



# Implementasi Media *Counting Box* Berbantuan Aplikasi *Wordwall* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Matematika Kelas 1 SDN 33 Mataram

Gina Puspita<sup>1\*</sup>, Dadi Setiadi<sup>2</sup>, Sri Lestari<sup>3</sup>

<sup>1</sup> PPG PGSD, Universitas Mataram, Indonesia

<sup>2</sup> Universitas Mataram Indonesia

<sup>3</sup> SDN 33 Mataram, Indonesia

DOI: <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v6i3.880>

## Article Info

Received : June 16<sup>th</sup>, 2025

Revised : July 18<sup>th</sup>, 2025

Accepted : August 02<sup>th</sup>, 2025

Correspondence:

Phone: +62

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan menerapkan media *Counting Box* untuk meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas 1 SDN 33 Mataram pada materi penjumlahan. Lokasi penelitian dilaksanakan di SDN 33 Mataram dengan subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas 1 SDN 33 Mataram yang berjumlah sebanyak 25 siswa. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus. Tahapan siklus pembelajaran terdiri dari (1) perencanaan (2) pelaksanaan (3) pengamatan dan (4) refleksi. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes evaluasi dan dokumentasi. Data dianalisis secara deskriptif dalam bentuk persentase klasikal ketuntasan. Hasil penelitian tindakan kelas ini memperoleh nilai rata-rata siswa pada siklus I yaitu 69,6, dan pada siklus II menjadi 80,45. Siswa yang telah memenuhi ketuntasan kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) dari 45,45% pada siklus I meningkat secara signifikan menjadi 86% pada siklus II. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa implementasi media *Counting Box* berbantuan *Wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar Matematika siswa pada mata pelajaran Matematika di kelas 1 SDN 33 Mataram materi operasi penjumlahan.

**Keywords:** *Counting Box*, *Wordwall*, Hasil Belajar, Matematika

**Citation:** Puspita, G., Setiadi, D., & Lestari, S. (2025). Implementasi Media *Counting Box* Berbantuan Aplikasi *Wordwall* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Matematika Kelas 1 SDN 33 Mataram . Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi dan Geofisika (GeoScienceEd Journal), 6(3), 1311-1316. doi: <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v6i3.880>

## Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran penting dalam memajukan kehidupan manusia. Sebagaimana termaktub dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2023 Bab II Pasal 3 Tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang

beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Kartini, 2021). Dalam hal ini pendidikan dapat menjadi alat untuk mengembangkan keterampilan dan membentuk karakter serta budaya yang mulia bagi bangsa dengan tujuan meningkatkan kecerdasan dan kemajuan hidup masyarakat (Hutagalung, dkk 2024). Melalui pendidikan manusia dapat memerdekakan diri dalam berbagai aspek

Email: [gipuspita6@gmail.com](mailto:gipuspita6@gmail.com)

kehidupannya dan dapat berdiri di atas kaki sendiri serta bermanfaat bagi masyarakat bangsa dan negara.

Pendidikan merupakan usaha untuk menuntun siswa agar dapat tumbuh dan berkembang sesuai dengan kemampuannya. Hal ini selaras dengan yang disampaikan oleh Ki Hadjar Dewantara, bahwa pendidikan merupakan proses menuntun anak sesuai dengan kodrat alam dan kodat zaman. Kodrat alam berkaitan dengan kemampuan individu siswa dan pendidikan lingkungan sekitar. Sedangkan kodrat zaman berkaitan dengan perkembangan zaman saat ini yang dapat ditafsirkan dalam hal kemajuan teknologi. Pendidikan merupakan hal yang sangat fundamental dan menjadi kebutuhan dalam menghadapi zaman yang sangat kompleks (Makkawaru, 2019). Dengan demikian untuk memberikan pelayanan pendidikan yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa, maka guru perlu menyesuaikan dengan kebutuhan belajar siswa seperti menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, menyenangkan, dan berbabsis teknologi.

Jika merujuk pada teori perkembangan kognitif Piaget, siswa kelas 1 SDN 33 Mataram berada pada tahap operasional kongkret mulai dari usia 7 sampai 11 tahun. Pada tahap ini siswa akan berpikir secara logis mengenai peristiwa-peristiwa kongkret dan mengklasifikasikan benda-benda (Marianda 2020). Salah satu tantangan dalam memberikan pelayanan pendidikan saat ini ialah dapat menciptakan suasana belajar yang tidak monoton atau membosankan, karena kemajuan teknologi memberikan dampak yang sangat signifikan dalam dunia pendidikan. Begitu pun kondisi siswa kelas 1 SDN 33 Mataram yang memiliki karakter dunia bermain dan mengalami kesulitan dalam materi penjumlahan membutuhkan media kongkret yang kreatif dan menarik sehingga dapat menarik minat belajar anak. Dengan demikian penggunaan media kongkret *Counting Box* berbantuan aplikasi *Wordwall* menjadi alternatif untuk menjawab kebutuhan belajar siswa yang mengalami kesulitan dalam materi penjumlahan matematika kelas 1 SDN 33 sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan tentunya berbasis teknologi.

Berdasarkan analisis kebutuhan belajar siswa kelas 1 SDN 33 Mataram di atas, maka peneliti menerapkan media belajar kongkret yakni penggunaan *Counting Box* berbantuan aplikasi *Wordwall* untuk meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa di kelas dan tentunya mampu mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Media *Counting Box* merupakan sebuah media pembelajaran yang berbentuk kotak, terbuat dari kardus yang terbal dan dimodifikasi dari alat dan bahan sederhana (Rozi, 2022). Penggunaan media *Counting Box* menjadi alternatif solusi yang paling tepat untuk membantu siswa yang mengalami kesulitan berhitung. Sedangkan *Wordwall* merupakan aplikasi

web belajar yang sangat populer di era kemajuan teknologi saat ini. Senada yang disampaikan Puspaardini, 2019 (Savira, 2022) menyatakan bahwa *Wordwall* merupakan game edukasi yang didesain untuk proses pembelajaran dan dapat dikatakan belajar sambil bermain. Penggunaan *Wordwall* dapat menarik minat belajar siswa karena dilengkapi berbagai fitur kuis dan permainan yang dapat dimodifikasi sesuai dengan materi penjumlahan.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penerapan media *Counting Box* berbantuan aplikasi *Wordwall* dala meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa kelas 1 SDN 33 Mataram pada materi penjumlahan. Melalui pendekatan inovatif, kreatif dan berbasis teknologi, siswa diharapkan mampu memahami materi, meningkatkan motivasi belajar, berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar, dan meningkatkan hasil belajar yang lebih baik. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat memberikan dampak positif dalam penggunaan media *Counting Box* berbantuan aplikasi *Wordwall* terhadap proses pembelajaran dan memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas pendidikan di tingkat sekolah dasar.

## Metode

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) model Kemmis dan Mc Taggart yang terdiri dari beberapa tahapan, yaitu : 1) perencanaan, 2) pelaksanaan, 3) observasi, dan 4) refleksi pada setiap siklus. Pada tahapan refleksi siklus pertama dilakukan analisis yang lebih dalam mengenai kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan dan tindakan yang akan dilakukan pada siklus kedua, karena data yang telah trkumpul akan dijadikan bahan evaluasi untuk menyempurnakan tindakan kelas berikutnya (Salim, 2019 : 35). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 1 SDN 33 Mataram yang berjumlah 22 orang, yaitu 10 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah melalui tes evaluasi dan dokumentasi.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah melalui tes hasil belajar dalam bentuk uraian. Hal ini dilakukan untuk memperoleh data hasil belajar siswa. Tes tersebut dilaksanakan di akhir siklus. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif yang diperoleh dari hasil tes pemahaman materi penjumlahan Matematika dengan membandingkan hasil belajar pada setiap siklus. Perhitungan rata-rata nilai pemahaman siswa terkait materi penjumlahan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$X = \frac{\sum x}{\sum N}$$

Keterangan :

X = Rata-rata

$\sum x$  = Jumlah nilai siswa

$\sum N$  = Jumlah siswa seharusnya

Persentase ketuntasan hasil belajar siswa dihitung menggunakan rumus yang dikemukakan oleh Aqib, dkk (dalam Hendawati & Kurniati, 2017) berikut ini :

$$P = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas belajar}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

## Hasil dan Pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dengan 2 siklus dan menggunakan pendekatan Teaching at The Right Level (TaRL) dengan bantuan media *Counting Box* dan *Wordwall*. Setelah dilakukan pengolahan data asesmen diagnostik, maka peneliti melakukan pemetaan profil belajar siswa sesuai dengan level kemampuannya. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Berikut ini merupakan data hasil tes pemahaman Matematika materi penjumlahan pada siklus I dan II.

### Siklus I

Berikut merupakan data perolehan nilai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) pada siklus I dalam mata pelajaran Matematika materi penjumlahan :

**Tabel 1.** Rekapitulasi Hasil Belajar Siklus I

Rata-rata Nilai Siswa	Ketuntasan Individu (%)		Ketuntasan Klasikan
	Tuntas	Tidak Tuntas	
69,6	10 (45,45%)	12 (54,54%)	Belum Tuntas

Siklus I dilaksanakan pada 8 Agustus 2023. Pada siklus I peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan bantuan media *Counting Box* dan game edukatif *Wordwall* yang dapat mengorganisasikan siswa untuk belajar secara aktif dan memperoleh pengalaman belajar yang bermakna. *Counting Box* berfungsi sebagai media kongkret yang dapat digunakan oleh siswa sebagai alat berhitung. Sedangkan game edukatif *Wordwall* yang ditampilkan melalui proyektor dan LCD merupakan kuis penjumlahan Matematika yang sudah dimodifikasi. Pada siklus I siswa terlibat aktif dan tertarik pada media *Counting Box* berbantuan *Wordwall*, karena ini merupakan hal baru bagi siswa.

Pada akhir siklus I, peneliti melaksanakan refleksi dan evaluasi terhadap pelaksanaan pembelajaran.. Hasil pembelajaran pada siklus I tidak dapat dikatakan maksimal karena belum memenuhi harapan dan siswa yang memperoleh nilai  $\geq 75$  berjumlah 10 siswa dengan persentase 45,45%. Sedangkan siswa yang masih di bawah nilai minimal atau belum tuntas berjumlah 12 siswa dengan persentase 54,54% dan belum mampu memenuhi standar nilai KKTP.

### Siklus II

Berikut merupakan data perolehan nilai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) siklus II pada mata pelajaran Matematika materi penjumlahan :

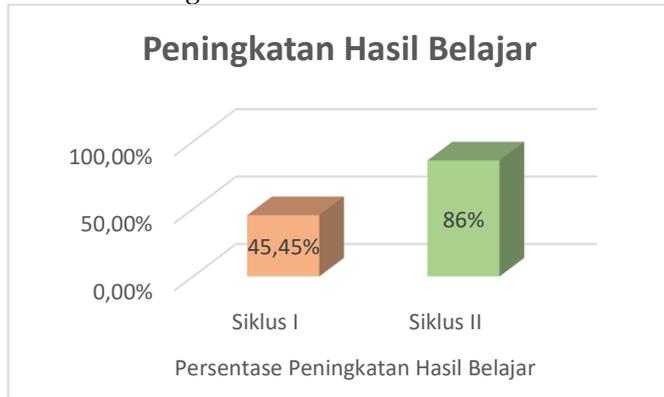
**Tabel 2.** Rekapitulasi Hasil Belajar Siklus II

Rata-rata Nilai Siswa	Ketuntasan Individu (%)		Ketuntasan Klasikan
	Tuntas	Tidak Tuntas	
80,45	19 (86%)	3 (14%)	Tuntas

Siklus II dilaksanakan pada 27 Agustus 2024. Peneliti melakukan perbaikan kekurangan yang dilakukan pada siklus I. Pembaruan yang dilakukan pada siklus II yaitu menambahkan media belajar berupa *Puzzle* yang dibuat ke dalam bentuk lembar kerja peserta didik (LKPD) secara berkelompok. LKPD diberikan sesuai dengan level kemampuan siswa yang telah dibagi ke dalam 3 kelompok. Penggunaan media *Puzzle* sangat membantu siswa untuk memecahkan operasi penjumlahan, karena melalui pecahan-pecahan gambar dan soal penjumlahan Matematika memberikan kemudahan bagi siswa untuk belajar sambil bermain. Proses pembelajaran pada siklus II berlangsung secara efektif. Setiap siswa terlibat aktif, konsentrasi dan menyenangkan karena media-media mulai dari *Counting Box*, *Wordwall*, *Puzzle*, LCD dan proyektor yang digunakan mampu mengorganisasikan siswa untuk aktif terlibat baik secara kognitif maupun psikomotorik.

Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika sangat meningkat dari siklus I. Diketahui bahwa siswa yang memperoleh nilai  $\geq 75$  atau termasuk dalam KKTP sudah mencapai 19 siswa dengan persentase 86%. Sedangkan siswa yang belum mencapai nilai minimal KKTP hanya berjumlah 3 siswa dengan persentase 14%. Hasil belajar Matematika kelas 1 SDN 33 Mataram dengan menggunakan media *Counting Box* berbantuan *Wordwall* menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan. Hal tersebut dapat dilihat dari jumlah siswa yang memenuhi KKTP mengalami peningkatan dari yang sangat signifikan. Hasil perbandingan

penelitian tindakan kelas dari siklus I dan siklus II dapat dilihat dari diagram berikut :



**Gambar 1.** Diagram Persentase Peningkatan Hasil Belajar

Berdasarkan data diagram tersebut, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar pada penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan. Pada siklus I siswa yang tuntas hanya mencapai 45,45%, sedangkan pada siklus II siswa yang tuntas meningkat secara signifikan mencapai 86%. Penerapan media *Counting Box* berbantuan *Wordwall* nyatanya dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas 1 SDN 33 Mataram.

Pada awal sebelum dilaksanakan penelitian tindakan kelas, guru kelas cenderung melaksanakan pembelajaran dengan metode ceramah dan buku sekolah yang ada sehingga tidak dapat menarik minat belajar siswa maupun memahami materi secara komprehensif. Namun setelah penerapan media *Counting Box* berbantuan *Wordwall* dan telah melakukan perbaikan pada siklus I dan II, siswa dapat memahami materi dengan baik dan dapat memberikan dampak positif yakni terjadi peningkatan hasil belajar. Hal ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Rochmadani (2024), dan Dalimunthe, dkk (2024) bahwa penerapan media *Counting Box* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, penggunaan media *Counting Box* lebih efektif dalam membantu siswa yang mengalami kesulitan berhitung. Penggunaan media *Counting Box* dapat menciptakan suasana belajar yang interaktif dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa (Yunita et al., 2023). Siswa terlibat sangat aktif dan lebih antusias melalui penggunaan media *Counting Box*, karena mereka dapat mengoperasikannya secara nyata.

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas, maka diperoleh kesimpulan bahwa penerapan media *Counting Box* berbantuan *Wordwall* pada mata pelajaran Matematika di kelas 1 SDN 33 Mataram mampu

meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan dari siklus I yang mencapai ketuntasan KKTP sebanyak 45,45% meningkat signifikan menjadi 86% pada siklus II.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media *Counting Box* berbantuan *Wordwall* dapat memberikan pemahaman yang menyeluruh kepada siswa, mampu memecahkan konsep yang abstrak menjadi lebih nyata untuk dipahami oleh siswa kelas 1 SD karena dapat diamati secara visual. Selain itu, media *Counting Box* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa menjadi lebih aktif, interaktif, menyenangkan dan tentunya inovatif. Media *Counting Box* dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna kepada siswa, karena mereka mengembangkan kemampuan berpikir secara nyata untuk menyelesaikan persoalan yang diberikan.

## Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. H. Dadi Setiadi, M.Sc sebagai dosen pembimbing lapangan atas bimbingan dan arahan yang sangat bermanfaat bagi penulis. Kemudian ucapan terimakasih kepada Ibu Sri Lestari, S.Pd sebagai guru pamong yang senantiasa memberikan arahan dan kasih sayang selama melaksanakan kegiatan penelitian tindakan kelas di SDN 33 Mataram. Penulis juga menyampaikan ucapan terimakasih kepada SDN 33 Mataram yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian. Tak lupa ucapan terimakasih penulis haturkan kepada PPG Prajabatan Universitas Mataram Prodi PGSD sebagai wadah peneliti untuk mengembangkan diri dan melakukan penelitian.

## Daftar Pustaka

- Dalimunthe, N.M., Siregar, L.H., & Sofiyah, H. (2024). Implementasi Media *Counting Box* Pada Mata Pelajaran Matematika Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas 1 SD Negeri 3 Gunung Tua. *Jurnal P4I : Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas dan Sekolah*, 4 (1), 10-15.
- Hendawati, Y., & Kurniati, C. (2017). Penerapan Metode Eksperimen Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Kelas V Pada Materi Gaya dan Pemanfaatannya. *Metodik Didaktik*, 13 (1), 15-25. <https://doi.org/10.17509/md.v13i1.7689>
- Hutagalung, T.B., Andriany, L. (2024). Filosofi Pendidikan Yang Diusung Oleh Ki Hadjar Dewantara dan Evolusi Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Ilmu Pendidikan, bahasa, Sastra dan Budaya (MORFOLOGI)*, 2 (3), 91-99.

- Kartini, D.A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berhitung Sebagai Media Pembelajaran Berhitung. *Prosiding Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika Universitas Indraprasta, PGRI*, 225-234. <https://proceeding.unindra.ac.id/index.php/DPN/PMunindra/article/viewFile/5601/1273>
- Marianda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif JeanPiaget dan Problematikanya Pada Anak Usia Dasar. *An-Nisa` : Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman*, 13 (1), 116-152.
- Rochmadani, P.R., Ekosusilo, M., Siwi, D.A. (2024). Penerapan Media Counting Box Untuk Meningkatkan Hasil dan Keaktifan Belajar Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 11 (01), 13-26.
- Rozi, M. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Counting Box Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 1 (satu) SDN 1 Kekait. *Renjana Pendidikan Dasar : Pendidikan Sekolah Dasar FKIP Universitas Mataram*, 2 (3), 227-231.
- Salim, H., Karo, I.R., & Haidir. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Aplikasi Bagi Mahasiswa, Guru Mata Pelajaran Umum dan Pendidikan Agama Islam di Indonesia*. Medan : Perdana Publishing
- Savira, A., Gunawan. R. (2022). Pengaruh Media Aplikasi *Wordwall* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4 (4), 5453-5460. <https://edukatif.org/edukatif/article/view/3332>
- Yunita, F.Y., Aunurofiq, F., Ariyani, I.R.,Putri Kirani., S., Muliani,T., Nurhayati, & Trimurtini. (2023). Penggunaan Media *Counting Box* Sebagai Perwujudan dari Teori Bruner Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Penurunan Pada Siswa Kelas 1 SD Negeri Podorejo 03. Madani : *Jurnal Ilmiah Multidisipine*, 1 (11), 85-93. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10211289>