



# JURNAL BASICEDU

Volume 9 Nomor 4 Tahun 2025 Halaman 1186 - 1194

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



## Pengaruh Media Pembelajaran *Wordwall* terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II Sekolah Dasar

Amanda Citra Dara<sup>1✉</sup>, Tri Wahyuningsih<sup>2</sup>, Yudo Dwiyono<sup>3</sup>, Iksam<sup>4</sup>

Universitas Mulawarman, Indonesia<sup>1,2,3,4</sup>

E-mail: [amandacitra47@gmail.com](mailto:amandacitra47@gmail.com)<sup>1</sup>, [tri.wahyuningsih@fkip.unmul.ac.id](mailto:tri.wahyuningsih@fkip.unmul.ac.id)<sup>2</sup>, [yudo.dwiyono@fkip.unmul.ac.id](mailto:yudo.dwiyono@fkip.unmul.ac.id)<sup>3</sup>, [iksam@fkip.unmul.ac.id](mailto:iksam@fkip.unmul.ac.id)<sup>4</sup>

### Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar matematika siswa kelas II B SDN 008 Samarinda Ilir, di mana 63% atau 17 siswa memperoleh nilai di bawah KKTP. Salah satu penyebabnya adalah kurangnya variasi media pembelajaran dan keterlibatan aktif siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Wordwall* terhadap hasil belajar matematika pada materi bilangan cacah. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pre-eksperimen dan desain *One Group Pretest Posttest Design*. Sampel penelitian berjumlah 27 siswa kelas II B yang dipilih melalui *purposive sampling*. Instrumen berupa 20 soal pilihan ganda, dianalisis dengan uji normalitas dan *Paired Sample T-test*. Hasil menunjukkan peningkatan nilai rata-rata dari 54,07 menjadi 70,37. Uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ , yang berarti media pembelajaran *wordwall* berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II. Dengan demikian, *Wordwall* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika pada materi bilangan cacah.

**Kata Kunci:** Media *Wordwall*, Hasil Belajar Matematika, Bilangan Cacah.

### Abstract

*This study was driven by the low mathematics achievement among grade II B students at SDN 008 Samarinda Ilir, where 63% or 17 students scored below the established Learning Objective Achievement Criteria (KKTP). One of the factors contributing to this issue was the limited use of diverse instructional media and minimal student engagement during the learning process. The objective of this research was to analyze the impact of implementing Wordwall as an instructional tool on students' performance in whole number concepts. Employing a quantitative approach, this study adopted a pre-experimental design with a One Group Pretest-Posttest format. A total of 27 students were chosen as the sample through purposive sampling. Data were collected using a 20-question multiple-choice test and analyzed with normality testing and the Paired Sample T-test. Findings revealed an improvement in the average score from 54.07 to 70.37. The hypothesis test yielded a significance value of  $0.000 < 0.05$ , indicating a significant impact of Wordwall, thus confirming its effectiveness in enhancing students' mathematics outcomes.*

**Keywords:** *Wordwall Media, Mathematics Learning Outcomes, Whole Numbers*

Copyright (c) 2025 Amanda Citra Dara, Tri Wahyuningsih, Yudo Dwiyono, Iksam

✉Corresponding author :

Email : [amandacitra47@gmail.com](mailto:amandacitra47@gmail.com)

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i4.10610>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 9 No 4 Tahun 2025  
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu upaya yang dilakukan untuk menciptakan suasana belajar dan pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi yang ada pada dirinya. Dalam sistem pendidikan, guru dan siswa merupakan komponen dasar yang memastikan pembelajaran terus berlanjut (Fuadi et al., 2021). Melalui pendidikan, setiap individu dapat membentuk karakter, meningkatkan pengetahuan, dan mengembangkan keterampilan yang dibutuhkan dalam mencapai potensi maksimal guna menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. Sistem pendidikan sangat memengaruhi mutu pendidikan. Oleh karena itu, perlu disadari bahwa efektivitas pembelajaran sangat bergantung pada kompetensi guru dan pelaksanaan proses pembelajaran (Habsy et al., 2025). Pembelajaran merupakan suatu proses penyampaian informasi, baik berupa pengetahuan maupun materi pelajaran, dari guru atau sumber lain kepada siswa dengan bantuan alat atau media tertentu. Sawitri et al., (2019) menyatakan bahwa penyampaian informasi harus dilakukan melalui berbagai metode yang efektif agar pesan dari guru dapat dipahami dengan baik oleh siswa. Namun, dalam proses tersebut, tidak menutup kemungkinan terjadi hambatan dalam penerimaan informasi. Oleh karena itu, diperlukan penggunaan media pembelajaran yang sesuai untuk mendukung tersampainya informasi secara optimal.

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan untuk mengantarkan informasi dari guru kepada siswa agar mempermudah guru menyampaikan materi serta memudahkan siswa untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru dengan baik. Media pembelajaran interaktif dapat dilakukan dengan memanfaatkan penggunaan teknologi. Media pembelajaran interaktif adalah alat atau sumber daya yang dapat meningkatkan proses pembelajaran dengan membuatnya lebih mudah dan lebih efektif (Siagian & Tarigan, 2023). Media ini membantu siswa lebih memahami dan menyerap materi pembelajaran karena alat berbasis teknologi memungkinkan akses dan pemahaman informasi yang lebih mudah dalam proses pembelajaran.

Penyelenggaraan pembelajaran di Indonesia menghadapi beberapa tantangan umum, antara lain rendahnya minat belajar, terbatasnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi, serta hasil belajar siswa yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) (Bayu, 2023). Salah satu mata pelajaran yang diajarkan sejak tahap sekolah dasar hingga perguruan tinggi adalah mata pelajaran matematika. Matematika mencakup berbagai aspek yang bertujuan untuk membekali siswa dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif. Namun, situasi yang sering muncul dalam pembelajaran matematika adalah guru hanya menggunakan media pembelajaran berupa buku teks dan pembelajaran hanya berpusat pada guru, sehingga siswa beranggapan bahwa pembelajaran matematika membosankan dan tidak menarik untuk dipelajari (Iriana & Safrudin, 2020). Hal ini menyebabkan keberhasilan siswa dalam mencapai hasil belajar matematika menjadi kurang optimal.

Hasil belajar siswa menjadi tolak ukur tercapainya tujuan pembelajaran dalam pendidikan. Hasil belajar dapat membantu guru dan siswa untuk mengidentifikasi area-area di mana pemahaman perlu ditingkatkan. Selain itu, hasil belajar dapat digunakan untuk mengevaluasi efektivitas media pembelajaran yang digunakan oleh guru (Gulo et al., 2022). Jika hasil belajar siswa secara keseluruhan rendah, hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran perlu disesuaikan.

Hasil observasi dan diskusi bersama wali kelas II B yang dilakukan oleh peneliti di SDN 008 Samarinda Ilir menunjukkan bahwa terdapat siswa yang belum memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan oleh sekolah, khususnya pada mata pelajaran matematika. Hasil belajar matematika siswa masih tergolong rendah atau di bawah KKTP 75. Siswa yang mendapat nilai kurang dari 75 sebanyak 17 siswa dengan persentase 63%, sedangkan yang mendapat nilai di atas KKTP sebanyak 10 siswa dengan persentase 37%. Selain itu, didapatkan informasi bahwa guru hanya menggunakan media pembelajaran berupa buku teks yang kurang melibatkan siswa untuk berperan aktif dalam kegiatan

pembelajaran. Hal ini menyebabkan kurangnya interaksi dan kerja sama antar siswa yang dapat menyebabkan hasil belajar siswa menjadi kurang optimal.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka diperlukannya alat peraga yang menyenangkan dan interaktif dalam pembelajaran matematika yang dapat membantu merangsang semangat belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, sehingga mendorong siswa untuk memahami materi lebih dalam dan berdampak positif terhadap pencapaian hasil belajar mereka. Karakteristik dari media interaktif itu sendiri adalah melibatkan siswa sebagai pengguna medianya, sehingga dengan adanya media interaktif siswa mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajarnya. Solusi yang ditawarkan peneliti dalam penelitian ini adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran *Wordwall*.

*Wordwall* merupakan situs daring yang menarik dan dapat diakses secara gratis kapan saja di berbagai browser. Media *Wordwall* dirancang untuk mempermudah guru dalam membuat bahan ajar berbasis permainan tanpa memerlukan pengetahuan *coding*, serta memungkinkan penyesuaian materi ajar. Dengan berbagai *template* dan jenis permainan yang siap digunakan untuk pembelajaran interaktif berbasis *game*, *Wordwall* menawarkan banyak opsi pilihan fitur yang dapat digunakan guru untuk membuat soal latihan lebih menarik (Reyhan et al., 2024). Media *Wordwall* berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran interaktif yang memiliki tampilan menarik dan mudah digunakan, serta dapat disesuaikan dengan berbagai materi pelajaran dan tingkat usia siswa. Selain itu, media pembelajaran *Wordwall* dapat mendorong partisipasi aktif siswa karena dilibatkan dalam kegiatan belajar melalui tantangan yang bersifat kompetitif dan kolaboratif. Dengan keterlibatan aktif tersebut, siswa menjadi lebih fokus, termotivasi, dan mudah memahami materi, yang pada akhirnya berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar siswa secara signifikan (Firdaus & Rulviana, 2024).

Penelitian serupa sebelumnya dilakukan oleh Roehmatulloh et al., (2021) dengan judul Pengaruh Media Interaktif Berbasis *PowerPoint* Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas IV Sekolah Dasar. Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis *PowerPoint* berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar IPS siswa kelas IV. Penelitian lainnya oleh Suparman et al., (2020) berjudul Pengaruh Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Sekolah Dasar juga menunjukkan adanya pengaruh positif penggunaan media gambar terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V. Selanjutnya, studi dari (Launin et al., 2022) berjudul Pengaruh Media *Game Online Wordwall* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV mengungkapkan bahwa media *game online Wordwall* efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas IV di SDN 1 Sukorame.

Berdasarkan pemahaman di atas, peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Adapun perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini terletak pada variabel X yaitu media interaktif berbasis *PowerPoint* dan media gambar, serta perbedaan pada variabel Y yaitu minat belajar. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan variabel X media pembelajaran *Wordwall* dan variabel Y yaitu hasil belajar. Selain itu, terdapat perbedaan berdasarkan sekolah dan materi yang digunakan. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian dengan judul: "Pengaruh Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II".

## METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian eksperimen digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2024). Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre-Experimental designs (nondesigns)* dengan desain penelitian yang digunakan *One-Group Pretest-posttest Designs*. Dalam desain ini, siswa hanya dibagi dalam satu kelompok yang diberikan tes awal (*pretest*) sebelum perlakuan, dan tes akhir (*posttest*) setelah perlakuan. *Pretest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa, kemudian dilanjutkan dengan proses pembelajaran menggunakan media *Wordwall*,

dan diakhiri dengan *posttest* untuk melihat adanya peningkatan atau perubahan hasil belajar. Berikut adalah desain penelitiannya:

**Tabel 1. Desain Penelitian**

<i>Pretest (O<sub>1</sub>)</i>	<i>Treatment (X)</i>	<i>Posttest (O<sub>2</sub>)</i>
Tes awal	Media <i>Wordwall</i>	Tes akhir

Keterangan:

O<sub>1</sub> = *Pretest* sebelum perlakuan media pembelajaran *wordwall*

X = Perlakuan berupa pembelajaran dengan media *wordwall*

O<sub>2</sub> = *Posttest* setelah perlakuan media pembelajaran *wordwall*

Penelitian dilaksanakan pada bulan Mei tahun ajaran 2024/2025 di SDN 008 Samarinda Ilir yang berlokasi di Jalan Biawan Gang 2, Kecamatan Samarinda Ilir, Kota Samarinda. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II SDN 008 Samarinda Ilir sebanyak 54 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*, dengan sampel sebanyak 27 siswa kelas II B. Teknik pengumpulan data dikumpulkan melalui : Tes hasil belajar, Observasi kegiatan pembelajaran, dan Dokumentasi pelaksanaan penelitian.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *Wordwall*, yaitu *platform* berbasis web yang menyediakan berbagai *template* interaktif seperti kuis, roda acak, teka-teki silang, pencocokan, dan lainnya. Media ini dirancang untuk menarik minat belajar siswa dan dapat digunakan secara daring maupun luring. Sementara itu, variabel terikatnya adalah hasil belajar matematika siswa, yang diukur melalui tes pilihan ganda sebanyak 20 butir soal yang mencakup empat indikator pembelajaran. Instrumen penelitian yang digunakan berupa tes hasil belajar dalam bentuk soal pilihan ganda. Instrumen ini mencakup empat indikator utama yaitu: menentukan lambang berdasarkan nilai tempat (satuan, puluhan, ratusan), membandingkan dua bilangan cacah atau lebih, mengurutkan bilangan cacah dari kecil ke besar dan sebaliknya, serta melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan pada bilangan cacah.

**Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Tes Hasil Belajar**

Capaian pembelajaran	Indikator Soal	Bentuk Soal	Nomor Soal	Aspek Kognitif
Peserta didik mampu menunjukkan pemahaman pada bilangan cacah sampai 100, termasuk membaca, menulis mengurutkan, serta melakukan operasi hitung penjumlahan dan pengurangan.	1. Menentukan lambang berdasarkan nilai tempat (satuan, puluhan, ratusan) pada bilangan cacah	Pilihan Ganda	1,2,3,4,5	C2
	2. Membandingkan dua bilangan cacah atau lebih	Pilihan Ganda	6,7,8,9,10	C2
	3. Mengurutkan bilangan cacah dari yang terkecil hingga terbesar atau sebaliknya	Pilihan Ganda	11,12,13,14	C3
	4. Mengurutkan bilangan cacah dari yang terkecil hingga terbesar atau sebaliknya	Pilihan Ganda	15,16,17,18,19,20	C3

Untuk memastikan kevalidan dan keandalan instrumen, dilakukan serangkaian uji instrumen. Uji validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan ketepatan dan keaslian suatu instrumen. Suatu instrumen

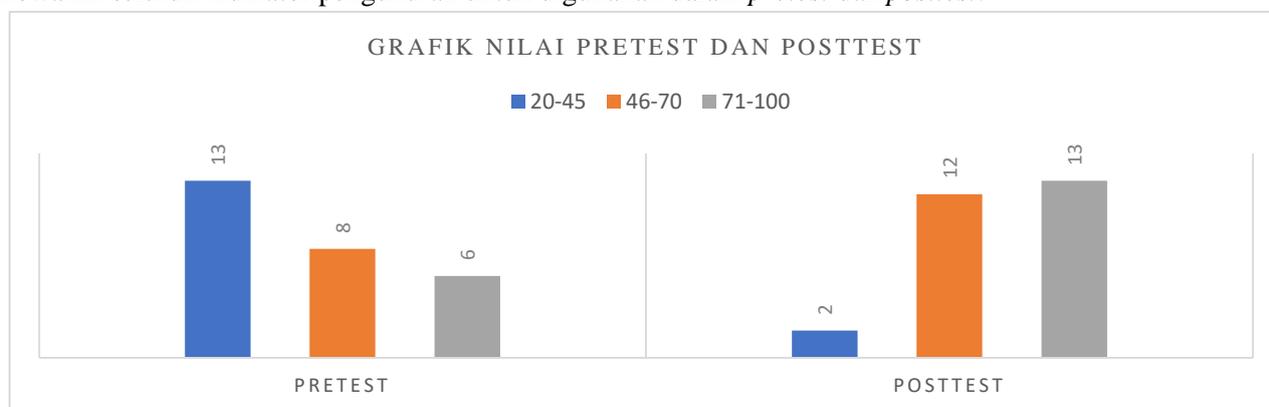
dikatakan valid apabila mampu mengukur aspek-aspek yang dimaksudkan secara efektif dan mampu mengungkap data yang berkaitan dengan variabel yang diteliti secara akurat. Untuk mengukur uji validitas tes dapat dilakukan menggunakan rumus korelasi *product moment* dan data dinyatakan valid jika nilai  $r_{hitung} > r_{tabel}$ .

Selanjutnya Uji realibilitas, Reliabilitas mengacu pada konsistensi dan ketergantungan suatu instrumen sebagai alat pengumpulan data, yang memastikan bahwa instrumen tersebut menghasilkan hasil yang stabil dan akurat dari waktu ke waktu. Data dinyatakan reliabel jika nilai Cronbach Alpha melebihi 0,6. Tingkat kesukaran adalah perhitungan proporsi antara siswa yang dapat menjawab benar suatu butir soal dengan jumlah seluruh peserta tes. Indeks kesukaran adalah bilangan yang menunjukkan sukar mudahnya suatu soal. Hasil penelitian indeks kesukaran soal diklasifikasikan dengan ketentuan sebagai berikut : 0.00-0.30 = Sukar, 0.30-0.70 = Sedang, 0.70-1.00 = Mudah. Untuk menentukan daya pembeda soal, skor dari peserta tes diurutkan terlebih dahulu dari skor tinggi sampai skor terendah. Kemudian diambil dari 50% skor tertinggi sebagai kelompok atas dan 50% skor terendah sebagai kelompok bawah. Hasil penelitian indeks daya pembeda soal diklasifikasikan dengan ketentuan sebagai berikut: 0.00-0.19 = Sangat Tidak Baik, 0.20-0.39 = Cukup, 0.40-0.69 = Baik, 0.70-1.00 = Baik Sekali.

Dalam proses analisis data, dilakukan uji normalitas untuk menilai apakah data hasil belajar siswa memiliki sebaran yang normal. Metode yang digunakan adalah uji *Shapiro-Wilk*, karena jumlah sampel dalam penelitian ini kurang dari 50 siswa. Jika nilai signifikansi yang diperoleh lebih dari 0,05, maka data dinyatakan berdistribusi normal. Sebaliknya, jika nilai signifikansi kurang dari 0,05, maka data tidak berdistribusi normal. Untuk menguji hipotesis, digunakan uji statistik *Paired Sample T-Test*, yakni uji yang membandingkan rata-rata dari dua data berpasangan (*pretest* dan *posttest*). Uji ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan signifikan antara nilai siswa sebelum dan sesudah perlakuan dengan media *Wordwall*. Pengambilan keputusan dilakukan dengan membandingkan nilai  $t_{hitung}$  terhadap  $t_{tabel}$ , atau melalui nilai signifikansi. Jika nilai signifikansi kurang dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dan hipotesis alternatif ( $H_1$ ) diterima.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di kelas II SD Negeri 008 Samarinda Ilir, dengan populasi berjumlah 54 siswa. Peneliti memilih kelas II B sebagai sampel yang terdiri dari 27 siswa. Sebagai bagian dari tahap awal, dilakukan validasi terhadap instrumen penelitian yang berupa soal pilihan ganda. Sebanyak 30 butir soal diuji validitasnya menggunakan korelasi *Pearson Product Moment*. Hasilnya menunjukkan bahwa 21 butir soal dinyatakan valid. Dari soal-soal yang telah tervalidasi tersebut, peneliti memilih 20 butir soal yang dianggap mewakili seluruh indikator pengukuran untuk digunakan dalam *pretest* dan *posttest*.



Gambar 1. Grafik Perbandingan Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Pengujian reliabilitas instrumen dilakukan dengan menggunakan *Alpha Cronbach*, dan menghasilkan nilai sebesar 0,868 yang dikategorikan tinggi. Selain itu, dilakukan uji tingkat kesukaran dan daya beda soal. Sebanyak 11 butir soal tergolong kategori sedang, dan 19 soal tergolong mudah. Adapun daya beda soal menunjukkan bahwa 9 butir soal tergolong sangat tidak baik, 10 butir cukup, dan 11 butir baik. Setelah proses uji instrumen selesai, peneliti melaksanakan pretest pada tanggal 20 Mei 2025. Berdasarkan hasil *pretest*, diketahui bahwa rata-rata nilai kelas II B adalah 54,07. Distribusi nilai menunjukkan bahwa 13 siswa berada pada interval nilai 20–45, 8 siswa pada interval 46–70, dan 6 siswa pada interval 71–100. Pembelajaran dengan menggunakan media *Wordwall* kemudian dilakukan dalam dua sesi, yaitu pada tanggal 21 dan 28 Mei 2025. Setelah pembelajaran selesai, diberikan *posttest* dengan instrumen soal yang sama untuk mengukur peningkatan hasil belajar.

Hasil *posttest* menunjukkan adanya peningkatan skor secara umum. Sebanyak 12 siswa memperoleh nilai dalam interval 46–70, dan 13 siswa berada dalam interval 71–100. Rata-rata nilai *posttest* meningkat menjadi 70,37. Perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar matematika siswa setelah penerapan media pembelajaran *Wordwall*. Rekapitulasi nilai *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada Tabel 3 berikut. Nilai tertinggi untuk *pretest* dan *posttest* sama-sama mencapai 100. Namun, nilai terendah pada *pretest* adalah 20, sedangkan pada *posttest* meningkat menjadi 45. Secara keseluruhan, rata-rata nilai mengalami peningkatan dari 54,07 menjadi 70,37. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan yang cukup signifikan dalam pencapaian hasil belajar sebelum dan sesudah diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan media *Wordwall*.

**Tabel 3. Rekapitulasi Nilai Pretest dan Posttest**

<b>Statistik Nilai</b>	<b>Pretest</b>	<b>Posttest</b>
Nilai Tertinggi	100	100
Nilai Terendah	20	45
Nilai Rata-rata	54,07	70,37

Langkah selanjutnya adalah melakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah data hasil *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan uji Shapiro-Wilk. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai signifikansi *pretest* adalah 0,222 dan *posttest* adalah 0,120. Keduanya lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data hasil *pretest* dan *posttest* kelas II B berdistribusi normal.

**Tabel 4. Hasil Uji Normalitas Kelas II B**

<b>No.</b>	<b>Data</b>	<b>Kelas II B</b>	
		<b>Pretest</b>	<b>Posttest</b>
1.	Rata-rata	54,07	70,37
2.	Nilai Signifikansi	0.222	0.120
	Kesimpulan	> 0.05	> 0.05
	<b>Keputusan</b>	<b>Data berdistribusi normal</b>	<b>Data berdistribusi normal</b>

Karena data dinyatakan berdistribusi normal, maka uji hipotesis dilakukan dengan uji parametrik, yaitu *Paired Sample T-Test*. Uji ini digunakan untuk melihat perbedaan rata-rata hasil *pretest* dan *posttest* dalam kelompok yang sama. Hasil analisis uji *Paired Sample T-Test* menunjukkan bahwa nilai signifikansi (*2-tailed*) sebesar 0,000. Nilai ini lebih kecil dari 0,05 yang berarti bahwa hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima.

**Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis (Paired Sample T-Test)**

	<i>Pretest dan Posttest</i> (Uji Paired Sample T-test)
Sig. (2-tailed)	0.000
$\alpha$	Nilai sig. $\leq 0.05$
Kesimpulan	$H_0$ ditolak atau $H_a$ diterima
Keputusan	Media pembelajaran <i>Wordwall</i> berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Wordwall* memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada materi Bilangan Cacah. Hasil ini selaras dengan teori behavioristik dari John B. Watson, yang menyatakan bahwa pembelajaran adalah hubungan antara stimulus dan respons (Saleh et al., 2023). Dalam konteks ini, *Wordwall* berfungsi sebagai stimulus yang mampu mendorong respons aktif siswa selama pembelajaran. Selain itu, teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Jean Piaget juga tercermin dalam penerapan *Wordwall*, di mana siswa secara mandiri membangun pemahamannya melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif (Fithriyah, 2024). Selain itu, pemanfaatan media yang terhubung dengan internet juga mendorong siswa untuk menggunakan *smartphone* secara positif, yaitu sebagai sarana belajar sekaligus memperluas wawasan dan memperoleh pengalaman baru.

Dalam penelitian ini hasil belajar siswa selain dipengaruhi oleh minat dan motivasi belajar juga dipengaruhi oleh lingkungan belajar yang diciptakan oleh guru. Melalui penggunaan media pembelajaran *Wordwall*, siswa terlihat lebih antusias dalam menjawab setiap pertanyaan yang muncul di layar gawai maupun laptop mereka. Pemanfaatan aplikasi berbasis web ini juga membuat proses pengerjaan soal evaluasi menjadi lebih menarik, sekaligus menumbuhkan jiwa kompetitif siswa (Sijabat et al., 2024). Pemilihan media *wordwall* di kelas II ini sudah memenuhi kriteria pemilihan media pada umumnya yang mencakup kesesuaian dengan: 1) Tujuan pembelajaran; 2) Karakteristik siswa; 3) Materi pembelajaran; 4) Kemudahan penggunaan; 5) Ketersediaan; 6) Faktor biaya; 7) Keterampilan guru; 8) Kebermanfaatan; 9) Fleksibilitas; 10) Kualitas teknis (Miftah & Nur Rokhman, 2022).

Media pembelajaran *Wordwall* adalah media pembelajaran interaktif berbasis *Games* yang memperkenalkan pendekatan baru terhadap pendidikan melalui fitur yang beragam dan menarik, yang memungkinkan pembelajaran berlangsung tanpa batasan spasial sehingga siswa lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran (Durrotunnisa & Nur, 2022). Penelitian ini selaras dengan hasil penelitian Agusti & Aslam, (2021) yang menunjukkan bahwa aplikasi *Wordwall* sangat efektif digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar. Media pembelajaran berbasis aplikasi ini mampu meningkatkan antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan belajar melalui kuis-kuis yang menarik, sehingga dapat menumbuhkan minat dan semangat mereka dalam menyelesaikan soal. Oleh karena itu, pendidik diharapkan dapat memanfaatkan aplikasi *Wordwall* secara bervariasi dan menyesuaikannya dengan materi pokok yang diajarkan.

Temuan ini juga diperkuat oleh hasil penelitian Hasanah et al., (2023), yang menyatakan bahwa penggunaan *Wordwall* secara signifikan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, khususnya dalam pembelajaran yang bersifat abstrak seperti Matematika. Dalam penelitian serupa oleh Pamungkas et al., (2023), kelas eksperimen yang menggunakan *Wordwall* menunjukkan rata-rata hasil belajar lebih tinggi dibanding kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Lebih jauh, peningkatan hasil belajar ini juga menunjukkan bahwa *Wordwall* dapat mengakomodasi gaya belajar visual, kinestetik, dan auditori siswa sekolah dasar. Siswa yang biasanya kurang aktif menjadi lebih tertarik, bahkan antusias mengikuti kuis dan diskusi jawaban. Guru juga terbantu dalam mengevaluasi proses belajar secara langsung karena fitur *Wordwall* memberikan hasil secara otomatis dan visual. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Wordwall* berdampak positif terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas

II pada materi Bilangan Cacah. Penggunaan media ini juga mendukung terciptanya suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep dasar Matematika di jenjang sekolah dasar.

## KESIMPULAN

Berdasarkan serangkaian data yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Wordwall* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar matematika siswa khususnya pada materi bilangan cacah. Adanya peningkatan nilai rata-rata dari *pretest* sebesar 54,07 menjadi 70,37 pada *posttest* setelah diterapkannya media *Wordwall* dan meningkatnya jumlah siswa yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) menjadi temuan penting dalam penelitian ini. Temuan lain dari hasil penelitian ini yaitu siswa lebih tertarik dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran *wordwall* berperan penting dalam mendorong peningkatan hasil belajar matematika pada siswa kelas II Sekolah Dasar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agusti, N. M., & Aslam. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal basicedu*, 5(4), 2541–2549. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1230>
- Bayu, S. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV Melalui Model Teams Games Turnament (TGT) di SD Al-Ittihadiyah. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 32133–32139.
- Firdaus, I. C., & Rulviana, V. (2024). Penerapan Media Wordwall untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas IV SD. 2(4).
- Fithriyah, D. N. (2024). Teori-Teori Belajar dan Aplikasinya dalam Pembelajaran. *Jemi*, 2(1), 12–21. <https://doi.org/10.61815/jemi.v2i1.341>
- Fuadi, A., Rahmah, N., Mole, P. N., Supriyanto, H. H. H., Yudhanegara, D., Rif'an, A., Wibowo, D. E., & Ramayani, N. (2021). *Pengantar Ilmu Pendidikan*. CV. DOTPLUS Publisher. [https://books.google.co.id/books/about/Pengantar\\_Ilmu\\_Pendidikan.html?id=g-ZFEAAAQBAJ&redir\\_esc=y](https://books.google.co.id/books/about/Pengantar_Ilmu_Pendidikan.html?id=g-ZFEAAAQBAJ&redir_esc=y)
- Gulo, F., Harefa, A. O., & Telaumbanua, Y. N. (2022). Analisis Hasil Belajar Matematika Ditinjau dari Gaya Kognitif berdasarkan Revisi Taksonomi Bloom pada Peserta Didik di SMK Negeri 1 Mandrehe. *Formosa Journal of Applied Sciences*, 1(5), 625–636. <https://doi.org/10.55927/fjas.v1i5.1365>
- Habsy, B. A., Wulansari, D., Luthfiyati, A., & Najwa, N. S. (2025). Konsep Dasar Ilmu Pendidikan. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, 4(3), 57–71. <http://marefateadyan.nashriyat.ir/node/150>
- Hasanah, B. A., Firmansyah, A., & Firmansyah, H. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Minat Belajar Sejarah Peserta Didik. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(5), 1913–1924. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i5.5294>
- Iriana, A., & Safrudin, S. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Logan Avenue Problem Solving (LAPS-Heuristik) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 38 Buton. *Jurnal Akademik Pendidikan Matematika*, 6, 30–34. <https://doi.org/10.55340/japm.v6i1.192>
- Miftah, M., & Nur Rokhman. (2022). Kriteria pemilihan dan prinsip pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK sesuai kebutuhan peserta didik. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(9), 641–649. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i9.92>
- Pamungkas, D. A., Imron, A., Marzuqi, M. I., & Larasati, D. A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran WordWall Terhadap Motivasi Belajar IPS. *JIPSINDO (Jurnal Pendidikan Ilmu*

- 1194 *Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II Sekolah Dasar – Amanda Citra Dara, Tri Wahyuningsih, Yudo Dwiyono, Iksam*  
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i4.10610>
- Pengetahuan Sosial Indonesia) Universitas Negeri Surabaya, 10(01), 67–78.*  
<https://doi.org/10.21831/jipsindo.v10i1.53199>
- Reyhan, A., Purba, A., Siregar, N., & Wandini, R. R. (2024). *PENGARUH MEDIA WORDWALL TERHADAP HASIL MADRASAH IBTIDAIYAH*. 1–23.
- Roehmatulloh, D. N., Susilo, T. A. B., & Mochammad Ludfy Hadis Maqfiro. (2021). Pengaruh Media Interaktif Berbasis Power Point Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas IV Sekolah Dasar. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan, 5*, 1–10.
- Saleh, M. S., Syahrudin, Saleh, M. S., Azis, I., & Sahabuddin. (2023). Belajar dan Pembelajaran. In *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*. EUREKA MEDIA AKSARA. <https://doi.org/10.21070/2022/978-623-464-043-4>
- Sawitri, E., Astiti, M. S., & Fitriani, Y. (2019). Hambatan Dan Tantangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang, 202–213*.
- Shofiya Launin, Wahyu Nugroho, & Angga Setiawan. (2022). Pengaruh Media Game Online Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV. *JUPEIS : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial, 1(3)*, 216–223. <https://doi.org/10.55784/jupeis.vol1.iss3.176>
- 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. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3007>
- Sijabat, M. P., Hutabarat, K., Sitorus, L., & Daulay, M. A. J. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall terhadap Motivasi Belajar Bahasa Indonesia di Kelas V SD. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 6(3)*, 2562–2572. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i3.6785>
- Sugiyono. (2024). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF, DAN R&D* (30 ed.). Alfabeta.
- Suparman, T., Prawiyogi, A. G., & Susanti, R. E. (2020). Pengaruh Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Ipa Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu, 4(2)*, 250–256. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.332>