

**PENGARUH PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAMIFIKASI
WORDWALL TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV
SEKOLAH DASAR NEGERI GODOG 02 KECAMATAN POLOKARTO
KABUPATEN SUKOHARJO TAHUN PELAJARAN 2024/2025**

Yayuk Sri Rahayu¹, Moefty Mahendra²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu
Pendidikan, Universitas Veteran Bangun Nusantara
yayukrahayu1124@gmail.com¹, mahendramoefty@gmail.com²

ABSTRACT

This study was motivated by the low mathematics learning outcomes of fourth-grade students, which were caused by teacher-centered learning, low student engagement, and a lack of variation in instructional media. One alternative to enhance students' motivation and learning outcomes is the use of gamified learning media, such as Wordwall. This research aims to determine the effect of gamification-based Wordwall media on students' mathematics learning outcomes at SDN Godog 02 in the 2024/2025 academic year. The study employed a quantitative method with a pre-experimental design using a one-group pre-test and post-test model. The sample consisted of all 16 students in the fourth grade. Data were collected through observation, tests and documentation, and analyzed using IBM SPSS Statistics 23. The results indicated an increase in the average score from pretest to posttest, with the posttest mean reaching 85.00. A hypothesis test using a paired sample t-test yielded a significance value of $0.000 < 0.05$, indicating that H_0 is rejected and H_a is accepted. Thus, the use of gamification-based Wordwall media has a significant effect on the mathematics learning outcomes of fourth-grade students.

Keywords: Learning media, Gamification, Wordwall, Learning outcomes

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar matematika siswa kelas IV, yang disebabkan oleh pembelajaran yang masih berpusat pada guru, minimnya partisipasi siswa, serta kurangnya variasi media pembelajaran. Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa adalah media gamifikasi *Wordwall*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan media pembelajaran berbasis gamifikasi *Wordwall* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN Godog 02 tahun pelajaran 2024/2025. Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan pendekatan pra-eksperimen menggunakan *one-group pre-test and post-test design*. Sampel penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV sebanyak 16 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes dan dokumentasi, sedangkan analisis data dilakukan dengan bantuan *IBM SPSS Statistics 23*. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata dari pretest ke posttest, di mana nilai posttest mencapai 85,00. Uji hipotesis menggunakan paired sample t-test menunjukkan signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, terdapat

pengaruh signifikan penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi *Wordwall* terhadap hasil belajar matematika siswa.

Kata Kunci: Media pembelajaran, Gamifikasi, *Wordwall*, Hasil Belajar

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu aspek dasar dalam mengembangkan dan peningkatan sumber daya manusia yang berkualitas. Sistem kebijakan pendidikan di Indonesia terus mengalami perkembangan dan perbaikan untuk menghadapi tantangan zaman serta memenuhi kebutuhan masyarakat yang semakin beragam (Rosa et al., 2024). Salah satu kebijakan yang saat ini diterapkan di Indonesia adalah Kurikulum Merdeka, yang menekankan pembelajaran fleksibel, diferentiatif, berorientasi pada siswa, serta berfokus pada penguatan kompetensi esensial dan pembentukan karakter siswa. Kurikulum Merdeka dirancang agar guru memiliki keleluasaan dalam menentukan strategi dan media pembelajaran yang paling sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Pembelajaran di Sekolah Dasar, khususnya dalam mata pelajaran matematika, menjadi fondasi penting dalam pendidikan yang berperan dalam membentuk kemampuan

berpikir logis dan analitis siswa (Rasmuin et al., 2024). Namun, pembelajaran matematika seringkali dianggap sebagai sesuatu hal yang menakutkan dan membosankan, mengakibatkan rendahnya minat dan hasil belajar siswa. Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor, seperti rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran, metode pengajaran yang masih bersifat konvensional, serta kurangnya media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam proses pembelajaran agar siswa lebih termotivasi dan dapat memahami konsep matematika dengan lebih baik.

Seiring dengan implementasi Kurikulum Merdeka, strategi pembelajaran yang lebih inovatif menjadi kebutuhan mendesak. Salah satu strategi yang dapat diterapkan adalah pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi. Dengan sifatnya yang interaktif, fleksibel, dan mudah digunakan, media pembelajaran ini dapat menjadi cara yang efektif untuk meningkatkan

keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Khoirina, 2024). Media pembelajaran berbasis teknologi yang saat ini banyak digunakan yaitu gamifikasi. Pembelajaran gamifikasi merupakan pembelajaran yang mengintegrasikan unsur-unsur permainan ke dalam proses belajar untuk meningkatkan motivasi, partisipasi, dan hasil belajar siswa (Rosa et al., 2024). Implementasi gamifikasi dalam dunia pendidikan telah terbukti efektif dalam meningkatkan minat siswa terhadap proses belajar, serta memberikan tantangan yang dapat meningkatkan kualitas materi yang disampaikan. Gamifikasi bertujuan untuk menarik perhatian dan memotivasi siswa selama pembelajaran dengan menggabungkan elemen-elemen permainan sebagai fitur utamanya (Febriansah et al., 2021).

Salah satu media pembelajaran berbasis gamifikasi adalah *Wordwall*. *Wordwall* adalah sebuah aplikasi berbasis web yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai jenis aktivitas pembelajaran, seperti kuis, anagram, permainan mencocokkan, pengelompokan, pencarian kata, dan masih banyak lagi. Platform digital ini dirancang

untuk membantu guru dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa (Waluyo Hadi et al., 2024).

Hasil belajar dapat diartikan sebagai kemampuan atau keterampilan yang diperoleh oleh siswa sebagai konsekuensi dari proses pembelajaran yang telah mereka jalani (Rahmadanti et al., 2024). Hasil belajar ditentukan oleh dua jenis faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal mencakup motivasi, minat siswa terhadap pembelajaran, sikap, serta kebiasaan siswa dalam belajar. Sementara itu, faktor eksternal meliputi kondisi sekolah, fasilitas yang tersedia, media pembelajaran, bahan ajar, dan model pembelajaran yang diterapkan oleh guru (Siswono & Niswah, 2024). Dalam konteks ini, media pembelajaran gamifikasi *wordwall* muncul sebagai media inovatif yang berpotensi untuk meningkatkan hasil belajar matematika di sekolah dasar. Media ini dapat menarik minat siswa dan memperdalam pemahaman mereka terhadap konsep-konsep matematika.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti, pembelajaran

matematika di Sekolah Dasar Negeri Godog 02 kurang efektif disebabkan kurangnya inovasi guru dalam pemanfaatan teknologi. Proses pembelajaran di kelas masih didominasi oleh metode ceramah dan latihan soal secara konvensional, di mana guru cenderung mengandalkan bahan ajar dari buku paket dalam menyampaikan materi. Pendekatan ini mengakibatkan suasana pembelajaran yang monoton dan kurang interaktif, sehingga siswa menjadi pasif dan kurang termotivasi untuk berpartisipasi dalam diskusi kelas. Minimnya variasi metode pembelajaran juga berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, hal ini terlihat dari antusiasme mereka yang rendah saat mengerjakan soal latihan. Selain itu, kurangnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif serta pendekatan yang berpusat pada siswa turut berkontribusi terhadap terbatasnya pemahaman konsep yang dimiliki oleh siswa. Dampak dari metode pembelajaran yang kurang bervariasi terlihat dari hasil belajar matematika siswa kelas IV. Banyak siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah, yaitu 70.

Berdasarkan data Asesmen Akhir Sekolah (ASAS) Semester 1 tahun ajaran 2024/2025 yang diperoleh dari hasil wawancara dengan guru kelas IV, sekitar 60% siswa mendapatkan nilai di bawah KKM, dengan rata-rata nilai kelas hanya mencapai 65. Selain itu, hanya sekitar 15% siswa yang berhasil mendapatkan nilai di atas 80, sementara sekitar 25% siswa berada dalam rentang nilai 50-60. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman mereka terhadap konsep matematika masih rendah dan belum optimal.

Rendahnya hasil belajar siswa mengindikasikan bahwa strategi pembelajaran yang diterapkan belum sepenuhnya efektif dalam meningkatkan daya serap siswa terhadap materi yang diajarkan. Kenyataan di lapangan, jika melihat kondisi Sekolah Dasar Negeri Godog 02, guru sudah memiliki laptop dan sekolah juga menyediakan LCD Proyektor. Data yang diperoleh menunjukkan bahwa teknologi pembelajaran belum diimplementasikan sebagai bagian dari proses belajar mengajar. Kondisi ini diperkuat dengan temuan awal berupa wawancara yang menggambarkan bahwa pandangan guru terhadap penggunaan media

masih bersifat padat waktu. Hal ini menyebabkan siswa menjadi bosan, karena pembelajaran hanya berdasar pada buku dan peran komunikasi guru, sehingga siswa merasa jenuh. Wawancara khusus dengan guru kelas IV Sekolah Dasar Negeri Godog 02 menunjukkan bahwa sebagian guru sekolah belum menerapkan media pembelajaran digital yang kreatif dan inovatif, sehingga motivasi dan hasil belajar siswa menjadi rendah.

Oleh karena itu, diperlukan upaya perbaikan melalui penerapan model pembelajaran yang lebih inovatif, seperti pendekatan berbasis teknologi, metode pembelajaran aktif, serta strategi yang mampu meningkatkan interaksi dan keterlibatan siswa secara lebih optimal. Dengan adanya inovasi dalam pembelajaran, diharapkan motivasi belajar siswa dapat meningkat, partisipasi mereka dalam proses pembelajaran menjadi lebih aktif, serta hasil belajar mereka, khususnya dalam mata pelajaran matematika, dapat mengalami peningkatan yang signifikan.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Penerapan

Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Godog 02 Kecamatan Polokarto Kabupaten Sukoharjo”.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan pra-eksperimen. Sedangkan Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *one-group pre-test and post-test design* dengan satu kelompok, yaitu kelompok eksperimen. Menurut (Arikunto, 2010) adalah *one-group pre-test and post-test design* adalah kegiatan penelitian yang memberikan tes awal (pretest) sebelum diberikan perlakuan, setelah diberikan perlakuan barulah memberikan tes akhir (posttest).

Menurut (Sugiyono, 2019) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV di Sekolah Dasar Negeri Godog 02 Kecamatan Polokarto

Kabupaten Sukoharjo. Penelitian ini menggunakan teknik sampling *non probability sampling* dengan pengambilan sampel jenuh. Menurut Sugiyono (2019) sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Sampel pada penelitian ini yaitu siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Godog 02 yang berjumlah 16 siswa.

Teknik pengumpulan data dengan menggunakan observasi, tes dan dokumentasi. Menggunakan uji validitas dan reabilitas yang diujikan di Sekolah Dasar Negeri Sidorejo 02, uji prasyarat analisis meliputi uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis dengan menggunakan uji t (paired sampel test). Data diolah dengan bebantuan program SPSS versi 26.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada bagian ini disajikan hasil analisis data secara deskriptif berdasarkan temuan selama pelaksanaan penelitian. Analisis data deskriptif bertujuan untuk memberikan deskripsi mengenai hasil belajar Matematika siswa kelas IV yang diperoleh melalui pre-test dan post-test. Hasil analisis deskriptif akan

ditampilkan dalam bentuk tabel berikut ini:

Tabel 1 Deskriptif Hasil Belajar Siswa
Statistics

	Pretest	Posttest
N Valid	16	16
Missing	0	0
Mean	53,13	85,00
Median	50,00	85,00
Mode	50	80 ^a
Std. Deviation	17,405	10,328
Variance	302,917	106,667
Range	60	30
Minimum	20	70
Maximum	80	100

Selain itu, diperoleh juga hasil analisis statistik pada data nilai pretest dan posttest siswa. Namun, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis melalui uji normalitas dan uji homogenitas.

1. Uji Prasyarat Analisis

a. Uji Normalitas

Tabel 2 Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Statistic	df	Sig.
Pretest	,179	16	,183
Posttest	,186	16	,143

Dari tabel 2 diatas menjelaskan bahwa Sig. dari *pretest* dan *posttest* kelas IV, nilai *pretest* lebih besar dari 0,05 yaitu

0,183 > 0,05 dan Sig. nilai *posttest* yaitu 0,143 > 0,005. Maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data *pretest* dan *posttest* homogen atau tidak, mempunyai variansi yang sama atau tidak. Didapatkan nilai Sig. sebesar 0,109 > 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data memiliki variansi data yang sama atau homogen. Berikut ini adalah tabel uji homogenitas:

Tabel 3 Uji Homogenitas Hasil

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2,731	1	30	,109

2. Uji Hipotesis (Uji T)

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui pengaruh penerapan media pembelajaran berbasis gamifikasi *wordwall* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Gogog 02 Kecamatan Polokarto Kabupaten Sukoharjo. Uji dilakukan dengan menggunakan uji paired sampel t-test dengan bantuan *IBM SPSS Statistic*

23. Berikut hasil uji paired sampel t-test:

Tabel 4 Uji Hipotesis Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pretest - Posttest	-31,875	10,468	2,617	-37,453	-26,297	-12,180	15	,000

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa nilai signifikansinya sebesar 0,000 yang artinya $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan media pembelajaran berbasis gamifikasi *wordwall* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Godog 02 Kecamatan Polokarto Kabupaten Sukoharjo.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, media pembelajaran berbasis gamifikasi

wordwall berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Godog 02. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan nilai tes dari sebelum perlakuan dan setelah perlakuan. Selain itu, berdasarkan uji hipotesis yakni uji paired sampel t-test dengan bantuan *IBM SPSS Statistic 23* menunjukkan bahwa nilai signifikansinya sebesar 0,000 yang artinya $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Febriansah, A. T., Syaifuddin, A., & Soepriyanto, Y. (2021). Perkembangan Gamifikasi di Bidang Pendidikan. *Scholaria Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 14(2), 177–186.
- Khoirina, A. (2024). *Pemanfaatan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. 5(1975), 992–997.
- Rahmadanti, A., Amril, L. O., & Efendi, I. (2024). Efektivitas Media Pembelajaran Wordwall terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 3(1), 117–125. <https://doi.org/10.56855/jpsd.v3i1.1086>
- Rasmuin, Rosalia, & Jais, E. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN 2 Baadia. *Cendikia: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(3), 263–273.
- Rosa, E., Destian, R., Agustian, A., & Wahyudin, W. (2024). Inovasi Model dan Strategi Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Merdeka. *Journal of Education Research*, 5(3), 2608–2617. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i3.1153>
- Siswono, T. Y. E., & Niswah, N. T. (2024). Pengaruh Gamifikasi terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di Indonesia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 3(6), 79–87. <https://doi.org/10.26740/mathedunesa.v14n1.p30-38>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta, cv.
- Waluyo Hadi, Yofita Sari, & Nadra Maulida Pasha. (2024). Analisis Penggunaan Media Interaktif Wordwall terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 14(2), 466–473. <https://doi.org/10.37630/jpm.v14i2.1570>