

**ANALISIS PEMANFAATAN MEDIA WORDWALL TERHADAP
MINAT BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA
DI KELAS IV SDN KARANGREJO 03**

Nur Afifatur Rohmah¹, Mely Agustin Reni Pitasari², Muhammad Ilyas³

^{1,2,3}PGMI Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Jember

[¹nurafifatur9@gmail.com](mailto:nurafifatur9@gmail.com), [²melyagustin8@gmail.com](mailto:melyagustin8@gmail.com), [³ilyasalmaduri@gmail.com](mailto:ilyasalmaduri@gmail.com)

ABSTRACT

This study aims to analyze the use of Wordwall media in Mathematics learning and students' learning interest on the material of picture patterns and number patterns in grade IV of SDN Karangrejo 03. This type of research is descriptive qualitative with the research subjects of grade IV teachers and 28 students. Data were collected through observation, interviews, and documentation, then analyzed through the stages of data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results of the study indicate that the use of Wordwall media in Mathematics learning is able to create a fun, interactive learning atmosphere and foster student enthusiasm. Students appear more active, confident, and brave in answering questions. Teachers also assess Wordwall effectively helps students understand the concept of picture patterns and number patterns visually and concretely. Thus, the use of Wordwall media improves students' interest in learning mathematics in elementary school.

Keywords: *wordwall media, learning interest, mathematics learning, image patterns, number patterns*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pemanfaatan media Wordwall dan minat belajar siswa pada pembelajaran Matematika pada materi pola gambar dan pola bilangan di kelas IV SDN Karangrejo 03. Jenis penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan subjek penelitian guru kelas IV dan 28 peserta didik. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Wordwall pada pembelajaran Matematika dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan menumbuhkan antusias siswa. Siswa terlihat lebih aktif, percaya diri, dan berani dalam menjawab pertanyaan. Guru juga menilai Wordwall efektif membantu siswa memahami konsep pola gambar dan pola bilangan secara visual dan konkret. Dengan demikian, pemanfaatan media Wordwall merubah minat belajar siswa menjadi lebih baik pada pembelajaran Matematika di sekolah dasar.

Kata kunci: media wordwall, minat belajar, pembelajaran matematika, pola gambar, pola bilangan

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu sarana dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas serta mengembangkan potensi individu agar mampu mengikuti perkembangan zaman yang ada. Di era digital, dunia pendidikan mengalami berbagai perubahan, baik dalam metode pembelajaran maupun dalam penggunaan media oleh guru dan peserta didik (Arum 2023; Ulum, Maunah, and Junaris 2025; Permana 2024). Pemanfaatan teknologi secara tepat juga dapat meningkatkan efektivitas serta efisiensi kegiatan belajar dan mengajar (Subhan et al. 2025; Fauzi and Setiawati 2024; Rahmadhea 2024). Teknologi pendidikan berperan besar dalam menumbuhkan minat belajar peserta didik melalui penyajian media yang menarik dan sesuai dengan karakter generasi digital (Rohmah et al. 2022).

Salah satu cara yang dapat dilakukan guru yaitu memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi digital agar siswa lebih bersemangat mengikuti kegiatan belajar. Penggunaan media interaktif terbukti mampu meningkatkan

keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Monigir & Wakari 2024; Mulia 2016). Media digital juga memberikan pengaruh positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa (Permana, 2024). Oleh karena itu, guru perlu mengintegrasikan media digital agar pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan bermakna bagi peserta didik (Digital & Merdeka, 2023).

Menurut (Sari & Munir 2024) teknologi digital seperti platform pembelajaran online dan aplikasi interaktif memberikan dampak positif terhadap efektivitas pembelajaran. Media digital juga dapat menumbuhkan kreativitas siswa melalui aktivitas interaktif yang membuat mereka berfikir kritis dan mencari jawaban dengan cara yang menyenangkan (Nurhairunisah & Indah. 2025). Media digital seperti media wordwall sangat mendukung pelaksanaan kurikulum merdeka, terutama untuk membuat pengalaman dalam belajar menjadi menarik dan bermakna bagi siswa sekolah dasar (Pratiwi et al. 2025). Penggunaan media digital dalam pembelajaran terbukti dapat menumbuhkan

keaktifan dan kreativitas siswa, karena memberikan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif (Wulandari, Crismono, & Ilyas, 2024).

Salah satu media digital yang kini banyak dimanfaatkan guru di sekolah adalah media wordwall, sebuah platform berbasis web yang menyediakan berbagai aktivitas belajar seperti kuis, teka-teki, dan permainan edukatif. Penggunaan media wordwall membantu guru menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan (Fidya, Romdanih, and Oktaviana 2021). Media pembelajaran interaktif meningkatkan keterlibatan minat siswa, dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar (Pitasari, Rahmawati, & Faizah 2024). Media wordwall mampu meningkatkan motivasi serta partisipasi siswa karena menggabungkan unsur permainan dengan evaluasi pembelajaran (Miftakhul Jannah and Eli Masnawati 2024). Media ini juga efektif dalam membantu siswa memahami konsep pelajaran, termasuk dalam mata pelajaran matematika.

Dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar, media pembelajaran sangat membantu siswa memahami konsep yang

biasanya sulit atau abstrak agar lebih mudah dimengerti. Melalui media berbasis teknologi, siswa dapat belajar dengan tampilan yang lebih menarik dan konkret. Penelitian yang dilakukan oleh (Muthi et al., 2024) menyatakan bahwa media pembelajaran yang interaktif diantaranya menggunakan aplikasi edukasi dan simulasi digital, dapat meningkatkan minat belajar siswa dengan membuat pembelajaran lebih menarik dan memudahkan pemahaman konsep. Namun, efektivitasnya sangat dipengaruhi oleh kualitas media dan keterampilan guru dalam menggunakannya.

Materi pola gambar dan pola bilangan merupakan salah satu topik yang diajarkan dalam pembelajaran matematika di kelas IV sekolah dasar (Andini, Lidinillah, and Apriani 2025). Pada materi ini, siswa dilatih untuk memahami hubungan antara bentuk dan angka, serta cara menentukan urutan atau pola yang muncul secara berulang (Adelia Indriani, Zahwah, and Syutaridho 2025). Pembelajaran ini dapat membantu siswa berpikir logis dan sistematis dalam menyelesaikan masalah. Namun, dalam praktiknya, banyak siswa masih mengalami kesulitan memahami pola

karena pembelajaran sering disampaikan secara abstrak dan kurang menarik. Oleh karena itu, penggunaan media digital seperti Wordwall dianggap tepat untuk membantu siswa memahami konsep pola dengan cara yang lebih visual, interaktif, dan menyenangkan. Di SDN Karangrejo 03, guru kelas 4A telah menggunakan media digital media Wordwall dalam pembelajaran matematika, khususnya pada materi pola gambar dan pola bilangan.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu, (Lubis dan Nuriadin, 2022) menyebutkan bahwa hasil belajar siswa pada pelajaran matematika meningkat karena menggunakan media Wordwall, sehingga Wordwall dikatakan efektif dalam pembelajaran matematika. Hasil serupa juga ditemukan oleh (Nisa dan Susanto, 2022) yang menyatakan bahwa media Wordwall dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Temuan-temuan ini menunjukkan bahwa Wordwall berpotensi menjadi media yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa, khususnya pada pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar.

Selain itu, penelitian tentang penggunaan media Wordwall pada materi pola gambar dan pola bilangan juga masih sangat terbatas. Belum ada yang mengkaji secara khusus penerapannya dalam pembelajaran matematika dasar yang menuntut kemampuan berpikir logis serta pemahaman terhadap pola. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran matematika dengan menggunakan media Wordwall di kelas IV serta bagaimana keterlibatan dan respon siswa selama pembelajaran tersebut berlangsung. Selain itu, penelitian ini juga menelaah bagaimana perubahan minat belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkannya media Wordwall.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian ini fokus untuk menggambarkan bagaimana media Wordwall digunakan oleh guru, bagaimana respons siswa terhadap media Wordwall, dan sejauh mana penggunaan media Wordwall terhadap minat belajar siswa. Subjek penelitian adalah 1 guru wali kelas IV

dan 28 siswa kelas 4A. Penelitian deskriptif kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan fenomena secara mendalam sesuai dengan kondisi nyata di lapangan (Sugiyono, 2010).

Instrumen penelitian yang digunakan adalah pedoman observasi, pedoman wawancara dan pedoman dokumentasi. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Seluruh data dianalisis secara deskriptif melalui tahapan reduksi, penyajian, dan kesimpulan, sehingga penelitian ini dapat memberikan gambaran yang jelas tentang pemanfaatan media wordwall.

Keabsahan data melalui triangulasi teknik dan triangulasi sumber. Triangulasi teknik dilakukan dengan memadukan data dari observasi, wawancara dan dokumentasi. Sedangkan triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi dari guru dan catatan observasi. Langkah ini bertujuan untuk memastikan bahwa hasil penelitian merepresentasikan kondisi sebenarnya di lapangan.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian dilaksanakan di kelas IV SDN Karangrejo 03 dengan jumlah siswa sebanyak 28 orang, terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan. Guru menampilkan soal-soal pola bilangan melalui aplikasi Wordwall yang dihubungkan ke proyektor, kemudian siswa menjawab pertanyaan secara bergantian dan interaktif. Dalam kegiatan ini, guru berperan aktif sebagai fasilitator yang memberikan arahan, bimbingan, serta motivasi melalui pujian dan dorongan positif agar seluruh siswa terlibat dalam proses pembelajaran.

Sejak awal kegiatan, suasana kelas penuh semangat. Ketika guru mengumumkan bahwa pelajaran hari itu akan menggunakan media Wordwall, siswa langsung menunjukkan ekspresi gembira. Beberapa di antaranya berseru "Asyik, main Wordwall lagi bu", Siswa tampak antusias memperhatikan layar, saling mendukung, dan menunjukkan ekspresi bahagia setiap kali berhasil menjawab dengan benar. Tampilan visual dan efek suara dari media Wordwall menciptakan suasana belajar yang menyenangkan karena seperti sedang bermain, sehingga secara tidak langsung siswa dapat

memahami materi tanpa merasa terbebani.

Mayoritas siswa terlihat sangat antusias dan aktif menjawab pertanyaan di media Wordwall. Semua siswa ikut berpartisipasi dan menjawab secara bergantian, meski beberapa perlu waktu sejenak untuk berpikir sebelum menjawab. Mereka tampak fokus, tersenyum, dan bersorak ketika teman berhasil menjawab. Pujian dari guru, seperti ‘Hebat sekali nak’ dan siapa yang bisa lebih cepat dari tadi? semakin membuat siswa bersemangat untuk menjawab soal di media Wordwall.

Semua siswa ikut menjawab, dengan cara mereka yang berbeda-beda. Ada yang cepat langsung menjawab, ada yang butuh waktu untuk berpikir dulu. Perbedaan ini wajar karena setiap siswa punya cara belajar dan berpikir yang berbeda. Media Wordwall fleksibel dan mampu menampung perbedaan ini, sehingga semua siswa tetap ikut berpartisipasi tanpa merasa terburu-buru.

Selain itu, media Wordwall membuat semua siswa tetap antusias sepanjang pembelajaran. Tampilan yang menarik dan efek suara yang menyenangkan membuat mereka fokus dan semangat untuk menjawab

soal di media Wordwall. Dengan begitu, pembelajaran menjadi menyenangkan, interaktif, dan semua siswa benar-benar terlibat dalam proses belajar.

Hasil Observasi

Observasi dilakukan selama proses pembelajaran Matematika berlangsung. Berdasarkan hasil pengamatan, terdapat tiga aspek utama yang menjadi sorotan yaitu keaktifan siswa, antusias siswa, dan keberanian siswa dalam menjawab soal di depan kelas. Berikut ini adalah hasil observasi dari kelas IV SDN Karangrejo 03 yaitu:

1. Keaktifan siswa saat menjawab soal menggunakan media wordwall

Selama pembelajaran, dari 28 siswa, 21 siswa langsung aktif menjawab pertanyaan yang diajukan guru, sedangkan 7 siswa lainnya mengamati teman yang maju menjawab soal sebelum mereka sendiri ikut menjawab. Semua siswa tetap memperhatikan materi yang sedang dipelajari.

Setiap soal yang ditampilkan di layar proyektor mendapat perhatian penuh dari siswa. Misalnya ketika guru menampilkan soal “Tentukan pola berikut: 3, 6, 9, 12, ...” beberapa

siswa langsung menjawab, “Tambah tiga”. Hal ini menunjukkan bahwa siswa mampu mengenali pola, berpikir logis, dan berpartisipasi secara aktif, sehingga menciptakan suasana kelas yang dinamis dan interaktif.

2. Antusias siswa mengikuti pembelajaran

Antusias siswa tampak jelas sejak awal kegiatan. Begitu guru menyebutkan bahwa pelajaran hari itu akan menggunakan media Wordwall, siswa langsung tampak bersemangat. Mereka menyiapkan tempat duduk, memperhatikan layar proyektor dan bahkan banyak yang bilang “Asyik main Wordwall lagi bu.”

Selama pembelajaran tidak tampak tanda-tanda kebosanan. Semua siswa fokus memperhatikan permainan, saling memberi semangat, dan tampak senang setiap kali menjawab benar. Bahkan siswa yang biasanya pasif ikut terlibat, mengangkat tangan, dan menjawab pertanyaan. Hal ini menunjukkan bahwa media Wordwall efektif menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

3. Keberanian siswa menjawab soal di depan kelas

Aspek keberanian siswa juga menunjukkan peningkatan. Dari 28

siswa, sekitar 21 di antaranya tampak percaya diri tampil di depan kelas untuk menjawab soal. Meskipun ada 7 siswa yang masih malu, mereka tetap memperhatikan dan memberikan dukungan kepada temannya yang menjawab.

Salah satu siswa berkata dengan penuh semangat setelah berhasil menjawab benar “Saya senang bisa tampil di depan bu, ternyata gampang kalau belajar sambil menggunakan media Wordwall.” Pernyataan ini menggambarkan bahwa media interaktif seperti media Wordwall tidak hanya membantu siswa memahami materi, tetapi juga menumbuhkan rasa percaya diri dalam berpartisipasi aktif di kelas.

Hasil Wawancara dengan Siswa

Wawancara dilakukan secara bersama-sama dengan pertanyaan yang berfokus pada pengalaman belajar menggunakan media Wordwall. Secara keseluruhan siswa memberikan respon yang positif. Berikut ini pernyataan yang diajukan dan jawaban dari siswa:

1. Bagaimana prasaanmu belajar matematika dengan media wordwall

Mayoritas siswa merasa senang dan tidak bosan. Salah satu siswa mengatakan, “Belajarnya jadi kayak main game, jadi nggak ngantuk.” Hal ini menunjukkan bahwa media Wordwall mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih menyenangkan dibandingkan metode konvensional.

2. Apakah kamu lebih semangat belajar menggunakan media wordwall

Saat diminta untuk berpendapat tentang pembelajaran menggunakan Wordwall, sebagian besar siswa terlihat bersemangat menceritakan pengalaman mereka. “Seru, Bu! Soalnya kayak main tebak-tebakan, jadi pengen jawab terus,” kata salah satu siswa dengan mata berbinar. Siswa lain menambahkan, “Kalau salah, pengen coba lagi biar bisa menang teman sebangku.” Beberapa siswa juga bercerita bahwa permainan di layar membuat mereka lebih fokus memperhatikan soal, berani mencoba menjawab, dan saling memberi dukungan dengan teman sebangku. Mereka menyebut bahwa suasana belajar menjadi lebih menyenangkan

dan menegangkan sekaligus, seperti mengikuti tantangan seru. Dari tanggapan-tanggapan ini, terlihat jelas bahwa Wordwall membuat belajar lebih menarik, dan juga memicu antusias siswa, keberanian, dan motivasi intrinsik siswa secara alami.

3. Bagian yang paling disukai dari media wordwall

Siswa menyukai tampilan visual yang menarik dan efek suara saat menjawab benar atau salah. Membuat suasana belajar menjadi interaktif dan menyenangkan. Seorang siswa perempuan mengungkapkan bahwa media Wordwall “Seru bu soalnya kayak main tebak-tebakan, jadi tidak berasa lagi belajar.” Banyak siswa lain juga terlihat antusias, sesekali tersenyum atau tertawa ketika efek suara berbunyi, menandakan bahwa media ini berhasil memadukan unsur belajar dan hiburan. Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan fokus mereka pada materi yang diajarkan, tetapi juga menumbuhkan motivasi intrinsik untuk mencoba menjawab soal-soal berikutnya dengan semangat. Tampilan yang penuh warna, animasi yang bergerak, dan efek suara yang interaktif membuat siswa merasa belajar menjadi pengalaman yang menyenangkan.

4. Apakah kamu ingin belajar lagi dengan media wordwall di pelajaran lain

Semua siswa menyatakan ingin menggunakan Wordwall kembali untuk pembelajaran berikutnya. Mereka berharap media ini digunakan tidak hanya untuk Matematika, tetapi juga pada pelajaran lain seperti Bahasa Indonesia dan IPA.

Hasil Wawancara dengan Guru

Guru menyampaikan bahwa penggunaan media Wordwall memberikan dampak positif terhadap dinamika kelas dan motivasi belajar siswa. Siswa menjadi lebih antusias, fokus, dan aktif menjawab soal karena sifat permainan yang interaktif. Selain itu, media Wordwall membantu meningkatkan rasa percaya diri siswa, terutama bagi mereka yang biasanya enggan tampil di depan kelas. Guru menilai media ini efektif untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan sekaligus mendukung keterlibatan siswa secara aktif.

Berikut ini pertanyaan yang penelitian ajukan dan jawaban dari guru:

1. Bagaimana pendapat guru tentang penggunaan wordwall

Guru berpendapat bahwa Wordwall efektif dalam pembelajaran

dan menumbuhkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Guru kelas IV mengatakan bahwa “Anak-anak jadi lebih tertarik dan tidak mudah bosan, apalagi tampilannya menarik dan interaktif.”

2. Apakah siswa terlihat lebih semangat belajar dengan media wordwall

Guru menilai bahwa semangat belajar siswa meningkat selama pembelajaran berlangsung. Siswa yang biasanya pasif pun mulai terlibat aktif menjawab soal.

3. Efektivitas media wordwall dalam menyampaikan materi

Guru menilai bahwa media Wordwall sangat membantu dalam menjelaskan konsep pola gambar dan pola bilangan. Siswa lebih mudah memahami karena dapat melihat pola secara visual. dan siswa jadi cepat paham karena melihat perubahan angkanya dan pola gambar di layar.

4. Bagaimana respon siswa ketika menggunakan media wordwall.

Menurut guru kelas IV respon siswa sangat positif. Mereka tampak senang, fokus, dan bekerja sama dengan baik selama kegiatan berlangsung. Bahkan beberapa siswa meminta agar media Wordwall digunakan lagi di pertemuan

selanjutnya. Secara keseluruhan dari hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa pemanfaatan media Wordwall dalam pembelajaran Matematika di kelas IV SDN Karangrejo 03 memberikan dampak positif terhadap dinamika kelas dan minat belajar siswa. Aktivitas pembelajaran berlangsung dengan suasana yang aktif, interaktif, dan menyenangkan. Siswa lebih fokus, berani, termotivasi dalam menjawab melalui media digital.

Interaksi antara guru dan siswa terlihat lebih hidup, karena Wordwall tidak hanya berperan sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga menjadi sarana yang menyenangkan untuk membangun komunikasi dan kerja sama antar siswa. Guru dapat memanfaatkan fitur kompetisi dan umpan balik langsung dari media Wordwall untuk meningkatkan keterlibatan siswa selama proses belajar. Dari hasil pengamatan memperlihatkan adanya sebagian kecil siswa yang masih pasif atau belum berani tampil di depan kelas. Faktor seperti rasa percaya diri yang rendah dan keterbatasan pengalaman menggunakan media digital menjadi kendala yang perlu diperhatikan. Guru diharapkan dapat menyesuaikan

strategi pembelajaran agar media Wordwall dapat digunakan maksimal, sehingga siswa dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

Hasil observasi di kelas IV SDN Karangrejo 03 menunjukkan bahwa penggunaan media Wordwall sangat efektif dalam meningkatkan motivasi, partisipasi, dan pemahaman siswa, khususnya pada materi pola gambar dan pola bilangan. Dari 28 siswa, 21 siswa tampak sangat antusias, aktif menjawab pertanyaan, dan ikut terlibat dalam permainan edukatif yang ditayangkan melalui proyektor. Sementara 7 siswa lainnya awalnya lebih pasif dan memilih mengamati teman-temannya terlebih dahulu. Namun, seiring berjalannya kegiatan, mereka mulai berani mencoba menjawab, berpartisipasi dalam permainan, dan menunjukkan minat belajarnya terhadap media yang digunakan. Hal ini menunjukkan bahwa media Wordwall mampu membangkitkan motivasi belajar, bahkan siswa yang awalnya ragu atau kurang terbiasa dengan media digital.

Temuan ini sesuai dengan penelitian Lubis dan Nuriadin (2022) yang menyatakan bahwa media Wordwall efektif mendorong motivasi serta partisipasi siswa dengan

menghadirkan pengalaman belajar yang menarik dan penuh tantangan. Penelitian lain oleh Nisa dan Susanto (2022) menemukan penggunaan media Wordwall membuat suasana kelas lebih interaktif dan komunikatif melalui permainan edukatif. Dengan demikian, media Wordwall bukan sekadar hiburan, melainkan media pembelajaran interaktif yang mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi. Selain membuat siswa lebih termotivasi, media Wordwall juga membuat siswa lebih aktif ikut belajar. Banyak siswa terlihat senang menjawab pertanyaan dan mencoba permainan edukatif secara langsung. Fitur-fitur interaktif seperti tantangan waktu dan respons langsung dari media membuat suasana belajar jadi seru dan menantang, tetapi tetap menyenangkan. Siswa jadi terdorong berfikir cepat dan tepat, tapi tetap sportif jika jawaban siswa belum benar. Dengan begitu media Wordwall tidak hanya membantu mereka memahami materi, tapi juga melatih keberanian, kemampuan beradaptasi, dan keterampilan sosial dalam belajar.

Media Wordwall memudahkan siswa memahami konsep pola gambar dan pola bilangan secara lebih konkret dan visual. Tampilan yang interaktif

dan warna yang menarik mempermudah siswa mengenali pola dan urutan. Hal ini sesuai dengan prinsip konstruktivisme, di mana siswa belajar melalui pengalaman langsung dan keterlibatan aktif. Media ini memungkinkan siswa membangun pemahaman sendiri melalui eksplorasi dan refleksi, sehingga materi lebih mudah diingat dan dipahami.

Penggunaan media Wordwall memperkuat hubungan guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Melalui permainan interaktif, tercipta interaksi yang memungkinkan guru memberikan umpan balik secara langsung, baik berupa pujian maupun dorongan motivasi ketika siswa menghadapi kesulitan. Situasi ini menciptakan suasana kelas yang lebih hangat dan komunikatif, sehingga siswa merasa dihargai dan lebih percaya diri untuk berpartisipasi aktif. Media Wordwall bukan hanya sebagai media digital pembelajaran, tetapi juga berfungsi sebagai penghubung sosial yang mempererat hubungan emosional antara guru dan siswa. Hal ini membuat pembelajaran lebih bermakna karena melibatkan aspek kognitif, afektif, dan sosial secara bersamaan (Fidya, Romdanih, & Oktaviana, 2021). Selain

memotivasi dan meningkatkan keaktifan, Media Wordwall juga berperan sebagai sarana evaluasi pembelajaran secara real-time. Fitur kuis dan permainan yang tersedia memungkinkan guru menilai pemahaman siswa terhadap materi secara langsung. Jika terdapat siswa yang masih mengalami kesulitan, guru dapat menyesuaikan strategi pembelajaran secara cepat, sehingga proses belajar menjadi lebih responsif dan efektif. Media Wordwall tidak sekadar media hiburan, tetapi juga berfungsi sebagai alat penilaian formatif yang mendukung peningkatan hasil belajar (Miftakhul Jannah & Eli Masnawati, 2024).

Penggunaan media Wordwall turut membantu siswa mengasah berbagai keterampilan abad ke-21 diantaranya kreativitas, kerja sama, komunikasi, dan berpikir kritis. Siswa tidak hanya belajar menghafal pola atau bilangan, tetapi juga diajak untuk menganalisis, membandingkan, dan mengambil keputusan dalam kegiatan permainan edukatif. Proses ini melatih kemampuan berpikir fleksibel, pemecahan masalah, dan kerja sama dalam kelompok. Media ini menjadi sarana pembelajaran yang holistik, mengintegrasikan penguasaan materi

akademik dengan pengembangan keterampilan sosial dan kognitif secara seimbang (Pitasari, Rahmawati, & Faizah, 2024).

Guru disarankan mulai mengintegrasikan media digital interaktif seperti media Wordwall dalam kegiatan belajar sehari-hari. Melalui pelatihan teknologi pendidikan yang berkelanjutan, guru dapat lebih kreatif dalam merancang pembelajaran yang menarik. Selain itu, media Wordwall juga membuat siswa belajar secara mandiri, bekerja sama, dan melatih kreativitas serta kemandirian. Dengan demikian, penggunaan Wordwall dapat mendukung ketuntasan secara akademik, dan juga pengembangan kompetensi sosial dan kognitif siswa secara seimbang.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di kelas IV SDN Karangrejo 03, dapat disimpulkan bahwa media Wordwall dapat dijadikan salah satu inovasi media pada pembelajaran digital yang efektif digunakan dalam pembelajaran Matematika di sekolah dasar. Media ini dapat merubah minat siswa dan motivasi siswa dalam belajar menjadi

lebih baik, memperkuat pemahaman konsep, menumbuhkan kepercayaan diri, serta mendukung terciptanya proses belajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan sesuai dengan karakter siswa di era digital saat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Adelia Indriani, Zahwah Zahwah, and Syutaridho Syutaridho. 2025. "Memahami Cara Belajar Dan Kesulitan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Pola Bilangan." *Pentagon: Jurnal Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam* 3 (2): 74–79. <https://doi.org/10.62383/pentagon.v3i2.523>.
- Agustina, Siti Rodliyah Eka, Zuzun Ana Saputri, Hernik Farisia, Robiatul Mualawiyah, and Azhar Jafaar. 2025. "Analisis Dampak Pemanfaatan Permainan Edukasi Wordwall Terhadap Motivasi Belajar Matematika Peserta Didik Kelas III Madrasah Ibtidaiyah." *Diniyah: Jurnal Pendidikan Dasar* 6 (1): 37. <https://doi.org/10.31332/dy.v6i1.10051>.
- Andini, Risa Intan, Dindin Abdul Muiz Lidinillah, and Ika Fitri Apriani. 2025. "Desain Didaktis Pola Bilangan Di Kelas IV Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 10 (3): 2838–51. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i3.3640>.
- Arifin, Eka Putri Rieza, and Faradina Puja Fadillah. 2025. "Upaya Meningkatkan Keterlibatan Siswa Sekolah Dasar Melalui Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall." *Jurnal Ilmiah Multi Disiplin* 03 (03): 1298–1305.
- Arum, Desta Mayang. 2023. "Strategi Manajemen Pendidikan Untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan Di Era Digital." *JME Jurnal Management Education* 1 (2): 65–74. <https://doi.org/10.59561/jme.v1i2.70>.
- Digital, Media Pembelajaran, and Kurikulum Merdeka. 2023. "MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL GENERASI ALPHA ERA SOCIETY 5 . 0 PADA KURIKULUM MERDEKA" Nurul Hafizah UIN Antasari Banjarmasin , Kalimantan Selatan , Indonesia Abstrak Al-Madrasah : Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah Al-Madrasah : Jurnal Ilmiah Pendi" 7 (4): 1675–88. <https://doi.org/10.35931/am.v7i4.2699>.
- Fauzi, wildan Nuril Ahmad, and Yuli Setiawati. 2024. "Inovasi Teknologi Digital Dalam Meningkatkan Efektivitas Dan Efisiensi Pembelajaran Di Era Pendidikan 4.0." *Al-Aulady: Jurnal Kajian Pendidikan Dasar Madrasah* 4 (x). I-aulady: Kajian <http://jurnal.stitdarussaliminnw.ac.id/index.php/el-aulady>.
- Fidya, Ihfanti, Romdanih Romdanih, and Eva Oktaviana. 2021. "Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Media Game Interaktif Wordwall." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III*, 219–27.

- <https://jurnal.stkipkusumanegara.ac.id/index.php/semnara2020/article/view/1301>.
- Maenah, Maenah, Taufiqulloh Taufiqulloh, and Hanung Sudiby. 2024. "Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Untuk Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru." *Journal of Education Research* 5 (3): 3272–82. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i3.1452>.
- Monigir, Norma, and Tashya Injilli Wakari. 2024. "Meningkatkan Partisipasi Aktif Siswa Dengan Media Interaktif Wordwall" 3 (6): 7879–87.
- Mulia, Yang. 2016. "Penggunaan Media Pembelajaran Digital Dalam Mengembangkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Iv Sd Inpres 2 Nambaru." *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar* 4 (4): 1–23.
- Pitasari, M. A. R., Rahmawati, I., & Faizah, N. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Anak Tangga Terhadap Hasil Belajar Siswa Pelajaran Matematika Materi Satuan Panjang Kelas III MI Nurussyakur Ledokombo Jember. *Al-Ashr: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 9(1), 8-19.
- Nurhairunisah, N, I Indah, and ... 2025. "Penerapan Metode Bermain Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Di Sekolah Dasar." ... *Guru Sekolah Dasar* 1 (5):11–15. <https://doi.org/10.70277/jgsd.v1i5.2>.
- Palobo, Markus, and Yonarlianto Tembang. 2019. "Analisis Kesulitan Guru Dalam Implementasi Kurikulum 2013 Di Kota Merauke." *Sebatik* 23 (2): 307–16. <https://doi.org/10.46984/sebatik.v23i2.775>.
- Permana, Belva Saskia. 2024. "Teknologi Pendidikan : Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Digitalisasi" 4 (1).
- Pratiwi, Anjeli, Muhaiminah Jalal, Universitas Islam, Negeri Sultan, and Thaha Saifuddin. 2025. "Jurnal Dinamika Pendidikan Nusantara Jurnal Dinamika Pendidikan Nusantara" 6 (2): 63–73.
- Putri, Nada Nadhifa, and Agus Fakhruddin. 2024. "Penggunaan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa." *Jurnal Muara Pendidikan* 9 (2): 453–59.
- Rahmadhea, Savira. 2024. "Optimalisasi Penggunaan Teknologi Dalam Proses Pembelajaran Untuk Meningkatkan Efektivitas Siswa" 2 (2): 57–63.
- Rohmah, Tri Iftitahur, Nafilah Safitri, Elyani Rahmawati, Ahmad Zainal Wawa, Khoirozadit Taqwa, Fina Fakhriyah, Nur Fajrie, Universitas Muria Kudus, and Minat Belajar. 2022. "ANALISIS PERAN TEKNOLOGI BERBASIS GAME (WORDWALL) DALAM MEMBANGUN MINAT BELAJAR," 114–23.
- Sari, Anisa Permata, and Munir Munir. 2024. "Pemanfaatan Teknologi Digital Dalam Inovasi

- Pembelajaran Untuk Meningkatkan Efektivitas Kegiatan Di Kelas.” *Digital Transformation Technology* 4 (2): 977–83.
- Subhan, Mhd, Dyonel Ilham Mufid, Nurhalimah, Rini Sekarsari, and V Wahyana. 2025. “Pemanfaatan Teknologi Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTPP).” *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTPP)* 03 (01): 22–26.
- Sugiyono. (2010). Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Ulum, Mambaul, Binti Maunah, and Imam Junaris. 2025. “Penerapan Teknologi Dalam Manajemen Sumber Daya Manusia Untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan Islam Di Era Digital.” *MANAJERIAL: Jurnal Inovasi Manajemen Dan Supervisi Pendidikan* 5 (2): 269–76. <https://doi.org/10.51878/manajerial.v5i2.5382>.
- Wardhani, Indah Setyo, and olivia ayu Wulandari. 2024. “Media Dan Gaya Belajar Siswa: Strategi Dalam.” *Jurnal Media Akademik (Jma)* 2 (11): xx–xx.
- Zulfah, Nadhirotuz. 2023. “Pemanfaatan Media Game Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa.” *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia* 1 (1): 11. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i1.5>.