

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN WORDWALL TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA PADA SISWA KELAS V SD NEGERI 68 PALEMBANG

Rahma Moutia Asmini¹, Farizal Imansyah², Anggria Septiani Mulbasari³
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan, Universitas
PGRI Palembang

rahmamoutiaasmini28@gmail.com¹, farizal@univpgri-palembang.ac.id²,
anggriasm25@gmail.com³

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of Wordwall learning media on mathematics learning outcomes in class V of SD Negeri 68 Palembang. The method used is quantitative with a quasi-experimental design type. The population used is class V students of SD Negeri 68 Palembang with a purposive sampling technique, namely class VB as the control class and class VC as the experimental class. Data collection techniques use observation, tests and documentation. The instrument used to measure learning outcomes uses pretest and posttest questions. Instrument validity test with product moment validity test and Alpha Cronbach reliability test. The data analysis technique in this study uses normality and homogeneity tests and uses hypothesis testing using independent sample t-test. The results of the study indicate that there is an effect of the use of wordwall learning media on mathematics learning outcomes in class V students of SD Negeri 68 Palembang which can be seen from the hypothesis test in the form of a significance value of $0.000 < 0.05$ and $t_{count} 4.463 > 2.018$ which means H_0 and H_a are accepted

Keywords: wordwall learning media, learning outcomes, mathematics

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *Wordwall* terhadap hasil belajar matematika pada kelas V SD Negeri 68 Palembang. Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan jenis *quasi experimental design*. Populasi yang digunakan adalah siswa kelas V SD Negeri 68 Palembang dengan teknik pengambilan sampel *purposive sampling* yaitu kelas VB sebagai kelas kontrol dan kelas VC sebagai kelas eksperimen. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes dan dokumentasi. Instrumen digunakan untuk mengukur hasil belajar menggunakan soal *pretest* dan *posttest*. Uji validitas instrument dengan uji validitas *product moment* dan uji reabilitas *Alpha Cronbach*. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan uji normalitas dan homogenitas serta menggunakan uji hipotesis menggunakan uji *independent sampel t-test*. Hasil dari penelitian

menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *wordwall* terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas V SD Negeri 68 Palembang yang dapat dilihat dari uji hipotesis berupa nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ dan thitung $4.463 > 2.018$ yang artinya H_0 dan H_a diterima

Kata Kunci: media pembelajaran *wordwall*, hasil belajar, matematika

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia, oleh sebab itu setiap manusia berhak mendapatkannya. Hal tersebut sesuai dengan UUD 1945 pasal 31 ayat 1 & 2 yang berbunyi "Setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan dan setiap warga negara wajib mengikuti pendidikan dasar dan pemerintah wajib membiayainya" (Undang - Undang Dasar Republik Indonesia, 1945). Sedangkan definisi pendidikan dalam arti yang luas adalah kehidupan, yang artinya pendidikan merupakan seluruh ilmu pengetahuan yang diperoleh sepanjang hayat, di setiap tempat dan situasi yang memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan setiap makhluk individu. (Pristiwanti, badariah, Hidayat, & Dewi, 2022). Dengan adanya pendidikan diharapkan dapat terciptanya sumber daya manusia yang berkualitas sehingga dapat menjadi penggerak

dan pelaksanaan dalam perkembangan IPTEK.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang melaju dengan pesat membuat dunia pendidikan harus bergerak lebih cepat mengikuti arus perkembangan tersebut. Oleh karena itu diperlukan kemampuan untuk memperoleh, mengelola dan memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut secara profesional. Kemampuan ini membutuhkan pemikiran yang sistematis, logis dan kritis yang dapat dikembangkan melalui peningkatan mutu pendidikan. Hal yang paling menentukan tercapainya pendidikan yang berkualitas adalah proses pembelajaran yang dilaksanakan. Kemampuan tersebut membutuhkan pemikiran yang sistematis, logis dan juga kritis yang dapat dikembangkan dalam pembelajaran matematika (Sundayana, 2015). Pembelajaran matematika dalam implementasi

pendidikan diberikan kepada semua jenjang pendidikan mulai dari PAUD sampai perguruan tinggi. Hal tersebut dikarenakan pembelajaran matematika merupakan salah satu bidang studi yang memegang peran penting dalam dunia pendidikan.

Pada hakikatnya pembelajaran matematika di sekolah dasar merupakan salah satu bahasan yang selalu menarik untuk dikemukakan karena terdapat perbedaan karakteristik khususnya antara hakikat anak dan hakikat matematika. Matematika bagi siswa sekolah dasar berguna untuk kepentingan hidup di lingkungannya, yaitu untuk mengembangkan pola pikir dan mempelajari ilmu pengetahuan yang akan datang (Karso, 2014). Pembelajaran matematika khususnya di sekolah dasar merupakan mata Pelajaran yang sangat penting untuk meningkatkan kemampuan intelektual siswa. Menurut (Afsari, Safitri, Harahap, & Munthe, 2021) dengan mempelajari matematika, diharapkan siswa dapat berpikir secara kritis, mempunyai kemampuan yang terampil dalam berhitung serta dapat menerapkan konsep dasar matematika pada Pelajaran yang lain

ataupun pada matematika itu sendiri dalam kehidupan sehari – hari.

Menurut (Yayuk, 2019) Matematika adalah suatu bidang ilmu yang melatih penalaran supaya dapat berfikir logis dan sistematis dalam menyelesaikan permasalahan serta membuat keputusan. Perlu cara sendiri untuk mempelajarinya karena matematika bersifat khas yaitu abstrak, konsisten, hierarki dan berfikir deduktif. Matematika merupakan alat untuk berpikir yang digunakan untuk memberikan pengalaman yang tertata, logis, sistematis serta dapat dipertanggung jawabkan. Oleh karena itu, belajar matematika sama halnya belajar tentang moral sebagai manusia yang bertanggung jawab atas ilmu matematika nya (Ovan, 2022).

Pelaksanaan pengajaran matematika saat ini berpedoman pada Keputusan Kepala Badan Standar Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan (BSKAP) Nomor 32 tahun 2024 yang mengatur tentang capaian pembelajaran pada kurikulum merdeka untuk berbagai jenjang pendidikan, khususnya capaian pembelajaran matematika. Adapun capaian pembelajaran matematika

khususnya untuk fase c yaitu kelas V dan VI dalam materi pengukuran adalah peserta didik dapat menentukan keliling dan luas berbagai bentuk bangun datar (segitiga, segiempat dan segi banyak) serta gabungannya. Untuk mencapai keberhasilan seorang guru dalam menyampaikan materi pembelajaran sesuai dengan Keputusan Kepala BSKAP maka diperlukan beberapa faktor yang dapat menentukan keberhasilan suatu pengajaran yaitu penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan dan kemampuan siswa sehingga dapat tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal. Pentingnya penggunaan media dalam pembelajaran matematika yaitu digunakan sebagai alat untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dimana hasil belajar siswa merupakan suatu keterampilan yang didapat peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti lainnya permasalahan yang dihadapi adalah guru hanya memberikan penjelasan materi sedangkan peserta didik hanya

mendengar tanpa keterlibatan aktif selain itu sebagian guru masih menggunakan media pembelajaran konvensional hal tersebut mengakibatkan kurangnya minat peserta didik, kebosanan serta masih kurangnya partisipasi dalam proses pembelajaran. Keadaan ini menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik masih jauh dari kata ideal. Oleh sebab itu diperlukannya media dan antusiasme pendidikan dalam upaya memaksimalkan hasil belajar peserta didik (Rosalia, Rasmuin, & Jais, 2024). Hasil dari beberapa penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh peneliti lainnya menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media *Wordwall* dimana hasil uji hipotesis menggunakan uji-t atau *independent sample T-Test* terdapat hasil sig (2-tailed) sebesar 0,034 Nilai sig (2-tailed) ini $< \alpha = (0,05)$ sementara hasil penelitian oleh peneliti lainnya juga menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media *Wordwall* terhadap hasil belajar matematika peserta didik yaitu nilai $t_{hitung} = 2,045$ nilai ini lebih besar dari $t_{tabel} = 2,015$ dengan demikian nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$

maka H_0 ditolak, selain itu taraf signifikan hasil analisis sebesar $0,020 < 0,05$. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Wordwall* terhadap hasil belajar matematika siswa di sekolah dasar.

Sedangkan berdasarkan hasil observasi sementara yang telah dilakukan peneliti di SD Negeri 68 Palembang melalui wawancara dengan guru kelas V dan peserta didik, menyatakan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika masih kurang maksimal hal tersebut berdasarkan data nilai pada mata pelajaran matematika sebanyak 20 siswa dari 65 siswa belum mencapai KKTP di mata Pelajaran matematika sedangkan KKTP pada mata Pelajaran matematika adalah 68. Hal tersebut disebabkan karena beberapa faktor yang dialami siswa seperti masih banyak siswa kurang memahami konsep – konsep pada materi Pelajaran. Saat kegiatan pembelajaran guru masih menggunakan media konvensional dikarenakan digitalisasi belum diterapkan karena di generasi saat ini peserta didik sering menyalah

gunakan pemanfaatan teknologi seperti handphone.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat guna mencapai hasil belajar yang efektif dalam pembelajaran matematika. Media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media pembelajaran *Wordwall*, dengan menggunakan media pembelajaran ini diharapkan terciptanya suasana belajar yang menyenangkan sehingga dapat membuat siswa senang untuk mengikuti kegiatan pembelajaran serta memnuat siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran matematika pada materi bangun datar dan juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Media pembelajaran *Wordwall* merupakan website yang menyediakan berbagai game edukasi yang tujuannya sebagai alat bantu dan evaluasi penilaian yang menyenangkan bagi siswa (Nisa & Susanto, 2022). Menurut (Lestari, 2021) game edukasi berbasis *wordwall* merupakan sebuah aplikasi pembelajaran berbasis game digital yang memiliki berbagai fitur kuis

dengan kombinasi warna, gambar, gerak dan suara game yang dapat dimanfaatkan guru dalam pembelajaran dikelas. Media pembelajaran *Wordwall* mempunyai kelebihan dan kekurangan, Adapun kelebihan dari media pembelajaran *Wordwall* yaitu mempunyai beragam fitur dan sangat fleksibel, menarik perhatian siswa, dapat digunakan dalam semua mata Pelajaran, membuat siswa lebih kreatif, membangun karakter siswa dalam bekerja sama dengan teman serta pelaksanaan yang sederhana. Selain mempunyai kelebihan, media pembelajaran *Wordwall* juga mempunyai kekurangan yaitu membuat permainan *Wordwall* membutuhkan waktu yang cukup lama, banyak siswa yang antusias sehingga membuat guru kewalahan dalam menertibkan siswa (Putri, Saleh, & Jufri, 2021). Adapun keterbaruan media pembelajaran *wordwall* yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu menggabungkan beberapa fitur *wordwall* dalam pembelajaran seperti *Random Wheel* (roda acak), *Open the box* (membuka kotak). Dimana pada penelitian sebelumnya hanya menggunakan

salah satu fitur *wordwall* saja dalam pembelajaran. Dengan adanya keterbaruan yang belum pernah dilakukan peneliti sebelumnya diharapkan dapat menjadi inovasi dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Hasil belajar berhubungan dengan kemampuan siswa baik segi ranah kognitif, afektif serta psikomotor. Oleh karena itu, hasil belajar tersebut dapat diketahui sesudah proses pembelajaran dilakukan dan dapat diukur dengan tes hasil belajar. Hasil belajar tersebut selalu diusahakan agar dapat tercapai hasil yang optimal (Saadad, 2021).

Menurut (Wati, 2021) hasil belajar merupakan tingkat kesulitan tugas yang di raih peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pendidikan yang sudah ditetapkan. Hasil belajar dapat dilihat melalui perubahan sikap peserta didik serta nilai yang didapat peserta didik. Kemampuan memahami peserta didik terhadap materi pelajaran yang diajarkan merupakan hasil belajar kognitif yang merupakan salah satu tujuan pembelajaran yang dicapai,

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul **Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas V SD Negeri 68 Palembang.**

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen (*eksperimen research*). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan desain *quasi eksperimental* dengan menggunakan jenis *nonequivalent control group design* yaitu pada desain terdapat pretest sebelum memberikan perlakuan. Oleh karena itu hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberikan perlakuan.

Adapun populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 68 Palembang pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 dengan jumlah 65 siswa. Sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah siswa kelas VB dan VC. Teknik pengumpulan data melalui observasi, tes dengan soal essay dan

dokumentasi. Teknik analisis data dengan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis dengan uji *independent t-test*.

HASIL DAN PEMBAHASAN
Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan. Saat awal perlakuan pada pembelajaran Matematika melalui media pembelajaran *Wordwall*, peneliti dalam penelitian ini memberikan *pretest* dengan soal yang sama untuk siswa kelas eksperimen dan kontrol untuk menguji kemampuan awal peserta didik. Dimana hasil *pretest* kedua kelas tersebut dapat di lihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. Interpretasi *Pretest* Kelas Kontrol

No	Interval Nilai	Frekuensi (F)	Presentase (%)	Interpretasi
1	81-100	0	0%	Sangat Baik
2	61-80	1	4,76%	Baik
3	41-60	11	52,38%	Cukup Baik
4	21-40	9	42,85%	Kurang Baik
Jumlah		21	100 %	

Tabel 2. Interpretasi *Pretest* Kelas Eksperimen

N	Inter o val Nilai	Freku ensi (F)	Presen tase (%)	Interpre tasi
1	81- 100	0	0%	Sangat Baik
2	61- 80	7	30,43 %	Baik
3	41- 60	13	56,52 %	Cukup Baik
4	21- 40	3	13,04 %	Kurang Baik
Jum lah		23	100 %	

Dilihat dari tabel 1. yaitu pada tabel nilai *pretest* di kelas kontrol mempunyai persentase nilai peserta didik sebesar 95,23 % masih dalam kategori kurang dan cukup baik dimana kategori tersebut masih dibawah KKTP yang sudah ditentukan sekolah. Begitu juga pada tabel 2. nilai rata – rata *pretest* pada kelas eksperimen dapat dilihat persentase nilai peserta didik sebesar 69,56 % termasuk dalam kategori kurang dan cukup. Dapat disimpulkan kemampuan awal peserta didik terhadap materi dalam kategori yang rendah, sehingga dapat dilanjutkan untuk pemberian perlakuan sesuai arah penelitian. Setelah mendapatkan hasil kemampuan awal dari peserta didik, maka dilanjutkan dengan pemberian perlakuan ke dua kelas tersebut menggunakan materi kelas V materi bangun datar. Setelah kedua

kelas diberikan materi yang sama dengan pemberian perlakuan (*treatment*) yang berbeda, Selanjutnya peneliti memberikan soal *posttest* melalui soal pilihan ganda untuk mengukur hasil belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan (*treatment*). Hasil dari *posttest* tersebut yang kemudian akan di analisis untuk melihat adakah perbedaan hasil belajar peserta didik pada materi bangun datar antara kelas yang menggunakan media *wordwall* dan kelas yang menggunakan media konvensional. Hasil dari *posttest* kelas kontrol dan eksperimen dengan KKTP=68 yaitu sebagai berikut:

Tabel 3. Interpretasi *Posttest* Kelas Kontrol

N	Inter o val Nilai	Freku ensi (F)	Presen tase (%)	Interpre tasi
1	81- 100	1	4,75%	Sangat Baik
2	61- 80	11	52,38 %	Baik
3	41- 60	9	42,85 %	Cukup Baik
4	21- 40	0	0%	Kurang Baik
Jum lah		21	100 %	

Tabel 4. Interpretasi *Posttest* Kelas Eksperimen

N	Inte o rval Nilai	Frek uens i (F)	Prese ntase (%)	Interpr estasi
1	81- 100	10	43,47 %	Sanga t Baik
2	61- 80	11	47,82 %	Baik
3	41- 60	2	8,69 %	Cukup Baik
4	21- 40	0	0%	Kuran g Baik
	Ju mla h	23	100 %	

Dari kedua tabel 3. diatas maka dapat disimpulkan bahwa nilai posttest peserta didik pada kelas kontrol sebesar 4,75% berada pada kategori sangat baik, 52,38% berada pada kategori baik dan 42,85% berada pada kategori cukup baik. Sedangkan pada tabel 4. dapat dilihat inte cvvcfvxdvxxrrrrprestasi nilai *posttest* perserta didik kelas eksperimen sebesar 43,47% pada kategori sangat baik, 47,82% pada kategori baik dan 8,69% pada kategori cukup baik. Dari persentase kedua kelas tersebut dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang sangat signifikan dalam hasil belajar peserta didik, dimana pada kelas kontrol hasil belajar peserta didik masih terdapat 42,85% nilai peserta didik dibawah nilai KKTP sekolah sedangkan pada kelas eksperimen hanya 8,69% nilai

peserta didik dibawah nilai KKTP sekolah.

Analisis Data

1. Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif digunakan untuk menyajikan pengukuran nilai dari hasil belajar siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan hasil dapat dilihat dibawah ini:

Tabel 5. Hasil Analisis Deskriptif

	Descriptive Statistics				
	N	Mini mum	Maxi mum	Mea n	Std. Deviation
PretestKo ntrol	21	30	70	46.6 7	11.547
PosttestK ontrol	21	50	90	66.6 7	11.547
PretestEk sperimen	23	40	80	59.1 3	12.400
PosttestE ksperimen	23	60	100	82.6 1	12.142

2. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui data yang digunakan berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas pada penelitian tersebut menggunakan *Shapiro-Wilk* dengan bantuan aplikasi SPSS 25. Data dapat dikatakan berdistribusi normal apabila nilai Sig. output *Shapiro-Wilk* lebih besar dari 0,05 maka data dianggap berdistribusi normal. Adapun hasil uji

normalitas kelas eksperimen dan kelas kontrol diuraikan pada tabel berikut:

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas Data

Kelas	Tests of Normality		
	Statistic	df	Sig.
PreKontrol	.918	21	.079
PostKontrol	.918	21	.079
PreEksperimen	.912	23	.061
Posteksperimen	.919	23	.082

Pada tabel 6. diketahui hasil dari uji normalitas kelas kontrol pada *pretest* sebesar $0,79 > 0,05$ dan *posttest* sebesar $0,79 > 0,05$. Pada kelas eksperimen memperoleh hasil *pretest* sebesar $0,61 > 0,05$ dan *posttest* $0,82 > 0,05$. Sesuai dengan pengambilan Keputusan uji normalitas yaitu data dapat dikatakan berdistribusi normal apabila output *Shapiro-Wilk* $> 0,05$ demikian juga sebaliknya. Dilihat dari data pada tabel diatas menunjukkan bahwa nilai hasil belajar *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol serta eksperimen dikatakan berdistribusi normal.

3. Uji Homogenitas

Pada penelitian tersebut uji homogenitas digunakan untuk mengetahui sampel yang diambil

peneliti berasal dari populasi yang sama atau tidak. Uji homogenitas penelitian ini menggunakan uji *Levene Test* dengan berbantuan SPSS 25. Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka varian sampel dinyatakan homogen begitupun sebaliknya.

Tabel 7. Hasil Uji Homogenitas

<i>Levene Statistics</i>	Df1	Df2	Sig.
1.593	1	42	.849

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan nilai sig. diperoleh sebesar $0,849 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa varian kedua data kelompok sama yaitu *homogen*.

4. Uji Hipotesis

Penelitian ini menggunakan *independent sample t-test* untuk mendapatkan hasil mengenai ada atau tidak pengaruh media pembelajaran *Wordwall* terhadap hasil belajar matematika dengan berbantuan aplikasi SPSS 25. Hipotesis statistik penelitian ini sebagai berikut:

- H_a : Ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *Wordwall* terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas V SD Negeri 68 Palembang.
- H_o : Tidak ada pengaruh media pembelajaran *Wordwall*

terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas V SD Negeri 68 Palembang.

Pengambilan keputusan tersebut berdasarkan apabila nilai signifikansi $< 0,05$ atau $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak H_a diterima namun apabila nilai signifikansi $> 0,05$ atau $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima H_a ditolak. Dapat dilihat pada tabel dibawah ini merupakan hasil dari uji hipotesis :

Tabel 8. Hasil Uji Coba *Independent sample T-Test*

	N	df	Sig. (2-tailed)	THitung	Ttabel
hasil_ belajar Equal variances assumed	23	42	.000	4.463	2.018
Equal variances not assumed	23	41.923	.000		

Dari hasil uji hipotesis di dapat t_{hitung} sebesar 4.463 dan t_{tabel} sebesar 2.018 dengan nilai signifikansi 0,000 maka sesuai dengan dasar pengambilan Keputusan yaitu apabila nilai signifikansi $< 0,05$ atau $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak H_a diterima artinya ada pengaruh terhadap hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan dari media pembelajaran

Wordwall dari pada media konvensional.

Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain penelitian *quasi eksperimental* dengan jenis *nonequivalent control group design* yaitu pada desain terdapat pretest sebelum memberikan perlakuan. Sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* atau sampel berdasarkan pertimbangan tertentu yaitu kelas V B sebagai kelas kontrol sebanyak 21 siswa dan kelas V C sebagai kelas eksperimen sebanyak 23 siswa di SD Negeri 68 Palembang. Penelitian ini menggunakan instrument penelitian berupa instrument tes soal essay yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik melalui tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*possttest*).

Sebelum menggunakan instrument test, peneliti melakukan uji validitas terlebih dahulu dengan bantuan SPSS 25, dari 10 butir soal yang dilakukan uji coba kepada 30 siswa kelas VI SDN 68 Palembang, terdapat 10 soal yang valid dengan ketentuan $r_{hitung} > r_{tabel}$. Setelah uji validitas, dilanjutkan uji reliabilitas

dengan menggunakan bantuan SPSS 25 dan mendapatkan hasil $0,717 > 0,60$ sehingga dapat dikatakan data tersebut reliabel.

Penelitian ini dilakukan di 2 kelas dengan kelas V B sebagai kelas kontrol dan kelas V C sebagai kelas eksperimen dengan masing – masing jumlah peserta didik 23 orang. Setelah instrument test yang akan digunakan valid dan reliabel maka dapat digunakan untuk penelitian, peneliti memberikan soal test *pretest* dan *posttest* tersebut kepada kedua kelas, sehingga di dapat hasil dari tes tersebut dan dilakukan untuk analisis data.

Hasil dari analisis data yang telah dilakukan, kelas yang menggunakan media pembelajaran *wordwall* lebih baik dalam meningkatkan hasil belajar bangun datar dibandingkan kelas yang menerapkan media konvensional. Berdasarkan hasil *posttest*, kelas kontrol mendapatkan nilai 66,67 sedangkan kelas eksperimen mendapatkan nilai 82,61 dan dapat dilihat terdapat perbedaan nilai rata – rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Ditinjau dari hasil uji normalitas data nilai *pretest* dan *posttest* dari kedua kelas tersebut berdistribusi normal sesuai dengan ketentuan pengujian uji normalitas yaitu nilai sig $> 0,05$. Sesudah mendapatkan hasil uji normalitas dan data berdistribusi normal, maka dilanjutkan dengan uji homogenitas dengan menggunakan uji *levene* pada SPSS 25 dan didapat hasil $0,849 > 0,05$ dimana nilai sig $> 0,05$ sehingga data tersebut homogen.

Setelah mendapatkan hasil pada uji normalitas dan homogenitas, peneliti meneruskan dengan melakukan uji hipotesis menggunakan *independent sample t-test* dengan hasil sig $0,000 < 0,05$ dan thitung $4,463 > t_{tabel} 2.018$ Dan artinya hasil H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dapat disimpulkan, hipotesis penelitian ini adalah media pembelajaran *Wordwall* berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa kelas V SD Negeri 68 Palembang.

Penelitian terdahulu yang relevan mendukung hasil penelitian mengenai penggunaan media pembelajaran *wordwall* terhadap hasil belajar siswa, sebelumnya telah dilakukan oleh peneliti terdahulu yang

dapat digunakan sebagai acuan tolak ukur pembahasan. Yakni dilakukan oleh Rosalia, Rasmuin dan Jais pada tahun 2024 yang hasil penelitiannya nilai thitung $2.045 >$ nilai ttabel 2.015 yang artinya H_0 ditolak maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *wordwall* terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas V SD Negeri baadia. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Naibaho tahun 2022 dimana hasil uji *paired sample t test* diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000$ yang berarti $< 0,005$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya ada pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *wordwall* terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas V SDN Limau Manis. Pada penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Ulandari, Kesumawati, dan Nurhasana pada tahun 2023 dimana hasil penelitiannya menggunakan uji ANOVA dua jalur diperoleh sig. $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan media pembelajaran *wordwall* terhadap hasil belajar siswa SD Negeri 17 Prabumulih.

Pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Wordwall* lebih membuat peserta didik tertarik dan melibatkan peserta didik secara aktif dalam pembelajaran. Dengan menggunakan media ini seluruh peserta didik dilibatkan dalam aktifitas *wordwall* itu sendiri seperti menentukan nama peserta didik dari *random wheel* yang dapat membuat peserta didik menantikan urutan peserta didik yang akan menjawab pertanyaan kuis pada *open the box* dimana pada kuis *open the box* peserta didik harus memilih box dengan cara tap layar yang sudah disediakan dalam tayangan infokus serta menjawab pertanyaan dengan benar dan akan mendapatkan rewards.

Hasil penelitian tersebut menguatkan pendapat (Putri, Saleh, & Jufri, 2021) bahwa kelebihan dari media pembelajaran *wordwall* yaitu mempunyai beragam fitur dan sangat fleksibel, menarik perhatian peserta didik, dapat digunakan dalam semua mata pelajaran, membuat peserta didik lebih kreatif, membangun kerja sama peserta didik dan pelaksanaannya sederhana. Media pembelajaran *wordwall* dalam

penerapannya yang memasukan elemen bermain di dalamnya, tentu mempunyai resiko apabila guru tidak dapat menguasai kelas dapat terjadinya kegaduhan dalam aktivitas pembelajaran tersebut. Berdasarkan uraian diatas dapat diketahui bahwa media pembelajaran *Wordwall* dapat meningkatkan keaktifan peserta didik di dalam kelas sehingga suasana pembelajaran dan proses belajar mengajar di kelas tidak terjadi secara pasif dan juga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

KESIMPULAN

Media pembelajaran *wordwall* merupakan media pembelajaran berbasis web website yang menyediakan berbagai fitur game edukasi yang bertujuan sebagai alat bantu untuk evaluasi pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik. Ditinjau dari hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *wordwall* dapat menjawab rumusan masalah penelitian ini, dimana sebelum dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *wordwall* hasil belajar peserta didik masih tergolong rendah terlihat pada *pretest* sebesar 66,67 Namun, setelah

diberikan perlakuan dengan media pembelajaran *wordwall* dan dilaksanakannya *posttest* hasil belajar peserta didik meningkat menjadi 82,61. Maka dapat disimpulkan, terdapat pengaruh media pembelajaran *wordwall*. Hasil dari uji hipotesis menggunakan *independent simple t test*, mendapatkan nilai sig $0,000 < 0,05$ dan nilai t hitung $4.463 > 2.018$ t tabel yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima, Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *wordwall* mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas V SD Negeri 68 Palembang.

Hasil dari penelitian tersebut dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan oleh sekolah dalam mengevaluasi kebutuhan guru dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Serta dalam penerapan media pembelajaran guru lebih bervariasi, dan kreatif sehingga dapat tercapainya tujuan pembelajaran dengan lebih aktif. Media pembelajaran *wordwall* telah terbukti memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Dengan menggunakan media ini, materi pembelajaran dapat tersampaikan

dengan baik, serta membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik.

DAFTAR REFRENSI

- Afsari, S., Safitri, I., Harahap, S. K., & Munthe, L. S. (2021). Efektivitas Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Pada Pembelajaran Matematika. *Indonesian Journal Of Intellectual Publication (IJI Publication)*, 1(3), 189-197.
- Karso. (2014). *Pembelajaran Matematika di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Lestari, R. D. (2021). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Wordwall Di Kelas IV SDN 01 Tanahbaya Tahun Pelajaran 2020/2021. *JIPG : Jurnal Ilmiah Profesi Guru*, 2(2), 1-6.
- Naibaho, J. A. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Wordwall Pada materi Pecahan Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN 106836 Limau Manis T.A 2021/2022. *Doctoral dissertation, Universitas Negeri Medan*.
- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022, Agustus 14). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. *JPGI : Jurnal Penelitian Guru Indonesia*, 7(1), 140-147.
- Ovan, S. M. (2022). *Strategi Belajar Mengajar Matematika*. Jakarta: KENCANA.
- Pristiwanti, D., badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(6), 7911-7915.
- Putri, E. E., Saleh, N., & Jufri. (2021). Media Pembelajaran Wordwall Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman. *Phonologie : Journal Of Language And Literatur*, 2(1), 54-61.
- Rosalia, Rasmuin, & Jais, E. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN 2 Baadia. *Jurnal Akademik Pendidikan Matematika*, 10(2), 76-81.
- Saadjad, D. Y. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Melalui Daring Terhadap Hasil Belajar Siswa MTS Negeri 1 Luwuk. *Linear: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(1), 63-72.
- SK BSKAP No 032/H/KR/2024. (2024). *Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar dan Jenjang Pendidikan Menengah Pada Kurikulum Merdeka*. Jakarta.
- Sundayana, R. (2015). *Media dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: ALFABETA.
- Ulandari, P., Kesumawati, N., & Nurhasana, P. D. (2023, September). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Digital Berbasis Permainan Wordwall Terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Siswa Di SDN 17 Prabumulih. *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*, 7(5), 1101-1111.

- Undang - Undang Dasar Republik Indonesia. (1945). *BAB XIII Tentang Pendidikan Pasal 31 Ayat 1 - 2*. Jakarta.
- Wati, A. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 68-73.
- Yayuk, E. (2019). *Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.