

**PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN WORDWALL PADA MATERI NILAI
TEMPAT BILANGAN CACAH DI KELAS III SD NEGERI 01 WONOREJO**

Devi Putri Rahayuningsih¹, Para Mitta Purbosari²

^{1,2}Universitas Veteran Bangun Nusantara Sukoharjo

¹deviputrir02@gmail.com, ²paramittapurbosari@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to describe the use of Wordwall learning media on the topic of place value of whole numbers in Grade III of SD Negeri 01 Wonorejo, Jatiyoso District, Karanganyar Regency, and to identify obstacles and solutions in its implementation. The study used a descriptive qualitative approach with research subjects consisting of 4 Grade III students, the class teacher, and the principal. Data collection techniques were carried out through source triangulation including observation, interviews, and documentation. The results showed that the use of Wordwall, particularly the Spin the Wheel feature, proved effective in increasing students' enthusiasm, active engagement, and understanding of place value concepts. Students demonstrated critical thinking skills, confidence in presenting answers, and good conceptual generalization abilities. Obstacles found included limited technological devices, lack of formal teacher training, and limited time to integrate the media comprehensively. The solutions were the use of projectors for classical learning, structured turn-taking, and direct teacher guidance. This study confirms that Wordwall is worthy of development as an interactive learning medium in elementary schools to support the implementation of the Merdeka Curriculum.

Keywords: Wordwall, learning media, place value

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan media pembelajaran Wordwall pada materi nilai tempat bilangan cacah di kelas III SD Negeri 01 Wonorejo, Kecamatan Jatiyoso, Kabupaten Karanganyar, serta mengidentifikasi kendala dan solusi dalam penerapannya. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan subjek penelitian terdiri dari 4 siswa kelas III, guru wali kelas, dan kepala sekolah. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui triangulasi sumber meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall, khususnya fitur Spin the Wheel, terbukti efektif meningkatkan antusiasme, keterlibatan aktif, dan pemahaman siswa terhadap materi nilai tempat bilangan cacah. Siswa menunjukkan kemampuan berpikir kritis, keberanian menyampaikan jawaban, dan kemampuan generalisasi konsep dengan baik. Kendala yang ditemukan meliputi keterbatasan perangkat teknologi, kurangnya pelatihan formal guru, dan keterbatasan waktu untuk mengintegrasikan media secara menyeluruh. Solusinya adalah pemanfaatan proyektor untuk pembelajaran klasikal, pemberian giliran yang terstruktur, dan

pendampingan langsung oleh guru. Penelitian ini menegaskan bahwa Wordwall layak dikembangkan sebagai media pembelajaran interaktif di sekolah dasar untuk mendukung implementasi Kurikulum Merdeka.

Kata Kunci: *Wordwall*, media pembelajaran, nilai tempat bilangan cacah

A. Pendahuluan

Pendidikan abad ke-21 menuntut transformasi dalam proses pembelajaran, dari yang berpusat pada guru menjadi berpusat pada peserta didik. Dalam mata pelajaran Matematika yang sering dianggap sulit dan abstrak, penggunaan media digital berbasis gamifikasi seperti Wordwall menjadi sangat penting. Media semacam ini memungkinkan konsep abstrak seperti nilai tempat bilangan cacah divisualisasikan dan dipraktikkan secara menyenangkan, sehingga meningkatkan minat dan mempermudah pemahaman peserta didik (Ferlina & Fratiwi, 2024).

Realitas di lapangan, khususnya di SD N 01 Wonorejo Kecamatan Jatiyoso, menunjukkan kondisi yang belum optimal. Observasi awal mengindikasikan bahwa proses pembelajaran Matematika masih mengandalkan papan tulis atau media konkret yang kurang bervariasi. Dampaknya, peserta didik kelas III mengalami kesulitan dalam

membedakan dan memahami posisi nilai tempat (ratusan, puluhan, satuan), yang berujung pada kekeliruan saat menyelesaikan soal (Rashid, 2024).

Wordwall sebagai media berbasis gamifikasi dengan menyajikan konsep nilai tempat secara lebih visual dan interaktif. Platform ini memungkinkan guru membuat berbagai jenis aktivitas interaktif seperti kuis, match up, dan game show dengan elemen gamifikasi yang kuat, yang sangat efektif dalam menarik perhatian peserta didik kelas III yang memiliki kecenderungan belajar melalui bermain (Mutiara et al., 2024). Dalam konteks pembelajaran modern, media tidak hanya dipandang sebagai alat bantu semata, melainkan sebagai komponen integral yang turut menentukan keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran (Widodo, 2023). Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran harus mempertimbangkan karakteristik peserta didik, tujuan pembelajaran,

dan sifat materi yang akan disampaikan. Terdapat empat prinsip utama dalam pemilihan media pembelajaran, yaitu prinsip kesesuaian, efektivitas dan efisiensi, ketersediaan dan kemudahan, serta fleksibilitas (Miftah & Rokhman, 2022). Wordwall adalah platform daring yang memungkinkan para pendidik untuk membuat, mengedit, dan membagikan berbagai aktivitas pembelajaran interaktif berbasis game. Platform ini dapat diakses melalui berbagai perangkat dan dapat diproyeksikan di kelas, sehingga memungkinkan pembelajaran klasikal maupun individual.

Keunggulan utama Wordwall terletak pada fleksibilitas fitur dan variasi templat yang ditawarkan. Beberapa templat populer yang cocok untuk pembelajaran nilai tempat antara lain Match Up, Quiz, Open the Box, Find the Match, dan Spin the Wheel. Elemen gamifikasi seperti sistem poin, timer, dan papan peringkat secara efektif meningkatkan motivasi intrinsik siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Wordwall juga memiliki fitur assignment mode yang memungkinkan guru membagikan link aktivitas untuk dikerjakan siswa

secara mandiri, serta fitur printable mode yang memungkinkan konversi aktivitas menjadi lembar kerja yang dapat dicetak. Fitur kustomisasi memungkinkan guru menyesuaikan konten dengan materi yang diajarkan. Materi nilai tempat bilangan cacah merupakan fondasi penting dalam pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. Konsep ini mencakup pemahaman tentang posisi angka dalam suatu bilangan, yaitu satuan, puluhan, dan ratusan. Berdasarkan teori perkembangan kognitif Piaget, peserta didik kelas III SD (usia 8-9 tahun) berada pada tahap operasional konkret, di mana mereka masih memerlukan bantuan media visual dan manipulatif untuk memahami konsep abstrak.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Penelitian kualitatif dipilih karena tujuan utama penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dan memahami secara mendalam fenomena penggunaan media pembelajaran Wordwall pada materi nilai tempat bilangan cacah di kelas III SD N 01 Wonorejo.

Subjek penelitian terdiri dari: 1) 4 siswa kelas III SD Negeri 01 Wonorejo yang terdiri dari 3 siswa perempuan dan 1 siswa laki-laki, 2) guru wali kelas III Ibu Sagita Putu, S.Pd., dan 3) kepala sekolah sebagai informan pendukung. Penelitian dilaksanakan di SD N 01 Wonorejo, Desa Wonorejo, Kecamatan Jatiyoso, Kabupaten Karanganyar, Jawa Tengah, pada bulan Januari 2026 selama kurang lebih satu bulan.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui triangulasi sumber yang terdiri dari: (1) observasi langsung terhadap proses pembelajaran; (2) wawancara mendalam dengan guru dan siswa; serta (3) dokumentasi kegiatan pembelajaran. Analisis data dilakukan secara induktif dengan tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru telah menggunakan media Wordwall pada pembelajaran Matematika dengan baik dan lancar. Dalam pembelajaran ini, media Wordwall digunakan pada sesi evaluasi dan latihan soal setelah guru menyampaikan materi menggunakan

PowerPoint. Guru terlebih dahulu menyiapkan akun Wordwall dan membuat konten sesuai dengan materi nilai tempat bilangan cacah.

Jenis permainan yang digunakan adalah Spin the Wheel, yang ditampilkan melalui proyektor sehingga seluruh siswa dapat mengikutinya secara klasikal. Permainan ini dipilih karena memiliki unsur kejutan dan tantangan yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Guru memfasilitasi interaksi siswa melalui pemberian giliran bermain sesuai nomor urut, membimbing siswa saat kesulitan, serta memberikan umpan balik langsung berupa tepuk tangan atau kalimat penyemangat.

Berdasarkan hasil observasi, sebagian besar siswa berpartisipasi secara aktif dan memahami materi dengan baik. Penelitian Hidayati & Setyawan (2023) juga menemukan bahwa penggunaan Wordwall secara rutin meningkatkan kemampuan membaca dan melatih ketajaman fokus siswa dalam memproses informasi visual secara cepat. Siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mengikuti permainan Wordwall. Mereka terlihat aktif menjawab soal nilai tempat, menganalisis setiap soal

sebelum menjawab, dan berani menyampaikan hasil pekerjaannya di depan kelas. Temuan ini sejalan dengan penelitian Pradesa (2022) yang menyatakan bahwa elemen kompetisi sehat dalam Wordwall merupakan kunci penarik minat utama siswa.

Hasil wawancara dengan siswa mengungkapkan bahwa media Wordwall sangat bermanfaat dalam membantu memahami materi Matematika yang sebelumnya dianggap sulit. Format permainan membantu siswa lebih fokus dan tertarik, sehingga informasi dapat diterima dan diingat dengan lebih cepat. Siswa juga menunjukkan sikap kooperatif dengan saling membantu ketika ada temannya yang mengalami kesulitan. Dari sisi guru, meskipun belum pernah mengikuti pelatihan khusus sebelumnya, guru mampu mengoperasikan media Wordwall dengan baik. Kemudahan penggunaan platform ini menjadi nilai tambah yang signifikan. Guru juga mampu menyesuaikan konten Wordwall dengan materi yang diajarkan secara cepat dan fleksibel. Temuan ini sejalan dengan penelitian Khoiriyah (2023) yang membuktikan bahwa visualisasi dalam Wordwall

membantu siswa mengonstruksi pemahaman konsep dengan lebih kokoh dibandingkan media statis.

Penelitian ini menemukan beberapa kendala dalam implementasi media Wordwall di SD Negeri 01 Wonorejo. Pertama, kurangnya pelatihan formal bagi guru dalam memanfaatkan media digital secara maksimal. Dampaknya, guru belum sepenuhnya mampu menggunakan seluruh fitur Wordwall secara optimal dan terintegrasi dalam setiap sesi pembelajaran.

Kedua, keterbatasan perangkat teknologi menjadi hambatan yang signifikan. Tidak semua siswa memiliki perangkat sendiri seperti laptop atau tablet, sehingga pembelajaran harus dilakukan secara bergantian atau dengan memanfaatkan proyektor untuk pembelajaran klasikal. temuan ini sejalan dengan teori konstruktivisme Jean Piaget yang menyatakan bahwa siswa pada tahap operasional konkret (usia 7-11 tahun) belajar lebih baik melalui kegiatan nyata dan interaktif. Permainan Wordwall yang berbasis visual dan respons langsung sangat cocok dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa kelas III SD. Ketiga, kendala teknis dialami oleh beberapa

siswa yang belum terbiasa menggunakan perangkat digital. Keempat, keterbatasan waktu pembelajaran Matematika membuat guru tidak selalu dapat mengintegrasikan Wordwall ke setiap sesi pelajaran.

Adapun solusi yang berhasil diterapkan antara lain: 1) penggunaan proyektor untuk pembelajaran klasikal sehingga seluruh siswa dapat mengakses media secara bersamaan tanpa memerlukan perangkat individual, 2) pemberian giliran yang terstruktur sesuai nomor urut siswa untuk memastikan semua siswa mendapat kesempatan berinteraksi langsung dengan media, 3) pendampingan langsung oleh guru kepada siswa yang mengalami kesulitan teknis serta, 4) penggunaan Wordwall secara fokus pada sesi evaluasi dan latihan soal, bukan pada seluruh sesi pembelajaran. Temuan ini memperkuat hasil penelitian Fadia Nurul Azizah (2022) yang menyatakan bahwa Wordwall efektif meningkatkan keterlibatan siswa meskipun terdapat kendala nyata berupa keterbatasan waktu dan sarana pendukung. Meskipun terdapat keterbatasan, tingginya minat dan antusiasme siswa menjadi faktor pendukung utama

keberhasilan penggunaan Wordwall. Tampilan materi dalam format permainan dengan fitur warna, animasi, dan transisi yang menarik mampu meningkatkan daya tarik serta konsentrasi siswa. Secara teoretis, temuan ini sejalan dengan teori konstruktivisme Jean Piaget yang menyatakan bahwa siswa pada tahap operasional konkret (usia 7-11 tahun) belajar lebih baik melalui kegiatan nyata dan interaktif. Permainan Wordwall yang berbasis visual dan respons langsung sangat cocok dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa kelas III SD.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa: Pertama, penggunaan media pembelajaran *Wordwall* pada materi nilai tempat bilangan cacah di kelas III SD Negeri 01 Wonorejo terbukti efektif dalam meningkatkan fokus siswa, mendorong partisipasi aktif, dan meningkatkan pemahaman konsep. Efektivitas *Wordwall* tercermin dari tingginya antusiasme siswa, kemampuan mereka membaca instruksi dan menjawab pertanyaan dengan benar, serta keberanian

menyampaikan jawaban di depan kelas.

Kedua, terdapat beberapa kendala dalam penerapan media *Wordwall*, yaitu keterbatasan penguasaan teknologi siswa, kurangnya pelatihan formal bagi guru, keterbatasan perangkat teknologi, dan keterbatasan waktu pembelajaran. Namun demikian, solusi berupa penggunaan proyektor untuk pembelajaran klasikal, pemberian giliran yang terstruktur, dan pendampingan langsung guru berhasil meminimalkan dampak kendala tersebut. Secara keseluruhan, *Wordwall* terbukti menjadi media yang efektif dan layak dikembangkan dalam pembelajaran Matematika di sekolah dasar.

Berdasarkan simpulan tersebut, peneliti menyarankan: 1) Guru diharapkan lebih sering memanfaatkan media *Wordwall* dan aktif mengikuti pelatihan digital agar dapat mengoptimalkan pemanfaatannya, 2) Sekolah diharapkan menyediakan fasilitas perangkat teknologi yang memadai serta program pelatihan bagi guru, 3) Peneliti selanjutnya disarankan memperluas cakupan penelitian dengan melibatkan lebih banyak

sekolah, jenjang kelas, atau materi Matematika yang berbeda untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif tentang efektivitas *Wordwall*.

Implikasi bagi Guru Hasil penelitian ini berimplikasi pada pentingnya peran guru dalam memilih dan memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif. Penggunaan media *Wordwall* dalam pembelajaran matematika materi nilai tempat bilangan cacah menuntut guru untuk terus meningkatkan kompetensi digitalnya. Oleh karena itu, guru perlu secara aktif mengikuti pelatihan dan bimbingan teknis agar mampu mengintegrasikan media digital secara efektif dalam proses pembelajaran sehingga suasana belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa.

Implikasi bagi Siswa Penggunaan media *Wordwall* dalam pembelajaran matematika memberikan implikasi positif terhadap keterlibatan dan keaktifan siswa dalam proses belajar. Dengan memanfaatkan media yang bersifat interaktif dan berbasis permainan, siswa lebih termotivasi untuk memahami konsep nilai tempat bilangan cacah. Namun demikian, diperlukan pendampingan yang

memadai dalam penggunaan perangkat digital agar siswa dapat mengikuti pembelajaran secara optimal dan tujuan peningkatan pemahaman konsep matematika dapat tercapai dengan baik.

Implikasi bagi Peneliti Selanjutnya
Penelitian ini memberikan implikasi bahwa media *Wordwall* memiliki potensi yang besar untuk dikembangkan lebih lanjut dalam konteks pembelajaran matematika. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi dan pijakan bagi peneliti selanjutnya untuk melakukan kajian yang lebih mendalam dengan memperluas cakupan objek penelitian, baik dari segi jumlah sekolah, jenjang kelas, maupun materi matematika lainnya, sehingga diperoleh temuan yang lebih komprehensif dan dapat digeneralisasikan secara lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

Ferlina, S., & Fratiwi, R. (2024). Gamifikasi dalam pembelajaran matematika: Memanfaatkan *Wordwall* untuk meningkatkan motivasi belajar. Jakarta: Penerbit Pendidikan Indonesia.

Hidayati, N., & Setyawan, B. (2023). Meningkatkan kemampuan membaca dan fokus melalui media digital: Strategi pembelajaran abad ke-21. Bandung: Refika Media.

Miftah, U., & Rokhman, M. (2022). Prinsip-prinsip pemilihan media pembelajaran: Teori dan praktik. Surabaya: Universitas Airlangga Press.

Mutiara, D., Suryono, K., & Wijaya, P. (2024). *Wordwall* dalam pembelajaran: Fitur, template, dan strategi penerapan di kelas. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Pradesa, F. (2022). Elemen kompetisi sehat dalam *Wordwall* sebagai kunci minat siswa. Semarang: UPT Gramedia.

Rashid, A. (2024). Kendala pengajaran matematika di era digital dan solusi pembelajaran jarak jauh. Jakarta: KGPN Press.

Widodo, S. (2023). Media pembelajaran sebagai komponen keberhasilan pembelajaran. Bandung: Alfabeta.

Jurnal :

Andriany, L., & Warisman. (2023). Pengaruh penggunaan media digital terhadap pengembangan keterampilan

- metakognitif siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(2), 45-58.
- Effendi, R., Amalia, et al. (2024). Penerapan media Wordwall dalam meningkatkan pemahaman membaca siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 10(1), 23-35.
- Fadia Nurul Azizah. (2022). Efektivitas penggunaan Wordwall dalam meningkatkan keterlibatan siswa pada pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(3), 112-124.
- Ferlina, & Fratiwi. (2024). Transformasi pembelajaran abad ke-21 melalui media digital interaktif. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(1), 1-15.
- Hidayati, N., & Setyawan, A. (2023). Penggunaan Wordwall untuk meningkatkan kemampuan literasi dan fokus siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(2), 78-92.
- Khoiriyah, S. (2023). Visualisasi konsep matematika melalui media Wordwall: Studi pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Matematika dan Pembelajaran*, 11(1), 30-44.
- Miftah, M., & Rokhman, F. (2022). Prinsip-prinsip pemilihan media pembelajaran yang efektif. *Jurnal Kurikulum dan Teknologi Pendidikan*, 9(2), 55-68.
- Mutamimah, S. (2023). Kompetensi guru dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran inovatif. *Jurnal Pendidikan Profesional*, 6(1), 19-33.
- Mutmainnah, R., & Andika, S. (2024). Peningkatan kualitas pembelajaran Matematika melalui media interaktif berbasis gamifikasi. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 14(2), 88-102.
- Mutiara, et al. (2024). Efektivitas platform Wordwall dalam pembelajaran Matematika di kelas rendah. *Jurnal PGSD*, 3(1), 10-22.
- Pradani, R. (2022). Penggunaan media Wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran Matematika. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 4(2), 65-79.
- Pradesa, A. (2022). Peningkatan partisipasi aktif siswa melalui elemen kompetisi dalam media

- Wordwall. Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar, 8(1), 40-54.
- Rashid, M. (2024). Kendala pembelajaran Matematika di sekolah dasar dan alternatif solusinya. Jurnal Penelitian Pendidikan, 16(1), 25-38.
- Restu, et al. (2023). Wordwall sebagai instrumen digital untuk meningkatkan kompetensi guru dan keterampilan abad ke-21 siswa. Jurnal Teknologi dan Inovasi Pembelajaran, 5(3), 95-110.
- Thoyyibah, et al. (2024). Implementasi teknologi gamifikasi dalam mengatasi kesulitan belajar Matematika siswa sekolah dasar. Jurnal Pendidikan Matematika, 9(2), 70-84.
- Widodo, S. (2023). Media pembelajaran sebagai komponen integral dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar, 7(1), 1-14.