



Department of Digital Business

Journal of Artificial Intelligence and Digital Business (RIGGS)

Homepage: <https://journal.ilmudata.co.id/index.php/RIGGS>

Vol. 4 No. 3 (2025) pp: 8240-8254

P-ISSN: 2963-9298, e-ISSN: 2963-914X

Upaya Peningkatan Kemampuan Berhitung dengan Menggunakan *Game* Edukasi *Wordwall* pada Siswa Kelas II SD GMIM Malalayang

Angelina Helda Semuruk, Livianti Patoh, Windhy Chrysty Tulung

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas IPTEK dan Keguruan, Universitas Trinita, Manado, Indonesia

angelinahelda87@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas II SD GMIM Malalayang melalui penggunaan media game edukasi Wordwall. Permasalahan utama yang dihadapi adalah rendahnya minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika, terutama dalam memahami konsep dasar berhitung. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis & McTaggart yang terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 18 siswa kelas II SD GMIM Malalayang. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Wordwall mampu meningkatkan kemampuan berhitung siswa secara signifikan. Pada tahap prasiklus, rata-rata kemampuan berhitung siswa hanya mencapai 61,81%. Setelah penerapan Wordwall pada siklus I, meningkat menjadi 69,27%, dan pada siklus II mencapai 95,64%. Aktivitas guru juga meningkat dari 72,5% pada siklus I menjadi 92,5% pada siklus II, sedangkan keaktifan dan motivasi siswa dalam pembelajaran meningkat dari 69,67% menjadi 93,86%. Penerapan media Wordwall menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan menumbuhkan semangat kompetitif positif di antara siswa. Dengan demikian, penggunaan game edukasi Wordwall terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas II SD GMIM Malalayang sekaligus meningkatkan kualitas proses pembelajaran Matematika di sekolah dasar.

Kata kunci: Wordwall, Kemampuan Berhitung, Penelitian Tindakan Kelas, Matematika Dasar, Siswa Sekolah Dasar

1. Latar Belakang

Pendidikan didefinisikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Tujuan pendidikan di Indonesia yaitu untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat. Pendidikan merupakan hak dasar bagi setiap anak dan merupakan kewajiban pemerintah untuk memenuhinya. Pendidikan berperan penting dalam mengembangkan potensi anak, baik secara kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Melalui pendidikan, anak-anak dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai yang diperlukan untuk kehidupan di masa depan. Terdapat beragam alat yang dapat digunakan oleh anak-anak untuk memperoleh pendidikan di Indonesia diantaranya ada sekolah formal, pendidikan non-formal, sarana dan prasarana, serta interaksi dengan guru, orang tua, dan lingkungan sekitar. Melalui berbagai alat ini, anak-anak dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman yang diperlukan untuk mengembangkan potensi diri.

Kemampuan berhitung merupakan keterampilan dasar yang harus dikuasai oleh anak-anak di sekolah dasar. Kemampuan berhitung meliputi pemahaman konsep bilangan, operasi dasar (penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian), serta penerapannya dalam pemecahan masalah. Penguasaan kemampuan berhitung yang baik akan menjadi fondasi penting bagi pembelajaran matematika di tingkat yang lebih tinggi. Anak-anak dengan kemampuan berhitung yang kuat cenderung lebih mudah memahami konsep-konsep matematika yang lebih kompleks, sehingga dapat memperoleh prestasi akademik yang lebih baik. Matematika salah satu ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang pola, struktur, dan hubungan-hubungan. Melalui matematika, kita dapat menghitung, mengukur dan menganalisis, data secara sistematis untuk memecahkan berbagai masalah. Dengan kemampuan matematika yang baik, seseorang dapat membuat keputusan yang lebih tepat dan terukur.

Matematika merupakan mata pelajaran yang dianggap penting dalam kurikulum pendidikan di Indonesia karena berperan dalam membangun keterampilan pemecahan masalah dan berpikir kritis. Oleh sebab itu, hasil belajar matematika menjadi salah satu indikator utama dalam menilai kompetensi siswa. Hasil belajar merupakan

Upaya Peningkatan Kemampuan Berhitung dengan Menggunakan Game Edukasi Wordwall pada Siswa Kelas II SD GMIM Malalayang

pencapaian yang didapatkan melalui proses belajar. Hasil belajar terjadi ketika materi pelajaran berhasil diselesaikan. Bukti bahwa seseorang telah belajar ialah mengalami perubahan tingkah laku pada orang tersebut, seperti dari yang tidak tahu menjadi tahu, atau dari yang tidak mengerti menjadi mengerti. Menunjang hasil belajar yang baik maka dibutuhkan aktivitas belajar, karena tanpa adanya aktivitas belajar maka pengalaman belajar tidak akan terjadi. Dalam pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar (SD), aktivitas belajar yang efektif menjadi faktor utama dalam membantu siswa memahami konsep-konsep dasar yang akan menjadi fondasi bagi pembelajaran di jenjang berikutnya. Aktivitas belajar yang menyenangkan dan interaktif akan mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dan mengembangkan keterampilan berpikir logis serta pemecahan masalah sejak dini.

Disinilah peran guru menjadi sangat penting. Guru tidak hanya bertugas menyampaikan materi, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang menarik, menyesuaikan metode pengajaran dengan kebutuhan siswa, serta memberikan bimbingan yang tepat agar setiap anak dapat memahami matematika dengan lebih mudah. Pendekatan yang variatif, seperti penggunaan alat peraga, permainan edukatif, dan diskusi kelompok, dapat membantu siswa lebih cepat memahami konsep matematika dengan cara yang lebih menyenangkan. Selain itu, guru juga berperan dalam membangun motivasi dan kepercayaan diri siswa dalam belajar matematika. Banyak siswa SD merasa kesulitan atau takut terhadap mata pelajaran ini, sehingga guru harus mampu memberikan dorongan positif agar mereka tidak mudah menyerah. Dengan strategi pembelajaran yang kreatif, metode yang sesuai, serta perhatian terhadap perkembangan setiap siswa, guru dapat meningkatkan hasil belajar matematika di SD secara signifikan. Oleh karena itu, guru merupakan kunci utama yang memengaruhi peningkatan hasil belajar matematika siswa SD.

Berdasarkan realita di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak siswa sekolah dasar yang mengalami kesulitan dalam berhitung. Permasalahan serupa juga terjadi di SD GMIM Malalayang, khususnya pada siswa kelas 2. Berdasarkan observasi awal, banyak siswa kelas 2 SD GMIM Malalayang yang masih mengalami kesulitan dalam memahami operasi hitung dasar seperti penjumlahan dan pengurangan, yang merupakan materi penting untuk tahap belajar selanjutnya. Hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas dan kepala sekolah mengungkapkan beberapa masalah utama yang dihadapi dalam pembelajaran matematika. Guru kelas menyampaikan bahwa sebagian besar siswa menunjukkan kurang menyukai dan kurang tertarik dalam belajar matematika. Mereka cenderung cepat merasa bosan dan lebih mudah mengantuk, ketika dihadapkan pada soal-soal konvensional, terutama karena pendekatan yang digunakan lebih banyak berfokus pada ceramah dan latihan soal di papan tulis, sehingga keinginan dalam belajar matematika ini kurang diminati oleh banyak siswa.

Pada saat pembelajaran siswa tampak kurang aktif dalam mendengarkan penjelasan guru, serta kelihatan bosan, disisi lain terdapat beberapa siswa yang kurang konsentrasi dalam mengikuti pembelajaran hal ini dilihat dari banyaknya siswa yang sibuk bercerita dengan teman-temannya bahkan ada yang bermain-main, seperti melempar kertas ke temannya, mengganggu temannya yang sedang menulis, mengejek temannya, serta siswa cenderung pasif hanya sebagian kecil siswa yang aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, bahkan seringkali diberikan kesempatan bertanya kepada siswa akan tetapi hanya terdiam sementara siswa belum memahami materi yang disampaikan guru, tentu kondisi tersebut sangat mengganggu dan menghalangi siswa untuk dapat menguasai materi pembelajaran dengan optimal. Kepala sekolah juga menambahkan bahwa kurangnya penggunaan media pembelajaran interaktif menjadi salah satu faktor penghambat dalam meningkatkan kemampuan siswa. Metode pembelajaran yang selama ini diterapkan dinilai masih kurang bervariasi dan tidak cukup mampu menarik perhatian siswa. Akibatnya, pembelajaran matematika seringkali dianggap sebagai pelajaran yang sulit dan tidak menyenangkan oleh sebagian besar siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan adanya inovasi dalam proses pembelajaran yang mampu meningkatkan minat dan partisipasi siswa. Salah satu solusi yang diusulkan adalah dengan menggunakan media pembelajaran interaktif seperti game edukasi wordwall. Media ini memungkinkan guru untuk menyajikan materi dalam bentuk permainan yang dapat merangsang minat siswa dan membuat mereka lebih aktif dalam belajar. Diharapkan, penggunaan wordwall dalam pembelajaran matematika dapat membantu siswa lebih mudah memahami konsep-konsep dasar melalui pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Melalui aktivitas bermain sambil belajar, diharapkan siswa dapat lebih termotivasi untuk mempelajari konsep-konsep berhitung, sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan kemampuan berhitung mereka.

Game edukasi wordwall merupakan salah satu jenis permainan yang dirancang khusus untuk tujuan pendidikan. Melalui game edukasi wordwall, materi pembelajaran dapat disajikan dalam format yang lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan bagi siswa. Dengan menggunakan game edukasi online, maka siswa akan merasa belajar menyenangkan (Aura et al., 2022a). Berbagai fitur dalam game edukasi, seperti tantangan, umpan balik, dan sistem penghargaan, dapat memicu keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan belajar. Selain itu, game edukasi wordwall

juga dapat memfasilitasi siswa untuk berlatih dan menguasai kemampuan berhitung secara bertahap dan menyenangkan.

Berdasarkan pemaparan di atas, jelaslah bahwa upaya peningkatan kemampuan berhitung siswa kelas 2 SD GMIM Malalayang melalui penggunaan game edukasi wordwall merupakan sebuah kajian yang penting untuk dilakukan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan bukti empiris mengenai peningkatan hasil belajar siswa melalui game edukasi wordwall dalam meningkatkan kemampuan berhitung siswa, khususnya pada siswa kelas 2 SD GMIM Malalayang. Temuan dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan berharga bagi guru dan pihak sekolah dalam merancang strategi pembelajaran matematika yang lebih inovatif dan menarik bagi siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa meningkatnya hasil belajar siswa setelah penggunaan game edukasi wordwall dalam upaya meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas 2 SD GMIM Malalayang. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat diperoleh informasi yang komprehensif mengenai dampak positif penggunaan game edukasi wordwall terhadap peningkatan kemampuan berhitung siswa, serta faktor-faktor yang memengaruhi keberhasilannya. Alasan peneliti memilih game edukasi wordwall selain belum pernah diimplementasikan di sekolah tersebut juga untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi berhitung dengan bantuan game edukasi wordwall dan untuk mengukur tingkat kemampuan berhitung siswa dengan menggunakan game edukasi wordwall untuk memenuhi KKM." Oleh karena itu, peneliti tertarik melakukan penelitian berdasarkan judul "Upaya Peningkatan Kemampuan Berhitung Dengan Menggunakan Game Edukasi Wordwall Pada Siswa Kelas II SD GMIM Malalayang".

2. Metode Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di SD GMIM Malalayang, yang berlokasi di Kota Manado. Pelaksanaan penelitian direncanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025, tepatnya pada bulan September hingga November 2024. Adapun subjek penelitian adalah siswa kelas II SD GMIM Malalayang yang berjumlah 17 orang, terdiri atas 5 siswa perempuan dan 12 siswa laki-laki. Pemilihan kelas II didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan rendahnya kemampuan berhitung siswa pada jenjang tersebut.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan Taggart, yang terdiri atas empat tahap utama, yaitu perencanaan (planning), tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting). Penelitian direncanakan berlangsung selama dua siklus, dengan setiap siklus dilakukan dalam dua kali pertemuan agar siswa dan guru dapat beradaptasi dengan metode pembelajaran yang diterapkan. Sebelum melaksanakan tindakan, peneliti terlebih dahulu melakukan identifikasi dan analisis masalah, kemudian merumuskan perbaikan melalui studi teori, diskusi dengan rekan sejawat, serta menyesuaikan tindakan dengan kemampuan guru, kondisi siswa, sarana prasarana, dan lingkungan belajar di sekolah.

Tahap perencanaan (planning) meliputi beberapa langkah, yaitu memperoleh izin penelitian dari kepala sekolah, menentukan kelas penelitian, menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), materi dan media pembelajaran, lembar observasi, serta instrumen evaluasi. Tahap pelaksanaan (acting) dilakukan dengan menerapkan pembelajaran berhitung yang diintegrasikan dengan game edukasi Wordwall, di mana guru memberikan bimbingan dan arahan kepada siswa selama proses pembelajaran. Selanjutnya, tahap observasi (observing) dilakukan dengan mengamati aktivitas siswa dan guru, mencatat temuan penting, serta mengumpulkan data melalui lembar observasi, evaluasi, dan wawancara. Pada tahap refleksi (reflecting), peneliti menganalisis seluruh data hasil observasi dan evaluasi untuk menilai keberhasilan tindakan serta merencanakan perbaikan pada siklus berikutnya. Penelitian dihentikan apabila indikator keberhasilan telah tercapai.

Instrumen penelitian yang digunakan terdiri atas lembar observasi dan lembar tes. Lembar observasi berfungsi untuk memantau aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran, meliputi aspek antusiasme, interaksi, serta keterlibatan dalam penggunaan game Wordwall. Lembar observasi guru digunakan untuk mencatat pelaksanaan kegiatan pembelajaran, sedangkan lembar observasi siswa mencatat keaktifan dan partisipasi selama kegiatan belajar berlangsung. Selain itu, lembar tes digunakan untuk mengukur peningkatan kemampuan berhitung siswa melalui soal berbentuk uraian dan pilihan ganda yang disusun berdasarkan kisi-kisi tes hasil belajar sesuai kurikulum, meliputi penjumlahan, pengurangan, serta penyelesaian soal cerita sederhana. Teknik analisis data dilakukan setelah setiap tindakan pada akhir siklus dengan menghitung persentase capaian hasil belajar siswa.

Adapun indikator keberhasilan penelitian ini meliputi: (1) minimal 75% siswa mencapai nilai KKM 75 pada tes kemampuan berhitung, (2) adanya peningkatan aktivitas dan antusiasme siswa dalam pembelajaran berhitung

dengan menggunakan game edukasi Wordwall, serta (3) siswa memberikan tanggapan positif terhadap penerapan game edukasi tersebut sebagaimana hasil observasi dan wawancara.

3. Hasil dan Diskusi

Hasil Penelitian

Profil Sekolah

Pemahaman terhadap konteks penelitian perlu didukung melalui penyajian informasi yang menggambarkan kondisi nyata di lokasi penelitian. SD GMIM Malalayang adalah sekolah dasar swasta yang berlokasi di Lingkungan II, Kelurahan Malalayang Satu Timur, Kecamatan Malalayang, Kota Manado, Provinsi Sulawesi Utara. Sekolah ini berada di bawah naungan Yayasan GMIM Ds.A.Z.R.Wenas dan memiliki komitmen untuk memberikan pendidikan berkualitas.

Aspek	Keterangan
Nama Sekolah	SD GMIM Malalayang
Alamat	Lingkungan II, Malalayang Satu Timur, Kec. Malalayang, Kota Manado, Sulawesi Utara
Kode Pos	95262
Bentuk Pendidikan	Sekolah Dasar (SD)
Status Sekolah	Swasta
NPSN	40102811
Nomor SK Pendirian	KEP. 268/I 16.6/Ic-1964
Tanggal SK Pendirian	21 Januari 1964
Nomor SK Operasional	KEP. 268/I 16.6/Ic-90
Tanggal SK Operasional	25 September 1990
Akreditasi	A (SK BAN-S/M No. 174/BAP-S/M-Sulut/X/2025)
Luas Tanah	484 m ²
Sumber Listrik	PLN
Akses Internet	Tersedia (Kecepatan 50Mb)
Email Kontak	marhennyering@yahoo.com
Visi SD GMIM Malalayang	Menjadi lembaga pendidikan dasar yang unggul dalam pengembangan iman, ilmu pengetahuan, dan karakter siswa yang berlandaskan nilai-nilai Kristiani.
Misi SD GMIM Malalayang	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyelenggarakan proses pembelajaran yang aktif, kreatif, dan inovatif dengan pendekatan nilai-nilai Kristiani. 2. Meningkatkan kualitas akademik dan spiritual siswa secara seimbang. 3. Mengembangkan potensi siswa dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. 4. Membangun lingkungan sekolah yang kondusif dan mendukung tumbuh kembang karakter siswa. 5. Menjalin kerja sama yang baik antara sekolah, orang tua, dan masyarakat dalam mendukung pendidikan anak.

Jumlah Guru di SD GMIM Malalayang

NAMA	L.P	JABATAN
Yuke Yuliana Alangkas, S.Pd	P	Kepala Sekolah
Trisne Parera	P	Guru Kelas 1
Noufie Nasir, S.Pd	P	Guru Kelas 2
Mercy Ch. N. Rorongpangalo, S.Pd	P	Guru Kelas 3
Herlina Kaawoan, S.Pd	P	Guru Kelas 4
Reynaldo H. R. Sosingih, S.Pd	L	Guru Kelas 5
Selfi Karujan, S.Pd	P	Guru Kelas 6
Helda Tawaris, S.Pd	P	Guru PJOK

Prasiklus (Observasi Awal)

Berdasarkan hasil observasi awal dalam penelitian ini yaitu teramati sejumlah siswa masih sangat pasif dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran matematika di kelas 2. Kegiatan ini dilaksanakan pada 13 Juni 2024. Peneliti melakukan wawancara pada guru dan siswa dan melakukan observasi pada siswa untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami konsep matematika misalnya pada materi pemahaman bilangan, mengurutkan dan melakukan penjumlahan maupun pengurangan, dan memahami nilai tempat.

Berdasarkan pengamatan dan observasi yang dilakukan pada siswa terlihat pembelajaran matematika masih menggunakan teknik dan metode konvensional. Guru memberikan ceramah dan siswa duduk mendengarkan. Dalam proses ini guru memberikan siswa tugas dan latihan soal yang harus mereka selesaikan sendiri, dengan sesekali memberi bimbingan bagi siswa yang dinilai guru lamban dalam mengerjakan soal. Berdasarkan pengamatan terlihat siswa menjadi pasif dalam mengerjakan soal-soal matematika. Banyak dari siswa menjadi kurang antusias dalam pelajaran matematika. Beberapa siswa terlihat bermain-main dan asik bercanda dengan teman sebangkunya karena kurang paham dengan soal matematika. Dan hanya sedikit siswa yang paham akan soalnya, mereka cukup antusias mengerjakan soal. Sehingga guru menganggap soal sudah tuntas untuk dikerjakan siswa. Sehingga tidak mereview kembali bagi siswa-siswa yang kurang paham mengerjakan soal tersebut. Terlihat sebagian siswa dalam kegiatan pembelajaran hanya menyalin kembali apa yang sudah di tulis guru dikerjakan di papan tulis, lalu saat guru bertanya siswa menjawab serentak atau bersama-sama sehingga kesulitan bagi siswa untuk melihat siswa mana yang belum paham dan yang sudah paham.

Berdasarkan hasil observasi penilaian prasiklus sebelum dilakukan tindakan, maka peneliti menyusun rencana perbaikan pembelajaran pada mata pelajaran matematika yaitu dengan menggunakan *game* edukasi *wordwall*. Dengan tujuan akan membuat siswa lebih antusias dalam mengerjakan soal matematika dan semakin senang dalam menjawab soal-soal matematika. Aplikasi *game* edukasi *wordwall* diharapkan akan membuat siswa lebih interaktif untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan menarik untuk dipelajari bersama di kelas dengan harapan hasil yang akan diperoleh siswa minimal 75 mengikuti rata-rata ketuntasan belajar.



Gambar 1. Observasi Awal

Penerapan *Game* Edukasi *Wordwall* Siklus 1

1. Perencanaan

Dalam tahap ini peneliti merencanakan suatu *game* edukasi “*wordwall*” kedalam pembelajaran matematika. Sebelum pelaksanaan tindakan pada siklus pertama dilaksanakan, peneliti perlu merencanakan persiapan akan beberapa hal yang akan digunakan sebagai pedoman saat pelaksanaan Tindakan siklus 1. agar pelaksanaan tindakan dapat berjalan lancar. Perencanaan dalam siklus I adalah sebagai berikut. Pertama-tama, peneliti melakukan pertemuan dengan guru kelas 2 untuk mendiskusikan tentang persiapan penelitian. Pada siklus pertama ini peneliti merencanakan pembelajaran dimuali dengan menyusun RPP, di dalamnya mempersiapkan materi pembelajaran yang berkonsultasi dengan guru kelas pada mata pelajaran matematika. Selanjutnya membuat lembar observasi yang akan digunakan untuk mengetahui setiap aktivitas yang dilakukan siswa dan guru saat proses pembelajaran matematika berlangsung. Lalu merencanakan yang terakhir yaitu, membuat alat evaluasi berupa tes soal berhitung matematika. Menyiapkan alat pendukung seperti laptop, papan tulis kelas yang akan digunakan untuk kegiatan *game* edukasi *wordwall*, Dan daftar nama-nama anak berdasarkan presensi kelas.

2. Pelaksanaan

Dalam pelaksanaan penelitian peneliti sebagai guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan rencana pembelajaran pada RPP. Dengan menggunakan metode *game* edukasi *wordwall*. Pada siklus pertama ini, peneliti sebagai guru dikelas menjelaskan tentang apa itu *wordwall*, dan bagaimana cara bermainnya. Terlihat siswa masih asing menggunakan aplikasi *game* edukasi *wordwall*, namun mereka ingin diajak bermain sambil belajar berhitung pada materi pembelajaran matematika di kelas 2. Peneliti memfasilitasi siswa agar ikut aktif dengan antusias selama proses belajar-mengajar.



Gambar 2. Pelaksanaan siklus I

3. Observasi

a. Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Siswa

Hasil observasi aktivitas guru dan siswa selama kegiatan pembelajaran siklus I adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Observasi Aktivitas Guru pada Siklus I

No.	Aspek yang Dinilai	Persentase (%)
1	Aktivitas Guru	72,5

Berdasarkan tabel 1 hasil observasi aktivitas guru dan siswa pada siklus I mendapatkan kriteria cukup. Hal tersebut ditunjukkan dari hasil persentase observasi aktivitas guru sebesar 72,5% (cukup) dan hasil persentase aktivitas siswa sebesar 70% (cukup). Hasil observasi aktivitas guru dan siswa pada siklus I ini, akan dijadikan pedoman dalam merancang kembali kegiatan pembelajaran di siklus berikutnya.

b. Hasil Observasi *Game* Edukasi *Wordwall* (Siklus 1 hari pertama)

Tabel 2. Hasil Observasi *Game* Edukasi *Wordwall* (Siklus 1 hari pertama)

No.	Nama	Nilai	Keterangan (Ket)
1	A. M	70,83	BT
2	A. T	66,67	BT
3	A. K	62,50	BT
4	A. M	66,67	BT
5	G. S	70,83	BT
6	J. B	66,67	BT
7	J. R	66,67	BT
8	M. M	62,50	BT
9	M. S	70,83	BT
10	O. T	75,00	T
11	V. M	75,00	T
12	C. M	75,00	T
13	E. B	70,83	BT
14	L. L	58,33	BT
15	N. K	54,17	BT
16	V. M	66,67	BT
17	B. R	75,00	T
18	Kim	75,00	BT
Jumlah		1.229,29	
Rata-rata Nilai		68,29%	

Berdasarkan hasil perolehan nilai rata-rata pada siklus pertama siklus 1 diikuti oleh sejumlah 18 siswa. Dan 13 siswa belum memenuhi angka kriteria ketuntasan (KKM) sebesar 75, hanya 5 siswa yang memenuhi kriteria Tuntas, sehingga siklus 1 akan dilanjutkan pada hari kedua.

c. Hasil Observasi *game* edukasi wordwall (Siklus 1 hari kedua)

Tabel 2. Hasil Observasi *game* edukasi wordwall (Siklus 1 hari kedua)

No.	Nama	Nilai	Keterangan (Ket)
1	A. M	75,00	T
2	A. T	70,83	BT
3	A. K	66,67	BT
4	A. M	66,67	BT
5	G. S	75,00	T
6	J. B	83,33	T
7	J. R	83,33	T
8	M. M	70,83	BT
9	M. S	66,67	BT
10	O. T	62,50	BT
11	V. M	75,00	T
12	C. M	62,50	BT
13	E. B	70,83	BT
14	L. L	70,83	BT
15	N. K	70,83	BT
16	V. M	66,67	BT
17	B. R	66,67	BT
18	Kim	75,00	T
Jumlah		1.279,17	
Rata-rata Nilai		71,06%	

Berdasarkan hasil perolehan nilai rata-rata pada siklus pertama hari kedua diikuti oleh sejumlah 18 siswa. Dan 12 siswa belum memenuhi angka kriteria ketuntasan (KKM) sebesar 75, hanya 6 siswa yang memenuhi kriteria tuntas, sehingga siklus 1 akan dilanjutkan pada hari kedua.

4. Refleksi

Kegiatan refleksi merupakan kegiatan yang dimaksudkan sebagai acuan untuk melakukan perencanaan di siklus selanjutnya. Kegiatan refleksi pada siklus I dilakukan oleh peneliti dengan bantuan guru kelas 2 menganalisis dan memperbaiki hal-hal apa saja yang menjadi hambatan dan kekurangan pada pelaksanaan siklus pertama hari 1 dan juga hari kedua.

Siswa masih merasa canggung dan ragu-ragu dan belum berani tampil di depan kelas untuk belajar menjawab soal matematika dalam mengerjakan soal menggunakan aplikasi *game* edukasi *wordwall*. Sehingga perlu dilakukan pendekatan oleh peneliti pada siswa yaitu dengan bantuan guru kelas untuk bisa hadir bersama di kelas menjadi guru pamong. Dan kegiatan ini menjadi refleksi pada kegiatan siklus 1, untuk bisa di laksanakan perubahan guna untuk mendapatkan hasil yang maksimal pada siklus ke dua. Selanjutnya akan dibahas bagaimana hasil kemampuan berhitung siswa saat penerapan *game* edukasi *wordwall* dilaksanakan terlihat pada table sebagai berikut.

Tabel 4. Kemampuan berhitung siswa siklus 1 hari ke 1

No.	Nama	Nilai	Keterangan (Ket)
1	A. M	68,75	BT
2	A. T	62,50	BT
3	A. K	68,75	BT
4	A. M	68,75	BT
5	G. S	75,00	BT
6	J. B	68,75	BT
7	J. R	75,00	T

8	M. M	68,75	BT
9	M. S	75,00	T
10	O. T	75,00	T
11	V. M	62,50	BT
12	C. M	56,25	BT
13	E. B	68,75	BT
14	L. L	68,75	BT
15	N. K	68,75	BT
16	V. M	68,75	BT
17	B. R	75,00	T
18	Kim	62,50	BT
Jumlah		1.237,00	
Rata-rata Nilai		68,75%	

Dari data yang terlihat pada table 4 di atas, jelas terlihat pada hari pertama dilaksanakan penelitian siswa masih jauh dari harapan peneliti. Hanya ada 4 siswa yang dapat menyelesaikan kegiatan *wordwall* dalam pelajaran matematika materi berhitung, dengan cepat. Itu berarti hanya ada sekitar 68,75 % siswa yang mengikuti kegiatan *game* edukasi *wordwall*. Lalu kemudian peneliti Kembali menerapkan *game* yang sama yaitu *wordwall* dengan soal yang berbeda namun pengerjaan yang sama pada hari kedua. Pada hari kedua siklus pertama peneliti bersama dengan guru kelas, sebagai guru pamong, bersama melakukan pembelajaran matematika materi berhitung bilangan.

Tabel 5. Kemampuan berhitung siswa siklus 1 hari ke 2

No.	Nama	Nilai	Keterangan (Ket)
1	A. M	68,75	BT
2	A. T	68,75	BT
3	A. K	68,75	BT
4	A. M	68,75	BT
5	G. S	75,00	T
6	J. B	68,75	BT
7	J. R	75,00	T
8	M. M	68,75	BT
9	M. S	75,00	T
10	O. T	75,00	T
11	V. M	62,50	BT
12	C. M	62,50	BT
13	E. B	75,00	T
14	L. L	68,75	BT
15	N. K	68,75	BT
16	V. M	68,75	BT
17	B. R	75,00	T
18	Kim	62,50	BT
Jumlah		1.256,25	
Rata-Rata Nilai		69,79%	

Dari tabel 5 diatas dapat dilihat ada 6 siswa yang dikategorikan tuntas dalam pembelajaran, dan siswanya ada 12 siswa masih belum tuntas. Walaupun demikian angkanya sudah hamper mendekati nilai-rata-rata ketuntasan belajar di KKM 75 %. Sehingga peneliti sangat optimis untuk melanjutkan Kembali kegiatan yang sama pada siklus kedua. Sehingga siswa-siswa yang belum mencapai target akan di maksimalkan oleh peneliti dengan bantuan guru pamong yang akan memotivasi siswa untuk antusias mengikuti kegiatan *game* edukasi *wordwall* dalam pelajaran matematika. Dan setelah dihitung dari dua pertemuan pada siklus pertama menjadi 69,27%. Ini merupakan penjumlahan nilai rata-rata pada siklus 1 berdasarkan daya sebelumnya yaitu hari pertama 68,76%, meningkat pada hari kedua 69,79%, sehingga rata-rata kemampuan berhitung siswa pada siklus 1 adalah sebesar 69,27%.

Penerapan *game* edukasi *wordwall* Siklus 2

1. Perencanaan

Pada tahapan perencanaan masih sama dengan menyiapkan perangkat pembelajaran seperti RPP, bahan ajar, soal dan materi, dan juga alat bantu lainnya dalam proses pembelajaran yang akan mendukung keberhasilan siklus kedua. Seperti menyiapkan proyektor, dan materi *wordwall* yang menarik perhatian siswa.

2. Pelaksanaan

Dalam pelaksanaan peneliti sebagai guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan rencana pembelajaran pada RPP. Dengan menggunakan metode *game* edukasi *wordwall*. Pada siklus pertama ini, peneliti sebagai guru dikelas menjelaskan tentang apa itu *wordwall*, dan bagaimana cara bermainnya. Terlihat siswa masih asing menggunakan aplikasi *game* edukasi *wordwall*, namun mereka ingin diajak bermain sambil belajar berhitung pada materi pembelajaran matematika di kelas 2. Peneliti memfasilitasi siswa agar ikut aktif dengan antusias selama proses belajar-mengajar.



Gambar 3. Pembelajaran *game* edukasi *wordwall* siklus II

Pada gambar diatas terlihat siswa begitu antusias memperhatikan guru dalam pembelajaran berhitung menggunakan aplikasi *game* edukasi *wordwall*. Dalam pelaksanaan pembelajaran ini peneliti sebagai guru dibantu guru kelas untuk mendampingi saat proses pembelajaran berlangsung.

3. Observasi

a. Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Siswa

Hasil observasi aktivitas guru dan siswa selama kegiatan pembelajaran siklus I adalah sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Observasi Peningkatan Aktivitas Guru dari Siklus I ke siklus II

No.	Aspek yang Dinilai	Siklus I (%)	Siklus II (%)
1	Aktivitas Guru	72,5	92,5

Berdasarkan hasil pada table 4.8 diketahui guru dalam aktivitasnya pada siklus ke dua sudah sangat maksimal yaitu pada angka keberhasilan 92,5%, Meningkatkan dari semula hanya diangka 72,5% pada siklus1 dan meningkat sebanyak 20 %. Aktivitas guru seperti bertanya dan memancing respon siswa saat pelajaran, dan sangat aktif berpindah tempat saat mengajar menjadikan siswa proaktif dalam menjawab soal/pertanyaan di *wordwall*. Begitupun dengan hasil observasi pada kegiatan pembelajaran berhitung menggunakan *wordwall* terlihat sebagai berikut.

b. Hasil Observasi *game* edukasi *wordwall* (Siklus II hari pertama)

Tabel 7. Hasil Observasi *game* edukasi *wordwall* (Siklus II hari pertama)

No.	Nama	Nilai	Keterangan (Ket)
1	A. M	70,83	BT
2	A. T	87,50	T
3	A. K	70,83	BT
4	A. M	95,83	T
5	G. S	75,00	T
6	J. B	91,67	T
7	J. R	79,17	T

8	M. M	87,50	T
9	M. S	91,67	T
10	O. T	70,83	BT
11	V. M	91,67	T
12	C. M	83,33	T
13	E. B	91,67	T
14	L. L	70,83	BT
15	N. K	100,00	T
16	V. M	83,33	T
17	B. R	95,83	T
18	Kim	95,83	T
Jumlah		1.533,33	
Rata-rata Nilai		85,19%	

c. Hasil Observasi *game* edukasi *wordwall* (Siklus II hari kedua)

Tabel 8. Hasil Observasi *game* edukasi *wardwall* (Siklus 2 hari kedua)

No.	Nama	Nilai	Keterangan (Ket)
1	A. M	100,00	T
2	A. T	95,83	T
3	A. K	91,67	T
4	A. M	95,83	T
5	G. S	95,83	T
6	J. B	91,67	T
7	J. R	100,00	T
8	M. M	95,83	T
9	M. S	91,67	T
10	O. T	95,83	T
11	V. M	91,67	T
12	C. M	87,50	T
13	E. B	95,83	T
14	L. L	100,00	T
15	N. K	87,50	T
16	V. M	100,00	T
17	B. R	95,83	T
18	Kim	95,83	T
Jumlah		1.708,00	
Rata-rata Nilai		94,91%	

Dari hasil observasi pada siklus ke 2 hari kedua dengan kriteria ketuntasan sudah mencapai maksimal 94,91%. Dengan kriteria ketuntasan diatas Kriteria ketuntasan sebesar 75% sudah pada keseluruhan siswa sebanyak 18 siswa.

4. Refleksi

Berdasarkan hasil observasi penelitian pada setiap siklus, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *game* edukasi *wordwall* dapat meningkatkan hasil dan proses pembelajaran berhitung pada siswa kelas 2 Sekolah dasar. Hal ini terlihat pada adanya keberhasilan peningkatan guru dalam menggunakan *game* edukasi *wordwall* dalam pembe;ajaran berhitung. Untuk lebih jelasnya, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 9. Peningkatan proses pembelajaran berhitung Siklus I dan II

No.	Aspek yang Dinilai	Siklus I (%)	Siklus II (%)
1	Aktivitas Guru	72,5	92,5

Begitupun dengan pelaksanaan pembelajaran berhitung menggunakan *game* edukasi *wordwall*. Terjadi peningkatan pada rata-rata siklus 1 ke siklus 2. Berikut ini disajikan nilai rata-rata penggunaan *game* edukasi *wordwall* pada siswa kelas 2 SD GMIMI Malalayang adalah sebagai berikut.

Tabel 10. Rata-rata Penggunaan *game* edukasi *wordwall*

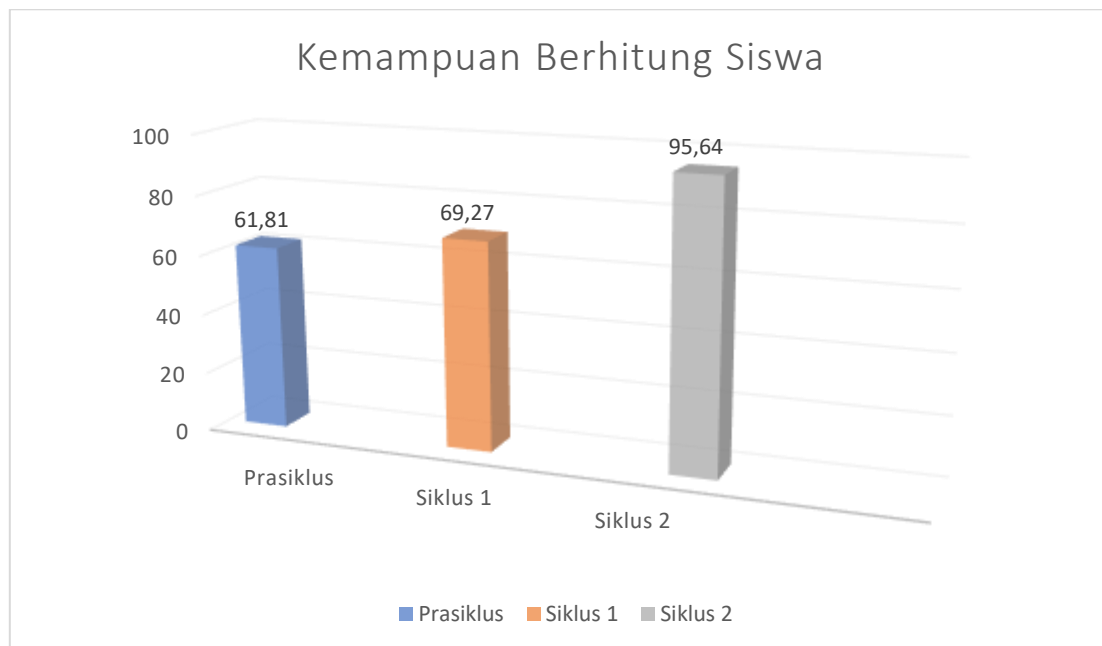
No	Siklus	Jumlah rata-rata
1.	Prasiklus	50,69%
2.	Siklus 1	69,67%
3.	Siklus 2	93,86%

Secara ringkas diketahui kemampuan siswa SD meningkat dari setiap siklusnya terlihat sebagai berikut.

Tabel 11. Kemampuan berhitung siswa

Prasiklus	61,81 %
Siklus 1	69,27 %
Siklus 2	95,64 %

Sehingga berdasarkan tabel diatas, dapat disajikan ke dalam diagram sebagai berikut:



Gambar 4. Diagram Penggunaan *game* edukasi *wordwall*

Dari diagram diatas dapat dilihat bahwa telah terjadi peningkatan pada penggunaan *game* edukasi *wordwall* dari prasiklus sebesar 50,69, meningkat pada siklus 1 menjadi 69,67% dan pada siklus ke 2 meningkat menjadi 93,86%. Itu tandanya pada akhir siklus 2 telah mencapai tingkat ketuntasan jauh melebihi angka keberhasilan 75%.

Pada indikator penggunaan *wordwall*, ketuntasan penilaian sudah memenuhi kriteria ketuntasan terlihat pada penggunaan media yang digunakan dengan prinsip belajar sambil bermain, *wordwall* membuat keteratarikan siswa, dapat digunakan dengan mudah oleh siswa, menumbuhkan perasaan senang mencoba belajar dengan *game wordwall*, menumbuhkan kemampuan daya ingat pada siswa, juga dapat menumbuhkan kreativitas siswa, dan memiliki kesesuaian dengan materi pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Pembahasan

Pada kegiatan belajar di prasiklus, peneliti mengamati kemampuan berhitung siswa masih rendah. anak-anak kelas satu kurang tertarik ketika belajar berhitung terlihat pada saat diberikan pertanyaan pada siswa terlihat pasif dan cenderung diam. Dan hal tersebut berpengaruh pada hasil belajar harian oleh siswa. Saat berhitung siswa seperti hanya menghafal dan belum memahami konsep. Sikap acuh dan kurang antusias dalam belajar berhitung membuat siswa kurang mampu dalam pembelajaran. Sehingga perlu dilakukan upaya untuk membuat siswa lebih tertarik dan antusias dalam proses belajar berhitung. Guru memerlukan strategi dalam upaya meningkatkan hasil pembelajaran pada materi berhitung.

Menurut Santrock dalam Priskalia Niken Widowati dkk (2022) permainan adalah aktivitas menyenangkan yang dilakukan untuk bersenang-senang. Piaget juga mengemukakan bahwa permainan adalah aktivitas yang dibatasi oleh dan medium yang mendorong perkembangan kognitif anak. Guru perlu meningkatkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal-soal berhitung baik soal cerita maupun soal langsung.

Keterampilan berhitung merupakan bagian dari matematika, dengan belajar berhitung siswa akan mengenal konsep angka, memiliki kemampuan matematika dasar, dan tentu siswa akan memiliki kemampuan dalam memecahkan masalah. Dalam observasi di sekolah pada prasiklus teramati keterampilan berhitung kurang diminati oleh anak-anak, terlihat siswa belum begitu antusias mengikuti pembelajaran berhitung. Sehingga sebagai guru perlu merancang sebuah metode ajar yang dinamis untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas 2 SD GMIM Malalayang.

Adapun kemampuan berhitung pada siswa kelas 2 SD menjadi dasar yang sangat penting bagi peserta didik untuk dapat mengembangkan kemampuan-kemampuan dasar dan potensi belajar matematika materi berhitung di kelas-kelas selanjutnya. Karena berhitung adalah salah satu kemampuan yang tidak kalah penting untuk guru kembangkan pada siswa kelas 2 dalam rangka memberi bekal pada kehidupan peserta didik dimasa mendatang untuk bisa digunakan dalam kehidupan mereka sehari-hari.

Dalam hal memberikan pelajaran berhitung, guru perlu melakukan berbagai upaya untuk memotivasi siswa dalam meningkatkan potensi belajar berhitung. Guru bisa mengajak siswa dengan gaya belajar yang khas dari masing-masing peserta didik, menggali bakat dalam diri siswa sesuai ciri khas dari masing-masing peserta didik, ada yang belajar lamban dan ada yang cepat. Semua tentu harus terfasilitasi dengan sangat baik dalam satu kelas. Sehingga perlu dilakukan upaya-upaya untuk meningkatkan pembelajaran berhitung pada siswa, dengan memilih media dan strategi belajar yang cocok dengan prinsip perkembangan belajar anak kelas 2 SD.

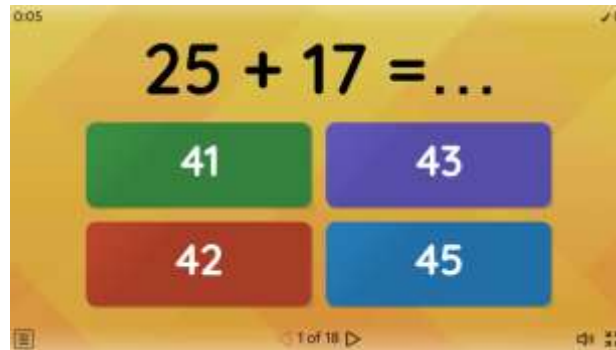
Salah satu yang bisa di upayakan guru dalam meningkatkan kemampuan berhitung siswa dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan *game* edukasi *wordwall* yang dirancang sesuai dengan materi pembelajaran berhitung siswa kelas 2. Terdapat faktor eksternal yang adalah faktor dari luar diri anak seperti proses belajar mengajar yang bisa mempengaruhi hasil belajar siswa dalam kemampuan berhitung misalnya dengan pembelajaran yang menarik perhatian siswa, belajar sambil bermain, dengan fasilitas tambahan di kelas seperti penggunaan media proyektor, bisa meningkatkan kemampuan berhitung siswa. Sebaliknya pembelajaran yang kurang menyenangkan, monoton dan konvensional kadang-kadang tidak akan membuat siswa antusias dalam mengikuti proses pembelajaran.

Di era 4.0 menuju 5.0 guru sudah perlu memaksimalkan potensi diri dalam mengembangkan setiap materi pembelajaran. Guru perlu memfasilitasi siswa dalam memahami setiap proses pembelajaran berhitung. Pada indikator kemampuan berhitung mampu menyelesaikan soal, memiliki ketelitian dalam mengerjakan soal, dan mengetahui dasar-dasar operasi perhitungan. Kemampuan siswa dalam memecahkan masalah dan menafsirkan dalam model berhitung matematika akan membuat peserta didik semakin paham dalam perhitungan, sehingga dalam kehidupan keseharian mereka, tingkat kemampuan kognitif mereka akan memproyeksikan dan terbiasa solusi akan sesuatu permasalahan menjadi semakin baik karena kemampuan berhitung yang dimiliki siswa.

Kemampuan berhitung adalah suatu hal yang paling mendasar dalam menghadapi persoalan kesulitan matematika dalam kehidupan. Dalam mempelajari matematika tingkat dasar sangat berguna dalam mempersiapkan siswa dalam memecahkan permasalahan. Sebagian guru masih banyak mengimplementasikan pembelajaran matematika tradisional yaitu pembelajaran dengan mengandalkan metode tunggal ekspositori dengan siklus menjelaskan, memberi contoh, mengajukan pertanyaan dan memberikan penugasan secara klasikal menurut Syamsuddin & Lukman dalam Arfian Nur Rizal Ikhsani, dkk (2024) Oleh karena itu, dapat disimpulkan kemampuan berhitung merupakan keterampilan yang dimiliki setiap anak dalam kaitannya dalam penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian yang penting digunakan dalam kehidupan sehari-hari pada siswa.

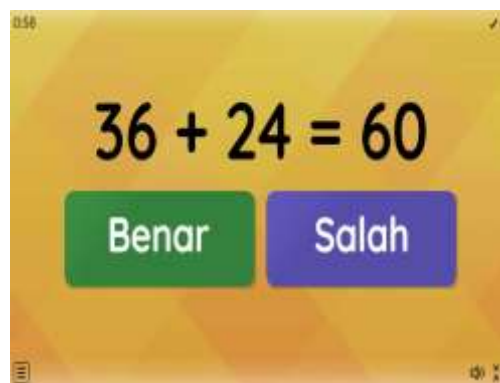
Oleh karena itu perlu sekali bagi seorang guru untuk mempraktekan berbagai macam metode pembelajaran dalam pengembangan kemampuan berhitung siswa salah satunya dengan menggunakan metode *game* edukasi *wordwall*, hal ini ntuk merangsang siswa lebih aktif dan antusias dalam memproses dan mengikuti pembelajaran matematika di kelas. Awalnya siswa masih belum tertarik dengan kegiatan berhitung menggunakan media *game* edukasi *wordwall*, siswa masih pasif dalam belajar berhitung. Perlu upaya ekstra dari guru untuk membuat siswa-siswa menyukai dan tertarik dalam penggunaan *game* edukasi *wordwall*. Sehingga dalam upaya ini pada siklus pertama (siklus 1) siswa diajak mengenal apa itu *wordwall*, dengan mempersilahkan siswa menjawab pertanyaan-pertanyaan seputaran pelajaran matematika.

Siswa dalam memahami konsep berhitung sudah mulai paham namun dalam mengerjakannya belum maksimal, sehingga di harapkan dengan penggunaan media *game* edukasi *wordwall* siswa dapat tertarik dalam memproses pembelajaran yang sudah diajarkan guru sebelumnya.



Gambar 5. tangkapan layar soal penjumlahan di *wordwall*

Selanjutnya tangkapan layar soal berhitung penjumlahan, dengan pilihan jawaban benar atau salah. Meski sebelumnya siswa belum menyukai teknik berhitung cepat dalam menjumlahkan namun setelah itu mereka mengerjakan soal-soal tes di siklus ke dua dengan antusias karena mereka ingin tampil di depan kelas untuk menjawab soal yang diberikan guru. Sehingga membuat mereka berlomba-lomba mengerjakan soal dengan segera mengangkat tangan untuk menjawab soal tersebut seperti pada gambar 4.5 di bawah ini.



Gambar 6. tangkapan layar soal penjumlahan benar/salah di *wordwall*



Gambar 7. tangkapan layar soal cerita di *wordwall*

Dari kegiatan berhitung mulai dari prasiklus, siklus 1 dan sampai siklus 2, teramati bahwa daya serap siswa pada materi berhitung masih rendah bisa diakibatkan dari kurangnya penggunaan media pembelajaran dari guru, guru dalam mengajarkan berhitung pada siswa masih cenderung lebih menggunakan pembelajaran dengan metode ceramah, dan tanya jawab sehingga siswa malas memperhatikan dan membaca kembali materi yang dijelaskan oleh guru sebelumnya.

Sehingga dari hasil observasi yang teramati bahwa adanya penggunaan media edukasi *wordwall* dapat meningkatkan kemampuan siswa belajar berhitung, Siswa belajar dengan antusias dan berani tampil di depan kelas. Para siswa berlomba mencari jawaban yang benar. Dalam hal ini media pembelajaran interaktif sangat

dibutuhkan sebagai solusi dalam permasalahan ini. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan (Rahmastuti, 2024). Sehingga tepatlah pemilihan media *game* edukasi *wordwall* dapat meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas 2 di SD GMIM Malalayang.

Keterbatasan penelitian

Adapun penelitian ini dirancang untuk bisa menerapkan *game* edukasi *wordwall* pada kalangan siswa kelas 2 Sekolah Dasar dengan harapan agar meningkatnya ketercapaian hasil belajar pada materi berhitung. Namun peneliti menyadari masih terdapatnya kekurangan yang ada dalam penelitian, seperti penggunaan layar LCD proyektor, dan laptop yang belum sepenuhnya bisa digunakan oleh seluruh guru kelas di kalangan guru sekolah dasar, sehingga peneliti menyadari perlu adanya upaya dan Tindakan dari pihak terkait dalam hal ini guru-guru dan stakeholder untuk bekerja sama bahu-membahu menciptakan iklim sekolah yang melek teknologi informasi (TI). Sehingga terciptanya lingkungan sekolah yang bisa mendorong penggunaan teknologi informasi dalam berbagai aspek pembelajaran dan kegiatan di sekolah, untuk bisa di gunakan oleh guru, siswa dan seluruh pihak sekolah dalam pemanfaatan teknologi dalam meningkatkan kualitas dan mutu Pendidikan.

Dalam penelitian ini hanya terbatas pada penggunaan *game* edukasi *wordwall* untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran berhitung, dan mungkin saja dengan diterapkannya *game* edukasi *wordwall* ini diharapkan dapat membantu guru lebih kreativitas lagi dalam meningkatkan kemampuan siswa pada pembelajaran di mata pelajaran lainnya. Adapun keterbatasan dalam penelitian ini yaitu peneliti hanya melaksanakan penelitian di SD GMIM Malalayang, dengan jumlah 18 siswa. Hal yang berbeda pada hasilnya mungkin jika dilakukan di sekolah yang lain, dengan kelas yang berbeda dan motivasi belajar yang berbeda juga.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan yang signifikan pada kemampuan berhitung siswa. Peningkatan ini merupakan hasil yang sesuai dengan harapan peneliti, karena dalam proses pembelajaran peneliti yang bertindak sebagai guru memberikan kesempatan yang sama kepada seluruh siswa untuk berpartisipasi aktif dalam penggunaan media *game* edukasi *Wordwall*. Selama kegiatan pembelajaran, siswa dilibatkan secara penuh dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung mereka. Oleh karena itu, hasil yang diperoleh pada siklus kedua menunjukkan peningkatan yang sangat baik dan mencapai hasil yang maksimal. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, diperoleh kesimpulan bahwa guru telah melakukan berbagai upaya untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa pada mata pelajaran Matematika di kelas II SD GMIM Malalayang melalui penggunaan media *game* edukasi *Wordwall*. Hasilnya menunjukkan adanya peningkatan presentase kemampuan berhitung siswa, yaitu dari prasiklus sebesar 61,81%, meningkat pada siklus I menjadi 69,27%, dan mencapai 95,64% pada siklus II. Selain itu, penerapan media *Wordwall* juga berdampak positif terhadap aktivitas belajar siswa, di mana pada siklus I aktivitas belajar mencapai 69,27% dan meningkat menjadi 93,86% pada siklus II. Siswa tampak lebih antusias, aktif, dan termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan media *game* edukatif tersebut.

Referensi

1. Andari, V., Qurniawan, M., & Author Vigayuli Andari, C. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Digital *Wordwall* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (Studi Kasus pada Kelas III di SDN Segulung 03, Dagangan, Madiun). 2(1). <https://doi.org/10.37680/ssa.v2i1.4832>.
2. Aura, O., Nabila, R., Priyono Putri, D., Erawati, P., & Marini, A. (2022a). <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH> Pemanfaatan *game* edukasi online Matematika dalam meningkatkan kemampuan berhitung siswa. In JPDSH Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora (Vol.2, issue 2). <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH>.
3. Aura, O., Nabila, R., Priyono Putri, D., Erawati, P., & Marini, A. (2022b). <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH> Pemanfaatan *game* edukasi online matematika dalam meningkatkan kemampuan berhitung siswa. In JPDSH Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora (Vol. 2, Issue 2). <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH>.
4. Aura, O., Nabila, R., Priyono Putri, D., Erawati, P., & Marini, A. (2022c). <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH> Pemanfaatan *game* edukasi online matematika dalam meningkatkan kemampuan Berhitung siswa. In JPDSH Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora (Vol. 2, Issue 2). <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH>.
5. Arifannisa, A., Yuliasih, M., Hayati, H., Sepriano, S., Adnyana, I. N. W., Putra, P. S. U., & Pongpalilu, F. (2023). Sumber & pengembangan media pembelajaran: Teori & penerapan. PT Sonpedia Publishing Indonesia.
6. Gunawan, R., Prastyawan, T. H., & Wahyudin, Y. (n.d.). Rancang bangun *game* edukasi perhitungan dasar Matematika Sekolah Dasar kelas 3.4.dan 5 menggunakan construct 2. <https://doi.org/10.35969/interkom.v17i1.96>.
7. Ibda, H., Aniqoh, A., Muntakhih, A., Maratussolichah, M., Fadhilah, T. D., & Rakhmawati, N. F. (2023). Media *Game* Digital SD/MI Berbasis Karakter P5 dan PPR.A. Mata Kata Inspirasi.
8. Zebua, T. G. (2021). Teori motivasi Abraham H. Maslow dan implikasinya dalam kegiatan belajar matematika. Range: Jurnal Pendidikan Matematika, 3(1), 68–74. <https://contoh-link-jurnal.com>

DOI: <https://doi.org/10.31004/riggs.v4i3.3248>

Lisensi: Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)

9. Zebua, T. G. (2021). Teori motivasi Abraham H. Maslow dan implikasinya dalam kegiatan belajar matematika. Range: Jurnal Pendidikan Matematika, 3(1), 68–74. <https://contoh-link-jurnal.com>
10. Cahyono, D. D., Hamda, M. K., & Prahastiwati, E. D. (2022). Pemikiran Abraham Maslow tentang motivasi dalam belajar. Tajdid: Jurnal Pemikiran Keislaman dan Kemanusiaan, 6(1), 37–48. <https://doi.org/10.52266/tajdid.v6i1.476>
11. Guru, S., Kemampuan, M., Menggunakan, B. A., & Pintar, P. (n.d.). 'Strategi Menghadapi Sistem Pendidikan Pasca Pandemi Covid-19 Untuk Generasi Indonesia yang unggul dan Tangguh'.
12. Hayati, Z., Jarmita, N., & Astuti, S. (2025). Inovasi media pembelajaran MI/SD: Konvensional vs AI. Yogyakarta: Zahir Publishing.
13. Herta, N., Nupus, B. C., Sanggarwati, R., & Setiawan, T. Y. (2023, Agustus). Pemanfaatan aplikasi game Wordwall dalam pembelajaran untuk menumbuhkan minat belajar siswa sekolah dasar. Seminar Nasional Paedagogia, Universitas Muhammadiyah Mataram, Volume 3, 527–532.
14. Imanulhaq, R., Prastowo, D. A., Guru, P., Ibtidaiyah, M., Tarbiyah, I., Keguruan, D., Sunan, U., & Yogyakarta, K. (2022). Edugame wordwall : Inovasi Pembelajaran Matematika di Madrasah Ibtidaiyah. Jurnal Pedagogos : Jurnal Pendidikan STKIP Bima, 4(1), 2655–6804. <https://doi.org/10.33627/gg.v4i1.639>.
15. Irmade, O. (2022). Media dan sumber belajar anak usia dini. Pradina Pustaka.
16. Kalaka, Y., Aril Mustofa, Y., & Dalai, H. (2023). Game Edukasi Pembelajaran Matematika Untuk Anak-Anak Sekolah Dasar. Copyright @BALOK, 2(1).
17. Muflihah, A. (2021). Meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran Index Card Match pada pelajaran matematika. Jurnal Pendidikan Indonesia, 2(1), 152–160.
18. Nabighoh, W. N., Mustaji, M., & Hendratno, H. (2022). Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia Dini melalui Media Interaktif Puzzle Angka. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6(4), 3410–3417. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2410>.
19. Nurcholish, R., Purnamasari, A. I., Dikananda, A. R., Nurdiawan, O., & Anwar, S. (2021). Game Edukasi Pengenalan Huruf Hiragana Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Jepang. Building of Informatics, Technology and Science (BITS), 3(3), 338–345. <https://doi.org/10.47065/bits.v3i3.1091>.
20. Nur Hamzah, A., & Wahyu Widodo, D. (n.d.). Game Edukasi Matematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung dengan Metode Naïve Bayes.
21. Panjaitan, R. G. P., Titin, T., & Putri, N. N. (2020). Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran Materi Sistem Pernapasan di Kelas XI SMA. Jurnal Pendidikan Sains Indonesia, 8(1), 141–151. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v8i1.16062>.
22. Sakiah, N. A., & Effendi, K. N. S. (2021). Analisis Kebutuhan Multimedia Interaktif Berbasis PowerPoint Materi Aljabar Pada Pembelajaran Matematika SMP. JP3M (Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pengajaran Matematika), 7(1), 39–48. <https://doi.org/10.37058/jp3m.v7i1.2623>
23. Sumarni, S., Andika, W. D., & Nusantara, D. S. (2024). Pembelajaran matematika SD kelas awal. Bening Media Publishing.
24. Sufa, F. F. (2022). Konsep matematika untuk anak usia dini. UNISRI Press.
25. Setyowahyudi, R., Ayu Tirtayani, L., Indana, N., Pendidikan Ganesha, U., Kata kunci wordwall, A., Budaya Bali, M., & Taman Kanak-kanak, A. (2023). Pengaruh games interaktif wordwall terhadap Kemampuan Budaya Bali Anak Anak usia taman kanak-kanak. 6(1). <https://doi.org/10.23917/ecrj>.
26. Suci Aniyawati, R. (n.d.). Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar Implementasi Game Edukasi Marbel Pada Pembelajaran Matematika Kelas 3 Sekolah Dasar. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>.
27. Warni, E., Subhananto, A., Marlina, D. C., Bina, U., & Getsempena, B. (2021). Pengembangan Media Permainan Congklak terhadap kemampuan berhitung siswa kelas 1 SD Negeri 11 Banda Aceh. In jurnal Ilmiah Mahasiswa (Vol.2 Issue 1).
28. Widyastuti, R., & Sari Puspita, L. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Pada MatPel IPA Tematik Kebersihan Lingkungan. 22(1). <https://doi.org/10.31294/p.v2i1i2>.
29. Nawafilah, N. Q., & Masruroh. (2020). Pengembangan alat permainan edukatif ular tangga matematika untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak kelas III SDN Guminingrejo Tikung Lamongan. Abdimas Berdaya: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 3(1), 37–45.
30. Lestari, M. K., Restian, A., & Supradana, A. (2023). Implementasi media Wordwall Gameshow untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas 1 dalam Merdeka Belajar. Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter, 6(2), 117–124.
31. Nugroho, R. A., Raharjo, T. J., Handoyo, E., Sumartiningih, S., & Yuwono, A. (2024). Analisis penggunaan Wordwall sebagai media pembelajaran matematika untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas II sekolah dasar. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 9(4), 221–228.
32. Agustini, A., & Sari, R. K. (2025). Pengembangan media pembelajaran Wordwall berbasis game based learning untuk siswa sekolah menengah atas. Prismatika: Jurnal Pendidikan dan Riset Matematika, 7(2), 309–317.
33. Kristiawati. (2021). Meningkatkan kemampuan menyelesaikan soal berhitung melalui penggunaan media sempoa siswa kelas III SD Inpres Buttattianang. Jurnal Kajian Pendidikan Dasar (JKPD), 6(2), 221–228.
34. Nisa, M. A. and Susanto, R., 2022. Pengaruh penggunaan game edukasi berbasis Wordwall dalam pembelajaran matematika terhadap motivasi belajar. Jurnal Penelitian Guru Indonesia (JPGI), 7(1), pp.140–147. Available at: <https://doi.org/10.29210/022035jjpgi0005>
35. Gaol, I. M. T. L., Saragih, M., & Silalahi, I. M. M. (2024). Peningkatan Kemampuan Berhitung Peserta Didik Kelas II SD Negeri 060857 melalui Model Problem-based Learning. Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran: JPPP, 5(3), 320–325.