

Pemanfaatan Platform Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SDN Kandangan 1 Surabaya

Hajar Rohmadi Kusuma Putra 1, Wahyuni Suryaningtyas 2, Imraatur Rafi'ah Rochani Triastuti 3
Universitas Muhammadiyah Surabaya, Indonesia 1,2, SDN Kandangan 1 Surabaya, Indonesia 3
hajar.rkp01@gmail.com 1, wahyunisuryaningtyas@um-surabaya.ac.id 2,
imraaturtriastuti75@guru.sd.belajar.id 3,

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas 3B SDN Kandangan 1 Surabaya melalui pemanfaatan platform *Wordwall* berbasis permainan edukatif. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus dan diawali dengan pra-siklus. Model pembelajaran yang digunakan adalah kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Instrumen pengumpulan data mencakup tes sumatif hasil belajar, observasi aktivitas siswa, dan dokumentasi nilai. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata dari 71,53 pada pra-siklus menjadi 77,47 pada siklus I, dan meningkat lagi menjadi 81,03 pada siklus II. Persentase ketuntasan belajar juga meningkat dari 57% menjadi 80% dan 83,33%. Penelitian ini membuktikan bahwa media digital interaktif seperti *Wordwall*, jika dikombinasikan dengan model pembelajaran yang tepat, mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar matematika secara signifikan.

Katakunci: Wordwall 1; Pembelajaran Matematika 2; Hasil Belajar 3; Model TGT 4; Media Digital Interaktif 5.

Abstract: This study aims to improve the mathematics learning outcomes of 3rd-grade students at SDN Kandangan 1 Surabaya through the use of the educational game platform *Wordwall*. This is a classroom action research (CAR) conducted in two cycles preceded by a pre-cycle. The applied learning model was the cooperative type Teams Games Tournament (TGT). Each cycle included planning, implementation, observation, and reflection. Data collection instruments involved summative tests, student activity observations, and documentation of student scores. The results showed an increase in the average score from 71.53 in the pre-cycle to 77.47 in cycle I, and then to 81.03 in cycle II. The percentage of student mastery improved from 57% to 80% and finally 83.33%. This research confirms that interactive digital media like *Wordwall*, when integrated with an appropriate learning model, can significantly enhance student engagement and achievement in mathematics learning.

Keyword: Wordwall 1; Mathematics Learning 2; Learning Outcomes 3; TGT Model 4; Interactive Digital Media 5.

PENDAHULUAN

Matematika merupakan mata pelajaran yang sering kurang mendapat perhatian dari banyak siswa khususnya di tingkat sekolah dasar. Pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar kurang mendapatkan perhatian karena banyak siswa yang menganggap matematika merupakan mata pelajaran yang sulit penuh dengan hitungan dan rumus. Hal ini selaras dengan penelitian Damayanti, F., et al., (2024) yang menyatakan mata pelajaran matematika adalah pelajaran yang sulit, penuh rumus yang harus dihafal, dan konsep yang abstrak sehingga menimbulkan rasa takut dan kebosanan pada sebagian besar siswa. Rasa takut dan kebosanan yang dialami oleh siswa berakibat pada rendahnya motivasi belajar sehingga berdampak pada hasil belajar yang rendah. Selain dari matematika yang dianggap sulit, penuh hitungan, dan rumus, metode dalam pembelajaran juga menjadi salah satu faktor kurangnya motivasi dalam belajar yang mengakibatkan rendahnya hasil belajar. Rendahnya hasil belajar matematika sering kali

disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran konvensional yang cenderung monoton dan berpusat pada guru, sehingga membuat siswa menjadi pasif, mudah bosan, dan kurang antusias dalam mengikuti pelajaran matematika (Arrasyid et al., 2022 & Putri et al., 2022). Keterbatasan dalam metode pembelajaran konvensional ini berakibat pada rendahnya motivasi siswa dan minimnya interaksi yang mendalam terhadap materi pelajaran (Jannah, 2022). (Fratiwi and Ferlina, 2024) menambahkan bahwa siswa sekolah dasar membutuhkan pendekatan yang visual dan interaktif agar dapat memahami konsep matematika secara bermakna.

Pada usia anak sekolah dasar khususnya Kelas III, kemampuan abstraksi anak-anak masih berkembang, sehingga konsep matematika yang bersifat abstrak akan lebih mudah dipahami jika disajikan secara konkret dan visual. Oleh karena itu, inovasi dalam model pembelajaran perlu dikembangkan untuk menarik perhatian siswa. Model pembelajaran yang terintegrasi dengan teknologi seperti *Platform Wordwall* dapat menjadi solusi untuk meningkatkan hasil belajar yang disebabkan oleh pembelajaran konvensional. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Wordwall* sebagai media pembelajaran matematika mampu meningkatkan pemahaman materi siswa secara signifikan (Khasanah, 2023). *Wordwall*, sebagai platform pembelajaran berbasis digital, menawarkan berbagai alat interaktif yang dapat digunakan untuk membuat aktivitas pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. (Risky et al., 2024)

Wordwall merupakan salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan untuk menyajikan soal-soal dalam bentuk permainan edukatif seperti kuis, teka-teki, dan permainan edukatif yang dapat disesuaikan oleh guru sesuai dengan materi ajar. Sehingga dapat dijadikan sebagai media ajar, dan media penilaian atau evaluasi pembelajaran oleh guru (Paradani, 2022). Media ini mampu mendorong partisipasi siswa secara aktif karena tampilannya yang menarik dan mendukung pembelajaran yang berulang (Lubis and Nuriadin, 2022). Hani and Apriani (2024) juga menunjukkan bahwa *Wordwall* dapat mengembangkan kemampuan pemecahan masalah siswa melalui tantangan berbasis permainan. Penelitian oleh Anwar and Nur'aeni (2024) membuktikan bahwa penggunaan *Wordwall* dalam pembelajaran matematika secara signifikan meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan keterlibatan siswa selama proses belajar.

Platform Wordwall ini sangat cocok jika diintegrasikan dalam pembelajaran berbasis *Game Based Learning*. Model pembelajaran berbasis permainan merupakan suatu model yang dapat menyajikan materi melalui berbagai bentuk kegiatan permainan yang dapat membuat kondisi kelas menjadi santai namun serius sehingga siswa dapat menikmati proses pembelajaran dengan menyenangkan (Putra, L. D., et al., 2024). Siswa yang mengikuti pembelajaran melalui permainan cenderung ingin melanjutkan belajar dibandingkan siswa yang menerima pembelajaran yang berpusat pada guru atau konvensional (Candra, E., et al., 2023). Sehingga dapat disimpulkan bahwasanya pembelajaran yang terintegrasi dengan teknologi seperti game dapat digunakan sebagai cara untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN Kandangan 1 Surabaya pada tanggal 4 Februari 2025, siswa dalam mengikuti pembelajaran pada mata pelajaran matematika kurang bisa menguasai materi yang disampaikan, siswa tidak dapat menerima dan merespon terhadap materi pembelajaran,

dan tidak memiliki kemampuan melakukan praktik atau aplikasi secara langsung pada saat proses pembelajaran. Dari hasil observasi ini, diketahui bahwasanya hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika rendah, baik secara kognitif, afektik, maupun psikomotorik. Kemudian dari hasil observasi dilakukan wawancara untuk mengetahui alasan mereka bersikap demikian dan diperoleh hasil, yakni matematika sulit untuk dipelajari sehingga mereka tidak tertarik untuk mendengarkan penjelasan guru yang membosankan.

Berdasarkan hasil observasi yang diperoleh yakni siswa kurang bisa menguasai materi yang disampaikan, siswa tidak dapat menerima dan merespon terhadap materi pembelajaran, dan tidak memiliki kemampuan melakukan praktik atau aplikasi secara langsung pada saat proses pembelajaran atau dalam kata lain siswa menunjukkan hasil belajar rendah pada mata pelajaran matematika, baik secara kognitif, afektik, maupun psikomotorik. Hal ini sejalan dengan indikator hasil belajar yang dikemukakan oleh (Ricardo, R., & Meilani, R. I. (2017). Hal ini menandakan bahwa pendekatan pembelajaran yang digunakan sebelumnya belum efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa secara menyeluruh (Nopriansyah and Ismanuar, 2024). Limbong (2022) menyatakan bahwa rendahnya capaian hasil belajar siswa dapat diperbaiki dengan penggunaan media pembelajaran inovatif yang sesuai dengan karakteristik siswa. Marlita et al. (2024) membuktikan bahwa *Wordwall* dapat membantu meningkatkan capaian hasil belajar secara signifikan ketika digunakan secara konsisten dalam proses pembelajaran.

Sehingga dari permasalahan yang ditemukan diatas, Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media *Wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa Kelas III SDN Kandangan 1 Surabaya. Selain itu, penelitian ini juga menjadi bentuk refleksi terhadap praktik pembelajaran di kelas dan upaya integrasi teknologi dalam pembelajaran matematika. Dengan media ini, diharapkan dapat terjadi peningkatan pemahaman konsep serta keaktifan siswa dalam kegiatan belajar. Dengan melakukan intervensi melalui penggunaan *Wordwall*, diharapkan dapat ditemukan peningkatan dalam partisipasi dan keaktifan siswa serta dapat memberikan wawasan dan kontribusi positif bagi pengembangan model pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik di lingkungan sekolah melalui pemanfaatan game yang berada di *Platform Wordwall* sebagai sarana pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan selama 2 siklus yang diawali dengan pra tindakan atau pra siklus. Setiap tindakan atau siklus terdiri dari 1x pertemuan tatap muka, sehingga total waktu yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 3x pertemuan tatap muka. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah sebuah pendekatan penelitian yang digunakan oleh guru di kelas untuk memperbaiki praktik pembelajaran. Pada penelitian ini PTK dilakukan dengan tujuan memanfaatkan *Platform Wordwall* sebagai media dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika kelas III SDN Kandangan 1 Surabaya. PTK merupakan penelitian tindakan yang implementasinya dapat dilihat, dirasakan, dan dihayati kemudian muncul pertanyaan apakah praktik-praktik pembelajaran yang selama ini dilakukan memiliki efektifitas yang tinggi

(Susilowati, 2018). Rancangan desain PTK yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model PTK Kemmis dan McTaggart yang dalam alur penelitiannya yakni meliputi langkah-langkah: (1) Perencanaan (plan); (2) Melaksanakan tindakan (act); (3) Melaksanakan pengamatan (observe); (4) Mengadakan refleksi/analisis (reflection) (Arikunto, 2010). Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III-B SDN Kandangan 1 Surabaya yang berjumlah 30 siswa. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari-Maret pada pembelajaran semester genap 2025/2026. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, dan dokumentasi. Observasi adalah suatu metode pengumpulan data yang digunakan dengan jalan mengadakan pengamatan yang disertai dengan pencatatan terhadap keadaan atau perilaku objek sasaran yang dilakukan secara langsung pada lokasi yang menjadi objek penelitian (Sidiq & Choiri, 2019). Sedangkan teknik dokumentasi digunakan dengan tujuan untuk melengkapi data yang sudah diperoleh dari observasi. Hal ini sesuai dengan pendapat Sugiyono (2019) tentang studi dokumentasi bahwa studi dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan metode penelitian yang lain.

Fokus penelitian ini adalah pemanfaatan *Platform Wordwall* sebagai media untuk meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas III SDN Kandangan 1 Surabaya. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen tes hasil belajar pada game yang ada pada *Platform Wordwall*, yang terdiri dari 15 butir soal. Diawal pelaksanaan PTK atau pada tahap pra-siklus, dilakukan dengan observasi awal/observasi secara langsung melalui kuis untuk mendapatkan data awal tentang kondisi dari hasil belajar siswa sebelum adanya pemberian game melalui pemanfaatan *Platform Wordwall*.

Untuk pengolahan data kuis hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika disusun melalui tabulasi data. Tabulasi adalah proses pengorganisasian data dalam bentuk tabel untuk memudahkan analisis dan interpretasi. Dalam tabulasi, data yang dikumpulkan disusun secara sistematis, sehingga pola, tren, atau informasi penting dapat terlihat dengan jelas. Dalam tabulasi, data dikumpulkan dari hasil angket yang disusun secara sistematis dalam baris dan kolom, sehingga pola atau hubungan antar data menjadi mudah dilihat dan dianalisis. Olah data dilakukan melalui proses tabulasi secara terpisah yang kemudian dibandingkan antara tahap pra-tindakan, siklus 1, dan siklus 2 untuk melihat perbedaan yang terjadi, apakah ada peningkatan hasil belajar dengan menggunakan bantuan *Platform Wordwall*. Tabulasi nilai rata-rata dilakukan untuk menghitung nilai dari rata-rata suatu variabel. Dalam penelitian ini variabelnya berupa *Platform Wordwall*. Rumus yang digunakan pada persentase ketuntasan hasil belajar adalah:

$$\text{Ketuntasan Belajar} = \frac{\text{Jumlah siswa dengan nilai} \geq 75}{\text{Jumlah nilai keseluruhan}} \times 100\%$$

Kriteria keberhasilan dalam penelitian ini adalah: (1) minimal 80% siswa memperoleh nilai ≥ 75 setelah perlakuan, (2) terjadi peningkatan nilai rata-rata dari siklus I ke siklus II (Saputra, 2024).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus yang diawali dengan tahap pra-siklus. Tujuan utama penelitian adalah untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas 3B SDN Kandangan 1 Surabaya melalui integrasi media *Wordwall* dalam proses pembelajaran yang menggunakan pendekatan kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*. Pelaksanaan setiap siklus dilakukan secara sistematis dengan mengikuti empat tahapan, yakni perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Materi yang diajarkan berfokus pada Bab Unsur-Unsur Bangun Datar dalam kurikulum matematika kelas III sekolah dasar, mencakup tiga topik utama: “Sisi pada Bangun Datar”, “Sudut pada Bidang Datar”, dan “Garis-Garis Tegak Lurus dan Sejajar”. Pemilihan materi ini didasarkan pada karakteristik siswa sekolah dasar yang membutuhkan pendekatan visual dan konkret dalam memahami konsep-konsep abstrak dalam matematika.

Hasil Pra-Siklus

Tahap pra-siklus dilaksanakan pada tanggal 27 Februari 2025 dengan materi “Sisi pada Bangun Datar”. Model pembelajaran yang digunakan adalah kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions (STAD)* tanpa dukungan media digital. Kegiatan belajar berlangsung dengan metode ceramah dan latihan tertulis, di mana siswa cenderung hanya menerima informasi secara pasif. Tidak adanya penggunaan media interaktif menyebabkan keterlibatan siswa rendah, dan suasana pembelajaran menjadi monoton. Hasil evaluasi pada tahap ini menunjukkan nilai rata-rata kelas sebesar 71,53, dengan hanya 17 siswa dari 30 (57%) yang mencapai nilai di atas *Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)*. Kondisi ini menunjukkan bahwa strategi yang digunakan belum mampu mendukung pemahaman siswa terhadap materi secara optimal. Hasil ini menguatkan temuan Putri *et al.* (2022), Jannah (2022), dan Limbong (2022), yang menyatakan bahwa pembelajaran matematika pada jenjang sekolah dasar memerlukan media bantu yang mendukung visualisasi serta mendorong interaksi dan keterlibatan aktif siswa.



Gambar 1. Dokumentasi Pra-Siklus

Hasil Siklus I

Pada tahap perencanaan siklus I, guru merancang pembelajaran dengan mengintegrasikan pendekatan kooperatif tipe *TGT* dan media pembelajaran interaktif *Wordwall*. Perencanaan dilakukan dengan menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

(RPP), menyusun soal-soal yang sesuai dengan kompetensi dasar untuk materi “Sudut pada Bidang Datar”, dan menyiapkan permainan *Spin the Wheel* pada platform *Wordwall*. Guru juga menyusun perangkat evaluasi berupa soal sumatif individu serta lembar observasi untuk mencatat keterlibatan dan partisipasi siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Selain itu, strategi pengelompokan siswa secara heterogen dan penugasan peran dasar dalam kelompok turut dirancang pada tahap ini.

Pada tahap pelaksanaan tindakan, yang dilaksanakan pada 4 Maret 2025, kegiatan belajar berlangsung sesuai rencana. Guru membagi siswa ke dalam kelompok dan menjelaskan prosedur permainan interaktif. Dalam sesi permainan, perwakilan dari tiap kelompok secara bergantian memutar roda digital pada fitur *Spin the Wheel*, sementara seluruh anggota kelompok serta kelompok lain berkompetisi menjawab soal secara cepat. Suasana pembelajaran menjadi hidup, penuh antusiasme, dan bersifat kolaboratif. Setelah sesi permainan selesai, guru membagikan soal sumatif secara individu untuk mengukur capaian hasil belajar siswa secara personal.

Selama tahap observasi, guru mengamati partisipasi siswa, dinamika kerja kelompok, antusiasme dalam menjawab soal, dan keterlibatan aktif dalam diskusi kelompok. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa menunjukkan peningkatan semangat belajar, rasa ingin tahu yang tinggi, dan keterlibatan aktif dalam permainan. Mereka tampak antusias mengikuti sesi, dan kelompok-kelompok berfungsi lebih efektif dibanding saat pra-siklus.

Pada tahap refleksi, guru melakukan analisis terhadap hasil evaluasi dan observasi. Hasil refleksi menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media *Wordwall* sangat efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Namun, terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki. Pengelolaan waktu masih belum optimal karena sesi permainan memakan waktu lebih lama dari yang direncanakan. Selain itu, belum semua siswa dalam kelompok aktif berpartisipasi karena peran mereka belum terstruktur dengan baik. Di samping itu, variasi soal dalam *Wordwall* masih berada pada level dasar dan belum mendorong siswa untuk berpikir kritis. Berdasarkan temuan ini, guru merancang perbaikan dalam siklus II yang meliputi pengaturan waktu lebih efisien, pembagian peran yang lebih spesifik dalam kelompok, serta penyusunan soal yang mencakup *Lower Order Thinking Skills (LOTS)* dan *Higher Order Thinking Skills (HOTS)*.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Evaluasi Siklus I

No	Ketuntasan	Jumlah Siswa	Persentase
1	Tuntas	24 siswa	80%
2	Belum Tuntas	6 siswa	20%

Data pada Tabel 1 menunjukkan bahwa ketuntasan belajar meningkat menjadi 80%, dengan nilai rata-rata siswa yang juga mengalami kenaikan dari sebelumnya. Ini mencerminkan bahwa media *Wordwall* memberi dampak positif terhadap hasil belajar siswa, khususnya dalam menciptakan suasana belajar yang menarik dan menstimulasi keaktifan siswa. Hasil ini selaras dengan temuan Anwar dan Nur’aeni (2024), Lubis dan

Nuriadin (2022), Marlita *et al.* (2024), Fratiwi dan Ferlina (2024), serta Saputra (2024), yang menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis digital dapat memperbaiki hasil belajar siswa melalui peningkatan motivasi dan interaksi yang bermakna antara siswa dengan materi pembelajaran.



Gambar 2. Dokumentasi Siklus I

Hasil Siklus II

Tahap perencanaan siklus II dilakukan dengan merancang pembelajaran materi “Garis-Garis Tegak Lurus dan Sejajar”. Guru menyempurnakan strategi pembelajaran dari siklus sebelumnya, antara lain dengan menambah variasi tingkat kesulitan soal dalam permainan *Spin the Wheel*, menyusun pembagian peran struktural dalam kelompok (pencatat, pembaca soal, ketua diskusi, dan presenter), serta memperbaiki pengelolaan waktu agar setiap tahap kegiatan dapat berlangsung tepat sesuai jadwal. Instrumen evaluasi dan lembar observasi juga diperbarui untuk mencerminkan indikator yang lebih detail dalam keterlibatan siswa.

Tahap pelaksanaan tindakan dilaksanakan pada 5 Maret 2025. Proses pembelajaran berlangsung lebih terstruktur dan disiplin. Masing-masing kelompok menjalankan permainan *Spin the Wheel* seperti siklus sebelumnya, namun dengan penguatan dalam sistem giliran dan peran. Semua anggota kelompok terlibat aktif dalam membaca, mencatat, dan mendiskusikan jawaban yang muncul dari roda permainan. Setelah sesi permainan, siswa kembali diberikan soal sumatif individu sebagai bentuk evaluasi ketercapaian secara menyeluruh.

Pada tahap observasi, guru mencatat peningkatan yang sangat jelas dalam keterlibatan dan tanggung jawab individu siswa. Setiap siswa menjalankan perannya dengan baik, diskusi berjalan lebih aktif, dan suasana pembelajaran menjadi lebih fokus. Tidak hanya terjadi peningkatan dalam kinerja kelompok, tetapi juga dalam kemampuan berpikir kritis dan percaya diri siswa ketika menjawab pertanyaan baik secara lisan maupun tertulis.

Tahap refleksi menunjukkan bahwa seluruh perbaikan yang direncanakan telah berjalan dengan efektif. Waktu pembelajaran lebih terkendali, semua siswa mendapatkan kesempatan yang setara untuk terlibat, dan soal berjenjang yang digunakan mendorong siswa untuk berpikir lebih mendalam. Guru menyimpulkan bahwa pendekatan ini layak untuk diimplementasikan secara berkelanjutan.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Evaluasi Siklus II

No	Ketuntasan	Jumlah Siswa	Persentase
1	Tuntas	25 siswa	83,33%
2	Belum Tuntas	5 siswa	16,67%

Tabel 2 memperlihatkan bahwa jumlah siswa yang mencapai *KKM* kembali mengalami peningkatan dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Kenaikan ini mencerminkan keberhasilan dalam pelaksanaan perbaikan pada siklus II. Selain menunjukkan hasil belajar yang lebih baik secara kuantitatif, siswa juga menunjukkan peningkatan dalam hal sikap, partisipasi, dan antusiasme terhadap pembelajaran matematika. Hasil ini diperkuat oleh penelitian Hani dan Apriani (2024), yang menyatakan bahwa media digital seperti *Wordwall* dapat meningkatkan keterlibatan aktif dan semangat belajar siswa. Hal serupa juga dinyatakan oleh Marlita *et al.* (2024), Fratiwi dan Ferlina (2024), Lubis dan Nuriadin (2022), serta Saputra (2024), yang menemukan bahwa integrasi media pembelajaran digital dengan model kooperatif mampu meningkatkan hasil belajar secara signifikan.



Gambar 3. Dokumentasi Siklus II

Evaluasi Keseluruhan

Dari hasil pelaksanaan pra-siklus, siklus I, dan siklus II, terlihat bahwa penggunaan media *Wordwall* yang dikombinasikan dengan model *TGT* memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa. Kegiatan pembelajaran menjadi lebih aktif, partisipatif, dan menyenangkan. Melalui fitur *Spin the Wheel*, siswa belajar secara kompetitif dan kolaboratif, yang diperkuat dengan pemberian soal sumatif sebagai instrumen evaluasi akhir. Integrasi teknologi pembelajaran seperti *Wordwall* terbukti meningkatkan motivasi, kerja sama, serta ketercapaian kompetensi siswa. Temuan ini mendukung hasil penelitian Anwar dan Nur'aeni (2024), Marlita *et al.* (2024), Fratiwi dan Ferlina (2024), Putri *et al.* (2022), dan Saputra (2024), yang merekomendasikan penggunaan media digital interaktif dalam pembelajaran matematika sebagai strategi inovatif yang efektif di jenjang sekolah dasar.

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan platform *Wordwall* yang diintegrasikan ke dalam model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas III SDN Kandangan 1 Surabaya. Peningkatan tersebut ditunjukkan dengan kenaikan rata-rata nilai dari tahap pra-siklus sebesar 71,53 menjadi 77,47 pada siklus I, dan meningkat lagi menjadi 81,03 pada siklus II. Selain itu, ketuntasan belajar siswa juga mengalami peningkatan dari 57% pada pra-siklus menjadi 80% pada siklus I, dan mencapai 83,33% pada siklus II. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis digital seperti *Wordwall* mampu menciptakan pembelajaran yang interaktif, kompetitif, dan menyenangkan, yang mendorong partisipasi aktif serta pemahaman konseptual siswa secara lebih mendalam.

Hasil penelitian ini memiliki implikasi langsung terhadap praktik pembelajaran di kelas. Guru dapat memanfaatkan media digital interaktif sebagai alternatif dari metode konvensional untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil akademik siswa, khususnya pada materi matematika yang bersifat abstrak. Platform *Wordwall* dapat berperan tidak hanya sebagai media penyampai materi, tetapi juga sebagai sarana evaluasi formatif yang adaptif dan menyenangkan. Sekolah sebagai lembaga pendidikan perlu mendorong pelatihan guru dalam penggunaan teknologi pembelajaran digital agar inovasi seperti ini dapat diimplementasikan secara lebih luas dan berkelanjutan. Penelitian ini juga memberikan kontribusi terhadap pengembangan metode pembelajaran berbasis *game-based learning* yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa sekolah dasar.

Berdasarkan temuan yang diperoleh, disarankan agar guru-guru di tingkat sekolah dasar, khususnya pengajar matematika, mengintegrasikan media *Wordwall* ke dalam kegiatan pembelajaran sebagai bentuk inovasi metode ajar. Guru juga perlu merancang aktivitas pembelajaran yang menggabungkan elemen permainan edukatif dengan pembagian peran yang jelas dalam kelompok agar seluruh siswa terlibat secara aktif. Untuk peneliti selanjutnya, disarankan agar memperluas cakupan subjek dan jenjang pendidikan yang diteliti, serta mengeksplorasi lebih lanjut integrasi media digital lainnya dengan berbagai model pembelajaran guna meningkatkan kualitas dan efektivitas proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik* (Edisi Revisi). Rineka Cipta.
- Arrasyid, H., Wapa, A., & Pratiw, D. M. D. (2022). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terhadap hasil belajar matematika di kelas IV SD Gugus V Tegaldlimo. *Consilium: Education and Counseling Journal*, 2(1), 153.
- Candra, E., Utomo, D. P., & Wardani, S. K. (2023). Pengaruh media *Wordwall* terhadap hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(2), 987–996.
- Damayanti, F., Hidayah, R., & Putri, A. (2024). Permasalahan matematika yang ada di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Kajian Multidisipliner*, 8(12).

- Fratiwi, N. J., & Ferlina, L. (2024). Edugame Wordwall: Sebuah media untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa sekolah dasar. *Walada: Journal of Primary Education*, 6(1), 22–30.
- Jannah, I. (2022). Media papan puzzle pecahan untuk matematika SD. *Jurnal Literasi Digital*, 4(1), 51–58.
- Khasanah, N. (2023). Penggunaan media berbasis TIK dalam pembelajaran matematika. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 9(1), 21–30.
- Lubis, A. P., & Nuriadin, I. (2022). Efektivitas aplikasi Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 1125–1132.
- Nopriansyah, U., & Ismanuar, D. (2024). Media Quizizz untuk matematika SD. *Terampil*, 10(1), 66–73.
- Paradani, M. N. (2022). Penerapan pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Guru Cendekia*, 7(2), 115–124.
- Putra, L. D., Rachmadtullah, R., & Widiastuti, D. (2024). Meningkatkan hasil belajar melalui permainan edukatif berbasis TIK. *Jurnal Pedagogi Dasar*, 5(1), 45–52.
- Putri, D. N. S., Islamiah, F., & Andini, T. (2022). Pengaruh media interaktif terhadap hasil belajar matematika. *JPDSH*, 4(2), 35–41.
- Ricardo, R., & Meilani, R. I. (2017). Impak minat dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa (The impacts of students' learning interest and motivation on their learning outcomes). *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 79–92.
- Risky, E. A., Widyatama, P. R., Syaifudin, M., & Sari, M. M. K. (2024). Pemanfaatan platform Wordwall sebagai sarana pembelajaran dalam mendorong motivasi belajar Pendidikan Pancasila kelas IX SMPN 16 Surabaya. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(4), 1429–1439.
- Saputra, D. W. (2024). Media gambar bangun datar untuk kreativitas siswa. *SEMNASFIP UMJ*, 5(1), 84–90.
- Sidiq, M., & Choiri, M. A. (2019). *Metodologi penelitian pendidikan*. Jejak Media.
- Sugiono, (2019). Metode Penelitian Kuantitatif. Kualitatif dan R&D. Alfabeta.
- Susilowati, E. (2018). Penerapan pembelajaran berbasis permainan untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 3(2), 70–78.
- Zulfah, N. (2023). Pemanfaatan media game edukasi Wordwall untuk meningkatkan minat belajar siswa. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(1), 11.