

## Pengembangan Media Interaktif *Wordwall* Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Penjumlahan dan Pengurangan di Kelas 1 Sekolah Dasar

Hery Setiyawan<sup>1</sup>, Feri Hermawan<sup>2</sup>, Arimbi Salma Bahira<sup>3</sup>, Elsa Wahyu Ningrum<sup>4</sup>,  
Maulana Rafi Rulis Saputra<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup>Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

E-mail: heri.setiyawan\_fbs@uwks.ac.id<sup>1</sup>, hrmwnferr@gmail.com<sup>2</sup>, arimbisal@gmail.com<sup>3</sup>,  
elsawahyu220@gmail.com<sup>4</sup>, maulanarafi90@gmail.com<sup>5</sup>

### Article History:

Received: 14 September 2025

Revised: 28 September 2025

Accepted: 10 November 2025

**Keywords:** *Wordwall, Media Pembelajaran Interaktif, Matematika, Penjumlahan dan Pengurangan, Model ADDIE*

**Abstract:** *Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan Wordwall untuk pengajaran matematika, khususnya penjumlahan dan pengurangan, pada siswa sekolah dasar kelas satu. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE, yang mencakup analisis yang menunjukkan pentingnya media yang menarik dan interaktif untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. Produk yang dikembangkan telah divalidasi oleh ahli mata pelajaran, ahli bahasa, dan ahli media, dengan skor rata-rata 85% dan 92% yang dikategorikan sangat valid. Implementasi di kelas mendapat respons positif dari guru dan siswa. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan, dengan peningkatan penguasaan dari 33,33% pada siklus pertama menjadi 76,93% pada siklus kedua. Hal ini menunjukkan bahwa media Wordwall efektif membantu pemahaman siswa terhadap konsep matematika dasar penjumlahan dan pengurangan, meningkatkan partisipasi, dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik. Oleh karena itu, Wordwall direkomendasikan sebagai media pembelajaran yang inovatif dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar matematika di sekolah dasar.*

### PENDAHULUAN

Pendidikan dasar merupakan fondasi penting dalam pembentukan kompetensi dan karakter siswa. Pada tingkat Sekolah Dasar khususnya kelas 1, pembelajaran matematika menjadi salah satu mata pelajaran yang sangat krusial karena berpartisipasi dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan numerik siswa sejak dini. Materi penjumlahan dan pengurangan merupakan konsep dasar matematika yang harus dikuasai oleh siswa kelas 1 Sekolah Dasar sebagai dasar untuk memahami materi matematika yang lebih kompleks di jenjang berikutnya. Penggunaan media pembelajaran interaktif memiliki peran sebagai instrument pendukung guru dalam memudahkan penyampaian materi terhadap peserta didik. Sehubungan dengan hal tersebut, diperlukan pemilihan alat pembelajaran yang tepat agar konsep dasar matematika dapat tersampaikan dengan baik dan menarik bagi siswa.

Media pembelajaran adalah sarana yang menyampaikan informasi atau pesan yang

mengandung tujuan atau maksud dari proses belajar. Penggunaan alat pembelajaran sangat penting dalam membantu siswa untuk memahami konsep baru, serta mengembangkan keterampilan dan kompetensi para peserta didik (Hasan et al., 2021). Sejalan dengan penelitian Hafilda et al.(2024) Media pembelajaran bisa membantu guru pada saat penyampaian materi saat pembelajaran di kelas dengan mudah serta peserta didik juga terbantu dengan adanya media pembelajaran. Salah satu inovasi yang dapat dimanfaatkan guru ialah penggunaan media pembelajaran interaktif yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan efektif.

Media pembelajaran interaktif ialah suatu media presentasi yang didalamnya terdapat hypertext, hypermedia, sumber daya multimedia, sumber daya berbasis web dan televisi cerdas. Media interaktif ini memiliki berbagai keunggulan dibandingkan dengan media konvensional diantaranya, arus informasi dua arah, informasi yang diperoleh dapat berbentuk audio visual yang berdaya rangsang tinggi (Dadi Putra & Salsabila, 2021). Melalui fitur media pembelajaran interaktif dapat mendorong terciptanya pembelajaran yang berpusat pada siswa, selain itu guru memiliki kebebasan menyesuaikan materi dengan tingkat kesulitan dan kebutuhan siswa dikelas. Interaksi yang dihasilkan dari media ini juga meningkatkan keterlibatan siswa secara langsung, sehingga peserta didik dapat lebih cepat memahami materi. Sejalan dengan penelitian Ali et al.(2025) media pembelajaran interaktif terbukti efektif untuk meningkatkan minat serta pemahaman pada peserta didik kelas 1 Sekolah Dasar, dan memunyai efisiensi waktu, fleksibilitas berbagai gaya belajar, serta relevan dengan Pendidikan modern.

Penggunaan mata pelajaran matematika yang dikaitkan dengan materi “penjumlahan dan pengurangan” memberikan pemahaman pada peserta didik yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari hari. Pemanfaatan media pembelajaran *wordwall* mendukung proses belajar sehingga lebih mudah dipahami dan menarik minat siswa. Menurut Rahmadanti (2024) Media *Wordwall* adalah aplikasi yang menarik dan mudah di akses. Aplikasi ini dimaksudkan untuk menjadi sumber belajar, media, dan alat penilaian yang menyenangkan khususnya bagi siswa. Tidak hanya itu media *wordwall* juga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran terutama pada mata pelajaran matematika dengan penjumlahan dan pengurangan materi. Sejalan dengan hasil penelitian Afrika Lita Dewi et al., (2025) bahwasannya media *Wordwall* memudahkan penguasaan peserta didik terhadap konsep pengurangan dan penjumlahan melalui berbagai jenis aktivitas seperti kuis, pencocokan, dan teka teki.

## **LANDASAN TEORI**

Pembahasan dalam penelitian ini fokus pada cara meningkatkan kualitas pembelajaran di era digital, sehingga Pendidikan dituntut mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi digital, kecerdasan buatan, dan sistem informasi untuk membentuk generasi yang kreatif, inovatif, dan siap menghadapi tantangan global. Pemanfaatan teknologi pembelajaran interaktif menjadi salah satu solusi strategis karena dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik. Penerapan media berbasis game edukasi seperti *wordwall* menjadi Langkah yang tepat untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih bermakna dan relevan serta sesuai dengan pembelajaran abad 21.

Kemajuan dalam teknologi informasi dan komunikasi memberikan efek yang baik pada proses belajar karena memungkinkan pengajaran dengan media yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa. Hal ini mendorong keterlibatan aktif dan juga mengurangi rasa bosan dalam belajar (Wahyudi et al., 2025)

*Wordwall* merupakan aplikasi yang dapat digunakan sebagai alat belajar, tempat untuk menemukan informasi, atau cara untuk memancarkan yang menarik bagi siswa. Aplikasi ini menawarkan berbagai template seperti kuis, teka-teki silang, mencocokkan jawaban, dan berbagai permainan interaktif lainnya yang mendukung guru dalam menyampaikan materi pengajaran

---

(Wildan et al., 2023). Keunggulan *Wordwall* adalah kemudahannya diakses melalui perangkat apapun, tampilan yang menarik, serta kemampuannya menggabungkan unsur teks, gambar, dan audio sehingga mendukung gaya belajar yang bervariasi serta bisa disesuaikan materi pelajaran dan mata Pelajaran.

## **METODE PENELITIAN**

Peningkatan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Wordwall* telah diterapkan untuk anak-anak SD di Surabaya dengan menerapkan metode penelitian R&D. Dalam penelitian ini, model pengembangan yang dipakai adalah ADDIE. Model ADDIE dipilih karena sangat efektif dan sistematis, yang mencakup peninjauan serta evaluasi di setiap tahap dan mampu menyelesaikan berbagai masalah yang timbul dari sumber belajar yang berbeda. Menurut (Dina Kurniastuti & Sutrisna Wibawa, 2024) ADDIE adalah model desain pembelajaran yang menggabungkan serangkaian kegiatan sistematis yang didasarkan pada fondasi teoritis untuk mengatasi masalah pembelajaran. Model ADDIE terdiri dari lima tahap: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Setiap tahap memainkan peran penting dalam pengembangan pembelajaran yang sistematis dan efektif. Oleh karena itu, model ini menyediakan kerangka kerja yang jelas untuk merancang dan melaksanakan program pendidikan. Salah satu keuntungan utamanya adalah produk akhir dijamin valid, karena semua tahapan meliputi analisis terstruktur, perencanaan yang cermat, pengembangan, pelaksanaan, dan evaluasi menyeluruh. Model pengembangan media menggunakan pendekatan ADDIE bertujuan untuk menciptakan produk dan proses yang dirancang, diteliti, dievaluasi, dan disempurnakan untuk memenuhi kriteria, standar, dan spesifikasi kualitas. Proses pembuatan media pembelajaran dengan model ADDIE dapat disesuaikan untuk melibatkan siswa sekolah dasar kelas IV dan dapat diselaraskan dengan literatur relevan sebelumnya.

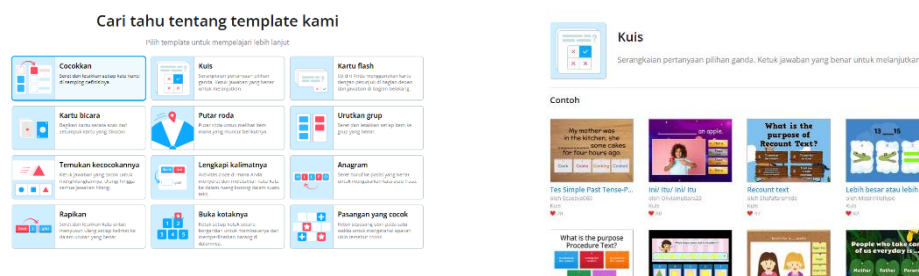
## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Tahap Analisis**

Langkah awal adalah menganalisis kebutuhan. Peneliti menemukan masalah yang terjadi di kelas I SD, terutama dalam pelajaran matematika tentang penjumlahan dan pengurangan. Analisis dilakukan dengan mengamati, mewawancarai guru, serta meneliti dokumen kurikulum. Temuan dari analisis menunjukkan bahwa siswa memerlukan materi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif agar mereka merasa lebih termotivasi dan dapat memahami konsep dasar matematika dengan lebih baik. Tahap ini menjadi dasar yang penting untuk menetapkan tujuan pembelajaran, sifat siswa, serta fasilitas yang ada di sekolah.

### **Tahap Desain**

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, peneliti kemudian merancang media pembelajaran menggunakan *Wordwall*. Dalam fase desain, tujuan pembelajaran yang jelas, indikator pencapaian, dan penyusunan kerangka isi untuk media dibentuk. Desain ini meliputi pemilihan jenis permainan seperti kuis, teka-teki, dan kecocokan jawaban, yang disesuaikan dengan kemampuan siswa. Selain itu, tampilan visual, susunan tata letak, bahasa yang digunakan, dan strategi penyajian juga ditentukan agar menarik dan sesuai dengan cara belajar siswa. Fase ini berfungsi sebagai penghubung antara hasil analisis dan pembuatan media pada tahap selanjutnya.



**Gambar 1.** Fitur *Wordwall*

### Tahap Pengembangan

Pada fase ini, desain yang telah dibuat mulai diubah menjadi produk awal media *Wordwall*. Peneliti merancang berbagai kegiatan interaktif berdasarkan rencana yang telah dibuat, ditambah dengan gambar, warna, dan elemen audio visual untuk meningkatkan daya tarik. Setelah produk awal selesai, para ahli termasuk ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media melakukan uji validasi. Hasil dari validasi tersebut dipakai sebagai acuan untuk merevisi dan menyempurnakan produk agar lebih siap digunakan. Tahap ini memastikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memenuhi standar kualitas yang telah ditetapkan.

### Tahap Implementasi

Setelah produk dinyatakan valid, pengujian dilakukan di kelas I SD dengan menggunakan media secara langsung. Proses pembelajaran penjumlahan dan pengurangan materi melibatkan guru dan siswa yang memanfaatkan media *Wordwall*. Peneliti memantau keterlibatan siswa, kemudahan penggunaan media, serta seberapa efektif media itu dalam membantu siswa memahami materi. Data diperoleh dari observasi, kuesioner, dan wawancara. Tahap implementasi sangat penting karena memberikan gambaran nyata mengenai fungsi media di lapangan serta respon yang diberikan oleh siswa dan guru.

### Tahap Evaluasi

Tahap terakhir meliputi evaluasi yang komprehensif untuk menilai seberapa berhasil media yang telah diterapkan. Ada dua jenis evaluasi yang dilakukan: formatif dan sumatif. Evaluasi formatif berlangsung selama tahap pengembangan untuk memperbaiki kelemahan pada produk, sedangkan evaluasi sumatif terjadi setelah implementasi untuk menilai seberapa efektif media dalam meningkatkan pemahaman siswa. Hasil dari evaluasi menunjukkan bahwa media *Wordwall* pantas digunakan, mudah diakses, dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa dengan baik. Proses evaluasi ini juga menjadi landasan untuk memberi rekomendasi perbaikan serta pengembangan media di masa mendatang. Tahap terakhir meliputi evaluasi yang komprehensif untuk menilai seberapa berhasil media yang telah diterapkan. Ada dua jenis evaluasi yang dilakukan: formatif dan sumatif. Evaluasi formatif berlangsung selama tahap pengembangan untuk memperbaiki kelemahan pada produk, sedangkan evaluasi sumatif terjadi setelah implementasi untuk menilai seberapa efektif media dalam meningkatkan pemahaman siswa. Hasil dari evaluasi menunjukkan bahwa media *Wordwall* pantas digunakan, mudah diakses, dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa dengan baik. Proses evaluasi ini juga menjadi landasan untuk memberi rekomendasi perbaikan serta pengembangan media di masa mendatang.

### Pembahasan

Menurut Wildan et al., (2023) menekankan penggunaan permainan sebagai media pembelajaran, yaitu *Wordwall*, untuk mendukung proses belajar mengenai penjumlahan dan

pengurangan bagi siswa kelas I SD. Penelitian ini mengungkapkan bahwa media yang diciptakan mendapatkan nilai rata-rata validasi sebesar 85%, yang termasuk dalam kategori sangat valid. Hasil ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang juga melibatkan penilaian oleh para ahli materi, yang menunjukkan persentase kelayakan sebesar 89% dan dikategorikan sebagai sangat valid. Selain itu, penelitian ini juga memperhatikan aspek validasi dari para ahli media. Penilaian yang dilakukan menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis game, yaitu *Wordwall*, dinilai layak untuk digunakan dalam proses belajar mengajar di kelas. Para ahli media memberikan skor rata-rata sebesar 92%, yang menunjukkan bahwa media ini tergolong sangat valid. Ini menggambarkan bahwa *Wordwall* tidak hanya menarik secara tampilan tetapi juga memenuhi standar kelayakan baik dari sisi konten maupun media visual.

Diperkuat oleh penelitian yang dilaksanakan oleh Afrika Lita Dewi et al., (2025) Dengan penggunaan media multimedia pembelajaran interaktif *Wordwall* dalam penjumlahan dan pengurangan materi, penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah media digunakan. Pada siklus I, hanya ada 7 siswa yang berhasil mencapai target belajar (33,33%), sedangkan 6 siswa lainnya belum mencapai ketuntasan (23,80%). Namun setelah perbaikan dilaksanakan pada siklus II, jumlah siswa yang tuntas belajar meningkat menjadi 10 siswa (76,92%), sementara yang belum tuntas berkurang menjadi 3 siswa (47,61%). Peningkatan ini menunjukkan bahwa media *Wordwall* tidak hanya sah dalam teori, tetapi juga efektif dalam membantu siswa memahami penjumlahan dan pengurangan. Oleh karena itu, alat pendidikan yang berbasis permainan seperti *Wordwall* bisa menjadi pilihan yang baik untuk meningkatkan partisipasi siswa dan hasil belajar, khususnya dalam pelajaran matematika dasar di kelas rendah.

#### KESIMPULAN

Berdasarkan temuan dari penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran interaktif yang berbasis *Wordwall* mampu secara efektif meningkatkan kualitas pembelajaran matematika, terutama pada topik penjumlahan dan pengurangan untuk siswa kelas I SD.

Validasi dari para ahli materi dan media telah menunjukkan nilai rata-rata yang tinggi, yakni 85% dan 92%, yang berada dalam kategori sangat valid, sehingga media ini dianggap layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Di sisi lain, penggunaan *Wordwall* dalam proses belajar mengajar terbukti dapat meningkatkan partisipasi siswa, menjadikan suasana belajar lebih menarik, serta membantu siswa memahami konsep matematika dengan lebih baik.

Menurut hasil dari uji coba yang terbatas, terdapat peningkatan yang signifikan dalam pencapaian belajar siswa. Pada siklus I, hanya 33,33% siswa yang berhasil, namun pada siklus II, angkanya meningkat menjadi 76,92%, yang menunjukkan bahwa penggunaan media *Wordwall* dapat secara nyata meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, media pembelajaran interaktif berbasis *Wordwall* direkomendasikan sebagai salah satu media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa di tingkat sekolah dasar.

#### DAFTAR REFERENSI

- Afrika Lita Dewi, N., Arya Wardana, L., Yulian Kasdriyanto, D., & FKIP Universitas Panca Marga, P. (2025a). *PENERAPAN MULTIMEDIA INTERAKTIF WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN KELAS II DI SDN KALISALAM II*. 10, 2477–2143.
- Afrika Lita Dewi, N., Arya Wardana, L., Yulian Kasdriyanto, D., & FKIP Universitas Panca Marga, P. (2025b). *PENERAPAN MULTIMEDIA INTERAKTIF WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN KELAS II DI SDN KALISALAM II* (Vol.
-

10).

- Ali, A., Fenica, S. D., Aini, W., Hidayat, A. F., & Jambi, U. (2025). *Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar*. 3(1), 1–6.
- Dadi Putra, A., & Salsabila, H. (2021). *Pengaruh Media Interaktif dalam Perkembangan Kegiatan Pembelajaran pada Instansi Pendidikan*. <https://ejournal.upi.edu/index.php/JIK>
- Dina Kurniastuti, & Sutrisna Wibawa. (2024). Pengembangan Multimedia Pembelajaran PPKn Berbasis Wordwall Untuk Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar. *Semantik : Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 2(1), 142–152. <https://doi.org/10.61132/semantik.v2i1.230>
- Hafilda, N. E., Danawati, M. G., & Yayuk, E. (2024). Pengembangan Media Math Board Penjumlahan dan Pengurangan (Mabo Jurang) Materi Soal Cerita untuk Kelas 2 Sekolah Dasar. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 4(3), 433–441. <https://doi.org/10.53299/jagomipa.v4i3.666>
- Hasan, M., Milawati, Mp., Darodjat, Mp., & DrTuti Khairani Harahap, Ma. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN*.
- Rahmadanti, A., Amril, L. O., & Efendi, I. (2024). Efektivitas Media Pembelajaran Wordwall terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 3(1), 117–125. <https://doi.org/10.56855/jpsd.v3i1.1086>
- Wahyudi, I., Jayanti, J., & Suryani, I. (2025). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME EDUCATION WORDWALL MATERI PENJUMLAHAN BILANGAN PECAHAN PADA SISWA KELAS V SDN 92 PALEMBANG. *Jurnal JIPDAS (Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar)*, 5(1), 45–61. <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i1.2421>
- 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. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i2.2357>
-