

Efektivitas Penggunaan Media Interaktif Wordwall pada Pembelajaran Matematika Pembagian Bilangan Cacah Kelas 3 di Sekolah Dasar

Namira Alfia Hikma¹, Zahra Marta Hafidzah², Kowiyah³

Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka^{1,2,3}

Email : namira.alfia1@gmail.com , zahramarta12@gmail.com

ABSTRACT. *This study aims to measure the effectiveness of using the interactive media Wordwall in enhancing third-grade students' understanding of the concept of division of whole numbers. The subjects of this study consist of 24 students. The method used in this research is quantitative with an experimental design, which includes measuring the effectiveness of the interactive media Wordwall in teaching whole number division to third-grade students. Data were collected through pretests and posttests administered to one class to assess changes in students' learning outcomes before and after the implementation of the interactive media. The use of interactive learning tools like Wordwall can stimulate students' interest and motivation in learning. Activities in the form of games and quizzes demonstrate success in learning, as evidenced by the improvement in students' scores after participating in the learning process. The posttest scores of the students were higher compared to their pretest results, and the average score of the third grade also increased, from 49.1 to 80. This learning media is capable of capturing students' attention and facilitating their understanding, thereby accelerating and enhancing their learning outcomes. Overall, the application of the interactive media Wordwall has a positive impact on students' learning results and their active participation in the classroom.*

Keywords: Wordwall, Efektivitas, interactive media

ABSTRAK. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur efektivitas penggunaan media interaktif Wordwall dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas 3 mengenai konsep pembagian bilangan cacah. Subjek penelitian terdiri dari 24 siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan desain eksperimen, yang meliputi pengukuran efektivitas media interaktif Wordwall dalam pembelajaran bilangan cacah. Data diperoleh melalui tes awal (pretest) dan tes akhir (posttest) yang diberikan kepada satu kelas, guna menilai perubahan hasil belajar siswa sebelum dan setelah penerapan media interaktif tersebut. Penggunaan alat pembelajaran interaktif seperti Wordwall dapat merangsang minat dan motivasi siswa dalam belajar. Kegiatan yang berbentuk permainan dan kuis menunjukkan keberhasilan dalam pembelajaran, terlihat dari peningkatan nilai siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Nilai posttest siswa lebih tinggi dibandingkan dengan hasil pretest, demikian pula rata-rata nilai kelas 3 mengalami peningkatan, dari 49,1 menjadi 80. Media pembelajaran ini mampu menarik perhatian siswa dan mempermudah pemahaman mereka, sehingga mempercepat dan meningkatkan hasil belajar. Secara keseluruhan, penerapan media interaktif Wordwall memberikan dampak positif terhadap hasil belajar serta partisipasi aktif siswa di dalam kelas.

Kata Kunci: Wordwall, Efektivitas, Media Interaktif

1. PENDAHULUAN

Pendidikan meliputi tiga dimensi utama, yakni individu, masyarakat atau komunitas setempat, dan berbagai aspek realitas baik fisik maupun spiritual yang membentuk karakter, nasib, dan bentuk manusia serta masyarakat. (Nurkholis, 2013:24). Pendidikan memiliki pendekatan yang holistik, mencakup pengembangan individu dan komunitas serta seluruh dimensi kehidupan yang memengaruhi pembentukan manusia. Fokus pendidikan tidak hanya terbatas pada pengetahuan akademis, tetapi juga mencakup pengembangan moral, intelektual, dan fisik untuk mencapai kesejahteraan yang lebih baik. Ki Hajar Dewantara menggambarkan pendidikan sebagai usaha untuk mengembangkan moral, pikiran, dan fisik anak agar dapat mencapai kehidupan yang lebih baik, yaitu hidup yang harmonis dengan alam dan

masyarakatnya. Menurut pandangan Ki Hajar Dewantara, tujuan pendidikan adalah memajukan akhlak dan kesejahteraan anak agar mereka dapat hidup selaras.

Kemajuan teknologi kini memaksa kita untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan dalam menggunakan teknologi tersebut. Kita hidup di era digital dan jika kita gagal beradaptasi dengan perkembangan saat ini, kita akan tertinggal. Perkembangan sistem teknologi informasi Dipercaya dapat menunjukkan perubahan positif dalam berbagai aspek kehidupan, terutama di bidang pendidikan. Teknologi informasi banyak digunakan di berbagai bidang. Di antaranya, teknologi ini memberikan pengaruh positif di sektor pendidikan (Marryono Jamun, 2018) dan berperan dalam meningkatkan kualitas pendidikan (Elvira, 2021). Oleh karena itu, Penggunaan teknologi informasi yang mempengaruhi kegiatan pendidikan tidak berdampak negatif pada proses pembelajaran sekolah. Di lingkungan sekolah, salah satu contohnya adalah penggunaan komputer dan internet oleh guru dan siswa.

Kualitas pendidikan suatu negara dapat menjadi indikator kemajuan negara tersebut (Hall dan Matthews, 2008). Maka, dunia pendidikan perlu terus memperbarui diri menyusul perkembangan zaman agar mampu menanggapi. Melalui pendidikan, kita bisa membentuk generasi muda yang memiliki kompetensi, tanggung jawab, jiwa demokratis, cinta perdamaian, dan siap berkontribusi bagi kemajuan bangsa dan negara.

Efektivitas pembelajaran menunjukkan keberhasilan kerja sama antara siswa dan guru di lingkungan pendidikan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Efektivitas ini dapat diamati melalui partisipasi siswa selama proses belajar, respon mereka terhadap kegiatan pembelajaran, serta pemahaman mereka terhadap konsep materi yang disampaikan. Untuk memastikan proses pembelajaran berjalan dengan efektif dan efisien, diperlukan interaksi yang efektif antara siswa dan guru untuk bersama-sama mencapai tujuan. Faktor-faktor seperti lingkungan sekolah, lokasi, fasilitas, dan kondisi lingkungan juga perlu mendukung dan beradaptasi. Penggunaan media pembelajaran yang tepat diperlukan untuk mendukung seluruh aspek perkembangan siswa (Afifatu, 2015: 17).

Dengan perkembangan teknologi, media interaktif semakin penting dalam pendidikan, khususnya di bidang matematika, salah satu cara untuk membantu meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan menggunakan media populer seperti Wordwall, aplikasi pembelajaran dirancang untuk meningkatkan partisipasi siswa selama proses belajar. Platform ini memungkinkan guru menyajikan materi secara visual dan menarik, sehingga membantu siswa lebih mudah memahami pelajaran. Penelitian menunjukkan bahwa aplikasi ini efektif dalam meningkatkan proses belajar, terutama di tingkat sekolah dasar.

Di berbagai tingkat pendidikan, terdapat sejumlah tantangan, salah satunya adalah pandangan sebagian siswa bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang sulit. Kesulitan ini kerap muncul pada materi bilangan cacah di kelas 3, khususnya pada topik pembagian dan soal cerita. Untuk mengatasi masalah ini, peneliti menggunakan media interaktif Wordwall sebagai alat pembelajaran yang mudah diakses untuk membantu meningkatkan pencapaian belajar siswa. Dengan Wordwall, siswa dapat mengakses materi secara mandiri atau dengan bimbingan guru, yang memudahkan mereka memahami pelajaran.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode kuantitatif dengan desain eksperimen untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan media interaktif wordwall dalam pembelajaran bilangan cacah bagi siswa kelas 3. Data dikumpulkan melalui tes awal (pretest) dan tes akhir (posttest) yang diberikan kepada satu kelas. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk mengevaluasi perubahan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media interaktif tersebut. Penelitian ini dilakukan di Kecamatan Pasar Rebo, Jakarta Timur, dengan subjek penelitian adalah siswa kelas 3 yang berjumlah 24 orang pada tahun ajaran 2024/2025. Instrumen penelitian berupa tes yang bertujuan untuk mengukur efektivitas pembelajaran siswa dalam memahami materi operasi hitung pembagian bilangan cacah. Tes disusun dalam bentuk pilihan ganda dengan 10 soal yang dirancang untuk mengevaluasi kemampuan siswa.

Prosedur tes dilakukan dalam dua tahap: pre-test untuk mengidentifikasi kemampuan awal siswa dan post-test untuk menilai pencapaian belajar setelah proses pembelajaran berlangsung.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Efektivitas adalah ukuran keberhasilan individu, Suatu program atau kegiatan yang dirancang untuk mencapai tujuan tertentu. Sesuatu dikatakan efektif jika berhasil memenuhi tujuan tersebut (Anis et al., 2021). Penggunaan media *word wall* dalam pembelajaran tentang pembagian bilangan cacah terbukti meningkatkan hasil belajar siswa. Rata-rata nilai post-test siswa lebih tinggi dibandingkan nilai pre-testnya, yang menunjukkan bahwa media interaktif ini berperan penting dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa. Analisis hasil sebelum dan sesudah tes dilakukan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan *word wall* dalam pengajaran bilangan bulat pada siswa kelas tiga.

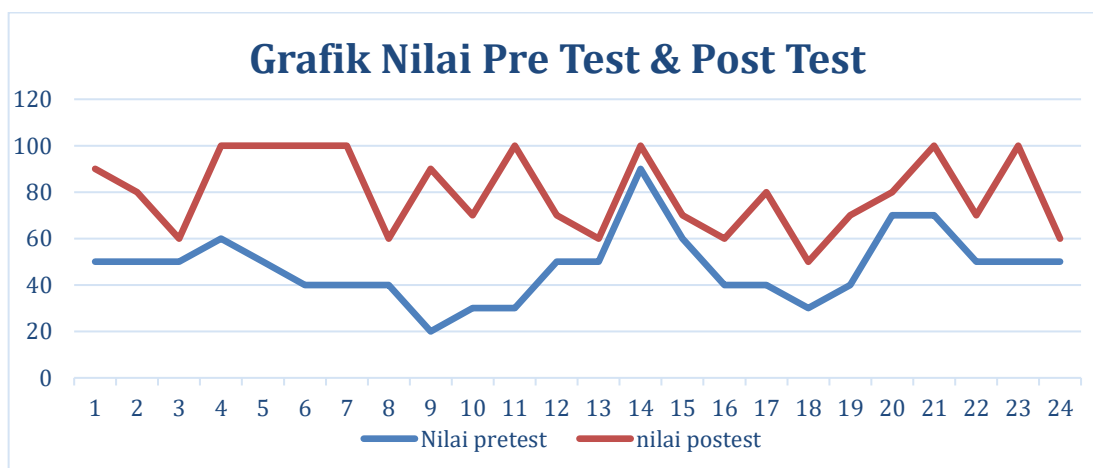
Tabel 1. Hasil Pre Test & Post Test

Tes	Jumlah Peserta didik	Skor Maksimal	Total Skor	Rata-Rata
Pre Test	24	100	1150	49,5
Post Test	24	100	1920	80

Pada tahap awal penelitian, peneliti melakukan pre-test pada siswa dengan menggunakan 10 soal pilihan ganda. Berdasarkan analisis pre-test, diperoleh rata-rata nilai siswa kelas 3 sebesar 49,5. Hasil pre-test menunjukkan bahwa ada satu siswa yang sangat baik (nilai 90), dua siswa cukup baik (nilai 70), enam siswa kurang baik (nilai 40), tiga siswa kurang (nilai 30), dan satu siswa yang sangat kurang (nilai 20). Setelah itu, proses pembelajaran ditingkatkan dengan menggunakan media interaktif Wordwall yang dipadukan dengan metode tanya jawab dan ceramah.

Ketika materi telah disampaikan, peneliti memberikan post-test dengan pertanyaan yang sama seperti pada pre-test. Hal ini dilakukan untuk menilai pemahaman siswa dan melihat apakah terdapat perubahan dalam nilai. Setelah menganalisis hasil post tes, ditemukan bahwa rata-rata nilai siswa kelas 3 meningkat menjadi 80 poin. Terdapat 8 siswa yang sangat baik (nilai 100), 2 siswa yang sangat baik (nilai 90), 3 siswa sangat baik (nilai 80), 5 siswa cukup baik (nilai 70), 5 siswa cukup baik (nilai 60), dan 1 siswa cukup baik (nilai 50).

Dengan begitu ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran sukses berjalan, karena terdapat peningkatan nilai setelah siswa menyelesaikan proses pembelajaran. Nilai siswa post test menunjukkan peningkatan dibandingkan dengan nilai pre test. Rata-rata kelas juga meningkat dari 49,1 poin menjadi 80 poin.



Gambar 1. Grafik nilai Pre Test & Post Test

Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran digital berbasis WordWall memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Hal ini terlihat jelas ketika membandingkan hasil siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran, yaitu pada pre-test dan post-test. Siswa kelas 3 yang mengikuti tes untuk mengukur efektivitas media interaktif WordWall menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan. Hal ini dapat dilihat dari grafik titik. Menurut para ahli, penggunaan media pembelajaran memiliki peranan penting dalam proses belajar mengajar. Ini berarti bahwa media tidak hanya memperlancar penyampaian makna, pesan, dan informasi, tetapi juga mempercepat proses pembelajaran serta meningkatkan pencapaian hasil (Lusiana & Maryanti, 2020; Mustakim, 2016). Media tersebut juga mampu menarik perhatian siswa dan meningkatkan motivasi serta semangat belajar (Syaparuddin & Elihami, 2020).

Penggunaan media interaktif seperti Wordwall dalam pembelajaran menunjukkan dampak positif terhadap partisipasi siswa. Banyak siswa terlibat secara lebih aktif di kelas melalui kegiatan interaktif seperti kuis dan permainan. Mereka melaporkan bahwa proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan. Metode ini juga memudahkan mereka dalam memahami materi pelajaran. Alat pembelajaran interaktif seperti *Wordwall* ini dapat memicu minat dan keinginan siswa untuk belajar. Kegiatan yang berbentuk permainan dan kuis tidak hanya menciptakan suasana kelas yang lebih hidup, tetapi bantuan ini tidak hanya membantu siswa, tetapi juga meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi. Interaksi yang lebih dinamis ini memungkinkan siswa berpartisipasi aktif dalam diskusi dan berbagai kegiatan di kelas.

Setelah menggunakan media pembelajaran digital berbasis *Wordwall*, siswa sangat tertarik dan antusias untuk mengikuti serta memperhatikan materi yang disampaikan. Hal ini dikarenakan adanya gambar dan musik dalam media tersebut, yang membuat siswa lebih berminat untuk memahami konsep dan ruang lingkup materi yang dibahas. Selain itu, siswa tidak cepat merasa bosan dan malah semakin bersemangat, terutama ketika media *Wordwall* digunakan dalam bentuk permainan yang sesuai dengan materi ajar. Sebaliknya, pembelajaran dengan metode konvensional, seperti lebih banyak menulis di papan tulis, sering kali membuat siswa mengantuk, yang dapat mengganggu kondisi kelas serta memicu siswa untuk bermain-main dengan teman-temannya saat belajar.

4. SIMPULAN

Penggunaan media interaktif Wordwall terbukti Berhasil meningkatkan pencapaian belajar siswa, terutama pada materi pembagian bilangan cacah di kelas 3. Rata-rata nilai post-test siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan nilai pre-test. Ini menunjukkan bahwa media interaktif Wordwall membantu siswa memahami konsep dengan lebih baik. Kegiatan pembelajaran menggunakan Wordwall, termasuk tanya jawab dan ceramah, membuat siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran dan membangun suasana kelas yang lebih hidup serta interaktif.

Media Word Wall memanfaatkan elemen visual dan musik yang menarik untuk membangkitkan minat dan keinginan siswa dalam belajar. Siswa menjadi lebih terlibat dalam pembelajaran, tidak merasa bosan, dan lebih aktif dalam kegiatan di kelas. Sebaliknya, metode konvensional yang lebih banyak menulis di papan tulis cenderung membuat siswa cepat bosan, mengantuk, dan kurang kondusif. Temuan ini sesuai pendapat para ahli bahwa media pembelajaran menarik perhatian siswa dan memudahkan pemahaman, sehingga dapat mempercepat dan meningkatkan hasil belajar. Secara keseluruhan, penggunaan media Word Wall interaktif memberikan pengaruh positif terhadap pencapaian belajar dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

1(1), 187–200.

Afifatu Rohmawati, 2015, EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN

Anisa Rahmadanti¹, La Ode Amril², Irwan Efendi³, 2024, Efektivitas Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Matematika Di Sekolah Dasar

Arif Fathurrahman¹, Sumardi², Adi E. Yusuf, Sutji Harijanto³, 2019, PENINGKATAN EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN MELALUI PENINGKATAN KOMPETENSI PEDAGOGIK DAN TEAMWORK

Education. *European Journal of Education*, 43(1), 11–22

Elvira, E. (2021). Faktor Penyebab Rendahnya Kualitas Pendidikan dan Cara

Hall, J., & Matthews, E. (2008). *The Measurement of Progress and the Role of*

<https://doi.org/10.17509/boga.v9i2.38379>

<https://doi.org/10.56338/iqra.v16i2.1602>

Ilmu Kependidikan Dan Keislaman, 16(2), 93–98.

- Lusiana, B., & Maryanti, R. (2020). The Effectiveness of Learning Media Used During
- Marryono Jamun, Y. (2018). Dampak Teknologi Terhadap Pendidikan. Jurnal Mengatasinya (Studi pada : Sekolah Dasar di Desa Tonggolobibi). Iqra: Jurnal Nafia Wafiqni¹), Fanny Mestyana Putri²), 2021, Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 Online Learning. Media Pendidikan, Gizi, Dan Kuliner, 9(2), 81–92.
- Pendidikan Dan Kebudayaan Missio, 10(1), 1–136
- Rendy Setyowahyudi¹, Luh Ayu Tirtayani², Nurul Indana³, 2023, PENGARUH GAMES INTERAKTIF WORDWALL TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL BUDAYA BALI ANAK USIA TAMAN KANAK-KANAK
- Syaparuddin, S., & Elihami, E. (2020). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Video pada Pembelajaran PKn di Sekolah Paket C. Jurnal Edukasi Nonformal,
- Yosef Setiawan^{1*}, Dedi Andrianto², 2024, Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Wordwall dalam Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Agama Islam di SMPN 02 Abung Pekurun