

## EFEKTIVITAS MEDIA *WORDWALL* TERHADAP KEMAMPUAN MENYELESAIKAN SOAL CERITA MATEMATIKA KELAS 2 SD NEGERI GANDEKAN SURAKARTA

Siti Aminah<sup>1</sup>, Ema Butsi Prihastari<sup>2</sup>, Oka Irmade<sup>3</sup>

Universitas Slamet Riyadi

aninda714@gmail.com; butsinegara@gmail.com

---

### Abstract

The low performance of second-grade students at SD Negeri Gandekan Surakarta in solving mathematical word problems highlights the need for more communicative and engaging instructional media. This study aims to evaluate the effectiveness of Wordwall media in improving students' ability to solve mathematical word problems. A quantitative approach was employed using a one-group pretest-posttest design involving 26 students. Data were collected through observation, tests, and documentation, using validated and reliable instruments. The results showed a significant increase in students' average scores, from 56.12 (pretest) to 82.77 (posttest), following the implementation of Wordwall-based instruction. N-Gain analysis indicated a moderate level of improvement, suggesting that Wordwall is effective in helping students understand and solve mathematical word problems. This study affirms that Wordwall is an effective interactive digital tool that enriches mathematics instruction, enhances conceptual understanding, and encourages active student participation.

**Keywords:** Wordwall Media; Mathematical Word Problems; Learning Effectiveness; Digital Innovation; Elementary School Students

**Abstrak:** Rendahnya kemampuan peserta didik kelas II di SD Negeri Gandekan Surakarta dalam menyelesaikan soal cerita matematika menunjukkan perlunya inovasi media ajar yang lebih komunikatif dan atraktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas media *Wordwall* dalam meningkatkan kemampuan pemecahan soal cerita matematika pada siswa kelas II sekolah dasar. Desain penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan model *one group pretest-posttest*,

melibatkan 26 peserta didik. Data dikumpulkan melalui observasi, tes, dan dokumentasi, menggunakan instrumen yang telah divalidasi dan reliabel. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada skor rata-rata peserta didik dari 56,12 pada pretest menjadi 82,77 pada posttest setelah intervensi pembelajaran menggunakan *Wordwall*. Analisis N-Gain menunjukkan peningkatan pada kategori sedang, yang mengindikasikan efektivitas media *Wordwall* dalam membantu siswa memahami dan menyelesaikan soal cerita matematika. Studi ini menegaskan bahwa *Wordwall* merupakan media digital interaktif yang efektif untuk memperkaya proses pembelajaran matematika, meningkatkan pemahaman konsep, serta mendorong partisipasi aktif peserta didik.

**Kata Kunci:** Media Wordwall; Soal Cerita Matematika; Efektivitas Pembelajaran; Inovasi Digital; Peserta Didik Sekolah Dasar

## PENDAHULUAN

Pendidikan bertujuan memperluas wawasan dan mengasah pengetahuan serta keterampilan melalui proses belajar-mengajar. Menurut UU RI No. 2 Tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan merupakan upaya sadar dalam membina, mengajar, dan melatih peserta didik agar siap menjalankan perannya di masa depan. Di sekolah dasar, matematika berfungsi penting dalam mengembangkan pola rasional, analitis, dan terstruktur pada peserta didik (Hidayati, 2020).

Salah satu aspek pembelajaran matematika yang menjadi fokus utama adalah kemampuan menyelesaikan bersangkutan dengan cerita, yaitu tentang yang dijelaskan melalui narasi dan mencerminkan situasi keseharian. Soal cerita menuntut peserta didik mencermati informasi, menerjemahkannya ke dalam bentuk matematis, dan menyusun langkah penyelesaian secara logis (Lestari & Karlimah, 2020). Evolusi sains dan teknologi menuntut peserta didik berdaya cipta dalam penyelesaian persoalan dan menyelesaikan permasalahan ketika pembelajaran secara lebih efektif. Menurut Halimah, H.Sutoyo & Prihastari, (2023). Soal cerita matematika berfungsi menakar penguasaan konsep, solusi problem, dan determinasi keputusan pada kondisi autentik.

Namun pada kenyataannya, hasil pengawasan di tingkat 2 SD Negeri Gandekan Surakarta memperlihatkan bahwa hanya 10% peserta didik mampu menyelesaikan soal cerita secara mandiri, 40% masih bergantung pada bantuan guru, dan 50% belum mampu menyelesaikannya dengan benar. Temuan tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara tujuan pembelajaran dan kemampuan peserta didik. Wawancara tanggal 15 November 2024

mengungkap penyebab utama lemahnya kompetensi siswa dalam soal narasi, yakni terbatasnya sarana ajar yang komunikatif dan memikat.

Media ajar memiliki kontribusi vital terhadap pencapaian pembelajaran. Sarana yang tepat sanggup memacu antusiasme, partisipasi, dan penguasaan materi peserta didik. Kustandi, C. & Darmawan, (2020) menyatakan bahwa media pembelajaran yang bersifat interaktif mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik dan membentuk nuansa belajar yang membahagiakan. Beberapa media interaktif yang populer diterapkan dalam pengajaran saat ini adalah Wordwall, yaitu platform pembelajaran berbasis digital yang menyajikan konten dalam bentuk kuis, roda acak, mencocokkan pasangan, dan crossword. Media fisik yang dimaksud alat pembelajaran konvensional seperti papan tulis, bagan, slide, OHP/OHT, dan objek nyata. Quizizz, Kahoot, papan interaktif, dan wordwall adalah beberapa seperti media penolong peserta didik berpartisipasi pada tugas matematika. Wordwall adalah penggunaan aplikasi pada riset ini.

Aplikasi Wordwall ialah platform daring di wordwall.net yang menyediakan aneka gim edukatif interaktif, sehingga peserta didik dapat bereksplorasi sambil menyerap materi pembelajaran (Sugiani, 2023). Menurut Azizah et al., (2023) Aplikasi daring ini menyediakan fitur pembuatan konten edukatif, meliputi kuis, padanan, acak kata, anagram, tematik pencarian kata, klasifikasi, dan lain-lain. Uniknya, aplikasi ini memberi kemudahan akses digital serta opsi mengunduh dan mencetak materi ke bentuk fisik. Wordwall sesuai berupa tahapan alur berpikir yang dibutuhkan peserta didik ketika mempelajari soal cerita matematika. Karenanya, Wordwall dianggap sebagai pilihan terbaik guna mengembangkan keahlian peserta didik menuntaskan soal cerita matematika (Yuliza et al., 2023). Tidak hanya itu Wordwall memudahkan pendidik berkreasi dalam menyebarkan materi kepada peserta didik (Wanazziezah et al., 2025).

Wordwall menjadi pilihan karena kemampuannya menyajikan pembelajaran berbasis permainan yang membuat peserta didik lebih tertarik dan termotivasi. Putri, (2020) menyebutkan bahwa pemakaian Wordwall ketika pembelajaran matematika menolong peserta didik dalam memahami konsep, memajukan keaktifan, dan mengurangi kebosanan. Selain itu, Wordwall memungkinkan guru menyajikan soal secara variatif dan melibatkan peserta didik dalam proses belajar yang lebih partisipatif. Ini tambahkan kutipan pada kalimat *Wordwall* adalah aplikasi pembelajaran menarik dan menyenangkan yang membantu peserta didik memahami pelajaran. Sebagaimana dinyatakan oleh. Media ini terdiri dari

platform yang berisi berbagai jenis permainan, contohnya kuis, kartu acak, crossword, serta lainnya. Wordwall membantu peserta didik belajar lebih baik karena membuat pelajaran lebih interaktif (Suhendar et al., 2025).

Penelitian yang dilakukan oleh Rahmadanti, Amril, and Efendi (2024), Studi ini mengindikasikan bahwa penerapan *Wordwall* berdampak konstruktif pada capaian akademik siswa kelas IV SDN Cigombang 02. Tidak hanya itu, Hikma, N. A. Hafidzah, (2024) juga menjelaskan bahwa peningkatan kemampuan peserta didik dalam mendalami materi pecahan disebabkan oleh penerapan media Wordwall yang interaktif, menyenangkan, dan mudah diakses oleh peserta didik sekolah dasar. Wordwall dianggap mampu mengurangi kebosanan dan meningkatkan partisipasi aktif peserta didik selama proses pembelajaran.

Hasil ini konsisten dengan riset Anggriany, Nabila, Rakhmawati (2024) terkait keberhasilan game edukatif Wordwall dalam mengoptimalkan prestasi belajar matematika peserta didik. Mereka menyimpulkan bahwa Wordwall selaku media gim edukatif memfasilitasi atmosfer belajar yang atraktif dan kondusif, berkontribusi signifikan terhadap peningkatan prestasi matematis peserta didik. Selain itu, penelitian oleh Lubis, Anggianna Putri, Nuriadin (2022) menyatakan bahwa penerapan Wordwall di kelas V matematika signifikan mendongkrak prestasi belajar peserta didik. Penggunaan media interaktif dan aplikasi e-learning seperti Wordwall menciptakan relasi positif dan saling mendukung antara pendidik dan peserta didik serta memberikan kemudahan dalam memahami konsep matematika secara konkret.

Penelitian ini memiliki persamaan dengan studi-studi terdahulu dalam hal media yang digunakan dan pendekatan eksperimen yang digunakan untuk melihat efektivitas pembelajaran. Namun, penelitian ini memiliki perbedaan signifikan dari sisi jenjang kelas, materi fokus, dan konteks pembelajaran, yakni soal cerita dalam Kurikulum Merdeka untuk peserta didik kelas II. Studi ini diharapkan menambah sumbangsih terhadap inovasi sarana interaktif dalam pengajaran matematika jenjang dasar.

## **METODE**

Riset ini mengadopsi metode kuantitatif. Sugiyono (2018) menjelaskan bahwa metode kuantitatif biasanya digunakan dengan menentukan populasi atau sampel tertentu. Metode ini biasanya diambil secara acak. Data dikumpulkan dengan alat penelitian, dianalisis secara deskriptif statistik, dan hipotesis diuji. Rancangan yang diterapkan pada

riset ini, *one group desain pre-test post-test* digunakan untuk mengetahui apakah nilai peserta didik akan berkembang setelah media pembelajaran diterapkan.

Penelitian dilaksanakan pada SD Negeri Gandekan Surakarta, Jl. Sungai Batanghari NO 23, Kec, Jebres, kota Surakarta Jawa Tengah 57122. Karena tempat penelitian ini sesuai dengan dengan permasalahan yang akan diteliti. Selain itu, SD Negeri Gandekan adalah tempat magang saya PLP 2 selama 3 bulan, jadi saya dapat lebih akurat memeriksa semua aspek proyek penelitian. Penelitian dilakukan kurang lebih dua bulan dari observasi, penyusunan proposal, ujian skripsi dan revisi. Penelitian dilakukan pada bulan terhitung dari bulan November 2024 hingga dengan juni 2025.

Variabel bebas disebut sebagai (X) ialah efektivitas *wordwall* media. Sedangkan variabel terikat penelitian ini dan skala pengukurannya. Secara konseptual, berfikir kritis adalah kemampuan seseorang untuk mengevaluasi bukan saja masalah tetapi juga konsep atau pemikiran yang dipersempit untuk menjaring solusi selaras dengan kognisi dan penalaran. Variabel diasesmen melalui uji pre-test dan post-test.

Sugiyono (2019) menggambarkan populasi berupa wilayah umum. Setiap subjek yang diukur dan diteliti adalah elemen populasi. Ada 26 peserta didik di Kelas 2 SD Negeri Gandekan 2024/2025. Sugiyono (2019), sampel akan dipilih berdasarkan jumlah jenis atau komponen populasi untuk diteliti. Karenanya, peneliti mengumpulkan sampel dari semua peserta didik kelas 2, total 26 peserta didik. Sampling jenuh adalah teknik saat seluruh populasi digunakan sebagai sampel. Pendekatan pengambilan sampel digunakan Teknik Sampling Jenuh, yaitu seluruh populasi pada riset menjadi sampel.

Pengambilan data melibatkan pengamatan, tes, dan pencatatan dokumen. Analisis dilakukan memakai uji paired sample t-test serta kalkulasi N-Gain. Sebelum tahap analisis data terlebih dahulu melakukan uji instrument yaitu pengujian validitas, reliabilitas, indeks kesukaran, dan daya diskriminasi item.

## HASIL

Dalam menghitung perolehan nilai peserta didik dimanfaatkan rumus uji-t (*paired sampel t-test*). Data yang dimanfaatkan penelitian juga dijelaskan dalam deskripsi data ini. Ini termasuk mean, deviasi standar, skor tertinggi, dan terendah. Data ini digunakan untuk mengevaluasi efektivitas potensi peserta didik kelas II untuk menuntaskan soal cerita matematika sebelum dan setelah penggunaan media *wordwall*.

## 1. Deskripsi Data Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Matematika Diberikan Treatment Media *Wordwall*

Berdasarkan hasil analisis implementasi pretest yang dilaksanakan pada peserta didik tingkat II SD Negeri Gandekan saat tahun ajaran 2024/2025 menunjukkan kemampuan mereka untuk menyelesaikan soal cerita sebelum menggunakan media *wordwall* untuk mengevaluasi kemampuan mereka untuk menyelesaikan soal cerita matematika. Tabel frekuensi berikut menunjukkan hasilnya:

**Tabel 1.** Distribusi Statistik Sebelum Menggunakan Media *Wordwall* Descriptive Statistics

	N	Minimu m	Maxsimu m	Mea n	Std.Deviatio n
pretes	2	33	73	56.1	10.768
t	6			2	

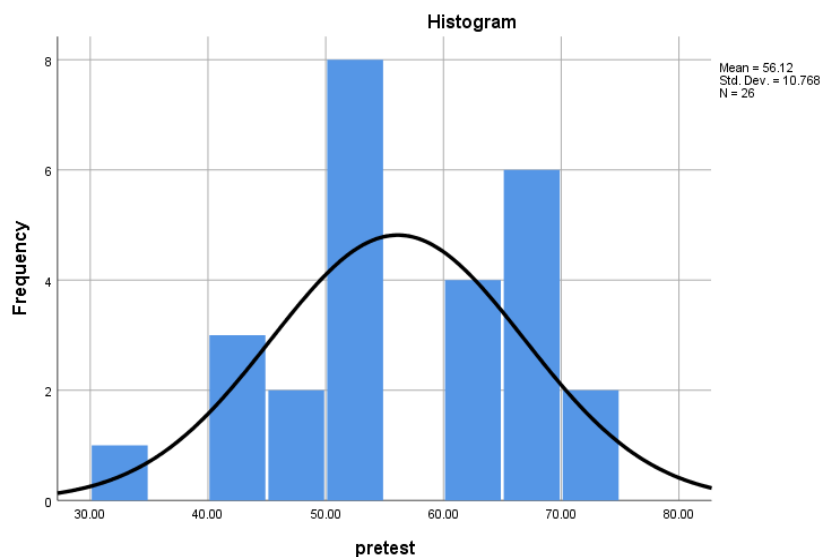
Selanjutnya temuan perhitungan distribusi frekuensi sebelum penerapan media *wordwall* dipaparkan pada table 2

**Tabel 2.** Distribusi Frekuensi Sebelum Menggunakan Media *Wordwall*

Kelas	Interval	Interval Kelas	Frekuesnsi
1	33 - 39	33-39	1
2	40 - 46	40-46	3
3	47 - 53	47-53	11
4	54 - 60	54-60	4
5	61 - 67	61-67	5
6	68 - 74	68-74	2

Dari tabel diatas ditemukan jika interval (33-39) mempunyai frekuensi 1 peserta didik, bernilai 33 sebanyak 1 peserta didik, interval (40-46) mempunyai frekuensi 3 peserta didik bernilai 40 berjumlah 3, interval (47-53) mempunyai frekuensi 11 peserta didik, bernilai 47 berjumlah 2 peserta didik, bernilai 53 sebanyak 9 peserta didik, interval (54-60) mempunyai 4 frekuensi peserta didik bernilai 60 berjumlah 4 peserta didik, interval (61-67) mempunyai 5 frekuensi peserta didik bernilai 67 berjumlah 5 peserta didik, interval (68-74) mempunyai 2 frekuensi peserta didik bernilai 73 berjumlah 2 peserta didik.

Kemampuan menuntaskan soal cerita peserta didik dalam nilai pretest sebelum diterapkan media *wordwall* ketika peserta didik dikelas II SD Negeri Gandekan Surakarta Tahun Ajaran 2024/2025 dapat di ilustrasikan sebagai berikut:



**Gambar 1** Grafik Histogram Peserta Didik Sebelum Diberikan Treatment Menggunakan Media *Wordwall*

Diagram histogram dibentuk dari rentang skor dan jumlah siswa guna menilai kecakapan menyelesaikan soal cerita penjumlahan-pengurangan sebelum intervensi *Wordwall*. Dari 26 siswa kelas II, mayoritas memperoleh hasil belajar yang mencerminkan kemampuan menyelesaikan soal cerita yang belum optimal. Gambar 2 tersirat bahwa kapasitas pemecahan soal cerita siswa kelas IV SD Negeri Gandekan masih minim.

## 2. Deskripsi Data Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Setelah Diberikan Treatment Media *Wordwall*

Evaluasi terhadap peserta didik tingkat II SD Negeri Gandekan Surakarta Tahun Ajaran 2024/2025 memperlihatkan capaian yang lebih baik dalam penyelesaian soal cerita matematika pascapenerapan media *Wordwall*, sebagaimana terlukis berikut ini:

**Tabel 3** Distribusi Statistic Setelah Menggunakan Media *Wordwall*  
Descriptive Statistics

	N	Minimu m	Maxsimu m	Mea n	Std.Deviatio n
postes	2			82.7	
t	6	60	100	7	10.367

Tabel yang disajikan menunjukkan pencapaian peserta didik dalam memecahkan soal cerita matematika setelah memperoleh perlakuan pembelajaran menggunakan media *Wordwall*. Tabel ini digunakan untuk mengolah data berupa nilai *mean*, nilai terkecil, nilai

terbesar, dan nilai standar deviasi peserta didik. Setelah data kuantitatif ini dianalisis, langkah selanjutnya adalah menghitung kelas interval, rentang nilai, serta panjang dari masing-masing kelas interval.

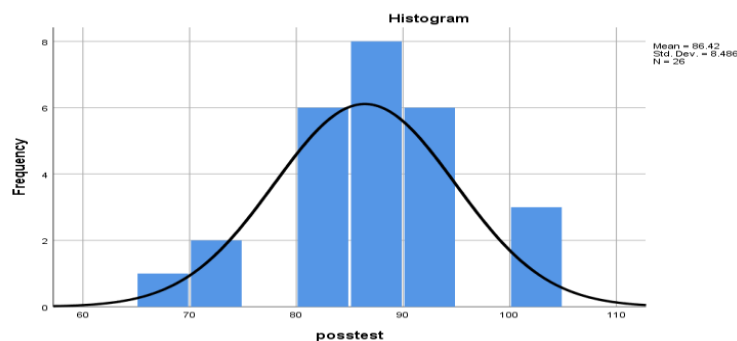
Distribusi frekuensi yang menggambarkan hasil kemampuan peserta didik setelah diterapkannya media pembelajaran *Wordwall* ditampilkan lebih lanjut melalui tabel dibawah:

**Tabel 4** Distribusi Sesudah Menggunakan Media *Wordwall*

Kelas	Interval	Interval Kelas	Frekuensi	
1	67	72	67-72	1
2	73	78	73-78	2
3	79	84	79-84	6
4	85	90	85-90	9
5	91	96	91-96	5
6	97	101	97-101	3

Dari tabel interval diatas dapat diketahui bahwa interval didapat jika interval (60–66) mempunyai 1 frekuensi peserta didik bernilai 60, interval (67-73) mempunyai 5 frekuensi peserta didik bernilai 67 terbilang 1 peserta didik, nilai 73 terbilang 4 peserta didik, interval (74-80) mempunyai 8 frekuensi peserta didik bernilai 80 berjumlah 8 peserta didik, interval (81-87) mempunyai 4 frekuensi bernilai 87 berjumlah 4, interval (88-94) mempunyai 3 frekuensi peserta didik perolehan nilai 93 berjumlah 3 peserta didik, interval (95-101) mempunyai 5 frekuensi peserta didik bernilai 100 berjumlah 5 peserta didik.

Capaian posttest peserta didik pasca penerapan *Wordwall* di kelas II SD Negeri Gandekan Surakarta Tahun 2024/2025 ditampilkan sebagai berikut:



**Gambar 2** Grafik Histogram Sesudah Diberikan Treatment Menggunakan Media *Wordwall*

Diagram di atas merekam sebaran skor dan jumlah siswa guna memetakan progres penyelesaian soal cerita pasca treatment *Wordwall*.

Berdasar hasil belajar dapat diketahui peserta didik mendapatkan hasil yang cukup baik setelah diterapkannya media *wordwall* pada kegiatan pembelajaran, hal itu dibuktikan melalui dominan peserta didik yang mendapat nilai cukup tinggi pada posttest yang telah diterapkan kepada peserta didik tingkat II SD Negeri Gandekan yang mana soal itu ditujukan guna menguji kecakapan peserta didik dalam menuntaskan soal cerita matematika.

### 3. Pengujian Hipotesis

#### Uji Prasyarat

Pengujian hipotesis dimaksudkan mengonfirmasi klaim bahwa penerapan media Wordwall berdampak signifikan pada keterampilan menuntaskan soal cerita matematika peserta didik di tingkat II SD Negeri Gandekan Surakarta tahun pembelajaran 2024/2025. Sebelum perhitungan analisis data menggunakan teknik t-test dilakukan uji normalitas.

**Table 5** Hasil Uji Normalitas

	Test Of Normality			Keterangan
	Shapito-Wilk			
	statistic	Df	Sig.	
Pretest	.938	26	.119	Berdistribusi Normal
Posttest	.939	26	.124	Berdistribusi Normal

Dari table uji *normality* didapat temuan nilai signifikan dari tiap variabel. Temuan dikomparasi dengan derajat signifikan senilai 5% atau 0,05. Makam memiliki kriteria jika nilai SW hitung  $>0,05$  artinya,  $H_0$  memenuhi syarat normalitas dan dapat diterima., tetapi jika sebaliknya  $SW < 0,05$  Artinya,  $H_0$  tidak memenuhi asumsi normalitas sehingga ditolak. Hasil uji normalitas nilai pretest terdapat sig 0,119  $> 0,05$ , nilai posstest terdapat sig 0,124  $> 0,05$ . Data terdistribusi normal karena nilai signifikansi di atas 0,05, sehingga layak dianalisis lebih lanjut.

#### Uji T-Test

Setelah dilaksanakan uji normalitas dan data berdistribusi normal hingga selanjutnya melakukan perhitungan dengan uji paired sampel t-test dengan bantuan SPSS 26. Uji ini dimaksudkan menguji keberhasilan media Wordwall dalam menunjang kecakapan penguraian soal cerita matematika peserta didik di tingkat II SD Negeri Gandekan Surakarta Tahun Pelajaran 2024/2025. Uji pada tabel 6:

**Tabel 6 Paired Sampel Statistic**

<b>Paired Samples Statistic</b>				
	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pretest	56.12	26	10.768	1.112
posstest	86.42	26	8.486	1.664

Data menunjukkan mean pretest 56,12 dan posttest 86,42, mengindikasikan lonjakan nilai yang signifikan.

**Tabel 7 Paired Samples Correlation**

<b>Paired Samples Correlation</b>				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretest & posstest	26	.510	.008

Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai pretest dan posttest mempunyai relasi signifikan juga positif, terhadap nilai korelasi 0,510 dan signifikansi 0,008. Data mengisyaratkan bahwa capaian pretest tinggi selaras dengan hasil posttest yang lebih baik. Perbedaan ini tidak terjadi secara kebetulan, tetapi secara statistik signifikan. Ada korelasi positif sedang antara nilai pretest dan posttest, dengan nilai korelasi 0,510. Nilai pretest peserta didik meningkat, dengan nilai signifikansi (p-value) 0.008, yang sangat rendah dari 0.05, memperlihatkan hubungan antara pretest dan posttest yakni signifikan statistik.

**Tabel 8 Paired Samples Test**

<b>Paired Samples Test</b>								
pair1 pretest– posstest	Mean	Std Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		T	df	Sig. (2- tailed)
				Lower	upper			
	-30.308	9.731	1.908	-34.238	-26377	-15.880	25	.000

Dari analisis data statistic pada table dengan bantuan SPSS 26 menggunakan paired sampel T-test tentang efektivitas media *wordwall* terhadap menyelesaikan soal cerita pada subjek materi penjumlahan dan pengurangan, nilai sig 0,000 lebih sedikit dari 0,05, sehingga Ha terbukti valid.

Nilai t hitung-15,880 lebih dominan secara mutlak dari t tabel 2,060 ( $|t| > t$  tabel). Karena Sig. 0,000 < 0,05, Ha diterima. Artinya, terdapat selisih signifikan ditengah-tengah pretest dan posttest.

Analisis menunjukkan hipotesis mengenai efektivitas Wordwall dalam mengasah kecakapan menuntaskan soal cerita matematika di tingkat II SD Negeri Gandekan Surakarta terbukti valid.

### Uji N-gain

Pasca uji paired t-test yang mengonfirmasi selisih signifikan ditengah-tengah pretest dan posttest, perhitungan N-Gain diterapkan guna mengukur derajat perkembangan capaian belajar akibat pemanfaatan media Wordwall.

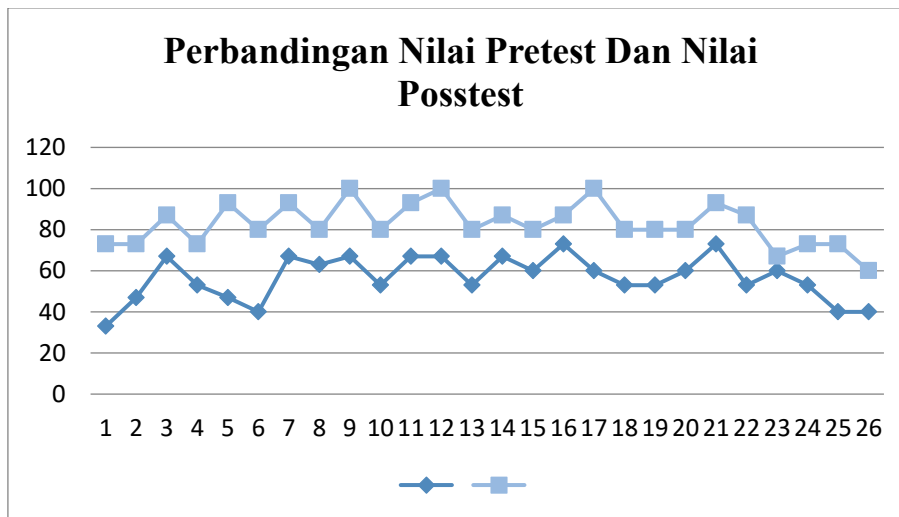
Perhitungan N-Gain ini bertujuan untuk mengukur efektivitas perlakuan secara kuantitatif berdasarkan peningkatan score yang didapat masing– masing peserta didik. Rekapitulasi capaian N-Gain individu tercantum pada tabel di bawah:

**Tabel 9** Uji N-Gain

Descriptive statistics					
	N	Min	Max	mean	Std. Deviation
Ngain_score	26	.18	1.00	6963	18058
Ngain_persen	26	17.50	100.00	69.6281	18.05836

Dari analisis data statistic pada table dengan bantuan SPSS 26 menggunakan Descriptive statistics tentang efektivitas media *wordwall*. Merujuk hasil analisis dari data didapat nilai rata– rata N-Gain Score 0,6963 dan N-Gain persen 69.6281 (69,63%). Nilai minimum N-gain score adalah 0,18 dan nilai maksimum adalah 1,00. Sementara itu, untuk N- Gain dalam bentuk persentase nilai minimum 17.50% dan maksimum 100,00%. Dengan rata– rata N-gain senilai 0,6963 terkategori (sedang-tinggi), hal ini menunjukkan kalau penerapan media wordwall dalam pengajaran matematika soal cerita penjumlahan dan pengurangan memberikan capaian hasil belajar yang efektif pada peserta didik kelas 2 SD Negeri Gandekasn Surakarta.

Berdasarkan uji hipotesis diatas dapat dikatakan ada perubahan signifikan antara hasil pretest dan posstest pada penggunaan media wordwall pada kelas 2 SD Negeri Gandekan Surakarta, tgerlihat dari rerata hasil pretest pesera didik didapatkan melalui rerata 56.15 pasca intervensi dengan Wordwall, rerata skor posttest peserta didik tercatat 86,4. adapun kenaikan pada grafik sebagai berikut:



**Gambar 3** Grafik Perbandingan Peningkatan Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Kelas 2

Temuan studi memperlihatkan bahwa Wordwall memberikan pengaruh positif terhadap keterampilan menyelesaikan soal cerita matematika. Rata-rata skor meningkat dari 56,12 menjadi 86,42, sedangkan N-Gain mencapai 0,70 (kategori cukup efektif), menegaskan peran media ini dalam mendongkrak pemahaman peserta didik terhadap materi penjumlahan dan pengurangan pada peserta didik tingkat II.

## PEMBAHASAN

Kegiatan belajar berbasis Wordwall dibuka oleh pendidik dengan pemaparan sasaran pembelajaran kepada peserta didik menjelaskan bahwa mereka akan belajar sambil bermain melalui media interaktif. Dari hasil analisis data sebelum media *Wordwall* diterapkan menunjukkan bahwa hanya terdapat 2 peserta didik yang memiliki nilai 73 dari 26 peserta didik. 2 peserta didik tersebut pun tidak sepenuhnya menguasai kemampuan menuntaskan soal cerita. Dengan demikian, kecakapan peserta didik menuntaskan soal cerita matematika sebelum diterapkannya media *Wordwall* masih tergolong rendah.

Pada pertemuan pertama, kegiatan dimulai dengan pretest pretest guna menakar kompetensi dasar peserta didik, dilanjutkan dengan pemberian materi dan penerapan awal media Wordwall. Aktivitas ini mendorong peserta didik untuk lebih memahami langkah-langkah menyelesaikan soal cerita dan meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam menyampaikan jawaban. Pertemuan kedua dan ketiga digunakan untuk memperkuat pemahaman peserta didik melalui latihan soal di LKPD dan penguatan kembali dengan Wordwall. Pada pertemuan keempat, penggunaan Wordwall tetap diterapkan sebagai

penguatan akhir sebelum posttest. Melalui kegiatan ini, peserta didik dapat meninjau kembali materi secara menyenangkan sebelum mengikuti evaluasi hasil belajar.

Setelah media Wordwall diterapkan, analisis data menunjukkan bahwa terdapat 23 peserta didik yang nilainya berada di atas 75 atau dapat dikatakan tuntas. Selanjutnya menguji hipotesis dengan menggunakan uji T guna mengetahui ada atau tidaknya perbedaan kemampuan peserta didik sebelum menerapkan media Wordwall dan setelah menerapkan media Wordwall serta Uji N-Gain digunakan guna menakar derajat kenaikan capaian belajar setelah intervensi media Wordwall.

Dari analisis bantuan data statistik pada tabel dengan SPSS 26 menggunakan uji T sampel berpasangan tentang efektivitas media wordwall untuk menyelesaikan soal cerita pada subjek materi penjumlahan dan pengurangan, didapatkan nilai sig.  $0,000 < 0,05$ , Ha terbukti sah, mengindikasikan disparitas kemampuan peserta didik sebelum dan sesudah intervensi media Wordwall. Dari tabel 8, nilai t hitung senilai-15,880. Nilai ini disamakan dengan t tabel pada derajat kebebasan  $(n-1)$  yaitu  $(26-1)=25$  dengan derajat signifikansi 5% senilai 2,060. Karena nilai mutlak t hitung lebih dominan dari t tabel ( $|-15,880| > 2,060$ ), maka Ha diterima dan Ho ditolak.

Analisis data menghasilkan rerata N-Gain Score 0,6963 dan N-Gain persen 69.6281 (69,63%). Nilai minimum N-gain score yakni 0,18 dan nilai maksimum yaitu 1,00. Sementara itu, untuk N- Gain dalam bentuk persentase nilai minimum 17.50% dan maksimum 100,00%. Dengan rerata N-gain sebanyak 0,6963 yang terkategori (sedang-tinggi), hal ini menunjukkan pemakaian media wordwall dalam pembelajaran matematika soal cerita penjumlahan dan pengurangan memberikan peningkatan capaian belajar yang efektif untuk peserta didik tingkat 2 SD Negeri Gandekasn Surakarta.

Jika dilihat dari Gambar 3, maka dapat diketahui bahwa penggunaan media Wordwall memberikan dampak positif dalam menuntaskan soal cerita matematika peserta didik di tingkat II SD Negeri Gandekan Surakarta. Hal ini diperlihatkan melalui peningkatan nilai rerata pretest sebesar 56,12 menjadi 86,42 pada posttest, dan nilai N-Gain sebanyak 0,70, yang tercakup dalam kategori cukup efektif. Peningkatan ini menunjukkan jika media Wordwall mampu membagikan kontribusi terhadap peningkatan pemahaman peserta didik melalui penyelesaian soal cerita matematika, terutama pada penjumlahan dan pengurangan.

Soal cerita dijelaskan sebagai bentuk soal matematika yang disusun dalam konteks naratif atau kehidupan sehari-hari, yang mewajibkan peserta didik tidak hanya melakukan

perhitungan, tetapi juga memahami situasi, menentukan informasi utama, dan menerjemahkannya ke dalam model matematika (Fazrul Prasetya Nur Fahrozy, 2023). Sejalan dengan pendapat Kaprinaputri, (2013), kemampuan menyelesaikan soal cerita mencakup empat tahapan: pemahaman masalah, berencana menuntaskan, menjalankan rencana, dan memeriksa kembali hasil. Tahapan-tahapan ini membutuhkan media pembelajaran yang mampu memfasilitasi keterampilan berpikir kritis secara bertahap. Wordwall, dengan fitur interaktif dan gamifikasi, mendorong peserta didik untuk memahami alur cerita dan mengasah keterampilan berpikir tersebut secara menyenangkan.

Riset mengindikasikan bahwa pemanfaatan media Wordwall pada pembelajaran matematika khususnya pada soal cerita penjumlahan dan pengurangan menghasilkan nilai positif pada pencapaian kemampuan peserta didik kelas II SD Negeri Gandekan Surakarta. Rerata nilai pretest 56,12 bertambah menjadi 86,42 pada posttest. Peningkatan tersebut didukung oleh hasil uji N-Gain 0,6963 (kategori cukup efektif) dan uji-t yang berarti signifikansi  $0,000 < 0,05$ , mengindikasikan selisih nilai pretest dan posttest yang signifikan secara statistik. Dengan begitu, pemanfaatan Wordwall signifikan mendukung pemahaman siswa pada soal cerita matematika secara lebih menyenangkan dan interaktif.

Dari segi analisis hasil penelitian, terlihat bahwa peserta didik menunjukkan peningkatan pemahaman terhadap langkah-langkah dalam menyelesaikan soal cerita, mulai dari memahami narasi soal, mengidentifikasi informasi penting, hingga menyusun solusi matematis secara logistik. Aktivitas pembelajaran menggunakan Wordwall yang dikemas dalam bentuk permainan kuis, cocok menghasilkan nuansa belajar yang seru dan mendorong partisipasi aktif peserta didik. Selama pelaksanaan, peserta didik menjadi lebih fokus, antusias, dan berani mencoba menyelesaikan soal secara mandiri.

Temuan ini diperkuat oleh beberapa penelitian terdahulu. Penelitian relevan dilakukan oleh Rahmadanti et al., (2024) yang mengindikasikan bahwa Wordwall berkontribusi nyata pada capaian belajar matematika peserta didik kelas IV SDN Cigombong 02. Media ini dinilai mampu meningkatkan partisipasi dan hasil belajar karena sifatnya yang interaktif dan menyenangkan. Penelitian sejenis oleh Marisa et al., (2024) mengungkap Wordwall berperan signifikan dalam memacu antusiasme dan dorongan belajar peserta didik melalui (Andini et al., 2025) di SDN 8 Barru mengindikasikan bahwa Wordwall berkontribusi nyata pada capaian belajar matematika peserta didik kelas IV SDN Cigombong 02. Sementara itu, penelitian oleh Reyhan et al., (2024) mengonfirmasi

efektivitas Wordwall dalam mengasah keterampilan penjumlahan dua bilangan peserta didik kelas II Madrasah Ibtidaiyah.

Namun demikian, keempat penelitian tersebut lebih banyak berfokus pada aspek hasil belajar atau minat belajar secara umum. Sedangkan penelitian ini lebih berfokus dan spesifik, yaitu efektivitas Wordwall dalam meningkatkan kecakapan menyelesaikan soal cerita matematika—kemampuan berpikir yang menggabungkan pemahaman konsep, penalaran logis, dan pemecahan masalah kontekstual—khususnya pada peserta didik tingkat II SD yang masih menempati fase berpikir operasional konkret. Dengan demikian, penelitian ini mengisi celah dalam literatur yang belum banyak mengkaji Wordwall sebagai media pembelajaran dalam konteks soal cerita matematika secara terfokus dan mendalam.

Secara implikatif, riset ini memperlihatkan bahwa Wordwall hadir sebagai terobosan kreatif dalam pengajaran matematika di jenjang dasar. Media ini tak sekadar mendongkrak capaian belajar, tetapi juga memupuk keyakinan diri dan kontribusi aktif peserta didik selama pembelajaran. Bagi guru, Wordwall dapat dijadikan alternatif media penguatan maupun evaluasi yang tidak monoton. Selain itu, pihak sekolah dan pemangku kebijakan pendidikan dapat memanfaatkan temuan ini sebagai dasar dalam penyediaan sarana pembelajaran digital serta pelatihan guru dalam mengintegrasikan teknologi secara efektif ke dalam pembelajaran di kelas.

Demikian, riset ini juga mempunyai keterbatasan. Pertama, jumlah sampel yang terbatas (26 peserta didik) dan dilakukan di satu sekolah saja membatasi generalisasi hasil penelitian ke konteks yang lebih luas. Kedua, fokus materi hanya terbatas pada penjumlahan dan pengurangan soal cerita, sehingga belum menggambarkan efektivitas Wordwall terhadap topik matematika lain yang lebih kompleks. Ketiga, waktu pelaksanaan penelitian yang singkat dapat membatasi pengamatan terhadap dampak jangka panjang media ini terhadap penguasaan konsep dan keterampilan berpikir peserta didik. Keempat, keterbatasan teknis seperti ketersediaan perangkat, koneksi internet, serta kesiapan guru dalam mengoperasikan Wordwall masih menjadi tantangan dalam penerapannya secara luas. Demikian, dibutuhkan penelitian lanjutan yang melibatkan lebih banyak subjek, mencakup materi yang lebih luas, dan pendekatan yang begitu dalam terhadap dampak kognitif dan afektif dari pemakaian media Wordwall.

## KESIMPULAN

Melalui hasil analisis data, penggunaan media Wordwall terbukti efektif guna mengasah kecakapan peserta didik tingkat II SD Negeri Gandekan Surakarta ketika menuntaskan soal cerita matematika. Rata-rata nilai posttest meningkat signifikan dibandingkan pretest, dan Skor N-Gain 0,70 diklasifikasikan sebagai tingkat efektivitas moderat. Uji t membuktikan selisih yang bermakna pra dan pasca intervensi.

Riset ini memperkaya khazanah pendidikan dasar dan inovasi teknologi, membuktikan bahwa platform digital interaktif semacam Wordwall dapat mengoptimalkan penguasaan konsep matematika secara atraktif dan signifikan.

Studi ini mengafirmasi efektivitas Wordwall dalam mengasah kompetensi pemecahan soal cerita matematika kelas II SD melalui proses belajar kolaboratif yang memupuk keterlibatan aktif dan atmosfer edukatif yang menyenangkan. Namun, hambatan muncul akibat kurangnya literasi teknologi guru dalam memanfaatkan Wordwall, kestabilan jaringan, keterbatasan waktu pembelajaran, serta keterbatasan kemampuan peserta didik dalam mengakses Wordwall. Aspek-aspek ini seyogianya dipertimbangkan dalam rancangan dan implementasi pembelajaran guna memaksimalkan keberhasilan media Wordwall.

Sebagai rekomendasi, guru dapat mengeksplorasi dan memanfaatkan media pembelajaran interaktif seperti Wordwall, terutama untuk materi yang membutuhkan pemahaman konsep, seperti soal cerita. Dengan menggunakan media yang tepat, guru dapat lebih mudah menyampaikan pelajaran dan mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Pendidik semestinya menyesuaikan media ajar selaras dengan profil dan keperluan peserta didik dalam lingkup kelas.

Penelitian ini masih memiliki keterbatasan dalam hal waktu pelaksanaan, ruang lingkup materi, dan jumlah subjek penelitian. Oleh karena itu, penelitian yang lebih luas harus dilakukan oleh peneliti. Hal ini dapat mencakup hal-hal seperti memeriksa apakah media Wordwall berfungsi dengan materi matematika yang berbeda atau membandingkannya dengan alat pembelajaran digital lainnya. Kemampuan berpikir kritis yang lebih mendalam, kerja sama peserta didik, dan motivasi mereka untuk belajar juga dapat menjadi bagian dari penelitian lanjutan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andini, W., Dirham, P. A., & Khlaltsum, U. (2025). Pemanfaatan Web Wordwall Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas Ii Uptd Sdn 8 Barru. *Al Khawarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 21–27. <https://doi.org/10.46368/Kjpm.V5i1.3387>
- Anggriany, Nabila; Rakhmawati, F. (2024). Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematis Peserta Didik. *Jp2m (Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika)Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 5(1), 15–22. <https://doi.org/10.29100/Jp2m.V10i1.6130>
- Azizah, T. N. A., Arifin, S., & Puspitasari, I. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Wordwall Dalam Menunjang Pemahaman Konsep Peserta didik. *Jiip- Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(5), 3168–3175. <https://doi.org/10.54371/Jiip.V6i5.1655>
- Fazrul Prasetya Nur Fahrozy. (2023). Pemahaman Membaca Dan Peserta didik Kesulitan Memahami Soal Cerita Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(2), 430–441. <https://doi.org/10.31949/Jee.V6i2.5296>
- Halimah,H.;Sutoyo,;Prihastari, I. (2023). Soal Cerita Sebagai Sarana Mengukur Kemampuan Masalah Peserta didik. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 8(1), 45–52. <https://doi.org/10.23887/Jpdi.V8i1.2023>
- Hidayati, N. (2020). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Melalui Pendekatan Kontekstual Pada Peserta didik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 34–42. <https://doi.org/10.21009/Jpd.V11i1.2020>
- Hikma, N. A.; Hafidzah, Z. M. K. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Interaktif Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Arjuna*, 2(6), 308–314. <https://doi.org/10.61132/Arjuna.V2i6.1350>
- Kaprinaputri, A. P. (2013). Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Matematika. *Jiv*, 8(1), 10–15. <https://doi.org/10.21009/Jiv.0801.2>
- Kustandi, C.; Darmawan, D. (2020). Pengantar Teknologi Pembelajaran. *Kencana*, 7(2), 45–52. <https://journals.eduped.org/index.php/jpsd/article/view/1086>
- Lestari, M. K. (2020). Kemampuan Pemahaman Soal Cerita Matematika Peserta didik Sekolah Dasar Di Swedia. *Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 14(2), 78–85. <https://doi.org/10.21831/Jmpm.V14i2.2020>
- Lubis, Anggianna Putri; Nuriadin, I. (2022). Efektivitas Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6884–6892. <https://doi.org/10.31004/basicedu.V6i4.3400>
- Marisa, M., Fauzia, N. N., Supriyadi, & Hermawan, J. S. (2024). Implementasi Media Pembelajaran Wordwall Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(3), 44048–44053. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/20947>
- Putri, F. D. (2020). Media Wordwall Sebagai Media Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 22–29. <https://doi.org/10.23887/jtpd.V3i1.2020>
- Rahmadanti, A., Amril, L. O., & Efendi, I. (2024). Efektivitas Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Pada Pelajaran Matematika Di

- Sekolah Dasar. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 3, 117–125. <https://doi.org/10.56855/Jpsd.V3i1.1086>
- Reyhan, A., Purba, A., & Wandini, R. R. (N.D.). Pengaruh Media Wordwall Terhadap Hasil Madrasah Ibtidaiyah. *Pendalas Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Dan Pengabdian Masyarakat*, 1–24. <https://doi.org/10.47006/Pendalas.V4i1.374>
- Sugiani, W. (2023). Aplikasi Berbasis Word Wall Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Guru Indonesia*, 2(2), 82–87. <https://doi.org/10.51817/Jgi.V2i2.273>
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Alfabeta.
- Suhendar, A. W., Ansori, Y. Z., & Yonanda, D. A. (2025). Application Of Wordwall Media In Social Studies Learning On Student Learning Outcomes In Elementary Schools : A Systematic Literature Review. *Pusaka: Journal Of Educational Review*, 2, 13–21. <https://doi.org/10.56773/Pjer.V2i2.68>
- Wanazziezah, L., Afryaningsih, Y., & Listiarini, Y. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Video Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi*, 3(1), 50–59. <https://doi.org/10.60132/Edu.V3i1.395>
- Yuliza, E., Bangun, P. B. J., Sitepu, R., Nurnawati, E., Puspita, M., Octarina, S., & Indrawati. (2023). Pendampingan Pemanfaatan Aplikasi Wordwall Sebagai Game Based Learning Pada Guru-Guru Sd. *Jurnal Pepadu*, 4(1), 103–108. <https://doi.org/10.29303/Pepadu.V4i1.2231>