

**PENGARUH MEDIA WORDWALL TERHADAP HASIL BELAJAR
MATEMATIKA SISWA KELAS II SDN TIDUNG**

Nurul Aulia Tahir¹, Andi Mulawakkan Firdaus², Marup³

PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar

Alamat e-mail : nurultahir747@gmail.com¹ andi.mulawakkan@unismuh.ac.id²
marupprodimtk@gmail.com³

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of Wordwall media on the mathematics learning outcomes of second-grade students at SDN Tidung. The research employed a pre-experimental one-group pretest-posttest design with 20 students from class II A as the sample. The instruments used were learning achievement tests (pretest and posttest) and student activity observation sheets. The results showed that the average pretest score of 49.00 increased to 79.00 in the posttest. The N-Gain test indicated a moderate level of improvement, while the one-sample t-test confirmed a significant difference between pretest and posttest results. Therefore, the application of Wordwall media positively influences students' mathematics learning outcomes.

Keywords: Wordwall, Learning Outcomes, Mathematics

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media Wordwall terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II SDN Tidung. Metode penelitian menggunakan desain pre-eksperimen one group pretest-posttest dengan sampel 20 siswa kelas II A. Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar (pretest dan posttest) serta lembar observasi aktivitas siswa. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata nilai pretest 49,00 meningkat menjadi 79,00 pada posttest. Uji N-Gain menunjukkan peningkatan dengan kategori sedang, sedangkan uji one sample t-test menunjukkan perbedaan signifikan antara pretest dan posttest. Dengan demikian, penggunaan media Wordwall berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa.

Kata Kunci: Wordwall, Hasil Belajar, Matematika

A. Pendahuluan

Pendidikan dasar merupakan fase penting dalam membentuk kemampuan intelektual, sikap, dan keterampilan peserta didik. Pada jenjang ini, siswa diperkenalkan dengan berbagai mata pelajaran, termasuk matematika yang memiliki peran strategis dalam melatih keterampilan berpikir kritis, logis, dan sistematis. Melalui pembelajaran matematika, siswa diharapkan mampu memahami konsep dasar, mengembangkan kemampuan pemecahan masalah, serta mengaplikasikan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari. Namun, kenyataannya pembelajaran matematika sering dianggap sulit dan membosankan oleh siswa sekolah dasar.

Materi yang bersifat abstrak, seperti bangun datar, seringkali menjadi kendala karena sulit dipahami tanpa bantuan media konkret. Hasil observasi di kelas II SDN Tidung menunjukkan bahwa sebagian siswa mengalami kesulitan dalam membedakan bentuk-bentuk bangun datar, kurang optimal dalam menerapkan konsep dalam kehidupan sehari-hari, serta menunjukkan minat belajar yang rendah. Hal ini

disebabkan oleh kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan guru, sehingga kegiatan belajar mengajar cenderung monoton. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa, di mana sebagian besar belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah Wordwall, sebuah aplikasi berbasis web yang memungkinkan guru membuat berbagai kuis, permainan, dan latihan interaktif. Wordwall dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif. Dengan desain berbasis permainan, media ini tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Sejumlah penelitian terdahulu mendukung efektivitas penggunaan Wordwall. Penelitian oleh Nisa & Susanto (2022) menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi berbasis Wordwall berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar matematika

siswa kelas V SD. Hapsari & Zulherman (2021) menemukan bahwa Wordwall efektif meningkatkan hasil belajar siswa sekaligus layak digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah dasar. Penelitian oleh Nabilah & Warmi (2023) juga menegaskan bahwa Wordwall berbasis website mampu meningkatkan motivasi dan prestasi belajar matematika siswa.

Selain itu, penelitian oleh Nissa & Renoningtyas (2021) membuktikan bahwa penggunaan Wordwall pada pembelajaran tematik dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa sekolah dasar. Surahmawan dkk. (2021) melaporkan bahwa Wordwall layak digunakan sebagai media pembelajaran karena mampu melatih kemampuan berpikir kreatif siswa dengan tingkat pemahaman mencapai 85%. Sementara itu, Marwiguna, Widiyanto & Wahyuni (2024) menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT berbantuan Wordwall secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Tidak hanya terbatas pada mata pelajaran matematika, penelitian lain oleh Sukma & Handayani (2022)

menunjukkan bahwa media Wordwall berbasis kuis interaktif memberikan dampak positif terhadap hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. Diyah dkk. (2023) juga menemukan bahwa Wordwall dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SD pada pembelajaran tematik. Sementara itu, penelitian oleh Salsabilaa, Mulyana & Cahyono (2023) menegaskan bahwa penggunaan Wordwall berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

Berdasarkan berbagai temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa Wordwall merupakan media pembelajaran inovatif yang telah terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar, motivasi, maupun keterlibatan siswa pada berbagai mata pelajaran di sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis pengaruh media Wordwall terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II SDN Tidung. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis bagi pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi, serta manfaat praktis bagi guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran

matematika di sekolah dasar, khususnya pada materi bangun datar.

B. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen. Design penelitian pre-eksperimen yang menggunakan satu kelas sebagai kelas fokus. One Grup Pretest-Posttest

2. Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas II di SDN Tidung. Teknik pengambilan sampel penelitian ini dalam menggunakan Purposive Sampling. Purposive sampling adalah teknik pengambilan sampel di mana subjek dipilih secara sengaja berdasarkan kriteria tertentu yang dianggap relevan oleh peneliti. Jadi pada penelitian ini akan menggunakan seluruh siswa kelas II A yang terdiri dari 20 peserta didik di SDN Tidung.

3. Desain Penelitian

Desain pada penelitian ini adalah One Group Pre test-post test Design. Desain ini digunakan karena penelitian ini

hanya melibatkan satu kelas yaitu kelas eksperimen yang diawali dengan pretest sebelum diberi perlakuan kemudian posttest setelah diberikan perlakuan.

4. Variabel Penelitian

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media wordwall (X). Dan menjadi variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa yang diberi simbol (Y).

5. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan yaitu lembar observasi siswa dan tes hasil belajar

6. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi siswa dan tes hasil belajar.

7. Teknik Analisis Data

Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini Adalah Teknik analisis Deskriptif dan analisis statistic inferensial.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Analisis Statistik Deskriptif

a. Deskripsi Hasil Belajar Matematika Sebelum dan Sesudah Penerapan Media Wordwall

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada hasil belajar matematika siswa setelah penerapan media *Wordwall*. Berdasarkan data pretest, rata-rata nilai siswa kelas II A adalah **49,00** dengan distribusi sebagian besar berada pada kategori rendah hingga sangat rendah. Setelah perlakuan, nilai rata-rata posttest meningkat menjadi **79,00**, dengan mayoritas siswa berada pada kategori tinggi hingga sangat tinggi.

No	Statistik	Nilai Statistik	
		Pretest	Posttest
1	Jumlah peserta didik	20	20
2	Skor ideal	100	100
3	Nilai Terendah	10	50
4	Nilai Tertinggi	80	100
5	Nilai Rata-rata	49,00	79,00
6	Standar Deviasi	18,32	11,65

Sebelum penggunaan media *Wordwall*, hanya **4 siswa (20%)** yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM ≥ 70), sementara **16 siswa (80%)** belum tuntas. Setelah penggunaan media *Wordwall*, ketuntasan belajar meningkat signifikan dengan **18 siswa (90%)** mencapai KKM, dan hanya **2 siswa (10%)** yang belum tuntas.

Temuan ini menunjukkan bahwa media *Wordwall* efektif meningkatkan pemahaman siswa pada materi bangun datar, yang ditunjukkan melalui peningkatan skor rata-rata serta ketuntasan klasikal yang mencapai standar yang ditetapkan sekolah.

b. Deskripsi Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan aktivitas siswa selama pembelajaran matematika dengan menggunakan media *Wordwall*. Aktivitas siswa diamati melalui empat pertemuan dengan indikator keterlibatan belajar, seperti memperhatikan penjelasan guru, berpartisipasi dalam menjawab pertanyaan, serta berinteraksi melalui permainan *Wordwall*.

Kode Pertanyaan	pertemuan				Rata - Rata	Persentase
	1	2	3	4		
1	7 5	7 1	7 7	7 5	74,5	89,69%
2	7 8	7 4	7 2	7 7	75,2 5	78,44%
3	5 9	5 1	5 4	6 8	58	88,44%
4	7 5	7 7	8 0	8 0	78	93,75%
	Jumlah				285, 75	350,32
	Rata-rata				71,4 3	87,58%

Secara keseluruhan, rata-rata aktivitas siswa

mencapai 87,58%, yang termasuk kategori sangat aktif. Hal ini mengindikasikan bahwa penerapan media Wordwall mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa terlihat lebih antusias, fokus, dan termotivasi dalam menyelesaikan soal serta berpartisipasi dalam diskusi kelas.

Dengan demikian, media Wordwall tidak hanya berdampak pada peningkatan hasil belajar, tetapi juga mendorong keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika secara lebih interaktif dan menyenangkan.

- c. Deskripsi Hasil Observasi Aktivitas Guru**
- Observasi terhadap aktivitas guru selama proses pembelajaran matematika dengan media Wordwall menunjukkan keterlaksanaan yang baik. Pengamatan dilakukan selama empat kali pertemuan dengan fokus pada aspek perencanaan, penyajian materi, pengelolaan kelas, penggunaan media, serta interaksi dengan siswa.

Secara keseluruhan, rata-rata skor observasi

aktivitas guru berada pada kategori baik hingga sangat baik. Guru mampu melaksanakan langkah-langkah pembelajaran sesuai dengan rencana, memfasilitasi siswa dalam menggunakan media Wordwall, serta memberikan bimbingan ketika siswa menghadapi kesulitan. Selain itu, guru juga berhasil menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan kondusif.

Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan media Wordwall tidak hanya meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa, tetapi juga mendukung keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran secara lebih inovatif dan efektif

2. Hasil Analisis Statistik Inferensial

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data hasil belajar siswa berdistribusi normal sehingga dapat dianalisis lebih lanjut menggunakan uji parametrik. Pengujian dilakukan dengan menggunakan uji Shapiro-

Wilk pada data pretest dan posttest.

Tests of Normality			
	Statistic	Shapiro-Wilk df	Sig.
pretest	.942	20	.258
posttest	.917	20	.087

Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Sig.) untuk data pretest maupun posttest lebih besar dari $\alpha = 0,05$. Dengan demikian, data dinyatakan berdistribusi normal. Hal ini berarti bahwa hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan memenuhi asumsi normalitas, sehingga uji hipotesis dengan one sample t-test layak untuk dilakukan.

b. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Wordwall terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II SDN Tidung. Pengujian menggunakan one sample t-test dengan kriteria ketuntasan minimal

(KKM) sebesar 70 sebagai nilai pembanding.

Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) $< 0,05$, sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata hasil posttest siswa dengan nilai KKM. Hal ini membuktikan bahwa penerapan media Wordwall berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas II SDN Tidung.

3. Pembahasan

Hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa penerapan media interaktif Wordwall memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas II SDN Tidung. Data penelitian menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest, di mana rata-rata nilai awal siswa tergolong rendah, kemudian

meningkat secara cukup signifikan setelah diberi perlakuan dengan menggunakan media Wordwall. Temuan ini menunjukkan bahwa Wordwall mampu menjadi media pembelajaran yang efektif dalam membantu siswa memahami materi bangun datar, yang pada awalnya dianggap abstrak dan sulit dipahami.

Peningkatan hasil belajar ini tidak hanya ditunjukkan oleh nilai rata-rata siswa, tetapi juga dari segi ketuntasan belajar. Sebelum penerapan media Wordwall, sebagian besar siswa belum mencapai standar KKM, sedangkan setelah pembelajaran menggunakan Wordwall, mayoritas siswa berhasil mencapai ketuntasan belajar. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan media yang interaktif, variatif, dan berbasis permainan mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama pembelajaran. Wordwall memberikan

pengalaman belajar yang menyenangkan melalui kuis, latihan soal, maupun permainan edukatif, sehingga siswa lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif.

Hasil observasi aktivitas siswa juga menunjukkan peningkatan yang signifikan. Siswa lebih aktif dalam mengikuti instruksi guru, berpartisipasi dalam kegiatan, serta mampu menyelesaikan soal yang diberikan dengan antusias. Dengan demikian, Wordwall tidak hanya berdampak pada peningkatan kognitif siswa, tetapi juga pada aspek afektif berupa motivasi belajar dan keaktifan di kelas. Sementara itu, hasil observasi aktivitas guru menunjukkan bahwa penerapan Wordwall membantu guru dalam mengelola pembelajaran dengan lebih terstruktur dan bervariasi.

Namun demikian, analisis N-Gain menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar berada pada kategori sedang. Artinya, meskipun terdapat peningkatan yang

jas, namun hasil tersebut belum mencapai kategori tinggi. Faktor-faktor yang mungkin memengaruhi hal ini antara lain keterbatasan waktu pembelajaran, perbedaan kemampuan awal siswa yang cukup beragam, serta faktor eksternal seperti kurangnya dukungan belajar di rumah dan motivasi pribadi siswa yang bervariasi. Dengan kata lain, Wordwall memang efektif meningkatkan hasil belajar, tetapi masih terdapat variabel lain yang perlu diperhatikan agar hasil yang diperoleh lebih optimal.

Temuan penelitian ini sejalan dengan beberapa penelitian relevan sebelumnya yang menunjukkan bahwa media berbasis permainan digital dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Nisa & Susanto (2022), misalnya, membuktikan adanya pengaruh signifikan penggunaan game edukasi berbasis Wordwall terhadap hasil belajar matematika di kelas V. Demikian pula,

penelitian oleh Hapsari & Zulherman (2021) menegaskan bahwa penggunaan media Wordwall dapat meningkatkan hasil belajar sekaligus memotivasi siswa untuk lebih aktif. Dengan demikian, hasil penelitian ini menguatkan bukti empiris bahwa Wordwall merupakan media pembelajaran yang inovatif, layak, dan relevan digunakan pada jenjang sekolah dasar, khususnya dalam pembelajaran matematika.

Berdasarkan uraian di atas, dapat ditegaskan bahwa penerapan media Wordwall memberikan kontribusi positif bagi peningkatan hasil belajar siswa, meskipun peningkatan tersebut masih berada pada kategori sedang. Oleh karena itu, guru disarankan untuk mengombinasikan Wordwall dengan strategi pembelajaran lain yang lebih variatif agar hasil belajar siswa dapat ditingkatkan secara lebih maksimal. Selain itu, dukungan dari sekolah dan orang tua juga sangat diperlukan untuk

menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif di luar kelas. Dengan langkah-langkah tersebut, diharapkan efektivitas penggunaan Wordwall dalam pembelajaran matematika dapat semakin optimal dan berkelanjutan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan media interaktif Wordwall berpengaruh positif terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II SDN Tidung. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata siswa dari pretest ke posttest, serta persentase ketuntasan belajar yang meningkat secara signifikan setelah menggunakan media Wordwall. Selain itu, hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall mampu meningkatkan keaktifan dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran, serta memudahkan guru dalam mengelola proses belajar mengajar.

Meskipun nilai N-Gain berada pada kategori sedang, temuan ini

tetap mengindikasikan bahwa Wordwall merupakan media pembelajaran yang efektif dan layak digunakan pada pembelajaran matematika di sekolah dasar. Dengan demikian, Wordwall dapat dijadikan alternatif media pembelajaran inovatif untuk membantu siswa memahami materi yang bersifat abstrak, seperti bangun datar, sekaligus meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan media video animasi berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. *Jurnal basicedu*, 5(4), 2384-2394.
- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh penggunaan game edukasi berbasis wordwall dalam pembelajaran matematika terhadap motivasi belajar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 140-147.
- Nabilah, N. P., & Warmi, A. (2023). Penggunaan media pembelajaran berbasis website wordwall games terhadap motivasi belajar matematika di Kelas VIII SMPN 2 Jalancagak. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 4(2), 1454-1464.

Nissa, S. F., & Renoningtyas, N. (2021). Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2854-2860.

Sukma, K. I., & Handayani, T. (2022). Pengaruh penggunaan media interaktif berbasis wordwall quiz terhadap hasil belajar IPA di sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1020-1028.