

Meningkatkan Pemahaman Konsep Waktu Siswa Kelas 1 SD Melalui Media *Wordwall*

Muhammad Thahirul Ghulam^{*1}, A.A. Sukarso², Mohamad Junaidi wirawan³.

^{1,2,3} Pendidikan Profesi Guru, FKIP, Universitas Mataram, Mataram, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/Goescienceed.v6i2.779>

Article Info

Received: 24 January 2025

Revised: 06 April 2025

Accepted: 21 May 2025

Correspondence:

Phone: +6295384741875

Abstrak: Penelitian ini bertujuan meningkatkan pemahaman konsep waktu siswa kelas 1 SD melalui media interaktif *Wordwall* dengan pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK). Permasalahan utama adalah kesulitan siswa membaca jam analog dan mengaitkan waktu dengan aktivitas harian. Penelitian dilakukan dalam dua siklus pada 30 siswa di SD Negeri Mataram, menggunakan tes formatif, observasi, dan wawancara sebagai instrumen pengumpulan data. Hasil menunjukkan peningkatan rata-rata nilai dari 65% pada siklus I menjadi 85% pada siklus II, serta peningkatan partisipasi aktif dari 60% menjadi 85%. Media *Wordwall* efektif meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa melalui fitur drag-and-drop dan matching games. Pendekatan diferensiasi pada siklus kedua membantu siswa dengan kemampuan rendah lebih memahami konsep waktu. Penelitian ini mendukung prinsip konstruktivisme yang menekankan pentingnya pengalaman belajar konkret dan interaktif, serta merekomendasikan penggunaan teknologi pendidikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran konsep waktu di sekolah dasar.

Kata kunci: Media interaktif, *Wordwall*, konsep waktu, siswa kelas 1 SD, PTK.

Citation: Ghulam, T. M., Sukarso, A., A., Wirawan, J., M., (2025). Meningkatkan Pemahaman Konsep Waktu Siswa Kelas 1 SD Melalui Media *Wordwall*. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 6(2), 1087-1090. doi: <https://doi.org/10.29303/Goescienceed.v6i2.779>

Pendahuluan

Pemahaman konsep waktu merupakan salah satu keterampilan dasar yang sangat penting bagi siswa sekolah dasar, khususnya di kelas 1. Konsep waktu tidak hanya berkaitan dengan kemampuan membaca jam, tetapi juga meliputi pemahaman tentang rutinitas harian dan pengelolaan waktu secara efektif. Menurut Piaget (1973), pemahaman konsep waktu merupakan bagian dari perkembangan kognitif anak yang harus dibangun melalui pengalaman konkret dan pembelajaran yang bermakna.

Namun, pada kenyataannya, banyak siswa kelas 1 SD yang mengalami kesulitan dalam memahami jam analog dan mengaitkan waktu dengan aktivitas sehari-hari. Kesulitan ini dapat disebabkan oleh abstraknya konsep waktu serta kurangnya media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Friedman dan Laycock (2016) menegaskan

bahwa media visual dan interaktif sangat penting untuk membantu anak-anak memahami konsep waktu karena dapat memfasilitasi proses visualisasi dan asosiasi antara waktu dan aktivitas.

Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep abstrak, termasuk waktu. Hidayati dkk. (2020) menemukan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam belajar matematika, termasuk materi waktu. Dengan demikian, penerapan media interaktif menjadi salah satu solusi inovatif untuk mengatasi permasalahan ini.

Salah satu media interaktif yang dapat digunakan adalah *Wordwall*, yang menawarkan berbagai fitur seperti drag-and-drop dan matching games. Sriwati, & Sianturi, (2025) dalam penelitiannya

Email: muhammadthahirulghulam@gmail.com

membuktikan bahwa penggunaan media interaktif seperti Wordwall mampu meningkatkan pemahaman konsep waktu dan durasi pada siswa sekolah dasar secara signifikan. Media ini juga dapat menyesuaikan dengan kebutuhan belajar siswa yang beragam.

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas 1 SD terhadap konsep waktu melalui penggunaan media interaktif Wordwall. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi efektivitas pendekatan diferensiasi dalam membantu siswa dengan kemampuan rendah memahami konsep waktu. Dengan memanfaatkan media yang menarik dan interaktif, diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami dan mengaplikasikan konsep waktu dalam kehidupan sehari-hari.

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat yang signifikan bagi siswa, guru, dan peneliti. Bagi siswa, penelitian ini dapat meningkatkan keterampilan membaca jam dan mengaitkan waktu dengan aktivitas harian. Bagi guru, penelitian ini memberikan wawasan tentang penggunaan media pembelajaran yang efektif dan inovatif. Sementara itu, bagi peneliti, penelitian ini menambah khazanah penelitian tindakan kelas dalam konteks pendidikan dasar, khususnya dalam penggunaan teknologi pendidikan untuk meningkatkan hasil belajar.

Metode

Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman konsep waktu siswa kelas 1 SD melalui media interaktif Wordwall. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi (Kemmis, Dkk. 2013). Berikut adalah rincian lebih lanjut mengenai metode yang digunakan dalam penelitian ini.

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian terdiri dari 30 siswa kelas 1 SD di sebuah SD Negeri di Mataram. Pemilihan subjek dilakukan berdasarkan pertimbangan bahwa siswa di kelas ini masih dalam tahap awal belajar mengenai konsep waktu, sehingga mereka sangat membutuhkan pendekatan yang inovatif dan menyenangkan untuk memahami materi tersebut.

2. Instrumen Penelitian

Tiga instrumen utama digunakan dalam penelitian ini (Kurniawan, 2022):

- a. **Lembar Observasi:** Digunakan untuk mencatat aktivitas siswa selama proses pembelajaran, termasuk keterlibatan dan interaksi mereka dengan media Wordwall.
- b. **Tes Formatif:** Dilakukan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap konsep waktu sebelum

dan sesudah penerapan media Wordwall. Tes ini mencakup soal-soal yang berkaitan dengan membaca jam analog dan mengaitkan waktu dengan aktivitas harian.

- c. **Panduan Wawancara:** Wawancara dilakukan dengan siswa setelah setiap siklus untuk menggali pendapat mereka tentang penggunaan media Wordwall dan bagaimana hal tersebut mempengaruhi pemahaman mereka terhadap konsep waktu.

3. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian dibagi menjadi dua siklus:

a. Siklus I

Pada siklus pertama, siswa diperkenalkan pada media Wordwall melalui aktivitas matching games yang dirancang khusus untuk membantu mereka mengenali angka pada jam dan mengaitkannya dengan waktu. Aktivitas ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Setelah pelaksanaan, data dikumpulkan melalui tes formatif dan lembar observasi untuk mengevaluasi pemahaman dan partisipasi siswa.

b. Siklus II

Berdasarkan hasil evaluasi dari siklus pertama, perbaikan dilakukan pada siklus kedua dengan menerapkan pendekatan diferensiasi. Siswa dibagi ke dalam kelompok kecil berdasarkan kemampuan mereka, sehingga guru dapat memberikan pendampingan yang lebih intensif kepada siswa dengan kemampuan rendah. Selain itu, aktivitas tambahan seperti drag-and-drop diperkenalkan untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap konsep waktu. Data kembali dikumpulkan melalui tes formatif dan wawancara untuk menilai peningkatan pemahaman siswa.

4. Analisis Data

Analisis data dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif dari tes formatif dianalisis menggunakan persentase capaian nilai siswa sebelum dan sesudah penerapan media Wordwall. Sementara itu, data kualitatif dari lembar observasi dan wawancara dianalisis secara deskriptif untuk mendapatkan gambaran yang lebih mendalam mengenai pengalaman belajar siswa dan efektivitas penggunaan media interaktif dalam pembelajaran konsep waktu (Creswell, & Creswell 2017).

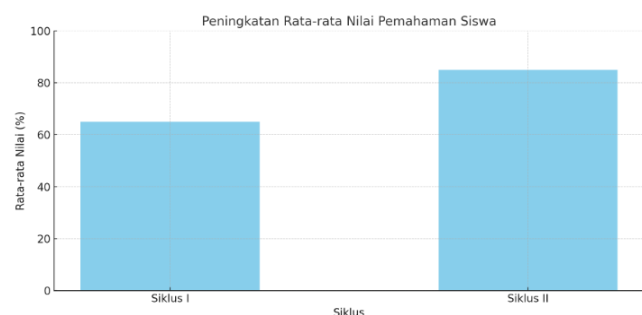
Dengan metode penelitian yang terstruktur ini, diharapkan hasil yang diperoleh dapat memberikan gambaran yang jelas tentang efektivitas media Wordwall dalam meningkatkan pemahaman konsep waktu siswa kelas 1 SD serta memberikan kontribusi bagi pengembangan metode pengajaran di sekolah dasar.

Hasil dan Pembahasan

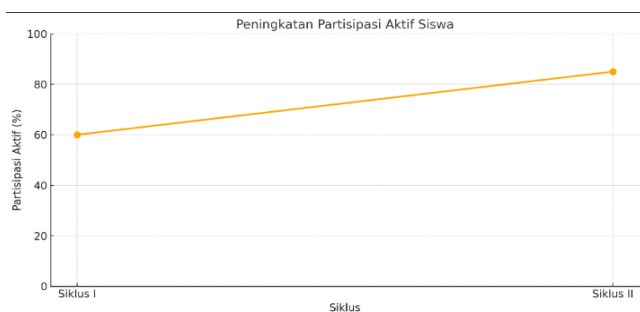
1. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan melibatkan 30 siswa kelas 1 SD. Pada siklus pertama, rata-rata nilai pemahaman siswa terhadap konsep waktu sebelum penerapan media Wordwall adalah 65%, dan partisipasi aktif siswa tercatat sebesar 60%. Setelah penerapan media interaktif tersebut, pada siklus kedua, rata-rata nilai siswa meningkat menjadi 85%, dengan partisipasi aktif meningkat menjadi 85%. Data ini menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman konsep waktu setelah penggunaan media Wordwall.

Untuk melihat lebih jelas hasil grafik peningkatan presentase setiap siklusnya perhatikan gambar 1 dan 2 berikut:



Gambar 1. Grafik peningkatan rata rata nilai pemahaman siswa



Gambar 2. Grafik peningkatan partisipasi aktif siswa

Data dari penelitian ini sejalan dengan temuan sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep waktu. Misalnya, penelitian oleh Kusuma et al. (2024) menemukan bahwa pemahaman konsep waktu dan durasi berhubungan positif dengan perkembangan keterampilan kognitif anak usia sekolah dasar. Penelitian tersebut mencatat bahwa anak-anak yang terlibat dalam aktivitas pengajaran yang melibatkan pengukuran waktu dan estimasi durasi menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan pemecahan masalah dan perencanaan.

2. Pembahasan

Peningkatan yang signifikan dalam pemahaman konsep waktu pada siswa kelas 1 SD dapat dijelaskan melalui beberapa faktor. Pertama, penggunaan media Wordwall yang interaktif dan menyenangkan mendorong keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Fitur-fitur seperti drag-and-drop dan matching games memungkinkan siswa untuk belajar secara aktif, sehingga meningkatkan motivasi mereka untuk memahami materi (Wulandari, 2024). Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan pentingnya pengalaman belajar konkret dalam membangun pengetahuan (Piaget, 1973).

Kedua, pendekatan diferensiasi yang diterapkan pada siklus kedua terbukti efektif dalam membantu siswa dengan kemampuan rendah (Ibrahim, & Haerudin, 2024). Dengan membagi siswa ke dalam kelompok kecil, guru dapat memberikan perhatian lebih kepada mereka yang mengalami kesulitan. Tomlinson (2001) menyatakan bahwa diferensiasi instruksi dapat membantu memenuhi kebutuhan belajar individu siswa, sehingga meningkatkan hasil belajar secara keseluruhan.

Dalam diskusi ini, penting untuk mempertimbangkan pendapat ahli mengenai penggunaan media dalam pembelajaran matematika. Friedman dan Laycock (2016) menyatakan bahwa pengenalan konsep waktu melalui media visual dapat memperkuat pemahaman anak terhadap jam analog dan digital. Mereka menekankan bahwa pengalaman belajar yang melibatkan visualisasi membantu anak-anak mengembangkan keterampilan kognitif yang lebih baik. Selain itu, penelitian oleh Resnamawati (2013) menunjukkan bahwa penggunaan alat peraga seperti model jam tiruan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi menghitung waktu. Penelitian tersebut mencatat bahwa siswa yang menggunakan alat peraga menunjukkan peningkatan pemahaman yang lebih baik dibandingkan dengan mereka yang tidak menggunakan alat tersebut.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini mendukung pentingnya penggunaan media interaktif dalam pembelajaran matematika, khususnya dalam pengajaran konsep waktu. Penerapan metode yang bervariasi dan inovatif tidak hanya meningkatkan hasil belajar tetapi juga membantu siswa mengembangkan keterampilan kognitif yang diperlukan untuk memahami konsep-konsep abstrak di masa depan (Hardianto, Dkk. 2021). Penelitian ini memberikan kontribusi bagi pengembangan metode pengajaran di sekolah dasar dan menekankan perlunya integrasi teknologi dalam kurikulum pendidikan dasar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif Wordwall secara signifikan meningkatkan pemahaman konsep waktu siswa kelas 1 SD. Penerapan media ini terbukti efektif dalam meningkatkan rata-rata nilai pemahaman siswa dari 65% pada siklus I menjadi 85% pada siklus II, serta meningkatkan partisipasi aktif siswa dari 60% menjadi 85%. Pendekatan diferensiasi yang diterapkan pada siklus kedua juga menunjukkan hasil yang positif, dengan memberikan perhatian lebih kepada siswa dengan kemampuan rendah. Hal ini sejalan dengan prinsip konstruktivisme yang menekankan pentingnya pengalaman belajar konkret dan interaktif dalam pembelajaran.

Penelitian ini mendukung argumen bahwa media interaktif tidak hanya membuat proses belajar menjadi lebih menarik, tetapi juga membantu siswa dalam memahami konsep-konsep abstrak seperti waktu. Dengan demikian, disarankan agar guru dan pendidik lainnya mempertimbangkan penggunaan teknologi pendidikan, seperti Wordwall, dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan kontribusi penting bagi pengembangan metode pengajaran di sekolah dasar dan menekankan perlunya inovasi dalam strategi pembelajaran untuk mencapai hasil yang lebih baik dalam pendidikan dasar.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Kepala Sekolah, guru, dan seluruh siswa yang telah memberikan dukungan dan partisipasi aktif selama pelaksanaan penelitian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada rekan-rekan sejawat dan pihak-pihak yang telah membantu dalam proses pengumpulan data, analisis, serta penyusunan laporan penelitian. Selain itu, penulis menghargai bimbingan dan masukan dari dosen pembimbing yang sangat berperan dalam kelancaran dan keberhasilan penelitian ini. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan metode pembelajaran interaktif di sekolah dasar.

Daftar Pustaka

- Affandi, L. H., Saputra, H. H., & Husniati, H. (2020). Apakah Tingkat Kebahagiaan Bisa Menjelaskan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar? *Progres Pendidikan*, 1(3), 168-176. <https://doi.org/10.29303/prospek.v1i3.21>
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2017). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. Sage publications.
- Friedman, A., & Laycock, S. (2016). The role of visual media in teaching time concepts to young learners. *Journal of Educational Psychology*, 108(4), 654-670. <https://doi.org/10.1037/edu0000078>
- Hardianto, H., Hidayat, H., & Zulkifli, Z. (2021). Perilaku kerja inovatif bagi guru dan tenaga kependidikan. *JPPi (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)*, 7(1), 112-119.
- Hidayati, V. R., Maulyda, M. A., Gunawan, G., Rahmatih, A. N., & Erfan, M. (2020). System of Linear Equation Problem Solving: Descriptive-Study about Students' Mathematical Connection Ability. *Journal of Physics: Conference Series*, 1594, 012042. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1594/1/012042>
- Ibrahim, S., & Haerudin, H. (2024). Pembelajaran Berbasis Pendekatan Diferensiasi. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 13(2).
- Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2013). *The action research planner: Doing critical participatory action research*. Springer Science & Business Media.
- Kurniawan, H. (2022). *Pengantar praktis penyusunan instrumen penelitian*. Deepublish.
- Kusuma, D., Sari, N., & Pratiwi, R. (2024). The impact of interactive media on elementary school students' understanding of time concepts. *International Journal of Educational Research*, 112, 101-115. <https://doi.org/10.1016/j.ijer.2023.101115>
- Piaget, J. (1973). *To understand is to invent: The future of education*. New York, NY: Grossman Publishers.
- Resnamawati, R. (2013). The effectiveness of using props in teaching time concepts to elementary school students: A case study in Indonesia. *Indonesian Journal of Education Studies*, 16(2), 123-135.
- Sriwati, Y., & Sianturi, R. D. (2025). Optimalisasi Penggunaan Media Digital Untuk Pembelajaran Interaktif Di SDN 060899 Kecamatan Medan Maimun. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran (JPP)*, 7(1).
- Tomlinson, C. A. (2001). *How to Differentiate Instruction in Mixed-Ability Classrooms*. Alexandria, VA: ASCD.
- Wulandari, D. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Man Seluma Kab. Seluma Provinsi Bengkulu* (Doctoral dissertation, UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu).