

**PENGARUH KUIS INTERAKTIF BERBASIS DIGITAL (WORDWALL)
TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA PADA MATERI PERKALIAN
PECAHAN DENGAN BILANGAN ASLI SISWA KELAS VI SDI MADAWAT**

Nur Ainun¹, Frederiksen Novenrius Sini Timba², Sonya Kristiani Maria³

¹PGSD FKIP Universitas Nusa Nipa

²PGSD FKIP Universitas Nusa Nipa

³PGSD FKIP Universitas Nusa Nipa

Alamat e-mail : nurainun50@gmail.com¹, frederiksen989@gmail.com²,
kristianimaria94@gmail.com³

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of digital-based interactive quizzes (Wordwall) on mathematics learning outcomes in the material of fraction multiplication with natural numbers for sixth-grade students at SDI Madawat. This research is motivated by the low mathematics learning outcomes of students caused by conventional and less engaging learning methods. The research method used is a quantitative method with a pre-experimental design using a one-group pretest-posttest design. The research sample consists of 23 sixth-grade students at SDI Madawat, comprising 10 male students and 13 female students. Data collection techniques use tests and observations with instruments in the form of test questions and observation sheets. Data analysis uses the Shapiro-Wilk normality test and paired samples t-test with the assistance of SPSS 27. The results show an increase in students' average scores from 50.43 in the pretest to 80.87 in the posttest. The hypothesis test results show a t-value of 12.0 with a significance of 0.000 ($p < 0.05$), which means there is a significant effect. Classical completeness in the attitude aspect increased from 43.47% to 95.65%, while in the skills aspect it increased from 34.78% to 91.3%. It can be concluded that the use of Wordwall digital-based interactive quizzes has a significant and effective effect in improving the mathematics learning outcomes of sixth-grade students at SDI Madawat in the material of fraction multiplication with natural numbers.

Keywords: Interactive Quiz Wordwall, Mathematics Learning Outcomes, Fraction Multiplication

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kuis interaktif berbasis digital (Wordwall) terhadap hasil belajar matematika pada materi perkalian pecahan dengan bilangan asli siswa kelas VI SDI Madawat. Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar matematika siswa yang disebabkan oleh pembelajaran

yang masih konvensional dan kurang menarik. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan desain pre-eksperimen menggunakan rancangan one group pretest-posttest design. Sampel penelitian adalah 23 siswa kelas VI SDI Madawat yang terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan observasi dengan instrumen berupa soal tes dan lembar observasi. Analisis data menggunakan uji normalitas Shapiro-Wilk dan uji paired samples t-test dengan bantuan SPSS 27. Hasil penelitian menunjukkan terdapat peningkatan nilai rata-rata siswa dari 50,43 pada pretest menjadi 80,87 pada posttest. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai t-hitung sebesar 12,0 dengan signifikansi 0,000 ($p < 0,05$), yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan. Ketuntasan klasikal pada aspek sikap meningkat dari 43,47% menjadi 95,65%, sedangkan pada aspek keterampilan meningkat dari 34,78% menjadi 91,3%. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan kuis interaktif berbasis digital Wordwall berpengaruh signifikan dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas VI SDI Madawat pada materi perkalian pecahan dengan bilangan asli.

Kata Kunci: Kuis Interaktif, Wordwall, Hasil Belajar Matematika, Perkalian Pecahan

A. Pendahuluan

Kualitas manusia dalam penguasaan sains dan teknologi merupakan salah satu faktor penting bagi perkembangan sebuah bangsa, terutama di tengah revolusi industri 4.0 yang sedang berlangsung. Oleh sebab itu, mutu pendidikan di Indonesia harus ditingkatkan secara terus-menerus agar mampu beradaptasi dengan perubahan zaman yang begitu dinamis. Pendidikan merupakan kegiatan terstruktur dalam membangun proses belajar yang memfasilitasi peserta didik untuk menumbuhkan kemampuan diri secara menyeluruh, meliputi nilai spiritual, disiplin diri,

karakter, kecerdasan, etika, dan kompetensi yang diperlukan.

Menurut (Mardiana & Hisnan, 2024) Pendidikan adalah suatu usaha terencana untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya secara aktif dan memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak, pengetahuan umum, serta keterampilan. Hal ini berlaku secara umum bagi masyarakat selaras dengan undang – undang pendidikan. Menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) Pasal 1 Ayat 1, pengertian

"Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara." Aksi nyatanya dapat dilakukan di lingkungan formal seperti kursus atau pelatihan kerja (Dihe & Wangdra, 2023).

Pendidikan mempunyai peran yang sangat penting untuk menjamin perkembangan dan kelangsungan hidup suatu bangsa yang bersangkutan. Hal ini dikarenakan melalui sektor pendidikan dapat dibentuk manusia yang berkualitas. Melalui pendidikan, siswa akan mengetahui berbagai ilmu pengetahuan yang luas yang akan berguna untuk bekal menuju masa depan. Salah satu bidang kegiatan Pendidikan yang ditempuh setiap siswa adalah pembelajaran.

Pada dasarnya, pembelajaran merupakan proses komunikasi antara siswa dengan lingkungan sekitarnya yang menghasilkan transformasi tingkah laku menuju arah yang lebih

positif. Sementara itu, peran pendidik adalah mengelola dan mengatur lingkungan belajar supaya mendukung terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa. Pembelajaran juga dapat diartikan sebagai usaha sadar pendidik untuk membantu peserta didik agar mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya (Tarbiyah, 2019). Disini pendidik berperan sebagai fasilitator yang menyediakan fasilitas dan menciptakan situasi yang mendukung peningkatan kemampuan belajar peserta didik. Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 20 dinyatakan bahwa Pembelajaran adalah Proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Dengan demikian, pembelajaran dapat diartikan sebagai aktivitas komunikasi antara siswa, guru, dan berbagai media belajar dalam sebuah lingkungan pendidikan. Secara sederhana, pembelajaran merupakan upaya untuk memfasilitasi siswa dalam menjalani proses belajar secara optimal. Melalui mata pelajaran tertentu. Matematika merupakan salah satu daftar mata

pelajaran yang dipelajari oleh seorang siswa dari tingkat usia dini hingga mahasiswa.

Matematika adalah ilmu yang mempelajari tentang struktur, pola, hubungan, dan konsep-konsep abstrak menggunakan logika dan penalaran yang sistematis. Secara umum, matematika berkaitan dengan bilangan, bentuk, ruang, dan perubahan. Menurut (Siswanto, 2024) Matematika merupakan ilmu yang objek kajiannya adalah konsep-konsep yang bersifat abstrak, kemudian ditampilkan dalam bentuk angka-angka dan simbol-simbol untuk memaknai sebuah ide matematis berdasarkan fakta dan kebenaran logika dalam semesta pembicaraan atau konteks. Tujuan utama pembelajaran matematika adalah untuk menumbuhkan kemandirian belajar siswa, meningkatkan keterlibatan aktif mereka dalam kegiatan pembelajaran, serta membangun pemahaman konseptual yang dapat digunakan untuk menyelesaikan permasalahan-permasalahan baru (Meria Ultra Gusteti¹, 2022). Namun demikian, realitas di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam

memahami materi matematika. Salah satu penyebabnya adalah adanya persepsi negatif terhadap matematika sebagai pelajaran yang sulit dan menakutkan (Mahmuda et al., 2021). Secara umum Mata pelajaran matematika dipandang oleh siswa sebagai mata pelajaran yang sulit. Sampai saat ini masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dan merasa takut untuk belajar matematika (Agustina & Rusmana, 2019). Persepsi ini berdampak pada rendahnya minat, motivasi, dan hasil belajar siswa sehingga banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami matematika, Hal ini dikarenakan pembelajaran yang monoton ataupun karena tidak begitu menyenangkan belajar matematika.

Masalah yang sama juga ditemukan di kelas VI SDI Madawat, di mana hasil pengamatan menunjukkan bahwa penguasaan siswa terhadap materi matematika, khususnya pada materi perkalian pecahan dengan bilangan asli, masih dinyatakan rendah. Permasalahan ini terlihat dari rendahnya nilai tugas siswa, yang dimana tugas yang diberikan belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) 60. Adapun penyebab

rendahnya hasil belajar siswa yaitu siswa kurang termotivasi dalam pembelajaran matematika, dalam proses pembelajaran guru lebih cenderung menggunakan buku dan juga media yang ada di dalam buku tersebut dan proses pembelajaran di kelas masih tertuju pada teacher centered (berpusat pada guru). Berdasarkan hasil observasi pertama yang dilakukan pada hari Senin 15 September 2025, dari 23 siswa yang mengikuti tes, sebanyak 14 siswa belum mencapai KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) sebesar 60, sementara hanya 9 siswa yang mampu mencapai KKTP, dengan nilai tertinggi sebesar 80. Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis bersama guru pamong dan dosen pembimbing lapangan berdiskusi untuk meningkatkan kondisi pembelajaran dan prestasi siswa. Sebagai solusi, dilakukan Lesson Study dengan menggunakan kuis interaktif berbasis digital (wordwall) untuk memperbaiki proses dan hasil belajar siswa. Pembelajaran yang terlihat dominan dilakukan oleh guru masih konvensional dengan penjelasan lisan tanpa media menarik dan partisipasi aktif siswa mengakibatkan rendahnya

minat dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar matematika secara keseluruhan.

Oleh karena itu, dibutuhkan alternatif pembelajaran yang mampu menjadikan begitu menyenangkan belajar matematika, salah satunya adalah dengan menggunakan aplikasi yang sudah ada dan sudah disediakan oleh pihak ketiga. Seperti pembelajaran dengan Kuis Interaktif (wordwall) yang dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran matematika yang menyenangkan. Karena penggunaan model pembelajaran, metode, dan strategi pembelajaran yang tepat dan secara optimal didukung oleh media interaktif telah dikembangkan untuk membangkitkan minat, aktivitas pembelajaran, motivasi, dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran matematika.

Kuis interaktif (*Wordwall*) adalah aplikasi yang menarik dan mudah diakses. Aplikasi ini dimaksudkan untuk menjadi sumber belajar, media, dan alat penilaian yang menyenangkan khususnya bagi siswa (Zaidatul, 2021). Kelebihan dalam *wordwall* ini dapat diakses dengan mudah, fitur-fitur yang menarik

perhatian siswa, dan aplikasi ini dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran yang tidak membosankan (Pradani, 2022).

Adapun beberapa penelitian terdahulu yang telah dilakukan dan membuktikan bahwa penggunaan kuis interaktif berbasis digital (word wall) ada pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari penelitian yang dilakukan (Purnamasari & Isnayanti, 2024) dengan judul “Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Melalui Media Interaktif Kuis Wordwall Dan Benda Konkret Siswa Kelas IV SD Model Terpadu Madani” yang menunjukan penggunaan media kuis wordwall efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV. Hal ini terbukti dengan peningkatan nilai rata-rata motivasi belajar siswa dari tahap prasiklus sebesar 51% menjadi 77% pada Siklus I, dan mencapai 91% pada Siklus II. Setiap indikator motivasi belajar, seperti ketertarikan, keterlibatan aktif, respons terhadap umpan balik, antusiasme, serta ketekunan dan konsistensi, mengalami peningkatan yang signifikan. Penelitian berikut oleh (Hafsari & Ansori, 2025) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran

Berbantuan Wordwall Pada Materi Pecahan Di Kelas V SD”.

Hasil penelitiannya menunjukkan pembelajaran berbantuan Wordwall yang dihasilkan dinyatakan “valid” dengan skor validasi materi sebesar 3,60 dan validasi media sebesar 3,79. Sementara itu, hasil dari uji kepraktisan terhadap peserta didik dan guru menghasilkan nilai kepraktisan produk sebesar 87,03% dan 97,73% yang dinyatakan “sangat praktis”. Tingkat persentase skor keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan di dalam penelitian ini adalah 86% yang dinyatakan “efektif”. Penelitian juga dilakukan oleh (Mutmainnah et al., 2024) dengan judul “Pemanfaatan Media Wordwall terhadap Evaluasi Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar” Hasil uji validitas materi pada pengembangan media pembelajaran menggunakan Wordwall ini memperoleh hasil persentase sebesar 93,33% dengan kategori sangat valid, hasil uji validitas bahasa sebesar 96% dengan kategori sangat valid, dan hasil validitas media sebesar 86,71% dengan kategori sangat valid. Sedangkan hasil uji praktikalitas memperoleh persentase sebesar 91,25% dengan kategori sangat praktis untuk angket respon

guru dan 94,66% untuk angket respon peserta didik dengan kategori sangat praktis serta hasil uji efektivitas memperoleh hasil persentase sebesar 93,35% dengan kategori sangat efektif. Dengan demikian, dapat disimpulkan media pembelajaran menggunakan Wordwall pada pembelajaran Matematika kelas IV di Sekolah Dasar telah terbukti valid, praktis, dan efektif dalam proses pembelajaran. Dari uraian diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “ Pengaruh Kuis Interaktif Berbasis digital (Wordwall) Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Perkalian Pecahan Dengan Bilangan Asli Siswa Kelas VI SDI Madawat ”.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif menggunakan data berupa angka-angka, seperti jumlah, frekuensi, dan persentase. Penelitian kuantitatif adalah salah satu metode penelitian yang sangat terorganisir. Sejak awal, penelitian ini sudah dirancang secara rinci dan sistematis hingga tahap desain penelitiannya selesai dibuat. Ciri utama dari penelitian kuantitatif adalah penggunaan angka dalam

setiap tahapannya, baik saat mengumpulkan informasi, mengolah dan memahami data yang didapat, maupun ketika menyajikan hasil akhirnya. Sedangkan yang dimaksud dengan prosedur penelitian adalah urutan langkah kerja yang dilakukan peneliti untuk mengumpulkan data dan menemukan solusi dari masalah yang sedang diteliti Syahroni, M. I. (2022).

Bentuk desain penelitian ini adalah pre-eksperimen dengan menggunakan rancangan one group pretest-posttest design. Rancangan one-group pretest-posttest design ini dilakukan terhadap satu kelompok tanpa adanya kelompok control atau pembanding. Rancangan ini dapat digambarkan sebagai berikut:

$$O_1 \rightarrow X \rightarrow O_2$$

Keterangan:

O₁: Nilai *Pretest*, untuk mengetahui awal siswa sebelum diberikan perlakuan

X: Perlakuan berupa pembelajaran menggunakan kuis interaktif berbasis dgital (wordwall)

O₂: Nilai *Posttest*, untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan

Hasil pretest dan posttest untuk mengetahui adanya pengaruh Penggunaan Kuis Berbasis Digital (Wordwall) Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Perkalian Pecahan Dengan Bilangan Asli Pada Siswa Kelas VI SDI Madawat.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Inpres Madawat yang terletak di Jln. Egon, Kabor, Kecamatan Alok, Kabupaten Sikka, dengan sampel penelitian adalah siswa kelas VI yang berjumlah 23 siswa terdiri atas 10 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan tes dan observasi dengan instrumen penilaian berupa soal tes dan lembar observasi. Instrument penelitian yang digunakan akan dilakukan Uji validitas isi oleh 2 pakar pendidikan, reliabilitas soal tes dengan Cronbach Alpha ($r=0,81$). Analisis data: Uji normalitas (Shapiro-Wilk), uji t (paired samples), effect size (Cohen'sd), distribusi individu, dan kutipan observasi naratif.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan data tes dan observasi yang telah dilakukan, hasil penelitian dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Nilai *Pretest* dan *Posttest* Nilai *pretest* di peroleh dari hasil pekerjaan siswa sebelum diberi perlakuan. Sedangkan nilai *Posttest* diperoleh dari hasil pekerjaan siswa setelah diberi tindakan dengan menggunakan Kuis interaktif berbasis diital (wordwall) Untuk mengetahui nilai *pretest* dan *Posttest* dapat di lihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Nilai *pretest* dan *Posttest* hasil belajar matematika siswa

Descriptive Statistics					
	N	Minim um	Maxim um	Mean	Std. Deviation
Pretest	23	40	80	50.43	14.610
Posttest	23	60	100	80.87	15.348
Valid N (listwise)	23				

dari tabel tersebut diperoleh hasil *pretest* peserta didik sebelum diberikan perlakuan yang terdiri dari nilai minimum yaitu 40, nilai maximum 80, nilai mean 50,43 dan std. deviation 14.610. Sedangkan pada hasil *Posttest* peserta didik setelah diberikan perlakuan diperoleh hasil minimum 60, nilai maximum 100 nilai mean 80.87 dan std. deviation 15.348.

2. Hasil Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji T. Uji T digunakan untuk mengetahui ada

tidaknya pengaruh kuis interaktif berbasis digital (wordwall) terhadap hasil belajar matematika pada *pretest* dan *posttest* yang dihitung dengan menggunakan SPSS 27. Dari hasil perhitungan tersebut diperoleh hasil yang dapat dilihat pada 3 tabel berikut ini.

Tabel 2. Uji Hipotesis

Paired Samples Test									
		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
PPre a Test ir Post 1 Test		-	11.86	2.47	-	-	-	22	.000
		-30.2		3	35.5	25.3	12.		
		435			64	05	305		

Berdasarkan tabel hasil uji Paired Samples Test yang telah dilakukan terhadap 23 siswa kelas VI SDI Madawat, penelitian ini membandingkan skor Pre-Test dan Post-Test pada materi perkalian

pecahan dengan bilangan asli. Hasil analisis menunjukkan terdapat peningkatan rata-rata skor sebesar 11.86 poin dari Pre-Test ke Post-Test, dengan standar deviasi sebesar 2.435 yang menunjukkan peningkatan skor cukup konsisten pada setiap siswa. Interval kepercayaan 95% menunjukkan bahwa perbedaan rata-rata skor berada pada rentang antara -35.564 hingga 25.305.

Nilai t-hitung yang diperoleh adalah 12.0 dengan derajat kebebasan (df) sebesar 22, dan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) menunjukkan angka 0.000 ($p < 0.05$). Hal ini membuktikan bahwa perbedaan antara skor Pre-Test dan Post-Test sangat signifikan secara statistik pada tingkat kepercayaan 95%, sehingga hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan kuis interaktif berbasis digital Wordwall terbukti efektif dan ada pengaruh signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VI SDI Madawat pada materi perkalian pecahan dengan bilangan asli. Peningkatan skor yang signifikan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran digital interaktif seperti Wordwall mampu membuat

pembelajaran matematika lebih menarik dan mudah dipahami, sehingga berdampak positif terhadap pencapaian hasil belajar siswa dengan tingkat keyakinan 95%.

D. Hasil observasi

Hasil observasi pada penelitian ini adalah hasil observasi sikap dan keterampilan. Hasil observasi disajikan dalam Tabel 4 dan Tabel 5 berikut.

Tabel 3. Hasil Observasi Sikap

	Pretest	Posttest
Jumlah Siswa	23	23
Jumlah siswa tuntas	10	22
Jumlah siswa tidak tuntas	13	1
Jumlah Nilai	1.270	1.880
Rata-rata	55,21	81,73
Ketuntasan klasikal (%)	43,47	95,65

Tabel 3 menunjukkan bahwa nilai sikap siswa pada pretest diperoleh rata-rata 55,21 dan presentase ketuntasan sebesar 43,47% dan berada pada kategori kurang. Sedangkan nilai sikap siswa pada posttest diperoleh rata-rata 81,73 dan presentase ketuntasan sebesar 95,65% dan berada pada kategori sangat baik. (Virgiawan & Marlini,

2018) menemukan bahwa banyak media pembelajaran yang memancing keaktifan siswa dalam mencapai prestasi belajar, salah satunya media kuis interaktif berbasis digital (wordwall). Media ini menciptakan kegiatan interaktif di kelas, mendorong siswa berkompetisi dan termotivasi dalam belajar. Terlihat dalam meningkatkan apresiasi, upaya belajar, keterlibatan, dan prestasi akademik siswa serta perkembangan kognitif mereka pada mata pelajaran matematika. Hal ini menunjukkan bahwa sikap siswa mengalami perubahan menjadi lebih baik.

Tabel 4. Hasil Observasi Keterampilan

	Pretest	Posttest
Jumlah Siswa	23	23
Jumlah siswa tuntas	8	21
Jumlah siswa tidak tuntas	15	2
Jumlah Nilai	1.250	1.610
Rata-rata	54,34	70
Ketuntasan klasikal (%)	34,78	91,3

Tabel 4 menunjukkan bahwa nilai keterampilan siswa pada pretest diperoleh rata-rata 54,34 dan presentase ketuntasan klasikal sebesar 34,78% berada pada kategori

sangat kurang. Selanjutnya pada posttest diperoleh rata-rata sebesar 70 dan presentase ketuntasan klasikal sebesar 91,3% berada pada kategori sangat baik.

Menurut (Nahampun et al., 2024) media pembelajaran berbasis kuis interaktif membantu siswa merasa lebih nyaman dalam proses belajar, karena mereka tidak hanya mendengar atau melihat, tetapi juga berinteraksi langsung dengan materi melalui aktivitas yang menyenangkan. Dalam konteks pembelajaran matematika, keterlibatan ini sangat penting untuk membantu siswa memahami konsep-konsep dasar yang kadang sulit dipahami jika hanya dijelaskan secara teoritis. Dalam perhitungan pada tabel menunjukkan bahwa keterampilan siswa mengalami peningkatan.

penelitian dengan menggunakan kuis interaktif *WordWall* sebagai alat pembelajaran dapat dinilai efektif dan ada pengaruh signifikan terhadap keterlibatan siswa dengan model kuis interaktif yang ada. Selain itu, aplikasi ini memungkinkan guru untuk meninjau dan mengevaluasi kinerja siswa (Fatmanisa et al., 2020). Dalam hasil belajar siswa dinilai dari tiga ranah yaitu ranah kognitif, afektif dan

psikomotorik. Dari ranah kognitif, diperoleh bahwa sebagian besar siswa telah memahami konsep perkalian pecahan dan bilangan asli dengan baik dan mampu menyelesaikan soal dengan benar. Dari ranah afektif, siswa terlihat sangat antusias, aktif, dan menunjukkan sikap positif terhadap pembelajaran, seperti berani menjawab pertanyaan dalam kuis dan bersemangat saat mengikuti permainan interaktif bersama teman-temannya. Sedangkan dari ranah psikomotorik, siswa sudah mampu mengoperasikan kuis interaktif *Wordwall* secara mandiri melalui perangkat yang tersedia, serta dapat menerapkan, langkah-langkah penyelesaian soal perkalian pecahan dan bilangan asli dengan tepat dan cepat. Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang diterapkan dalam materi perkalian pecahan dan bilangan asli untuk siswa kelas VI SD Inpres Madawat melalui kuis interaktif *Wordwall* berhasil diterapkan sehingga kemampuan siswa baik dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik sudah meningkat.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan kuis interaktif berbasis digital Wordwall terbukti memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VI SDI Madawat pada materi perkalian pecahan dengan bilangan asli. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan nilai rata-rata siswa dari 50,43 pada pretest menjadi 80,87 pada posttest. Hasil uji hipotesis menggunakan paired samples t-test menunjukkan nilai t-hitung sebesar 12,0 dengan signifikansi 0,000 ($p < 0,05$), yang berarti terdapat perbedaan yang sangat signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan kuis interaktif Wordwall.

Peningkatan hasil belajar siswa juga terlihat dari aspek sikap dan keterampilan. Pada aspek sikap, ketuntasan klasikal meningkat dari 43,47% menjadi 95,65% dengan rata-rata nilai meningkat dari 55,21 menjadi 81,73. Sementara pada aspek keterampilan, ketuntasan klasikal meningkat dari 34,78% menjadi 91,3% dengan rata-rata nilai meningkat dari 54,34 menjadi 70. Secara keseluruhan, pembelajaran menggunakan kuis interaktif Wordwall

berhasil meningkatkan kemampuan siswa pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Media pembelajaran ini membuat siswa lebih antusias, aktif, termotivasi, dan mampu memahami konsep perkalian pecahan dengan bilangan asli secara lebih baik, sehingga dapat dijadikan alternatif media pembelajaran matematika yang efektif dan menyenangkan di sekolah dasar.

Melalui hasil penelitian ini, pihak sekolah diharapkan dapat menyediakan fasilitas pendukung seperti jaringan internet yang memadai dan perangkat teknologi yang cukup agar penggunaan media pembelajaran digital dapat diterapkan secara optimal. Selain itu, guru-guru di sekolah ini perlu diberikan pelatihan mengenai pemanfaatan berbagai media pembelajaran berbasis teknologi, tidak hanya Wordwall tetapi juga aplikasi edukatif lainnya, agar dapat mengembangkan variasi pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Guru juga diharapkan dapat menerapkan kuis interaktif Wordwall pada mata pelajaran lain dan materi pembelajaran yang berbeda, sehingga manfaatnya dapat dirasakan secara lebih luas oleh seluruh siswa. Dengan demikian, kualitas

pembelajaran di SDI Madawat dapat terus meningkat dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- (Agustina & Rusmana, 2019) Agustina, L., & Rusmana, I. M. (2019). *Pembelajaran matematika menyenangkan dengan aplikasi kuis online quizizz*. 1–7.
- Dihe, L., & Wangdra, Y. (2023). *Pendidikan Adalah Faktor Penentu Daya Saing Bangsa*. September, 84–90.
- Fatmanisa, N., Amril, L. O., Wulandari, R. W., Pendidikan, S., Sekolah, G., Pendidikan, I., & Djuanda, U. (2020). *THE EFFECT OF EXPERIENTIAL LEARNING MODEL IN*. 1(1), 40–50.
- (Hafsari & Ansori, 2025) Hafsari, N., & Ansori, H. (2025). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBANTUAN*. 5, 70–82.
- Mahmuda, A. A., Astuti, M. D., & Mikdadi, A. H. (2021). *Jurnal JRPP, Volume 4 Nomor 1, Juni 2021* | 90. 4, 90–96.
- Mardiana, T., & Hisnan, K. (2024). *Efektivitas Teknologi Pendidikan dalam Pembelajaran Matematika : A systematic Literature Review*. 10 (2), 102–116.
- Meria Ultra Gusteti1, N. (2022). *Pembelajaran berdiferensiasi pada pembelajaran matematika di kurikulum merdeka*. 3(3), 636–646.
- (Mutmainnah et al., 2024) Mutmainnah, A., Andika, R., Pendidikan, D., Sekolah, G., & Pendidikan, F. I. (2024). *Pemanfaatan Media Wordwall terhadap Evaluasi Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*
- Nahampun, S. H., Gurning, P. P., Nexandika, R., & Aya, Y. (2024). *Efektivitas Metode Pembelajaran Berbasis Game dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar*. 3(3).
- (Purnamasari & Isnayanti, 2024) Purnamasari, D. I., & Isnayanti, A. N. (2024). *Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Melalui Media Interaktif Kuis Wordwall dan Benda Konkret Siswa Kelas IV SD Model Terpadu Madani*. x.
- Pradani, T. G. (2022). *Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada*

- pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. 1(5), 452–457.*
- Siswanto, E. (2024). *Kemampuan Pemecahan Masalah pada Pembelajaran Matematika : Systematic Literature Review. 8, 45–59.*
- (Sonya Kristiani Maria, Yuliana Agneta Kewa Kilok, 2024) Sonya Kristiani Maria, Yuliana Agneta Kewa Kilok, F. N. S. T. (2024). *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KOTAK PERKALIAN TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA MATERI PERKALIAN PADA PESERTA DIDIK KELAS III DI SD KATOLIK BHAKTYARSA MAUMERE. 10(1), 663–669.*
- Syahroni, M. I. (2022). *PROSEDUR PENELITIAN KUANTITATIF. 2(3), 43–56.*
- Tarbiyah, D. F. (2019). *Jurnal Edukatif - 18 -. V(1), 18–27.*
- Virgiawan, M. D., & Marlini, S. (2018). *PENGEMBANGAN KUIS INTERAKTIF BERBASIS E-LEARNING. 12(1), 29–42.*
- Zaidatul, M. (2021). *Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Menggunakan Hyflex Learning Berbantuan Wordwall. 225–235.*