

# Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall Tipe 'Matching Pairs' dalam Peningkatan Pemahaman Luas Bangun Datar Matematika Siswa Kelas III MIS. Ma'arif Kedungsolo

Oleh:

Endah Ummu Habibah,  
Moch. Bahak Udin By Arifin Pendidikan  
Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Universitas Muhammadiyah Sidoarjo  
Maret, 2025



# Pendahuluan

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif Wordwall tipe 'Matching Pairs' dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas III MIS Ma'arif Kedungsolo terhadap materi luas bangun datar. Dengan menggunakan desain eksperimen yang melibatkan kelompok eksperimen dan kontrol, penelitian ini mengevaluasi dampak media interaktif dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif secara signifikan meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam proses belajar matematika.

# Pertanyaan Penelitian (Rumusan Masalah)

1. Bagaimana efektifitas penggunaan media pembelajaran interaktif Wordwall tipe 'Matching Pairs' dalam meningkatkan pemahaman konsep luas bangun datar pada siswa kelas III MIS Ma'arif Kedungsolo dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional ?
2. Faktor-faktor apa saja yang berkontribusi terhadap peningkatan pemahaman siswa kelas III MIS Ma'arif Kedungsolo dalam materi luas bangun datar ketika menggunakan media pembelajaran interaktif Wordwall tipe 'Matching Pairs' ?

# Metode

Penelitian ini menggunakan desain kuasi-eksperimental dengan dua kelompok: kelompok eksperimen yang menerapkan media pembelajaran interaktif Wordwall tipe 'Matching Pairs' dan kelompok kontrol yang mengikuti metode pembelajaran konvensional. Sampel diambil menggunakan metode purposive sampling, dengan kriteria tertentu yang relevan, seperti kemampuan akademik dan motivasi belajar. Data dikumpulkan melalui pre-test dan post-test untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi luas bangun datar. Uji normalitas distribusi data dilakukan dengan uji Kolmogorov-Smirnov, sedangkan uji homogenitas varians menggunakan uji Levene. Analisis data dilakukan dengan uji t independen untuk menentukan perbedaan signifikan antara kedua kelompok. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelompok eksperimen mengalami peningkatan pemahaman yang signifikan dibandingkan kelompok kontrol.

# Hasil dan Pembahasan

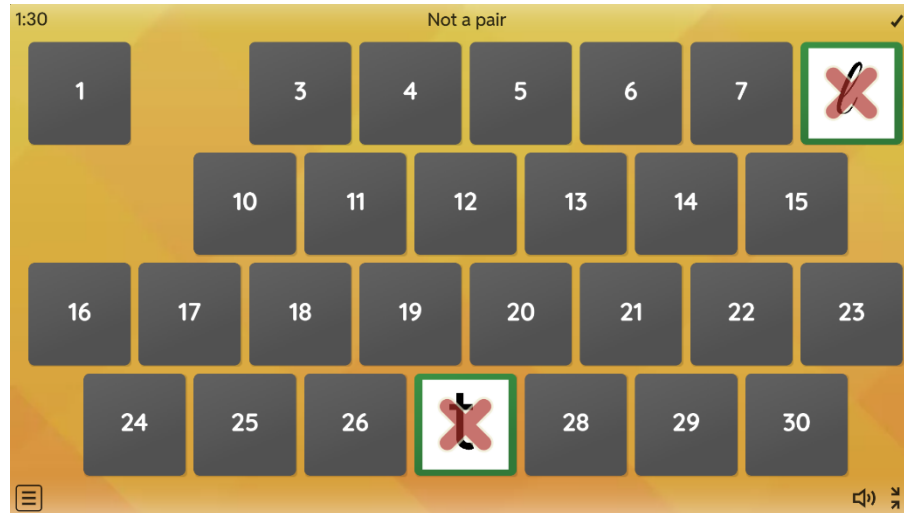
- **Peningkatan Pemahaman Siswa**

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif Wordwall tipe 'Matching Pairs' dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas III di MIS Ma'arif Kedungsolo terhadap materi luas bangun datar. Dalam konteks pendidikan, pemahaman yang baik terhadap konsep dasar matematika, seperti luas bangun datar, sangat penting untuk membangun fondasi yang kuat bagi pembelajaran matematika di tingkat yang lebih tinggi. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada dua kelompok siswa: kelompok eksperimen yang menggunakan media interaktif dan kelompok kontrol yang menerapkan metode pembelajaran konvensional.



# Hasil dan Pembahasan

- **Efektifitas Penggunaan Media Wordwall**



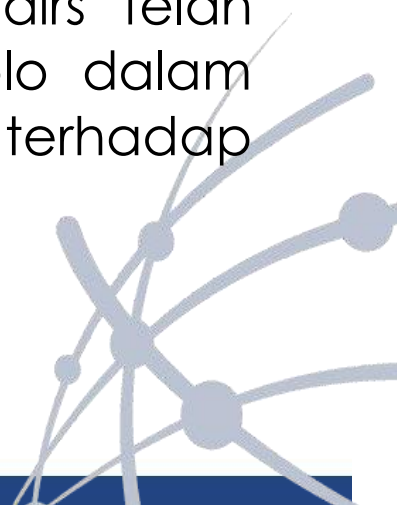
Penggunaan media pembelajaran interaktif Wordwall tipe 'Matching Pairs' secara signifikan meningkatkan pemahaman siswa kelas III MIS Ma'arif Kedungsolo terhadap materi luas bangun datar.

# Hasil dan Pembahasan

Dalam penelitian, kelompok eksperimen yang menggunakan Wordwall memperoleh rata-rata nilai post-test 65,67, meningkat dari pre-test 55,48, sedangkan kelompok kontrol hanya meningkat sedikit dari 40,52 menjadi 40,86. Analisis statistik menunjukkan nilai  $t$  sebesar 4,83 dan  $p = 0,00$ , yang mengindikasikan perbedaan signifikan antara kedua kelompok. Hasil ini menegaskan bahwa media interaktif lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa dibandingkan metode konvensional.

- **Faktor-faktor berkontribusi terhadap peningkatan pemahaman siswa**

Penggunaan media pembelajaran interaktif Wordwall tipe 'Matching Pairs' telah terbukti meningkatkan pemahaman siswa kelas III MIS Ma'arif Kedungsolo dalam materi luas bangun datar, dengan beberapa faktor kunci yang berkontribusi terhadap keberhasilan ini.





# Hasil dan Pembahasan

Pertama, keterlibatan siswa meningkat secara signifikan, karena media interaktif mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi dalam proses belajar, sehingga mereka lebih terlibat dan berinteraksi langsung dengan materi yang diajarkan. Kedua, motivasi belajar siswa juga mengalami peningkatan, karena media interaktif seperti Wordwall menawarkan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan, yang membuat siswa lebih bersemangat untuk memahami konsep-konsep matematika. Dengan kombinasi keterlibatan dan motivasi yang tinggi, siswa dapat mengembangkan pemahaman yang lebih baik terhadap materi luas bangun datar, yang pada gilirannya berdampak positif pada hasil belajar mereka.



# Temuan Penting Penelitian

1. Belum friendly dengan media elektronik : Kelas 3 Kelompok Eksperimen untuk awal penggunaan Wordwall kesusahan bagaimana mengaplikasikan kuis tersebut.
2. Peran Wordwall 'Matching Pairs': berperan sangat penting untuk memberikan pemahaman serta ingatan siswa secara tidak langsung tanpa disadari.
3. Efektivitas Program: Program ini sangat baik dan signifikan dalam memberikan kemajuan dalam pemahaman sebanyak 18,41% dibandingkan dengan pembelajaran konvensional 0.84%
4. Kebutuhan Evaluasi: Program perlu evaluasi dan perbaikan lebih lanjut untuk meningkatkan efektivitasnya.

# Manfaat Penelitian

## **1. Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika**

Penggunaan media pembelajaran interaktif secara signifikan meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep luas bangun datar, memudahkan mereka dalam memahami dan menerapkan konsep matematika yang penting untuk pembelajaran di tingkat yang lebih tinggi.

## **2. Meningkatkan Keterlibatan dan Motivasi Siswa**

Media interaktif seperti Wordwall menciptakan pengalaman belajar yang menarik, meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa, yang berdampak positif pada hasil belajar mereka secara keseluruhan.

## **3. Alternatif Metode Pembelajaran yang Efektif**

Penelitian ini membuktikan bahwa metode pembelajaran interaktif adalah alternatif efektif dibandingkan metode konvensional, memberikan referensi bagi pendidik untuk mengadopsi metode yang lebih inovatif dan mendorong penggunaan teknologi dalam pendidikan di sekolah dasar.

# Referensi

Aliatunisa, Nurismaya, and Faridi Faridi. "Penggunaan Aplikasi Game Wordwall Pada Mata Pelajaran Akidah Materi Iman Kepada Para Malaikat." *Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Agama Islam* 2.5 (2024): 220-230.

Ana, Meilinda. PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN WORDWALL TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK KELAS IV DI SD NEGERI 1 MERBAU MATARAM. Diss. UIN RADEN INTAN LAMPUNG, 2024.

Ananda, Citra, Yasmin Atiya Zalaf, and Syafni Gustina Sari. "PENTINGNYA PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA DISEKOLAH DASAR." *Jurnal Studi Multidisipliner* 9.1 (2025).

Atmoko, Sigit Widhi, Fajar Cahyadi, and Ikha Listyarini. "Pengembangan media utama (ular tangga matematika) dalam pemecahan masalah matematika materi luas keliling bangun datar kelas III SD/MI." *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI* 4.1 (2017): 119-128.

Immanuel, Christianov, et al. "Analisis Butir Soal Pilihan Ganda Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar Berbasis Budaya Lokal di SDN 106163 Bandar Klippa." *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Terpadu* 8.6 (2024).

Istika, Dinda Dessy Bela, and Rusnilawati Rusnilawati. "Model Problem Based Learning

# Referensi

Berbantuan Wordwall Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas IV Sekolah Dasar pada Materi Keliling dan Luas Bangun Datar." *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)* 7.4 (2024): 12658-12663.

Jediut, Mariana, Eliterius Sennen, and Carolina Vebri Ameli. "Manfaat media pembelajaran digital dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sd selama pandemi covid-19." *Jurnal Literasi Pendidikan Dasar* 2.2 (2021): 1-5.

Kusumarini, Ni Nengah Mery, Pande Agus Adiwijaya, and Ni Putu Eka Aryanti. "ANALISIS PENGGUNAAN GAME EDUKASI BERBASIS WORDWALL DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS KELAS X." *Jurnal Pendidikan DEIKSIS* 7.1 (2025): 37-45.

Maghfiroh, Alifia Nisa, Muhammad Ferelian El Hilaly Daksana, and Siti Nikhlatus Salma. "Efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar." *Griya Journal of Mathematics Education and Application* 4.1 (2024): 55-64.

Mila, Anggraeni. PENGARUH MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN APLIKASI WORDWALL TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS MATEMATIS PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR. Diss. FKIP UNPAS, 2024.

Patriamurti, Yudhitia Dwi, and Riana Irawati. "Peningkatan Hasil Belajar Pecahan pada Siswa Kelas IV melalui Pendekatan Kontekstual dengan Bantuan Aplikasi Wordwall." *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 10.1 (2024): 274-281.

# Referensi

Permana, Belva Saskia, Lutvia Ainun Hazizah, and Yusuf Tri Herlambang. "Teknologi pendidikan: efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi di era digitalisasi." Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora 4.1 (2024): 19-28.

Puri, Salsa Istya Cahya, et al. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Membandingkan Ukuran Menggunakan Model Realistic Mathematics Education (RME)." Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series. Vol. 7. No. 3.

RAHMAH, NURAZIZA. EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA EVALUASI WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI DAN MOTIVASI BELAJAR PADA MATERI SEGITIGA DAN SEGI EMPAT SISWA KELAS VIII UPTD SMP. Diss. UNIVERSITAS ISLAM AHMAD DAHLAN, 2024.

Rahmaini, Nurul, and Salsabila Ogylya Chandra. "Pentingnya berpikir kritis dalam pembelajaran matematika." Griya Journal of Mathematics Education and Application 4.1 (2024): 1-8

Rahmawati, Ika. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME INTERAKTIF BERBASIS WEB APLIKASI WORDWALL PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI KESETARAAN PECAHAN MATA UANG KELAS II SD."

Ramadhani, Naisya, et al. "Sistematic literature riview: peran media pembelajaran interaktif dan konvensional pada proses pembelajaran di sekolah dasar." Student Scientific Creativity Journal 1.5 (2023): 99-114.

# Referensi

Risal, Isra Nurul Asfani, Putriyani Putriyani, and Nadar Nadar. "Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukatif Berbasis Wordwall pada Materi Bangun Datar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SDN 1 Enrekang." *Cokroaminoto Journal of Primary Education* 7.2 (2024): 564-576.

Setyawati, Erna, Ika Septi Hidayati, and Toto Hermawan. "Pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap pemahaman konsep dalam pembelajaran matematika di MTs darul ulum muhammadiyah galur." *Intersections: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika* 5.2 (2020): 26-37.

Zahroh, Siti Noviati, Dindin Abdul Muiz Lidinillah, and Ade Rokhayati. "Desain didaktis konsep luas daerah persegi dan persegi panjang kelas III Sekolah Dasar." *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 3.2 (2016): 281-291.

