



**PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MELALUI PENGGUNAAN  
MEDIA BELAJAR BERBASIS TEKNOLOGI WORDWALL  
DI KELAS V SD NEGERI 241 PALEMBANG**

**Linda Agusti**

Universitas Sriwijaya

**Yenny Anwar**

Universitas Sriwijaya

**Nur Fitra Dewi**

Universitas Sriwijaya

Alamat: Jalan Sriwijaya Negara, Bukit Lama, Kec. Ilir Barat I, Universitas Sriwijaya, Kota Palembang,  
Provinsi Sumatera Selatan, Indonesia

Korespondensi penulis: [ppg.lindaagusti95830@program.belajar.id](mailto:ppg.lindaagusti95830@program.belajar.id)

**Abstract.** *One of the subjects that students do not interest is mathematics. Several factors that cause this case, one of which is the monotonous learning process so that students feel that mathematics is a difficult and boring subject. This research is a type of Classroom Action Research (CAR) that has purpose at identifying of improving student learning outcomes in Mathematics subjects by using wordwall media in class V at SD Negeri 241 Palembang. There are 28 students in class V.A who are the subjects of the study, consisting of 15 females and 13 males. Data collection was carried out by observation, tests, and documentation. For this study, two cycles were carried out, in which each cycle showed differences in the learning outcomes that students displayed in the learning process before and after using wordwall media. Based on this study, the results obtained were that the application of technology-based learning media "wordwall" can improve student learning outcomes in mathematics subjects and create a pleasant atmosphere during the learning process in class V.A SD Negeri 241 Palembang.*

**Keywords:** *Learning Outcomes, Mathematics, Learning Media, Wordwall.*

**Abstrak.** Salah satu pelajaran yang kurang disenangi peserta didik adalah pelajaran matematika. Beberapa faktor yang menyebabkan hal tersebut, salah satunya adalah proses pembelajaran yang monoton sehingga peserta didik merasa bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang sulit dan membosankan. Penelitian yang dilakukan ini merupakan jenis Penelitian Tindak Kelas (PTK) bertujuan untuk mengidentifikasi mengenai upaya peningkatan hasil belajar peserta didik terhadap mata pelajaran Matematika dengan penggunaan media wordwall pada kelas V di SD Negeri 241 Palembang. Adapun peserta didik pada kelas V.A terdapat 28 peserta didik yang merupakan subyek penelitian terdiri dari 15 perempuan dan 13 laki-laki. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi, tes, dan dokumentasi. Untuk penelitian ini dilakukan dua siklus, yang mana pada setiap siklus nya terlihat perbedaan hasil belajar yang peserta didik tampilkan pada proses pembelajaran sebelum penggunaan media wordwall dan setelah penggunaan. Berdasarkan penelitian ini hasil yang didapatkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis teknologi "wordwall" dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik terhadap mata pelajaran matematika dan menciptakan suasana menyenangkan saat proses pembelajaran di kelas V.A SD Negeri 241 Palembang.

**Kata Kunci:** Hasil Belajar, Matematika, Media Pembelajaran, Wordwall.

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan bidang yang memiliki peranan penting bagi suatu negara dan bangsa. Setiap manusia berhak menerima pendidikan karena itu merupakan kebutuhan pokok setiap individu, karena melalui pendidikan setiap orang mampu mengembangkan potensi diri, baik secara intelektual, spiritual, dan sosial. Menurut Undang-Undang nomor 20 Tahun 2003, pendidikan bertujuan untuk membentuk individu yang beriman, berakhlak mulia, dan mampu berkontribusi pada masyarakat. Pendidikan itu terdiri dari pendidikan formal dan non-formal. Yang mana salah satunya pendidikan formal dilakukan di sekolah.

Di sekolah peserta didik diajarkan banyak berbagai macam mata pelajaran, salah satunya mata pelajaran Matematika. Pelajaran Matematika diajar di setiap jenjang pendidikan Indonesia dari Sekolah dasar hingga Sekolah Menengah Atas. Matematika pada dasarnya merupakan mata pelajaran yang memiliki peranan penting bagi kehidupan, karena peserta didik dituntut mampu memecahkan masalah dalam berhitung. Dengan belajar matematika juga memiliki banyak sekali manfaat diantaranya adalah dapat membuat peserta didik untuk mampu belajar secara sistematis. Artinya matematika mampu membuat peserta didik untuk mampu membiasakan diri untuk berhitung dan berlatih deret. Semakin sering mempelajari matematika, otak peserta didik akan otomatis mampu berpikir secara teratur. Dengan begitu belajar matematika juga dapat membuat peserta didik tentunya dapat untuk lebih mudah dalam mengatur sesuatu (Ramdan, 2022). Pembelajaran matematika memiliki tujuan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam berpikir secara logis, analitis, sistematis, dan kritis (kholik & Muthi, 2024). Namun kebanyakan peserta didik kurang menyukai pelajaran matematika di sekolah. Pembelajaran yang monoton serta metode dan media yang diterapkan masih menggunakan metode klasik sehingga kurang menarik minat belajar peserta didik terhadap pembelajaran matematika. Kurangnya minat belajar inilah yang membuat hasil belajar peserta didik kurang memuaskan.

Indikator keberhasilan peserta didik dalam menguasai dan memahami materi yang diajarkan yaitu hasil belajar. Hasil belajar adalah kemampuan atau keterampilan yang dimiliki peserta didik setelah proses belajar yang dilakukan (Rahmadanti et al., 2024). Pengukuran hasil belajar dapat dilihat setelah proses pembelajaran dari adanya perubahan perilaku peserta didik. Salah satu yang mempengaruhi hasil belajar adalah minat belajar peserta didik. Minat belajar peserta didik sangat penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Minat adalah sesuatu yang sangat penting bagi seseorang untuk melakukan suatu aktivitas. Dengan minat orang akan berusaha mencapai tujuannya. Oleh karena itu minat dikatakan sebagai salah satu aspek psikis manusia yang dapat mendorong untuk mencapai tujuan (P. Achru, 2019). Jadi, minat belajar harus dibangun dalam diri peserta didik agar mampu menciptakan suasana pembelajaran

yang menyenangkan sehingga penyampaian materi dapat dengan mudah dipahami oleh peserta didik dan mempengaruhi hasil belajar. Perlu berbagai metode, model dan media pembelajaran yang menarik dan interaktif yang harus diterapkan oleh guru terhadap pembelajaran matematika agar menarik minat belajar peserta didik sehingga mendapatkan hasil yang memuaskan.

Peran guru dalam menyampaikan materi sangatlah dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Guru memiliki peran penting dalam kegiatan pembelajaran, karena guru memiliki peran sebagai motivator dan fasilitator (Nurzannah, 2022). Guru harus memiliki jiwa untuk menjadi agen perubahan yang kreatif dan inovatif dalam menciptakan suasana pembelajaran yang efektif. Oleh karena itu, guru harus menerapkan berbagai macam metode dan media pembelajaran yang menarik agar dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Untuk itu guru dituntut harus kreatif dalam menentukan media pembelajaran yang digunakan terhadap pembelajaran matematika, khususnya pada Sekolah Dasar.

Faktor penting dalam pembelajaran salah satunya adalah media pembelajaran, sehingga penggunaan media akan menghasilkan proses pembelajaran yang efektif dan efisien (Oktariani et al., 2024). Media ini dapat digunakan sebagai alat bagi guru untuk memberikan materi dalam proses pembelajaran. Namun jika peserta didik kurang baik dalam mata pelajaran tersebut, meskipun media yang tersedia tidak memadai, namun keunggulan dalam belajar matematika peserta didik terhadap materi yang disajikan juga kurang maksimal (Harsiwi & Arini, 2020). Terdapat berbagai jenis media pembelajaran dalam dunia pendidikan yang dapat di terapkan. Dari media berbasis klasik maupun teknologi, seperti media konkret, alat peraga, media audio-visual, media buku, media game online, media animasi dan lain-lain. Dalam penelitian media pembelajaran yang digunakan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik SDN 241 Palembang terhadap mata pelajaran matematika adalah media belajar berbasis teknologi yaitu Wordwall.

Media pembelajaran wordwall adalah sebuah platform aplikasi yang dapat digunakan oleh guru untuk membuat dan menyajikan materi pembelajaran agar menjadi interaktif. Aplikasi wordwall ini menekankan pada gaya belajar yang melibatkan aktivitas peserta didik melalui partisipasi kompetitif dengan teman-temannya terhadap materi yang sedang atau sudah dipelajari (Purnamasari et al., 2022). Wordwall menyediakan berbagai macam template pembelajaran seperti kuis, match-up, gameshow quiz, box soal, true or false, gambar, dan spinner. Guru mampu menyesuaikan gaya belajar peserta didik berdasarkan kemampuan mereka saat menggunakan berbagai jenis fitur yang menarik dan variatif pada aplikasi media wordwall. Penggunaan media

wordwall pada pelajaran matematika sangat bisa diterapkan. Karena penggunaan media wordwall pada pelajaran matematika menjadi lebih menarik dengan mengemas nya menjadi permainan, sehingga keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran menjadi aktif. Keaktifan ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga peserta didik menjadi fokus dan mudah menerima materi yang disampaikan oleh guru. Hal itu dapat mempengaruhi peningkatan hasil belajar peserta didik setelah proses pembelajaran.

Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat penggunaan media berbasis teknologi yaitu wordwall yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik terhadap pelajaran Matematika di Sekolah Dasar Negeri 241 Palembang, yang mana sasaran nya adalah peserta didik kelas V. Saat observasi pertama dilakukan nampak kurangnya hasil belajar peserta didik kelas V.A terhadap pelajaran matematika. Untuk itu, penelitian ini menerapkan penggunaan media wordwall pada pelajaran matematika di kelas V.A dengan harapan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

## **METODE PENELITIAN**

Perencanaan pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini dilakukan dengan melaksanakan pembelajaran yang menggunakan media berbasis teknologi wordwall pada peserta didik kelas V.A SDN 241 Palembang. Penelitian Tindakan kelas (PTK) adalah metode penelitian yang dilakukan oleh guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik observasi, tes dan dokumentasi. Model Penelitian Tindakan yang diusulkan oleh Kemmis & Mc Taggart (1988). Model PTK Stephen Kemmis dan Mc Taggart memiliki 4 tahapan yaitu tahap pertama perencanaan (plan), tahap kedua tindakan (action), tahap ketiga pengamatan (observation) dan tahap keempat refleksi (reflection) (Novakhta et al, 2023). Yang mana terdiri dari dua siklus yang saling berhubungan, pada siklus kedua merupakan siklus penambahan atau perbaikan pada siklus pertama. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui aktivitas peserta didik ketika pembelajaran matematika berlangsung yang mana peneliti melakukan observasi kolaboratif bersama wali kelas V.A. Penelitian Tindakan Kelas Kolaboratif ini dilakukan agar peneliti mampu mengamati hasil belajar peserta didik sebelum melakukan penggunaan media belajar wordwall dan setelah penggunaan media belajar wordwall dalam pembelajaran Matematika dikelas.

SD Negeri 241 Palembang merupakan tempat penelitian yang diambil, yang terletak pada kecamatan Alang-alang Lebar kota Palembang Provinsi Sumatera Selatan. Peserta didik yang menjadi subyek penelitian yaitu kelas V.A yang terdiri dari 13 laki-laki dan 15 Perempuan. Informasi yang didapat oleh peneliti diambil dari respon guru wali kelas V.A. Teknik analisis yang

digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif yaitu data yang digunakan untuk menggambarkan pelaksanaan proses pembelajaran ketika mengimplementasikan media wordwall pada mata pelajaran Matematika berdasarkan lembar observasi peserta didik (Oktariani et al, 2024). Peneliti menggunakan instrumen berupa lembar observasi dan lembar evaluasi (tes).

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

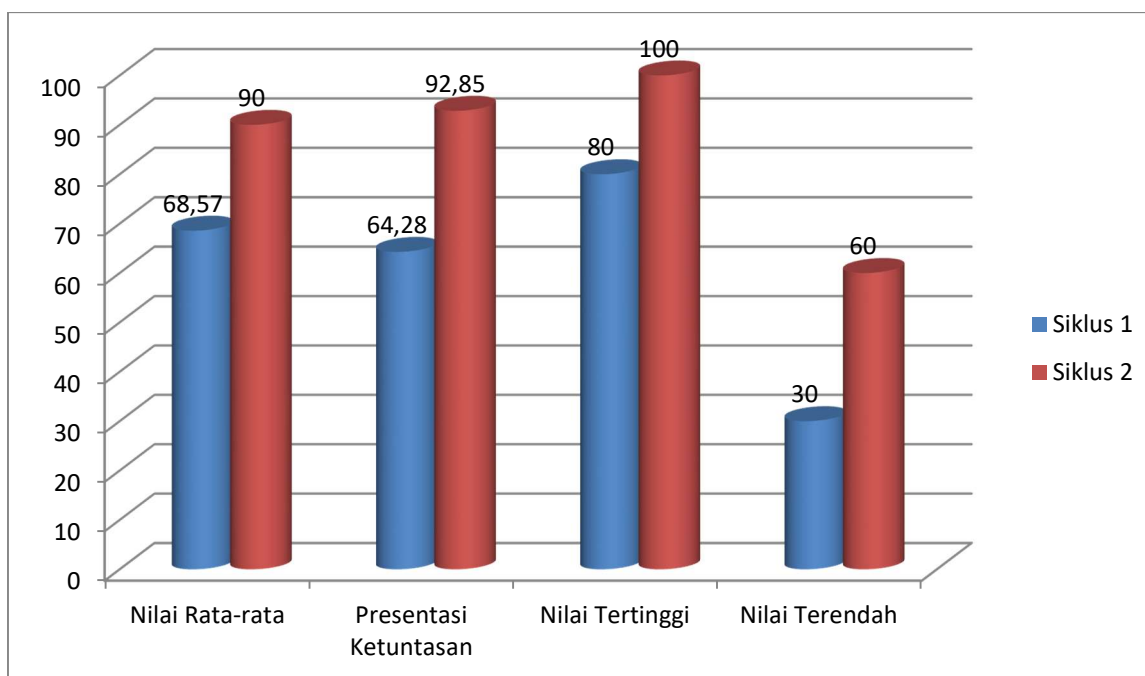
Tindakan awal yang dilakukan peneliti yaitu melakukan observasi terhadap hasil belajar peserta didik kelas V.A SDN 241 Palembang dalam kegiatan pembelajaran matematika. Observasi tersebut menghasilkan gambaran bahwa kurangnya antusias peserta didik terhadap pembelajaran matematika. Informasi dan materi yang disampaikan oleh guru tidak diperhatikan dengan baik oleh peserta didik. Banyak aktivitas lain yang dilakukan oleh peserta didik saat pembelajaran berlangsung, seperti bermain dan mengobrol dengan peserta didik lainnya. Terlihat juga beberapa peserta didik lainnya yang melamun dan kurang mengerti saat guru menanyai tentang materi yang di sampaikan. Pada saat melaksanakan tugas yang diberikan guru tampak kurangnya antusias peserta didik dalam mengerjakannya sehingga hasil belajarnya kurang memuaskan.

Peneliti juga sudah membuat jadwal di SD Negeri 241 Palembang pada tanggal 30 Juli 2024 untuk siklus 1 dan 20 Agustus 2024 untuk siklus 2. Penliti juga telah membuat modul ajar pelajaran matematika untuk kelas V.A. Yang mana modul ajar tersebut terdiri dari model pembelajaran, media pembelajaran, langkah-langkah kegiatan pembelajaran, asesmen, dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Namun tetapi perbedaan modul ajar yang dirancang pada siklus 1 tidak menggunakan media berbasis teknologi tetapi hanya media konkret di sekitar kelas saja. Sedangkan pada modul ajar di siklus 2 peniliti menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi yaitu wordwall.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan media wordwall sebagai bahan acuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik terhadap pembelajaran matematika. Sebelumnya peneliti melakukan observasi terlebih dahulu pada siklus 1 tanpa menggunakan media wordwall. Hasilnya, beberapa peserta didik masih aktif melakukan aktivitas lain selain pembelajaran yang diatur oleh guru di kelas. Tampak ada beberapa peserta didik yang masih suka melamun dan kurang antusias untuk maju kedepan saat diminta untuk mengerjakan di depan kelas. Di dalam kelas V.A tersebut hanya beberapa peserta didik yang tampak semangat dan antusias dalam belajar mata pelajaran matematika pada materi KPK dan FBP. Pada siklus 1 ini juga peneliti juga menemukan peserta didik yang masih suka mengobrol bersama temen nya saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Aktivitas-aktivitas yang terjadi pada siklus 1 tersebut menunjukkan minat belajar rata-rata peserta didik kelas V.A kurang antusias. Kemudian peneliti juga menyiapkan lembar evaluasi yang

dikerjakan oleh peserta didik. Yang mana hasil rata-rata belajar peserta didik pada siklus 1 yaitu 68,57 dengan nilai terendah 30 dan nilai tertinggi 80. Dari 28 peserta didik, 18 peserta didik melewati batas Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM 70) dan terdapat 10 peserta didik yang belum tuntas, yang mana hasil persentasi ketuntasan sebesar 64,28%. Artinya hampir sebagian besar peserta didik sudah mencapai nilai tuntas atau nilai KKM.

Pada siklus 2, peneliti mulai merancang pembelajaran dengan menggunakan media berbasis teknologi yaitu wordwall. Dimana peneliti mengkombinasikannya dalam pembelajaran matematika pada materi KPK dan FPB. Dengan menggunakan box soal dan spinner wheel game pada aplikasi wordwall, peneliti melihat hampir sebagian besar kelas V.A sangat antusias dan melibatkan diri secara aktif dalam pembelajaran. Mereka mengangkat tangan semua saat peneliti meminta mengerjakan soal pada box soal di wordwall. Untuk hasil belajar pada saat pengerjaan lembar evaluasi sangat memuaskan, yang mana hasil belajar rata-rata 90 dengan nilai paling rendah 60 dan paling tinggi 100. Hanya ada 2 peserta didik yang belum tuntas selebihnya sudah melewati batas Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik pada siklus 2 setelah penggunaan media wordwall sebesar 92,85%. Terjadi peningkatan persentasi ketuntasan dari siklus 1 sebelumnya. Hasil perbandingan dari kegiatan pembelajaran pada saat sebelum penggunaan media dan setelah penggunaan media wordwall dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Hasil Belajar Matematika Sebelum dan Sesudah penggunaan media wordwall

Matematika merupakan salah satu elemen pembelajaran yang sangat penting di setiap jenjang sekolah. Kebanyakan para peserta didik menganggap bahwa pelajaran matematika sangatlah sulit. Banyak yang tidak menyukai pembelajaran matematika karena bagi mereka pembelajaran matematika hanya monoton dan selalu berhitung, sehingga menurunkan minat belajar serta hasil belajar mereka terhadap matematika. Sama halnya ini juga terjadi di SDN 241 Palembang. Minat serta hasil belajar yang terlihat saat peneliti mengajar hanya menggunakan media konvensional sangat berbeda dengan pembelajaran saat menggunakan media berbasis teknologi wordwall. Sebelumnya, peneliti melakukan observasi dengan menggali informasi terlebih dahulu kepada wali kelas V.A terhadap hasil belajar yang terjadi saat pembelajaran matematika. Baru kemudian, peneliti memulai siklus 1 dan siklus 2 di kelas dengan media pembelajaran yang berbeda untuk melihat hasil belajar yang terjadi.

Dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini, peneliti bertujuan ingin melihat hasil belajar yang terjadi pada peserta didik di kelas saat pembelajaran matematika berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa terjadinya peningkatan hasil belajar terhadap pembelajaran matematika setelah peneliti menggunakan wordwall sebagai media pembelajaran. Penyebab peningkatan ini dikarenakan penggunaan wordwall yang dirancang menjadi menyenangkan dan interaktif, sehingga meningkatkan minat belajar mereka. Karena potensi pada media belajar yaitu mendorong rasa atau minat belajar pada setiap peserta didik sehingga itu mempengaruhi hasil belajar. Membuat media belajar yang menarik dapat mampu menumbuhkan rasa ketertarikan peserta didik untuk melibatkan diri saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Media pembelajaran yang digunakan peneliti pada PTK ini yaitu media berbasis teknologi yaitu wordwall sehingga menjadi menarik dan lebih interaktif. Pengimplementasian ini disajikan dalam kemasan yang lebih menarik seperti Spinner game untuk memilih nama-nama peserta didik yang sudah peneliti siapkan sebelumnya. Sehingga mereka melibatkan diri dalam menjawab soal kedepan kelas. Penggunaan warna, game, dan tebak kata membuat mereka lebih tertarik untuk mencoba menjawab soal sesuai materi yang disampaikan serta membuat mereka lebih percaya diri. Hal ini menjadikan pembelajaran menjadi bermakna dan lebih mudah dipahami. Penggunaan wordwall ini sangat mempengaruhi hasil belajar peserta didik kelas V.A di SD Negeri 241 Palembang.

## **KESIMPULAN**

Penelitian penggunaan media pembelajaran wordwall kepada peserta didik kelas V.A SD Negeri 241 Palembang tahun akademik 2024/2025 menunjukkan bahwa hal tersebut dapat meningkatkan hasil belajar. Ada 2 siklus yang digunakan peneliti dalam melihat hasil belajar pada

mata pelajaran matematika. Terdapat adanya perbedaan yang terjadi antara kedua siklus tersebut, dapat dilihat dari antusias, keterlibatan diri, keaktifan serta hasil belajar yang berbeda pada setiap siklus. Peningkatan minat belajar dan hasil belajar yang terjadi menunjukkan bahwa penggunaan media belajar yang menarik dan interaktif yang dilakukan peneliti terhadap pembelajaran matematika berhasil.

Dari penemuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media berbasis teknologi yaitu wordwall dalam pembelajaran mata pelajaran matematika sangat berpengaruh dan dapat meningkatkan minat belajar serta hasil belajar. Penggunaan media wordwall banyak menyediakan berbagai macam fitur yang menarik seperti, game, kuis, box soal, spinner wheel, dan jawab cepat. Fitur dari dalam wordwall inilah yang dapat membantu guru dalam merancang pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Kolaborasi antara pembelajaran matematika dan media wordwall menghasilkan adanya perubahan peningkatan minat belajar peserta didik kelas V.A SD Negeri 241 Kota Palembang tahun 2024/2025.

## DAFTAR PUSTAKA

- Achru P, Andi. (2019). Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran. Makasar. III(2), 206-207.
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>
- Kholik, Chintia.F., & Muthi, Ibnu. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Peningkatan Minat Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(7), 3026-3808.
- Novakhta, V.S., Sundari, F.S., & Kurniasih, Mia. (2023). Penerapan Model Project Based Learning dengan media konkret untuk meningkatkan hasil belajar matematika kelas V E di SDN Polisi 1 Kota Bogor. 9(2), 2614-722X.
- Nurzannah, S. (2022). Peran guru dalam pembelajaran. *ALACRITY: Journal of Education*, 26-34.
- Oktariani,V.T., Syarifuddin, & Hartati, Mer. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Penerapan Media Wordwall di Kelas IV SD Negeri 208 Palembang. 9(3), 2548-6950.



- Patriamurti, Y. D., & Irawati, R. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Pecahan pada Siswa Kelas IV melalui Pendekatan Kontekstual dengan Bantuan Aplikasi Wordwall. 10(1), 274–281.
- Purnamasari, S., Rahmanita, F., Soffiatun, S., Kurniawan, W., & Afriliani, F. (2022). Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Word Wall. Jurnal Pengabdian Masyarakat, 3(1), 70-77.
- Rahmadanti, A., Amril, L. O., & Efendi, I. (2024). Efektivitas Media Pembelajaran Wordwall terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar. Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar, 3(1), 117– 125. <https://doi.org/10.56855/jpsd.v3i1.1086>
- Ramdan, Mohamad.(2022). Tujuan belaajr Matematika di Sekolah. Bandung: Yayasan Al Ma'soem Bandung (YAB). <https://almasoem.sch.id/tujuan-belajar-matematika-di-sekolah/>