

The Effectiveness of Wordwall on Fourth-Grade Students' Learning Outcomes in Fractional Materials at SDN 70 Singkawang

Maria Dona Elsinta Febrianti¹, Eti Sunarsih², Gunta Wirawan³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Institut Sains dan Bisnis Internasional Singkawang^{1,2,3}

Article Information

Submitted : July 25, 2025

Reviewed : August 4, 2025

Published : November 30, 2025

Keyword

Wordwall, Learning Outcome, Mathematics, Fractional

Correspondence Email:

1516.mariadonaef.ix@gmail.com

ABSTRACT

This research is a type of pre-experimental research that involves one class as an experimental class. The main objective is to evaluate the effectiveness of the use of Wordwall media on learning outcomes in fractional materials. The effectiveness studied includes three aspects, namely Mathematics learning outcomes, Student Response to the learning process, and Learning Implementation. The subject of this study is fourth grade students of SDN 70 Singkawang consisting of 29 students. The design used in this study is One Group Pretest-Posttest Design, which involves only one group without a control class. Based on the results of the data obtained, only 31.03% of students achieved the level of completeness in Mathematics subjects. Therefore, the use of Wordwall media is needed as a solution to overcome these problems. The results of this study show that 1) The learning outcomes before using Wordwall media were 9 people or 31.03% who achieved minimum completeness, and after using Wordwall media there were 26 people or 89.66% of students who achieved Minimum Completeness, so that based on the results of data processing there was a significant difference between student learning outcomes before and after using Wordwall media. 2) Students' response to the use of Wordwall media in mathematics learning showed very positive results, which was 96.6%. 3) The implementation of the learning process using Wordwall media is in the very good category.

DOI : <https://doi.org/10.22437/gentala.v4i1.xxxxx>

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar merupakan tahap awal yang sangat penting dalam membentuk kemampuan berpikir logis, kritis, dan kreatif peserta didik serta suatu proses perubahan sikap dan perilaku seseorang dalam proses pertumbuhan dan perkembangan dengan memberikan pengajaran dan pelatihan, maka dari itu Pendidikan merupakan proses yang sangat penting dalam hidup manusia. Undang-undang nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 3 tujuan Pendidikan Nasional adalah “mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri serta menjadi warga negara yang demokratis juga bertanggung jawab”. Sehingga secara esensial setiap individu berhak mendapat akses Pendidikan penuh yang dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Melalui

Pendidikan, diharapkan dapat menghasilkan generasi penerus yang memiliki kecerdasan dan kualitas pribadi yang baik, serta mampu mengoptimalkan kemajuan zaman dengan baik, tidak hanya itu melalui Pendidikan juga diharapkan terbentuk generasi yang memiliki semangat nasionalisme yang kuat, dengan demikian Pendidikan sangat penting dan wajib diberikan kepada setiap warga negara sejak dini (Fitri, 2021:1618).

Salah satu komponen penting dalam pendidikan adalah kurikulum. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan melalui program Merdeka Belajar merancang kurikulum yang fleksibel, menyesuaikan dengan kebutuhan, minat, dan bakat peserta didik. Kurikulum ini bertujuan meningkatkan mutu pendidikan, menciptakan suasana belajar yang nyaman, serta memperbaiki kualitas sumber daya manusia. Guru diberi keleluasaan memilih bahan ajar sesuai karakteristik siswa, termasuk dalam pembelajaran matematika.

Matematika merupakan mata pelajaran penting namun kerap dianggap sulit karena bersifat abstrak dan berkaitan dengan angka serta rumus. Oleh karena itu, pembelajaran matematika di SD perlu disesuaikan dengan perkembangan berpikir siswa (Setiawan et al., 2020:2). Salah satu materi yang menantang adalah pecahan, yang memerlukan keterampilan berhitung lebih tinggi dibandingkan operasi bilangan lain (Sofiana, 2015:2). Kesulitan siswa dalam memahami materi matematika dapat berdampak pada rendahnya hasil belajar.

Hasil belajar mencerminkan penguasaan siswa terhadap materi yang telah dipelajari, khususnya dalam ranah kognitif pada penelitian ini. Hasil tersebut dipengaruhi oleh berbagai faktor internal seperti kecerdasan, motivasi, dan gaya belajar, serta faktor eksternal seperti lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Kurikulum Merdeka yang diluncurkan oleh Kemdikbud memberikan keleluasaan bagi guru dan siswa dalam memilih metode dan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV SDN 70 Singkawang, ditemukan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pecahan, terutama dalam menentukan pembilang dan penyebut serta menyederhanakan pecahan. Hal ini diperkuat oleh hasil prariset, di mana 83,33% siswa belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dengan standar minimal 65. Selain itu, pembelajaran masih dilakukan secara konvensional tanpa pemanfaatan media digital yang menarik, sehingga berdampak pada rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa.

Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif menjadi salah satu faktor penting untuk meningkatkan perhatian serta hasil belajar siswa, khususnya pada materi matematika. Tantangan yang sering muncul di kelas IV adalah rendahnya pemahaman konsep pecahan karena penyajiannya masih bersifat konvensional dan kurang memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Dalam konteks ini, kehadiran media digital seperti aplikasi interaktif terbukti mampu membantu siswa memahami konsep abstrak melalui visualisasi dan aktivitas praktik. Hal ini sejalan dengan Hidayat (2022:113) yang menjelaskan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan melalui Smart Apps Creator mampu meningkatkan keterlibatan serta pemahaman siswa pada materi pecahan.

Penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan berbasis teknologi seperti Wordwall diyakini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Wordwall merupakan media berbasis web yang menyediakan berbagai aktivitas interaktif seperti kuis, pencocokan, dan anagram, yang dapat diakses melalui laptop maupun smartphone (Fikriansyah & Layyinnati, 2021:3). Penelitian yang dilakukan oleh Siagian & Tarigan (2023:892) menunjukkan bahwa penggunaan media Wordwall mampu meningkatkan rata-rata nilai siswa dari 39,79 menjadi 79,37. Hasil serupa juga ditemukan oleh Agusti & Aslam (2022:5798) yang menyimpulkan adanya pengaruh signifikan penggunaan Wordwall terhadap hasil belajar IPA siswa sekolah dasar berdasarkan uji-t ($t_{hitung} = 3,203 > t_{tabel} = 2,039$ pada $\alpha = 0,05$).

Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti tertarik untuk mengkaji efektivitas penggunaan media Wordwall terhadap hasil belajar siswa pada materi pecahan di kelas IV SDN 70 Singkawang, dengan harapan media ini dapat menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Metode tersebut dipilih karena penelitian berfokus pada pengukuran perubahan hasil belajar yang dinyatakan dalam bentuk angka. Penelitian menggunakan desain pra-eksperimen tipe one-group pretest-posttest, di mana satu kelompok peserta didik diberi tes awal, kemudian diberi perlakuan, dan selanjutnya diuji kembali menggunakan instrumen yang sama.

Penelitian dilaksanakan di kelas IV SDN 70 Singkawang pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025, dengan jumlah peserta didik sebanyak 29 orang sebagai kelas eksperimen. Prosedur penelitian diawali dengan tahap persiapan yang mencakup penyusunan perangkat

pembelajaran, pembuatan instrumen tes pilihan ganda sebanyak sepuluh soal, penyusunan angket respon siswa, serta lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan dikembangkan melalui platform Wordwall dan disesuaikan dengan materi pecahan untuk kelas IV.

Tahap pengumpulan data diawali dengan pemberian pretest kepada seluruh peserta didik untuk mengetahui kemampuan awal mereka sebelum perlakuan diberikan. Setelah itu, proses pembelajaran menggunakan media Wordwall dilaksanakan dalam tiga pertemuan. Usai seluruh rangkaian pembelajaran selesai, siswa diberikan posttest untuk mengetahui perubahan hasil belajar setelah penggunaan media tersebut.

Selain data tes, peneliti juga mengumpulkan data melalui angket respon siswa terhadap penggunaan media Wordwall serta observasi keterlaksanaan pembelajaran oleh pengamat. Seluruh data yang terkumpul kemudian dianalisis. Hasil pretest dan posttest dianalisis menggunakan uji N-Gain untuk melihat tingkat peningkatan hasil belajar, sedangkan perbedaan skor sebelum dan sesudah perlakuan diuji menggunakan uji t berpasangan. Hasil analisis ini digunakan untuk menentukan efektivitas media Wordwall dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri dari teknik tes dan non-tes. Teknik tes digunakan untuk mengukur pemahaman siswa melalui pretest dan posttest berupa 10 soal pilihan ganda. Sementara itu, teknik non-tes dilakukan melalui angket respon siswa untuk mengetahui tanggapan terhadap penggunaan media Wordwall, serta lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran guna memperoleh data selama proses pembelajaran berlangsung.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan media Wordwall dalam meningkatkan hasil belajar siswa, data dianalisis menggunakan uji normalitas, uji *paired sample t-test*, dan uji N-Gain. Analisis ini dilakukan untuk melihat perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan serta mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar siswa. Selain itu, data respon siswa yang diperoleh melalui angket dianalisis secara kuantitatif deskriptif menggunakan persentase. Adapun data keterlaksanaan pembelajaran dianalisis berdasarkan skor observasi yang dikalkulasi dalam bentuk persentase untuk mengetahui tingkat keterlaksanaan penggunaan media Wordwall selama proses pembelajaran berlangsung.

Uji Normalitas adalah salah satu jenis uji asumsi klasik yang bertujuan untuk memahami pola penyebaran data dalam suatu kelompok atau populasi, yang mana uji ini terdapat dua jenis pola penyebaran data, yaitu distribusi normal dan distribusi tidak normal. Jika data setiap variabel berdistribusi normal, maka pengujian hipotesis dapat dilakukan menggunakan statistik parametrik, yang mana Statistik parametrik merupakan analisis statistik yang digunakan untuk menguji hipotesis terkait rata-rata dan varians populasi. Namun, jika data tidak berdistribusi normal, maka penggunaan uji parametrik statistik tidak dianjurkan. Pada penelitian ini akan menggunakan uji liliefors (Lo) dengan bantuan Microsoft Exel. Taraf signifikansi pada uji normalitas yaitu 5%, sehingga $\alpha = 0,05$. Kriteria: jika $\text{sig} > 0,05$, maka data berdistribusi normal, dan jika $\text{sig} < 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal.

Uji N-Gain merupakan suatu teknik analisis data yang digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan atau intervensi pembelajaran. Uji ini membandingkan skor pretest (sebelum perlakuan) dan posttest (setelah perlakuan) untuk mengetahui seberapa besar peningkatan yang terjadi. Dengan kategori peningkatan skor N-Gain dapat dilihat pada kriteria gain dalam tabel berikut:

Tabel 1. Kriteria Nilai N-Gain

N-Gain	Kriteria
$N\text{-Gain} \geq 0,7$	Tinggi
$0,30 < N\text{-Gain} < 0,70$	Sedang
$N\text{-Gain} \leq 0,30$	Rendah

Sumber: Yuhani et al dalam Zarkasyi., (2018:449)

Uji t-Test yang digunakan oleh peneliti adalah uji *paired sample t test* pada uji coba terbatas dan uji *independent sample t-test* pada uji coba skala luas. Taraf signifikansi pada uji t yaitu 5%, sehingga $\alpha = 0,05$. Jika $\text{sig} (2\text{-tailed}) > 0,05$ maka H_0 diterima, dan jika $\text{sig} (2\text{tailed}) < 0,05$ maka H_0 ditolak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media Wordwall terhadap hasil belajar siswa pada materi pecahan di kelas IV SDN 70 Singkawang. Data yang diperoleh dalam penelitian ini meliputi hasil pretest dan posttest. Penelitian ini dilakukan di kelas IV, di mana pretest diberikan sebelum perlakuan. Setelah itu, peneliti mengamati responden kembali dengan memberikan perlakuan, lalu memberikan posttest.

Pengujian normalitas data dalam penelitian ini dilakukan untuk memastikan apakah skor hasil Pretest dan Posttest yang diperoleh berdistribusi secara normal. Uji ini diterapkan pada data hasil belajar siswa pada materi pecahan dengan menerapkan media wordwall. Adapun hasil dari uji normalitas tersebut disajikan pada tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Data

Hasil	Pretest	Posttest
Lilliefors Hitung	0,1404	0,1545
Lilliefors Tabel	0,161	0,161
Kesimpulan	LH<LT	LH<LT
Keputusan	Normal	

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa hasil perhitungan uji normalitas dengan rumus Lillifors untuk soal pretest dan posttest adalah 0,1404 dan 0,1545 dengan L Tabel 0,161 sehingga dapat disimpulkan bahwa L hitung < L tabel yang mana uji statistic berdistribusi normal dan selanjutnya dapat dilanjutkan dengan uji N-Gain.

Pada penelitian ini uji homogenitas tidak diperlukan karena tidak terdapat kelas pembanding atau kelas control sehingga uji hipotesis langsung dilakukan. Berdasarkan hasil uji normalitas yang telah peneliti lakukan dikelas eksperimen atau responden, yang mana menunjukkan bahwa uji normalitas berdistribusi normal sehingga syarat analisis data statistic parametrik terpenuhi. Selanjutnya adalah uji N-Gain dilakukan yang mana pada bagian ini disajikan hasil analisis peningkatan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Matematika setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media Wordwall. Uji N-Gain digunakan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan nilai siswa dengan membandingkan hasil Pretest dan Posttest dalam satu kelas. Nilai N-Gain yang diperoleh menunjukkan seberapa efektif pembelajaran dengan media Wordwall dalam membantu siswa memahami materi yang diajarkan. Berikut disajikan hasil uji N-Gain:

Tabel 3. Hasil Uji N-Gain

	Pre-test	Post-test	Post – Pre	Skor Ideal (100 – Pre)	N-Gain Score	%
Mean	55,52	81,38	25,86	44,48	0,57	57,04

Berdasarkan tabel diatas bahwa hasil perhitungan uji N-Gain memperoleh hasil 0,57 yang mana angka tersebut termasuk kedalam kategori sedang sehingga dapat dikatakan media Wordwall cukup efektif dalam meningkatkan pemahaman matematika siswa.

Langkah selanjutnya adalah melakukan uji t berpasangan (*Paired Sample T-Test*). Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai Pretest dan Posttest siswa setelah mengikuti pembelajaran Matematika dengan menggunakan media Wordwall. Dengan uji ini, dapat dilihat apakah peningkatan yang terjadi bersifat signifikan secara statistik. Adapun penjabaran hasil uji ini adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Perhitungan Uji T Berpasangan

Statistika	
T hitung	9,001
T tabel	2,048
Keputusan	T Hitung > T Tabel
Kesimpulan	Terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai Pretest dan Posttest siswa setelah pembelajaran Matematika menggunakan media Wordwall

Berdasarkan tabel diatas hasil perhitungan uji t berpasangan (*Paired Sample T-Test*) bahwa diperoleh nilai t hitung yaitu 9,001 dan t tabel 2,048, sehingga dapat disimpulkan t hitung > t tabel yaitu $9,001 > 2,048$ yang mana terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest siswa setelah pembelajaran Matematika menggunakan media aplikasi Wordwall.

Data hasil respon siswa diperoleh setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Wordwall pada kelas responden. Hasil angket digunakan untuk mengetahui ketertarikan siswa terhadap proses pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan media aplikasi Wordwall. Adapun hasil pengisian angket respon siswa yang dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 5. Hasil Angket Kelas IV

No	Frekuensi		Persentase (%)	
	Ya	Tidak	Ya	Tidak
1	29	0	100	0
2	29	0	100	0
3	27	2	93,1	6,9
4	28	1	96,55	3,45
5	26	3	89,66	10,34
6	28	1	96,55	3,45
7	29	0	100	0
8	27	2	93,1	6,9

No	Frekuensi		Persentase (%)	
	Ya	Tidak	Ya	Tidak
9	29	0	100	0
10	29	0	100	0
Jumlah	281	9	969	31
Rata-rata	28,1	0,9	96,9	3,1

Berdasarkan tabel diatas didapatkan hasil rata-rata respon positif siswa sebesar 96,9% dan 3,1% untuk respon negatifnya sehingga termasuk kedalam kategori respon siswa sangat positif terhadap proses pembelajaran menggunakan media Wordwall.

Keterlaksanaan pembelajaran yang diobservasi adalah berkaitan dengan proses pembelajaran Matematika dengan menggunakan media Wordwall, yang mana mengacu pada Modul Ajar yang telah peneliti gunakan pada kelas eksperimen. Hasil observasi terhadap keterlaksanaan proses pembelajaran Matematika dengan menggunakan media Wordwall dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6. Hasil Pengamatan Keterlaksanaan Proses Pembelajaran Lembar Pengamatan

P1	P2
3,719	3,594
Rata-rata	
3,6565	
Sangat Baik	

Berdasarkan tabel diatas bahwa hasil perhitungan untuk pengamatan proses keterlaksanaan pembelajaran diperoleh rata-rata 3,657 yang mana menunjukkan proses pembelajaran sangat baik.

Pembahasan

Pada bagian ini disajikan pemaparan dan analisis hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SDN 70 Singkawang pada siswa kelas IV. Fokus pembahasan diarahkan untuk menjawab rumusan masalah yang telah ditetapkan, dengan mengaitkan temuan lapangan terhadap teori-teori yang relevan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan pemahaman siswa pada materi pecahan. Temuan ini sejalan dengan analisis yang dilakukan oleh Midiyanto dan Hunaifi (2022:255–260) yang mengungkapkan bahwa siswa kelas IV membutuhkan media pembelajaran yang bersifat visual, menarik, dan mudah dioperasikan untuk membantu mereka memahami konsep pecahan yang abstrak. Dengan adanya media yang sesuai kebutuhan tersebut, siswa menjadi lebih termotivasi dan lebih mudah mengikuti proses pembelajaran, sebagaimana terlihat pula

pada hasil penelitian ini. Analisis dilakukan secara sistematis untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai efektivitas media Wordwall dalam pembelajaran Matematika.

Penelitian dilaksanakan selama tiga pertemuan yang mencakup kegiatan pretest, pembelajaran dengan media Wordwall baik secara individu maupun kelompok, serta posttest dan penyebaran angket respon siswa. Sebanyak 29 siswa menjadi subjek dalam penelitian ini dan memperoleh perlakuan dengan media Wordwall. Hasil awal yang diperoleh melalui pretest menunjukkan bahwa hanya 9 siswa (31,03%) yang mencapai ketuntasan minimal, yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi pecahan. Setelah dua kali pertemuan pembelajaran dengan Wordwall, hasil posttest menunjukkan peningkatan signifikan di mana 26 dari 29 siswa (89,66%) berhasil mencapai ketuntasan.

Perhitungan N-Gain menghasilkan rata-rata sebesar 0,57 yang termasuk dalam kategori sedang ($0,30 \leq g \leq 0,70$), mengindikasikan adanya peningkatan hasil belajar yang cukup berarti. Peningkatan ini didukung oleh hasil uji paired sample t-test yang menunjukkan bahwa rata-rata nilai pretest sebesar 55,52 meningkat menjadi 81,38 pada posttest. Dengan nilai t hitung sebesar 9,001 yang lebih besar dari t tabel 2,048, maka hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media Wordwall. Hasil ini sejalan dengan pendapat Hadi et al., (2024:472) yang menyatakan bahwa Wordwall dapat meningkatkan minat, kesenangan, dan motivasi belajar siswa sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar. Dukungan juga diberikan oleh Wati et al., (2025:331) yang menegaskan bahwa game edukatif Wordwall dengan elemen tantangan, kompetisi, dan interaksi mampu merangsang pemikiran kritis siswa serta mendorong mereka lebih aktif dalam pembelajaran.

Selain memberikan pengaruh pada hasil belajar, penggunaan media Wordwall juga mendapat respon yang sangat positif dari siswa. Berdasarkan hasil angket yang dibagikan pada pertemuan ketiga, sebanyak 96,6% siswa menyatakan sangat setuju dan tertarik dengan pembelajaran menggunakan media Wordwall. Hal ini menunjukkan bahwa media interaktif seperti Wordwall mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti pelajaran matematika. Siswa yang sebelumnya merasa bahwa matematika adalah mata pelajaran yang sulit dan membosankan, mulai merasakan perubahan sikap menjadi lebih positif. Temuan ini didukung oleh penelitian Tanthowi et al., (2023:569) yang menunjukkan bahwa Wordwall efektif dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran dan respon

siswa. Selain itu, Triyani (2023:45) juga mengungkapkan bahwa sebesar 94,1% siswa menunjukkan ketertarikan terhadap pembelajaran melalui media game interaktif Wordwall, yang berdampak pada peningkatan pemahaman dan motivasi belajar mereka.

Adapun keterlaksanaan proses pembelajaran juga menjadi fokus dalam penelitian ini. Penilaian dilakukan melalui observasi oleh dua orang pengamat selama dua pertemuan pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan bahwa guru melaksanakan pembelajaran dengan sangat baik. Pada pertemuan pertama, 87,5% penilaian berada pada kategori sangat baik dan 12,5% pada kategori baik. Pada pertemuan kedua, 75% dinilai sangat baik dan 25% baik. Ratarata skor keseluruhan keterlaksanaan guru adalah 3,657, yang termasuk dalam kategori sangat baik. Penilaian ini menunjukkan bahwa guru telah menjalankan proses pembelajaran sesuai dengan tahapan yang direncanakan, mulai dari kegiatan pendahuluan, inti, hingga penutup, dengan memanfaatkan media Wordwall secara optimal.

Tingginya keterlaksanaan pembelajaran ini turut mendukung keberhasilan pembelajaran dengan media Wordwall. Sebagaimana dijelaskan oleh Nadia et al., (2022:41), peningkatan hasil belajar yang signifikan berkaitan erat dengan pelaksanaan pembelajaran yang terstruktur dan konsisten. Hal ini juga diperkuat oleh pendapat Ihsan (2024:46) yang menyatakan bahwa keterlaksanaan guru dalam pembelajaran berbasis media Wordwall cenderung berada dalam kategori sangat baik, menunjukkan bahwa media ini tidak hanya menarik bagi siswa, tetapi juga mendukung guru dalam menyampaikan materi secara efektif.

Berdasarkan keseluruhan hasil analisis, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Wordwall dalam pembelajaran Matematika kelas IV SDN 70 Singkawang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, menciptakan respon positif dari siswa terhadap proses pembelajaran, serta mendukung keterlaksanaan proses pembelajaran yang optimal. Kombinasi antara media pembelajaran yang interaktif, pendekatan pengajaran yang terstruktur, dan partisipasi aktif siswa terbukti mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih hidup, menyenangkan, dan bermakna.

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di kelas IV SDN 70 Singkawang, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Wordwall efektif dalam meningkatkan hasil belajar Matematika, yang ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata dari pretest sebesar 55,52

menjadi 81,38 pada posttest, dengan N-Gain sebesar 0,57 dalam kategori sedang dan hasil uji paired sample t-test menunjukkan t hitung sebesar $9,001 > t$ tabel 2,048 yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara hasil sebelum dan sesudah perlakuan; selain itu, 96,6% siswa memberikan respon sangat positif terhadap pembelajaran dengan Wordwall, dan keterlaksanaan proses pembelajaran dinilai sangat baik dengan rata-rata skor 3,657 dari dua pengamat, sehingga media Wordwall terbukti mampu meningkatkan hasil belajar, motivasi, dan efektivitas pembelajaran secara keseluruhan. Media ini terbukti mampu mengubah suasana belajar menjadi lebih hidup, mendorong keterlibatan siswa, dan memberikan pengalaman belajar yang tidak hanya informatif, tetapi juga menyenangkan. Dengan kata lain, Wordwall bukan sekadar alat bantu, melainkan jembatan yang memudahkan guru dan siswa dalam mencapai tujuan belajar dengan cara yang lebih menarik dan bermakna. Oleh karena itu, Wordwall layak diterapkan sebagai media pembelajaran inovatif di sekolah dasar, khususnya dalam pembelajaran Matematika.

Rekomendasi

Penelitian ini merekomendasikan agar guru memanfaatkan media interaktif seperti Wordwall dalam pembelajaran Matematika, khususnya pada materi pecahan, untuk meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa. Peneliti juga menyarankan agar penelitian selanjutnya mengembangkan berbagai bentuk media pembelajaran berbasis teknologi yang lebih inovatif, sehingga dapat memperkaya strategi pembelajaran dan menyesuaikan dengan kebutuhan serta karakteristik siswa di era digital.

REFERENSI

- Abdullah, K., Jannah, M., Aiman, U., Hasda, S., Fadilla, Z., Taqwin, Masita, Ardiawan, K. N., & Sari, M. E. (2021). Metodologi Penelitian Kuantitatif. In N. Saputra (Ed.), *PT Rajagrafindo Persada* (Vol. 3, Issue 2). Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Agusti, N. M., & Aslam. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5794–5800. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3053>
- Afiyah, K. N., & Sutriyani, W. (2024). Efektivitas metode game-based learning berbantuan media flashcard pecahan terhadap hasil belajar matematika siswa. *LINEAR: Journal of Mathematics Education*, 5(2), 171-180.
- Dahlan, T., & Indriyani, Y. (2025). Pengaruh Model Problem Beased Learning Berbantuan Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sains dan Teknologi Terapan* | E-ISSN: 3031-7983, 2(2), 215-221.

- Febriyanti, S., Purhanudin, M. V., & Anwar, C. (2025). Efektivitas Pembelajaran Game Based Learning Berbantuan Wordwall Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Materi Operasi Hitung Campuran. *Primary: Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar*, 17(1), 17-34.
- Febrianti, I., & Baidullah, B. (2025). Enhancing Students' Learning Motivation through Wordwall Educational Games in Mathematics. *Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, 5(3), 1201-1212.
- Fikriansyah, M., & Layyinnati, I. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Website (Wordwall) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 07 Paciran. *Jurnal Mahasiswa Pendidikan*, 1, 1-32.
- Fitri, S. F. N. (2021). Problematika Kualitas Pendidikan Di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5, 1617-1620.
- Hidayat, F. H. F. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan smart apps creator untuk mata pelajaran matematika pada materi pecahan kelas 4 SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(01), 112-120.
- Ihsan, M. (2024). *Pengaruh Penggunaan Media Game Edukasi Wordwall Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Viii Smp Negeri 5 Tinambung*. 7(1), 39-49.
- Irawan, A., & Febriyanti, C. (2016). Efektifitas Mathmagic dalam Peningkatan Hasil Belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 6(1).
- Kamswara, C. V., Chasanatun, F., & Sumeni, M. (2024). Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Wordwall pada Pelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas II SDN 02 Tawangrejo Madiun Tahun Ajaran 2023/2024. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(3), 1495-1502.
- Kholik, C. F., & Muthi, I. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Peningkatan Minat Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(7), 276-281.
- Nadia, A. I., Afiani, K. D. A., Naila, I., & Muhammadiyah, U. (2022). Penggunaan Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia Universitas Muhammadiyah Surabaya*, 12(1), 33-43.
- Norlaila, N., Ansori, H., & Juhairiah, J. (2024). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif PhET simulation terhadap hasil belajar siswa pada materi pecahan. *JURMADIKTA*, 4(2), 54-66.
- Midiyanto, V. F. F., & Hunaifi, A. A. (2022, December). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran untuk Siswa SD Kelas IV pada Materi Pecahan. *In Prosiding Seminar Nasional Kesehatan, Sains dan Pembelajaran (Vol. 2, No. 1, pp. 255-260)*.
- Ruhsah Triyani. (2023). Penggunaan Game Interaktif Berbasis Wordwall sebagai Media Pembelajaran Matematika pada Siswa SMP. *Intellectual Mathematics Education (IME)*, 1(1), 40-49. <https://doi.org/10.59108/ime.v1i1.24>

- Saputro, H. B., & Febriani, O. R. (2023). Pengaruh penggunaan modul digital interaktif terhadap minat dan hasil belajar materi pecahan Kelas IV SDN 2 Klesem. *Jurnal Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 4(1), 130-139.
- Setiawan, Y. U., Yandari, I. A. V., & Pamungkas, A. S. (2020). Pengembangan Kartu Domino Pecahan Sebagai Media Pembelajaran Matematika di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar*, 12, 1-12.
- Siagian, G. I., & Tarigan, D. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Berbantuan Wordwall terhadap Hasil Belajar Siswa Matematika Kelas IV SDN 173633 Porsea. *Journal on Education*, 6(1), 886-893.
- Sofiana. (2015). *Peningkatan Hasil Belajar Operasi Hitung Bilangan Pecahan Melalui Pendekatan Matematika Realistik Pada Siswa Kelas V SD Negeri 3 Grenggeng* [Negeri Yogyakarta]. <http://dx.doi.org/10.1016/j.jbusres.2013.07.020>
- Tanthowi, I., Wahyu Utami, L., Salsabilah, N., Iqamah, N., Tias Azizah Awalia, P., Malikah, S., & Haer, A. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Sains Dan Teknologi*, 6(4), 563. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/justek>
- Waluyo Hadi, Yofita Sari, & Nadra Maulida Pasha. (2024). Analisis Penggunaan Media Interaktif Wordwall terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 14(2), 466-473. <https://doi.org/10.37630/jpm.v14i2.1570>
- Wati, M., Hindarwati, M., Zulfa, M., Badry, A., & Iman, B. N. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Matematika di Kelas 1. *Dinamika Pembelajaran: Jurnal Pendidikan Dan Bahasa*, 2(2), 323-334.
- Yuhani, A., Zanthi, L. S., & Hendriana, H. (2018). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Smp. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 1(3), 445. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v1i3.p445452>