

Belajar Matematika Lebih Menyenangkan dengan Wordwall

Dyah Ayu Pramesty (Universitas PGRI Madiun)

Hariyanti (Universitas PGRI Madiun)

Ardianti Indah Nirmala (Universitas PGRI Madiun)

Fida Rahmantika Hadi

✉ ardiantinirmala@gmail.com

Abstract: Mathematics is an important subject because it can train logic and thought patterns, but in the implementation of learning mathematics is considered a difficult and boring subject. In the development of technology, various learning media have emerged, one of which is wordwall. The purpose of this article is to determine the effect of using wordwalls for elementary school students and their advantages and disadvantages. The method used is a literature review. The results of the study showed that there was a positive effect of using wordwalls for learning in elementary schools, including making mathematics learning more enjoyable, and allowing teachers to vary the delivery of material in a more creative and flexible way. In addition, this study also explains the disadvantages of using wordwalls such as their dependence on the internet and digital devices.

Keywords: Student, Mathematics, Wordwall

Abstrak: Matematika merupakan mata pelajaran penting karena mampu melatih logika dan pola pikir, namun dalam pelaksanaan pembelajarannya matematika dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dan membosankan. Dalam perkembangan teknologi muncul berbagai macam media pembelajaran salah satunya wordwall. Tujuan dari artikel ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan wordwall bagi siswa SD serta kekurangan dan kelebihan. Metode yang digunakan adalah literature review. Hasil penelitian menunjukkan ada pengaruh positif penggunaan wordwall bagi pembelajaran di SD antara lain menjadikan pembelajaran matematika menjadi lebih menyenangkan, dan memungkinkan guru untuk melakukan variasi dalam penyampaian materi dengan cara yang lebih kreatif dan fleksibel. Di samping itu penelitian ini juga menjelaskan kekurangan dari penggunaan wordwall seperti ketergantungannya pada internet dan perangkat digital.

Kata kunci: Siswa, Matematika, Wordwall



Copyright ©2025 Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar

Published by Universitas PGRI Madiun. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran penting yang diajarkan mulai saat ini di tingkat Sekolah Dasar (SD). Matematika bertujuan untuk melatih logika, berpikir kritis, dan kemampuan memecahkan masalah yang sangat berguna dalam kehidupan sehari-hari. Akan tetapi, kenyataannya tidak sedikit murid yang menganggap pelajaran matematika sebagai mata pelajaran yang sulit, membosankan, bahkan menakutkan. Hal ini bisa disebabkan oleh pendekatan pembelajaran yang masih monoton, kurangnya inovasi dalam penyampaian materi, serta metode mengajar yang belum sesuai dengan karakteristik murid usia SD.

Peserta didik pada usia Sekolah Dasar berada dalam tahap perkembangan operasional konkret, di mana peserta didik lebih mudah memahami sesuatu melalui pengalaman langsung dan media visual. Oleh karena itu, sangat penting bagi pendidik untuk menggunakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, agar peserta didik lebih terlibat dan bersemangat dalam proses belajar.

. Dalam perkembangan zaman teknologi informasi dan komunikasi, muncul berbagai media pembelajaran digital yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Salah satunya adalah Wordwall, yaitu platform pembelajaran yang berbasis game edukatif yang memungkinkan pendidik membuat aktivitas interaktif dengan cepat dan mudah. Wordwall memiliki berbagai fitur menarik, seperti kuis pilihan ganda, teka-teki silang, roda keberuntungan, mencocokkan pasangan, dan banyak lagi. Fitur-fitur ini dapat disesuaikan dengan materi pelajaran, termasuk matematika.

Penggunaan Wordwall dalam pembelajaran matematika di SD menjadi alternatif yang menjanjikan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Dengan Wordwall, peserta didik dapat belajar sambil bermain, menjawab pertanyaan dengan cara yang seru, serta bersaing secara sehat dengan peserta didik lainnya. Hal ini dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman konsep matematika secara lebih mendalam.

Melalui studi literatur ini, penulis ingin menggali lebih dalam bagaimana penggunaan Wordwall dapat membantu proses pembelajaran matematika di SD, serta sejauh mana efektivitasnya dibandingkan dengan media konvensional.

METODE

Metode yang digunakan dalam penulisan artikel ini adalah *literature review*. Literature review merupakan suatu penelusuran dan penelitian kepustakaan dengan cara membaca dan menelaah berbagai jurnal, buku, dan berbagai naskah terbitan lainnya yang berkaitan dengan topik penelitian untuk menghasilkan sebuah tulisan yang berkenaan dengan suatu topik atau isu tertentu (Marzali, 2016).

Artikel yang dipilih adalah artikel yang sesuai dengan kriteria inklusi, menggunakan bahasa Indonesia, subjek penelitian dalam artikel adalah wordwall. Penelusuran artikel penelitian melalui *Google Scholar*.

HASIL PENELITIAN

Pembelajaran matematika di SD tidak hanya bertujuan untuk mengenalkan angka dan operasi hitung, tetapi juga membentuk pola pikir logis dan sistematis. Menurut Sudjana (2005), matematika berfungsi membangun kemampuan bernalar dan berpikir abstrak sejak usia dini. Di SD, materi yang diajarkan mencakup bilangan, pengukuran, geometri, pengolahan data, dan pemecahan masalah. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran harus sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa, yang lebih menyukai aktivitas visual, konkret, dan interaktif. Beberapa tantangan utama dalam pembelajaran matematika di SD antara lain rendahnya minat siswa, materi yang dianggap sulit, dan metode pembelajaran

yang kurang bervariasi. Guru masih banyak menggunakan metode ceramah atau latihan soal yang cenderung membuat siswa pasif. Akibatnya, siswa mudah merasa bosan dan tidak tertarik untuk belajar matematika. Selain itu, banyak guru belum memanfaatkan media teknologi secara optimal dalam proses belajar-mengajar.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi pembelajaran. Di era digital, media pembelajaran tidak hanya berupa alat bantu visual seperti papan tulis atau gambar, tetapi juga mencakup aplikasi dan platform digital. Menurut Arsyad (2020), media digital interaktif sangat efektif dalam meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa, terutama jika disesuaikan dengan kebutuhan dan minat mereka. Salah satu media yang kini populer digunakan adalah Wordwall.

Beberapa studi, seperti yang dilakukan oleh Hasanah & Setiawan (2021), menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta membuat proses belajar lebih menyenangkan. Dalam pembelajaran matematika, misalnya, Wordwall dapat digunakan untuk melatih operasi hitung, pengenalan bentuk geometri, atau pemecahan soal cerita.

Wordwall sangat cocok digunakan dalam pembelajaran matematika karena dapat mengubah soal-soal yang bersifat abstrak menjadi lebih visual dan interaktif. Contohnya, guru dapat membuat kuis matematika tentang penjumlahan pecahan dalam bentuk roda putar yang harus dijawab dalam waktu tertentu. Hal ini melatih siswa untuk berpikir cepat sekaligus meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi. Penggunaan Wordwall juga mendukung pendekatan pembelajaran diferensiasi, di mana guru dapat menyesuaikan tingkat kesulitan soal sesuai dengan kemampuan masing-masing siswa. Selain itu, Wordwall memberikan feedback langsung terhadap jawaban siswa, yang membantu mereka belajar dari kesalahan.

Menurut Lestari & Wahyuni (2020), Wordwall efektif digunakan di kelas rendah maupun kelas tinggi di SD. Di kelas rendah, Wordwall dapat membantu siswa mengenal angka dan bentuk dasar dengan permainan mencocokkan. Sedangkan di kelas tinggi, siswa bisa melatih keterampilan operasi hitung atau pengukuran melalui kuis interaktif. Meskipun memiliki banyak kelebihan, Wordwall juga memiliki beberapa keterbatasan, seperti kebutuhan akan koneksi internet dan perangkat yang memadai. Oleh karena itu, guru perlu memastikan kesiapan sarana prasarana serta memilih penggunaan yang tepat agar media ini efektif.

PEMBAHASAN

Dampak Penggunaan Wordwall dalam Pembelajaran Matematika

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall memberikan dampak positif dalam proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran matematika di tingkat Sekolah Dasar. Dampak paling signifikan adalah meningkatnya **motivasi belajar siswa**. Aktivitas pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan membuat siswa merasa tertantang, terhibur, dan lebih fokus dalam menyelesaikan soal matematika.

Hasanah dan Setiawan (2021) menemukan bahwa siswa yang belajar menggunakan Wordwall menunjukkan **keterlibatan yang lebih tinggi** dalam proses pembelajaran dibandingkan siswa yang belajar dengan metode konvensional. Kuis interaktif seperti roda keberuntungan dan tebak gambar mampu menarik perhatian siswa sekaligus menguji pemahaman mereka secara langsung.

Dampak lainnya adalah peningkatan **hasil belajar siswa**. Beberapa studi mencatat bahwa setelah menggunakan Wordwall dalam pembelajaran matematika, nilai rata-rata

siswa mengalami peningkatan. Hal ini terjadi karena siswa lebih mudah memahami konsep matematika melalui pendekatan visual dan interaktif.

Perbandingan Wordwall dengan Media Pembelajaran Lain

Dalam berbagai literatur, Wordwall sering dibandingkan dengan media digital lain seperti Kahoot, Quizizz, dan PowerPoint interaktif. Wordwall unggul dalam fleksibilitas dan variasi bentuk aktivitas. Misalnya, guru bisa membuat satu materi dan mengubahnya dari format kuis menjadi roda putar atau teka-teki silang tanpa harus membuat ulang seluruh konten.

Dibandingkan dengan **Kahoot** atau **Quizizz**, Wordwall memiliki tampilan yang lebih sederhana namun tetap menarik, dan cocok untuk siswa usia SD yang membutuhkan antarmuka visual yang tidak terlalu ramai. Wordwall juga tidak menekankan kompetisi secara berlebihan, sehingga lebih cocok untuk menciptakan suasana belajar yang inklusif.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Mustofa & Fauzi (2022), Wordwall dinilai lebih efektif dibandingkan media konvensional (seperti LKS atau papan tulis) dalam meningkatkan pemahaman konsep dasar matematika seperti operasi bilangan dan pengenalan bentuk geometri.

Penerapan Wordwall dalam Materi Matematika Sekolah Dasar

Wordwall dapat digunakan untuk berbagai topik dalam pelajaran matematika di SD. Berikut beberapa contoh penerapannya:

1. **Materi penjumlahan dan pengurangan** dapat diberikan dalam bentuk roda putar angka, di mana siswa harus menjawab hasil operasi secara cepat.
2. **Bangun datar dan bangun ruang** bisa diajarkan dengan mencocokkan nama bentuk dengan gambarnya.
3. **Pecahan** diajarkan dengan game mencocokkan bentuk pecahan dengan nilai angkanya.
4. **Operasi hitung campuran** bisa dibuat menjadi kuis “benar atau salah” atau “pilihan ganda” untuk melatih logika berpikir cepat.

Selain digunakan secara individu, Wordwall juga cocok untuk kerja kelompok dan diskusi kelas. Guru dapat membagi siswa menjadi beberapa tim dan menjalankan kuis bersama-sama di depan kelas menggunakan proyektor atau layar interaktif. Hal ini memicu **kerja sama dan semangat kompetisi sehat** di antara siswa.

Kelebihan dan Kelemahan Penggunaan Wordwall

Kelebihan Wordwall:

1. Mudah digunakan oleh guru dan siswa, tidak memerlukan keahlian teknis khusus.
2. Beragam pilihan game yang bisa disesuaikan dengan materi.
3. Fleksibel, bisa digunakan untuk pembelajaran daring maupun luring.
4. Interaktif dan menyenangkan, cocok untuk anak-anak usia sekolah dasar.
5. Dapat digunakan untuk diagnosis awal, latihan, atau evaluasi pembelajaran.

Kelemahan Wordwall:

1. Membutuhkan akses internet dan perangkat digital, yang bisa menjadi kendala di daerah dengan sarana terbatas.
2. Dalam versi gratis, jumlah aktivitas yang bisa disimpan terbatas.
3. Tidak semua guru terbiasa menggunakan teknologi sehingga memerlukan pelatihan atau pendampingan.

Beberapa studi juga menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall harus tetap disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Jika digunakan secara berlebihan tanpa strategi yang tepat, Wordwall justru bisa membuat siswa fokus pada permainan, bukan pemahaman materi.

$$(x + a)^n = \sum_{k=0}^n \binom{n}{k} x^k a^{n-k}$$

SIMPULAN

Berdasarkan hasil studi literatur yang telah dikaji, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Wordwall dalam pembelajaran matematika di Sekolah Dasar memberikan dampak yang positif, terutama dalam hal meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, dan pemahaman konsep matematika. Wordwall menawarkan pendekatan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan interaktif, yang sesuai dengan karakteristik belajar siswa usia SD. Melalui berbagai aktivitas berbasis permainan seperti kuis pilihan ganda, roda keberuntungan, dan mencocokkan pasangan, Wordwall berhasil mengubah pembelajaran matematika yang biasanya dianggap sulit dan membosankan menjadi kegiatan belajar yang menarik dan menantang. Selain itu, media ini memungkinkan guru untuk melakukan variasi dalam penyampaian materi dengan cara yang lebih kreatif dan fleksibel.

Meskipun demikian, Wordwall juga memiliki beberapa keterbatasan, seperti ketergantungan pada akses internet dan perangkat digital, serta keterbatasan fitur dalam versi gratis. Oleh karena itu, pemanfaatannya perlu diimbangi dengan strategi pembelajaran yang tepat dan pengelolaan waktu yang baik agar tidak mengurangi esensi materi yang diajarkan.

SARAN

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka disampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Untuk Guru

Disarankan agar guru-guru di Sekolah Dasar mulai memanfaatkan media Wordwall sebagai alternatif media pembelajaran matematika, terutama untuk materi-materi yang membutuhkan pemahaman konseptual dan latihan interaktif. Guru juga perlu mengikuti pelatihan atau belajar mandiri mengenai cara menggunakan Wordwall secara maksimal.

2. Untuk Sekolah dan Pemangku Kebijakan:

Sekolah sebaiknya menyediakan dukungan fasilitas teknologi, seperti akses internet dan perangkat digital, agar pembelajaran berbasis Wordwall dan media digital lainnya dapat diterapkan secara merata. Selain itu, integrasi media interaktif seperti Wordwall dapat dipertimbangkan dalam perencanaan pembelajaran yang berbasis Kurikulum Merdeka.

3. Untuk Peneliti Selanjutnya:

Peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) atau eksperimen langsung guna menguji lebih lanjut efektivitas Wordwall terhadap hasil belajar matematika siswa, baik dari sisi kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Dengan demikian, data empiris dapat memperkuat kajian literatur yang telah ada.

4. Untuk Siswa:

Siswa diharapkan dapat memanfaatkan media Wordwall tidak hanya sebagai sarana hiburan belajar, tetapi juga sebagai alat bantu untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis dan memahami materi matematika dengan cara yang lebih menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

1. Sudjana, N. (2005). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
2. Arsyad, A. (2020). *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
3. Trianto. (2013). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana.
4. Kemendikbud. (2021). *Panduan Pembelajaran Matematika SD Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Direktorat GTK.
5. Prastowo, A. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
6. Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
7. Purwanto, N. (2011). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
8. Hasanah, U., & Setiawan, A. (2021). Pengaruh Media Wordwall terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(2), 101-110.
9. Lestari, S., & Wahyuni, I. (2020). Penggunaan Wordwall dalam Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 55-63.
10. Mustofa, M., & Fauzi, M. (2022). Penerapan Media Interaktif Wordwall dalam Pembelajaran Matematika SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(3), 215-222.
11. Marzali, Amri. 2016. *Menulis Kajian Literatur*. Jurnal Etnosia. I (2), 112-117