

# PENERAPAN APLIKASI “WORDWALL” UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS 1 SEKOLAH DASAR

Oleh:

**Riska Dwi Prasetyowati<sup>1</sup>**

**Hendra Erik Rudyanto<sup>2</sup>**

Universitas PGRI Madiun

Alamat: JL. Setia Budi No. 85, Kanigoro, Kec. Kartoharjo, Kota Madiun, Jawa Timur  
(63118)

Korespondensi Penulis: [riskadwiprasetyowati@gmail.com](mailto:riskadwiprasetyowati@gmail.com)

**Abstract.** Matematika is a fundamental subject that is extremely important in education, however many students find it difficult and uninteresting to learn. To address this issue, researchers used a more engaging approach, utilizing the Wordwall media platform to increase students' interest in learning. The purpose of this study is to evaluate the methods used in math instruction, specifically the materials used in grades 1–10 at SDN Banjarsari Wetan 02 Dagangan Madiun. This study uses the Wordwall media platform as an engaging teaching tool. Students in Grade I at SDN Banjarsari Wetan 02 Dagangan Madiun are the subject of the study. Data is gathered through observation, documentation, and learning outcomes. Data analysis is accomplished through the use of a kualitatif deskriptif. According to the results of the regression analysis in Siklus I, the majority of students were not very good at learning, which resulted in a score of 33.3% out of 9 students; in Siklus II, they achieved a score of 66.7% out of 7 students; and in Siklus III, all students reached the score of ketuntasan belajar sepenuhnya, meaning that all students had learned the material. This is influenced by the teacher's increased proficiency in using Wordwall media in math classes in grade I, which

# PENERAPAN APLIKASI “WORDWALL” UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS 1 SEKOLAH DASAR

*increases student motivation, helps them adjust, and makes the material easier to understand.*

**Keywords:** "Wordwall" Application, Learning Outcomes, and Math

**Abstrak.** Matematika adalah mata pelajaran dasar yang sangat penting dalam pendidikan, tetapi banyak siswa menganggap matematika sulit dan tidak menarik untuk dipelajari. Untuk menyelesaikan masalah ini, peneliti menggunakan metode yang lebih menyenangkan menggunakan platform media Wordwall untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengevaluasi bagaimana pembelajaran matematika, khususnya materi pengurangan angka 1-10 di kelas I SDN Banjarsari Wetan 02 Dagangan Madiun. Studi ini menggunakan platform media Wordwall sebagai alat bantu pembelajaran yang menarik. Sembilan siswa di kelas I SDN Banjarsari Wetan 02 Dagangan Madiun adalah subjek penelitian. Data dikumpulkan melalui observasi, dokumentasi, dan tes hasil belajar. Pendekatan deskriptif kualitatif digunakan untuk menganalisis data. Berdasarkan hasil refleksi pada Siklus I, sebagian besar siswa tidak tahu bagaimana mengajar, yang menyebabkan nilai 33,3% dari 9 siswa; pada Siklus II, mereka mencapai nilai 66,7% dari 7 siswa; dan pada Siklus III, semua siswa mencapai nilai ketuntasan belajar sepenuhnya, yang berarti semua siswa telah belajar sepenuhnya. Hal ini dipengaruhi oleh peningkatan kemampuan guru dalam menggunakan media Wordwall dalam mata pelajaran matematika di kelas I. sehingga meningkatkan motivasi siswa, membantu mereka beradaptasi, dan membuat pembelajaran lebih mudah dipahami.

**Kata Kunci:** Aplikasi “Wordwall”, Hasil Belajar, Matematika

## LATAR BELAKANG

Untuk menghasilkan generasi muda yang berkualitas, pendidikan sangat penting. Memanfaatkan teknologi untuk mencapai keberhasilan dalam pendidikan sangat penting. Keberhasilan belajar sangat dipengaruhi oleh faktor-faktor pendidikan seperti metode, media, dan hasil pembelajaran. Di satu sisi, media diperlukan untuk memudahkan pendidik mendistribusikan bahan kepada siswa mereka. Di sisi lain, metode pembelajaran

diperlukan sebagai alat bagi guru untuk menyusun strategi saat memberikan bahan ajar dan materi pembelajaran. Menurut Dwijayani (2019), hasil belajar siswa bertujuan mengukur potensi, bakat, dan minat siswa pada mata pelajaran tersebut.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) telah membuat program kurikulum yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dan telah memperkenalkan program pendidikan yang disebut “Merdeka Belajar”. Dengan tujuan membantu meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan serta peningkatan kualitas manusia di Indonesia (I. Fathurrochman, 2017). Keberhasilan program pembelajaran merdeka sangat bergantung pada kemampuan guru sebagai ujung tombak pendidikan.

Ketika peserta didik menikmati belajar, mereka akan rindu sekolah, dengan spontan peserta didik melakukan pembelajaran tanpa adanya tekanan sehingga pengetahuan akan lebih mudah diterima. Dengan menggunakan kurikulum ini, guru mempunyai peranan sangat penting yaitu tidak hanya sebagai fasilitator dan pemimpin dalam proses pembelajaran saja, melainkan juga berperan sebagai pembina guru lain (Muna, 2023). Kurikulum Merdeka juga mempunyai proyek pembelajaran untuk meningkatkan penguatan profil pelajar pancasila.

Mata pelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang sama pentingnya dengan ilmu-ilmu lainnya, yang mana juga diajarkan di semua jenjang pendidikan (Maghfiroh et al., 2018). Selain itu juga memiliki jumlah jam pelajaran lebih banyak dari pada mata pelajaran yang lain. Tetapi kenyataannya, matematika sering dianggap pelajaran sulit dan menakutkan bagi peserta didik (Kamalallah, 2017). Sehingga proses pembelajaran terasa sangat kaku, tidak menarik, sangat membosankan dan membuat rendahnya hasil belajar peserta didik (Sundi & Herwina Bahar, 2020). Hasil tersebut memungkinkan guru menilai apakah peserta didik telah mencapai tingkat kinerja tertentu. Ini mencakup kemajuan di berbagai bidang seperti pemahaman kognitif, emosi, dan keterampilan psikomotorik. Poin-poin dari kegiatan dan proses pembelajaran dikumpulkan untuk mengevaluasi hasil pembelajaran. “Hasil dalam proses belajar mencerminkan adanya perubahan pada setiap peserta didik, yang meliputi aspek emosional dan psikomotorik yang menjadi fokus metode pelatihan” (Amalina & Irsan, 2024).

Berdasarkan keadaan di lapangan, hasil dalam proses belajar matematika peserta didik kelas I SDN Banjarsari Wetan 02 mengalami penurunan, sehingga dapat dilihat

# **PENERAPAN APLIKASI “WORDWALL” UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS 1 SEKOLAH DASAR**

pada hasil ulangan peserta didik semester ganjil. 6 dari 9 peserta didik mengalami peningkatan sedangkan 3 peserta didik mengalami penurunan prestasi. Setelah melakukan observasi di kelas I, penyebab buruknya prestasi peserta didik dalam matematika adalah kurangnya waktu untuk menilai hasil belajar pada setiap pertemuan dan belum adanya pemanfaatan teknologi secara maksimal sehingga kegiatan belajar menjadi tidak menarik dan membosankan. Hasil wawancara menunjukkan bahwa peserta didik lebih menyukai pembelajaran yang interaktif dan tidak monoton. Oleh karena itu, untuk meningkatkan hasil belajar matematika diperlukan media pembelajaran yang interaktif dan mampu menciptakan motivasi belajar.

Media adalah alat bantu untuk menyampaikan materi dan bahan ajar. Sehingga memudahkan persiapan dan pencarian informasi/ ide belajar. Namun, harus disajikan dengan tepat untuk mengajak peserta didik berpartisipasi dalam pembelajaran. Kurangnya keberagaman media dapat disebabkan oleh banyak hal, seperti kondisi sekolah, kepribadian setiap siswa, waktu pembelajaran yang terbatas, dan kurangnya kontribusi guru terhadap pengembangan teknologi (Putra, D.R., 2016).

Pembelajaran yang kreatif dan inovatif juga dapat didefinisikan sebagai pembelajaran baru yang dirancang dengan cara yang berbeda dari kebiasaan guru (Hartono et al., 2020). Memfasilitasi guru untuk berkomunikasi dan memperluas pengetahuan dengan tujuan meningkatkan sikap dan perilaku dengan memahami perbedaan dan potensi mereka. Pembelajaran kreatif juga memerlukan penggabungan teknologi ke dalam proses pembelajaran untuk membantu peserta didik mempelajari teknologi informasi (Muhali, 2019).

Pendidikan 4.0 menekankan keterampilan mandiri, menurut penelitian (Hasram, 2021). Aplikasi Wordwall adalah salah satu contoh media baru yang menggunakan teknologi untuk mendukung pembelajaran. Pilihan permainannya yang sangat beragam membuat aplikasi ini menyenangkan bagi siswa. Anda dapat mengikuti kuis, mencari kata, mencocokkan dan memasang kata, dan menguraikan kata. (Gandasari, P., & Pramudiani, 2021) Aplikasi Wordwall menawarkan contoh luar biasa yang memudahkan pengguna baru yang dapat meningkatkan hasil belajar matematika dari 75% menjadi 86,84% (Maghfiroh, 2018).

Tampilan Peringkat atau Papan Peringkat 3 Teratas adalah fitur di aplikasi yang disebut Game Show Quiz. Dengan demikian, peserta didik yang nilainya ditampilkan di papan skor merasa bangga karena nama mereka berada di peringkat tertinggi, dan siswa yang namanya tidak ditampilkan merasa bangga karena mereka seharusnya memiliki motivasi belajar yang lebih besar untuk meningkatkan hasil belajar matematika mereka. Menurut Minarta (2022), kuis game show dan wall of words dapat mengembangkan keinginan belajar dan hasil peserta didik.

Peserta didik kelas I SDN Banjarsari Wetan 02 adalah subjek penelitian ini, yang berfokus pada mata pelajaran matematika. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengevaluasi bagaimana penggunaan game wall word yang berdampak pada peningkatan hasil belajar peserta didik.

## **KAJIAN TEORITIS**

### **Aplikasi Wordwall**

Wordwall adalah aplikasi yang dapat diakses melalui web dan biasanya digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran. Ini memiliki template yang dapat digunakan untuk mengisi materi dan merancang soal pelajaran. Ada banyak cara untuk menyampaikan materi dan soal, termasuk mengelompokkan, menjodohkan, dan menulis esai (Nurafni & Ninawati, 2021). Wordwall dapat digunakan sebagai media ilustrasi seperti majalah dinding, atau mading. Gambar-gambar tersebut dapat ditempelkan dan dimasukkan ke dalam majalah di kelas, sehingga semua siswa di kelas dapat melihatnya (Halimah et al., 2019). Aplikasi ini dapat digunakan oleh guru sebagai alat untuk menyampaikan pelajaran dan untuk mengevaluasi hasil belajar siswa yang telah dilakukan.

## **HASIL BELAJAR**

Hasil belajar adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan kapasitas dan kemampuan yang dimiliki setiap individu, yang mungkin bias. Menurut Sukmadinata (2005:102-103) dalam (Riwahyudin, 2015), hasil belajar yang dikuasai seseorang atau siswa dapat dilihat dari kemampuan berfikir, psikomotorik, dan prilaku. Dua faktor dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Yang pertama berasal dari dalam diri siswa, seperti pemikiran dan gaya belajar mereka; yang kedua berasal dari luar diri siswa,

# **PENERAPAN APLIKASI “WORDWALL” UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS 1 SEKOLAH DASAR**

seperti penanaman materi guru (Pujiyanto et al., 2020). Penggunaan media dalam pembelajaran memiliki dampak signifikan terhadap hasil belajar siswa. Penggunaan media dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar dan memudahkan guru untuk menyampaikan materi pelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan mudah (Novita et al., 2019).

## **MATEMATIKA**

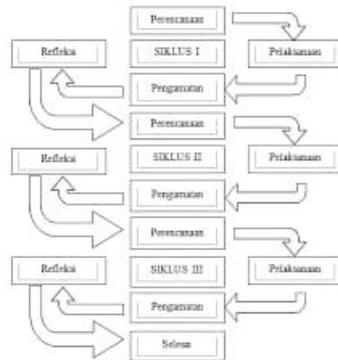
Beberapa komponen diperlukan untuk pembelajaran matematika, termasuk bahan ajar, media, sumber belajar, suasana belajar, dan guru sebagai penyedia fasilitas (Matematika et al., 2012), terutama dalam konteks pembelajaran online saat ini. Guru belum menggunakan semua elemen pembelajaran dengan efektif; peneliti melihat bahwa penggunaan media digital adalah elemen yang paling efektif digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, dalam era pembelajaran online saat ini, guru harus melakukan sesuatu yang baru untuk menghasilkan materi pembelajaran melalui penggunaan media digital. Agar dapat terkasanakan dengan baik, guru juga harus memperhatikan perkembangan proses belajar sesuai dengan karakteristik materi pembelajaran (Setiawan, 2021).

## **METODE PENELITIAN**

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah PTK, yang mana populasinya terdiri dari peserta didik kelas I SDN Banjarsari Wetan 02 dengan jumlah 9 orang. Teknik yang digunakan adalah observasi, dokumentasi, dan tes. Sedangkan metode analisis menggunakan deskriptif kualitatif. Berdasarkan tata cara pelaksanaan belajar mengajar (Sugiyono, 2015), peserta didik dianggap tuntas belajarnya apabila memperoleh nilai 65% atau 70 poin, dan kelas dianggap selesai belajar bila memperoleh nilai 65% atau 70 poin 85 poin. Persentase kelas yang mencapai setidaknya 65% akseptabilitas. Rumus berikut digunakan untuk menghitung tingkat ketuntasan pembelajaran:

$$P = \frac{\sum \text{Siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{Siswa}} \times 100\%$$

Alur penelitian kegiatan kelas yang kami lakukan dapat digambarkan pada diagram berikut, seperti Gambar 1 (Sugino, 2017).



**Gambar 1. Bagan Rancangan Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas**

Salah satu keberhasilan penelitian ini adalah meningkatkan hasil dalam proses pembelajaran matematika menggunakan media Wordwall dapat dilihat pada Tabel berikut:

**Tabel 1. Kriteria Ketuntasan**

Nilai	Huruf	Kategori	Ket.
90 - 100	A	Baik Sekali	Tuntas
70 - 89	B	Baik	Tuntas
50 - 69	C	Cukup	Tidak Tuntas
< 49	D	Kurang	Tidak Tuntas

**Sumber:** (Asrul, Ananda & Rosinta, 2014)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Hasil Penelitian Siklus I

Siklus ini dimulai pada tanggal 12 Juni 2024, dengan jumlah siswa kelas sebanyak 9 orang. Peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran, yang terdiri dari RPP Pembelajaran 1 dan perangkat pendukung pembelajaran.

# PENERAPAN APLIKASI “WORDWALL” UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS 1 SEKOLAH DASAR

Tahap pelaksanaan metode pembelajaran yang diadaptasi dari Kurikulum Merdeka pada bahan ajar “Pengurangan 1-10”. Selanjutnya tahap observasi dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan belajar mengajar. Hasil evaluasi peserta didik ditunjukkan pada Tabel berikut :

**Tabel 2 Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I**

No Absen Peserta Didik	Nilai	Keterangan
1.	93	Tuntas
2.	68	Tidak Tuntas
3.	68	Tidak Tuntas
4.	85	Tuntas
5.	69	Tidak Tuntas
6.	64	Tidak Tuntas
7.	69	Tidak Tuntas
8.	69	Tidak Tuntas
9.	90	Tuntas

No.	Uraian	Hasil Siklus I
1.	Nilai Rata-rata	75%
2.	Jumlah peserta didik tuntas belajar	3
3.	Presentase ketuntasan	33,3 %

Bedasarkan tabel di atas, dengan penerapan pembelajaran matematika, nilai ketuntasan belajar mencapai 33,3%. Artinya 3 dari 9 didik kelas I tuntas belajarnya dan 66,7% dari 6 peserta didik tidak tuntas belajarnya. Dari hasil tersebut, pada Siklus I belum menyelesaikan isi pembelajarannya dengan cara tradisional karena masih pemula dan belum memahami metode yang digunakan gurunya dalam pembelajaran. Hal ini karena didik kelas yang mencapai nilai 69 atau lebih berada di bawah tingkat penyelesaian yang diinginkan. Hal ini dikarenakan siswa masih pemula dan belum memahami metode yang digunakan guru dalam belajar. Pada tahap refleksi ditemukan beberapa solusi permasalahan proses pembelajaran dengan menggunakan metode evaluasi melalui Media Wordwall. Hasil tersebut dapat diterapkan diterapkan pada Siklus II untuk melakukan tindakan perbaikan.

## 2. Hasil Penelitian Siklus II

Penelitian Siklus II dilaksanakan pada tanggal 19 Juni 2024 dengan jumlah peserta didik kelas I sebanyak 9 orang. Di bagian tahap perencanaan, menyiapkan RPP untuk pembelajaran 2, tes, dan panduan belajar. Pada tahap implementasi, peneliti menerapkan metode pembelajaran adaptif Kurikulum Merdeka pada materi “Pengurangan 1-10” dengan menerapkan Wordwall Media Assessment. Tabel 3 menunjukkan hasil penilaian didik kelas pada Siklus II.

**Tabel 3. Hasil Belajar Siswa Siklus II**

<b>No Absen Peserta Didik</b>	<b>Nilai</b>	<b>Keterangan</b>
1.	93	Tuntas
2.	80	Tuntas
3.	82	Tuntas
4.	85	Tuntas
5.	69	Tidak Tuntas
6.	80	Tuntas
7.	85	Tuntas

**PENERAPAN APLIKASI “WORDWALL” UNTUK  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF PESERTA DIDIK  
DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS 1 SEKOLAH  
DASAR**

8.	69	Tidak Tuntas
9.	90	Tuntas

No.	Uraian	Hasil Siklus II
1.	Nilai Rata-rata	81,4 %
2.	Jumlah peserta didik tuntas belajar	7
3.	Presentase ketuntasan	77,8 %

Tabel di atas terlihat bahwa penerapan Kurikulum Merdeka pada kelas matematika menghasilkan nilai ketuntasan belajar sebesar 77,8% yaitu 7 dari 9 didik kelas tuntas belajar. Hal ini menjelaskan mengapa 22,2% dari mereka tidak dapat menyelesaikan studinya. Dari data terlihat, meskipun peserta didik pada siklus kedua secara tradisional mencapai hasil yang lebih baik, namun masih ada yang berada di bawah tingkat kelulusan yang ditargetkan.

Hasil belajar didik kelas meningkat setelah kami menginformasikan kepada guru bahwa setiap pembelajaran selalu dinilai menggunakan Media Wordwall. Hal ini akan memotivasi didik kelas untuk terus berlatih pada pertemuan berikutnya. Pada tahap refleksi, guru dapat memimpin pembelajaran dengan baik dan menciptakan lingkungan pendidikan yang baik, terutama yang membuat peserta didik di kelas aktif.

**3. Hasil Penelitian Siklus III**

Siklus ini terjadi pada tanggal 26 Juni 2024 dengan jumlah 9 peserta didik. Pada tahap pelaksanaan peneliti menerapkan metode pembelajaran yang disesuaikan kurikulum merdeka pada materi “Pengurangan 1-10” dengan menerapkan evaluasi media Wordwall. Hasil penilaian pada siklus III, dapat dilihat ada tabe 4.

**Tabel 4. Hasil Belajar Siswa Siklus III**

<b>No Absen Peserta Didik</b>	<b>Nilai</b>	<b>Keterangan</b>
1.	93	Tuntas
2.	80	Tuntas
3.	82	Tuntas
4.	85	Tuntas
5.	80	Tuntas
6.	80	Tuntas
7.	85	Tuntas
8.	85	Tuntas
9.	90	Tuntas

<b>No.</b>	<b>Uraian</b>	<b>Hasil Siklus III</b>
1.	Nilai Rata-rata	84,4 %
2.	Jumlah peserta didik tuntas belajar	9
3.	Presentase ketuntasan	100 %

Nilai ketuntasan belajar mencapai 100 %, yaitu seluruh peserta didik tuntas belajar sebanyak 9 anak. Peningkatan hasil belajar yang khas, dengan peserta didik mencapai kesempurnaan yang ditargetkan, atau skor 69 atau lebih tinggi. Hasil ini menunjukkan bahwa keterampilan guru dalam mengajar matematika pada kurikulum merdeka mengalami peningkatan, terbukti peserta didik antusias serta giat dalam belajarnya.

Berdasarkan analisis di atas, dengan menerapkan metode pembelajaran yang diadaptasi dari kurikulum merdeka pada bahan ajar “Pengurangan angka 1-10”. Pada

# **PENERAPAN APLIKASI “WORDWALL” UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS 1 SEKOLAH DASAR**

siklus ini terhadap peserta didik dan nilai ketuntasan belajar hingga 33,3 %, 3 dari 9 peserta didik tuntas belajar, 6 dari 9 peserta didik mencapai 66,7 % tidak tuntas belajar. Peserta didik masih belum memahami metode teknik dan cara yang digunakan guru dalam belajar. Tahap refleksi memberikan beberapa solusi terhadap permasalahan proses pembelajaran dengan menerapkan metode evaluasi menggunakan media Wordwall.

Hasil evaluasi peserta didik pada siklus II menunjukkan nilai tingkat ketuntasan belajar mencapai 77,8 % 7 dari 9 tuntas belajar, dan 2 peserta didik mencapai 31,04% tidak tuntas belajar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peserta didik mengalami peningkatan hasil belajar dengan menggunakan Media Wordwall. Oleh karena itu, peserta didik termotivasi untuk terus berlatih pada pertemuan berikutnya. Tahap refleksi memungkinkan guru memimpin kelasnya dengan baik dan menciptakan lingkungan pengajaran yang baik yang khususnya membuat peserta didik aktif di kelas.

Pada Siklus III, guru menggunakan metode pembelajaran yang disesuaikan dengan kurikulum merdeka dengan menggunakan bahan ajar "Pengurangan angka 1-10" yang digunakan melalui media Wordwall. Keseluruhan mencapai ketuntasan dalam belajarnya. Hasil terlihat guru memiliki kemampuan untuk mengajar matematika pada tingkat yang lebih tinggi.

Peningkatan hasil belajar matematika terletak pada fungsi ganda media Wordwall. Tidak hanya berfungsi sebagai media utama pada saat pembelajaran, namun juga berfungsi sebagai media yang memfasilitasi pembelajaran mandiri peserta didik di luar jam pelajaran. Manfaat lain dari word wall adalah dapat memberikan bahan referensi kepada peserta didik selama belajar (Kasim, 2021). Dengan media tersebut, memudahkan peserta didik mencari referensi, membantu mereka mengingat dan memahami materi yang dipelajari. Jika ada media yang menyajikan isi pembelajaran dalam format yang dapat dilihat kapan saja, maka memungkinkan akan terciptanya proses pembelajaran yang tidak disengaja (*unconscious learning*). Dengan demikian, proses pembelajaran berlangsung meski di luar jam pelajaran. Akibatnya, hasil belajar siswa dapat meningkat (Maghfiroh, 2018).

Memotivasi peserta didik untuk belajar dengan fitur permainan interaktif Wordwall dapat membantu mengembangkan metode belajar peserta didik bahwa peserta

didik yang mempunyai keinginan tinggi kemungkinan besar juga mempunyai minat, motivasi dan usahanya maka semakin tinggi dalam belajarnya.(Wahyuni, 2017). Peserta didik yang tidak berminat belajar pasti tidak akan menikmati pembelajaran, karena minat peserta didik diukur dan dinilai dari kontribusinya dalam proses pembelajaran. Karena tanpa minat peserta didik tidak akan mampu menguasai pelajaran yang diberikan guru.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **Kesimpulan**

Menurut hasil penelitian dengan memanfaatkan media Wordwall dapat mengembangkan hasil dalam belajar peserta didik. Berdasarkan hasil refleksi pada Siklus I peserta didik belum mengetahui metode dan cara pembelajaran, sehingga mencapai nilai 33,3 persen dari 9 siswa, pada Siklus II mencapai nilai 66,7 persen dari 7 siswa, dan pada Siklus III menunjukkan bahwa setiap peserta didik mencapai nilai ketuntasan belajar sepenuhnya, yang berarti semua peserta didik tuntas belajar. Hal ini dipengaruhi oleh meningkatnya kemampuan guru dalam menerapkan media Wordwall pada kelas I pada mata pelajaran Matematika. Sehingga membantu peserta didik mampu beradaptasi, termotivasinya peserta didik dan memudahkan mereka dalam memahami apa yang diajarkan.

### **Saran**

Saran untuk peneliti selanjutnya yaitu dapat menginovasi lagi dengan menggunakan pendekatan lain dan media lain untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dan menarik perhatian peserta didik dengan inovasi-inovasi baru.

## **DAFTAR REFERENSI**

- Amalina, P., & Irsan. (2024). Pengaruh model problem based learning berbantuan media powerpoint interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 060811 Medan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 1050–1062
- Dwijayani (2019) 'Development of circle learning media to improve student learning outcomes', *Journal of Physics: Conference Series*, (2)1. Available at: <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1321/2/022099>.
- Fathurrochman (2017) 'Implementasi Manajemen Kurikulum Dalam Upaya Meningkatkan Mutu Santri Pondok Pesantren Hidayatullah / Panti Asuhan

# **PENERAPAN APLIKASI “WORDWALL” UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS 1 SEKOLAH DASAR**

- Anak SolehCurup Irwan Fathurrochman A. Pendahuluan Pesantren menurut pengertian dasarnya adalah tempat belajarpara santri . Sebagai lemba’, Tadbir, 1(01), p. 86.
- Gandasari, P., &Pramudiani, P. (2021) ‘Pengaruh Aplikasi Wordwall terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar.’, Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, (3) 1. Available at: <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1079>.
- Hartono, A. et al. (2020) ‘Identifikasi Tumbuhan Tingkat Tinggi (Phanerogamae) Di Kampus II UINSU’, Jurnal Biolokus, 3(2), p. 305. doi: 10.30821/biolokus.v3i2.755.
- Hasram, S., Nasir, M. K. M., Mohamad, M., Daud, M. Y., Rahman, M. J. A., & Mohammad, W. M. R. W. (2021) ‘The effects of wordwall online games (Wow) on english language vocabulary learning among year 5 pupils.’, Theory and Practice in Language Studies, (3) 1. Available at: <https://doi.org/10.17507/tpls.1109.11.I>.
- Izzatil Muna (2023) ‘Implementasi Kurikulum Merdeka pada Mata Pelajaran Matematika di SD Nasima Kota Semarang’, Jurnal Profesi Keguruan, 9 (1).
- Kamarullah, K. (2017). Pendidikan Matematika Di Sekolah Kita. Al Khawarizmi:Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika, 1(1), 21. <https://doi.org/10.22373/jppm.v1i1.17%0A29>
- Kasim, N. A. (2021) Increasing The StudentsVocabulary Mastery By Using Word Wall Media. PGSD.
- Maghfiroh, K. (2018) ‘Penggunaan Media Word Wall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda’, Jurnal Profesi Keguruan,4(1).
- Muhali (2019) ‘Pembelajaran Inovatif Abad Ke-21’, Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika, 3(2). Available at: <https://doi.org/10.36312/esaintika.v3i2.126>.

- Putra, D. R., & N. (2016) 'Pengembangan Game Edukatif Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa', *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 4 (1). Available at: <https://doi.org/10.21831/jpai.v14i1.11364>.
- Sakinata Maulidina Minarta (2022) 'Pengaruh media pembelajaran Wordwall dalam meningkatkan hasil belajar ekonomi pada siswa kelas XI IPS 1 MAN 1 Lamongan', *Oikos: Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi*, VI (2)(ISSN Online: 2549-2284).
- Sugiono (2017) 'Instrumen penelitian metopen', *Metodologi Penelitian Kuantitatif*.
- Sugiyono (2015) *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sundi, V. H., & Herwina Bahar, R. I. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Penggunaan Puzzle Rumah Perkalian Di Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Perseda*, 3(2), 54–62.
- Wahyuni (2017) 'Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Sma Negeri 1 Kecamatan Pancung Soal Kabupaten Pesisir Selatan. Sekolah Tinggi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan (STKIP) PGRI Sumatera Barat', *Jurnal Pendidikan*, 2 (1).