



JURNALBASICEDU

Volume 6 Nomor 4 Tahun 2022 Halaman 6884 - 6892

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Efektivitas Aplikasi *Wordwall* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar

Anggianna Putri Lubis^{1✉}, Ishaq Nuriadin²

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, Indonesia^{1,2}

E-mail: anggiannap@gmail.com¹, ishaq_nuriadin@uhamka.ac.id²

Abstrak

Pandemi Covid-19 masuk ke Indonesia pada awal tahun 2020, pandemi ini membawa perubahan di dalam semua sektor yang ada dalam sebuah negara khususnya di sektor pendidikan, yang mengakibatkan kurangnya kesiapan sekolah dan guru menyiapkan pembelajaran yang sesuai dengan tujuan yang akan di capai, sehingga hasil belajar siswa merosot turun khususnya pada pelajaran matematika. Pembelajaran di era digital seperti sekarang ini guru dituntut untuk mengarahkan siswa lebih aktif dan membantu siswa memecahkan masalah di dalam pembelajaran serta mengarahkan siswa memanfaatkan teknologi secara aktif dan paham menggunakannya, salah satunya penggunaan aplikasi *Wordwall*. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan instrumen tes hasil belajar siswa dan wawancara pada siswa kelas V sekolah dasar. Hasil penelitian penggunaan aplikasi *Wordwall* efektif digunakan dalam pembelajaran dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran matematika khusus materi bangun ruang dalam pembelajaran daring di masa pandemi seperti sekarang ini. Aplikasi *Wordwall* membantu siswa mengingat materi yang diajarkan, mampu meningkatkan motivasi dan semangat siswa dalam belajar.

Kata Kunci: Aplikasi *Wordwall*, Hasil Belajar Siswa, Pembelajaran Matematika.

Abstract

The Covid-19 pandemic entered Indonesia in early 2020, this pandemic brought changes in all sectors in a country, especially in the education sector, which resulted in a lack of school readiness and teachers preparing learning in accordance with the goals to be achieved, so that student learning outcomes declined, especially in mathematics lessons. Learning in the digital era like today teachers are required to direct students to be more active and help students solve problems in learning and direct students to actively use technology and understand to use it, one of which is the use of the *Wordwall* application. This study used a qualitative method with student learning outcomes test instruments and interviews in grade V elementary school students. The results of research on the use of the *Wordwall* application are effectively used in learning and are able to improve student learning outcomes in mathematics lessons, especially material for building spaces in online learning during a pandemic like today. The *Wordwall* application helps students remember the material taught, able to increase student motivation and enthusiasm in learning.

Keywords: *Wordwall* Applications, Student Learning Outcomes, Mathematics Learning.

Copyright (c) 2022 Anggianna Putri Lubis, Ishaq Nuriadin

✉Corresponding author :

Email : anggiannap@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3400>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 6 No 4 Tahun 2022
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 masuk ke Indonesia pada awal tahun 2020, dan meluas ke seluruh negara yang ada di dunia. Pandemi ini membawa perubahan di dalam semua sektor yang ada dalam sebuah negara khususnya di sektor pendidikan. Dalam sektor pendidikan munculah peraturan dan kebijakan mengenai perubahan sistem pembelajaran, yang sebelumnya di lakukan tatap muka di dalam kelas dan di haruskan dilakukan tatap maya atau berbasis dalam jaringan (daring) dari rumah, sesuai dengan Surat Edaran Mendikbud RI No.40 tahun 2020 mengenai “Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19)” tentang kebijakan penetapan pembelajaran menjadi daring dari rumah (Arifa, 2020). Kebijakan pembelajaran berbasis daring ditetapkan agar peyebaran wabah Covid-19 tidak menyebar luas di karenakan sistem pembelajaran daring ini merupakan sistem pembelajaran tanpa adanya interaksi langsung antara siswa dan guru seperti di dalam kelas, dan kegiatan ini di laksanakan tatap muka secara virtual.

Dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis daring guru di tuntut menerapkan pembelajaran yang sesuai dengan kopetensi akademik siswa dan tujuan pendidikan dengan kondisi di masa pandemi ini. Kompetensi yang harus dimiliki siswa di abad 21 yaitu berpikir kritis dan mampu menyelesaikan masalah, memiliki kreatifitas, mampu berkomunikasi dan bekerja sama, namun dalam pembelajaran daring komptensi yang wajib di terapkan dan di didukung ialah mengolah informasi, mampu menggunakan media dan teknologi sebaik mungkin (Safitri et al., 2020).

Berdasarkan hasil observasi peneliti terhadap pembelajaran online (daring) pada siswa kelas V SD Negeri Sawangan 07 di kondisi Covid-19 bulan Desember 2021 di dalam proses pembelajaran di ketahui penggunaan media berbasis digital pada pembelajaran khususnya untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika terutama materi bangun ruang belum efektif digunakan. Hal tersebut menyebabkan kemampuan siswa dalam mempelajari dan memecahkan permasalahan dalam materi bangun ruang menurun dan hasil belajar siswa kurang memuaskan. Hasil belajar siswa sangat berpengaruh pada penggunaan metode dan media yang digunakan di dalam pembelajaran, dikarenakan hasil belajar digunakan sebagai alat ukur dari sebuah penilaian pembelajaran yang telah di laksanakan. Untuk itu, peserta didik diharapkan mendapatkan hasil belajar yang tuntas sesuai KKM (Novita et al., 2019)

Pembelajaran di era digital seperti sekarang ini guru dituntut untuk mengarahkan siswa lebih aktif dan membantu siswa memecahkan masalah di dalam pembelajaran serta mengarahkan siswa memanfaatkan teknologi secara aktif dan paham menggunakannya (melek digital), dengan menerapkan pembelajaran yang mampu meningkatkan kecakapan informasi, kecakapan belajar, inovasi, media dan teknologi. Penggunaan aplikasi berbasis online banyak di gunakan sebagai alat bantu pembelajaran daring di masa pandemi ini. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan sebagai media dan alat evaluasi pembelajaran daring yaitu aplikasi *Wordwall*. Aplikasi *Wordwall* berisi permainan yang dapat berupa gambar - gambar, atau obyek lain seperti diagram, yang dapat di isi dengan materi yang akan di ajarkan maupun soal - soal yang akan di bahas, dan aplikasi ini memberikan kemudahan akses untuk di gunakan siswa pada pembelajaran bangun ruang matematika dalam kegiatan pembelajaran berbasis daring saat ini. Penggunaan aplikasi *Wordwall* juga mampu digunakan sebagai media interaktif yang dapat guru gunakan agar memperjelas pemberian materi yang diajarkan, aplikasi *Wordwall* dapat meningkatka motivasi belajar siswa dan membantu siswa meningkatkan hasil belajarnya (Aisyah, 2019).

Penelitian – penelitian yag sudah dilakukan oleh para peneliti sebelumnya mengenai efektivitas penggunaan aplikasi di dalam pembelajaran diantaranya adalah hasil penelitian pertama di lakukan oleh (Joon Woei et al., 2021) permainan berbasis aplikasi *Wordwall* digunakan sebagai media pembelajaran sejarah di tingkat Sekolah Menengah Pertama yang mampu meningkatkan pencapaian, minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran sejarah. Hasil penelitian kedua yang dilakukan oleh (Kusuma, 2020) penggunaan aplikasi berbasis online begitu efektif digunakan di dalam pembelajaran khususnya pembelajaran daring, pernyataan

berikut di buktikan dengan pengisian kuisioner respon peserta didik menggunakan aplikasi berbasis *online* seperti Quizizz berjalan efektif di kegiatan pembelajaran daring dan sebagai alat evaluasi penutup pembelajaran membantu ketuntasan peserta didik di dalam kegiatan pembelajaran yang sudah dilaksanakan. Hasil penelitian yang ketiga yang di lakukan oleh (Putri, 2020) dimana aplikasi *Wordwall* merupakan aplikasi yang mampu menumbuhkan daya tarik siswa untuk memanfaatkan aplikasi digital yang dapat digunakan di setiap pembelajaran yang akan guru berikan, aplikasi *Wordwall* juga membantu siswa menemukan gambaran konkrit dan universal di dalam pembelajaran matematika. Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh (Faqih, 2021) penggunaan media pembelajaran *mobile learning* dibutuhkan di dalam kegiatan pembelajaran di situasi pandemi agar lebih menarik, sehingga guru perlu mengembangkannya.

Berdasarkan hasil para peneliti sebelumnya dan permasalahan yang ada, sesuai dengan tuntutan di zaman yang modern dan keadaan pandemi sekarang ini, gerakan penggunaan media berbasis digital di dalam pembelajaran khususnya daring pada siswa perlu di terapkan guna menciptakan pola pikir siswa lebih kritis dan kreatif menghadapi pembelajaran khususnya materi bangun ruang yang mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di masa pandemi Covid – 19. Maka dari itu penggunaan aplikasi seperti *Wordwall* perlu di terapkan dan lebih efektif digunakan.

Guru diharapkan mampu membuat konten dan sebuah produk yang mampu meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran bangun ruang dan menanamkan kemampuan numerasi dan literasi bagi siswa. Hasil belajar siswa di harapkan mampu berkembang dan meningkat dengan menggunakan aplikasi *Wordwall* yang dapat di implementasikan dalam pembelajaran khususnya dalam pembelajaran matematika yang dapat di implementasikan dalam bentuk gambar visual, yang mampu memudahkan siswa bernalar memecahkan dan memahami pada pembelajaran bangun ruang serta memudahkan siswa di kegiatan pembelajarannya. Penggunaan media berbasis aplikasi *e-learning* melalui *Wordwall* juga di harapkan dapat menumbuhkan semangat dan minat belajar siswa yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa serta membantu siswa mengembangkan kemampuan menggunakan dan menafaatkan teknologi, media, aplikasi berbasis digital dengan baik dan mampu mengolah informasi secara akurat dan berkualitas.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan jenis peneltian menggunakan pendekatan sebagai acuan mencari berbagai macam informasi dari suatu fenomena yang ada. Untuk itu, penelitian kualitatif menggunakan teknik wawancara sebagai sumber data untuk memecahkan permasalahan di setiap fenomena yang akan di teliti, selain wawancara dalam penelitian kualitatif mengumpulkan informasi menggunakan teks ataupun kata (Raco, 2018). Penelitian ini selain menggunakan teknik wawancara juga menggunakan instrumen tes hasil belajar siswa dalam pelajaran matematika pada materi bangun ruang.

Data yang akan peneliti dapatkan dengan memberikan instrumen tes dan melakukan teknik wawancara kepada wali kelas dan juga para siswa tentang bagaimana ke efektivitas aplikasi *Wordwall* mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas V dalam pembelajaran matematika. Instrumen penelitian ini akan di validasi oleh guru dan pakar yaitu dosen pembimbing, dengan pemberian soal tes berjumlah 10 butir. Sumber data yang di gunakan dalam proses penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah aplikasi *Wordwall* mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika kelas V di SD Negeri Sawangan 07. Peneliti melakukan tes hasil belajar yang di berikan kepada siswa kelas V dengan jumlah siswa sebanyak 31 siswa, kemudian peneliti mengambil 6 siswa sebagai sampel, dimana 2 siswa dengan hasil tes terendah, 2 siswa dengan hasil tes sedang, dan 2 siswa dengan hasil tes tertinggi untuk di wawancarai. Siswa yang mendapatkan hasil tes terendah di kategorikan siswa yang mendapat nilai di bawah rata – rata kelas, siswa yang mendapatkan hasil tes sedang di kategorikan siswa yang mendapatkan nilai diantara rata – rata kelas, dan

siswa yang mendapatkan hasil tes tertinggi di kategorikan sebagai siswa yang mendapatkan nilai diatas rata – rata kelas.

Peneliti mempunyai peran sebagai instrument utama sebagai pengumpul data utama dan pendamping instrument pendukung lainnya. Peran peneliti yang utama yaitu mengumpulkan data dengan cara observasi, pemberian tes, wawancara, dan melakukan dokumentasi yang juga sebagai bukti penelitian. Dalam pemeriksaan keabsahan data penelitian ini menggunakan cara menurut (Sariningasih, n.d.) dengan melakukan perpanjangan pengamatan, meningkatkan ketekunan, dan teknik triangulasi sumber sebagai perbandingan dan menguji kredibilitas data yang telah di lakukan seperti hasil tes siswa dan hasil wawancara.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada analisis data, peneliti akan mendeskripsikan dari konseptual fokus dan subfokus pada penelitian ini.

Hasil belajar siswa

Kapasitas dan kemampuan yang di miliki setiap manusia yang di realisasikan dan dapat di lihat bias di sebut hasil belajar. Hasil belajar yang di kuasai seseorang atau siswa dapat dilihat dari kemampuan berfikir, psikomotorik, dan yang paling trlihat dari prilakunya, Sukmadinata (2005:102-103) dalam (Riwahyudin, 2015). Hasil belajar siswa dapat di capai oleh dua faktor, yang pertama dari dalam diri siswa seperti pemikiran siswa, gaya belajar siswa dan yang kedua dari luar diri siswa seperti penanaman materi yang di berikan oleh guru (Pujianto et al., 2020). Peningkatan hasil belajar siswa sangat di pengaruhi oleh faktor penggunaan media di dalam pembelajaran, penggunaan media dapat menginkingan motivasi belajar siswa dan mempermudah guru dalam menyampaikan pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat disampaikan dengan mudah (Novita et al., 2019).

Pembelajaran Matematika

Pembelajaran matematika di perlukan beberapa komponen seperti bahan ajar, media pembelajaran, sumber belajar dan suasana belajar dan guru sebagai pemenuh fasilitas di dalam pembelajaran (Matematika et al., 2012), terlebih di kondisi pembelajaran daring saat ini. Pembelajaran yang dilakukan oleh guru belum efektif menggunakan komponen – komponen tersebut, peneliti melihat penggunaan media digital dalam pembelajaran merupakan komponen yang paling efektif di gunakan. Selain itu guru perlu adanya inovasi yang dapat menghasilkan konten pembelajaran menggunakan media digital yang dapat digunakan di era pembelajaran daring seperti sekarang ini. Guru juga perlu memperhatikan perkembangan proses belajar sesuai dengan karakteristik sebuah materi pembelajaran agar dapat terkasanakan dengan baik (Setiawan, 2021).

Konten Aplikasi Wordwall

Aplikasi *Wordwall* merupakan sebuah aplikasi yang dapat diakses melalui website yang biasanya digunakan sebagai alat evaluasi pembelajarang yang berisikan template-template yang dapat di isikan materi maupun merancang soal soal pembelajaran, dengan banyak cara untuk menyampaikan soal maupun materi dengan menjodohkan, mengelompokan, maupun berbentuk essay (Nurafni & Ninawati, 2021).

Aplikasi *Wordwall* dapat dijadikan sebuah media yang dapat di ilustrasikan seperti mading (majalah dinding) yang dapat di isi ataupun di tempelkan banyak gambar yang terdapat di kelas dan dapat diakses oleh seluruh siswa di kelas tersebut (Halimah et al., 2019). Guru dapat menggunakan aplikasi ini sebagai media penyampaian pembelajaran dan sebagai alat tes hasil belajar siswa yang telah dilaksanakan.



Gambar 1. Penggunaan Konten Aplikasi Wordwall Sebagai Media Pembelajaran



Gambar 2. Penggunaan Konten Aplikasi Wordwall Sebagai Media Pembelajaran

Bangun Ruang

Bangun ruang merupakan sebuah bangun yang dikelilingi oleh sisi dan ruang yang dibatasi oleh titik – titik himpunan di seluruh permukaan bangun tersebut. Dalam mengenalkan dan menyampaikan pembelajaran materi bangun ruang diperlukan model – model pembelajaran agar siswa dapat mengerti dan paham mengenai materi bangun ruang (Nova, 2017). Penggunaan media digital merupakan sebuah mode baru dalam pembelajaran matematika. Mempelajari materi yang ada dalam pembelajaran matematika khususnya materi bangun ruang dianggap sulit, kesulitan siswa tersebut dapat diatasi dengan menggunakan aplikasi media digital dan berbasis IT yang dapat di kembangkan melalui hasil konten aplikasi (Cholily et al., 2021).

Dalam pembelajaran daring dirasa sulit untuk memberikan materi bangun ruang secara visual kepada siswa, permasalahan tersebut menjadi tantangan bagi guru menciptakan sebuah produk atau konten pembelajaran yang mampu mempermudah siswa mempelajari bangun ruang. Penggunaan aplikasi berbasis online perlu digunakan sebagai salah satu strategi agar tercapainya tujuan pembelajaran dari materi bangun ruang bagi siswa sekolah dasar dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Setelah penelitian dilaksanakan dengan pemberian materi menggunakan aplikasi *Wordwall* sebagai media pembelajaran, data yang di peroleh dalam penelitian ini berdasarkan hasil tes belajar siswa dan hasil wawancara siswa beserta wali kelas. Selanjutnya, peneliti akan menyajikan data tes hasil belajar siswa yang sudah di lakukan menggunakan aplikasi *Wordwall* untuk melihat efektivitas penggunaan konten aplikasi *Wordwall* sebagai media pembelajaran:

Tabel Data Hasil Belajar Siswa

Rata - Rata	Nilai Minimal	Nilai Maksimal
79,67	60	100

Dari tes kemampuan hasil belajar siswa siswa mengerjakan soal – soal tes menggunakan aplikasi *Wordwall* peneliti mengetahui bahwa siswa dapat mengerjakan soal – soal tersebut tanpa adanya kesulitan dalam menggunakannya, siswa semangat dan senang dalam mengerjakan soal – soal yang di berikan, dan hasil dari rata – rata nilai siswa terhadap penggunaan aplikasi *Wordwall* mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Selanjutnya, peneliti melakukan wawancara kepada guru dan siswa terkait soal – soal yang telah di kerjakan dan efektivitas dari penggunaan *Wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika. Peneliti memilih 6 siswa sebagai sampel dan akan peneliti simpulkan sebagai berikut :

Peneliti bertanya pada pertanyaan pertama “Apakah belajar matematika dengan menggunakan *Wordwall* membantu mengingat materi dan mempermudah penjelasan pembelajaran bangun ruang yang telah di ajarkan?”. semua peserta didik menjawab “iya”. Bagi para siswa aplikasi *Wordwall* lebih menyenangkan digunakan di dalam pembelajaran dan tidak menimbulkan kebosanan. Namun salah satu siswa memberikan jawaban lebih mudah mengingat materi menggunakan buku pembelajaran yang ada.

Berikut adalah respon dari salah satu siswa yang di wawancarai :

“menurut saya belajar menggunakan aplikasi *Wordwall* jadi tidak bosan dan menyenangkan, sehingga materi yang diajarkan terasa lebih mudah”

Selanjutnya peneliti memberikan pertanyaan ke dua “Apakah yang anda rasakan dan apakah dengan menggunakan aplikasi *Wordwall* menumbuhkan rasa semangat dalam belajar dan mengerjakan soal bangun ruang yang sudah di ajarkan?”. semua siswa menjawab “senang” namun ada juga yang takut salah dalam proses mengerjakan soal yang di berikan. Berikut jawaban siswa yang di wawancarai :

“yang saya rasakan itu senang bu belajar menggunakan aplikasi *Wordwall*, karena seru tetapi sedikit grogi karena takut salah mengerjakan soalnya”

Pertanyaan selanjutnya “Apakah dengan menggunakan aplikasi *Wordwall* membuat anda bersemangat mempelajari materi bangun ruang yang diajarkan?”. Semua siswa menjawab “bersemangat” menggunakan aplikasi *Wordwall* di dalam pembelajaran daring. Siswa merasa bersemangat menggunakan aplikasi ini di karenakan menarik perhatian siswa di dalam penyampaian materi yang diajarkan.

Berikut respon siswa yang di wawancarai :

“saya beremangat kak soalnya belajarnya jadi fokus karena menarik dan mudah mengingat materinya”.

Masih dengan pertanyaan yang sama yang akan ditanyakan kepada guru “Apakah dengan menggunakan aplikasi *Wordwall* membuat siswa bersemangat mempelajari materi bangun ruang yang diajarkan?”. Berikut respon guru yang diwawancarai :

“Iya siswa menjadi bersemangat dan termotivasi untuk belajar matematika dar ipada sebelumnya karena *Wordwall* menggunakan teknologi terkini dan anak2 senang dengan quis2 yang diberikan”

Pertanyaan terakhir “Apakah mempelajari bangun ruang menggunakan aplikasi *Wordwall* mampu meningkatkan hasil belajar anda? Dan apa saja yang menjadikan hasil belajar anda meningkat?

Berikan alasan !”. semua siswa menjawab “dapat meningkatkan hasil belajarnya” dengan menggunakan aplikasi *Wordwall* ini di dalam pembelajaran.

Berikut jawaban salah satu siswa yang diwawancarai :

“karena belajarnya semangat jadi nilainya lebih bagus, lalu bias menambah poin dan berlomba mendapatkan nilai yang banyak jadi seru belajarnya dan jadi semangat juga sekolahnya”

Masih dengan pertanyaan yang sama yang akan ditanyakan kepada guru “Bagaimana pendapat ibu, dengan mempelajari bangun ruang menggunakan aplikasi *Wordwall* mampu meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan sebelum menggunakan aplikasi tersebut? Dan adakah kekurangan dan kelebihan menggunakan aplikasi *Wordwall* di dalam pembelajaran matematika khususnya bangun ruang? Berikan alasan !”.

Berikut respon guru yang diwawancarai :

“Setelah menggunakan *Wordwall* hasil belajar siswa meningkat dilihat dari hasil ulangan harian siswa, ya tentu hasil belajar siswa meningkat karena pembelajaran dikemas dengan menarik, hasil belajar siswa setelah pembelajaran menggunakan *Wordwall* dilihat dari ulangan harian siswa yang meningkat, kelebihan nya banyak mulai dari tampilan yang menarik, kuis – kuis yang seru, dan bisa dilakukan pada jarak jauh/pjj, untuk kekurangan Alhamdulillah tidak ada, namun kendala tidak semua siswa memiliki gadget untuk akses *Wordwall*”.

Kesimpulan yang dapat di lihat dari keseluruhan aspek yang di seuaikan pada hasil wawancara 6 siswa dan guru diatas, aplikasi *Wordwall* dengan penampilan gambarnya yang menarik, penyajian kuis- kuis yang seru, membantu guru mempermudah materi bangun ruang yang di sampaikan, khususnya di pembelajaran daring. Aplikasi *Wordwall* mampu menumbuhkan motivasi dan semangat belajar siswa, sehingga hasil belajar siswa pada materi bangun ruang juga semakin meningkat. kendala yang ada dalam penelitian ini, tidak semua siswa memiliki *Handphone*, sehingga siswa yang lain membantu bergantian menggunakan aplikasi tersebut dalam satu *Handphone*. Memanfaatkan aplikasi dalam kegiatan pembelajaran yang tidak di lakukan di tempat yang sama dapat membantu siswa dalam belajar, di karenakan penggunaan aplikasi ataupun media menjadikan sebuah pelaksanaan pembelajaran efektif di lakukan (Nurmala et al., 2021).

Penggunaan media interaktif dan aplikasi e-leraning di dalam pembelajaran sangat di perlukan, bertujuan menciptakan kemudahan dan hubungan timbal balik yang baik dan efektif, serta menumbuhkan kemandirian siswa yang dapat guru lihat didalam penggunaannya di dalam kegiatan belajar siswa (Fitra & Maksum, 2021).

KESIMPULAN

Berdasarkan pemaparan hasil dan pembahasan di atas, penggunaan aplikasi *Wordwall* efektif digunakan dalam pembelajaran dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran matematika khususnya materi bangun ruang dalam pembelajaran daring di masa pandemi seperti sekarang ini. Aplikasi *Wordwall* membantu siswa mengingat materi yang diajarkan, mampu meningkatkan motivasi dan semangat siswa dalam belajar. Dalam penggunaan aplikasi berbasis *e-learning* di dalam pembelajaran penelitian ini memberikan kontribusi untuk kegiatan pembelajaran kedepannya agar menggunakan aplikasi terbaharukan dan penelitian ini bisa bermanfaat sebagai sumber referensi bagi yang lainnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti ingin mengucapkan terimakasih kepada Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, kepada dosen pembimbing Bapak Ishaq Nuriadin, M.Pd yang telah memberikan bimbingannya sehingga peneliti dapat menyelesaikan artikel ini dan kepada Ibu Kepala Sekolah SD Negeri Sawangan 07 yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah. (2019). Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu*, 3(2), 524–532.
- Arifa, F. N. (2020). Tantangan pelaksanaan kebijakan belajar dari rumah dalam masa darurat covid-19. *Info Singkat: Kajian Singkat Terhadap Isu Aktual Dan Strategis*, 7(1), 13–18.
- Cholily, Y. M., Hasanah, S. N., Effendi, M. M., & Putri, O. R. U. (2021). Literasi Digital Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Berbantuan Media Space Geometry Flipbook (Sgf). *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(3), 1736. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v10i3.3898>
- Faqih, M. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Dalam Pembelajaran Puisi. *Konfiks Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(2), 27–34. <https://doi.org/10.26618/konfiks.v7i2.4556>
- Fitra, J., & Maksum, H. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi Powntoon pada Mata Pelajaran Bimbingan TIK. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i1.31524>
- Halimah, M., Solfarina, & Langitasari, I. (2019). Jurnal Profesi Keguruan. *Jurnal Profesi Keguruan*, 5(1), 15–22.
- Joon Woei, R. L., Bikar, S. S., Rathakrishnan, B., & Rabe, Z. (2021). Integrasi Permainan Media Word Wall dalam Pendidikan Sejarah. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH)*, 6(4), 69–78. <https://doi.org/10.47405/mjssh.v6i4.765>
- Kusuma, yoselia alvi. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran Daring (Online) Fisika pada Materi Usaha dan Energi Kelas X MIPA di SMA Masehi Kudus Tahun Pelajaran 2019/2020 SKRIPSI. *Orphanet Journal of Rare Diseases*, 21(1), 1–9.
- Matematika, J. P., Islam, U., Syarif, N., & Jakarta, H. (2012). *Dengan Pembelajaran Menggunakan Aplikasi*. 7(1).
- Nova, D. B. (2017). *Paket Fasilitasi Pemberdayaan KKG / MGMP*.
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, M. Y. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education Penggunaan*, 3(2), 64–72. <http://ejournal.upi.edu/index.php/IJPE/index>
- Nurafni, & Ninawati, M. (2021). Efektivitas Penerapan Aplikasi Linktree dan Wordwall Terhadap Motivasi Intrinsik Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *JP2SD(Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar)*, 9(2), 217–225.
- Nurmala, M. D., Wibowo, T. U. S. H., & Fatah, T. F. (2021). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Google Meet Sebagai Media Pembelajaran Online Pada Mahasiswa Saat Pandemi Covid-19. *National Conference on Applied Business, Education, & Technology (NCABET)*, 1(1), 388–394. <https://doi.org/10.46306/ncabet.v1i1.32>
- Pujianto, A. A., Degeng, I. N. S., & Sugito, S. (2020). Pengaruh penggunaan aplikasi Plantnet dan gaya belajar terhadap hasil belajar. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 7(1), 12–22. <https://doi.org/10.21831/jitp.v7i1.31365>
- Putri, M. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Daring (online) Matematika Pada Materi Bilangan Cacah. *UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*, 145–165.
- Raco, J. (2018). *Metode penelitian kualitatif: jenis, karakteristik dan keunggulannya*. <https://doi.org/10.31219/osf.io/mfzuj>
- Riwahyudin, A. (2015). Pengaruh Sikap Siswa dan Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar di Kabupaten Lamandau. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Safitri, I., Marsidin, S., & Subandi, A. (2020). Analisis Kebijakan terkait Kebijakan Literasi Digital di

6892 *Efektivitas Aplikasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar – Anggianna Putri Lubis, Ishaq Nuriadin*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3400>

Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(2), 176–180.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i2.123>

Sariningsih, A. N. (n.d.). *Keabsahan data.ppt [Compatibility Mode]*.

Setiawan, W. (2021). Matematika Pada Sekolah Dasar Di Era Pandemi. *Majamath: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 4, 12–22.