

**Pemanfaatan Game Interaktif Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar
Peserta Didik Kelas V pada Mata Pelajaran Matematika di SD Negeri 22
Pekanbaru**

Gusnia Rahma Sari¹, Mutia Andesti², Putri Suci Amelia³,
Otang Kurniaman⁴, Jumraul Noviani⁵

Pendidikan Profesi Guru, FKIP Universitas Riau

Peserta.13454@ppg.belajar.id OtangKurniaman@lecturer.unri.ac.id

jumraulnoviani31@guru.sd.belajar.id

ABSTRACT

This study aims to improve mathematics learning outcomes of grade V students at SD Negeri 22 Pekanbaru by using learning media, namely the Wordwall interactive game. This study used the method of Classroom Action Research (PTK) with Kemmis and McTaggart design consisting of two cycles, each including planning, implementation, observation, and reflection. The object of this study was 16 fifth grade students. Data collection was carried out through observation, testing, and documentation, then analyzed by the percentage of learning completeness using the Minimum Completeness Criteria (KKM) of 75. The results showed a significant increase in student learning outcomes from cycle I to cycle II, with the percentage of learning completeness increasing from 56% to 81%. The average score of learning outcomes also increased from 73.5 in cycle I to 86.2 in cycle II. This increase was due to the use of Wordwall which made math learning more interesting, interactive, and fun, and was supported by the provision of printed teaching materials in cycle II. This study found that Wordwall learning media can increase the motivation, engagement, and learning outcomes of fifth grade math students. It is suggested that future research can develop the use of Wordwall with more varied features and integration with other learning platforms to expand the reach and flexibility of learning.

Keywords: Wordwall learning media, interactive games, math learning outcomes, Classroom Action Research, learning motivation, Elementary School.

ABSTRAK

Studi ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V di SD Negeri 22 Pekanbaru dengan menggunakan media pembelajaran yaitu game interaktif Wordwall. Studi ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan desain Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari dua siklus, masing-masing meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Objek penelitian ini adalah 16 siswa kelas V. Pengambilan data dilakukan melalui observasi, uji coba, dan dokumentasi, kemudian dianalisis dengan persentase kelulusan belajar menggunakan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II, dengan persentase ketuntasan belajar meningkat dari 56% menjadi 81%. Rata-rata nilai hasil belajar juga naik dari 73,5 pada siklus I menjadi 86,2 pada siklus II. Peningkatan ini dikarenakan penggunaan Wordwall yang menjadikan

pembelajaran matematika lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan, serta didukung oleh pemberian bahan ajar cetak pada siklus II. Penelitian ini menemukan bahwa media pembelajaran *Wordwall* bisa meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar matematika siswa kelas V. Disarankan agar penelitian selanjutnya mampu mengembangkan penggunaan *Wordwall* dengan fitur yang lebih bervariasi dan integrasi dengan platform pembelajaran yang lain untuk memperluas jangkauan dan fleksibilitas pada pembelajaran.

Kata Kunci: media pembelajaran *Wordwall*, *game* interaktif, hasil belajar matematika, Penelitian Tindakan Kelas, motivasi belajar, Sekolah Dasar.

A. Pendahuluan

Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang sangat penting untuk dipelajari di dunia pendidikan karena mengajarkan siswa agar dapat berpikir dengan logis dan sistematis dalam menyelesaikan berbagai permasalahan yang dihadapi dalam aktivitas sehari-hari (Elvita & Khairani, n.d.). Dalam pandangan pembelajaran matematika, adalah hal yang lumrah jika matematika dilihat sebagai salah satu mata pelajaran yang harus dikuasai oleh pelajar (Anggriany & Rakhmawati, 2024). Akan tetapi, pada faktanya banyak siswa masih berpandangan bahwa pelajaran matematika itu sulit, membosankan, dan menegangkan. Akibatnya, hal ini berdampak pada rendahnya hasil belajar serta kurangnya motivasi dan minat siswa dalam mempelajari pelajaran tersebut.

Salah satu alasan yang menyebabkan rendahnya minat belajar itu adalah minimnya variasi dalam metode dan media pembelajaran yang dipakai oleh pengajar. Sarana pembelajaran memiliki peranan signifikan dalam proses pengajaran karena mampu menyampaikan materi dengan lebih jelas, menarik, dan mudah dimengerti. Seperti yang disampaikan oleh Hartati, media pembelajaran dapat mengatasi ketidakjelasan bahan ajar dan membuat penyampaian materi menjadi lebih berfungsi dengan baik dan hemat sumber daya. Sehingga, guru diharapkan untuk terus berinovasi menciptakan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian serta meningkatkan partisipasi peserta didik (Hartati et al., 2024)

Pada era digital ini, pemanfaatan teknologi dalam pendidikan menjadi

suatu keharusan. Dengan kemajuan teknologi, guru memiliki akses ke berbagai media dan alat pembelajaran yang inovatif untuk mendukung proses pengajaran. Penggunaan teknologi dan informasi berperan penting dalam memperbaiki mutu pembelajaran, karena dengan menggabungkan teknologi, proses pembelajaran dapat menjadi lebih menarik, inovatif dan kreatif sehingga dapat meningkatkan minat serta hasil belajar siswa (Khoirina, 2019). Salah satu solusi yang potensial adalah dengan menggunakan *game* interaktif berbasis digital seperti *wordwall*. *Wordwall* memadukan elemen permainan dengan pembelajaran, membuat pembelajaran matematika menjadi interaktif dan menarik bagi siswa melalui kuis, teka-teki, dan aktivitas lainnya. *Wordwall* menawarkan berbagai alat untuk pembelajaran kolaboratif, memungkinkan siswa bekerja sama memecahkan masalah dan mendorong diskusi di kelas. Selain itu game ini memungkinkan guru untuk memperkenalkan dan mengajarkan konsep matematika dengan cara yang lebih menyenangkan dan menarik perhatian siswa (Fatimah et al., 2024). Penggunaan *wordwall* dinilai efektif

dalam meningkatkan semangat belajar, pemahaman konsep, serta pencapaian belajar siswa. (Hartati et al., 2024)

Berdasarkan dari hasil observasi peneliti di SDN 22 Pekanbaru khususnya siswa kelas V dalam pelajaran matematika, siswa kurang semangat dalam menjalani proses pembelajaran. Mereka lebih sering terlibat dalam aktivitas lain, seperti berbicara dengan teman atau bermain sendiri, yang mengindikasikan minimnya keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar. Selanjutnya, berdasarkan hasil asesmen awal menunjukkan kesenjangan hasil belajar siswa, hanya sekitar 37,5% siswa yang memperoleh batas ketuntasan minimum.

Hasil observasi awal serta refleksi guru, diperoleh informasi bahwa pencapaian belajar siswa kelas V dalam pelajaran matematika masih berada di bawah standar ketuntasan minimal. Sebagian besar siswa tampak tidak fokus dalam menjalani kegiatan belajar, terutama saat proses penyampaian materi bersifat konvensional dan monoton. Penggunaan metode yang digunakan dinilai kurang mampu merangsang

keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar.

Berdasarkan paparan tersebut, peneliti tertarik untuk menerapkan *wordwall* dalam mata pelajaran Matematika pada siswa kelas V di SD Negeri 22 Pekanbaru. Studi ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pemanfaatan *game* interaktif *wordwall* dapat memperbaiki hasil pembelajaran siswa dalam pelajaran matematika, sekaligus menjadi alternatif strategi pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan di era digital.

B. Metode Penelitian

Penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* yang bermaksud untuk memperbaiki serta meningkatkan proses serta hasil belajar matematika dengan penggunaan *game* interaktif *wordwall*. Model penelitian ini mengacu pada desain Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari empat langkah dalam setiap siklus, yaitu: perencanaan (*planning*), pelaksanaan aksi (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*) (Kemmis & McTaggart, 1988).

Penelitian yang dilakukan disusun dalam dua siklus, dimana pada tiap siklus dilakukan penilaian hasil belajar untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan. Pelaksanaan penelitian dilakukan dengan merencanakan dan melaksanakan kegiatan belajar dengan *game* interaktif *wordwall* untuk siswa kelas V SD Negeri 22 Pekanbaru. Observasi dilaksanakan untuk memahami kegiatan siswa pada pembelajaran matematika, selain itu juga untuk mengevaluasi keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung. Hasil observasi digunakan untuk merencanakan siklus penelitian berikutnya. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 22 Pekanbaru sebanyak 16 orang, antara lain 11 siswa laki-laki dan 5 siswa perempuan. Kegiatan dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025, yaitu dari bulan Januari hingga April 2025.

Metode pengumpulan data terdiri dari tiga instrumen utama, yaitu pengamatan, tes, serta dokumentasi. Pengamatan dilakukan untuk mencatat kegiatan siswa dalam proses belajar dengan media

wordwall, dengan memanfaatkan lembar observasi yang sudah disiapkan. Instrumen tes dilakukan untuk meninjau sejauh mana penguasaan materi matematika siswa kelas V SD Negeri 22 Pekanbaru sebelum dan sesudah tindakan dilakukan. Sementara itu, dokumentasi meliputi hasil kerja siswa, foto kegiatan pembelajaran, dan media yang digunakan selama pembelajaran.

Cara untuk menghitung persentase ketuntasan belajar siswa adalah dengan membagi jumlah siswa yang tuntas belajar dengan jumlah seluruh siswa dalam satu kelas, kemudian dikalikan dengan 100%. Persentase ketuntasan dapat diperoleh dengan menggunakan rumus berikut (Kurnia et al., 2023).

$$P = \frac{t}{s} \times 100\%$$

Penjelasan:

P : Persentase ketercapaian hasil belajar

t : Banyak siswa yang tuntas

s : Banyak siswa dalam satu kelas

Peningkatan hasil belajar dianggap berhasil jika sebanyak 70%

siswa mencapai kriteria ketuntasan belajar. Angka KKM yang dipakai untuk SD Negeri 22 Pekanbaru yaitu 75.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Studi yang dilakukan meliputi dua siklus, yang terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Hasil pada siklus I, pembelajaran matematika dilakukan dengan menggunakan media *powerpoint* yang dipresentasikan oleh guru selama sesi pembelajaran. Media tersebut diperkuat dengan penggunaan *game* interaktif *wordwall* sebagai alat evaluasi. Meskipun siswa terlihat antusias dan aktif, masih ditemukan beberapa kendala seperti siswa belum terbiasa dengan format kuis interaktif dan waktu pengerjaan yang kurang optimal.

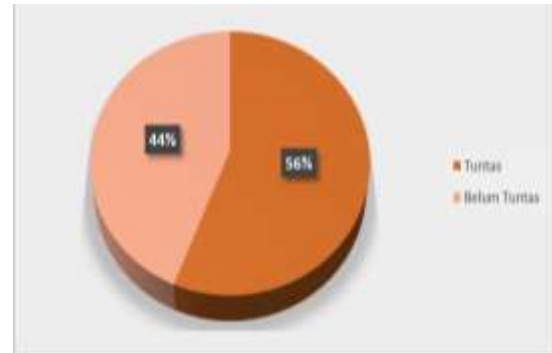
Selanjutnya, dalam siklus II guru melakukan pembenahan dengan menambahkan arahan teknis lebih jelas tentang penggunaan *wordwall*, serta mengatur waktu bermain lebih efektif. Pembelajaran juga dibuat lebih variatif, misalnya dengan mengelompokkan siswa dan membuat kompetisi ringan. Dengan adanya variasi dalam metode

pengajaran, siswa memiliki kesempatan untuk mengeksplorasi berbagai cara untuk memahami konsep yang diberikan. Kegiatan tersebut membuka ruang dalam pengalaman belajar yang lebih beragam serta berbasis pada kebutuhan individual siswa, yang dapat meningkatkan kualitas hasil belajar secara keseluruhan.

Hasil evaluasi pembelajaran matematika menggunakan *game* interaktif *wordwall*, pada siklus I ditemukan bahwa nilai rata-rata pencapaian belajar siswa adalah 73,5, dengan nilai paling rendah adalah 40 dan nilai paling tinggi adalah 90. Dari 16 siswa yang berpartisipasi, 9 siswa berhasil meraih ketuntasan, sedangkan 8 siswa masih belum mencapai ketuntasan. Persentase pencapaian hasil belajar secara keseluruhan pada siklus I sebanyak 56%, kurang dari kriteria ketuntasan, sehingga peneliti mengambil keputusan untuk melanjutkan siklus kedua dengan media pembelajaran berbasis media evaluasi melalui permainan interaktif *wordwall*. Berdasarkan informasi mengenai tingkat penyelesaian yang sudah disebutkan, maka bisa digambarkan

dalam bentuk diagram seperti yang terlihat pada gambar 1.

Diagram Ketercapaian Belajar Siswa pada Siklus I



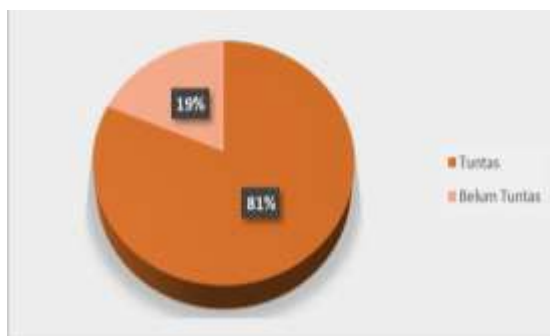
Gambar 1.

Dalam siklus II, kegiatan belajar masih memanfaatkan *powerpoint* dalam penyampaian materi dan menampilkan *game* interaktif *wordwall* yang disampaikan oleh pengajar selama proses belajar dan mengajar. Namun, terdapat penambahan berupa bahan ajar cetak yang dibagikan kepada siswa. Bahan ajar ini membantu siswa untuk terus membaca materi dan mengerjakan latihan soal secara mandiri di luar jam pelajaran. Dengan adanya bahan ajar, siswa memperoleh akses yang lebih luas terhadap materi serta kesempatan untuk memperdalam pemahaman mereka secara mandiri. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran pada siklus II mengombinasikan penggunaan

media *game* interaktif *Wordwall* dengan pemberian bahan ajar guna meningkatkan keterlibatan serta pengetahuan siswa terhadap materi yang dipelajari.

Hasil evaluasi siklus II, terjadi peningkatan dengan nilai rata-rata hasil belajar siswa mencapai 86,2, dengan nilai paling rendah 70 dan nilai paling tinggi 100. Dari 16 siswa, 13 siswa berhasil meraih ketuntasan (dengan KKM 75), sedangkan 3 siswa belum mencapai ketuntasan. Persentase ketercapaian hasil belajar secara keseluruhan pada siklus II bertambah mencapai 81% siswa yang memenuhi syarat tuntas dalam belajar. Berdasarkan hasil perhitungan tingkat ketuntasan yang telah disebutkan, maka dapat disusun diagram seperti pada gambar 2.

Diagram Ketercapaian Belajar Siswa pada Siklus II



Gambar 2

Studi ini mengindikasikan peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa antara siklus I dan II sebesar 25%. Penggunaan media *game* interaktif *wordwall* dan bahan ajar terbukti berhasil untuk menambah tingkat ketuntasan siswa. Pada siklus ke II, terpampang bahwa banyak siswa yang belum memperoleh ketuntasan mengalami penurunan yang cukup signifikan, menunjukkan bahwa pendekatan yang digunakan bisa berdampak positif pada kinerja siswa. Hasil perbandingan dari kegiatan pembelajaran sebelum siklus, siklus I, dan siklus II bisa diamati pada gambar 3.

Perbandingan Ketercapaian Siswa Sebelum Siklus, Siklus I dan Siklus II.



Gambar 3.

Analisis data melalui diagram menunjukkan terjadinya kemajuan yang signifikan dalam hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II. Peningkatan tersebut mencapai 25%,

di mana tingkat ketuntasan siswa naik dari 56% menjadi 81%. Penggunaan media pembelajaran *game* interaktif *wordwall* terbukti efektif dalam memperbaiki hasil belajar. Media ini bukan hanya memudahkan siswa dalam memahami pelajaran, tapi juga menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Dengan media ini, siswa tidak hanya fokus pada pengerjaan soal evaluasi, tetapi juga dapat belajar sambil bermain, sehingga menghasilkan atmosfer belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna.

Studi ini memberikan kontribusi yang signifikan dalam pengembangan taktik pembelajaran yang kreatif, terutama dalam penerapan bahan ajar dan media evaluasi berbasis teknologi. Diharapkan, studi ini dapat menjadi acuan bagi penelitian mendatang dalam usaha meningkatkan kualitas pembelajaran di berbagai jenjang dan konteks pendidikan.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dalam dua siklus, bisa disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran

berupa permainan interaktif *wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V dalam mata pelajaran Matematika di SD Negeri 22 Pekanbaru.

Peningkatan hasil belajar terlihat dari meningkatnya persentase ketuntasan belajar siswa dari kondisi awal sebesar 56% menjadi 81% pada akhir siklus II. Terdapat kenaikan sebesar 25% siswa yang memenuhi syarat ketuntasan belajar antara siklus I dan siklus II. Hal ini mengindikasikan adanya peningkatan yang berarti dalam pemahaman materi dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran. Penggunaan *wordwall* mampu mewujudkan atmosfer belajar yang lebih menyenangkan, serta mendukung siswa agar lebih terlihat aktif selama proses belajar. Dengan cara ini, penelitian ini menyumbangkan nilai penting dalam upaya mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih efisien dan kreatif.

Saran untuk penelitian selanjutnya adalah untuk dapat mengembangkan studi ini dengan melibatkan lebih banyak kelas atau mata pelajaran lain, serta memanfaatkan variasi fitur yang

tersedia dalam *platform wordwall* secara lebih luas. Selain itu, penggunaan *wordwall* dapat dikombinasikan dengan *platform* lain seperti *Google Classroom*, *Moodle*, atau *WhatsApp Group* untuk memperluas jangkauan dan fleksibilitas pembelajaran, baik daring maupun luring. Saran lain untuk sekolah adalah agar dapat memberikan pelatihan dan fasilitas pendukung kepada guru agar lebih terampil dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran, serta menyediakan akses internet dan perangkat pendukung lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggriany, N., & Rakhmawati, F. (2024). *Efektivitas Penggunaan Game Interaktif Berbasis*. 10(1), 290–302.
- Elvita, Y., & Khairani, F. (n.d.). *Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif wordwall terhadap Higher Order Thinking Skills (HOTS) matematika peserta didik kelas III sekolah dasar*. 102–108.
- Fatimah, S., Wathoni, M., Ismah, I., & Widyasari, N. (2024). *Penggunaan Game Interaktif Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah Ponjong*. *Semnasfip*, 1730–1738. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SEMNASFIP/article/view/23757>

%0A<https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SEMNASFIP/article/download/23757/11043>

- Hartati, F. R., Sumartiningsih, S., & Yuwono, A. (2024). *Penggunaan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD: Literatur Review*. 10(4), 1306–1314.
- Khoirina, A. (2019). *Pemanfaatan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. 5(1975), 992–997.
- Kurnia, N., Permana, E. P., & Permatasari, C. (2023). *Implementasi Media Game Interaktif Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Mojoroto 4 Kota Kediri*. *Jurnal Simki Pedagogia*, 6(2), 589–598. <https://doi.org/10.29407/jsp.v6i2.295>