

PENGARUH GAME EDUKASI WORDWALL TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS V SD NEGERI 231 PALEMBANG

Pani Anista¹, Neta Dian Lestari², Tanzimah³

^{1,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas PGRI Palembang

²Pendidikan Akuntansi, FKIP, Universitas PGRI Palembang

Alamat e-mail : ¹panistaadista25@gmail.com, ²neta_obyta@yahoo.com,

³tanzimah@univpgri-palembang.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the Wordwall educational game on the mathematics learning outcomes of fifth-grade students at SD Negeri 231 Palembang. The method used in this research is an experimental method with a true experimental pretest-posttest control group design. The study consists of two groups: a control group that did not use the Wordwall educational game and an experimental group that used the Wordwall educational game during the learning process. Data collection was carried out using tests to measure students' learning outcomes, which were administered during both the pretest and posttest. Based on the results of hypothesis testing using an independent sample t-test, the posttest score of the control group was 55.22, while the experimental group scored 78.26. According to the SPSS output of the hypothesis test, the obtained t-value was 5.688, which is greater than the t-table value of 0.297, with a significance level of $0.000 < 0.05$. This indicates that the use of the Wordwall educational game has a significant effect on the mathematics learning outcomes of fifth-grade students at SD Negeri 231 Palembang.

Keywords: Wordwall Educational Game, Student Learning Outcomes

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh game edukasi *Wordwall* Terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SD Negeri 231 Palembang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen dengan design *true eksperimental pretest posttest control group design*, penelitian terdiri dari dua kelompok, yaitu kelompok kontrol yang tidak menggunakan game edukasi *wordwall* dan kelompok eksperimen yang menggunakan game edukasi *wordwall* dalam proses pembelajaran. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan tes untuk mengukur hasil belajar siswa yang dilaksanakan pada *pretest* dan *posttest*. Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan *independent sample t-test*, nilai *posttest* pada kelompok kontrol adalah 55,22 sementara kelompok eksperimen 78, 26. Berdasarkan output SPSS uji hipotesis di peroleh nilai *t* sebesar 5,688 > dari *t_{tabel}* sebesar 0,297 dengan signifikansi $0,000 < 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan penggunaan game edukasi *wordwall* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SD Negeri 231 Palembang.

Kata Kunci: Game Edukasi *Wordwall* dan Hasil Belajar Siswa

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk memberikan bimbingan atau pertolongan dalam mengembangkan potensi jasmani dan rohani yang diberikan oleh orang dewasa kepada peserta didik untuk mencapai kedewasaannya serta mencapai tujuan agar peserta didik mampu melaksanakan tugas hidupnya secara mandiri. (Hidayat & Abdillah, 2019, h. 24)

Proses pembelajaran merupakan proses dan aktivitas siswa untuk membangun konsep dan pengetahuan baru dengan pengalaman baru yang dimilikinya. Siswa dituntut belajar dari pengalamannya sendiri kemudian mengkonstruksi sendiri pengetahuannya berdasarkan bahan ajar yang ada dan arahan dari guru. Hal ini berkaitan dengan teori belajar efektif yang dimulai dari lingkungan belajar yang berpusat pada siswa. Siswa dituntut untuk lebih aktif ketika proses pembelajaran berlangsung sehingga kemampuan siswa jadi lebih berkembang. (Yuliza, dkk., 2023, h. 103)

Perkembangan *IPTEK* yang semakin pesat di zaman sekarang ini, dalam dunia Pendidikan maka menuntut sorang guru untuk memperkenalkan dan mengembangkan *IPTEK* sejak dini kepada siswa agar tidak tertinggal. Upaya yang dapat dilakukan yaitu melalui penggunaan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi. Launin, Nugroho & setiawan, (2022, h. 216)

Menurut Nurhasanah, "Teknologi tidak hanya membantu siswa, tetapi juga meningkatkan fungsi guru dalam proses Pendidikan. Guru dapat mengatur kursus secara efektif, mengembangkan materi pembelajaran yang menarik dan interaktif, dan memberikan umpan balik kepada siswa secara tepat waktu

dengan menggunakan alat dan platfrom teknologi" (Nurhasanah, Pribadi & Ismawati, 2022; Iskandar, 2023, h. 3) teknologi juga mempermudah instruktur, siswa, dan orang tua dalam berkomunikasi dan bekerjasama mendorong ekosistem pembelajaran yang terhubung dan mendorong.

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan wali kelas V di SDN 231 Palembang yang telah dilakukan oleh peneliti, di peroleh informasi mengenai faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Wali kelas menjelaskan bahwa hasil belajar matematika siswa cenderung rendah, yang dapat dilihat dari penilaian sumatif yang menunjukkan hasil nilai yang kurang memuaskan yaitu di bawah KKM yang telah di tatapkan, hal tersebut di pengaruhi oleh faktor seperti kurangnya metode pembelajaran interaktif dan kurangnya pemanfaatan media berbasis *IPTEK* belum digunakan sepenuhnya dengan maksimal, Terutama pada penggunaan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi seperti platform Game Edukasi *Wordwall* berbasis web yang belum pernah digunakan dalam proses pembelajaran dikelas.

Berdasarkan hasil belajar perlu di teliti untuk memahami sejauh mana proses pembelajaran yang dilakukan efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Penelitian ini dapat membantu mengidentifikasi faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, seperti metode pengajaran, keterlibatan siswa, dan kualitas materi yang di ajarkan. penggunaan media berbasis teknologi dan alat pembelajaran interaktif, seperti game edukasi *wordwall* menjadi salah satu solusi untuk menciptakan pengalaman

belajar yang menarik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Menurut Nisa & Susanto, (2022, h. 142) Game Edukasi *Wordwall* merupakan media pembelajaran berbasis website yang memiliki fitur-fitur dengan kombinasi warna, gambar bergerak dan suara, sehingga dapat menarik perhatian siswa dalam pembelajaran matematika. Rohmatin, (2023, h. 82) *Wordwall* adalah website yang menyediakan berbagai game edukasi yang bertujuan sebagai alat bantu dan evaluasi penilaian yang menyenangkan bagi siswa,

Kelebihan dari game *Wordwall* yaitu memiliki berbagai fitur-fitur dan sangat fleksibel, dapat menarik perhatian siswa karena bersifat permainan, dapat digunakan dalam semua mata pelajaran, membuat siswa dalam berkreativitas, membangun karakter bekerjasama dengan teman, dan pelaksanaan yang sederhana.

Sedangkan kekurangan dari game *Wordwall* yaitu membuat permainan dalam *Wordwall* membutuhkan waktu yang cukup lama, karena antusiasnya siswa maka guru mungkin akan kewalahan dalam menertibkan siswa. Yuliza, dkk., (2023, h. 103) aplikasi berbasis web ini dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran seperti kuis, menjodohkan pasangan, anagram, acak kata, pencarian kata dan mengelompokkan.

Penelitian yang dilakukan oleh Launin, Nugroho & Setiawan, (2022, h. 216) "*Pengaruh Media Game Online Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa*" menunjukkan bahwa hasil yang di peroleh peneliti dari uji hipotesis dengan menggunakan uji independent sample T-Tes yaitu sig.(2-tailed) 0.000 yang berarti hasil tersebut $<0,05$, sehingga di simpulkan bahwa terdapat pengaruh media

game online *Wordwall* untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SDN 1 Sukorame.

Dari pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa Game Edukasi *Wordwall* merupakan satu aplikasi yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran yang memiliki berbagai fitur dan dapat mengembangkan berbagai materi pembelajaran yang menarik dan interaktif, yang bertujuan sebagai sumber belajar, media, dan alat penilaian yang menyenangkan bagi siswa.

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut dan hasil penelitian itu di tuangkan dalam bentuk karya tulis ilmiah dengan judul "**Pengaruh Game Edukasi *Wordwall* terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Negeri 231 Palembang**".

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang selalu dipelajari dari setiap jenjang yaitu mulai dari Pendidikan dasar sampai perguruan tinggi agar peserta didik mampu berfikir analisis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta matematika berperan sebagai salah satu cara untuk menyelesaikan berbagai permasalahan yang terjadi di kehidupan sehari-hari (Zulfa, dkk. 2022, h. 812; Wulandari, Mizdalimah & Tanzimah, 2023, h. 6156)

Matematika penting untuk dipelajari karena matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang berkaitan langsung dengan seluruh aktivitas manusia sehari-hari, menurut (Oktaviani; Fendrik, 2019, h. 703; Savrilliana, Sundari & Budianti 2020, h. 1161)

Materi yang akan diambil dari penelitian ini adalah materi bab 9 "penjumlahan dan pengurangan pecahan" Penjumlahan bilangan

sering juga disebut penjumlahan bilangan bulat. Menjumlah yang berarti menggabungkan dua bilangan atau lebih. Di dalam mengoperasikan penjumlahan bilangan bulat sering digunakan tanda (+) dan tanda (-). Sebagaimana telah dikenal, tanda (+) atau (-) pada suatu bilangan adalah merupakan petunjuk akan kedudukan dari itu pada suatu garis bilangan terhadap 0 atau titik pangkal. Penjumlahan merupakan operasi matematika yang menjumlahkan satu angka dengan angka lain sehingga menghasilkan suatu hasil tertentu yang pasti.

Simbol untuk operasi penjumlahan adalah tanda tambah (+) contoh $2+3=5$. Suaeni, (2021, h. 3) Operasi hitung penjumlahan adalah pengerjaan menjumlah pada bilangan untuk menentukan hasil penjumlahan dari dua bilangan atau lebih (Arnidha, 2015; Imelda et al., 2014; Karlimah, Nur & Oktaviyani 2019, h. 126)

Pecahan merupakan bagian dari bilangan bulat dan salah satu materi pada bagian aljabar. Pemecahan memiliki empat jenis operasi matematika, yaitu penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian. Riswari, dkk., (2023, h. 188–194). Beberapa peneliti yang mendukung penelitian Pengaruh Game Edukasi *Wordwall* terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Negeri 231 Palembang penulis menemukan beberapa penelitian sebelumnya yang relevan. Peneliti yang terdahulu berfungsi sebagai pendukung untuk menelaah masalah yang akan dibahas dalam penelitian. Beberapa hasil yang berhubungan dengan pengaruh Game Edukasi *Wordwall* terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa antara lain sebagai berikut: (1) Launin, Nugroho & Setiawan (2022) Pengaruh Media

Game Online *Wordwall* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV. Hasil yang diperoleh peneliti dari uji hipotesis dengan menggunakan uji independent sample T-Tes yaitu sig.(2-tailed) 0.000 yang berarti hasil tersebut $<0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media game online *Wordwall* untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SDN 1 Sukorame. (2) Hidayah & Prasetyo, (2022) Pengembangan Media Game Edukasi Tematik Berbasis Web *Wordwall* Berpadukan *Classroom* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. Dari hasil *presentase* ketiga pakar dapat disimpulkan bahwa media Game Edukasi Tematik Berbasis Web *Wordwall* berpadukan *Classroom* untuk meningkatkan hasil belajar siswa “Layak” untuk digunakan. (3) Nisa & Susanto, (2022) Pengaruh Penggunaan Game Edukasi *Wordwall* Dalam Pembelajaran Matematika terhadap Motivasi Belajar. Hasil hipotesis yang diperoleh berdasarkan pengujian persial (uji t) yaitu 11.796 (terhitung) >2.045 (tabel) dengan signifikan 0.000 $<0,05$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa H_a diterima H_o ditolak yang artinya ada pengaruh positif dan signifikan antara game edukasi *wordwall* terhadap motivasi belajar dalam pembelajaran matematika siswa kelas V C di SDN Kapuk Muara 03. (4) Yuliza, dkk., (2023) Pendampingan Pemanfaatan Aplikasi *Wordwall* Sebagai Game Based Learning Pada Guru-Guru SD. Hasil dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat memberikan peningkatan pemahaman guru-guru SD terhadap aplikasi *Wordwall* Sebagai Game Based Learning sehingga menciptakan proses pembelajaran bervariasi, menarik dan inovatif.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen, yang merupakan penelitian yang disusun dengan tujuan untuk meneliti adanya hubungan kausalitas mengenai sifat tertentu antara kelompok yang diberi perlakuan dengan kelompok lainnya yang tidak diberi perlakuan. (Abdullah, 2016, h. 36)

Penelitian eksperimen terdapat beberapa desain penelitian yang dapat digunakan, design yang akan dilakukan pada penelitian ini menggunakan *Pretest-Posttest Control Group Design*. Dalam design ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara random kemudian di beri *Pretest* untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil *pretest* yang baik bila nilai kelompok eksperimen tidak berbeda secara signifikan. Pengaruh perlakuan adalah $(O_2 - O_1) - (O_4 - O_3)$. Sugiyono, (2021, h. 134)

Tes yang digunakan berupa soal pilihan ganda sebanyak 10 soal yang telah di uji validasi oleh ahli matematika, Dengan demikian maka tes menuntut siswa untuk memberi respon atau jawaban. Respon yang diberikan siswa benar maka kita katakan siswa tersebut telah mencapai tujuan pembelajaran yang kita ukur melalui butir soal tersebut. Supriyadi, (2021, h. 5)

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumentasi bias berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya monumental dari seseorang. Hikmawati, (2020, h. 80).

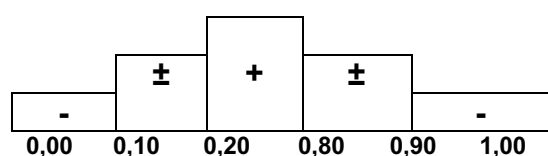
Dari perhitungan korelasi yang digunakan untuk mengukur tingkat validitas suatu item dan untuk menentukan apakah suatu item

layak digunakan atau tidak. Dalam penentuan layak atau tidaknya suatu item yang digunakan, biasanya dilakukan uji signifikan koefisien korelasi pada taraf signifikan 0,05, artinya suatu item dianggap valid jika berkorelasi signifikan terhadap skor total. Riinawati, (2021, h. 126–127)

Soal tes yang baik adalah soal tes yang memiliki daya pembeda dengan kategori cukup, baik, dan sangat baik. (Restiyawati, 2023, h.178). Indeks daya beda butir soal yang dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan sebuah butir baik atau tidak baik. Butir soal yang baik adalah butir soal yang mempunyai indeks daya beda lebih dari 0,2. (Kartowagiran, 2018, 101-109).

Tingkat kesukaran soal dipandang dari kesanggupan atau kemampuan siswa dalam menjawab. Ada beberapa dasar pertimbangan dalam menentukan proporsi jumlah soal kategori mudah, sedang dan sukar. Kriteria yang digunakan adalah makin kecil indeks yang diperoleh, makin sulit soal tersebut. Sebaliknya makin besar indeks yang diperoleh, makin mudah soal tersebut. Yadnyawati, (2019, h. 107–108).

(Suherman, 2003; Yudhanegara & Lestari) menentukan interval indeks kesukaran butir soal yang harus diperbaiki, sebaiknya diperbaiki, dan butir soal yang dapat digunakan sebagai instrumen tes sebagai berikut:



Keterangan:

+ = dapat digunakan

- = harus diperbaiki

± = sebaiknya di perbaiki

. Soal tes yang baik adalah soal tes yang memiliki daya pembeda dengan kategori cukup, baik, dan sangat baik.

(Restiyawati, 2023, h.178).

Indeks daya beda butir soal yang dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan sebuah butir baik atau tidak baik. Daya pembeda mengkaji butir-butir soal dengan tujuan untuk mengetahui kesanggupan soal dalam membedakan siswa yang tergolong mampu (tinggi prestasinya) dengan siswa yang tergolong kurang atau lemah prestasinya. Yadnyawati, (2019, h. 114)

Uji normalitas adalah suatu prosedur yang digunakan untuk mengetahui apakah data berasal dari populasi yang terdistribusi normal atau berada dalam sebaran normal. Distribusi normal adalah distribusi simetris dengan modus, mean dan media berada di pusat. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh terdistribusi normal atau tidak. Fitri, dkk., (2023, h. 57).

Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji t (*Indepndent sample t-test*) untuk mengetahui perbedaan rata-rata dua populasi / kelompok data yang *independent*. Nuryadi, (2017, h. 108)

Tempat penelitian dilaksanakan di SD Negeri 231 Palembang yang terletak di Jalan D.I. Panjaitan, Bagus Kuning, Kota Palembang. Waktu penelitian dilaksanakan yaitu pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Sampel penelitian ini

menggunakan *probability sampling* dengan teknik *Simple Random Sampling*. Dalam penelitian ini menggunakan 2 kelas yaitu kelas eksperimen sebanyak 23 siswa dan kelas kontrol sebanyak 23 siswa. Teknik Analisis Data menggunakan Uji Normalitas *Kolmogorov-Smirnov*, Uji Homogenitas *levene test*, dan Uji Hipotesis (*independent sampel t test*).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan. Dimana masing masing kelas dilakukan 2 kali pertemuan. 1 kali pertemuan melakukan pretest pada kelas eksperimen dan kelas control, 1 kali pertemuan untuk melakukan *treatment* atau *posttest* dengan menggunakan media game edukasi wordwall pada kelas eksperimen, 1 kali pertemuan pemberian *posttest* di kelas control menggunakan model pembelajaran konvensional. Pada penelitian ini untuk mengukur hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika yaitu menggunakan 10 soal tes pilihan ganda diberikan sesudah diberi perlakuan.

Pemberian test awal ini dilakukan untuk mengetahui kondisi awal hasil belajar siswa kelas V.B yang dijadikan sebagai kelas kontrol di SD Negeri 231 Palembang.



**Gambar 1 Pemberian Tes Awal
(Pretest) Kelas Kontrol**

Pretest ini diberikan untuk mengukur tingkat pengetahuan awal peserta didik kelas kontrol dan

eksperimen sebelum menerima perlakuan, tujuannya untuk mengetahui pemahaman awal peserta didik terhadap materi yang akan di pelajari.



Gambar 2 Pemberian Tes Awal (Pretest) Kelas Eksperimen



Gambar 3 Pemberian Treatment Pertama Kelas Kontrol

Treatment pertama pada kelas kontrol dan eksperimen menggunakan model konvensional (ceramah) di berikan untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang materi yang di pelajari sebelum menggunakan media game edukasi *wordwall* untuk kelas eksperimen.



Gambar 4 Pemberian Treatment Pertama Kelas Eksperimen



Gambar 5 Pemberian Treatment Kedua Kelas Kontrol

Treatment kedua di berikan pada kelas kontrol menggunakan model konvensional (ceramah) sedangkan untuk kelas eksperimen menggunakan media game edukasi *wordwall*. *treatment* ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa dan untuk melihat apakah metode ini efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.



Gambar 6 Pemberian Treatment Kedua Kelas Eksperimen



Gambar 7 Pemberian Tes Akhir (Posttest) Kelas Kontrol

Tes Akhir (*posttest*) ini bertujuan untuk mengukur efektivitas metode pembelajaran berbasis teknologi yang diberikan pada kelas eksperimen. Dengan membandingkan hasil *pretest* dan *posttest*, diharapkan dapat diketahui apakah *treatment* tersebut berhasil meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai topik yang di ajarkan.



**Gambar 8 Pemberian Tes Akhir
(Posttest) Kelas Eksperimen**

**Tabel 1 Hasil *Pretest* dan *Posttest*
Pada Kelas Kontrol dan
Eksperimen**

No	Kelas Kontrol		No	Kelas Eksperimen	
	<i>Pret est</i>	<i>Postt est</i>		<i>Pret est</i>	<i>Postt est</i>
AR	30	50	MY	40	70
AN	30	60	AZ	40	80
AZ	20	50	ST	30	70
EM	40	50	MF	50	80
GN	30	50	MA	30	70
GV	50	50	BY	40	80
KI	20	40	UL	40	60
KY	30	80	M	50	80
			R		
LF	40	50	RS	30	100
MF	40	40	MP	20	90
A			F		
MF	20	40	W	50	90
			N		
M	40	60	ZQ	30	60
H					
M	40	40	FZ	50	80
N					
M	30	40	DL	30	70
R					
MY	30	50	RS	30	100
			Y		
Q	20	60	HB	40	80
W					
SH	30	60	LT	50	80
ZE	20	40	RS	50	70
KK	40	50	AF	60	90
M	30	60	SY	30	50
G					
PT	60	70	FD	60	80
HU	30	90	RZ	60	80
B					
HU	30	90	JH	50	90
Jumlah		55,22			
Rata-Rata					78.26

Sumber: (data diolah peneliti,2025)

Dari hasil penelitian *pretest* dan *posttest* di atas pada kelas kontrol dan kelas eksperimen, maka di peroleh data minimum, maksimum, rata-rata (mean), dan standar deviasi sebagai berikut.

**Tabel 2 Data Minimum, Maximum,
Mean, Standar Deviasi**

Statistics		Pretest Kontrol	Posttest Kontrol	Pretest Eksperimen	Posttest Eksperimen
N	Valid	23	23	23	23
	Missing	0	0	0	0
Mean		32.61	55.22	41.74	78.26
Std.		10.098	15.036	11.541	12.304
Deviation					
Range		40	50	40	50
Minimum		20	40	20	50
Maximum		60	90	60	100

Sumber: (data diolah peneliti,2025)

Terlihat pada tabel mean diatas bahwa masing-masing kelas kontrol dan kelas eksperimen mengalami peningkatan hasil belajar, yakni pada hasil nilai *pretest* kontrol yang menunjukkan hasil rata-rata sebesar **32,61** mengalami peningkatan hasil belajar terlihat dari hasil rata-rata nilai *Posttest* nya sebesar **55,22**. Untuk kelas Eksperimen juga mengalami peningkatan hasil belajarnya terlihat dari hasil rata-rata nilai *Posttest* sebesar **78,26** yang pada awalnya melakukan *Pretest* hanya mendapat nilai rata-rata sebesar **41,74**.

Tabel. 3 Uji Normalitas

Tests of Normality		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk	
		Statistic	df	Sig.	Statistic	Sig.
Pretest		.097	2	.20	.958	2
Kontrol			3	0 [*]		8
Posttest		.120	2	.20	.953	2
Kontrol			3	0 [*]		3
Pretest		.144	2	.20	.962	2
Eksperimen			3	0 [*]		8
Posttest		.208	2	.01	.937	2
Eksperimen			3	1		7

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: (data diolah peneliti,2025)

Berdasarkan hasil uji normalitas dengan menggunakan uji *Kolmogorof-smirnov* pada tabel signifikan nilai sig posttest kontrol **0,333** dan kelas posttest eksperimen nilai sig **0,157** berdistribusi normal mengingat nilai sig. > 0,05 karena nilai signifikansi kedua kelas tersebut lebih dari 0,05 hal ini menunjukkan bahwa kedua kelas ini berdistribusi normal.

Tabel 4 Uji Homogenitas
Test of Homogeneity of Variance

		Levene			Sig.
		Statistic	df1	df2	
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	.851	1	44	.361
	Based on Median	.322	1	44	.573
	Based on Median and with adjusted df	.322	1	40.330	.574
	Based on trimmed mean	.705	1	44	.406

Sumber: (data diolah peneliti,2025)

Berdasarkan hasil uji homogenitas dengan menggunakan uji *Levene Test* nilai signifikansi adalah **0,406** karena nilai signifikansinya lebih besar dari **0,05** maka dapat disimpulkan bahwa siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen berasal dari populasi yang mempunyai varians yang sama, maka dari itu kelompok kontrol dan eskperimen berdistribusi homogen mengingat sig > 0.05.

Tabel 5 Hasil Perbandingan
Posttest Kelas Kontrol dan
Eksperimen

Group Statistics				Std.	Std.
		N	Mean	Deviation	Error Mean
Hasil Belajar Siswa	Posttest Kontrol	23	55.22	15.036	3.135
	Posttest Eksperimen	23	78.26	12.304	2.566

Sumber: (data diolah peneliti,2025)

Berdasarkan tabel output statistic di atas, terlihat bahwa rata-rata yang dirperoleh siswa kelas kontrol sebesar **55,22** dan rata-rata siswa kelas eksperimen sebesar **78,26** artinya kelas secara deskriptif ada perbedaan rata-rata hasil belajar antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Tabel 6 Hasil Uji Independent
Sample T-Test

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Hasil Belajar Siswa	Equal variances assumed	.851	.361	5.688	44	.000	-23.043	4.051	-31.208	-14.879
	Equal variances not assumed			5.688	42.342	.000	-23.043	4.051	-31.217	-14.870

Sumber: (data diolah peneliti,2025)

Berdasarkan output SPSS uji hipotesis di atas di peroleh nilai t sebesar **5,688** > dari nilai t_{tabel} sebesar 44 ($df= N - 2 = 46-2$) **0,2907** dengan signifikansi **0,000** < **0,05**, Artinya H_0 ditolak dan H_a diterima maka dapat disimpulkan bahwa Ada pengaruh yang signifikan Game Edukasi *Wordwall* terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Negeri 231 Palembang.

Salah satu faktor yang mendukung proses pembelajaran yang berbasis teknologi yaitu menggunakan suatu aplikasi berupa media yang dapat meningkatkan motivasi peserta didik sehingga bisa tetap fokus pada kegiatan pembelajaran lebih kondusif yaitu dengan penggunaan media pembelajaran berbasis e-learning, e-

learning merupakan contoh pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi yang digunakan untuk mempermudah suatu proses pembelajaran. E-learning yang digunakan yaitu aplikasi wordwall. Maryanti, H. & K. (2022, h. 35).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adakan pengaruh game edukasi *Wordwall* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SD Negeri 231 Palembang. Jenis penelitian yang dilakukan pada penelitian ini merupakan *true eksperimental design* yang mana pada penelitian ini melibatkan dua kelas yaitu kelas kontrol yang diberi perlakuan tidak menggunakan media game edukasi *wordwall*. dan kelas eksperimen yang diberi perlakuan menggunakan media game edukasi *wordwall*.

Penelitian ini menggunakan 2 variabel sebagai objek penelitian yaitu variabel bebas (Game edukasi *wordwall*) dan variabel terikat (hasil belajar matematika siswa kelas V). Berdasarkan hasil penelitian di atas, terdapat perbedaan hasil belajar Matematika antara siswa yang diberikan perlakuan menggunakan game edukasi *wordwall* dengan yang diberi perlakuan tidak menggunakan game edukasi *wordwall*. Dalam proses perlakuan siswa diberikan menggunakan media game edukasi *wordwall* siswa terlihat lebih semangat dan tertarik dalam melaksanakan proses belajar. Selain itu juga, siswa lebih tanggap dalam pemahaman materi dan aktif pada proses pembelajaran berlangsung.

Sehingga berdasarkan hasil perhitungan yang dapat di simpulkan dari nilai rata-rata pada kelas kontrol **55,22** sedangkan kelas eksperimen nilai rata-rata sebesar **78,26** hal ini membuktikan terdapat perbedaan antara kelas yang tidak diberikan

perlakuan dan kelas yang diberikan perlakuan menggunakan media game edukasi *wordwall*.

Berdasarkan hasil perhitungan rata-rata di atas juga dapat dilihat dari nilai terendah dan tertinggi dari tes yang telah dilakukan dimana pada kelas kontrol nilai tertinggi pada *pretest* 60 dan nilai terendah 20 dengan rata-ratanya adalah 32,61, dan pada *posttest* kelas kontrol nilai tertingginya adalah 90 nilai terendahnya 40 dengan rata-rata 55,22, sedangkan pada *pretest* eksperimen nilai terendahnya 20 dan tertingginya 60 dengan rata-rata 41,74, lalu pada kelas *posttest* eksperimen nilai terendahnya 50 dan tertingginya 100 dengan rata-rata 78,26.

Untuk mengetahui perbandingan antara kedua kelas tersebut dilakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan uji *Independent Sample T-Test* yang menunjukan hasil signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ maka disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata hasil belajar pada kelas kontrol dan eksperimen. Hasil penelitian membuktikan bahwa menggunakan media game edukasi *wordwall* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori Maryanti, H & K., (2022, h. 42) *wordwall* adalah salah satu media pembelajaran yang menarik, memiliki sifat interaktif yang mengutamakan kerjasama, komunikasi, dan bisa menimbulkan interaksi antar siswa adalah melalui permainan, yang mempunyai karakteristik untuk menciptakan motivasi dalam belajar, yaitu khayalan (*fantasy*), tantangan (*Challenge*), keingintahuan (*curiosity*).

Perkembangan teknologi menjadikan dunia pendidikan yang

mengalami kemajuan dengan akselerasi yang begitu pesat. Dampak lain dari pesatnya perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan adalah pembelajaran melalui *e-Learning*. *E-Learning* adalah dasar serta konsekuensi logis dari perkembangan teknologi informasi serta komunikasi dibidang pendidikan yang dapat meningkatkan partisipasi keaktifan peserta didik dalam pembelajaran. Isroqmi, Rohana & Septiati., (2023, h. 244-254)

Sedangkan adapun hal – hal yang mengakibatkan kegagalan dalam belajar biasa nya seringkali pendidik yang masih menggunakan pembelajaran konvensional (ceramah) sehingga pembelajaran terasa kurang menarik, dan menyenangkan. Maka dengan adanya media pembelajaran peserta didik akan lebih bersemangat dalam pembelajaran yang akan di laksanakan terutama dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. Agustin, Lestari D.N, & Syaflin., (2020).

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan penelitian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan Game Edukasi *Wordwall* terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Negeri 231 Palembang. Pengaruhnya dapat dilihat dari perbedaan hasil belajar antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Nilai rata-rata *Posttest* kontrol adalah **55,22** sedangkan kelas *Posttest* eksperimen nilai rata-rata sebesar **78,26**.

Berdasarkan hasil uji hipotesis di peroleh nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh Game Edukasi *Wordwall* terhadap

Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Negeri 231 Palembang.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah. (2016). *Metodologi penelitian kuantitatif*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Agustin, Lestari D.N, & Syaflin., (2020). Pengaruh Media *Folding Paper Crafts* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Negeri 141 Palembang. *Scholastica Journal: jurnal pendidikan Sekolah Dasar dan Pendidikan Dasar*, 8(1).
https://scholar.google.com/scholar?as_ylo=2024&q=matematika+NETA+DIAN+LESTARI&hl=id&as_sdt=0,5#d=gs_qabs&t=1748359014695&u=%23p%3DF2urHQ5ODHcJ
- Fitri, dkk. (2023). *Dasar-Dasar Statistik Untuk Penelitian*. Jakarta: Yayasan Kita Menulis.
- Hidayah & Prasetyo. (2022). Pengembangan Media Game Edukasi Tematik Berbasis Web *Wordwall* Berpadukan *Classroom* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(7), 2632–2635.
<https://doi.org/10.54371/jljp.v5i7.732>
- Hidayat & Abdillah. (2019). *Ilmu Pendidikan Konsep, Teori Dan Aplikasinya*. Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI).
- Hikmawati. (2020). *Metodologi Penelitian*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Iskandar, dkk. (2023). Peran Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. Sulawesi: In *Sustainability (Switzerland)*. Cendekiawan Inovasi Digital Indonesia.

- http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SistemPembentungan-Terpusat-Strategi-Melestari
- Isroqmi, Rohana & Septiati. (2023). Pemanfaatan *E-Learning Moodle* Sebagai Laboratorium Matematika Virtual di Universitas PGRI Palembang.
- Karlimah, N. & O. (2019). Pemahaman konsep operasi hitung penjumlahan bilangan cacah siswa sekolah dasar. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 9(2), 123. <https://doi.org/10.25273/pe.v9i2.4887>
- Kartowagiran, (2018). Optimalisasi Uji Tingkat Kompetensi Di SMK Untuk Meningkatkan Soft Skill Lulusan. *Jurnal Dinamika Vokasional Teknik Mesin*, 3(2), 101-109. <https://search.app/MNs2SNRZv6q3qWWz5>
- Launin, N. & S. (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>
- Maryanti, H. & K. (2022). *Assesment for learning, educandy & wordwall*. Jawa Barat: Yayasan Rumah Rawda Indonesia
- Nisa & Susanto. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. *JPGI* (Jurnal Penelitian Guru Indonesia), 7(1), 140. <https://doi.org/10.29210/022035jpi0005>
- Nuryadi, dkk. (2017). Dasar-dasar Statistik Penelitian. In *Sibuku Media*. Yogyakarta: Sibuku Media.
- Restiyawati. (2023). Analisis tingkat kesukaran dan daya pembeda soal ulangan biologi jurusan MIA MAN 1 Buton Selatan. *AMPIBI: (2015, 5(3), 248–253*.
- Riinawati. (2021). Pengantar Evaluasi Pendidikan. In *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Yogyakarta:Thema Publishing.
- Riswari, dkk. (2023). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Pada Materi Pecahan Siswa Kelas Iii Sdn 2 Karangrejo. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik (JI-MR)*, 4(2), 188–194.
- Rohmatin. (2023). Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Kemampuan Vocabulary Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 3(1), 79–88. <https://doi.org/10.51878/edutech.v3i1.2039>
- Savriliana, S. & B. (2020). Media Dakota (Dakon Matematika) Sebagai Solusi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1160–1166. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.517>
- Suaeni. (2021). Peningkatan Kemampuan Berhitung Penjumlahan melalui Media Stick Angka pada Murid Tunarungu Kelas III di SLB YPAC Makassar.

- Jurnal E-Prints Repositori
Software, 1–12.*
<http://eprints.unm.ac.id/22500/>
- Sugiyono. (2021). *Metodologi Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Wulandari, Misdalina, & Tanzimah. (2023). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Dalam Memahami Pembelajaran Matematika Kelas V SDN 33 Palembang. *Journal on Education*, 06(01), 6155–6163.
- Yadnyawati. (2019). *Evaluasi Pendidikan*. Denpasar-Bali: UNHI Press.
- Yudhanegara & Lestari. (2017). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: Refika Aditama.
- Yuliza, dkk. (2023). Pendampingan Pemanfaatan Aplikasi Wordwall Sebagai Game Based Learning Pada Guru-Guru Sd. *Jurnal Pepadu*, 4(1), 103–108.
<https://doi.org/10.29303/pepadu.v4i1.2231>