



Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall dalam Mengurangi Kecemasan Belajar Matematika pada Siswa Kelas V MI Al-Huda

Gina Rizky Romdaniah¹, Ahmad Sahidah²

^{1,2}Universitas Nurul Jadid, Indonesia

E-mail: ginaromdaniah@gmail.com, ahmadsahidah@unuja.ac.id

| Article Info | Abstract |
|---|--|
| Article History Received: 2025-04-15 Revised: 2025-05-21 Published: 2025-06-05 | <p>This study aims to describe the effectiveness of using Wordwall learning media in reducing mathematics learning anxiety in fifth grade students of MI Al-Huda, Buleleng, Bali. The background of the study is based on the finding that students often show anxiety, fear, and lack of confidence when taking mathematics lessons. The approach used is descriptive qualitative with data collection methods through observation, in-depth interviews, questionnaires, and documentation. The subjects of the study consisted of fifth grade students and mathematics subject teachers. The results of the observation showed positive changes in student expression and participation after the implementation of Wordwall. Interviews with teachers showed an increase in the efficiency of learning time and changes in student attitudes to become more active and confident. Questionnaire data distributed to 26 students showed an average effectiveness score of 78.26%, which was categorized as "very effective". These findings indicate that Wordwall is able to create a more interactive and enjoyable learning atmosphere, and significantly reduce students' learning anxiety levels. This media has been proven to not only support the achievement of cognitive goals, but also facilitate students' emotional comfort, which is included in the affective domain according to Bloom's taxonomy. Thus, the use of Wordwall is recommended as one of the alternative innovative learning strategies in overcoming affective barriers, especially mathematics learning anxiety in elementary school students. This study is expected to be a reference for teachers and educational institutions in designing more humanistic and effective learning.</p> |
| Keywords: <i>Wordwall;</i> <i>Learning Anxiety;</i> <i>Mathematics;</i> <i>Learning Media;</i> <i>Affective Domain.</i> | |

| Artikel Info | Abstrak |
|--|--|
| Sejarah Artikel Diterima: 2025-04-15 Direvisi: 2025-05-21 Dipublikasi: 2025-06-05 | <p>Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan efektivitas penggunaan media pembelajaran Wordwall dalam mengurangi kecemasan belajar matematika pada siswa kelas V MI Al-Huda, Buleleng, Bali. Latar belakang penelitian didasarkan pada temuan bahwa siswa sering menunjukkan kecemasan, ketakutan, dan kurang percaya diri saat mengikuti pelajaran matematika. Pendekatan yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan metode pengumpulan data melalui observasi, wawancara mendalam, angket, dan dokumentasi. Subjek penelitian terdiri dari siswa kelas V dan guru mata pelajaran matematika. Hasil observasi menunjukkan adanya perubahan positif pada ekspresi dan partisipasi siswa setelah penerapan Wordwall. Wawancara dengan guru menunjukkan peningkatan efisiensi waktu pembelajaran serta perubahan sikap siswa menjadi lebih aktif dan percaya diri. Data angket yang disebarakan kepada 26 siswa menunjukkan skor rata-rata efektivitas sebesar 78,26%, yang dikategorikan sebagai "sangat efektif". Temuan ini mengindikasikan bahwa Wordwall mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, serta secara signifikan menurunkan tingkat kecemasan belajar siswa. Media ini terbukti tidak hanya mendukung pencapaian tujuan kognitif, tetapi juga memfasilitasi kenyamanan emosional siswa, yang termasuk dalam domain afektif menurut taksonomi Bloom. Dengan demikian, penggunaan Wordwall direkomendasikan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran inovatif dalam mengatasi hambatan afektif, khususnya kecemasan belajar matematika pada siswa sekolah dasar. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dan lembaga pendidikan dalam merancang pembelajaran yang lebih humanistik dan efektif.</p> |
| Kata kunci: <i>Wordwall;</i> <i>Kecemasan Belajar;</i> <i>Matematika;</i> <i>Media Pembelajaran;</i> <i>Ranah Afektif.</i> | |

I. PENDAHULUAN

Dalam pendidikan abad ke-21, proses pembelajaran tidak lagi terbatas pada penyampaian materi dan penguasaan nilai akademik, tetapi juga mencakup pembentukan

karakter, kreativitas, dan kemampuan berpikir kritis siswa. Salah satu tantangan utama dalam mewujudkan pembelajaran yang menyeluruh adalah bagaimana melibatkan siswa secara aktif dan emosional, terutama dalam mata pelajaran

yang memiliki kecenderungan memicu tekanan psikologis, seperti matematika. Dalam konteks ini, ranah afektif yang mencakup sikap, emosi, dan motivasi belajar siswa menjadi aspek penting yang harus diperhatikan dalam proses pembelajaran (Mubarok dkk., 2021).

Matematika merupakan mata pelajaran yang berperan penting dalam membentuk kemampuan berpikir logis dan sistematis. Kurikulum nasional menetapkan matematika sebagai komponen wajib dalam pendidikan dasar karena diyakini mampu melatih siswa untuk berpikir kritis, taktis, dan analitis dalam memecahkan berbagai persoalan kehidupan. Siswa yang mampu menguasai matematika dengan baik cenderung memiliki kecakapan dalam pengambilan keputusan dan perencanaan masa depan yang lebih terstruktur. Namun demikian, realitas di lapangan menunjukkan bahwa banyak siswa mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran matematika. Salah satu guru di MI Al-Huda mengungkapkan bahwa siswa sering menunjukkan rasa cemas, takut, dan kurang percaya diri saat pelajaran matematika berlangsung. Mereka cenderung pasif, kurang antusias, dan menunjukkan sikap menghindar terhadap aktivitas yang berkaitan dengan matematika. Masalah ini perlu menjadi perhatian serius, mengingat kecemasan belajar matematika dapat menurunkan motivasi belajar dan berdampak langsung pada prestasi akademik siswa.

Menurut Marck H. Ashcraft, kecemasan matematika merupakan reaksi emosional negatif yang meliputi rasa tegang, khawatir, dan ketakutan terhadap segala hal yang berkaitan dengan matematika, baik dalam bentuk aktivitas belajar, ujian, maupun soal latihan (Ashcraft., 2002). Kecemasan ini menyebabkan siswa kehilangan kepercayaan diri, sulit memahami materi, bahkan dalam kasus tertentu dapat menyebabkan siswa secara aktif menghindari pelajaran matematika. Dalam jangka panjang, hal ini akan menimbulkan efek domino yang menghambat pengembangan potensi akademik siswa. Dalam kerangka teori pendidikan, kecemasan termasuk kedalam domain afektif dalam taksonomi Bloom sebagaimana dikembangkan oleh Krathwohl dkk. (Krathwohl dkk., 1964). Domain ini mencakup aspek-aspek non-kognitif seperti emosi, nilai, minat, dan sikap siswa terhadap pembelajaran. Penelitian dalam psikologi pendidikan menunjukkan bahwa hambatan afektif yang tidak diatasi dapat menyebabkan disengagement (ketidaklibatan) dalam pembelajaran, yang pada akhirnya

berkontribusi terhadap rendahnya pencapaian akademik. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk merancang strategi pembelajaran yang tidak hanya fokus pada isi materi, tetapi juga mempertimbangkan kenyamanan emosional dan motivasi siswa.

Di MI Al-Huda, permasalahan kecemasan belajar matematika diduga berkaitan erat dengan metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan kurang melibatkan partisipasi aktif siswa. Materi disampaikan secara satu arah, penggunaan media pembelajaran sangat terbatas, dan aktivitas pembelajaran cenderung monoton. Latihan soal yang diberikan juga lebih menekankan pada aspek hitungan tanpa mengaitkan dengan pemahaman konsep. Hal ini membuat siswa merasa cepat bosan, tertekan, dan tidak siap menghadapi pembelajaran matematika.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, guru perlu mengadopsi pendekatan pembelajaran yang inovatif, salah satunya melalui pemanfaatan media pembelajaran digital yang interaktif. Media pembelajaran yang dirancang secara menarik dan partisipatif mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta menurunkan tekanan psikologis siswa (Sinaga, 2024). Salah satu media yang memiliki potensi besar dalam hal ini adalah Wordwall. Platform ini menyediakan berbagai macam permainan edukatif yang dapat disesuaikan dengan materi pelajaran, sehingga tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna (Putri dkk., 2025).

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa (Lubis & Nuriadin, 2022). Namun, kajian yang secara khusus meneliti efektivitas Wordwall dalam mengurangi kecemasan belajar matematika masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada pengkajian aspek afektif, yakni kecemasan belajar siswa, dengan memanfaatkan media pembelajaran Wordwall sebagai intervensi. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dan praktis dalam upaya menciptakan pembelajaran matematika yang lebih humanistik dan efektif di tingkat Madrasah Ibtidaiyah.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Pendekatan ini dipilih karena mampu memberikan pemahaman

mendalam terhadap fenomena sosial dan psikologis yang dialami oleh subjek penelitian. Dalam hal ini, fenomena yang dikaji adalah kecemasan belajar matematika siswa serta efektivitas penggunaan media pembelajaran Wordwall sebagai intervensi yang ditujukan untuk mengurangi kecemasan tersebut. Penelitian kualitatif deskriptif tidak bertujuan untuk menguji hipotesis, melainkan untuk menggambarkan secara sistematis dan faktual kondisi yang terjadi di lapangan (Abdussamad, 2015).

Menurut Ultafia B. dkk. (2023), pendekatan kualitatif sangat sesuai digunakan ketika peneliti ingin mengeksplorasi makna subjektif dari pengalaman individu, termasuk emosi, sikap, dan motivasi mereka terhadap suatu objek atau peristiwa. Dalam konteks penelitian ini, pendekatan kualitatif memungkinkan peneliti untuk memahami perasaan siswa secara lebih utuh dan menyeluruh terkait pengalaman mereka dalam menghadapi pelajaran matematika sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran Wordwall.

Lokasi penelitian ini adalah MI Al-Huda yang berlokasi di Desa Pengastulan, Kabupaten Buleleng, Bali. Subjek dalam penelitian ini terdiri dari dua kelompok, yaitu siswa kelas V MI Al-Huda dan guru yang mengampu mata pelajaran matematika. Pemilihan siswa kelas V didasarkan pada pertimbangan bahwa pada jenjang ini siswa mulai menghadapi materi matematika yang lebih kompleks, sehingga potensi munculnya kecemasan belajar cenderung lebih tinggi. Partisipasi guru sebagai informan kunci juga penting untuk memperoleh perspektif pedagogis terhadap perilaku siswa dalam proses pembelajaran.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui empat metode, yaitu observasi, wawancara mendalam, angket, dan dokumentasi. Observasi dilakukan secara partisipatif terhadap proses pembelajaran matematika, baik sebelum maupun sesudah penerapan Wordwall. Peneliti mengamati ekspresi wajah siswa, keterlibatan dalam kegiatan kelas, serta interaksi siswa dengan guru dan sesama teman saat pembelajaran berlangsung. Observasi juga dilakukan terhadap strategi mengajar guru dan bentuk penyampaian materi.

Wawancara mendalam dilakukan dengan guru matematika untuk menggali informasi mengenai dinamika pembelajaran matematika di kelas, respons siswa terhadap media pembelajaran, serta persepsi guru terhadap efektivitas Wordwall. Wawancara ini menggunakan

pedoman semi-terstruktur agar data yang diperoleh tetap fleksibel namun tetap sesuai dengan fokus penelitian.

Angket disebarakan kepada seluruh siswa kelas V MI Al-Huda untuk mengukur perubahan tingkat kecemasan mereka terhadap pelajaran matematika. Instrumen angket dirancang dengan mengacu pada skala Likert, terdiri dari empat pilihan jawaban: Sangat Setuju (4), Setuju (3), Tidak Setuju (2), dan Sangat Tidak Setuju (1). Pernyataan dalam angket mencakup dimensi-dimensi afektif seperti rasa takut, ketegangan, kepercayaan diri, dan kenyamanan belajar sebelum dan sesudah penggunaan Wordwall.

Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data sekunder yang relevan seperti nilai hasil belajar siswa, materi ajar yang digunakan, serta dokumentasi foto-foto proses pembelajaran. Data ini digunakan sebagai bukti pendukung dan validasi terhadap temuan observasi serta hasil wawancara. Semua data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif, yaitu dengan cara reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Tahapan ini dilakukan secara berkelanjutan hingga peneliti memperoleh pemahaman yang utuh terhadap dampak penggunaan media *Wordwall* terhadap tingkat kecemasan belajar siswa.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Hasil Observasi

Berdasarkan hasil observasi di MI Al-Huda, ditemukan bahwa sebelum penggunaan media *Wordwall*, suasana kelas pada saat pelajaran matematika cenderung pasif dan tegang. Ekspresi wajah siswa menunjukkan kecemasan, beberapa siswa tampak gugup, dan menghindari saat ditunjuk mengerjakan soal di papan tulis. Bahasa tubuh mereka tertutup, dan hanya sedikit siswa yang aktif merespons pertanyaan guru. Hal ini mengindikasikan adanya tekanan psikologis dalam mengikuti pembelajaran matematika yang bersifat kognitif tinggi.



Gambar 1. Pembelajaran sebelum menggunakan Wordwall. Siswa terlihat pasif dan kurang fokus terhadap materi.



Gambar 2. Siswa mulai percaya diri mengerjakan soal dipapan menggunakan Wordwall

Setelah *Wordwall* mulai diterapkan sebagai media pembelajaran, terjadi perubahan yang cukup mencolok. Siswa menunjukkan peningkatan antusiasme, partisipasi aktif dalam diskusi kelas, serta keberanian yang lebih tinggi dalam mencoba menjawab soal secara terbuka. Beberapa siswa bahkan menyampaikan bahwa mereka merasa lebih nyaman belajar karena media interaktif ini memberikan variasi bentuk soal yang menarik dan menyenangkan. Suasana kelas menjadi lebih hidup dan interaktif.

2. Hasil Wawancara

Wawancara dilakukan terhadap guru pengampu matematika kelas V. Guru menyampaikan bahwa siswa yang awalnya menunjukkan tanda-tanda kecemasan mulai menunjukkan perubahan sikap positif. Mereka menjadi lebih percaya diri dalam menghadapi soal-soal matematika, bahkan siswa yang sebelumnya cenderung diam kini mulai aktif bertanya. Guru juga

menyoroti bahwa platform tersebut memudahkan penyampaian materi melalui visualisasi dan permainan kuis yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Menurut guru tersebut, sebelum penggunaan *Wordwall*, penyelesaian satu bab membutuhkan rata-rata 3—4 kali pertemuan. Setelah *Wordwall* digunakan, waktu tersebut berkurang menjadi 2—3 pertemuan saja. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan efisiensi pembelajaran, baik dari sisi pemahaman konsep maupun dari keterlibatan siswa selama proses belajar.

3. Hasil Angket

Untuk mengetahui lebih dalam mengenai efektivitas media pembelajaran *Wordwall* dalam mengurangi kecemasan belajar matematika pada siswa kelas V MI Al-Huda, peneliti menyebarkan angket yang berisi 10 pertanyaan kepada 26 orang siswa. Aspek meliputi pengalaman siswa sebelum dan sesudah menggunakan *Wordwall*. Siswa memberikan respon sesuai dengan pengalaman pribadi mereka. Angket menggunakan pengukuran skala Likert untuk menilai sikap, pandangan, serta persepsi seseorang. Siswa diminta memilih salah satu dari empat pilihan jawaban, dan setiap jawaban memiliki skor masing-masing:

| | |
|---------------------------|----------|
| Sangat Setuju (SS) | = 4 poin |
| Setuju (S) | = 3 poin |
| Tidak Setuju (TS) | = 2 poin |
| Sangat Tidak Setuju (STS) | = 1 poin |

Tabel 1. Angket Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall*

| No | Pernyataan | SS | S | TS | ST |
|----|---|----|---|----|----|
| | Saya merasa cemas saat menghadapi Pelajaran matematika | | | | |
| | Saya takut salah saat mengerjakan soal matematika | | | | |
| | Saya merasa sulit memahami materi matematika | | | | |
| | Saya merasa tidak percaya diri saat belajar matematika | | | | |
| | Saya merasa tegang saat mengikuti ujian matematika | | | | |
| | Saya merasa lebih tenang saat belajar matematika dengan <i>Wordwall</i> | | | | |
| | Saya merasa lebih percaya diri saat mengerjakan soal | | | | |

| |
|--|
| matematika dengan menggunakan <i>Wordwall</i> |
| Saya merasa lebih mudah memahami materi matematika dengan <i>Wordwall</i> |
| Saya merasa lebih termotivasi untuk belajar matematika dengan <i>Wordwall</i> |
| Saya merasa <i>Wordwall</i> membantu saya mengurangi kecemasan saat belajar matematika |

| | | |
|----------------|----------|--------|
| 14 | Siswa 14 | 30 |
| 15 | Siswa 15 | 31 |
| 16 | Siswa 16 | 31 |
| 17 | Siswa 17 | 29 |
| 18 | Siswa 18 | 31 |
| 19 | Siswa 19 | 31 |
| 20 | Siswa 20 | 31 |
| 21 | Siswa 21 | 32 |
| 22 | Siswa 22 | 29 |
| 23 | Siswa 23 | 30 |
| 24 | Siswa 24 | 31 |
| 25 | Siswa 25 | 31 |
| 26 | Siswa 26 | 31 |
| Jumlah | | 814 |
| Skor rata-rata | | 78,26% |

Setelah peserta mengisi angket yang diberikan, peneliti dapat mengukur efektivitas media ini dengan mengakumulasi prosentase perolehan skor dengan rumus berikut:

Prosentase keefektifan = $\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100\%$

$$\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

Berikut kriteria interpretasi skor berdasarkan interval:

Tabel 2. Kriteria interpretasi skor berdasarkan interval

| Nilai (%) | Kriteria |
|-----------|-----------------------|
| 0 - 40 | Sangat kurang efektif |
| 41 - 55 | Kurang efektif |
| 60 — 75 | Efektif |
| 75 - 100 | Sangat efektif |

Sumber: (Arifin, 2012 dalam Nur, 2022)

Dari pengumpulan data yang sudah dilakukan oleh peneliti melalui angket yang disebarkan kepada 26 siswa kelas V MI Al-Huda, maka diperoleh hasil angket sebagaimana berikut :

Tabel 3. Hasil Perhitungan Angket Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall*

| No | Nama | Skor |
|----|----------|------|
| 1 | Siswa 1 | 33 |
| 2 | Siswa 2 | 36 |
| 3 | Siswa 3 | 33 |
| 4 | Siswa 4 | 30 |
| 5 | Siswa 5 | 32 |
| 6 | Siswa 6 | 33 |
| 7 | Siswa 7 | 30 |
| 8 | Siswa 8 | 31 |
| 9 | Siswa 9 | 31 |
| 10 | Siswa 10 | 29 |
| 11 | Siswa 11 | 33 |
| 12 | Siswa 12 | 33 |
| 13 | Siswa 13 | 32 |

Berdasarkan kriteria efektivitas menurut Arifin (2012 dalam Nur, 2022), skor rata-rata 78,26% termasuk dalam kategori "sangat efektif". Artinya, penggunaan *Wordwall* memiliki dampak signifikan dalam mengurangi kecemasan belajar matematika siswa.

B. Pembahasan

Temuan dari observasi, wawancara, dan angket secara konsisten menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Wordwall* mampu mengurangi kecemasan belajar matematika pada siswa kelas V. Hal ini dapat dijelaskan melalui perspektif domain afektif dalam taksonomi Bloom yang dijelaskan oleh Krathwohl dkk. (1964). Ranah afektif mencakup sikap, minat, nilai, dan emosi siswa yang memiliki pengaruh besar terhadap keterlibatan mereka dalam proses belajar.

Kecemasan belajar, khususnya dalam mata pelajaran matematika, sering kali muncul akibat tekanan untuk mencapai hasil sempurna dan kekhawatiran terhadap kesalahan. Menurut Ashcraft (2002), kondisi kecemasan tinggi dapat mengganggu kerja memori jangka pendek dan logika berpikir siswa. Hal ini berdampak pada menurunnya kemampuan siswa untuk memahami dan memproses informasi. Dalam konteks ini, *Wordwall* berperan sebagai media pembelajaran interaktif yang dapat mengalihkan fokus siswa dari tekanan menjadi kesenangan belajar.

Wordwall menyajikan soal dalam bentuk permainan seperti kuis interaktif, pencocokan, dan teka-teki yang menarik perhatian siswa. Bentuk ini tidak hanya mengaktifkan keterlibatan kognitif, tetapi juga memberi efek psikologis positif. Interaktivitas dan visualisasi yang menyenangkan memberikan pengalaman belajar yang berbeda dari metode

konvensional. Ini sesuai dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa siswa membangun pemahamannya secara aktif ketika mereka merasa nyaman dan tertantang secara positif dalam belajar.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa guru merasakan manfaat penggunaan *Wordwall* dalam dua aspek: (1) efektivitas penyampaian materi karena konten menjadi lebih menarik dan tidak monoton; dan (2) respon siswa yang lebih positif karena media ini memicu rasa ingin tahu dan memberi tantangan yang menyenangkan. Selain itu, data angket yang menunjukkan skor efektivitas sebesar 78,26% memperkuat fakta bahwa siswa merasa lebih tenang, lebih percaya diri, dan lebih termotivasi saat belajar dengan *Wordwall*.

Secara emosional, perubahan yang terjadi tidak hanya pada tingkat partisipasi atau perilaku, tetapi juga dalam dimensi psikologis internal siswa. Siswa mengaku tidak lagi merasa takut untuk mencoba, dan beberapa menyampaikan bahwa belajar matematika kini terasa seperti bermain, bukan tekanan. Hal ini menunjukkan bahwa *Wordwall* tidak hanya menjadi alat bantu belajar, tetapi juga berfungsi sebagai media yang mampu menstimulasi kesejahteraan afektif siswa.

Temuan ini juga memperkuat hasil penelitian sebelumnya seperti Putri dkk. (2025), yang menyatakan bahwa *Wordwall* dapat meningkatkan motivasi belajar. Namun, penelitian ini memberikan kontribusi tambahan karena secara khusus mengevaluasi aspek afektif, yakni kecemasan belajar. Dengan demikian, hasil ini memberikan bukti bahwa penggunaan media pembelajaran digital interaktif dapat memberikan dampak signifikan terhadap kualitas psikologis dan akademik siswa secara bersamaan

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di MI Al-Huda, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Wordwall* terbukti sangat efektif dalam mengurangi kecemasan belajar matematika pada siswa kelas V. Efektivitas ini tercermin dari transformasi perilaku siswa yang sebelumnya menunjukkan gejala kecemasan, seperti pasif dalam interaksi kelas, kurang percaya diri dalam menjawab soal, dan cenderung menghindari dari kegiatan belajar. Setelah penerapan *Wordwall*, siswa menjadi

lebih aktif, menunjukkan inisiatif untuk menjawab pertanyaan, dan memiliki keberanian untuk terlibat langsung dalam aktivitas pembelajaran.

Media *Wordwall*, dengan karakteristiknya yang interaktif, berbasis visual, dan gamifikasi, mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, tidak menegangkan, dan menstimulus rasa ingin tahu siswa. Suasana kelas yang semula tegang dan monoton berubah menjadi lebih dinamis, komunikatif, dan kolaboratif. Hal ini tidak hanya memengaruhi emosi siswa secara positif, tetapi juga mendukung perkembangan kognitif karena siswa merasa lebih tenang saat menerima materi pembelajaran.

Efektivitas media ini juga dibuktikan melalui data kuantitatif yang diperoleh dari hasil angket siswa, di mana rata-rata skor mencapai 78,26%. Berdasarkan kriteria Arifin (2012 dalam Nur, 2022), nilai tersebut masuk dalam kategori "sangat efektif", yang berarti bahwa *Wordwall* secara signifikan membantu menurunkan kecemasan belajar matematika. Peningkatan efisiensi pembelajaran pun tercapai, terlihat dari waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan satu bab materi yang menjadi lebih singkat dibandingkan sebelum *Wordwall* digunakan. Selain itu, guru juga merasakan manfaat dari penggunaan media ini, karena membantu mereka dalam menyampaikan materi dengan lebih menarik, variatif, dan menyenangkan.

Temuan ini menegaskan bahwa aspek afektif dalam pembelajaran, khususnya dalam konteks kecemasan belajar, tidak bisa diabaikan. Strategi pembelajaran yang memperhatikan kondisi emosional siswa sangat penting untuk menciptakan proses belajar yang holistik. *Wordwall* bukan hanya sekadar media digital, melainkan juga berfungsi sebagai alat terapi emosional yang efektif dalam mendukung kesehatan mental siswa di kelas. Integrasi media interaktif seperti *Wordwall* menunjukkan potensi besar untuk diterapkan lebih luas dalam berbagai jenjang dan mata pelajaran, terutama yang rentan terhadap hambatan psikologis seperti matematika.

B. Saran

Berdasarkan temuan dan kesimpulan penelitian ini, peneliti memberikan beberapa saran yang bersifat aplikatif dan strategis bagi pihak-pihak terkait:

Pertama, bagi guru, disarankan untuk mengintegrasikan media pembelajaran interaktif seperti *Wordwall* secara berkelanjutan dalam proses mengajar. Penggunaan media ini tidak hanya meningkatkan efektivitas penyampaian materi, tetapi juga memiliki dampak emosional positif yang dapat membantu mengurangi kecemasan siswa, terutama pada mata pelajaran yang dianggap sulit atau menegangkan seperti matematika. Guru juga diharapkan terus mengeksplorasi fitur-fitur *Wordwall* yang relevan agar penyajian materi semakin variatif dan tidak monoton.

Kedua, bagi pihak sekolah, penting untuk memberikan dukungan yang memadai, baik dari segi infrastruktur teknologi maupun pelatihan guru. Sekolah sebaiknya menyediakan sarana pendukung seperti koneksi internet stabil, perangkat proyektor, serta langganan akses premium *Wordwall* agar fitur-fitur penuh dari platform ini dapat dimanfaatkan secara optimal. Selain itu, pelatihan berkala bagi guru tentang pemanfaatan media digital dalam pembelajaran interaktif juga sangat dibutuhkan guna meningkatkan literasi teknologi di lingkungan sekolah.

Ketiga, untuk pengembangan keilmuan, disarankan agar penelitian lanjutan dilakukan dengan cakupan yang lebih luas, baik dari sisi jenjang pendidikan (misalnya SD kelas bawah atau SMP), maupun dari jumlah dan keragaman partisipan. Penelitian selanjutnya juga dapat memperluas fokus pada aspek lain yang berkaitan, seperti peningkatan kreativitas, keterlibatan belajar jangka panjang, serta pengaruh *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa dalam jangka waktu lebih luas.

Akhirnya, diperlukan kajian lebih mendalam yang mengintegrasikan pengukuran psikologis seperti skala kecemasan standar, sehingga hasilnya tidak hanya bersifat deskriptif, tetapi juga bisa diuji validitas dan reliabilitasnya. Dengan begitu, peran media interaktif seperti *Wordwall* dapat terus dikembangkan dan dijadikan referensi dalam upaya menciptakan sistem pembelajaran yang adaptif, inovatif, dan berorientasi pada kesejahteraan emosional siswa.

DAFTAR RUJUKAN

A Abdussamad, Z. (2015). *Metode penelitian kualitatif*. Makassar: Syakir Media Press.

Amariza, A. H., Safitri, N. S., Mulyaningsih, W. J., & Susilo, B. E. (2024). Systematic literature review: Mengurangi tingkat kecemasan peserta didik menyelesaikan persoalan matematika dalam model pembelajaran problem based learning. *PRISMA: Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 7, 852—872.

<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/>

Ashcraft, M. H. (2002). Math anxiety: Personal, educational, and cognitive consequences. *Current Directions in Psychological Science*, 11(5), 181—185.
<https://doi.org/10.1111/1467-8721.00196>

Krathwohl, D., Bloom, B., & Masia, B. (1964). Taxonomy of educational objectives: The classification of educational goals - Handbook II: Affective Domain. *Studies in Philosophy and Education*, 4(4), 164—170.

Lubis, A. P., & Nuriadin, I. (2022). Efektivitas aplikasi *Wordwall* untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6884—6892.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3400>

Maharani, M., Supriadi, N., & Widyastuti, R. (2018). Media pembelajaran matematika berbasis kartun untuk menurunkan kecemasan siswa. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(1), 101—106.

Mubarok, A. A., Aminah, S., Sukamto, S., Suherman, D., & Berlian, U. C. (2021). Landasan pengembangan kurikulum pendidikan di Indonesia. *Jurnal Dirosah Islamiyah*, 3(1), 103—125.
<https://doi.org/10.47467/jdi.v3i2.324>

Krathwohl, D., Bloom, B., & Masia, B. (1964). Taxonomy of educational objectives: The classification of educational goals - Handbook II: Affective Domain. *Studies in Philosophy and Education*, 164—170.

Nur, Y. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Interaktif Berbasis Powerpoint pada Pembelajaran Tatap Muka Terbatas di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6190—6196.
<https://jbasic.org/index.php/basicedu>

- Putri, T., Ramadhani, L., Vek, A. M., Dinova, C., & Desi, R. (2025). Efektivitas penggunaan media pembelajaran Wordwall untuk meningkatkan motivasi belajar IPAS. *Jurnal Riset Sosial dan Humaniora*, 3(1), 108—115.
<https://doi.org/10.62383/risoma.v3i1.539>
- Renata, Z., Oktavia, I., Irawan, D., Naji, A., Pebrianto, A., & Nurhidayati, L. (2024). Efektivitas penggunaan media games edukasi berbasis teknologi: Wordwall terhadap motivasi belajar siswa. *Griya Pendidikan Matematika*, 4(4), 322—330.
<https://mathjournal.unram.ac.id/index.php/Griya/index>
- Saddam, J. (2017). Media pembelajaran era digital. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 6(1).
<http://repositorio.unan.edu.ni/2986/1/5624.pdf>
- Sinaga, J. A. (2024). Membangun lingkungan belajar menyenangkan untuk mengatasi kecemasan matematika dan meningkatkan keterlibatan siswa kelas I SD Sekolah XYZ Jakarta. *Jurnal Syntax Admiration*, 5(2), 535—547.
<https://doi.org/10.46799/jsa.v5i2.1039>
- Stiawan, D., Wardono, Waluya, S. B., & Prabowo, A. (2024). Penurunan kecemasan matematika melalui model pembelajaran: Systematic literature review. *PRISMA: Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 7, 596—602.
<https://proceeding.unnes.ac.id/prisma>
- Ultafia, B. D. (2023). Kualitatif: Memahami karakteristik penelitian sebagai metodologi. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(2), 341—348.
<https://doi.org/10.46368/jpd.v11i2.902>