang telah dilakukan oleh (Imanulhaq & Pratowo, 2022) pada penggunaan media pembelajaran *edugame wordwall*

pada pembelajaran matematika kelas II di MI Bina Sejahtera Galaherang menunjukkan bahwa adanya perubahan sikap yang terjadi pada peserta didik setelah dilakukannya pembelajaran dengan menggunakan media *edugame wordwall*. Adapun Perubahan tersebut dapat dilihat dari aspek keaktifan peserta didik serta kriteria penilaian observasi diukur melalui beberapa indikator, antara lain yaitu: (a) Keaktifan peserta didik saat mengikuti kegiatan belajar mengajar secara daring (online) dibuktikan dengan pengisian daftar hadir, (b) Keaktifan peserta didik saat mengumpulkan tugas dengan tepat waktu, dan (c) Bertanya terhadap materi yang belum dipahami. Begitu juga dengan penelitian (Wildan et al., 2023), (Lubis & Nuriadin, 2022) dan (Mahmudah, 2023) yang menyatakan bahwa dengan menggunakan aplikasi *wordwall* dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti melakukan riset dengan judul “analisis penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi *wordwall* terhadap pembelajaran matematika di SDN Percobaan

Padang”. Tujuan penelitian yang dilakukan yaitu untuk menganalisis penerapan aplikasi *wordwall* pada pembelajaran matematika di sekolah dasar. Dengan memahami dampaknya, kita dapat mengidentifikasi potensi positif yang dapat memperkaya pengalaman belajar peserta didik, meningkatkan pemahaman konsep, dan membangun motivasi intrinsik terhadap matematika. peneliti ingin meninjau sejauh mana aplikasi ini dapat menjadi media pembelajaran efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika, menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, dan mempersiapkan peserta didik untuk menghadapi tantangan matematika di masa depan.

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam riset ini adalah kualitatif deskriptif untuk mendeskripsikan analisis penerapan media pembelajaran aplikasi *wordwall* terhadap pembelajaran matematika di sekolah dasar. Dalam bidang penelitian kualitatif, bentuk penggambaran khusus ini tidak memiliki persyaratan hipotesis, karena tujuannya bukan

untuk menetapkan kebenaran (Subandi, 2011). Penyelidikan deskriptif kualitatif sering digunakan dalam pemeriksaan kejadian sosial, fenomena, atau kondisi. Penyelidikan kualitatif menunjukkan pendekatan investigasi yang menjelaskan tindakan, perilaku, atau karakteristik yang dipastikan atau dipahami melalui informasi deskriptif (Sinaga & Soesanto, 2022). Subjek utama riset yang dilakukan ini yaitu kepada kelas IV, V, VI SDN Percobaan Padang. Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Analisis penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi *wordwall* pada pembelajaran matematika di sekolah dasar dilakukan untuk melihat seberapa jauh penggunaan aplikasi *wordwall* dalam pengembangan media pembelajaran matematika di sekolah dasar sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan dan interaktif. Peneliti melakukan studi literatur untuk analisis terkait penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi *wordwall* pada

pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Kegiatan pertama yang dilakukan dalam analisis penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi *wordwall* pada pembelajaran matematika yaitu kegiatan observasi. Observasi dilakukan dengan tujuan mengidentifikasi bentuk media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik di sekolah dalam pembelajaran matematika dan melihat apakah proses pembelajaran sudah interaktif dan menyenangkan. Beberapa pendidik memilih untuk secara eksklusif menggunakan buku teks sebagai sumber pengajaran utama mereka, tanpa memasukkan materi multimedia tambahan apa pun. Berikut ini tabel penerapan media pembelajaran di SDN Percobaan Kota Padang:

No	Kelas	Jenis media pembelajaran Yang digunakan	Digunakan	
			Ya	Tidak
1	IV	Gambar	√	√

2	V	Video	√	√
3	VI	Video dan gambar	√	√

Berdasarkan uraian tabel di atas, dapat dilihat bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran matematika masih belum memanfaatkan pembelajaran yang berbasis teknologi.

Analisis penerapan media pembelajaran matematika berbasis *wordwall* dilakukan melalui proses wawancara, yang mematuhi pedoman wawancara berikut ini:

1. Dengan mempertimbangkan pengamatan yang dilakukan oleh ibu/bapak, apa penyebab kesulitan peserta didik pada materi pembelajaran matematika?
2. Selama kegiatan belajar mengajar berlangsung di kelas, proses seperti apa yang dilakukan ibu/bapak?
3. Media pembelajaran seperti apa yang sering digunakan oleh ibu/bapak

- selama proses pembelajaran?
4. Menurut ibu/bapak, media pembelajaran mana yang dianggap cocok untuk pembelajaran baik dalam pertemuan tatap muka maupun online?
 5. Bagaimana reaksi peserta didik terhadap media pembelajaran yang digunakan?
 6. Apa pendapat ibu/bapak tentang media pembelajaran berbasis aplikasi *wordwall*?

Pembelajaran matematika termasuk pembelajaran yang sangat sulit oleh peserta didik terutama di SDN Percobaan Padang. Hal ini disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang kurang dimanfaatkan menyebabkan peserta didik kesulitan dalam proses pembelajaran. Apalagi dalam pembelajaran guru masih menggunakan metode ceramah, metode diskusi dan pembelajaran bersifat pasif.

Hasil dari analisis yang dilakukan pada penggunaan media pembelajaran aplikasi *wordwall*

menunjukkan bahwa pendidik masih menggunakan media pembelajaran konvensional, sehingga dibutuhkan sebuah media pembelajaran berbasis aplikasi *wordwall* yang dapat mendukung jalannya kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran digunakan oleh guru sebagai alat yang memudahkan mereka menyampaikan konsep yang akan di ajarkan. Selain itu, media pembelajaran membantu siswa mempersiapkan dan memperoleh informasi saat pembelajaran di sekolah maupun di rumah. Media pembelajaran harus dikemas dengan baik untuk mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran (Lestari et al., 2023).

Aplikasi *wordwall* merupakan salah satu media pembelajaran interaktif. Aplikasi *wordwall* saat ini dimasukkan dalam media pembelajaran interaktif yang dapat diakses melalui internet melalui *wordwall.net*. melalui media pembelajaran aplikasi *wordwall* peserta didik dapat terlibat langsung dalam pembelajaran. Menurut (Riattang & Bone, 2022) media pembelajaran *Wordwall* adalah alat pedagogis yang memiliki sifat ramah

pengguna, interaktif, dan menyenangkan bagi peserta didik. Karena penampilannya yang estetik, ia dapat menghasut peserta didik untuk terlibat dalam proses belajar mengajar. Aplikasi *Wordwall* memiliki delapan template yang dapat digunakan untuk mengolah dan membuat soal evaluasi gratis. Template dapat diubah dengan mudah untuk mendukung pembelajaran online (Nurafni & Ninawati, 2021).

Berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik pembelajaran masih belum sepenuhnya menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran yang ditampilkan masih konvensional sehingga kurangnya aktivitas peserta didik dalam pembelajaran menyebabkan pembelajaran tidak interaktif dan tidak menyenangkan. Metode yang digunakan guru dalam belajar pun metode ceramah, diskusi tanya jawab yang rasanya kurang efektif dalam pembelajaran matematika. Guru dapat menggunakan model pembelajaran yang menarik untuk menciptakan pembelajaran yang efektif di dukung

dengan media pembelajaran yang menarik dan interaktif.

D. Kesimpulan

Penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi *wordwall* pada pembelajaran matematika dapat menciptakan suasana yang menyenangkan dalam proses belajar mengajar. Penggunaan aplikasi *wordwall* dapat dianggap sebagai alternatif yang efektif dalam meningkatkan pembelajaran matematika di tingkat Sekolah Dasar. Peserta didik merasa tertantang mengikuti pembelajaran yang disajikan dalam bentuk game. Aplikasi ini tidak hanya membantu peserta didik memahami konsep matematika dengan lebih baik, tetapi juga meningkatkan motivasi belajar, berfikir kritis, meningkatkan kreativitas peserta didik serta menumbuhkan kerja sama antar sesama. Oleh karena itu, disarankan untuk mengintegrasikan aplikasi *wordwall* dalam strategi pembelajaran matematika di tingkat SD. Dengan menggali potensi dalam aplikasi *wordwall*, kita dapat membuka jalan menuju pendekatan pembelajaran matematika yang lebih adaptif, interaktif dan berdaya saing.

DAFTAR PUSTAKA

- 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>
- Asyidah, A. Z. U. M. I. R., Estari, S. R. I. I. N. L., & Asanah, U. S. H. (2023). ANALISIS PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI BANGUN RUANG DI SEKOLAH DASAR : SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW. *Seminar Nasional Hasil Riset Dan Pengabdian*, 2948–2962.
- Hasiru, D., Badu, S. Q., & Uno, H. B. (2021). Media-Media Pembelajaran Efektif dalam Membantu Pembelajaran Matematika Jarak Jauh. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 2(2), 59–69. <https://doi.org/10.34312/jmathedu.v2i2.10587>
- 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>
- Lestari, M. K., Restian, A., & Supradana, A. (2023). Implementasi Media *Wordwall* Gameshow untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika kelas 1 dalam Merdeka Belajar. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 6(2), 117–124.
- Litau, F. Y., Sinisuka, K., Tanjung, N. A., & Ifroh, U. (2024). *Pengenalan “ Math Games ” Untuk Meningkatkan Keterampilan Operasi Hitung di Sekolah Dasar*. 2(1).
- Lubis, A. P., & Nuriadin, I. (2022). Efektivitas Aplikasi *Wordwall* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6884–6892. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3400>
- Mahmudah, I. (2023). *Jurdar : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*
- Jurdar : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. *SWARNA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(8), 873–879.
- Nenohai, J. M. H., Garak, S. S., Ekowati, C. K., & Udil, P. A. (2021). Pelatihan dan Pendampingan Implementasi Aplikasi *Wordwall* dalam Pembelajaran Matematika Bagi Guru Kelas Rendah Sekolah Dasar Inpres Maulafa Kota Kupang. *Jurnal Nasional Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 101–110. <https://doi.org/10.47747/jnpm.v2i2.574>
- Nurafni, & Ninawati, M. (2021). *Efektivitas Penerapan Aplikasi Linktree dan Wordwall Terhadap Motivasi Intrinsik Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. 9(2), 217–225.
- Pimpuang, K., & Yuttapongtada, M. (2023). Effectiveness of Learning English Words of Sanskrit Origin as Loanwords in Thai through *Wordwall* Gamification. *LEARN Journal: Language Education and Acquisition Research Network*, 16(2), 451–468.
- Riattang, T., & Bone, K. (2022).

Teaching Professional Analisis
Penggunaan Media
Pembelajaran Wordwall Berbasis
TPACK pada. 371–378.

Sinaga, Y. M., & Soesanto, R. H.
(2022). Upaya Membangun
Kedisiplinan melalui Media
Wordwall dalam Pembelajaran
Daring pada Siswa Sekolah
Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2),
1845–1857.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.1617>

Subandi. (2011). DESKRIPSI
KUALITATIF SEBAGAI SATU
METODE DALAM PENELITIAN
PERTUNJUKAN. *HARMONIA*,
11(19), 173–179.

Wildan, A., Suherman, S., &
Rusdiyani, I. (2023).
Pengembangan Media GAULL
(Game Edukasi *Wordwall*) pada
Materi Bangun Ruang untuk
Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal*
Cendekia: Jurnal Pendidikan
Matematika, 7(2), 1623–1634.
<https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i2.2357>