

## Penerapan Aplikasi *Wordwall* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VI Sekolah Dasar

Annisa Putri Azalia Maulidina<sup>1</sup>, Agil Agasi<sup>2</sup>, Fika Riehad Wardah<sup>3</sup>,  
Muhammad Zulfan Abdillah<sup>4</sup>, Nurul Makkiyah<sup>5</sup>, Siti Aisyah<sup>6</sup>, Ika Dian Rahmawati<sup>7</sup>

<sup>1,2,3,4,5,6,7</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura

Surel: [220611100098@student.trunojoyo.ac.id](mailto:220611100098@student.trunojoyo.ac.id)

### Abstract

This study aims to determine the effectiveness of using the Wordwall application in improving mathematics learning outcomes of fourth-grade students at SDN Pejagan 7 Bangkalan. The research employed a quantitative approach with a One-Group Pretest-Posttest design. The instrument used was a multiple-choice test, and data were collected through pretest and posttest assessments. The results showed an increase in the average score from 53.98 to 83.17, with an average N-Gain value of 0.634, which falls into the moderate category. A paired t-test showed a significance value of 0.000, indicating a significant improvement in learning outcomes after the use of the Wordwall application. This media proved effective in enhancing students' motivation, engagement, and understanding of mathematics material. Therefore, Wordwall can serve as an innovative and relevant digital learning medium for mathematics instruction in elementary schools..

**Keyword:** Learning Outcomes, Mathematics, Wordwall

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi seberapa efektif penggunaan aplikasi *Wordwall* dalam meningkatkan prestasi belajar matematika siswa kelas IV di SDN Pejagan 7 Bangkalan. Penelitian ini menerapkan metode kuantitatif dengan rancangan One-Group Pretest-Posttest. Instrumen yang digunakan berupa tes pilihan ganda, dengan teknik pengumpulan data melalui pretest dan posttest. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan skor rata-rata dari 53,98 menjadi 83,17, dengan nilai N-Gain rata-rata sebesar 0,634 yang termasuk kategori sedang. Uji t berpasangan menunjukkan nilai signifikansi 0,000, yang mengindikasikan peningkatan hasil belajar yang signifikan setelah penggunaan aplikasi *Wordwall*. Media ini terbukti efektif meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa terhadap materi matematika. Dengan demikian, *Wordwall* dapat menjadi alternatif media pembelajaran digital yang inovatif dan relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar.

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

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah dasar penting untuk membentuk generasi yang cerdas, kuat, dan siap bersaing di dunia yang terus berkembang saat ini. Salah satu aspek penting dalam pendidikan dasar adalah penguasaan terhadap mata pelajaran matematika. Pembelajaran matematika di

tingkat sekolah dasar berperan penting dalam membentuk cara berpikir yang logis, akurat, dan cermat, yang menjadi bekal penting untuk jenjang pendidikan berikutnya serta bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari (Hastuti et al., 2019). Matematika merupakan ilmu yang bersifat deduktif, formal, dan tersusun secara hierarkis dengan menggunakan

simbol-simbol sebagai bahasanya. Oleh karena itu, Guru harus mampu menjembatani kesenjangan antara dunia anak-anak yang belum memiliki kemampuan berpikir deduktif dan konsep-konsep matematika yang sifatnya deduktif. Salah satu caranya adalah melalui penggunaan benda konkret atau alat peraga.

Karena terdapat perbedaan karakteristik antara matematika dan anak usia sekolah dasar, maka jika pengajaran matematika tidak disesuaikan dengan tahapan berpikir serta karakter anak SD, materi matematika akan menjadi sulit dipahami oleh mereka. Matematika memerlukan banyak hal, seperti bahan ajar, media, materi pembelajaran, materi pendukung, dan peran guru sebagai penggerak utama proses pembelajaran (Lubis & Nuriadin, 2022). Komponen - komponen ini sangat penting dalam lingkungan pembelajaran yang menantang saat ini. Matematika bukan hanya ilmu berhitung, tetapi juga merupakan sarana untuk melatih pola pikir logis, sistematis, dan kritis peserta didik.

Sayangnya, dalam praktik pembelajaran di sekolah dasar, Matematika sering dianggap bagi sebagian besar siswa, mata pelajaran ini sulit, membosankan, dan menakutkan. Di era pembelajaran digital seperti sekarang, peran guru menjadi semakin penting. Mereka dituntut untuk lebih aktif dan terlibat dalam membimbing serta mendukung proses belajar siswa. Mereka perlu mendampingi siswa dalam menyelesaikan masalah serta mendorong penggunaan teknologi secara aktif dan bijaksana. Dengan menggunakan pendekatan pembelajaran ini, guru dapat lebih mengembangkan kemampuan mereka dalam mengelola informasi, memperkuat keterampilan belajar, serta

meningkatkan kreativitas dalam memanfaatkan media dan teknologi.

*Wordwall* adalah sebuah platform permainan yang menawarkan berbagai format game yang edukatif dan menarik bagi para pengguna. Melalui pemilihan materi yang tepat, yang menggabungkan unsur pendidikan dan hiburan secara seimbang dan konsisten, platform ini mampu meningkatkan ketertarikan serta motivasi belajar siswa (Maryanti et al., 2022). *Wordwall* memiliki sejumlah keunggulan, antara lain kemudahan akses bagi siswa tanpa memerlukan proses pendaftaran. Berbagai platform, seperti WhatsApp dan Google Classroom, dapat digunakan untuk membagikan kuis interaktif yang telah dibuat.

Selain itu, *Wordwall* mampu menampilkan gambar serta video berwarna yang membantu siswa untuk lebih fokus dalam mengerjakan kuis. Integrasi berbagai elemen seperti visual, teks, dan audio turut memperkuat daya ingat siswa, Oleh karena itu media ini sangat efektif untuk memahami konten kuis yang disajikan. Salah satu platform yang dapat digunakan sebagai media sekaligus alat untuk mengevaluasi proses pembelajaran secara online adalah *Wordwall*. *Wordwall* adalah platform permainan interaktif berbasis web yang memungkinkan pengguna membuat dan memainkan kuis dan berbagai jenis game dengan cara yang menyenangkan dan mudah. Guru dapat menggunakan aplikasi ini untuk menilai seberapa memahami siswa materi pembelajaran yang telah mereka pelajari (Khairunisa, 2021).

Menurut Utami, D. D. A et al. (2021) *Wordwall* juga merupakan media pembelajaran interaktif yang dapat diakses secara daring dan memiliki berbagai macam grafik yang menarik dan memikat. Siswa kemungkinan akan menikmati permainan yang disediakan, yang

seharusnya mendorong mereka untuk belajar lebih banyak. Aplikasi *Wordwall* menyediakan berbagai jenis permainan interaktif, seperti gambar, diagram, atau objek lainnya, yang bisa diisi dengan materi pelajaran maupun soal-soal yang akan dibahas. Aplikasi ini memudahkan siswa dalam mengakses dan mengikuti pembelajaran matematika, khususnya tentang bangun ruang, terutama dalam pendidikan berbasis online yang sangat populer saat ini. *Wordwall* adalah alat interaktif yang dapat digunakan oleh guru untuk membuat pelajaran lebih mudah dipahami siswa. Selain itu, aplikasi *Wordwall* dapat membantu membangkitkan semangat belajar siswa sekaligus mendukung peningkatan hasil belajar mereka.

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah proses pembelajaran di kelas. Kemampuan ini menunjukkan perubahan yang terjadi dalam domain kognitif, afektif, dan psikomotorik. Secara umum, hasil belajar menggambarkan suatu perubahan menuju kondisi yang lebih baik, yang bermanfaat dalam memperluas pengetahuan, memperdalam pemahaman terhadap suatu materi, meningkatkan keterampilan, serta memperkaya wawasan dan perspektif terhadap berbagai hal (Artama et al., 2023). Fenomena ini tampak jelas pada siswa kelas IV SDN Pejagan 7 Bangkalan, dimana hasil observasi awal menunjukkan bahwa mayoritas siswa kurang antusias dalam mengikuti pelajaran matematika, serta hasil pendidikan mereka masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan transformasi informasi yang mencakup pengetahuan dan materi ajar dari pendidik atau sumber lainnya kepada peserta didik atau penerima informasi lainnya, dengan memanfaatkan berbagai

media atau alat bantu sebagai sarana penyampaian (Sawitri et al., 2019). Permasalahan rendahnya minat dan hasil belajar matematika bukanlah hal baru. Menurut (Lubis & Nuriadin, 2022), Kurangnya kesiapan guru dalam merancang metode pembelajaran yang kreatif dan inovatif turut berkontribusi terhadap menurunnya kualitas hasil belajar siswa.. Selain itu, penggunaan metode konvensional yang monoton seperti ceramah dan latihan soal tanpa adanya interaksi aktif dari siswa turut memperburuk suasana belajar. Karena sifatnya yang interaktif, *Wordwall* telah terbukti membantu siswa belajar.

Media pembelajaran interaktif seperti ini dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan keinginan mereka untuk belajar (Ariandini & Ramly, 2023), Dalam konteks ini, penggunaan media pembelajaran digital seperti aplikasi *Wordwall* dapat menjadi solusi strategis yang mampu mengubah paradigma pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan interaktif. Aplikasi *Wordwall* menyediakan beragam ikon seperti kuis, teka-teki mencari kata, permainan labirin, pernyataan benar atau salah, permainan mencocokkan, dan lainnya (Oktari, S. & Desyandri, 2023).

Aplikasi *Wordwall* memiliki 18 template yang dapat digunakan secara gratis atau gratis. Aplikasi *Wordwall* menyediakan berbagai template kuis, termasuk pilihan ganda (kuis), teka-teki silang (*crossword*), memilah kartu, mencocokkan gambar (pasangan yang cocok), dan menyambungkan jawaban yang tepat. *Wordwall* memungkinkan untuk digunakan sebagai media evaluasi karena berbagai bentuknya, baik untuk penilaian harian maupun akhir semester. Ini menunjukkan bahwa ada 18 template di aplikasi dinding kosa kata ini, yang gratis atau tidak dibayar. Selain itu, aplikasi

*Wordwall* memudahkan guru untuk melakukan evaluasi pembelajaran (Mujahidin et al., 2012). Aplikasi *Wordwall* ini mendorong minat siswa untuk menyelesaikan kuis, yang dapat membantu meningkatkan hasil belajar mereka (Nurhayati & , Langlang Handayani, 2020)

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar penggunaan aplikasi *Wordwall* dalam membantu siswa di kelas IV SDN Pejagan 7 Bangkalan meningkatkan kemampuan mereka dalam matematika. Hasil belajar mencerminkan apa yang berhasil dipahami dan dikuasai siswa setelah mereka mengikuti pembelajaran bersama guru. Aspek afektif, kognitif, dan psikomotorik termasuk dalam pengalaman yang dialami siswa (Hutapea, 2019). Fokus utama penelitian adalah membandingkan hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan aplikasi tersebut. Dengan pendekatan kuantitatif, Penelitian ini diharapkan dapat menunjukkan manfaat media *Wordwall* untuk pembelajaran. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan bagi para pendidik dalam menentukan media pembelajaran yang tepat, serta menjadi bagian dari upaya strategis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah dasar.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kuantitatif, dan metode eksperimen digunakan untuk mendapatkan data yang akurat dan dapat diukur. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One-Group Pretest-Posttest Design*. Artinya, penelitian dilakukan pada satu kelompok yang sama, yang diuji dua kali sebelum dan sesudah diberi perlakuan untuk melihat apakah ada perubahan atau dampak setelah perlakuan tersebut

diberikan. Desain penelitian ini digunakan untuk melihat perbedaan yang tampak pada satu kelompok subjek antara kondisi sebelum dan sesudah menerima perlakuan.

Tujuan utamanya adalah untuk mengetahui seberapa efektif media *Wordwall* dalam mendukung proses pembelajaran. Menurut Rachman & Yochanan (2024), pendekatan kuantitatif merupakan tipe penelitian yang berlandaskan pada pemikiran positivisme. Pendekatan ini digunakan untuk meneliti sekelompok orang atau sampel tertentu dengan cara memilih secara acak. Data dikumpulkan melalui alat dan dianalisis menggunakan metode statistik.

Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan berupa soal pilihan ganda, dengan teknik pengumpulan data melalui pelaksanaan Pretest sebelum pembelajaran dan Posttest setelah pembelajaran. Pretest diberikan sebelum penggunaan aplikasi *Wordwall*, sedangkan post-test diberikan setelah seluruh kegiatan pembelajaran selesai, untuk mengukur Seberapa besar dampak yang ditimbulkan dari penggunaan aplikasi *Wordwall* terhadap pencapaian belajar siswa. Proses penelitian ini terdiri atas tiga tahapan, yaitu: 1) Tahap persiapan, yang meliputi studi pendahuluan melalui instrument wawancara, instrument Pretest-Posttest dan dokumentasi; 2) Tahap pelaksanaan, dimulai dengan pemberian Pretest berupa tes tertulis, kemudian dilanjutkan dengan pemberian Posttest untuk menilai hasil belajar siswa; dan 3) Tahap akhir, yang mencakup analisis data menggunakan uji-t, pengujian hipotesis, serta penarikan kesimpulan dari hasil penelitian.

Dalam studi ini, peralatan yang digunakan meliputi bahan ajar yang telah disiapkan, proyektor, laptop, dan handphone sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.. Studi ini melibatkan guru wali kelas IV dan siswa kelas IV dari SDN

Pejagan 7 Bangkalan. Penelitian Pertama dilaksanakn pada hari Kamis, 8 Mei 2025 dan Penelitian kedua dilaksanakan pada hari Rabu, 14 Mei 2025, bertempat di SDN Pejagan 7 Bangkalan. Studi ini dilakukan dengan memanfaatkan tes pilihan ganda yang diadakan sebelum dan sesudah tes untuk menilai hasil belajar para siswa. Sebelum digunakan, butir-butir soal terlebih dahulu diuji validitasnya memanfaatkan metode korelasi Pearson Product Moment dengan dukungan perangkat lunak SPSS. Instrumen dinyatakan valid apabila nilai signifikansi ( $\text{sig.} < 0,05$ , sehingga layak digunakan sebagai alat ukur hasil belajar.

Data dikumpulkan melalui dua tahap, yaitu pretest dan post-test. Pretest dilakukan sebelum pembelajaran berbasis media *Augmented Reality* (AR) dimulai, dengan tujuan untuk mengetahui seberapa baik pemahaman awal siswa. Setelah proses pembelajaran selesai, post-test dilaksanakan untuk melihat apakah ada peningkatan dalam hasil belajar mereka. Uji N-Gain dan uji t berpasangan digunakan untuk menilai efektivitas pembelajaran dari data pretest dan posttest (*paired sample t-test*) untuk mengetahui signifikansi peningkatan hasil belajar, keduanya dilakukan dengan bantuan aplikasi SPSS. Perhitungan N-Gain dilakukan dengan rumus :

$$N - \text{Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor maksimum} - \text{Skor pretest}}$$

Menurut Hake (2002), nilai N-Gain diklasifikasikan ke dalam tiga tingkat, yakni tinggi ( $g > 0,7$ ), sedang ( $0,3 < g \leq 0,7$ ), dan rendah ( $g \leq 0,3$ ). Proses

penghitungan serta pengelompokan N-Gain dilakukan menggunakan perangkat lunak SPSS untuk memastikan data yang dihasilkan lebih akurat. Selain itu, peneliti juga melakukan uji t berpasangan (*paired sample t-test*) untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest peserta setelah diberikan perlakuan/intervensi. Uji ini digunakan untuk menilai seberapa efektif Media *Augmented Reality* membantu siswa belajar lebih baik hasil belajarnya. Suatu hasil dikatakan signifikan jika nilai signifikansi (2-tailed) berada di bawah 0,05. Apabila hasilnya signifikan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Augmented Reality* membantu siswa kelas V belajar lebih banyak tentang materi sistem pernapasan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Penggunaan aplikasi berbasis online dapat dijadikan sebagai strategi untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran materi perkalian desimal pada siswa sekolah dasar serta meningkatkan hasil belajar mereka. Setelah proses pembelajaran menggunakan aplikasi *Wordwall* sebagai media selesai dilaksanakan, Peneliti mendapatkan informasi dengan melakukan tes untuk melihat pencapaian belajar siswa dan melakukan pembicaraan dengan siswa serta guru kelas. Data tersebut kemudian dianalisis untuk mengetahui seberapa efektif penggunaan aplikasi *Wordwall* dalam mendukung proses pembelajaran.

**Tabel 1. Statistik Deskriptif N-Gain**

Statistik	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
N-Gain	41	-0.21	1.00	0.6340	0.35943

Dari hasil analisis statistik deskriptif yang dilakukan dengan bantuan software SPSS, informasi tentang nilai N-Gain dari 41 siswa yang terlibat dalam penelitian diperoleh. Nilai N-Gain ini menunjukkan peningkatan hasil belajar yang diperoleh setelah perlakuan diberikan. Dari hasil analisis, diketahui bahwa nilai rata-rata (mean) N-Gain sebesar 0,6340 dengan simpangan baku (standar deviasi) sebesar 0,35943. Nilai terendah yang diperoleh oleh peserta didik adalah -0,21, sementara nilai maksimumnya mencapai 1,00.

Nilai rata-rata N-Gain yang berada pada angka 0,634 termasuk dalam kategori sedang menurut kriteria yang dikemukakan oleh (A. B. Kurniawan & Hidayah, 2020), yang membagi skor N-Gain menjadi tiga kategori, Tinggi ( $g > 0.7$ ), Sedang ( $0.3 < g \leq 0.7$ ), dan Rendah ( $g \leq 0.3$ ). Hasil ini mengindikasikan adanya peningkatan yang cukup baik dalam pembelajaran perkalian desimal setelah diterapkannya metode atau perlakuan tertentu. Meskipun peningkatan

tersebut belum berada pada kategori tinggi. seperti yang ditunjukkan pada kategori sedang ini, media AR sangat berhasil dalam memperbaiki hasil belajar siswa, meskipun efeknya tidak merata pada seluruh individu yang dapat menjadi dasar untuk evaluasi dan penyempurnaan strategi pembelajaran agar ke depannya hasil yang dicapai dapat lebih optimal dan merata. Ini sesuai dengan penelitian yang menunjukkan bahwa hasil penilaian N-Gain juga berada dalam kelompok sedang dengan nilai 0,63. Hasil ini menunjukkan bahwa walaupun teknologi canggih seperti *Augmented Reality* (AR) telah digunakan, efektivitas pembelajaran tidak semata ditentukan oleh teknologi itu sendiri, tetapi juga sangat dipengaruhi oleh bagaimana guru mengaplikasikan teknologi tersebut dalam pembelajaran yang relevan dan berfokus pada kebutuhan siswa. Untuk mengetahui apakah ada perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*, dilakukan analisis dengan menggunakan uji t berpasangan (*paired sample t-test*). Data statistik deskriptif dari nilai *pretest* dan *posttest* disajikan dalam tabel berikut:

**Tabel 2. Statistik Deskriptif *Pretest* dan *Post-test***

Test	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
<i>Pretest</i>	53.98	41	15.464	2.415
<i>Posttest</i>	83.17	41	16.649	2.600

Tabel 3 berikut menunjukkan hasil uji t related yang menunjukkan perbedaan signifikan:

Diterima pada : ..... Disetujui pada : ..... Dipublikasi pada : .....

**Tabel 3. Statistik Deskriptif N-Gain**

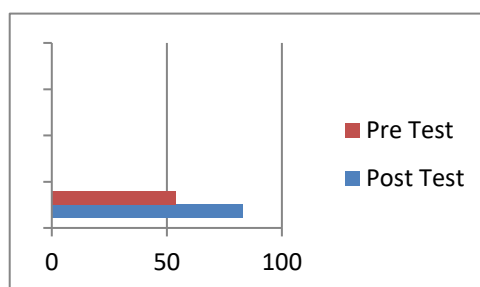
Pasangan	Mean Selisih	<i>t</i>	<i>df</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>
<i>Pretest - Posttest</i>	-23.192	-9.830	40	.000

Hasil analisis terhadap nilai sebelum dan sesudah perlakuan pada 41 siswa menunjukkan peningkatan yang cukup berarti. Ini menandakan bahwa pendekatan yang digunakan berhasil membantu siswa belajar lebih baik. Nilai rata-rata *pretest* sebesar 53,98, sedangkan rata-rata *posttest* meningkat menjadi 83,17. Ini menunjukkan adanya selisih rata-rata sebesar 29,20 poin setelah perlakuan diterapkan.

Hasil pengujian statistik menunjukkan bahwa nilai  $t = -9,830$  dengan derajat kebebasan ( $df = 40$ ) dan nilai signifikansi ( $p = 0,000$ ). Karena nilai  $p$  lebih kecil dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa perbedaan antara nilai *pretest* dan *posttest* signifikan secara

statistik. Dengan kata lain, cara mengajar yang dilakukan dalam pembelajaran memiliki pengaruh langsung terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Meskipun korelasi antara nilai *pretest* dan *posttest* hanya sebesar 0,300 dengan tingkat signifikansi 0,056, yang menunjukkan hubungan tidak signifikan secara statistik, namun peningkatan skor dari *pretest* ke *posttest* tetap signifikan secara keseluruhan berdasarkan hasil uji  $t$ . Dengan demikian, temuan penelitian ini membuktikan bahwa cara pengajaran atau strategi yang diterapkan berhasil memperbaiki hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan nilai yang cukup besar setelah perlakuan dilakukan dibandingkan dengan nilai sebelum perlakuan diberikan.



**Gambar 1. Grafi *Pretest* dan *Posttest***

## Pembahasan

Tujuan dari studi ini ialah untuk mengevaluasi seberapa baik pelatihan yang diberikan membantu para peserta belajar untuk memperbaiki pemahaman dan kemampuan mereka. Analisis data dilakukan menggunakan *Uji T berpasangan (paired sample t-test)* antara

nilai *pre test* dan *post test*. Berdasarkan hasil statistik deskriptif, diketahui bahwa rata-rata skor *pretest* adalah 53,98, sedangkan rata-rata skor *posttest* meningkat menjadi 83,17. Peningkatan sebesar 29,20 poin ini mengindikasikan bahwa peserta didik mengalami peningkatan pemahaman atau kemampuan

setelah mengikuti pelatihan. Ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan, siswa mendapatkan keuntungan dan informasi dari cara yang diajarkan. Lebih lanjut, hasil *Uji T berpasangan* menunjukkan bahwa nilai Sig. (2-tailed) adalah 0.000, yang berarti *lebih kecil* dari 0.05. Dengan demikian, terdapat *Perbedaan yang signifikan secara statistik* antara skor sebelum dan sesudah pelatihan. Artinya, pelatihan yang diberikan *Berdampak Signifikan* terhadap peningkatan hasil peserta didik.

Peningkatan ini menunjukkan bahwa metode pelatihan yang diterapkan berhasil membantu peserta mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Dalam konteks ini, pelatihan yang dimaksud yaitu penggunaan aplikasi *Wordwall* sebagai salah satu pembelajaran interaktif. Dimana aktivitas berbasis *Wordwall* juga memungkinkan guru untuk memberikan umpan balik secara langsung, serta memperkuat daya ingat siswa terhadap materi yang diajarkan, dan mendorong pembelajaran yang lebih bermakna.

Berdasarkan uraian serta temuan observasi sebelumnya, peneliti merasa tertarik untuk mengkaji lebih lanjut penerapan pembelajaran e-learning, karena aplikasi *Wordwall* ini dinilai mampu memperluas pemahaman peserta didik, sekaligus memudahkan guru maupun siswa dalam menyampaikan serta menerima materi pembelajaran, sebab Siswa mampu menggunakan ponsel pintar secara mandiri tanpa terikat oleh batasan waktu dan tempat (Hulukati et al., 2021). Penggunaan aplikasi ini sangat cocok untuk siswa kelas IV, karena mereka sedang berada pada fase pertumbuhan pemikiran yang nyata. Pada tahap ini, mereka cenderung lebih mudah memahami konsep melalui pembelajaran visual dan kegiatan yang melibatkan permainan, sehingga aplikasi ini dapat menjadi alat

bantu belajar yang efektif dan menyenangkan.

Hasil uji statistik menunjukkan bahwa penggunaan *Wordwall* dalam penelitian ini efektif. Skor *posttest* meningkat secara signifikan. Menurut temuan penelitian sebelumnya, terdapat perbedaan yang mencolok dalam pemahaman siswa sebelum dan setelah menggunakan aplikasi *Wordwall*. Artinya, pelatihan yang diberikan dengan penggunaan *wordwall* berdampak signifikan terhadap peningkatan hasil peserta didik. Temuan ini menegaskan bahwa *Wordwall* bukan sekadar alat bantu dalam pembelajaran, tetapi juga dapat menjadi cara yang ampuh untuk meningkatkan pencapaian belajar siswa dengan cara yang nyata.

Penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Wordwall* dapat memberikan dampak baik bagi peningkatan pencapaian belajar siswa. Selain itu, aplikasi ini menjadikan cara belajar menjadi lebih seru dan interaktif. Oleh sebab itu, penelitian ini memberikan kontribusi yang signifikan dengan menghadirkan penggunaan aplikasi *Wordwall*, yang sebelumnya belum pernah dimanfaatkan dalam konteks ini. Penelitian oleh (Maghfiroh et al., 2018) Penggunaan platform *Wordwall* dalam pengajaran matematika telah terbukti dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dan berdampak positif pada hasil belajar siswa kelas IV MI Roudlotul Huda secara signifikan. Selain itu, siswa di kelas yang menggunakan *Wordwall* meraih skor *posttest* yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa di kelas yang tidak menggunakan aplikasi tersebut. Ini menegaskan bahwa penggunaan teknologi dalam proses belajar, terutama di tingkat sekolah dasar, bisa memberi dampak baik dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang materi pelajaran.

Berdasarkan temuan yang diperoleh, pelatihan yang menggabungkan penggunaan aplikasi *Wordwall* terbukti memberikan kontribusi yang berarti terhadap pengembangan kompetensi peserta didik, terutama dalam meningkatkan capaian hasil belajar siswa kelas IV di SDN Pejagan 7. Penelitian serupa juga menyimpulkan bahwa penggunaan alat interaktif yang berbasis *Wordwall* sangat membantu dalam meningkatkan kemampuan belajar siswa. Studi oleh (Oktari, S. & Desyandri, 2023), menunjukkan bahwa *Wordwall* secara signifikan memengaruhi hasil belajar siswa kelas V SDN 14 Simpangampek. Demikian pula, penelitian oleh (Khofifah Indra Sukma & Trisni Handayani, 2022), Menunjukkan bahwa kuis interaktif *Wordwall* memperbaiki hasil belajar IPA siswa di sekolah dasar. Hal ini menjadi dasar yang kuat untuk merekomendasikan penggunaan *Wordwall* sebagai bagian integral dari strategi pembelajaran digital di tingkat pendidikan dasar.

## KESIMPULAN

Penelitian ini membuktikan bahwa alat pembelajaran interaktif seperti *Wordwall* dapat secara efektif membantu siswa kelas IV SDN Pejagan 7 Bangkalan dalam memahami pelajaran matematika dengan lebih baik. Hal ini ditunjukkan oleh adanya peningkatan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* siswa setelah diterapkannya pembelajaran menggunakan aplikasi tersebut. Penggunaan media *Wordwall* dapat membantu meningkatkan motivasi, partisipasi aktif, serta pemahaman siswa tentang materi matematika. Selain itu, fitur interaktif dan tampilan visual pada aplikasi ini sejalan dengan perkembangan kognitif siswa sekolah dasar, sehingga dapat menunjang terciptanya pengalaman belajar yang lebih

bermakna. Ke depan, *Wordwall* dapat direkomendasikan sebagai salah satu opsi media pembelajaran digital yang bisa dimanfaatkan secara maksimal dalam proses belajar mengajar di sekolah dasar, terutama dalam bidang studi yang memerlukan pemahaman mengenai ide-ide yang tidak konkret seperti angka dan rumus.

## DAFTAR RUJUKAN

- Ariandini, N., & Ramly, R. A. (2023). Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Kependidikan Media Stats*, 12, 107–116.
- Artama, S., Djollong, A. F., Ismail, Lubis, L. H., Kalbi, & Yulianti, R. (2023). *Evaluasi Hasil Belajar* (Gawarti (ed.)). PT. Mifandi Mandiri Digital.
- Dr. Arif Rachman, Dr. E. Yochanan, D. I. A. I. S. (2024). *Metode penelitian Kuantitatif, Kualitatif R & D*. CV Saba Jaya Publisher.
- Hastuti, I. D., Surahmat, & Sutarto. (2019). *Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar* (N. K Atika (ed.)). Lembaga Penelitian dan Pendidikan (LPP) Mandala.
- Hulukati, E., Achmad, N., & Bau, M. A. (2021). Deskripsi Penggunaan Media E-Learning dalam Pembelajaran Matematika di Masa Pandemi Covid-19. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 2(1), 21–27. <https://doi.org/10.34312/jmathedu.v2i1.10061>
- Hutapea, R. H. (2019). Instrumen Evaluasi Non-Tes dalam Penilaian Hasil Belajar Ranah Afektif dan

- Psikomotorik. *BIA': Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen Kontekstual*, 2(2), 151–165.  
<https://doi.org/10.34307/b.v2i2.94>
- Khairunisa, Y. (2021). Pemanfaatan Fitur Gamifikasi Daring Maze Chase–Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Digital Mata Kuliah Statistika Dan Probabilitas. *Mediasi*, 2(1), 41–47.  
<https://doi.org/10.46961/mediasi.v2i1.254>
- Khofifah Indra Sukma, & Trisni Handayani. (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>
- Kurniawan, A. B., & Hidayah, R. (2020). Kepraktisan Permainan Zuper Abase Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Asam Basa. *UNESA Journal of Chemical Education*, 9(3), 317–323.  
<https://doi.org/10.26740/ujced.v9n3.p317-323>
- 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>
- Maghfiroh, K., Roudlotul, M. I., & Semarang, H. (2018). Penggunaan Media Word Wall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda. *Jpk*, 4(1), 64–70.  
<https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpk>
- Maryanti, S., Hartati, S., & Kurniawan, D. T. (2022). *Assesment For Learning Educandy & Wordwall* (D. T. Kurniawan & N. S. Pangsuma (eds.)). Yayasan Rumaah Rawda Indonesia.
- Mujahidin, A. A., Salsabila, U. H., Hasanah, A. L., Andani, M., & Aprillia, W. (2012). Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, dan Wordwall) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 1(2), 552–560.  
<https://doi.org/10.31004/innovative.v1i2.3109>
- Nurhayati, H., & , Langlang Handayani, N. W. (2020). Jurnal basicedu. Jurnal Basicedu,. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532.  
<https://journal.uin.ac.id/ajie/article/view/971>
- Oktari, S., T., & Desyandri. (2023). Analisis Penggunaan Aplikasi Wordwall pada Pembelajaran IPA Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(1), 726–730.
- Sawitri, E., Astiti, M. S., & Fitriani, Y. (2019). Hambatan Dan Tantangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 202–213.
- Utami, D. D. A et al. (2021). Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu*, 5(4),



Vol. x No. x (Bulan) (Tahun), hlm xxx-xxx  
p-ISSN : 2548-883X ||e-ISSN : 2549-1288  
<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jgkp/article/view/xxxxx>  
doi: <https://doi.org/10.24114/jgk.vxix.xxxxx>

2541–2549.

[i4.1230](#)

<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5>

Diterima pada : ..... Disetujui pada : ..... Dipublikasi pada : .....