

# Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Game dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar

Ichda Nurul Marlita <sup>1</sup>, Siti Patonah <sup>2\*</sup>, Evy Ariestanti <sup>3</sup>, Noor Miyono <sup>4</sup>

<sup>1,2,4</sup> Universitas PGRI Semarang, Indonesia

<sup>3</sup> SDN Sendangguwo 01, Indonesia

\* [sitifatonah@upgris.ac.id](mailto:sitifatonah@upgris.ac.id)

## Abstract

This research was motivated by the lack of use of technology-based learning media in mathematics learning for class VA students at Sendangguwo 01 State Elementary School student learning activity was low and learning seemed monotonous so students were less enthusiastic about studying mathematics. This research aims to analyze the use of wordwall game-based learning media on students' mathematics learning activities. This research uses a qualitative descriptive research method. This research was carried out in the class of VA Sendangguwo 01 State Elementary School, with 27 students as research subjects. Data collection techniques used were observation and interviews. The data analysis used is data collection, data reduction, data presentation and conclusions. The results of the research prove that the word wall game learning media is an interactive media that is easy to use and in learning activities can make a good contribution as a form of supporting mathematics learning activities for class VA students at Sendangguwo 01 State Elementary School. So it can be concluded that the wordwall game media has become a technology-based media in the 5.0 era. which is easy to use, interesting and creates learning, especially in mathematics subjects so that it is effective in increasing student learning activities.

**Keywords:** *Analisis; Media Pembelajaran; Wordwall Game; Pembelajaran Matematika*

## Pendahuluan

Perkembangan teknologi saat ini telah menjadi suatu hal penting dalam proses pembelajaran. Teknologi masa kini melebihi perkembangan pendidikan sehingga diperlukan masukan bagi rekomendasi kebijakan (Taylor et al., 2024). Teknologi di era 5.0 sekarang ini didorong oleh berbagai faktor, seperti kebutuhan dan tantangan, kemajuan ilmu pengetahuan dan penelitian, globalisasi, serta peran penting teknologi dalam berbagai bidang. Dalam pemanfaatannya teknologi mempunyai banyak kelebihan, namun secanggihnya teknologi tidak menutup kemungkinan memiliki kekurangan (Suminar, 2019). Walaupun terdapat kekurangan, tidak menjadi sebuah penghalang bagi guru untuk menerapkan pembelajaran berbasis teknologi. Teknologi sendiri mengajarkan bagi seorang guru agar dengan bijak dalam memilih dan memilah serta memanfaatkan teknologi yang tepat dalam pembelajaran berdasarkan materi yang diajarkan. Guru dapat menyampaikan materi menggunakan cara yang lebih menarik juga interaktif, misalnya melalui video, *quis*, animasi dan sebagainya (Akbar, 2023). Teknologi semakin berkembang pesat serta memberikan pengaruh yang signifikan bagi kehidupan manusia disegala bidang khususnya di bidang pendidikan.

Pendidikan adalah fondasi untuk membimbing dan mengembangkan potensi setiap individu guna menciptakan generasi yang berkompeten dan berkualitas. Pendidikan juga memainkan peran penting untuk memengaruhi kemampuan dasar individu, termasuk dalam aspek sikap, kognitif, maupun psikomotorik. Hal tersebut diungkapkan oleh Naldi et al (2023) bahwa Pendidikan adalah proses yang dimaksudkan untuk membantu seseorang memperoleh pengetahuan, sikap, keterampilan, dan nilai individu. Proses ini biasanya dilakukan melalui pengajaran dan pembelajaran. Adanya perkembangan teknologi di era sekarang menjadikan seorang guru memiliki tantangan tersendiri, guru tidak hanya sebagai tenaga pendidik namun dituntut juga untuk bisa mengikuti perkembangan zaman dengan memanfaatkan teknologi dalam lingkup pendidikan. Saat ini, pendidikan di Indonesia menerapkan kurikulum baru yakni Kurikulum Merdeka (kumer). Di era digital saat ini, kurikulum merdeka memberikan guru kesempatan untuk meningkatkan kualitas dan berinovasi dalam kegiatan pembelajaran (Devi et al., 2024). Dalam pelaksanaan pembelajaran khususnya mempelajari matematika siswa perlu memahami konsep dasar materi pembelajaran. Selain mengembangkan pemahaman, dalam mempelajari matematika siswa juga harus terlibat aktif dalam bertanya, berdiskusi, maupun berpendapat (Yayuk, 2019). Disamping itu, dalam pelaksanaan pembelajaran agar efektif perlu melibatkan beberapa komponen yang berhubungan dan saling mendukung diantaranya tujuan, guru, siswa, metode, media, dan evaluasi pembelajaran (Khakim et al., 2023).

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pada 22 April 2024 terhadap siswa kelas VA SDN Sendangguwo 01, diperoleh permasalahan berupa rendahnya aktivitas belajar siswa dikarenakan kurangnya penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi dalam pembelajaran khususnya dalam mempelajari matematika. Guru cenderung menggunakan media pembelajaran yang monoton sehingga siswa merasa jenuh, kurang melibatkan partisipasi siswa selama pembelajaran, kemampuan dan keterampilan guru di bidang teknologi yang masih terbatas, keterbatasan waktu dan sumber daya, serta kurangnya kreativitas dan inovasi. Hal ini disebabkan karena guru merasa lebih nyaman dan mudah apabila dalam penyampaian materi tanpa menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. Hal tersebut sesuai dengan gagasan yang dikemukakan Nisa & Renoningtyas (2021) bahwa kurangnya pengetahuan terhadap inovasi media pembelajaran berbasis teknologi merupakan kesulitan yang dialami guru, sehingga yang selalu dijadikan sebagai bahan ajar hanyalah buku cetak. Adanya penggunaan media pembelajaran yang monoton ini secara tidak langsung menjadikan siswa jenuh yang berpengaruh pada rendahnya aktivitas belajar siswa. Untuk itu seorang guru perlu melibatkan media pembelajaran berbasis teknologi yang efektif dan efisien dalam pembuatan maupun memanfaatkannya selama melaksanakan proses pembelajaran matematika.

Selain itu, berdasarkan hasil wawancara guru kelas VA mengungkapkan bahwa siswa cenderung pasif dan guru kurang memvariasi penggunaan media pembelajaran yang digunakan. Terdapat beberapa siswa yang takut salah ketika hendak menjawab pertanyaan, bertanya, menyampaikan pendapat dan berdiskusi khususnya ketika mempelajari matematika. Disamping itu, banyak siswa yang merasa jenuh, menginginkan adanya sebuah permainan dalam mempelajari matematika agar suasana tidak begitu mencekam, seperti menggunakan teknologi. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan beberapa siswa kelas VA saat diwawancarai oleh peneliti. Mereka mengungkapkan akan lebih mudah memahami materi jika dalam kegiatan pembelajaran menerapkan yang menyenangkan dan berbasis teknologi. Oleh karena itu, diperlukan adanya pembelajaran yang inovatif, efektif, dan efisien untuk menarik minat dan memotivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran, misalnya pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran (Zahwa et al, 2022). Pembelajaran baik yaitu pembelajaran yang berpusat

pada siswa (*student centered learning*), menekankan pada aktivitas siswa, menggunakan berbagai pendekatan dan metode pembelajaran, memanfaatkan berbagai media belajar, menciptakan suasana belajar yang kondusif, menarik, juga menyenangkan (Marlita et al., 2023).

Adanya suatu permasalahan tersebut, peneliti memiliki solusi dengan berupaya melakukan penelitian dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi sehingga siswa dapat belajar sambil bermain. Pelaksanaan belajar mengajar dengan mengintegrasikan platform digital sebagai media akan mengkolaborasikan antara pendidikan dengan permainan juga mengajarkan keterampilan serta mencapai tujuan pembelajaran (Chowdhury et al., 2024). Pembelajaran berbasis teknologi dan *game* ini mudah untuk digunakan serta mampu menciptakan pembelajaran aktif bagi siswa, salah satunya yaitu menggunakan media *wordwall game*. *Wordwall game* merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas dalam pembelajaran matematika. Menurut pendapat Haliza et al (2024) *wordwall game* sendiri adalah suatu website yang digunakan sebagai sumber dan media pembelajaran serta alat penilaian atau evaluasi dengan variasi template yang telah disediakan, sehingga pembelajaran menjadi aktif dan menyenangkan. Sedangkan menurut Jannah et al (2024) *wordwall game* merupakan sebuah perangkat lunak atau platform berbasis *game* edukasi yang menyajikan fitur-fitur *game* dan kuis. Hal ini juga sejalan dengan pendapat Arimbawa (2021) yang mengungkapkan bahwa *wordwall game* merupakan aplikasi berbasis website yang mengintegrasikan antara *game* dengan konten edukasi materi berupa *quis* serta dapat disajikan sebagai media, sumber belajar serta dapat digunakan secara online.

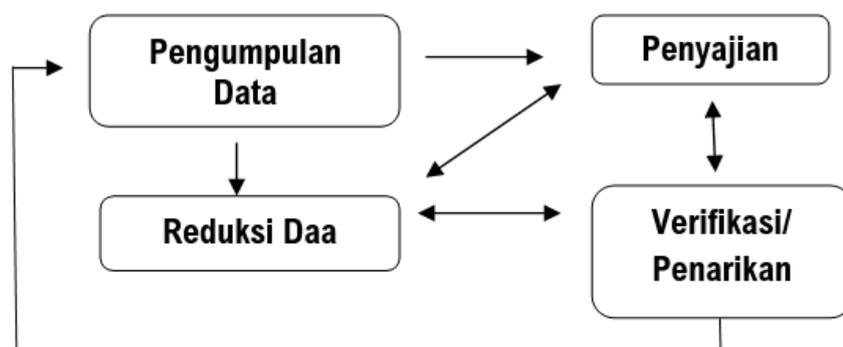
Berdasarkan pendapat yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa *wordwall game* adalah platform pembelajaran *online* yang menyediakan berbagai macam permainan edukatif yang menarik dan interaktif, seperti teka-teki silang, *quis*, permainan kata, dan poster edukasi guna melibatkan partisipasi aktif siswa dalam memahami matematika. Disamping itu, media *wordwall game* memiliki keunggulan dalam penggunaannya yaitu memungkinkan guru dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan bagi para siswa, proses pembelajaran tidak membosankan, mempunyai beragam pilihan template untuk membuat berbagai jenis soal dan aktivitas edukatif lain yang menarik (Zahroh et al., 2024). Selain kelebihan, *wordwall game* tidak menutup kemungkinan memiliki kekurangan, yakni memerlukan waktu pelaksanaan pembelajaran cukup lama, jaringannya internet yang stabil, dan karena siswa berantusias untuk terlibat aktif mungkin guru akan kesulitan dalam menertibkan siswa (Rohmatin, 2023).

Penggunaan media *wordwall game* ini memiliki kebermanfaatan yang baik terhadap pembelajaran sebagaimana yang telah dilakukan peneliti terdahulu oleh Jauhar et al (2022), dalam penelitian ini menjelaskan bahwa menggunakan media pembelajaran *wordwall* membuat siswa dapat berpikir lebih kritis dan memiliki kebermanfaatan yang signifikan dalam pembelajaran. Hal ini sesuai dengan penelitian yang akan dilakukan mengenai penggunaan media *wordwall game* dalam pembelajaran bagi siswa sekolah dasar. Akan tetapi, terdapat perbedaan dalam penelitian ini dengan penelitian terdahulu yaitu pada mata pelajaran yang dipilih, lokasi penelitian dan adanya perbedaan terhadap kebermanfaatan penggunaan media *wordwall game* untuk menunjang aktivitas pembelajaran matematika siswa. Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan di atas, peneliti akan memaksimalkan pembelajaran dan berupaya mengatasi permasalahan serta meningkatkan aktivitas belajar matematika siswa kelas VA SDN Sendangguwo 01 menggunakan media pembelajaran *wordwall game*.

## Metode

Penelitian ini dilaksanakan di Kelas VA SDN Sendangguwo 01, Semarang, Jawa Tengah pada 22 April 2024. Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif untuk dalam menjelaskan makna sebuah fenomena kedalam bentuk berupa teks, gambar, suara, atau data non-angka yang selanjutnya dianalisis (Niam, 2024). Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas VA SDN Sendangguwo 01 yang terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penggunaan *wordwall game* sebagai media dalam membantu siswa belajar matematika. Penelitian ini menggunakan teknik observasi dan wawancara untuk mengumpulkan data. Kegiatan pembelajaran yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran *wordwall game* dalam pembelajaran matematika diamati secara langsung melalui observasi. Sedangkan wawancara digunakan untuk mengumpulkan data tentang penggunaan *wordwall game* sebagai media pembelajaran matematika. Data dari observasi dan wawancara selanjutnya dianalisis untuk memberikan gambaran umum tentang penggunaan media pembelajaran *wordwall game* dalam pembelajaran matematika. Peneliti menggunakan teknik analisis data kualitatif menurut Miles dan Huberman, yang mencakup langkah-langkah pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. (Sugiyono, 2022).

Pengumpulan data, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi terhadap kegiatan pembelajaran kelas VA SDN Sendangguwo 01 mengenai adanya penggunaan media pembelajaran. Peneliti juga melakukan pengamatan bagaimana aktivitas belajar siswa yang terjadi selama mengikuti pembelajaran matematika. Selain itu, peneliti juga melakukan wawancara terhadap guru kelas dan siswa terkait media pembelajaran yang digunakan dalam pelaksanaan aktivitas pembelajaran matematika di kelas VA SDN Sendangguwo 01. Dalam penelitian ini wawancara yang dilakukan adalah wawancara terstruktur. Peneliti mengikuti indikator pertanyaan yang telah disusun secara sistematis sebagai pedoman.



Gambar 1 Tahapan Analisis Data Model Miles dan Huberman

Reduksi data, peneliti telah melakukan pengumpulan data yang dilakukan dengan penerjunan penelitian secara langsung ke SDN Sendangguwo 01 sebagai lokasi penelitian untuk memperoleh banyak data. Selanjutnya, melalui hasil perolehan data tersebut peneliti mereduksi data untuk melakukan sebuah analisis data. Proses ini dimulai dengan memahami semua data yang terkumpul baik dari narasumber dan pengamatan. Dalam mereduksi data dilakukan dengan cara merangkum, mengarahkan, mengambil data penting dan hanya fokus pada bidang penelitian. Pada tahap ini, peneliti memilah data untuk lebih fokus pada data tentang pelibatan media pembelajaran *wordwall game* serta aktivitas belajar siswa pada pembelajaran matematika.

Penyajian data, langkah berikutnya dalam penelitian ini adalah bentuk penyajian data dari hasil perolehan data mengenai *wordwall game* sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan kegiatan belajar siswa yang akan disajikan dalam bentuk teks naratif atau deskriptif. Dalam penyajian data guna memperjelas untuk memberikan sebuah gambaran data, maka dapat disajikan melalui visualisasi data diantaranya gambar dan tabel. Berdasarkan data yang terkumpul dan telah dianalisis, selanjutnya hasilnya diinterpretasikan dengan tujuan utama. Dalam penelitian ini, data yang disajikan adalah data dari hasil wawancara dan pengamatan mengenai penggunaan media pembelajaran terhadap aktivitas belajar siswa. Hal tersebut di maksudkan agar data yang diperoleh mudah untuk ditarik kesimpulan.

Kesimpulan, tahap ini data hasil penelitian yang telah dianalisis ditarik kesimpulan guna mencapai hasil penelitian yang baik. Kesimpulan ditarik dalam bentuk uraian untuk mendapatkan hasil analisis yang sesuai dengan kondisi di lapangan. Setelah data disajikan dalam bentuk teks naratif, kesimpulan data kualitatif ditarik dengan cara meninjau kembali reduksi data dan penyajian data. Langkah ini dilakukan untuk memastikan bahwa kesimpulan yang diambil akurat dan sesuai dengan data yang telah dianalisis. Kesimpulan yang diambil mencakup penggunaan media pembelajaran *Wordwall game* serta aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran matematika di kelas VA SDN Sendangguwo 01. Berikut ini merupakan proses tahap analisis data model Miles dan Huberman yang disajikan pada gambar 1.

## Hasil

### ***Penggunaan Media Wordwall Game dapat Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa***

Penggunaan media pembelajaran pada pembelajaran matematika masih bersifat monoton. Hal tersebut menjadi salah satu masalah dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran karena dengan mudah menimbulkan rasa bosan bagi siswa untuk mengikuti pembelajaran. Siswa tidak bersemangat, sesekali tidak mendengarkan penjelasan guru. Namun, siswa lebih tertarik membicarakan sesuatu hal yang tidak penting dengan temannya, Hal inilah yang berpengaruh dalam aktivitas belajar siswa. Dari kegiatan observasi didapatkan hasil aktivitas belajar awal siswa kelas VA cenderung pasif. Hal ini ditunjukkan melalui Tabel 1.

*Tabel 1 Hasil Pengamatan Aktivitas Belajar Awal Siswa Kelas VA*

Pengamatan	Aktivitas Belajar Awal
Siswa Aktif	13
Siswa Pasif	14
% Aktif	48,14%
% Pasif	51,8%
% Rata – rata	57,94% (Cukup Aktif)

Berdasarkan Tabel 1 menunjukkan aktivitas belajar awal siswa ketika mempelajari matematika yang masih bersifat monoton dimana dari jumlah siswa keseluruhan yang berjumlah 27 siswa, hanya 13 siswa yang berhasil aktif mengikuti pembelajaran matematika dengan persentase 48,14%. Sedangkan 14 siswa lainnya bersikap pasif dengan persentase 51,8%. Banyak diantara siswa tersebut yang hanya diam ketika guru bertanya, mereka berpersepsi jawaban yang diutarakan salah. Selain itu, siswa juga sering mengobrol dengan teman sebangkunya diluar konteks materi yang sedang diajarkan yang membuat pembelajaran di kelas tidak kondusif. Dengan demikian, kreasi dan inovasi media pembelajaran diperlukan untuk membangkitkan aktivitas belajar siswa. Ketika aktivitas belajar siswa mulai menurun, maka sebagai seorang pendidik berperan dalam membangkitkan kembali semangat dan

aktivitas belajar siswa. Salah satu strategi yang bisa diterapkan adalah dengan memanfaatkan berbagai jenis media pembelajaran. Dalam hal ini media pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran matematika adalah *wordwall game*. Media pembelajaran ini sangat interaktif, melatih kefokuskan siswa, tidak membosankan dan membangkitkan aktivitas belajar siswa. Berikut ini merupakan data hasil observasi terkait dengan aktivitas belajar siswa ketika menggunakan media pembelajaran *wordwall game*, ditunjukkan pada Tabel 2.

**Tabel 2 Hasil Pengamatan Aktivitas Belajar Siswa Menggunakan Media Wordwall Game**

Aktivitas Belajar Siswa Kelas VA dengan Menggunakan Wordwall Game	
Siswa Aktif	24
Siswa Pasif	3
% Aktif	88,8%
% Pasif	11,1%
% Rata - rata	82,02% (Sangat Aktif)

Berdasarkan hasil observasi yang ditunjukkan Tabel 2 diperoleh hasil bahwa dengan menggunakan *wordwall game* aktivitas belajar yang dilakukan siswa berkembang pesat dari 27 siswa hanya 3 siswa yang pasif, kondisi ini disebabkan karena ketiga siswa tersebut kurang percaya diri dengn. Adanya perkembangan aktivitas belajar ini siswa menjadi tertarik untuk belajar matematika menggunakan media *wordwall game*. Penggunaan media *wordwall game* memberikan dampak positif dalam membangkitkan aktivitas belajar siswa, khususnya pada pembelajaran matematika. Media *wordwall game* ini ditujukan bagi siswa kelas VA SDN Sendangguwo 01 pada saat menyelenggarakan kegiatan pembelajaran matematika pada materi bangun ruang yang dapat dilihat pada Gambar 2.



**Gambar 2 Media Pembelajaran Wordwall Game**

Berdasarkan Gambar 2 terlihat tampilan *wordwall game* penuh dengan warna, template yang menarik, terdapat gambar dan versi disetiap *game* yang berbeda sehingga membuat siswa berantusias untuk belajar. Sebagaimana yang diungkapkan oleh BAC, KNA, dan BOT melalui hasil wawancara bahwa tampilannya menarik semacam *game* pada umumnya. Selain itu, *wordwall game* memiliki berbagai macam variasi *game*, terdapat audio atau suara pengiring, serta tampilan warna yang menarik sehingga pembelajaran tidak membosankan. Dari segi tampilan inilah siswa beranggapan soal yang ada di *game* tersebut seolah seperti *quiz* teka – teki di *game* pada umumnya sehingga siswa berani serta percaya diri untuk mencoba menjawab *quiz* didalam permainan tersebut.

### **Pelaksanaan Pembelajaran Matematika Menggunakan Media Wordwall Game**

Media *wordwall game* digunakan oleh guru pada saat pembelajaran matematika kelas VA di SDN Sendangguwo 01. Guru terlebih dahulu mempersiapkan bahan ajar yang kemudian diaplikasikan dalam bentuk media atau alat peraga ketika melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Guru tidak lupa memilih sintak pembelajaran yang tepat. Selain itu, guru juga melakukan pengamatan aktivitas belajar siswa menggunakan *wordwall game* selama pembelajaran. Berikut ini langkah – langkah kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa dapat dilihat pada Tabel 3.

*Tabel 3 Kegiatan Pembelajaran Matematika Siswa Kelas VA SDN Sendangguwo 01*

Kegiatan Pembelajaran	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
Kegiatan Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Guru memberi salam, mengecek kehadiran siswa dan melakukan do'a awal pembelajaran.</li> <li>b. Guru memberi motivasi siswa.</li> <li>c. Guru memberikan apersepsi pembelajaran.</li> <li>d. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Siswa menjawab salam, dan melakukan do'a awal pembelajaran.</li> <li>b. Siswa mempersiapkan diri untuk mengikuti pembelajaran.</li> <li>c. Siswa mendengarkan motivasi dari guru.</li> <li>d. Siswa menjawab pertanyaan pemantik.</li> <li>e. Siswa menyimak tujuan pembelajaran yang akan di capai.</li> </ul>
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Guru menyampaikan informasi mengenai materi pembelajaran.</li> <li>b. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok berdasarkan gaya belajar</li> <li>c. Guru membimbing kegiatan diskusi</li> <li>d. Guru mengajak siswa mengikuti <i>fun games</i> menggunakan media <i>wordwall game</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Siswa memperhatikan penjelasan materi pembelajaran</li> <li>b. Siswa membentuk dan duduk bersama dengan kelompoknya</li> <li>c. Siswa melakukan diskusi bersama kelompok masing-masing</li> <li>d. Siswa mengajukan pertanyaan tentang hal-hal yang belum mereka pahami.</li> <li>e. Siswa berpartisipasi menggunakan media <i>wordwall game</i> dalam pembelajaran matematika secara bergantian antar kelompok untuk maju ke depan.</li> </ul>
Kegiatan Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Guru memberikan soal evaluasi sebagai pelatihan menyelesaikan masalah matematika terkait bangun ruang</li> <li>b. Guru memberikan penegasan mengenai materi yang telah dipelajari.</li> <li>c. Guru mengakhiri pembelajaran dengan doa dan mengucapkan salam.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Siswa menyelesaikan soal evaluasi secara individu.</li> <li>b. Siswa menyimpulkan dan merefleksikan materi pembelajaran dengan menjawab pertanyaan yang diberikan guru hanya bersifat menuntun dan menggali pemahaman saja.</li> <li>c. Siswa melakukan do'a akhir pembelajaran dan mengucapkan salam.</li> </ul>

Berdasarkan Tabel 3 pembelajaran lebih berpusat pada siswa. Siswa sangat berantusias dan terlibat aktif menggunakan *wordwall game* dalam menjawab beberapa *quis* di dalamnya. Masing-masing guru dan siswa memiliki peran yang aktif dalam melaksanakan pembelajaran berdasarkan sintak pembelajaran yang telah dirancang. Hal ini menjadikan suasana kegiatan pembelajaran di kelas menyenangkan karena rasa keingintahuan siswa untuk mencoba dan berantusias dalam bermain sambil belajar yang tinggi. Aktivitas pembelajaran siswa tersebut ditunjukkan pada Gambar 3.



*Gambar 3 Siswa Berantusias Menggunakan Wordwall Game dalam Pembelajaran*

Berdasarkan Gambar 3 siswa melaksanakan *fun games* setelah melaksanakan kegiatan diskusi juga presentasi kelompok. Siswa secara bergantian mencoba menjawab soal-soal *quis* yang ada di *wordwall game* sampai semua kelompok mendapat bagian untuk bermain mencobanya. Dalam memulainya guru mencoba membuka *quis* di *wordwall game* dengan mengklik tombol *start* dan permainan di mulai. Selain itu, siswa menunjukkan keaktifannya serta sangat berantusias dalam menjawab soal Matematika. Penggunaan media *wordwall game* ini mampu mendukung aktivitas belajar siswa sehingga menunjang hasil belajar siswa. Selain itu, penggunaan media pembelajaran *wordwall game* membuat siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, seperti mengajukan pertanyaan ketika menghadapi kesulitan dalam menjawab soal khususnya dalam mempelajari matematika, dan aktifnya siswa dalam berantusias memainkan *game*.

## Pembahasan

Pembelajaran matematika yang semula dianggap sebagai mata pelajaran menakutkan bagi sebagian siswa kini berubah menjadi menyenangkan dan menarik sebab tampilan *wordwall game* yang memikat dengan variasi templatnya yang beragam. *Wordwall game* menjadi salah satu permainan digital yang memiliki peran penting sebab penggunaannya dalam pembelajaran lebih efektif, optimal serta mendorong aktivitas belajar siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional (Zheng et al., 2024). Siswa juga terlibat aktif dalam menjawab pertanyaan dengan penuh antusias. Metode game dalam pembelajaran ini memungkinkan siswa menjawab pertanyaan dengan cepat berdasarkan waktu yang ditentukan sehingga melatih kefokusannya siswa, siswa dapat mengulanginya berkali-kali dengan percaya diri. Selain itu, *wordwall game* melatih keberanian, kefokusannya, kepercayaan diri dan kecepatan dalam berpikir bagi siswa dalam menjawab setiap pertanyaan dan secara tidak langsung siswa dapat belajar sambil bermain. Selaras dengan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, siswa menunjukkan antusias tinggi dalam menggunakan media tersebut, dan guru juga dapat menerapkannya dengan mudah setelah membagi siswa menjadi enam kelompok terlebih dahulu berdasarkan pada gaya belajarnya, yaitu auditori, visual dan kinestetik sehingga siswa bisa berdiskusi apabila terdapat pertanyaan yang sulit ketika mendapat tugas perwakilan kelompok dalam menjawab pertanyaan menggunakan *wordwall game* ini. Penggunaan media *wordwall game* mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Safitri et al (2022) bahwa *wordwall game* diciptakan untuk Meningkatkan kegiatan belajar dan melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Melalui penggunaan *wordwall game*, siswa dapat meningkatkan keterampilan kritis dan aktif.

Melalui media *wordwall game* aktivitas belajar siswa dapat diamati dengan menggunakan pedoman penilaian observasi melalui beberapa indikator, antara lain: kegiatan visual, kegiatan lisan, kegiatan mendengarkan, kegiatan menulis, kegiatan matrik, kegiatan mental, kegiatan emosional (Hamalik, 2019). Pada indikator kegiatan visual, siswa dengan sungguh – sungguh membaca materi sebelum memulai pembelajaran, dan memperhatikan penjelasan dari guru. Indikator kedua, siswa melakukan kegiatan lisan secara aktif dalam hal menjawab, berargumen dan berdiskusi dengan kelompok maupun dengan teman antar kelompok. Melalui kegiatan diskusi inilah siswa terlibat secara langsung sehingga memicu aktivitas belajar siswa untuk dapat bekerja secara tim (Jayadiningrat et al., 2019). Indikator ketiga kegiatan mendengarkan, siswa mendengarkan penjelasan materi oleh guru, intruksi dalam menggunakan *wordwall game* dan mendengarkan pendapat kelompok saat berdiskusi maupun presentasi. Dalam hal ini siswa melakukan aktivitas belajar mendengarkan yang bermakna

sama dengan berkonsentrasi menyimak penjelasan baik guru maupun teman (Febrianto et al., 2020). Indikator keempat, siswa aktif melakukan kegiatan menulis untuk mengerjakan tugas kelompok seperti mencatat hasil diskusi kelompok dan menulis rangkuman materi yang telah diajarkan. Indikator kelima kegiatan matrik, pada kegiatan inilah siswa aktif mengikuti permainan menggunakan media *wordwall game*. Dengan adanya aktivitas belajar menggunakan permainan berbasis teknologi ini, siswa merasa senang serta tidak sabar untuk belajar dengan mencoba bermain menggunakan media berbasis teknologi. Hal ini menjadi penting bagi guru sebab secara tidak langsung dapat memperkenalkan teknologi kepada siswa (Putra et al., 2024). Selanjutnya indikator keenam yaitu kegiatan mental, siswa melakukan aktivitas belajar berupa keberanian menjawab soal dengan mengingat materi yang telah diajarkan, memecahkan jawaban dari suatu pertanyaan, dan menanggapi jawaban dari teman. Indikator terakhir yaitu kegiatan emosional, dalam kegiatan ini siswa melakukan kegiatan belajar sambil bermain dengan bersemangat, berdiskusi dengan tenang bersama teman sekelompok serta melatih adanya rasa kerjasama, membantu antar teman apabila dirasa ada yang kesulitan dan bertanggung jawab akan tugas yang diberikan. Adanya rasa semangat belajar siswa, empati untuk saling membantu, bertanggung jawab, dan kerjasama tersebut yang pada akhirnya membangkitkan kondisi kegiatan emosional siswa (Madhani & Afriani, 2024).

Berdasarkan hal tersebut, setelah penggunaan media *wordwall game* terjadi peningkatan aktivitas belajar siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari sikap anak yang berani bertanya ketika mengalami kesulitan dalam menjawab soal, keterlibatan mereka dalam diskusi, serta keaktifan mereka dalam mengemukakan pendapat. Adanya keaktifan siswa ini dapat menunjang hasil belajar siswa. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran *wordwall game* sangat tepat dalam melaksanakan pembelajaran matematika. Penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi dan sumber informasi penting terkait media pembelajaran bagi para pendidik untuk mengajar siswa di era sekarang. Hasil penelitian ini dapat menjadi sumber referensi yang penting bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian lebih lanjut dalam bidang yang sama.

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan penggunaan media *wordwall game* yang telah dilakukan di kelas VA SDN Sendangguwo 01, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *wordwall game* menjadi salah satu media pembelajaran interaktif berbasis website yang dilengkapi dengan fitur template untuk berbagai jenis kuis. *Wordwall game* memiliki kelebihan yaitu dapat dengan mudah diakses oleh guru sebagai media pembelajaran, sehingga dapat menjadi strategi pembelajaran berbasis teknologi. Dengan adanya fitur template yang beragam menjadikan *wordwall game* sebagai media pembelajaran yang tidak hanya sekedar untuk bermain, akan tetapi juga dapat digunakan sebagai media yang dapat menambah pengalaman belajar siswa. *Wordwall game* yang digunakan pada pembelajaran matematika telah memberikan kontribusi yang baik bagi siswa. Siswa tidak bosan untuk mengikuti pembelajaran dan lebih percaya diri dalam menjawab pertanyaan atau bertanya mengenai materi yang sedang diajarkan. Tanggapan positif dan minat siswa dalam menggunakan *Wordwall game* secara tidak langsung akan menumbuhkan aktivitas belajar siswa. Dengan demikian penggunaan *wordwall game* sebagai media pada pembelajaran matematika efektif dan dapat membangkitkan aktivitas belajar siswa.

## Acknowledgment

## Daftar Pustaka

- Akbar, J. Saddam. (2023). *Penerapan Media Pembelajaran Era Digital*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Arimbawa, I. G. P. A. (2021). Penerapan Wordwall 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>
- Chowdhury, M., Dixon, L., Kuo, L.-J., Donaldson, J. P., Eslami, Z., Viruru, R., & Luo, W. (2024). Digital game-based language learning for vocabulary development. *Computers and Education Open*, 6, 100160. <https://doi.org/10.1016/j.caeo.2024.100160>
- Devi, S., Asbari, M., & Anggel, C. (2024). Kurikulum Merdeka yang Memerdekakan Manusia: Perspektif Munif Chatib. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 3(1), 48–52.
- Febrianto, K., Yustitia, V., & Irianto, A. (2020). Aktivitas Siswa Dalam Pembelajaran Dengan Menggunakan Media Flashcard Di Sekolah Dasar. *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 16(29), 92–98. <https://doi.org/10.36456/bp.vol16.no29.a2273>
- Haliza, V. N., Dewi, D. A., & Mulyana, A. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall terhadap Pemahaman Konsep Siswa dalam Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 16195–16221.
- Hamalik, O. (2019). *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara.
- Jannah, M., Isnaniah, & Effendi, R. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran wordwall terhadap minat belajar matematika kelas XI di MAN. *ADIBA: JOURNAL OF EDUCATION*, 4(1), 86–92.
- Jauhar, S., Nur, N., & Sudirman. (2022). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis TPACK pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas V SDS IT Rabbani Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone. *Global Journal Teaching Professional*, 1(3), 371–378.
- Jayadiningrat, M. G., Putra, K. A. A., & Putra, P. S. E. A. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Kimia Undiksha*, 3(2), 459–467. <https://doi.org/10.31537/laplace.v5i2.795>
- Khakim, L., Wuryandini, E., & Wahyuni, S. (2023). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Berbasis Games Wordwall Interaktif Pada Peserta Didik Kelas IV SD Negeri Gaji 1. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru UPGRIS*, 1(1), 2914–2920. <https://conference.upgris.ac.id/index.php/psnppg/article/view/4234>  
<https://conference.upgris.ac.id/index.php/psnppg/article/download/4234/2900>
- Madhani, N. F., & Afriani, R. (2024). Analisis Aktivitas Belajar dalam Pembelajaran Sejarah pada Materi Kehidupan Politik dan Ekonomi Bangsa Indonesia pada Masa Demokrasi Terpimpin Kelas XI di SMKN 9 Padang. 6(1), 101–115.
- Marlita, I. N., Masfuah, S., & Riswari, L. A. (2023). Peningkatan Hasil Belajar IPAS Melalui Model Pembelajaran TGT Berbasis Media FTB. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4), 1646. <https://doi.org/10.35931/am.v7i4.2683>
- Naldi, W., Suryadi, S., R, G. A., Herman, T., & Dwiana, R. (2023). Pembelajaran Berdiferensiasi Berbasis Rancangan Understanding by Design (UbD) terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(7), 5224–5231. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i7.2374>
- Niam, M. F. (2024). *Metode Penelitian Kualitatif*. Widina Media Utama.

- Nisa, S. F., & Renoningtyas, N. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Volume*, 3(5), 2854–2860. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i5.162>
- Putra, L. D., Arlinsyah, N. D., Ridho, F. R., Syafiq, A. N., & Annisa, K. (2024). Pemanfaatan Wordwall pada Model Game Based Learning terhadap Digitalisasi Pendidikan Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(1), 81–95. <https://doi.org/10.24269/dpp.v12i1.8749>
- Rohmatin. (2023). Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Kemampuan Vocabulary Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 3(1), 79–88. <https://doi.org/10.51878/edutech.v3i1.2039>
- Safitri, M., Nazliati, & Rasyid, M. N. (2022). Penerapan Media Web Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI Siswa di SMP Negeri 2 Langsa. *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 9(1), 47–56. <https://doi.org/10.32505/ikhtibar.v9i1.636>
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suminar, D. (2019). Penerapan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Sosiologi. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 774–783. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/viewFile/5886/4220>
- Taylor, G., Sala, G., Kolak, J., Gerhardstein, P., & Lingwood, J. (2024). Does adult-child co-use during digital media use improve children’s learning aged 0–6 years? A systematic review with meta-analysis. *Educational Research Review*, 44(May), 100614. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2024.100614>
- Yayuk, E. (2019). *Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar*. Universitas Muhammadiyah Malang.
- Zahroh, P. N., Yusuf, W. F., & Yusuf, A. (2024). Penggunaan Media Wordwall Dalam Evaluasi Pembelajaran. *Tadbir Muwahhid*, 8(1), 123–139. <https://doi.org/10.30997/jtm.v8i1.12805>
- Zahwa, F. A., & Syafi’i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>
- Zheng, Y., Zhang, J., Li, Y., Wu, X., Ding, R., Luo, X., Liu, P., & Huang, J. (2024). Effects of digital game-based learning on students’ digital etiquette literacy, learning motivations, and engagement. *Heliyon*, 10(1), e23490. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e23490>