



## Strategi Pembelajaran Matematika Berbasis Games Wordwall di Sekolah Dasar

Amahidayatul Nufus<sup>1</sup>, Rika Damayanti<sup>2</sup>, Sri Enggar Kencana Dewi<sup>3</sup>, Siti Fitria Ningsih<sup>4</sup>, Toni Adriansah<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Fakultas Agama Islam, Universitas Nurul Huda

[hidayatulama65@gmail.com](mailto:hidayatulama65@gmail.com) [damayantirika424@gmail.com](mailto:damayantirika424@gmail.com) [enggar@unuha.ac.id](mailto:enggar@unuha.ac.id)  
[sifit6018@gmail.com](mailto:sifit6018@gmail.com) [toniadri9@gmail.com](mailto:toniadri9@gmail.com)

**Abstract:** *In the current era of digital learning, teachers must take a more active role in teaching their students. They also need to help students solve problems and use technology actively and consciously. By implementing this learning approach, teachers can enhance information, learning, innovation, media, and technology skills. The focus of this study will be towards the efficacy of learning using wordwalls strategy applied in the learning context, with the aim of identifying how this strategy can contribute to the improvement of students' abilities. It is anticipated that this study will offer insightful information to educators and policymakers in designing more effective and responsive learning practices to meet students' needs. The literature study method is used in this investigation. In order to boost students' interest in learning, the literature study for this study consists of a number of activities pertaining to gathering information from literature, reading and taking notes, and managing research data about the Wordwall Game-Based Mathematics Learning Strategy in Elementary Schools in a methodical, objective, analytical, and critical manner. The preparation of this literature review is identical to that of other studies. Reading, noting, and analyzing research materials from papers pertaining to this research variable are the distinct sources and methods of data collection.*

**Keywords:** *Learning Strategies, Wordwall, Effective.*

**Abstrak:** Di era pembelajaran digital saat ini, guru harus berperan lebih aktif dalam mengajar siswa mereka. Mereka juga harus membantu siswa memecahkan masalah dan menggunakan teknologi secara aktif dan sadar. Dengan menerapkan pendekatan pembelajaran ini, guru dapat meningkatkan keterampilan informasi, pembelajaran, inovasi, media, dan teknologi. Fokus penelitian ini akan diarahkan pada efektivitas strategi pembelajaran berbasis *wordwall* yang diterapkan dalam konteks pembelajaran, dengan tujuan untuk mengidentifikasi bagaimana strategi tersebut dapat berkontribusi terhadap peningkatan kemampuan siswa. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang berharga bagi pendidik dan pengambil kebijakan dalam merancang praktik pembelajaran yang lebih efektif dan responsif terhadap kebutuhan siswa. Studi literatur yang digunakan dalam penelitian ini mencakup serangkaian tindakan untuk mengumpulkan data dari pustaka, membaca dan mencatat, dan mengelola data penelitian secara sistematis, objektif, analitis, dan kritis tentang strategi pembelajaran matematika berbasis *Wordwall Games* di Sekolah Dasar yang bertujuan untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar. Penelitian lain memiliki persiapan yang sama dengan studi literatur ini. Namun, sumber dan teknik pengumpulan datanya berbeda. Mereka membaca, mencatat, dan mengolah materi penelitian dari artikel hasil penelitian yang berkaitan dengan variabel penelitian ini.

**Kata Kunci: Strategi Pembelajaran, Wordwall, Efektif.**

Copyright ©2020 Scholastica Journal: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar dan Pendidikan Dasar



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

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah dasar untuk membimbing dan mengembangkan potensi setiap orang untuk menghasilkan generasi yang berkualitas tinggi. Kemampuan dasar individu, seperti sikap, kognitif, dan psikomotorik, sangat dipengaruhi oleh pendidikan. Naldi et al. (2023) menyatakan bahwa pendidikan adalah proses membantu seseorang memperoleh pengetahuan, sikap, keterampilan, dan nilai. Proses ini biasanya dilakukan melalui pengajaran dan pembelajaran. Perkembangan teknologi di era sekarang membuat guru menghadapi tantangan tersendiri. Selain bertanggung jawab sebagai pendidik, guru dituntut untuk mengikuti perkembangan zaman dengan menggunakan teknologi dalam pendidikan mereka. Di Indonesia, kurikulum merdeka juga dikenal sebagai "kurikulum merdeka" diluncurkan. Di era digital saat ini, kurikulum merdeka memberikan guru kesempatan untuk meningkatkan kualitas dan berinovasi (Marlita, I. N., et al., 2024).

Perkembangan teknologi saat ini sangat penting untuk proses pendidikan. Rekomendasi kebijakan membutuhkan masukan karena kemajuan teknologi saat ini melebihi kemajuan pendidikan (Taylor et al., 2024). Faktor-faktor seperti kebutuhan dan tantangan, globalisasi, kemajuan dalam ilmu pengetahuan dan penelitian, dan peran penting teknologi dalam berbagai bidang adalah beberapa pendorong teknologi di era 5.0. Meskipun teknologi sangat canggih, ada kemungkinan kekurangan (Suminar, 2019). Memang ada kekurangan, tetapi itu tidak menghalangi guru untuk menerapkan pembelajaran berbasis teknologi. Teknologi mengajarkan guru untuk menggunakan teknologi yang tepat untuk materi yang diajarkan dan menyampaikan pelajaran dengan cara yang lebih menarik dan interaktif, seperti animasi, video, dan quiz.

Di era pembelajaran digital saat ini, guru harus berperan lebih aktif dalam mengajar siswa mereka. Mereka juga harus membantu siswa memecahkan masalah dan menggunakan teknologi secara aktif dan sadar. Dengan menerapkan pendekatan pembelajaran ini, guru dapat meningkatkan keterampilan berinovasi dalam pembelajaran. Banyak aplikasi berbasis internet digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran online. Karena bahan ajar yang digunakan oleh guru kadang-kadang tidak jelas, media pembelajaran sangat penting untuk proses pembelajaran (Winara & Haniyyah, 2019). Untuk membuat pembelajaran lebih mudah dan menarik minat siswa, guru harus selalu berinovasi dan kreatif dalam penggunaan media pembelajaran (Rahma, 2019). Ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Tobamba et al. (2019) yang menemukan bahwa media pembelajaran memengaruhi minat siswa dalam belajar, yang pada gilirannya berdampak pada hasil belajar mereka. Menurut Tiwow et al., (2022), Penggunaan media pembelajaran sangat memengaruhi hasil belajar siswa yang tepat. Abdullah & Maryati (2019), juga menunjukkan bahwa

penggunaan

media

pembelajaran sangat efektif dan mendorong siswa untuk belajar, dan meningkatkan pemahaman mereka tentang apa yang mereka pelajari.

*Wordwall* adalah salah satu cara untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar. Itu mudah digunakan di smartphone dan laptop untuk belajar di sekolah dasar (Permana & Kasriman, 2022). *Wordwall* adalah situs web pembelajaran di mana guru dapat membuat template pembelajaran permainan. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk menilai pembelajaran adalah *Wordwall*, yang memungkinkan guru menggunakannya untuk mengajar matematika kepada siswa mereka (Lubis, et Al., 2022). Berbagai template kuis berbentuk game di aplikasi *Wordwall* dapat menarik siswa dan membuat pembelajaran lebih interaktif. Template kuis ini dapat berupa soal opsi ganda (*quiz*), misteri silang (*crossword*), memilah kartu dan mencocokkan gambar (*matching pairs*), menemukan jawaban yang tepat (*find the match*), dan banyak lagi (Nadia, 2022).

Pada tahapan ini, peneliti dapat memberikan argumentasi yang mendalam mengenai relevansi dan urgensi masalah yang diuraikan, yaitu strategi pembelajaran matematika berbasis games wordwall di sekolah dasar. Selanjutnya, fokus penelitian ini akan diarahkan pada efektivitas strategi pembelajaran berbasis *wordwall* yang diterapkan dalam konteks pembelajaran, dengan tujuan untuk mengidentifikasi bagaimana strategi tersebut dapat berkontribusi terhadap peningkatan kemampuan siswa. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang berharga bagi pendidik dan pengambil kebijakan dalam merancang praktik pembelajaran yang lebih efektif dan responsif terhadap kebutuhan siswa.

Peneliti merumuskan masalah penelitian dari judul "**Strategi Pembelajaran Matematika Berbasis Games Wordwall di Sekolah Dasar**" dengan mengidentifikasi kebutuhan untuk memahami bagaimana strategi ini dapat diterapkan secara efektif dalam konteks pembelajaran matematika yang melibatkan siswa dengan beragam kemampuan. Peneliti juga memikirkan masalah yang mungkin dihadapi guru saat menggunakan strategi ini dan bagaimana hal itu berdampak pada interaksi di antara siswa. Dengan merumuskan masalah ini, penelitian bertujuan untuk memberikan wawasan yang mendalam tentang efektivitas strategi penggunaan aplikasi *wordwall* serta kontribusinya terhadap perkembangan kemampuan siswa dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar, sekaligus menawarkan rekomendasi bagi praktik pendidikan yang lebih baik. Penelitian ini sejalan dengan temuan dari berbagai studi terbaru yang menunjukkan bahwa strategi ini dapat meningkatkan keterlibatan dan interaksi siswa dalam proses belajar mengajar.

## METODE

Penelitian ini menggunakan studi literatur, yaitu serangkaian tindakan yang berkaitan dengan pengumpulan data pustaka, membaca, dan mencatat, serta mengelola data penelitian secara obyektif, sistematis, analitis, dan kritis tentang Strategi Pembelajaran Matematika Berbasis *Games Wordwall* di Sekolah Dasar untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar. Penelitian literatur ini dimulai dengan cara yang sama seperti penelitian lainnya. Meskipun demikian, berbagai teknik dan sumber data digunakan untuk mengumpulkan data; ini termasuk membaca, mencatat, dan mengolah bahan penelitian dari artikel yang membahas variabel penelitian ini. Sumber data sekunder termasuk artikel, buku, jurnal, situs web, dan hasil penelitian lainnya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

**Tabel 1 Analisis Data**

<b>Penulis</b>	<b>Judul Penelitian</b>	<b>Tahun</b>
Lubis, et al.	Efektivitas aplikasi wordwall untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika Sekolah Dasar	2022
Marlita, et al.	Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Game dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar	2024
Setyorini, et al.	Meningkatkan Minat Belajar Dengan Menggunakan Media Wordwall Kelas 4 di Sekolah Dasar	2023
Wildan, et al.	Pengembangan Media GAULL (Game Edukasi Wordwall) pada Materi Bangun Ruang untuk Siswa Sekolah Dasar	2023

### Hasil Analisis Deskriptif Berdasarkan Artikel

Beberapa elemen diperlukan untuk pembelajaran matematika, seperti materi pelajaran, media,

sumber daya belajar, lingkungan belajar, dan peran guru sebagai penyedia fasilitas, terlebih pada era modern saat ini. Guru belum menggunakan semua komponen pembelajaran dengan efektif. Peneliti menemukan bahwa media digital adalah cara yang paling efektif untuk mengajar. Selain itu, guru harus melakukan hal-hal baru untuk membuat materi pelajaran yang mudah diakses di era pembelajaran online saat ini. Guru juga harus memperhatikan perkembangan proses belajar sesuai dengan materi pembelajaran agar pembelajaran berjalan dengan baik. Aplikasi *Wordwall* membantu guru menyampaikan materi bangun ruang, terutama dalam pembelajaran online, dengan tampilan gambar yang menarik dan penyajian kuis-kuis yang menarik. Aplikasi *Wordwall* dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar dan meningkatkan hasil belajar. Siswa juga semakin tertarik pada materi bangun ruang.

Berdasarkan temuan Lubis, et al., aplikasi *Wordwall* dapat digunakan secara efektif untuk membantu siswa belajar matematika, terutama materi bangun ruang, selama pembelajaran online di masa pandemi saat itu. Dengan adanya aplikasi *Wordwall* yang membantu dalam proses pembelajaran, penelitian ini dapat menemukan bahwa siswa memiliki peningkatan motivasi dan keinginan untuk belajar karena penggunaan aplikasi pendidikan berbasis internet. Penggunaan aplikasi ini juga berkontribusi pada kegiatan pembelajaran masa depan, dan penelitian ini dapat berguna bagi orang lain sebagai sumber penghormatan (Lubis, et al. 2022).

Sehubungan dengan temuan Marlita et al., siswa sangat tertarik untuk menggunakan media *wordwall*. Guru juga dapat menggunakannya dengan mudah setelah membagi siswa menjadi enam kelompok berdasarkan gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik. Setelah itu, siswa dapat berbicara satu sama lain jika ada pertanyaan yang sulit dan diberi tugas untuk menjawab pertanyaan dengan menggunakan game *wordwall*. Game berbasis *wordwall* dapat meningkatkan pembelajaran siswa. Siswa akan lebih tertarik dan teruja untuk belajar menggunakan media ini. Ini sangat penting bagi guru karena mereka memiliki kemampuan untuk memperkenalkan teknologi kepada siswa mereka secara tidak langsung.

Dengan demikian, setelah penggunaan media *wordwall* game, aktivitas belajar siswa meningkat. Hal ini dapat dilihat dari bagaimana anak-anak berani bertanya ketika mereka kesulitan menjawab pertanyaan, terlibat dalam diskusi, dan aktif mengemukakan pendapat. Siswa dapat memperoleh manfaat dari keaktifan ini. Oleh karena itu, game *wordwall* adalah media pembelajaran yang ideal untuk pengajaran matematika. Penelitian ini menghasilkan temuan yang dapat digunakan sebagai referensi dan sumber informasi penting terkait media pembelajaran untuk pendidik yang mengajar siswa mereka di era modern. Peneliti lain yang melakukan penelitian

terkait topik ini juga dapat menggunakan temuan ini sebagai sumber referensi (Marlita, et al., 2024).

Studi ini telah mengembangkan game edukasi *wordwall* (GAULL) dalam lima tahapan sesuai dengan model pengembangan ADDIE, yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Setelah diuji untuk validitas, praktisitas, dan efektivitas, GAULL dapat digunakan sebagai media pembelajaran materi bangun ruang di kelas 5 Sekolah Dasar. Media ini dianggap valid dengan skor validitas media pembelajaran (Game Edukasi *Wordwall*) sebesar 93% dan validitas materi sebesar 88%. Selain itu, praktisitas media pembelajaran (Game Edukasi *Wordwall*) memenuhi kriteria dengan skor 90%. Ini menunjukkan bahwa itu sangat praktis untuk siswa di kelas 5 Sekolah Dasar. Nilai pretest dan posttest menunjukkan bahwa media pembelajaran GAULL (Game Edukasi *Wordwall*) efektif, dengan skor 0,93. Ini menunjukkan bahwa media pembelajaran GAULL (Game Edukasi *Wordwall*) efektif (Wildan, et al., 2023).

Setyorini, et al., memberikan penjelasan tentang materi yang dijelaskan menggunakan game online edukatif berbasis Media *WordWall*, siswa kelas IV SDN Panggung Lor menjadi lebih tertarik untuk belajar. Implementasi penggunaan media permainan *WordWall* membuat siswa antusias dan tertarik untuk berpikir kritis. Di era globalisasi saat ini, guru harus memiliki kemampuan teknologi. Peran guru sangat penting bagi siswa dan menunjang pendidikan. Guru harus mengikuti perkembangan zaman dan mampu menggunakan teknologi saat ini (Setyorini, et al., 2023). Dari temuan penelitian yang disebutkan di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa penggunaan media games *wordwall* pada pembelajaran Matematika di era modern ini sangatlah efektif untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa dan memperbaiki hasil belajar mereka. Aplikasi *Wordwall* dapat membantu guru membuat pembelajaran lebih menarik dan efektif. Mereka juga dapat memotivasi dan menginspirasi siswa untuk belajar, membuat mereka lebih termotivasi untuk terlibat aktif dalam pembelajaran.

## **SIMPULAN**

Penggunaan media *Wordwall* juga dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa, karena mereka menyediakan cara yang menyenangkan dan menarik bagi siswa untuk terlibat dalam pembelajaran visual, auditori, dan kinestetik. Ini dapat bermanfaat bagi guru karena mereka dapat langsung menerapkan teknologi kepada siswa mereka. Di era globalisasi, guru harus memiliki keterampilan teknologi dan mampu beradaptasi dengan kebutuhan siswa dan guru yang terus

berubah. Guru harus fokus pada pengembangan berkelanjutan dan penggunaan teknologi dalam metode pengajaran mereka.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, D., & Maryati, T. (2019). Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, IV. <https://doi.org/10.23969/jp.v4i2.2166>
- Devi, S., Asbari, M., & Anggel, C. (2024). Kurikulum Merdeka yang Memerdekakan Manusia: Perspektif Munif Chatib. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 3(1), 48–52.
- Khakim, L., Wuryandini, E., & Wahyuni, S. (2023). *Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Berbasis Games Wordwall Interaktif Pada Peserta Didik Kelas IV SD Negeri Gaji 1*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru UPGRIS, 1(1), 2914–2920. <https://conference.upgris.ac.id/index.php/psnppg/article/view/4234%0Ahttps://conference.upgris.ac.id/index.php/psnppg/article/download/4234/2900>
- Lubis, A. P., & Nuriadin, I. (2022). Efektivitas aplikasi wordwall untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6884-6892.
- Marlita, I. N., Patonah, S., Ariestanti, E., & Miyono, N. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Game dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 7(2), 725-735.
- Nadia, D. O. (2022). Pengaruh media pembelajaran wordwall terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2), 1924-1933.
- Naldi, W., Suryadi, S., R, G. A., Herman, T., & Dwiana, R. (2023). Pembelajaran Berdiferensiasi Berbasis Rancangan Understanding by Design (UbD) terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(7), 5224–5231. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i7.2374>
- Oktariyanti, D., Frima, A., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan media pembelajaran online berbasis game edukasi wordwall tema indahny kebersamaan pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4093-4100.
- Permana, S. P., & Kasriman, K. (2022). Pengaruh media pembelajaran Wordwall terhadap motivasi belajar IPS kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7831-7839.
- Rahma, F. I. (2019). Media Pembelajaran. *Jurnal Studi Islam*, 14(2), 87–99. <http://ejournal.kopertais4.or.id>
- Setyorini, D., Suneki, S., Prayitno, M., & Prasetiawati, C. (2023). Meningkatkan Minat Belajar Dengan Menggunakan Media Wordwall Kelas 4 di Sekolah Dasar. *Jurnal Sinektik*, 6(1), 25-31.
- Suminar, D. (2019). *Penerapan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Sosiologi*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP, 2(1), 774–783. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/viewFile/5886/4220>
- Taylor, G., Sala, G., Kolak, J., Gerhardstein, P., & Lingwood, J. (2024). *Does adult-child co-use during*

*digital media use improve children's learning aged 0–6 years? A systematic review with meta-analysis.* Educational Research Review, 44(May), 100614.  
<https://doi.org/10.1016/j.edurev.2024.100614>

Tiwow, D., Wongkar, V., Mangelep, N. O., & Lomban, E. A. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Powtoon Terhadap Hasil Belajar Ditinjau dari Minat Belajar Peserta Didik. *Journal Focus Action of Research Mathematic (Factor M)*, 4(2), 107–122.  
[https://doi.org/10.30762/factor\\_m.v4i2.4219](https://doi.org/10.30762/factor_m.v4i2.4219)

Tobamba, E. K., Siswono, E., & Khaerudin. (2019). *Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPS Ditinjau dari Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar.* 03(02).  
<https://doi.org/https://doi.org/10.30738/tc.v3i2.5210>

Winara, & Haniyyah, U. (2019). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Komik Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Sekolah Dasar.* Seminar Nasional Pendidikan Dasar Universitas Negeri Meda, 150–155. [https://repository.uksw.edu/bitstream/123456789/935/3/T1\\_292008212\\_BAB II.pdf](https://repository.uksw.edu/bitstream/123456789/935/3/T1_292008212_BAB%20II.pdf)

Wildan, A., Suherman, S., & Rusdiyani, I. (2023). Pengembangan Media GAULL (Game Edukasi Wordwall) pada Materi Bangun Ruang untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 1623-1634.

Yayuk, E. (2019). *Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar.* Universitas Muhammadiyah Malang.