



Pengaruh Penerapan Media *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Penjumlahan Kelas II SD

Faiz Taufikurrohman^{1*}, Wulan Sutriyani²

¹PGSD/FTIK/Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara, Indonesia

Email: 181330000390@unisnu.ac.id

²PGSD/ FTIK/Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara, Indonesia

Email: sutriyani.wulan@unisnu.ac.id

Abstract. *The purpose of this study is to understand the impact of using Wordwall on mathematics learning outcomes in addition before and after using Wordwall in grade II at SDN 4 Dongos. This quantitative study has a pre-experimental design. It also uses a single group, namely a pretest-posttest design. In this study, the population consisted of all 20 grade II students at SDN 4 Dongos. The study involved all second-grade students using a multiple-choice test as the instrument. Based on the measurement results of student learning outcomes, the pretest yielded a total score of 1,275 with an average of 63.75. Meanwhile, the posttest results after using the Wordwall media yielded a total score of 1,635 with an average of 81.75. It can be concluded that there is a positive and significant effect of using Wordwall media on student learning outcomes. With a significance value of $0.00 < 0.05$, this indicates that the null hypothesis (H_0) is rejected and the alternative hypothesis (H_a) is accepted, meaning there is a difference in learning outcomes before and after using Wordwall media. Meanwhile, $t\text{-count } 16.185 > t\text{-table } 2.093$, indicating that there is an impact of using Wordwall media on learning outcomes. According to the chi-square test results, after the post-test, 12 (60%) students received good scores, and 8 (40%) received very good scores.*

Keywords: *Wordwall Media; Learning Outcomes; Addition.*

Abstrak. *Tujuan dari penelitian ini untuk memahami dampak penerapan media wordwall pada hasil belajar matematika materi penjumlahan sebelum serta sesudah memanfaatkan media wordwall di kelas II SDN 4 Dongos. Penelitian kuantitatif ini memiliki desain pre-experimental. Ini juga menggunakan satu kelompok yaitu desain pretest-posttest. Pada penelitian ini, populasi terdiri dari semua 20 peserta didik kelas II SD Negeri 4 Dongos. Penelitian ini melibatkan semua siswa kelas II dengan tes pilihan ganda sebagai instrumen. Selanjutnya, berdasarkan hasil pengukuran hasil belajar peserta didik yaitu, saat tahap pretest mendapat nilai dengan jumlah 1.275 dengan nilai rata-rata 63,75. Sedangkan hasil setelah dilakukan perlakuan menggunakan media wordwall mendapat nilai posttest dengan jumlah nilai 1635, dengan rata-rata 81,75. Bisa ditarik kesimpulan terdapat pengaruh positif serta penting pada pemanfaatan media wordwall pada hasil pembelajaran siswa. Dengan nilai signifikansi $0,00 < 0,05$ menunjukkan jika ditolaknya H_0 serta diterimanya H_a , artinya ada perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media wordwall. Sedangkan $t_{hitung} 16,185 > t_{tabel} 2,093$ kesimpulannya ada dampak dari penggunaan media wordwall pada hasil belajar. Sesuai dengan hasil uji chi square, setelah dilakukan posttest ada sebanyak 12 (60%) peserta didik mendapat nilai baik, sebanyak 8 (40%) mendapat nilai amat baik.*

Kata Kunci: *Media Wordwall; Hasil Belajar; Penjumlahan.*

PENDAHULUAN

Matematika yaitu suatu mata pelajaran yang mencakup bilangan, bentuk, struktur dan pola yang bersifat logis. Pelajaran matematika di sekolah memiliki peranan untuk mengembangkan sikap, keterampilan dan pengetahuan siswa pada kegiatan pembelajaran. Operasi hitung dalam matematika salah satunya penjumlahan (Schnepel & Aunio, 2022). Kemampuan penjumlahan memiliki banyak manfaat secara umum yaitu mempermudah pengelolaan data atau keuangan, pekerjaan, mempermudah dalam penggunaan alat hitung serta memecahkan masalah kehidupan sehari-hari (Bevan & Capraro, 2021). Penjumlahan yaitu proses menghitung jumlah dua angka ataupun lebih dengan menggunakan simbol “+” (Puzanova et al., 2021). Penjumlahan dilambangkan dengan simbol tambah (+) dan sebagai dasar untuk melanjutkan pada operasi hitung selanjutnya meliputi pengurangan, perkalian dan pembagian.

Hasil belajar menurut (Wulan Sutriyani, 2024) yaitu hasil yang diperoleh seseorang sesudah melaksanakan kegiatan belajar berupa aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan atau ketiganya yang bisa disampaikan secara numerik, simbolis, atau tertulis. Siswa dianggap berhasil bila mencapai tujuan dan sasaran belajarnya. Maksud dari “hasil belajar” yaitu hasil nyata dari usaha siswa untuk memodifikasi kegiatan belajarnya. Seseorang yang mengubah perilakunya dengan cara yang lebih atau kurang permanen disebut pembelajar. Hasil belajar merupakan keahlian praktis yang diperoleh peserta didik dari perjalanan pendidikannya.

Media pembelajaran mengarah pada segala alat ataupun sarana yang dimanfaatkan untuk menyampaikan berbagai informasi yang memicu pemikiran, minat, keterbukaan peserta didik sehingga tercapai kegiatan belajar yang terstruktur, terkendali serta terarah (Priharto, 2021). Semua media dapat dimanfaatkan untuk mendukung kegiatan belajar, salah satunya sumber pembelajaran berupa saluran komunikasi peserta didik yang sering disebut media pembelajaran. Media pembelajaran bisa dimanfaatkan sebagai sarana utama ataupun sebagai tambahan selama proses belajar mengajar. Menurut (Kusuma, 2024) media belajar yaitu perangkat untuk menyampaikan materi pelajaran serta mempunyai kekuatan untuk mendorong siswa supaya ikut serta dalam pembelajaran.

Menurut (Nissa & Renoningtyas, 2021) *wordwall* yaitu website menarik yang bisa diakses setiap saat, oleh semua orang, serta dapat dinavigasi melalui berbagai browser tanpa biaya tambahan. *Game WordWall* dibuat untuk memudahkan guru menghasilkan media pembelajaran berbentuk permainan edukasi yang tidak memerlukan kecakapan pemrograman, juga membolehkan adaptasi pokok bahasan yang hendak diberikan (Imanulhaq & Pratowo, 2022). *Wordwall* merupakan website pembelajaran daring berbentuk permainan yang membolehkan kreator menghasilkan beragam kegiatan pembelajaran yang menarik, meliputi permainan kata serta kuis (Lestari, 2024). Media pembelajaran *WordWall* dapat dimaknai sebagai website yang mampu digunakan guna menghasilkan permainan kuis yang menarik. *Wordwall* dapat diaplikasikan untuk mendesain dan mengevaluasi penilaian pada kegiatan pembelajaran.

Bersumber pada kajian pendahulu yang dikerjakan oleh (Haliza dkk. 2024) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif *WordWall* terhadap Pemahaman Konsep Siswa dalam Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV ”. Metode quasi experimental digunakan dalam penelitian ini, dan desain kelompok kontrol yang tidak setara digunakan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa lebih menguasai konsep setelah belajar menggunakan media *Wordwall*. Nilai post-test kelas eksperimen rata-rata 77,50, sementara nilai kontrol rata-rata 61,79. Untuk membandingkan rata-rata masing-masing kelompok, uji pengujian hipotesis dilakukan dengan penguji-t dua sampel. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai *posttest* kelas eksperimen dan kontrol berbeda secara signifikan, dengan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,01 kurang dari 0,05. Persamaan kajian dikerjakan oleh Haliza dkk adalah sama-sama memakai *wordwall* dalam pembelajaran. Penelitian ini memiliki perbedaan yang terfokus pada metode penelitian, materi yang dipakai dan tempat pelaksanaan.

Penelitian yang dilakukan oleh (Sentani dkk., 2022) yang berjudul “Implementasi *Game WordWall* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris di Kelas X SMK Muhammadiyah 1 Kota Sukabumi”. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya pelaksanaan aktivitas pengerjaan kuis mengenai *perfect present tense* serta *simple past tense* dengan memanfaatkan media terbukti efektif, dari jumlah 14 anak sebanyak 13 orang atau 92,85% telah mencapai nilai dengan kriteria tuntas, 1 orang atau 7,15% dengan kriteria belum tuntas. Pemanfaatan media *wordwall* berdasarkan nilai dari narasumber sebanyak 31,7% pada kategori yang sangat efektif. Persamaan dengan penelitian yang dibuat oleh Sentani dkk yaitu sama-sama menggunakan *game wordwall* pada kegiatan pembelajaran. Sedangkan perbedaan dari kedua penelitian ini yaitu materi pelajaran, objek penelitian dan metode penelitian yang berbeda.

Dengan demikian, penelitian ini penting karena tidak hanya memperkuat temuan sebelumnya, tetapi juga memberi kontribusi praktis bagi guru dan lembaga pendidikan dalam pengoptimalan penggunaan *WordWall* sebagai media pembelajaran matematika, terkhusus materi penjumlahan. Supaya hasil belajar siswa meningkat secara efektif dan menyenangkan. Hal ini sangat relevan dalam era digital dimana integrasi teknologi dalam pembelajaran menjadi kebutuhan penting. Jadi, meskipun sudah ada penelitian yang sejenis, penelitian baru tetap penting untuk memastikan efektivitas *Wordwall* dengan pendekatan, konteks, dan kebutuhan terkini sehingga hasil belajarnya optimal.

Sesuai hasil observasi oleh penulis pada peserta didik kelas II SDN 4 Dongos, banyak peserta didik menghadapi kesulitan pada pelajaran materi penjumlahan matematika. Disamping itu, kurangnya sarana prasarana di SDN 4 Dongos menjadikan suatu sebab mengapa guru belum terlalu memanfaatkan media belajar, sehingga beberapa anak belum menjangkau Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sudah dipilih sebanyak 65. Dari 20 siswa, Nilai tertinggi 80 dan terendah 55. Nilai perataan matematika di kelas II SDN 4 Dongos adalah 66,4. Dalam menghadapi masalah tersebut, Peneliti ingin memecahkan masalah dengan menggunakan *WordWall* sebagai media belajar materi penjumlahan untuk kelas II SDN 4 Dongos. Hal ini ditujukan untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik yang lebih mudah dengan mempersiapkan model konkret sehingga bisa diimplementasikan pada kegiatan setiap hari.

Penelitian ini bertujuan untuk menentukan bagaimana penggunaan media *wordwall* berdampak pada kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal penjumlahan. Penelitian ini juga akan menyelidiki bagaimana materi di kelas II SDN 4 Dongos berubah setelah penggunaan media. Manfaat dari penelitian ini untuk bahan pertimbangan kepada guru-guru saat menyertakan media interaktif kegiatan belajar mengajar, adanya media berupa *wordwall* membuat peserta didik saling berpacu untuk belajar menanggapi tantangan juga mencari solusi terhadap permasalahan materi penjumlahan.

METODE

Studi ini dilakukan di SDN 4 Dongos dan menggunakan metode penelitian kuantitatif. Metode ini menggunakan desain pre-eksperimental dengan jenis *desain satu group pretest-posttest*. Penelitian kuantitatif mencakup mengumpulkan data dan pengukurannya (Sri Anjarwati, 2024), penggunaan analisis statistik guna menguji sebuah hipotesis, serta menghasilkan temuan yang dapat digeneralisasi ke populasi yang lebih besar. pengolahan data bersifat kuantitatif ataupun statistik guna menguji hipotesis yang sudah dirumuskan, pada metode kuantitatif dalam penelitian berbentuk angka dan menggunakan analisis statistik. Berikut adalah penjelasan tentang desain ini:

$$O_1 \times O_2$$

O_1 : nilai rerata tes sebelum perawatan dilakukan (*pretest*)

O_2 : nilai rerata tes sesudah perlakuan diberikan (*post-test*)

x: penggunaan media *wordwall*

Terdapat dua jenis variabel dalam penelitian ini berupa variabel bebas (*in-dependen*) ataupun disebut *variability* yang mempengaruhi (variabel X). Variabel bebas bisa diartikan dengan suatu kondisi ataupun nilai yang ketika ada akan mengubah nilai yang lainnya. Adapun variabel terikat (*dependent*) dikenal sebagai variabel hasil dari variabel bebas (variabel Y). (Rahmi Pertiwi et al., 2023). Maka dapat diketahui bahwa pada penelitian ini mempunyai dua variabel, meliputi:

1. Variabel X (bebas): Media wordwall
2. Variabel Y (terikat): Hasil belajar matematika materi penjumlahan

Penelitian ini melibatkan semua peserta didik di kelas II SDN 4 Dongos yang berjumlah 20, yaitu 11 laki-laki serta 9 perempuan sebagai populasi. Sampel penelitian diambil dari seluruh anak didik di kelas II yaitu sebanyak 20 peserta didik. Sesuai pendapat (Andi asari dkk, 2023) bahwa sampling jenuh merupakan teknik menentukan sampel ketika seluruh anggota dari populasi dipakai untuk sampel. umumnya ketika populasinya relative kecil, misalnya dibawah 50 orang.

Instrumen adalah alat yang dipergunakan untuk menghimpun data yang ingin diukur dan menyediakan informasi mengenai sesuatu yang diteliti (Sukendra dkk, 2020, hlm. 1). Instrumen penelitian yaitu alat untuk menghitung variabel penelitian. Instrumen penelitian ini menggunakan tes objektif tipe pilihan ganda. Test digunakan untuk menghitung hasil belajar kognitif. Analisis data kuantitatif dilakukan menggunakan SPSS versi 26, yang mencakup uji prasyarat seperti tes normalitas serta homogenitas. Untuk hipotesis, yakni uji-t.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah sebaran data dari variabel yang diteliti sesuai dengan distribusi normal. Metode Liliefors, yang mengacu pada kolom Shapiro-Wilk, digunakan untuk melakukan uji normalitas. Menurut kriteria pengujian, nilai signifikansi (sig) $p > (0,05)$ dan nilai $\text{sig } p < (0,05)$, maka data dianggap berdistribusi normal. Hasil perhitungan uji normalitas terhadap nilai belajar siswa disajikan berikut ini :

Tabel 1.1 Hasil Uji Normalitas.

Normalcy Tests			
	ShapiroWilk Statisc	df	Sig.
Pretest	,938	20	,215
Posttest	,937	20	,208

a. Correction of Lilliefors Significance

Sesuai dengan tabel *output test of normality* diatas, bisa disimpulkan dalam tabel *Shapiro Wilk* hasil pretest dengan df (N=20) mempunyai nilai sig (0,215). Sehingga bisa diartikan bahwa dalam pretest nilai dari sig (0,215).> nilai p (0,05), kesimpulannya adalah distribusi data dinyatakan normal. Nilai *posttest* dengan df (N=20) mempunyai nilai sig (0,208). Artinya bahwa data berdistribusi normal.

Ketika tingkat kenormalan data telah diketahui, langkah berikutnya adalah uji homogenitas untuk menentukan diterima atau ditolaknya hipotesis. Penggunaan sig pada derajat kebebasan 0,05 ($\text{sig} > 0,05$) berarti variannya homogen atau hampir identik. Jika nilainya ($\text{sig} < 0,05$) artinya variannya tidak homogen atau beda. Berikut ini hasil pengujian homogenitas melalui SPSS 26:

Tabel 1.2 Hasil Uji Homogenitas.

		Test of Homogeneity Variances			
		The Levene Statistic	Df1	Df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	2,092	5	14	,127
	Based on Median	,861	5	14	,531
	Based on Median and with adjusted df	,861	5	7,060	,550
	Based on trimmed mean	1,992	5	14	,142

Hasil dari tabel *output test of homogeneity variance* diperoleh nilai sig *Based on Mean* $0,127 > 0,05$, artinya data hasil belajar Matematika materi penjumlahan mempunyai varian yang homogen atau sama.

Tujuan dari uji hipotesis penelitian ini adalah menentukan sebuah keputusan terkait penerimaan atau penolakan hipotesis. Pengujian hipotesis pada penelitian ini memakai analisis *t-test for paired samples*. Uji signifikan parameter individu atau pengujian-t dipakai guna mengukur pengaruh atau dampak signifikan antara variabel independen pada variabel dependen. Kesimpulan penelitian diambil dari nilai signifikansi (2-tailed). Jika nilai sig lebih besar dari (0,05), hipotesis nol (H_0) bisa diterima sedangkan hipotesis alternatif (H_a) ditolak. Sebaliknya jika sig (2-tailed) $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Namun ketika nilai t_{hitung} lebih kecil dari t_{tabel} jadi H_0 dapat diterima maka H_a tidak, oleh karena itu, jika nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} artinya ditolaknya H_0 dan diterimanya H_a .

Tabel 1.3 Hasil Uji-t.

Paired Samples Test									
		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	The difference's 95% confidence interval		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-18,000	4,974	1,112	-20,328	-15,672	-16,185	19	,000

Hasil dari uji t bisa diketahui jika nilai t_{hitung} (16,185) dan t_{tabel} dengan mengacu pada ($df = 19$) adalah 2,093. Berdasarkan keputusan yang diambil melalui perbandingan t_{hitung} dengan t_{tabel} ($t_{hitung} 16,185 > t_{tabel} 2,093$) bisa diartikan bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima, hal ini menunjukkan pemanfaatan media *wordwall* berpengaruh pada hasil belajar. Nilai signifikan (2-tailed) sebesar 0,00 yang artinya nilai signifikan $< 0,05$ dengan melihat pengambilan keputusan menolak H_0 dan menerima H_a . Jadi, hasil belajar berbeda sebelum dan sesudah penggunaan media *wordwall*.

Tabel 1.4 Hasil Uji *Chi Square*.

Test of Chi-Square					
	Value	df	Asymptotic Significance (2-side)	Exact sig (2-sided)	Exact sig (1-sided)
Chi-Square Pearson	13,333	1	,000		

Correction of Continuity ^b	10,208	1	,001		
Probability Ratio	16,912	1	,000		
The Fisher's Exact Test					
Association of Linears by Linears	12,667	1	,000	,001	,000
N of Real Case	20				

- 2 cells (50,0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is 4,00.
- Computed only for a 2x2 table

Pretest Siswa*posttestsiswa Crossrabulation

		Posttest Siswa		Total
		Baik	Amat baik	
pretest siswa	sedang	Count		
		10 _a	0 _b	10
	baik	%within pretestsiswa	0,0%	100,0%
		Count	2 _a	8 _b
Total		% within pretest siswa	20,0%	80,0%
		Count	12	8
		% within pretest siswa	60,0%	40,0%
		Count	12	8

Berdasarkan hasil uji *chi square*, sebelum diberikan perlakuan kriteria nilai peserta didik berada pada indeks sedang dan baik, setelah dilakukan *posttest* meningkat sebanyak 12 (60%) peserta didik mendapat nilai baik, sebanyak 8 (40%) mendapat nilai amat baik. Nilai sig = 0,00 artinya nilai sig < 0,05, bukti bahwa ada perbedaan nilai antara tes sebelumnya & tes setelahnya, menunjukkan bahwa penggunaan WordWall memiliki dampak pada hasil belajar matematika yang ada pada SDN 4 Dongos Kelas II.

Pembahasan

Tujuan penelitian ini adalah cara menentukan bagaimana penggunaan media *wordwall* berdampak pada hasil pembelajaran matematika peserta didik pada materi penjumlahan di kelas II. Hasil menunjukkan bahwa, dibandingkan dengan sebelum media *wordwall* digunakan, hasil belajar siswa-siswi MTK meningkat secara tepat. Penerapan media belajar *WordWall* memiliki nilai yang lebih unggul, sebab hal tersebut dapat mengatasi rasa bosan, kantuk dan kurang fokusnya peserta didik. Setelah diberikan perlakuan, peserta didik tertarik untuk belajar serta lebih fokus sehingga hasil belajar mengalami peningkatan yang tinggi dibandingkan dengan nilai *pretest*.

Penelitian dipertegas dengan hasil kajian terdahulu yang dikerjakan oleh (Sukma & Handayani, 2022) mengemukakan pemanfaatan media berbentuk *quiz wordwall* memberikan dampak yang baik pada pencapaian belajar peserta didik. Pembelajaran IPA yang memanfaatkan media berbentuk *WordWall* memberikan hasil begitu baik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional tanpa bantuan media sama sekali. Penelitian (Melianti Dotutinggi, Alwiyanto Zees, Abdul Rahmat, 2023) menemukan pada pengguna *wordwall* berdampak nilai mata pelajaran IPA pada ruang kelas 4 SD Negeri Pasir Putih 03. Hasil penelitian membuktikan pemanfaatan *WordWall* media bisa berdampak pada minat belajar peserta didik, berdasarkan hasil angket yang digunakan sebagai *pretest* dalam penerapan media edukasi *wordwall* terbukti mempunyai pengaruh pada hasil belajar peserta didik terhadap peningkatan keaktifan, minat serta motivasi belajar. Oleh sebab itu media edukasi *wordwall* begitu berguna serta berpengaruh

besar pada peningkatan hasil belajar peserta didik. Penelitian (Thessa Dyah Kusumaningrum, Ikha Lestyarini dkk, 2024) menyatakan bahwa rata-rata nilai dari *pre-test* sebanyak 56,6, sedangkan nilai rata-rata *posttest* 82,4. Artinya terjadi kenaikan nilai *pretest* serta *posttest* yang menyatakan dampak signifikan media *wordwall* pada kecakapan berhitung peserta didik.

Hal ini semakin dikuatkan oleh pernyataan (Wahyuningtyas & Sulasmono, 2020) sesuai hasil telaah penerapan media pembelajaran berhasil mengalami peningkatan hasil belajar siswa terendah 43% dan tertinggi 91%. Hasil dari belajar siswi dan siswa dalam pelajaran IPA mempengaruhi penggunaan WordWall media. Selain itu, penerapan media pelajaran mengubah pengalaman siswa-siswi dengan kegiatan belajar, yang berpotensi meningkatkan kemampuan seluruh peserta untuk memahami pelajaran dengan cepat. Jadi, media pembelajaran bisa menjadikan kegiatan belajar menjadi lebih menarik serta variatif. Sehingga mampu meningkatkan atensi peserta didik dalam mengikuti pelajaran, selain itu media pembelajaran mempunyai fungsi yang penting untuk memperbaiki hasil pembelajaran.

Wordwall mampu meningkatkan hasil belajar matematika, terutama materi penjumlahan, bukan hanya untuk mengatasi rasa bosan, tetapi juga melalui stimulasi berupa aspek kognitif dan interaktif. Secara kognitif, wordwall memberikan latihan yang variatif dan pengulangan yang membantu siswa dalam memperkuat pemahaman konsep serta mengembangkan kemampuan pemecahan masalah. Secara interaktif, wordwall mendorong partisipasi keaktifan siswa dengan memberikan umpan balik langsung sehingga siswa dapat segera memahami dan memperbaiki kesalahannya. Media wordwall juga meningkatkan motivasi belajar serta keterlibatan siswa melalui aktivitas belajar yang menyenangkan dan menantang. Hasil berbagai penelitian menunjukkan penggunaan WordWall secara signifikan meningkatkan hasil belajar kognitif, keaktifan, dan sikap positif siswa terhadap matematika, sehingga efektivitasnya lebih komprehensif daripada sekadar menghilangkan kebosanan.

Hasil studi dari peneliti menunjukkan bahwa siswa di kelas II SDN 4 Dongos lebih baik dalam matematika berkat media Wordwall. Sebelum penggunaan media Wordwall, masih ada siswa yang belum memenuhi KKM 65 atau kurang. Dari 21 siswa, nilai matematika rata-rata adalah 66,4, nilai tertinggi sebanyak 80, dan nilai terendah adalah 55. Uji-t dilakukan setelah menggunakan media pembelajaran WordWall, dan menemukan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,00, kurang dari 0,05. Ini tertuju hasil belajar peserta didik dalam penjumlahan dipengaruhi oleh penggunaannya yaitu media wordwall. Hasil penelitiannya bahwa ada perbedaan hasil antara pretest dan posttest. Hasil ini menunjukkan bahwa siswa lebih memahami penggunaan media pembelajaran. Hasil rekapitulasi data hasil belajar siswa pada saat mengerjakan soal *pre-test* dan *posttest* sebagai berikut:

Grafik 1.1 Hasil Belajar *Pretest* dan *Posttest*.

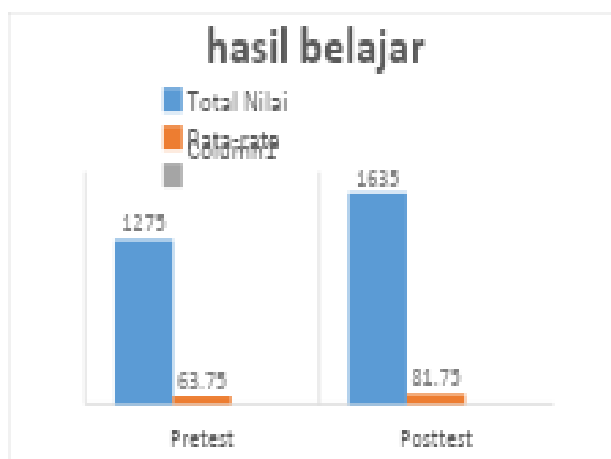


Diagram pengukuran hasil belajar peserta didik yaitu, pada tahap pretest diperoleh jumlah nilai 1.275 dengan nilai rata-rata 63,75. Sedangkan hasil setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media *WordWall* diperoleh nilai posttest dengan jumlah nilai 1635, dengan rata-rata 81,75. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *WordWall* media dapat digunakan sebagai alternatif untuk mengajar matematika, terutama materi penjumlahan. Maka dari itu, hasil analisis data menunjukkan bahwa penggunaan *WordWall* media meningkatkan hasil belajar matematika di kelas II SDN 4 Dongos tentang materi penjumlahan.

SIMPULAN DAN SARAN

Hasil pengukuran hasil belajar peserta didik yaitu, saat tahap *pretest* mendapat nilai dengan jumlah 1.275 dengan nilai rata-rata 63,75. Sedangkan hasil setelah dilakukan perlakuan menggunakan media *wordwall* mendapat nilai *posttest* dengan jumlah nilai 1635, dengan rata-rata 81,75. Sesuai analisis data serta pembahasan yang sudah dijabarkan, hasil penelitian tentang bagaimana media *wordwall* mempengaruhi hasil belajar matematika kelas II SDN 4 Dongos bisa ditarik kesimpulan terdapat pengaruh positif serta penting pada pemanfaatan media *wordwall* pada hasil pembelajaran siswa sekolah. Dengan nilai signifikansi $0,00 < 0,05$ menunjukkan jika ditolaknya H_0 serta diterimanya H_a , artinya ada perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media *wordwall*. Sedangkan t_{hitung} 16,185 > t_{tabel} 2,093 kesimpulannya ada dampak dari penggunaan media *wordwall* pada hasil belajar. Sesuai dengan hasil uji *chi square*, setelah dilakukan *posttest* ada sebanyak 12 (60%) peserta didik mendapat nilai baik, sebanyak 8 (40%) mendapat nilai amat baik.

Berdasarkan hasil kajian, diharapkan guru mampu menerapkan media *wordwall* sebagai acuan untuk meningkatkan kemampuan penjumlahan peserta didik. Peneliti di masa mendatang disarankan agar temuan penelitian ini digunakan sebagai referensi dalam penerapan media *wordwall* guna meningkatkan kemampuan berhitung dan hasil belajar matematika siswa. Penelitian selanjutnya juga diharapkan menggunakan variasi teknik pembelajaran, melibatkan lebih banyak subjek, serta mencakup wilayah yang lebih luas.

Penelitian ini sudah menunjukkan hasil yang baik dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Namun, untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi peningkatan tersebut, disarankan agar penelitian selanjutnya menggunakan pendekatan kualitatif. Dengan metode kualitatif, dapat digali berbagai alasan di balik perubahan hasil belajar siswa secara lebih terperinci serta komprehensif.

DAFTAR RUJUKAN

- Andi Asari, Zulkarnaini, & Hartatik. 2023. *Pengantar Statistika*. Sumatera Barat: PT Mafy Media Literasi Indonesia.
- Bevan, D., & Capraro, M. M. (2021). Posing creative problems: A study of elementary students' mathematics understanding. *International Electronic Journal of Mathematics Education*, 16(3), em0654.
- Dotutinggi, M., Zees, A., & Rahmat, A. (2023). Pengaruh Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall Pada Hasil Belajar Siswa Terhadap Pembelajaran Siswa di Sekolah. *Dikmas: Jurnal Pendidikan Masyarakat dan Pengabdian*, 3(2), 363-368.
- Dyah Kusumaningrum, T., Lestyarini, I., Nuvitalia, D., & Wikyuni, S. (2024). Pengaruh Media Wordwall terhadap Kemampuan Numerasi Siswa Kelas 1 SDN Plamongansari 02 Semarang. *Jurnal Penelitian Multidisiplin Ilmu*, 3(2), 2551–2556.

- Haliza, V. N., Dewi, D. A., & Mulyana, A. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall terhadap Pemahaman Konsep Siswa dalam Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 16195-16221.
- Imanulhaq, R., & Prastowo, A. (2022). Edugame Wordwall: Inovasi Pembelajaran Matematika di Madrasah Ibtidaiyah. *PEDAGOGOS: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 33-41.
- Kusuma, E. (2024). Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1566-1573.
- Lestari, S. I., Rahman, H., & Melisa, M. (2024). Penerapan Media Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas V. *Global Journal Teaching Professional*, 3(2), 257–267.
- Maghfiroh, K., Roudlotul, M. I., & Semarang, H. (2018). Penggunaan Media WordWall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda. *In JPK*, 4(1).
- Neni Isnaeni, & Dewi Hildayah. (2020). Media Pembelajaran Dalam Pembentukan Interaksi Belajar Siswa. *Jurnal Syntax Transformation*, 1(5), 148–156.
- Nissa, Siti Faizatul dan Renoningtyas, N. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 3(5), 2854–2860.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu Al-Qur'an, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171.
- Puzanova, Z. V., Simonova, M. A., Filippov, V. M., & Larina, T. I. (2021). Additional Education for Children with Special Needs and Disabilities in the Russian Federation: National Monitoring Concept. *Vysshee Obrazovanie v Rossii*, 30(6), 27–34.
- Rahayu, E., & Soleha, D. (2023). Penggunaan Konsep Penjumlahan Dan Pengurangan Bilangan Bulat Dalam Pembelajaran Matematika Madrasah Ibtidaiyah (Mi). *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 9(1), 8–14.
- Rahmi Pertiwi, G., Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Jenis Jenis Penelitian Ilmiah Kependidikan. *Jurnal QOSIM: Jurnal Pendidikan, Sosial & Humaniora*, 1(1), 41–52.
- Schnepel, S., & Aunio, P. (2022). A Systematic Review of Mathematics Interventions for Primary School Students with Intellectual Disabilities. *European Journal of Special Needs Education*, 37(4), 663–678.
- Sentani, A. D., Yudianto, A., & Rahmat, D. (2022). Implementasi Game Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris di Kelas X SMK Muhammadiyah 1 Kota Sukabumi. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Vokasional*, 4(1).
- Sri Anjarwati, S. E., Ak, M., Andriya Risdwiyanto, S. E., Asep Deni, M. M., Lies Hendrawan, K., SE, M., ... & Muhammad Iryanto, S. E. (2024). Metodologi Penelitian Kuantitatif. CV Rey Media Grafika.

- Sugiyono. 2017. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sukendra, I. K., Pd, S., Si, M., Pd, M., & Atmaja, I. K. S. (2020). Instrumen Penelitian. Pontianak : Mahameru Press, 90.
- 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.
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya media dalam pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 23-27.
- Yaqin, M. H., Sutriyani, W., & Rohman, N. (2024). Pengaruh Model Mnemonic Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Operasi Bilangan Kelas II. *JURNAL PEMBELAJARAN DAN MATEMATIKA SIGMA (JPMS)*, 10(2), 203-209.