

Media Pembelajaran *Wordwall* terhadap Motivasi Belajar dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar

Ira Irviana¹, Wahyullah Alannasir², Nurhayati Selvi³, Al Husnah Mutmainah⁴, Nurhikmah⁵, Nadia Latifatul Jannah⁶, Mufidah Islamiyah⁷

^{1,2,3,4} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas FKIPS, Universitas Islam Makassar

*e-mail: irairviana.dty@uim-makassar.ac.id

Abstrak

Penerapan teknologi digital dalam proses belajar mengajar di sekolah dasar merupakan hal yang penting untuk meningkatkan semangat belajar serta kemampuan berpikir kritis para siswa. Dari hasil magang yang telah dilakukan di salah satu sekolah dasar SDN 201 Inpres Tammu-tammu, terlihat bahwa para guru masih kurang memanfaatkan secara optimal media pembelajaran interaktif seperti *Wordwall*. Media ini diharapkan dapat menarik minat siswa dan meningkatkan mutu proses belajar mengajar. Metode yang digunakan adalah pemberian materi pelajaran serta praktik langsung menggunakan aplikasi *Wordwall* dalam proses belajar mengajar. Siswa terlibat secara aktif dalam menjawab soal, bermain kuis interaktif, dan menyelesaikan berbagai tantangan yang diberikan lewat *Wordwall*. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar yang terlihat dari antusiasme siswa selama proses belajar berlangsung, serta peningkatan kemampuan berpikir kritis yang terlihat dari jawaban yang lebih bervariasi dan logis. Kegiatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis digital seperti *Wordwall* mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa sekolah dasar, sehingga perlu terus dikembangkan dalam proses belajar sehari-hari.

Kata kunci: Pembelajaran, *Wordwall*, Motivasi Belajar, Berfikir Kritis, Sekolah Dasar

Abstract

The adoption of digital technology in the teaching and learning process in elementary schools is important to increase the enthusiasm for learning and critical thinking skills of students. From the results of an internship that has been carried out at one of the elementary schools SDN 201 Inpres Tammu-tammu, it appears that teachers are still not optimally utilizing interactive learning media such as Wordwall. This media is expected to attract students' interest and improve the quality of the teaching and learning process. The method used is the provision of subject matter and direct practice using the Wordwall application in the teaching and learning process. Students were actively involved in answering questions, playing interactive quizzes, and completing various challenges given through Wordwall. The results of the activity showed an increase in learning motivation seen from the enthusiasm of students during the learning process, as well as an increase in critical thinking skills seen from more varied and logical answers. This activity shows that the use of digital-based interactive learning media such as Wordwall can create more interesting and meaningful learning for elementary school students, so it needs to be continuously developed in the daily learning process.

Keywords: Learning, *Wordwall*, Learning Motivation, Critical Thinking, Elementary School

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah sebuah kegiatan yang rumit dan melibatkan berbagai aspek yang saling berkaitan satu sama lain. Karena itu, jika pendidikan ingin dijalankan secara terarah dan teratur, maka semua faktor yang terlibat dalam proses pendidikan perlu dipahami terlebih dahulu. Berbagai komponen dalam sistem pendidikan, baik dari tingkat mikro maupun makro, harus dikenali secara mendalam agar masing-masing bagian tersebut dapat berjalan dengan baik dan berkembang, serta mampu mendukung tercapainya tujuan pendidikan yang telah ditetapkan.

Perkembangan teknologi saat ini berjalan sangat cepat, sehingga memengaruhi berbagai aspek dalam kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Oleh karena itu, seorang pendidik

diharuskan bisa beradaptasi dengan perkembangan teknologi, memahami dan menguasainya, karena teknologi merupakan kompetensi yang harus dikuasai untuk mendukung peningkatan proses belajar mengajar. Saat ini pemerintah sedang menerapkan kurikulum baru, yaitu Kurikulum Merdeka Belajar secara bertahap. Kurikulum Merdeka adalah kurikulum yang menggunakan bentuk pembelajaran intrakurikuler yang beragam, sehingga konten pembelajaran akan lebih optimal, sehingga siswa dapat memahami konsep dengan lebih dalam dan memperkuat kompetensinya. Pendidikan di era digital memerlukan pendekatan yang inovatif agar siswa siap menghadapi tantangan dan tuntutan zaman, termasuk perkembangan teknologi [1].

Dalam proses pembelajaran, diperlukan media yang bisa mendukung dan membantu pelaksanaan pembelajaran di kelas. Media yang dipilih harus sesuai dengan materi yang diajarkan oleh guru. Media yang digunakan juga harus disesuaikan dengan kondisi dan situasi sekolah. Salah satu media yang bisa digunakan adalah aplikasi *Wordwall*. *Wordwall* adalah media interaktif yang menyediakan berbagai fitur untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sesuai dengan materi yang diajarkan guru dalam kelas. Fitur yang tersedia di *Wordwall* antara lain kuis, menjodohkan, memasangkan pasangan, anagram, acak kata, pencarian kata, dan mengelompokkan. Aplikasi ini bisa diakses melalui smartphone, laptop, maupun tablet, sehingga memudahkan guru dan siswa dalam belajar di kelas. Selain itu, *Wordwall* juga memungkinkan guru untuk mengubah dan menyesuaikan template sesuai kebutuhan, seperti menggunakan gambar, audio, dan video dalam kegiatan pembelajaran. *Wordwall* dilengkapi dengan fitur gratis yang memungkinkan pengguna membuat lima permainan dalam satu akun. Dengan demikian, *Wordwall* tetap bisa digunakan secara gratis. Penggunaan *Wordwall* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa melalui berbagai fitur yang tersedia di dalamnya [2].

Media pembelajaran memengaruhi minat belajar siswa, sehingga berdampak pada hasil pembelajaran mereka. Hasil penelitian (Tiwow et al. , 2022) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Di samping itu, hasil penelitian yang dilakukan oleh (Abdullah & Maryati, 2019) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran sangat membantu meningkatkan keefektifan proses belajar, sehingga memperkuat motivasi dan pemahaman siswa. Salah satu media yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa adalah media pembelajaran *Wordwall*. Penggunaan media pembelajaran *Wordwall* dinilai baik dan mudah digunakan dalam proses belajar di tingkat sekolah dasar, baik melalui smartphone maupun laptop secara online (Permana & Kasriman, 2022). *Wordwall* adalah sebuah situs pembelajaran yang memungkinkan guru menciptakan berbagai template pembelajaran yang didesain dalam bentuk permainan. Dari penjelasan tersebut, penggunaan media pembelajaran *Wordwall* dinilai efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait pengaruh media pembelajaran *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuktikan pengaruh penggunaan media pembelajaran *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa SD [3].

2. METODE

Kegiatan pengabdian ini dilakukan dengan pendekatan partisipatif, menggunakan metode seperti ceramah dan praktik langsung. Subjek dari kegiatan ini adalah siswa kelas 2 Sekolah Dasar, yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar serta kemampuan berpikir kritis melalui media pembelajaran *Wordwall*. Proses kegiatan dimulai dengan perencanaan materi dan pembuatan media *Wordwall* yang sesuai dengan kebutuhan siswa, kemudian dilanjutkan dengan pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Wordwall* dalam beberapa pertemuan. Evaluasi keberhasilan kegiatan dilakukan secara deskriptif dan kualitatif. Metode evaluasi mencakup observasi terhadap aktivitas siswa selama pembelajaran, wawancara dengan guru kelas, serta penilaian hasil belajar siswa. Aspek yang dinilai meliputi tingkat motivasi belajar siswa, yang bisa dilihat dari keaktifan mereka dalam mengikuti kegiatan *Wordwall* dan respons positif terhadap media pembelajaran. Sementara itu, kemampuan berpikir kritis diukur melalui analisis jawaban siswa dalam permainan *Wordwall* yang memerlukan keterampilan berpikir analitis, logis, dan

kreatif. Ketangkasan keberhasilan kegiatan juga terlihat dari perubahan sikap siswa yang lebih antusias dan aktif dalam proses belajar, serta perubahan lingkungan kelas yang lebih kolaboratif dan komunikatif. Secara umum, penerapan *Wordwall* memberikan dampak positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran. Hal ini berkontribusi pada perubahan pola belajar siswa menjadi lebih modern dan adaptif terhadap teknologi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan menggunakan media *Wordwall* dalam pembelajaran Matematika yang interaktif di kelas 2 Sekolah Dasar dilakukan untuk meningkatkan semangat belajar serta kemampuan berpikir kritis siswa terutama dalam memahami materi penjumlahan dan pengurangan. Dari pengamatan selama kegiatan berlangsung, ditemukan beberapa hal yang menjadi perhatian utama, yaitu: (1) cara penerapan media *Wordwall* dalam proses pembelajaran Matematika, (2) reaksi siswa terhadap penggunaan media *Wordwall*, dan (3) peningkatan pemahaman siswa terhadap materi penjumlahan dan pengurangan.

Penggunaan aplikasi *Wordwall* di sekolah dasar memberikan manfaat yang sangat besar bagi para pendidik dan peserta didik. Keterlibatan media pembelajaran seperti *Wordwall* merupakan aspek penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Wordwall* adalah media pembelajaran interaktif yang berbasis teknologi, dan pembelajaran menggunakan media ini sangat berkaitan erat dengan pembelajaran modern yang menekankan lingkungan belajar konstruktif. Dengan menggunakan aplikasi *Wordwall*, pendidik dapat menyajikan materi dan soal-soal dalam bentuk permainan yang akan diajarkan kepada peserta didik.

Penggunaan media pembelajaran berbasis permainan terbukti efektif dalam meningkatkan semangat belajar para siswa. Pendidik sangat penting untuk menggunakan berbagai media pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan bervariasi karena kegiatan belajar yang monoton sering membuat siswa merasa bosan dan kehilangan semangat belajar. Oleh karena itu, guru harus terus berinovasi dan kreatif dalam menggunakan media pembelajaran agar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satu cara yang bisa dilakukan adalah dengan menggunakan berbagai jenis media pembelajaran.

Dengan menggunakan media pembelajaran yang beragam, diharapkan siswa akan lebih tertarik dan termotivasi dalam proses belajar. Kehadiran media *Wordwall* yang menggabungkan elemen permainan dan tantangan dapat menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan, sehingga membuat siswa merasa kreatif dan bersemangat untuk menyelesaikan setiap tugas atau kuis. Keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran menggunakan media *Wordwall* dapat membantu meningkatkan daya ingat, pemahaman terhadap konsep, serta kemampuan belajar secara keseluruhan. Pendidik diharapkan dapat menggunakan platform media pembelajaran *Wordwall* yang bervariasi sesuai dengan materi yang diajarkan.

Oleh karena itu, memahami hubungan media *Wordwall* dengan minat dan motivasi belajar para siswa sangat penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan di era digital saat ini. Penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran berbasis permainan untuk siswa sekolah dasar memerlukan perhatian khusus terhadap karakteristik dan kebutuhan siswa. Jenis media pembelajaran yang dapat diterapkan adalah *Wordwall*, yang pada dasarnya adalah sebuah website berupa permainan yang diubah menjadi alat pembelajaran. Media *Wordwall* tidak hanya berperan sebagai alat pembelajaran saat proses mengajar berlangsung, tetapi juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk melanjutkan pembelajaran secara mandiri di luar jam pelajaran. *Wordwall* adalah aplikasi yang dapat digunakan sebagai sumber belajar, media pembelajaran, serta alat penilaian bagi pendidik dan siswa. Selain itu, *Wordwall* menawarkan berbagai contoh karya dari para pendidik untuk membantu pengguna baru dalam berkreasi [4].

Data sebelumnya juga menunjukkan bahwa siswa merasa senang ketika menggunakan media pembelajaran berbasis website *Wordwall*. Dapat diartikan media pembelajaran berbasis website *Wordwall* ini berhasil menarik siswa untuk bersemangat ketika mengerjakan soal matematika. Dengan proses pembelajaran yang menarik dan jelas akan menumbuhkan rasa

senang bagi siswa dalam proses pembelajaran matematika pada terutama pada materi yang sedang diberikan oleh guru. Sikap positif pada proses pembelajaran sangat penting karena akan membuat siswa giat dalam belajar. Ketika sikap positif sudah muncul maka motivasi belajar siswa juga akan terbentuk dengan sendirinya [5].

Langkah-langkah dalam menggunakan media pembelajaran berbasis website *Wordwall* yaitu: 1) Langkah pertama yang dilakukan tentunya mengakses kemudian mendaftarkan akun dalam website <https://Wordwall.net/> dengan melengkapi data yang tertera, 2) Pilih *create activity* dan lanjut untuk memilih template yang disediakan, 3) Tulis judul serta deskripsi *quiz*, 4) Tulis materi yang telah dibuat dengan jenis games yang dipilih, 5) Langkah terakhir yaitu pilih done ketika telah selesai membuat permainan.



Gambar 1. Tampilan design wordwall



Gambar 2. Pelaksanaan Kuis Menggunakan Media *wordwall*



Gambar 3. Respon siswa terhadap penggunaan *Wordwall*

Dalam pelaksanaannya, pembelajaran dimulai dengan kegiatan awal, di mana guru memberikan pengantar materi dengan mengaitkan operasi hitung penjumlahan dan pengurangan dalam kehidupan sehari-hari siswa. Kemudian, pada bagian inti, guru menggunakan media

Wordwall untuk menyajikan soal-soal penjumlahan dan pengurangan berupa permainan kuis interaktif. Siswa secara bergantian menjawab soal yang muncul di layar dengan semangat.



Gambar 4. Siswa terlihat lebih antusias dan lebih berani

Kegiatan ini mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan membuat siswa lebih aktif terlibat dalam proses belajar. Pada bagian akhir, guru mengajak semua siswa untuk merefleksikan hasil yang telah dicapai dan membagikan kesimpulan materi yang mereka pelajari bersama.

Respon siswa terhadap penggunaan *Wordwall* cukup positif. Siswa terlihat lebih antusias, lebih berani mencoba, serta semakin cepat memahami konsep penjumlahan dan pengurangan melalui permainan yang menarik. Suasana kelas menjadi lebih hidup, siswa saling bekerja sama dan saling memberi dukungan saat mencari solusi soal. Dari hasil belajar, siswa menunjukkan peningkatan kemampuan dalam menyelesaikan soal-soal penjumlahan dan pengurangan. Berdasarkan evaluasi melalui *Wordwall*, sebagian besar siswa mampu menjawab soal dengan benar, bahkan lebih cepat dibandingkan sebelumnya. Selain itu, kemampuan berpikir kritis siswa juga meningkat, terlihat dari cara mereka memilih strategi penyelesaian soal yang lebih tepat dan logis.

Penerapan media *Wordwall* memberikan dampak positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa dalam proses belajar Matematika. Siswa menunjukkan respon yang sangat baik terhadap penggunaan media ini. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik, sehingga membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar Matematika. Mereka merasa senang dan tertantang oleh aktivitas yang disajikan dalam bentuk permainan penjumlahan dan pengurangan, yang pada akhirnya meningkatkan partisipasi mereka dalam proses belajar.

Dengan memanfaatkan media ini, siswa tidak hanya lebih mudah memahami konsep dasar operasi hitung, tetapi juga dapat meningkatkan kecepatan dan ketepatan dalam menyelesaikan soal. Selain itu, melalui berbagai aktivitas interaktif yang tersedia di *Wordwall* seperti permainan mencocokkan angka atau memilih jawaban yang benar, siswa diberikan kesempatan untuk berpikir aktif dan berlatih secara mandiri. Hal ini tidak hanya meningkatkan kemampuan berhitung mereka secara keseluruhan, tetapi juga mendorong mereka untuk lebih semangat dalam belajar matematika.

Motivasi Belajar Siswa Sesudah Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Website *Wordwall*

Berikut ini merupakan data hasil angket yang diisi oleh 25 responden terkait dengan motivasi belajar siswa.

Tabel 1. Hasil Pengolahan Data Indikator Motivasi Belajar Siswa

Pernyataan	SS.		S.		K.S.		TS.		STS.	
	Jumlah	%	Jumlah	%	Jumlah	%	Jumlah	%	Jumlah	%
Saya sangat antusias dalam mengisi soal matematika dengan media <i>Wordwall</i>	16	76	0	0	0	0	5	23	0	0
Games matematika berbasis <i>Website Wordwall</i> dapat membuat saya lebih termotivasi untuk belajar	25	100	0	0	0	0	0	0	0	0
Mengerjakan soal matematika menggunakan <i>Website Wordwall</i> sangat menyenangkan	17	77	0	0	0	0	5	23	0	0
Saya senang mengerjakan soal-soal matematika	0	0	17	77	0	0	5	23	0	0
Saya merasa senang dan puas bila berhasil menyelesaikan soal matematika yang disajikan dalam <i>Website Wordwall</i>	0	0	0	0	7	27	1	5	18	68
Jumlah	10	45	12	55	25	109	1	5	22	86
Rata-rata	3.3	15.4	4	18.3	8.3	36.3	0.3	2.3	7.3	28.7
Interpretasi Kategori	Baik									

1.
- Responden memberikan tanggapan terhadap pernyataan nomor 1, yaitu "Saya sangat antusias dalam mengisi soal matematika dengan media *Wordwall*". Dari total 25 responden, sebagian besar yaitu 77% mengatakan sangat setuju, sementara 23% lainnya

memilih tidak setuju. Karena mayoritas responden memilih setuju, maka kondisi ini termasuk dalam kategori baik. Hal ini menunjukkan sebagian besar siswa merasa antusias dan senang mengikuti pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis website *Wordwall*.

2. Responden memberikan tanggapan terhadap pernyataan nomor 2, yaitu "Games matematika berbasis Website *Wordwall* dapat membuat saya lebih termotivasi untuk belajar". Semua responden, yaitu 100% dari total 25 responden, memilih sangat setuju. Kondisi ini termasuk dalam kategori sangat baik karena semua responden bersikap positif. Artinya, siswa secara umum memiliki motivasi yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran berbasis website *Wordwall*.
3. Responden memberikan tanggapan terhadap pernyataan nomor 3, yaitu "Mengerjakan soal matematika menggunakan Website *Wordwall* sangat menyenangkan". Dari total 25 responden, sebagian besar yaitu 77% mengatakan sangat setuju, sementara 23% lainnya memilih tidak setuju. Kondisi ini menunjukkan kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasa senang dan menyenangkan mengerjakan soal matematika dengan menggunakan media pembelajaran berbasis website *Wordwall*.
4. Responden menanggapi pernyataan no. 4 yaitu, "Saya senang mengerjakan soal-soal matematika" tanggapan responden dari total 25 responden, sebagian besar responden yaitu sebanyak 77% responden memilih setuju sedangkan 23% responden memilih tidak setuju. Kondisi tersebut menunjukkan kategori baik, karena sebagian besar siswa merasa senang mengerjakan soal matematika.
5. Responden menanggapi pernyataan no. 5 yaitu, "Saya merasa senang dan puas bila berhasil menyelesaikan soal matematika yang disajikan dalam Website *Wordwall*", dari 25 responden sebanyak 77% responden memilih sangat setuju dan 23% responden memilih setuju. Kondisi tersebut termasuk dalam kategori sangat baik karena seluruh responden memilih sangat setuju dan setuju. Artinya, data tersebut menunjukkan bahwa siswa memiliki kepuasan dan kesenangan bila berhasil mengerjakan soal dengan baik pada media pembelajaran *Wordwall*.

Berdasarkan data yang diperoleh, menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis website *Wordwall* memberikan kontribusi yang baik dalam aspek meningkatkan motivasi belajar matematika siswa. Dapat ditunjukkan dengan antusias siswa dalam mengerjakan soal matematika, siswa berusaha agar menjawab soal dengan benar dan menyelesaikan soal sampai akhir untuk mendapatkan score yang maksimal. Siswa terlihat sangat senang ketika berhasil menjawab pertanyaan dengan benar. Rasa antusias dan senang yang luar biasa ditunjukkan siswa pada proses pembelajaran demi tercapainya tujuan pembelajaran.

Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran Berbasis Website *Wordwall*

Berikut ini merupakan data hasil angket yang diisi oleh 25 responden terkait respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis website *Wordwall*.

Tabel 2. Hasil Pengolahan Data Indikator Respon Siswa

Pernyataan	SS.		S.		K.S.		TS.		STS.	
	Jumlah	%	Jumlah	%	Jumlah	%	Jumlah	%	Jumlah	%
Mengerjakan soal matematika yang disajikan dalam Website Wordwall sangat membosankan	0	0	0	0	18	82	0	0	4	18
Saya menjawab semua pertanyaan dengan baik	10	45	12	55	0	0	0	0	0	0
Saya menjawab pertanyaan yang disajikan dalam Website Wordwall dengan asal-asalan	0	0	0	0	7	27	1	5	18	68
Jumlah	10	45	12	55	25	109	1	5	22	86
Rata-rata	3.3	15.4	4	18.3	8.3	36.3	0.3	2.3	7.3	28.7
Interpretasi Kategori	Sangat Kurang									

- Responden memberikan tanggapan terhadap pernyataan nomor 6, yaitu “Mengerjakan soal matematika yang disajikan dalam Website Wordwall sangat membosankan”. Dari 25 responden, sebanyak 82% memilih kurang setuju, sedangkan 18% memilih sangat tidak setuju. Kondisi ini termasuk dalam kategori sangat baik karena jumlah responden yang memilih kurang setuju mencapai 18 orang. Artinya, data tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran Wordwall tidak membosankan.
- Pernyataan nomor 7 adalah “Saya menjawab semua pertanyaan dengan baik”. Dari total 25 responden, sebagian besar yaitu 55% memilih setuju, dan 45% lainnya memilih sangat setuju. Karena mayoritas responden memilih setuju atau sangat setuju, kondisi ini masuk ke dalam kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan siswa berusaha mengerjakan soal-soal yang disajikan melalui media pembelajaran berbasis Website Wordwall dengan sebaik mungkin.
- Pernyataan nomor 8 adalah “Saya menjawab pertanyaan yang disajikan dalam Website Wordwall dengan asal-asalan”. Dari 25 responden, 68% memilih sangat tidak setuju, dan 32% lainnya memilih tidak setuju. Karena mayoritas responden memilih sangat tidak setuju, kondisi ini juga termasuk dalam kategori sangat baik. Artinya, siswa sungguh-sungguh dalam mengerjakan soal-soal yang disajikan melalui media pembelajaran berbasis Website Wordwall.

Rasa bosan terhadap kegiatan belajar yang monoton sering dialami oleh siswa. Oleh karena itu, guru perlu memanfaatkan berbagai media pembelajaran untuk membangun motivasi belajar siswa. Salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan adalah media berbasis Website Wordwall. Sebuah website yang pada dasarnya berupa game yang dikemas menjadi alat

pembelajaran dengan materi matematika dalam bentuk quiz, mampu memberikan semangat belajar kepada siswa. Dari data sebelumnya, terlihat bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Website *Wordwall* membuat siswa tidak lagi merasa bosan saat mengerjakan soal matematika. Penggunaan media pembelajaran ini juga memudahkan siswa dalam memahami materi, seperti terlihat dari sikap aktif dan semangat tinggi siswa dalam proses belajar yang berdampak pada hasil belajar yang memuaskan [6].

4. KESIMPULAN

Hasil dari kegiatan pengabdian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Wordwall* berhasil meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa kelas dua Sekolah Dasar pada materi penjumlahan dan pengurangan. Siswa menunjukkan semangat yang tinggi, serta terlibat aktif dalam proses belajar. Selain itu, pemahaman mereka terhadap konsep dasar operasi hitung juga meningkat. Kelebihan utama *Wordwall* adalah tampilan yang menarik dan interaktif, sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan. Media ini juga mudah diakses dan digunakan oleh guru maupun siswa, sehingga memudahkan penerapan teknologi dalam proses pembelajaran. Meski demikian, penerapan *Wordwall* memiliki beberapa kekurangan, seperti ketergantungan pada koneksi internet yang stabil dan ketersediaan perangkat yang memadai, yang masih menjadi kendala di beberapa sekolah dasar. Berdasarkan hasil yang telah diperoleh, pengembangan selanjutnya dapat dilakukan dengan variasi media pembelajaran digital lainnya serta perluasan materi yang tidak hanya terbatas pada mata pelajaran Matematika, melainkan juga mata pelajaran lainnya untuk mendukung pembelajaran yang lebih luas. Selain itu, diperlukan pendampingan terhadap para guru dalam penggunaan media *Wordwall* secara berkelanjutan agar inovasi pembelajaran ini dapat terus berkembang dan memberikan dampak positif dalam jangka panjang.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Salwa Sausan, Suryani Sirait, Salihin Salihin, and Rosliana Siregar, "Studi Literatur : Pemanfaatan Web *Wordwall* Untuk Melatih Kemampuan Computational Thinking Siswa Dalam Pembelajaran Matematika," *Morfol. J. Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra dan Budaya*, vol. 2, no. 2, pp. 190–197, 2024, doi: 10.61132/morfologi.v2i2.479.
- [2] Tigor Sitohang, Eva Dita Yanti Simanjuntak, Sarah Evelyn Samosir, Mindela Frida Panggabean, and Sarah Evelyn Simanjuntak, "Penggunaan Website *Wordwall* Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMK Bima Utomo," *Kegiat. Positif J. Has. Karya Pengabd. Masy.*, vol. 2, no. 1, pp. 11–24, 2024, doi: 10.61132/kegiatanpositif.v2i1.790.
- [3] F. Retno Hartati, S. Sumartiningsih, and A. Yuwono, "Penggunaan Media *Wordwall* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD: Literatur Review," *JurnalEducatio*, vol. 10, no. 4, pp. 1306–1314, 2024, [Online]. Available: <https://doi.org/10.31949/educatio.v10i4.10206>
- [4] A. Barokah, I. Safitri, N. A. Lestari, and I. Rosita, "Studi Literatur : Analisis Pemanfaatan *Wordwall* Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik," *J. Ilm. Pendidik. Dasar*, vol. 9, no. 2, p. 243252, 2024.
- [5] A. R. Persada, "Penggunaan media dalam proses belajar mengajar tentu Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar tentu merupakan suatu inovasi dalam proses belajar mengajar . media sedikit," *EduMa*, vol. 6, no. 1, pp. 62–76, 2017.
- [6] P. Saniah, Siti Lilis & Heni, "Analisis Penggunaan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa di SD Bakung III," *J. Has. Pemikiran, Penelitian, dan Pengemb. Keilmuan Sociol. Pendidik.*, vol. 8, no. 2, pp. 76–80, 2021.