

**PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV DI SD
NEGERI 023 KUNTO DARUSSALAM**

Wahyu Ningtias^{1*}, Rejeki²

^{1*,2} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Rokania

Alamat e-mail :

^{1*}Wahyunings17wn@gmail.com, ²rejekijekimuria87@gmail.com

ABSTRACT

The use of game-based learning media, Wordwall, in mathematics education has a positive impact on improving student learning outcomes. The purpose of this research is to analyze the constraints and impacts encountered in the use of game-based learning media to enhance the mathematics learning outcomes of fourth-grade students at SD Negeri 023 Kunto Darussalam. The subjects of the study consisted of 28 fourth-grade students at SD Negeri 023 Kunto Darussalam. This research utilized the Classroom Action Research (CAR) method, collected through observation, documentation, tests of student learning outcomes, and interviews. The results showed that with the conventional method, only 25% of students achieved minimum competency standards (KKM), whereas after the use of the Wordwall game-based learning media, student learning outcomes improved by 92.86%, with very good criteria in the assessments by teachers and students. Based on these results, it can be concluded that the advancement of technology in the education sector improves students' ability to understand and master mathematics independently or collaboratively.

Keywords : *Wordwall Game, Mathematics Lessons, Student Learning Outcomes*

ABSTRAK

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis *game wordwall* pada mata pelajaran matematika memberikan dampak positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis kendala dan dampak apa saja yang ditemui dari penggunaan media pembelajaran berbasis *game* dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV di SD Negeri 023 Kunto Darussalam. Subjek penelitian terdiri dari 28 siswa kelas IV di SD Negeri 023 Kunto Darussalam. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) dikumpulkan melalui observasi, dokumentasi, tes hasil belajar siswa, dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan hasil belajar pada metode konvensional hanya 25 % siswa yang mencapai nilai KKM sedangkan setelah penggunaan media pembelajaran *game wordwall* hasil belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 92.86% dengan kriteria sangat baik dalam penilaian observasi guru dan siswa. Berdasarkan hasil tersebut, disimpulkan bahwa perkembangan teknologi di sektor pendidikan

memberikan peningkatan pada siswa dalam memahami dan menguasai pelajaran matematika secara mandiri atau bekerja sama.

Kata Kunci : *Game Wordwall*, Pelajaran Matematika, Hasil Belajar Siswa

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan alat bagi bangsa Indonesia untuk terus maju, baik dalam bidang ekonomi, sosial, teknologi, keamanan, keterampilan, akhlak mulia, kesejahteraan, budaya dan kejayaan bangsa. Selain itu, pendidikan juga dapat didefinisikan sebagai upaya dengan kesadaran yang terencana untuk menciptakan lingkungan belajar yang nyaman dan menyenangkan, agar siswa ikut serta dalam menggali dan mengembangkan kemampuannya.

Pendidikan yang berkualitas merupakan kunci dalam menciptakan generasi muda yang cerdas, terampil dan berkarakter. Kualitas pendidikan dapat dilihat dari kemampuan lembaga pendidikan dalam mengelola dan memproses pendidikan secara efektif dan berkualitas.

Pembelajaran matematika dalam semua aspek kehidupan manusia bersifat penting dan bermanfaat. Mulai dari tingkat Sekolah Dasar (SD) hingga Perguruan Tinggi, matematika diajarkan untuk membantu memenuhi tujuan pendidikan nasional dalam

mendidik generasi emas menjadi produktif, inventif, dan kreatif. Siswa yang belajar matematika dapat mengembangkan keterampilannya dalam pemecahan masalah analitis dan praktis serta pemahaman mereka tentang disiplin ilmu lain seperti fisika, ekonomi, dan akuntansi. Tanpa disadari, matematika telah digunakan oleh kita dalam banyak aspek kehidupan sehari-hari. Namun, banyak siswa percaya bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang menantang dan membuatnya tampak seperti momok yang menakutkan Karunia (2015).

Pembelajaran matematika hadir sebagai pedoman pembelajaran yang menyenangkan sesuai dengan minat dan motivasi siswa. Berbagai strategi dalam pelaksanaan pembelajaran matematika berfungsi untuk mengatasi kesulitan siswa dalam mempelajarinya sesuai dengan kemampuan siswa. Pada kurikulum merdeka atau dikenal dengan kurikulum belajar mandiri, siswa diberikan kebebasan untuk mengekspresikan diri sesuai dengan keahliannya Lutfiana (2022).

Media pembelajaran merupakan sarana yang dapat meningkatkan efektivitas dan optimalitas dalam proses pembelajaran Fadilah *et al.* (2023). Proses pembelajaran yang menyenangkan membuat siswa rindu akan berbagai kegiatan di sekolah yang dapat memotivasi diri siswa untuk belajar tanpa tertekan. Jika siswa sudah merasa senang maka ilmu pengetahuan akan lebih mudah diterima. Pada Kurikulum Merdeka, guru merupakan fasilitator yang memiliki peran sebagai pemimpin pembelajaran, *coach* bagi guru lain, dan pemimpin bagi para siswa Muna & Fathurrahman (2023).

Kesesuaian media pembelajaran menjadi salah satu bukti keberhasilan dalam proses pembelajaran. Dari zaman ke zaman media pembelajaran telah banyak mengalami perubahan. Salah satunya, telah banyak media pembelajaran yang berkolaborasi dengan kecanggihan teknologi dalam menciptakan suasana kelas yang santai dan menyenangkan namun terarah. Saat ini belajar tidak lagi hanya mengandalkan buku dan papan tulis, dikarenakan sudah ada banyak media pembelajaran yang bisa digunakan oleh para guru. Salah satunya yakni media pembelajaran multimedia.

Media pembelajaran ini banyak digunakan dalam bentuk aplikasi permainan (*game*) berbasis komputer ataupun *android* yang bertujuan dapat membantu memberikan pemahaman mengenai materi yang ada pada saat proses pembelajaran maupun diluar jam pelajaran. Bentuk lain multimedia yang digunakan ialah penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *game* seperti: *Kahoot!*, *Quizizz*, *Hoop*, *EdApp*, *Wordwall* dan lainnya.

Game edukasi merupakan jenis permainan yang dibuat khusus untuk merangsang kemampuan berpikir siswa, termasuk untuk meningkatkan konsentrasi dan kemampuan dalam pemecahan masalah Fatimah (2019). Umumnya, jenis permainan ini ditujukan untuk anak-anak, sehingga aspek permainan yang menarik seperti warna menjadi lebih penting daripada tingkat kesulitan permainan itu sendiri. Dengan demikian *game* edukatif memiliki peran yang penting dalam meningkatkan kemampuan berpikir dan konsentrasi anak-anak sambil memberikan pengetahuan baru. Dalam *game* pendidikan, daya tarik visual seperti warna menjadi faktor kunci untuk menarik minat siswa dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran yang

interaktif dan berbasis teknologi yang digunakan salah satunya yaitu *Wordwall*. Lestari (2021) menjelaskan bahwa *Wordwall* dapat digunakan sebagai sumber pembelajaran, media pendidikan, dan alat penilaian yang menghibur bagi siswa. Aplikasi ini dapat diakses melalui perangkat laptop atau *smartphone*. Di dalam *Wordwall* terdapat elemen gambar, audio, animasi, dan permainan interaktif yang mampu menarik minat siswa Akbar & Hadi (2023).

Media pembelajaran ini ditujukan agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Turyati et al. (2016) menyebutkan bahwa hasil belajar dapat dilihat dari kemampuan yang diperoleh siswa setelah menjalani pengalaman belajar, baik dari guru, orang tua, maupun orang lain. Perubahan ini mencakup peningkatan pengetahuan kognitif, sikap afektif, dan keterampilan psikomotorik.

Hasil observasi awal yang dilakukan peneliti terkait penggunaan media pembelajaran berbasis *game* edukasi dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV di SD Negeri 023 Kunto Darussalam yaitu:

1. Masih ada beberapa siswa kurang konsentrasi dalam menyelesaikan

soal latihan karena media yang digunakan dalam memberikan latihan soal hanya menggunakan media buku, media papan tulis dan spidol sehingga membuat siswa merasa bosan dalam menyimak materi pembelajaran dan mengalami kesulitan dalam mengerjakan soal latihan yang diberikan oleh guru.

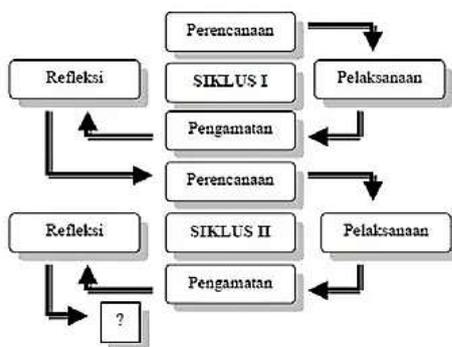
2. Siswa cenderung tidak aktif dalam diskusi pada proses pembelajaran matematika dikarenakan memiliki persepsi bahwa belajar matematika itu membosankan dan sulit untuk dimengerti sehingga menyebabkan terjadinya penurunan hasil belajar pada siswa.

Berdasarkan uraian masalah diatas, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul "Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Game* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV di SD Negeri 023 Kunto Darussalam" dengan tujuan untuk menganalisis kendala dan dampak apa saja yang ditemui dari penggunaan media pembelajaran berbasis *game* pada materi bangun datar dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV di SD Negeri 023 Kunto Darussalam.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian PTK ini merupakan suatu bentuk kajian ataupun kegiatan ilmiah yang dilakukan oleh peneliti didalam kelas dengan tindakan-tindakan yang dapat meningkatkan proses dan hasil pembelajaran Azizah (2021).

Adapun subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 023 Kunto Darussalam. Dengan jumlah siswa sebanyak 28 orang. Tardisi (2019), menyebutkan bahwa prosedur penelitian ini menggunakan model Kurt Lewin yang dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Siklus PTK

Instrumen dalam penelitian ini menggunakan pedoman observasi, wawancara, dokumen, dan kuesioner yang terbagi menjadi dua yaitu:

- 1) Lembar wawancara;
- 2) Lembar Kuesioner.

Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini ialah sebagai

berikut: wawancara, observasi kelas, dokumen, dan kuesioner. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis persentase skor yang di peroleh dari masing-masing indikator dijumlahkan. Dalam penelitian ini, untuk mengetahui persentase nilai rata-rata dapat menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\% \text{ Nilai Rata - rata NR} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Kriteria taraf keberhasilan pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

80% < NR ≤ 100%: Sangat baik

60% < NR ≤ 80% : Baik

40% < NR ≤ 60% : Cukup

20% < NR ≤ 40% : Kurang

0% < NR ≤ 20% : Sangat Kurang

Indikator keberhasilan dalam penelitian PTK ini adalah bila terdapat peningkatan hasil belajar siswa pada setiap pertemuan dalam proses pembelajaran yang ditandai dengan persentase aktivitas minimal 75% dan ketuntasan hasil belajar minimal 70.

Data yang diperoleh bersifat kredibel apabila terdapat persamaan antara data yang diperoleh peneliti dengan data yang ada di lapangan. Penelitian ini menggunakan teknik uji keabsahan data dengan menggunakan teknik triangulasi. Teknik triangulasi

merupakan teknik uji keabsahan data dengan melakukan pemeriksaan ulang terhadap data yang diperoleh. Jenis teknik triangulasi data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah teknik triangulasi sumber Sugiyono (2015).

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan pada bulan April-Juni tahun ajaran 2025/2026 di SD Negeri 023 Kunto Darussalam dengan melibatkan 28 orang siswa kelas IV, peneliti menemukan permasalahan terkait hasil belajar siswa yang diketahui masih banyak yang belum mencapai nilai KKM (kriteria ketuntasan minimal) pada pelajaran matematika materi bangun datar. Oleh karena itu, dalam mengatasi hal tersebut perlu adanya tindakan yang dapat membantu siswa dengan cara menggunakan media pembelajaran yang tepat pada pelajaran matematika.

Penelitian ini dilaksanakan dengan dua siklus (empat kali pertemuan) dan memiliki pra-siklus (satu kali pertemuan) sebagai tolak ukur dalam membandingkan tingkat keberhasilan penggunaan *game wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Pada siklus I diadakan

dengan dua kali pertemuan yaitu pertemuan pertama digunakan untuk proses pembelajaran dan pertemuan kedua digunakan untuk evaluasi hasil belajar siswa dalam mencapai nilai KKM. Selanjutnya pada siklus II juga melakukan hal yang sama yakni pertemuan ketiga untuk proses pembelajaran dan pertemuan keempat untuk evaluasi hasil belajar siswa. Selain itu, sebelum melakukan penelitian dua siklus tersebut, peneliti telah melakukan pra-siklus untuk mengetahui keefektifan hasil belajar dengan metode konvensional dan penyesuaian media pembelajaran yang akan peneliti terapkan di SD Negeri 023 Kunto Darussalam.

Dalam hal ini, peneliti memilih menggunakan media pembelajaran berbasis *game wordwall* yang diketahui memiliki dampak positif yakni hasil belajar siswa mengalami peningkatan, siswa menjadi lebih aktif bertanya, dan menyimak pemaparan guru dalam proses pembelajaran pada pelajaran matematika. Hal ini telah dibuktikan dengan adanya perbedaan yang signifikan pada hasil belajar antara pra-siklus dengan siklus I, dan siklus II.

1. Hasil Penelitian Pra-siklus

1) Pertemuan Penelitian Pra-siklus

Penelitian ini dilaksanakan pada Rabu, 16 April 2025 dengan alokasi waktu 2 x 35 menit dengan kegiatan sebagai berikut:

- a. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).
- b. Menyusun instrumen penelitian berupa lembar observasi guru dan siswa.
- c. Mengajar menggunakan metode konvensional, hanya menggunakan media buku, spidol, dan papan tulis.
- d. Menjelaskan materi bangun datar (jenis, sifat, dan contohnya).
- e. Memberikan soal dalam bentuk tulis dipapan tulis.
- f. Melaksanakan tes awal untuk mengetahui kemampuan awal siswa.

Hasil belajar siswa pra-siklus dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Data Hasil Belajar Pra-siklus

Keberhasilan	Pertemuan Pra-Siklus	
	Jumlah siswa	%
Mencapai KKM	7 siswa	25%
Belum mencapai KKM	21 siswa	75%
Jumlah	28 siswa	100%

Pada Tabel 1, diketahui terdapat 28 siswa yang mengikuti evaluasi hanya 25% yang mencapai nilai KKM sedangkan 75% lainnya masih belum mencapai nilai KKM. Pada tahap ini, proses pembelajaran matematika yang dilakukan oleh peneliti di SD Negeri

023 Kunto Darussalam masih menggunakan metode pembelajaran konvensional.

2) Observasi/Pengamatan

Hasil observasi aktivitas guru dan siswa Pra-siklus dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Observasi Guru dan Siswa Pra-siklus

No.	Kegiatan	Pertemuan	Kategori
1.	Observasi Aktivitas Guru	50%	Cukup
2.	Observasi Aktivitas Siswa	42,5%	Cukup

Berdasarkan hasil Tabel 2, disimpulkan bahwa aktivitas guru dan siswa dalam kriteria penilaian cukup. Dalam hal ini menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran konvensional dalam meningkatkan hasil belajar siswa masih kurang efektif.

2. Hasil Penelitian Siklus I

1) Pertemuan I (Rabu, 30 April 2025)

Perencanaan Tindakan:

- a. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) sesuai dengan materi yaitu bangun datar (jenis bangun datar).
- b. Menyusun instrumen penelitian berupa lembar observasi guru dan siswa.
- c. Mempersiapkan alat dalam proses pembelajaran (infokus).

- d. Mulai menerapkan pembelajaran menggunakan *game wordwall* (*open the box*).
- e. Mengamati antusiasme, keaktifan dan kesulitan siswa.

Pelaksanaan Tindakan:

a) Kegiatan Awal

Pada kegiatan awal, peneliti mulai menjalankan peran sebagai guru, sebelum memulai pembelajaran peneliti menyiapkan kondisi kelas agar lebih kondusif, dan melakukan pengecekan kehadiran sebagai pembuka pembelajaran dengan cara menyapa siswa, selanjutnya peneliti meminta siswa untuk menyanyikan lagu Indonesia raya. setelah itu, peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran.

b) Kegiatan Inti

Pada Kegiatan ini, peneliti mulai menjelaskan materi pembelajaran tentang jenis-jenis bangun datar, menjelaskan cara bermain *wordwall*, menampilkan permainan *wordwall* secara berkelompok, mengarahkan siswa untuk menjawab soal dilayar secara bergiliran dengan cara menekan layar.

c) Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup ini, peneliti mengevaluasi secara umum dengan menanyakan pertanyaan mengenai

pembelajaran. Setelah itu, membuat kesimpulan pembelajaran bersama siswa serta peneliti mengingatkan kepada siswa untuk tetap selalu semangat dalam belajar.

Hasil belajar siswa siklus I Pertemuan I dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Data Hasil Belajar siklus I Pertemuan I

Keberhasilan	Pertemuan Siklus I (I)	
	Jumlah siswa	%
Mencapai KKM	11 siswa	39.29%
Belum mencapai KKM	17 siswa	60.71%
Jumlah	28 siswa	100%

Hasil belajar siklus I pertemuan I pada Tabel 3 mulai menunjukkan keberhasilan dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan peneliti mulai menggunakan media pembelajaran berbasis *game wordwall*. Dalam penggunaan media pembelajaran ini diketahui dari 28 siswa yang mengikuti evaluasi mulai terdapat peningkatan persentase hasil belajar siswa yang mencapai nilai KKM yakni dari 25% menjadi 39.29% dan persentase belum mencapai KKM sebanyak 60.71%.

2) Pertemuan II (Rabu, 7 Mei 2025)

Perencanaan Tindakan:

- a) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) sesuai dengan materi.
- b) Menyusun instrumen penelitian berupa lembar observasi guru dan

siswa.

- c) Mempersiapkan alat yang digunakan dalam pembelajaran (infokus).
- d) Mulai menerapkan pembelajaran menggunakan *game wordwall (match up)*.
- e) Mengamati antusiasme, keaktifan dan kesulitan siswa.

Pelaksanaan tindakan:

1) Kegiatan awal

pada siklus I pertemuan II juga melakukan kegiatan awal yang sama seperti kegiatan awal pada siklus I pertemuan I.

2) Kegiatan inti

Kegiatan inti pada siklus I pertemuan II peneliti mulai memberikan penguatan terkait pertemuan sebelumnya, mengulang materi dengan soal yang berbeda, menampilkan *game wordwall (match up)*, mengarahkan siswa untuk menjawab soal dilayar secara bergiliran dengan cara menekan layar.

3) Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup ini peneliti mengadakan evaluasi akhir siklus berupa kuis dengan mencatat nilai dan menganalisis hasil belajar serta mengingatkan kepada siswa untuk tetap semangat dalam belajar.

Kemudian, hasil belajar siswa pada siklus I Pertemuan II dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Data Hasil Belajar siklus I Pertemuan II

Keberhasilan	Pertemuan Siklus I (II)	
	Jumlah siswa	%
Mencapai KKM	17 siswa	60.71%
Belum mencapai KKM	11 siswa	39.29%

Setelah penelitian dilanjutkan ke pertemuan II, persentase siswa yang mencapai nilai KKM mengalami peningkatan sebesar 60.71% dari pertemuan sebelumnya dan hanya ada 39.29% siswa yang belum mencapai nilai KKM.

3) observasi/pengamatan

Hasil pengamatan siklus I dilakukan peneliti saat mengajar dikelas dengan menggunakan lembar observasi. Pada tahap ini peneliti sudah mulai melakukan semua aktivitas yang ada pada lembar observasi, karna bagi guru dan siswa kegiatan ini sudah hal biasa dilakukan dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Selanjutnya, hasil observasi aktivitas guru dan siswa siklus I dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Observasi Guru dan Siswa siklus I

No.	Kegiatan	Pertemuan	Kategori
1.	Observasi Aktivitas Guru	72.5%	Baik
2.	Observasi Aktivitas Siswa	67.5%	Baik

Hasil observasi pada Tabel 5 menunjukkan evaluasi yang dilakukan oleh peneliti pada pertemuan kedua dalam kriteria penilaian baik.

3. Hasil Penelitian Siklus II

1) Pertemuan I (Rabu, 21 Mei 2025)

Perencanaan Tindakan:

- a) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) sesuai dengan materi sifat bangun datar.
- b) Menyusun instrumen penelitian berupa lembar observasi guru dan siswa.
- c) Mempersiapkan alat yang digunakan dalam pembelajaran (infokus).
- d) Mulai menerapkan pembelajaran menggunakan *game wordwall (true or false)*.
- e) Mengamati antusiasme, keaktifan dan kesulitan siswa.

Pelaksanaan tindakan:

1) Kegiatan Awal

Setiap kegiatan awal mulai dari siklus I (2 pertemuan) memiliki kegiatan awal yang sama.

2) Kegiatan Inti

Kegiatan inti pada siklus II

pertemuan I peneliti mulai memberikan penguatan terkait pertemuan sebelumnya, mengulang materi dengan soal yang berbeda, menampilkan *game wordwall (true or false)*, mengarahkan siswa untuk menjawab soal dilayar secara bergiliran dengan cara menekan layar.

3) Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup ini peneliti mengadakan evaluasi akhir siklus berupa kuis dengan mencatat nilai dan menganalisis hasil belajar serta mengingatkan kepada siswa untuk tetap semangat dalam belajar.

Kemudian, hasil belajar siswa pada siklus II Pertemuan I dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6. Data Hasil Belajar siklus II Pertemuan I

Keberhasilan	Pertemuan Siklus II (I)	
	Jumlah siswa	%
Mencapai KKM	24 siswa	85.71%
Belum mencapai KKM	4 siswa	14.29%

Pada Tabel 6 menunjukkan peningkatan persentase siswa mencapai KKM sebesar 85.71% dari pertemuan sebelumnya dan hanya ada 14.29% siswa yang belum mencapai nilai KKM.

2) Pertemuan II (Rabu, 4 Juni 2025)

Perencanaan Tindakan:

- a) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) sesuai dengan materi penerapan bangun datar dalam kehidupan sehari-hari.
- b) Menyusun instrumen penelitian berupa lembar observasi guru dan siswa.
- c) Mempersiapkan alat yang digunakan dalam pembelajaran (infokus).
- d) Mulai menerapkan pembelajaran menggunakan *game wordwall (true or false)*.
- e) Mengamati antusiasme, keaktifan dan kesulitan siswa.

Pelaksanaan tindakan:

- 1) Kegiatan Awal
 Setiap kegiatan awal mulai dari siklus I (2 pertemuan) memiliki kegiatan awal yang sama dengan siklus II (2 pertemuan).
- 2) Kegiatan Inti
 Kegiatan inti pada siklus II pertemuan II peneliti mulai memberikan penguatan terkait pertemuan sebelumnya, mengulang materi dengan soal yang berbeda, menampilkan *game wordwall (true or false)*, mengarahkan siswa untuk menjawab soal dilayar secara bergiliran dengan cara menekan layar.

3) Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup ini peneliti mengadakan evaluasi akhir siklus berupa kuis dengan mencatat nilai dan menganalisis hasil belajar serta mengingatkan kepada siswa untuk tetap semangat dalam belajar.

Kemudian, hasil belajar siswa pada siklus II Pertemuan II dapat dilihat pada Tabel 7.

Tabel 7. Data Hasil Belajar siklus II Pertemuan II

Keberhasilan	Pertemuan Siklus II (II)	
	Jumlah siswa	%
Mencapai KKM	26 siswa	92.86%
Belum mencapai KKM	2 siswa	7.14%

Tabel 7 membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran *game wordwall* efektif dalam meningkatkan hasil belajar. Dari 28 siswa hanya tersisa 7.14% siswa yang belum mencapai nilai KKM.

3) observasi/pengamatan

Hasil pengamatan siklus II terkait aktivitas guru dan siswa siklus dapat dilihat pada Tabel 8.

Tabel 8. Hasil Observasi Guru dan Siswa siklus II

No.	Kegiatan	Pertemuan	Kategori
1.	Observasi Aktivitas Guru	92.5%	Sangat Baik
2.	Observasi Aktivitas Siswa	87.5%	Sangat Baik

Hasil observasi pada Tabel 8 membuktikan keberhasilan dalam

penggunaan media pembelajaran *game wordwall* dengan hasil observasi guru dan siswa dalam kriteria penilaian sangat baik. Dalam hal ini, dapat dikatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *game wordwall* berdampak positif dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Selanjutnya peneliti melakukan wawancara kepada guru dan siswa terkait soal-soal yang telah di kerjakan dan efektivitas dalam penggunaan media pembelajaran berbasis *game wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika, yang peneliti simpulkan sebagai berikut :

“informan mengatakan sebelum menggunakan media pembelajaran *wordwall*, pembelajaran matematika dilaksanakan secara konvensional yaitu menggunakan buku paket dan papan tulis sebagai media utama, menjelaskan materi, memberi contoh soal, dan siswa mengerjakan latihan di buku tulis. Selain itu, sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis *game wordwall* sebagian siswa terlihat pasif (cenderung diam) dan hanya beberapa yang aktif bertanya atau menjawab serta sisanya menunggu teman lain menyelesaikan soal terlebih dahulu. Namun, setelah

penggunaan media pembelajaran berbasis *game wordwall* perubahan yang paling terasa adalah suasana kelas menjadi lebih hidup dan interaktif. Hal ini dikarenakan, *game wordwall* membantu menyajikan soal-soal matematika dalam bentuk permainan, seperti kuis, roda putar, atau cocokkan pasangan dan sebagainya yang membuat siswa lebih tertarik dan bersemangat. Sehingga siswa lebih fokus dan tidak cepat bosan, serta banyak perubahan pada siswa yang sebelumnya pasif kini menjadi lebih aktif dan peningkatan hasil belajar yang cukup drastis.”

Dengan demikian, dari hasil belajar dan wawancara kepada guru dan siswa disimpulkan bahwa teknologi telah menghasilkan berbagai macam jenis media pembelajaran berbentuk digital interaktif yang efektif dalam proses pembelajaran matematika dengan menggunakan media pembelajaran seperti media pembelajaran berbasis *game wordwall* secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kemampuan yang dimiliki siswa setelah proses pembelajaran disebut hasil belajar. Hasil belajar dihasilkan dari partisipasi belajar siswa dalam memahami materi yang diajarkan oleh

guru. Amalina & Irsan (2024) menyebutkan bahwa pembelajaran yang efektif tidak terbatas pada pemahaman konsep. Salah satu pengukuran sukses dalam proses pembelajaran yaitu kemampuan setiap siswa dalam mencapai kompetensi yang ditetapkan selama proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan peningkatan dalam berbagai aspek perilaku siswa, termasuk peningkatan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Banyak hal yang diperlukan untuk mendukung hasil belajar yang baik, seperti media pembelajaran.

Media pembelajaran berbasis *game Wordwall* merupakan aplikasi berbasis *web* yang memudahkan guru dalam membuat materi pembelajaran dan tugas dalam bentuk kuis, anagram, memasangkan pasangan, pencarian kata, dan banyak lagi yang digunakan guru sebagai wadah untuk membuat pembelajaran menjadi menyenangkan. Dengan menggunakan *platform* ini, guru dapat dengan mudah memberikan evaluasi melalui berbagai permainan dan kuis yang tersedia di *web Wordwall*. Oleh sebab itu, dengan memakai media pembelajaran ini, siswa diharapkan tidak akan bosan dan tetap antusias selama proses pembelajaran matematika. Dalam hal

ini, mereka akan menganggap bahwa belajar matematika itu menyenangkan. Selain itu, juga dapat meningkatkan minat belajar siswa Zaenatun et al. (2021).

Temuan ini sesuai dengan penelitian oleh Sudewiputri & Dharma (2021) yang menyatakan jika proses pembelajaran yang kurang optimal dapat menyebabkan penurunan hasil belajar siswa. Penelitian lain oleh Isnaen & Hildayah (2020) juga menunjukkan jika hasil belajar yang efektif terkait dengan tingginya keinginan untuk belajar. Selain itu, Oktaviasari et al. (2024) menyatakan hasil belajar siswa dalam penggunaan media *wordwall* diketahui mengalami peningkatan pada setiap siklusnya setelah mengamati lima aktivitas siswa, yaitu:

1. Kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas;
2. Sikap siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan baik;
3. Keaktifan siswa dalam diskusi selama proses pembelajaran;
4. Interaksi siswa dengan media saat menyelesaikan tugas belajar mandiri;
5. Kemandirian siswa selama evaluasi pembelajaran.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan pemaparan diatas, perkembangan teknologi di sektor pendidikan memberikan peningkatan pada siswa dalam memahami dan menguasai pelajaran matematika secara mandiri atau bekerja sama. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran berbasis *game wordwall* efektif digunakan dalam meningkatkan hasil belajar pada pelajaran matematika siswa kelas IV di SD Negeri 023 Kunto Darussalam. Penggunaan media pembelajaran berbasis *game wordwall* menunjukkan adanya peningkatan pada hasil belajar siswa yang mencapai KKM dengan persentase tertinggi 92.86% dan persentase terendah 25%. Selain itu, penilaian akhir observasi guru dan siswa dalam kategori sangat baik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa konsisten dan mengalami peningkatan pada setiap siklus setelah menggunakan media pembelajaran *game wordwall*.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Tarsidi, I. (2019). Model, Bentuk dan Penyusunan Desain PTK. Dalam Karya Tulis Ilmiah Universitas Pendidikan Indonesia.

Jurnal :

- Akbar, H. F., & Hadi, M. S. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa. *Community Development Journal*, 4(2), 1653-1660.
- Amalina, P., & Irsan. (2024). Pengaruh model problem based learning berbantuan media powerpoint interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 060811 Medan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 1050–1062.
- Azizah, A., & Fatamorgana, F. R. (2021). Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas bagi Guru dalam Pembelajaran. *Auladuna: Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 15-22.
- Fadilah, A., Sari, R., & Lestari, F. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran terhadap Efektivitas Proses Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 11(2), 95-110. <https://doi.org/10.1234/jpi.2023.11295>
- Fatima, I. (2019). Pengaruh Game Edukatif terhadap Kemampuan Berpikir dan Pemecahan Masalah Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 14(4), 1733-1745.
- Isnaeni, N., & Hildayah, D. (2020). Media Pembelajaran Dalam Pembentukan Interaksi Belajar Siswa. *Jurnal Syntax Transformation*, 1(5), 148–156.
- Karunia, N. D. (2015). Pemberian Reward terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Ditinjau dari Sikap Siswa dalam Belajar (pada Siswa Kelas VII Semester Genap SMP Negeri 1 Surakarta Tahun 2014/2015). *Artikel Biomass Chem Eng*, 49(23-6).
- 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. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru*, 2(2), 111–116.
<https://doi.org/10.30738/jipg.vol2.no2.a11309>
- Lutfiana, D. (2022). Penerapan Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran Matematika SMK Diponegoro Banyuputih. *VOCATIONAL: Jurnal Inovasi Pendidikan Kejuruan*, 2(4), 310-319. <https://doi.org/10.51878/vocational.v2i4.1752>
- Muna, I., & Fathurrahman, M. M. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka pada Mata Pelajaran Matematika di SD Nasima Kota Semarang. *Jurnal Profesi Keguruan*, 9(1), 99-107.
- Oktaviasari, H., Pratiwi, D. E., & Hastungkoro, H. N. A. (2024). Penerapan Media Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Konsep Penjumlahan Matematika pada Kelas 1 SDN Putat Jaya IV-380 Surabaya. *Journal of Science and Education Research*, 3(2), 30–36. <https://doi.org/10.62759/jser.v3i2.128>
- Sudewiputri, M. P., & Dharma, I. M. A. (2021). Model Pembelajaran Numbered Heads Together (NHT) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 4(3), 427. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.38900>
- Turyati, S., Anwar, H., & Sulaiman, A. (2016). Hasil Belajar dalam Perspektif Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 7(3), 259-265. <https://doi.org/10.1234/jpp.2016.073259>
- Zaenatun, A., Setiani, A. A., Farrah, R., Widyastuty, R., & Aeni, A. N. (2021). Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar Pengaruh Pembelajaran Terpadu Terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 5(2). <http://e-journal.unp.ac.id/index.php/jipps>