

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI PENJUMLAHAN
PECAHAN MELALUI MEDIA WORDWALL QUIZ GAME DI KELAS V SDN 17
LIMBOTO**

Dina¹, Yusraningsih H. Pongoliu², Yulanti S. Mooduto³
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Muhammadiyah Gorontalo¹²³
abillalaso@gmail.com, hamid_isa@ung.ac.id, fandi.binggo@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to improve students' learning outcomes on the material of adding fractions through a media. Wordwall quiz game in class V SDN 17 Limboto. The type of research used in this study is classroom action research with research subject of 31 students of class V SDN 17 Limboto. This study uses observation techniques, tests, and documentation. Data analysis techniques are teacher activities, student activities and student learning outcomes with indicators $\geq 85\%$. The study was conducted in two cycles, cycle I consisted of three meetings, while cycle II consisted of one meeting with four stages, namely: preparation stage, action implementation stage, monitoring and evaluation stage, analysis and reflection stage. The results of the research on the initial observation were only 13 students or 42% who achieved the minimum completeness criteria (MCC). In cycle I, the number of students with an increase in learning outcomes was 25 students (80.64%). Furthermore, in cycle II, the increase in student learning outcomes reached 28 students (90.32%). Based on the results of the research and discussion, it can be concluded that using the word wall quiz game learning media can improve student learning outcomes in the addition of fractions material for class V SDN 17 Limboto. It is hoped that schools can support the implementation of wordwall media as an effort to improve the quality of learning, through this media it can help schools create a more interesting, innovative learning atmosphere, and utilize technology as part of the modern education process.

Keywords: Addition of fractions, media wordwall quiz game

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi penjumlahan pecahan melalui media wordwall quiz game di kelas v sdn 17 limboto. Adapun jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian Tindakan kelas dengan subjek penelitian 31 siswa kelas V sdn 17 Limboto. Penelitian ini menggunakan Teknik Observasi, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data yaitu aktivitas guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa dengan indikator $\geq 85\%$. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, siklus I terdiri dari tiga kali pertemuan, sedangkan siklus II terdiri dari satu kali pertemuan

dengan empat tahapan yaitu: tahap persiapan, tahap pelaksanaan tindakan, tahap pemantauan dan evaluasi, tahap analisis dan refleksi. Hasil hasil penelitian pada observasi awal hanya 13 siswa atau 42% yang mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Pada siklus I Jumlah siswa jumlah siswa dengan peningkatan hasil belajar sebanyak 25 siswa(80,64%). Selanjutnya pada siklus II, peningkatan hasil belajar siswa mencapai 28 siswa (90,32%). Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran Wordwall Quis Game dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi penjumlahan pecahan dikelas V SDN 17 Limboto. Diharapkan bagi sekolah dapat mendukung penerapan media wordwall sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran, melalui media ini dapat membantu sekolah menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, inovatif, dan memanfaatkan teknologi sebagai bagian dari proses Pendidikan modern.

Kata kunci: Penjumlahan pecahan, Media Wordwall Quis game.

A. Pendahuluan

Di zaman sekarang, teknologi berkembang dengan sangat cepat dan sudah jadi bagian dari kehidupan sehari-hari. Mulai dari belanja online, bekerja jarak jauh, sampai belajar dari rumah semuanya bisa dilakukan lewat internet dan perangkat digital. Dunia pendidikan pun ikut terdampak. Dulu, belajar hanya terjadi di dalam kelas dengan guru sebagai sumber utama. Tapi sekarang, pembelajaran dapat dilakukan di berbagai tempat dengan bantuan teknologi seperti kecerdasan buatan dan aplikasi pembelajaran interaktif. Melihat perubahan ini, jelas bahwa sistem pendidikan yang lama sudah tidak cukup untuk menghadapi tantangan zaman.

Transformasi dari kelas tradisional menuju pembelajaran berbasis digital merupakan sebuah perubahan besar yang dipacu oleh kemajuan teknologi digital. Pembelajaran digital menawarkan

fleksibilitas dan keberagaman sumber belajar yang lebih luas, perubahan ini juga menuntut kesiapan semua elemen Pendidikan, baik dari infrastruktur, kompetensi guru, maupun kesiapan siswa. Selain itu pergeseran cara pandang ini mengharuskan adanya penyesuaian kurikulum serta pembaruan guru sebagai fasilitator pembelajaran aktif. Kompetensi digital menjadi prasyarat penting agar penggunaan teknologi tidak sekedar menjadi alat bantu, melainkan benar-benar mampu meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar (Parisu, 2025). Salah satu tantangan besar yang sering guru temui dalam proses mengajar dalam proses pembelajaran adalah ketika hasil belajar siswa tidak sesuai dengan yang diharapkan. Padahal, guru sudah menyampaikan materi dan memanfaatkan waktu sebaik mungkin. Namun, kenyataannya masih banyak siswa yang belum benar-benar paham. Situasi ini bisa

terjadi karena berbagai hal, seperti perbedaan cara belajar tiap siswa, kurangnya ketertarikan terhadap pelajaran, atau pendekatan mengajar yang kurang cocok. Tentu saja, hal ini mendorong guru untuk menjadi lebih kreatif dan menemukan alat bantu belajar yang tepat guna, supaya semua siswa bisa memahami materi dan pencapaian akademik siswa bisa meningkat.

Teknologi yang terus berkembang, proses belajar bisa dibuat jauh lebih menarik dan menyenangkan. Sekarang sudah banyak sarana belajar yang bersifat interaktif seperti game edukasi dan konten visual digital yang membantu siswa memahami pelajaran melalui pendekatan yang lebih nyata serta mudah dipahami (Resti et al. 2024). Seorang guru seharusnya mampu berinovasi dan bersikap kreatif dalam merancang strategi pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan mendorong eksplorasi agar siswa lebih bersemangat, terlibat dan menikmati proses belajar. Penggunaan media pembelajaran yang kaku dan kurang menarik sering kali membuat siswa cepat merasa bosan. Hal ini berdampak besar pada hasil belajar mereka, bahkan bisa membuat mereka kehilangan semangat dan enggan mengikuti pelajaran (Lidesti, 2024). Jika dimanfaatkan dengan baik, teknologi mampu menjadikan pembelajaran menarik serta mudah dimengerti, sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka yang mendorong guru untuk lebih kreatif dan fleksibel dalam mengajar serta memberi kebebasan

bagi siswa belajar sesuai minat dan gaya masing-masing, sehingga kegiatan belajar tidak lagi terasa kaku, melainkan menjadi pengalaman yang menyenangkan dan bermakna, terutama untuk materi pembelajaran matematika.

Matematika adalah disiplin ilmu yang diajarkan di setiap jenjang sekolah, mulai dari TK sampai institusi pendidikan tinggi. sejumlah ide matematika yang terhubung dengan aktivitas harian digunakan dalam berbagai kegiatan. Matematika juga merupakan dasar dalam mempengaruhi sisi kehidupan manusia. Pembelajaran matematika pada jenjang pendidikan dasar menjadi menarik karena pada usia ini, anak-anak sedang berada dalam masa perkembangan kemampuan berpikir. Penekanan dalam pembelajaran matematika, baik di tingkat dasar maupun perguruan tinggi, tidak hanya terletak pada penguasaan materi, tetapi juga pada pengembangan kemampuan bernalar, pemecahan masalah, pembentukan sikap, serta keterampilan dalam menerapkan matematika (Rahmaini dan Ogylya Chandra, 2024). Namun demikian, kondisi pendidikan matematika saat ini masih cukup memprihatinkan. Rendahnya hasil belajar siswa menunjukkan bahwa banyak di antara siswa merasa bahwa matematika itu susah dan tidak menarik untuk dipelajari. Hal ini terjadi karena sifat materi matematika yang abstrak dan kompleks, serta penyampaian materi yang masih didominasi oleh media konvensional.

Kurangnya pendekatan yang melibatkan kegiatan praktis dalam pembelajaran membuat siswa kesulitan memahami materi dan akhirnya kehilangan minat dalam belajar matematika (Lidesti, 2025).

Salah satu manifestasi nyata dari rendahnya pemahaman siswa dalam matematika terlihat pada pembelajaran materi pecahan. Banyak siswa menemui hambatan dalam mengerti dasar-dasar pecahan, khususnya dalam melakukan operasi penjumlahan pecahan yang mengharuskan mereka untuk menyamakan penyebut. Kesulitan ini umumnya disebabkan oleh kurangnya kesempatan bagi siswa untuk memvisualisasikan dan memanipulasi pecahan secara konkret dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang berfokus pada prosedur algoritmik tanpa pemahaman konseptual yang memadai menyebabkan peserta didik biasanya sekadar mengingat langkah-langkah penyelesaian tanpa menyerap esensinya. Dampaknya, siswa rentan melakukan kesalahan dalam pengerjaan soal dan mengalami tekanan yang berujung pada rendahnya minat serta motivasi dalam mempelajari materi pecahan.

Berdasarkan hasil observasi di kelas V SDN 17 LIMBOTO, Kabupaten Gorontalo, tahun pelajaran 2024/2025, ditemukan bahwa dalam kegiatan pembelajaran matematika, guru cenderung masih mengandalkan media yang bersifat tradisional, seperti papan tulis dan buku pelajaran, pada materi penjumlahan pecahan, dan

Pemanfaatan media digital dalam proses belajar mengajar belum optimal, sehingga suasana belajar cenderung monoton dan berpusat pada guru. Akibatnya, keterlibatan aktif siswa menjadi kurang dan siswa mudah merasa bosan dengan materi yang disampaikan.

Hal ini terlihat dari kondisi di kelas, di mana siswa sering keluar masuk saat pembelajaran berlangsung, yang tentu berdampak pada rendahnya hasil belajar. terutama Hasil belajar siswa pada materi penjumlahan pecahan yang masih rendah, dengan sebagian besar siswa belum mencapai KKM. Dari total 31 siswa, hanya 13 siswa yang memenuhi standar KKM 75, dalam persentase ketuntasan sebesar 42%, sedangkan 18 siswa atau 58% belum tuntas karena memperoleh nilai di bawah 75. Guru sudah mencoba mengoptimalkan capaian siswa melalui pembiasaan soal-soal tambahan, membentuk kelompok belajar, dan mengulang materi di akhir pelajaran. langkah itu belum menunjukkan kemajuan berarti. Penyebabnya selama pembelajaran, guru masih lebih fokus pada penyampaian materi secara langsung tanpa memanfaatkan media pembelajaran secara optimal. Padahal, tidak semua siswa bisa fokus hanya dengan mendengar penjelasan atau melihat tulisan di papan tulis. Sebagian siswa justru lebih mudah memahami pelajaran jika disampaikan dengan cara yang menarik, seperti lewat media visual, interaktif, atau permainan edukatif. Bahkan ada siswa yang cenderung

belajar sambil bergerak atau bermain. cara belajar siswa yang berbeda-beda, maka proses pembelajaran jadi kurang efektif, dan akhirnya turut menentukan performa akademik siswa yang belum optimal. Agar siswa bisa belajar dengan lebih baik, diperlukan penggunaan media pembelajaran yang selaras dengan materi ajar dan kebutuhan siswa. Hal ini menunjukkan bahwa pemilihan media yang tepat selama kegiatan belajar bisa memfasilitasi siswa memahami materi lebih dalam sekaligus meningkatkan keterlibatan siswa selama kegiatan belajar berlangsung.

Salah satu cara dalam mengatasi rendahnya capaian siswa dalam topik penjumlahan pecahan diperoleh melalui memanfaatkan media digital seperti Wordwall quiz game. Wordwall memberikan alternatif pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan dengan menghadirkan materi dalam bentuk permainan quis yang menarik dan visual. Penjumlahan pecahan dapat disampaikan melalui berbagai aktivitas quis, seperti mencocokkan, memilih jawaban, atau mengisi bagian kosong.

Media ini mencerminkan ciri khas siswa tingkat dasar yang lebih mudah belajar melalui aktivitas yang melibatkan permainan dan interaksi langsung. Selain itu, penggunaan Wordwall dapat diterapkan baik dalam pembelajaran secara individu maupun kelompok, yang dapat membantu meningkatkan pemahaman, kerja sama, dan rasa percaya diri siswa. Dengan suasana

kelas yang lebih hidup dan partisipasi siswa yang meningkat, hasil belajar pun berpotensi mengalami peningkatan signifikan. Oleh karena itu, penggunaan platform Wordwall dalam mendukung kegiatan belajar menjadi solusi nyata dalam menjawab tantangan pembelajaran yang kurang menggunakan teknologi, sekaligus meningkatkan kualitas dan efektivitas kegiatan instruksional.

Merujuk pada uraian sebelumnya, penulis memandang perlu adanya strategi menanggulangi lemahnya pencapaian akademik siswa, khususnya dalam materi penjumlahan pecahan. Diperlukan media pengajaran yang bersifat informatif sekaligus memikat minat peserta didik untuk lebih aktif terlibat. Salah satu media yang dinilai tepat adalah Wordwall quiz game yang mampu menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus menantang. Dengan bantuan game pendidikan ini, murid diharapkan bisa memahami materi dengan dengan lebih sederhana dan antusias. Atas dasar itu, Pengkaji merasa terdorong untuk melaksanakan sebuah studi PTK yang mengangkat topik "Meningkatkan Hasil Belajar pada Materi Penjumlahan Pecahan melalui Media Wordwall quiz game pada Siswa Kelas V."

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas, dengan desain yang dipakai mengikuti model Kemmis dan McTaggart, yang menggunakan

tahapan berulang atau siklus. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi atau evaluasi. Penelitian ini direncanakan berlangsung dalam dua siklus atau dua tahap.

Melalui PTK, guru bisa mengevaluasi dan memikirkan kembali cara mengajarnya, lalu mencoba melakukan perubahan berdasarkan data dan kenyataan yang terjadi di kelas. Dengan begitu, guru tidak hanya mengajar, tapi juga ikut meneliti dan mencari solusi atas masalah yang muncul selama proses pembelajaran (Ahmad Saadi, 2025).

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) dan dilaksanakan di SDN 17 Limboto, Kabupaten Gorontalo, dengan memanfaatkan media Wordwall Quiz Game sebagai alat bantu pembelajaran matematika. Sekolah ini memiliki berbagai fasilitas seperti ruang kepala sekolah, ruang guru, perpustakaan, UKS, ruang kelas, kantin, dan WC. SDN 17 Limboto berdiri sejak tahun 1969 dan saat ini memiliki 9 ruang belajar aktif. Penelitian dilakukan dalam dua siklus, di mana siklus berikutnya dilaksanakan apabila hasil pada siklus pertama belum mencapai target yang ditetapkan. Subjek penelitian adalah 31 siswa kelas V, terdiri dari 14 laki-laki dan 16 perempuan. Sebelum tindakan diberikan, hasil belajar menunjukkan bahwa 18 siswa (58%) berada pada

kategori cukup baik, sedangkan 13 siswa (42%) sudah memenuhi standar pemahaman yang baik. Melihat kondisi tersebut, peneliti berupaya meningkatkan hasil belajar siswa melalui penggunaan media Wordwall Quiz Game agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif.

Kegiatan penelitian ini dimulai dengan melakukan observasi pada proses pembelajaran di kelas V SDN 17 Limboto, Kabupaten Gorontalo. Observasi tersebut dilakukan pada 20 November 2025 sebagai langkah awal untuk mengumpulkan informasi mengenai berbagai permasalahan yang dialami siswa dalam mengikuti pembelajaran. Dari hasil pengamatan, peneliti menemukan bahwa hasil belajar matematika siswa kelas V belum mencapai kriteria yang diharapkan.

No	Hasil Belajar Siswa	Jumlah Siswa	Presentase
1	Tuntas	13	42%
2	Tidak Tuntas	18	58%

Tabel 1. Hasil Belajar Observasi Awal Siswa

Pada tahap awal penelitian, diperoleh hasil belajar siswa. Dari 31 Siswa, hanya 13 siswa yang mencapai ketuntasan belajar (42%), sementara 18 siswa lainnya belum mencapai standar ketuntasan. Setelah mendapatkan data awal tersebut dan mengumpulkan informasi melalui observasi di kelas V

SDN 17 LIMBOTO Kabupaten Gorontalo, peneliti kemudian mulai merumuskan masalah penelitian berdasarkan observasi ini menjadi dasar penting untuk menentukan langkah perbaikan yang sesuai dan merancang tindakan yang akan dilakukan pada tahap berikutnya.

Pengamatan pada guru dalam kegiatan ini terbagi atas 24 aspek dan setiap aspek dinilai dalam empat kriteria penilaiannya yaitu, sangat baik (SB), Baik (B), Cukup (C), Kurang (K).

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap aktivitas guru dalam proses pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa kinerja guru menunjukkan variasi pada setiap aspek yang

kurang. Temuan ini menunjukkan bahwa meskipun aktivitas guru dalam pembelajaran sudah cukup baik, masih diperlukan upaya perbaikan dan peningkatan pada beberapa aspek agar proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan merata.

Pengamatan aktivitas siswa selama mengikuti proses pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti dalam meningkatkan hasil belajar siswa materi penjumlahan pecahan.

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap aktivitas dan kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran, dapat diketahui bahwa keterlibatan

Tabel 2 Hasil Pengamatan kegiatan guru siklus I pertemuan I

Kriteria penilaian	Jumlah Aspek	Persentase	Ket
Sangat Baik (SB)	10	41,67%	SB + B
Baik (B)	2	8,33%	50%
Cukup (C)	4	16,66%	C + K
Kurang (K)	8	33,33%	50%
Jumlah Aspek	24	100%	100%

dinilai. Dari total 24 aspek penilaian, sebanyak 10 aspek atau 41,67% telah terlaksana dengan sangat baik, yang menunjukkan bahwa sebagian besar kegiatan pembelajaran sudah berjalan optimal. Selain itu, terdapat 2 aspek atau 8,33% yang berada pada kriteria baik. Namun demikian, masih terdapat 5 aspek atau 16,66% yang masuk dalam kriteria cukup, serta 7 aspek atau 33,33% yang tergolong

Tabel 3 Hasil pengamatan aktivitas siswa siklus I pertemuan I

Kriteria penilaian	Jumlah Aspek	Persentase	Ket
Sangat Baik (SB)	3	15%	SB + B
Baik (B)	5	25%	40%
Cukup (C)	11	55%	C + K
Kurang (K)	1	5%	60%
Jumlah Aspek	20	100%	100%

siswa masih berada pada tingkat yang beragam. Dari 20 aspek yang dinilai, hanya 3 aspek atau 15% yang menunjukkan kriteria sangat baik, serta 5 aspek atau 25% yang berada pada kriteria baik. Sementara itu, sebagian besar aspek, yaitu 11 aspek atau 55%, masih berada pada kriteria cukup, yang menandakan bahwa aktivitas dan kesiapan siswa belum sepenuhnya optimal. Selain itu, masih terdapat 1 aspek atau 5% yang

tergolong kurang. Hasil ini menunjukkan bahwa siswa memerlukan pendampingan dan strategi pembelajaran yang lebih variatif agar partisipasi dan kesiapan mereka dalam proses pembelajaran dapat meningkat secara menyeluruh.

Adapun hasil belajar siswa mengenai penjumlahan pecahan kelas V SDN 17 LIMBOTO yang dilakukan dengan tes tertulis. Hasil belajar siswa pada pembelajaran dapat dijelaskan sebagai berikut:

Berdasarkan hasil evaluasi pada siklus I pertemuan I, dari 31 siswa yang mengikuti pembelajaran terdapat 16 siswa atau 51,61% yang memperoleh nilai di atas 75, sedangkan 15 siswa atau 48,38% masih memperoleh nilai di bawah 75. Hasil pengamatan yang dilakukan peneliti dengan memperhatikan data aktivitas mengajar guru, aktivitas siswa, serta hasil tes menunjukkan bahwa pengelolaan pembelajaran yang dilaksanakan belum sepenuhnya mencapai target yang diharapkan. Selain itu, aktivitas siswa dalam proses pembelajaran masih tergolong rendah dan hasil belajar yang diperoleh siswa belum optimal. Oleh karena itu, kegiatan belajar mengajar perlu dilanjutkan dan diperbaiki pada siklus I pertemuan II agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih baik.

Pengamatan pada guru dalam kegiatan ini terbagi atas 24 aspek dan setiap aspek dinilai dalam empat kriteria penilaiannya yaitu, sangat baik (SB), Baik (B), Cukup (C), Kurang (K).

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap aktivitas guru dalam proses pembelajaran, dapat diketahui bahwa pelaksanaan pembelajaran sudah berjalan cukup baik. Dari total 24 aspek yang dinilai, sebanyak 13 aspek atau 54,17% berada pada kriteria sangat baik, yang menunjukkan bahwa lebih dari setengah kegiatan pembelajaran telah dilaksanakan secara optimal. Selain itu, terdapat 3 aspek atau 12,5% yang termasuk dalam kriteria baik. Namun demikian, masih terdapat 8 aspek atau 33,33% yang berada pada kriteria cukup. Hasil ini menunjukkan bahwa meskipun aktivitas guru dalam pembelajaran sudah cukup baik, masih diperlukan upaya perbaikan pada beberapa aspek agar proses pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif dan merata.

Pengamatan aktivitas siswa selama mengikuti proses pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti dalam meningkatkan hasil belajar siswa materi penjumlahan pecahan.

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap aktivitas dan kesiapan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, terlihat bahwa keterlibatan siswa menunjukkan perkembangan yang cukup baik. Dari 20 aspek yang dinilai, sebanyak 5 aspek atau 25% berada pada kriteria sangat baik, sementara 6 aspek atau 30% termasuk dalam kriteria baik. Namun demikian, masih terdapat 6 aspek atau 45% yang berada pada kriteria cukup. Hasil ini menunjukkan bahwa meskipun aktivitas dan

kesiapan siswa dalam pembelajaran sudah mulai meningkat, masih diperlukan upaya lanjutan untuk mendorong partisipasi siswa agar lebih optimal pada seluruh aspek pembelajaran.

Berdasarkan hasil evaluasi pada Siklus I Pertemuan II, dari 31 siswa yang mengikuti pembelajaran terdapat 20 siswa atau 64,51% yang memperoleh nilai di atas 75, sementara masih terdapat 11 siswa atau 35,48% yang memperoleh nilai di bawah 75. Hasil pengamatan terhadap kegiatan mengajar guru, aktivitas siswa, serta hasil tes menunjukkan bahwa upaya pembelajaran yang dilakukan peneliti belum mencapai target peningkatan hasil belajar pada materi penjumlahan pecahan berpenyebut sama. Sehingga proses pembelajaran tetap dilanjutkan karena penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa secara menyeluruh. Oleh sebab itu, pembelajaran dilanjutkan ke Siklus I Pertemuan III dengan fokus pada peningkatan kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal penjumlahan pecahan berpenyebut berbeda.

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap aktivitas dan kesiapan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, dapat diketahui bahwa keterlibatan siswa menunjukkan perkembangan yang cukup baik. Dari 20 aspek yang dinilai, sebanyak 5 aspek atau 25% berada pada kriteria sangat baik, sementara 7 aspek atau 35% termasuk dalam kriteria baik. Selain itu, masih terdapat 8 aspek

atau 40% yang berada pada kriteria cukup. Hasil ini menunjukkan bahwa meskipun aktivitas dan kesiapan siswa dalam pembelajaran sudah tergolong baik, masih diperlukan upaya lanjutan untuk meningkatkan keaktifan dan kesiapan siswa agar seluruh aspek pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Berdasarkan hasil evaluasi pada Siklus I Pertemuan III, dari 31 siswa yang mengikuti pembelajaran terdapat 25 siswa atau 80,64% yang memperoleh nilai di atas 75, sedangkan 6 siswa atau 19,35% masih memperoleh nilai di bawah 75. Hasil pengamatan terhadap kegiatan mengajar guru, aktivitas siswa, dan hasil tes menunjukkan bahwa upaya pembelajaran yang dilakukan belum sepenuhnya mencapai target peningkatan hasil belajar pada materi penjumlahan pecahan berpenyebut berbeda. Meskipun sebagian siswa telah mulai memahami langkah-langkah penyelesaiannya, tingkat ketuntasan belajar secara keseluruhan belum memenuhi standar KKM yang ditetapkan. Kondisi ini menunjukkan bahwa siswa masih memerlukan bimbingan dan penguatan lebih lanjut, sehingga proses pembelajaran perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya. Oleh karena itu, penelitian dilanjutkan ke Siklus II Pertemuan I dengan harapan dapat memperbaiki kelemahan yang ada dan meningkatkan hasil belajar siswa secara lebih optimal.

Dilihat dari hasil analisis tersebut peneliti Bersama guru mitra melakukan refleksi untuk mengatasi

kelemahan-kelemahan pada siklus I pertemuan III sehingga pada siklus berikutnya dapat ditingkatkan hasil belajar siswa

Maka dilakukan penyempurnaan pembelajaran pada siklus I pertemuan III dengan menggunakan tindakan guru perlu mendorong keterlibatan seluruh siswa dalam diskusi kelompok dan diskusi reflektif setelah permainan selesai, serta membimbing siswa agar lebih aktif dalam kegiatan refleksi pembelajaran. Di sisi siswa, perlu dibiasakan untuk lebih disiplin, bekerja sama secara aktif dalam kelompok, dan berani mengemukakan pendapat, kesimpulan, serta refleksi atas materi yang dipelajari. Melalui tindakan tersebut, diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih kondusif dan hasil belajar siswa terhadap materi penjumlahan pecahan berpenyebut berbeda dapat meningkat, sehingga jumlah siswa yang mencapai nilai ketuntasan minimal dapat bertambah pada pembelajaran berikutnya.

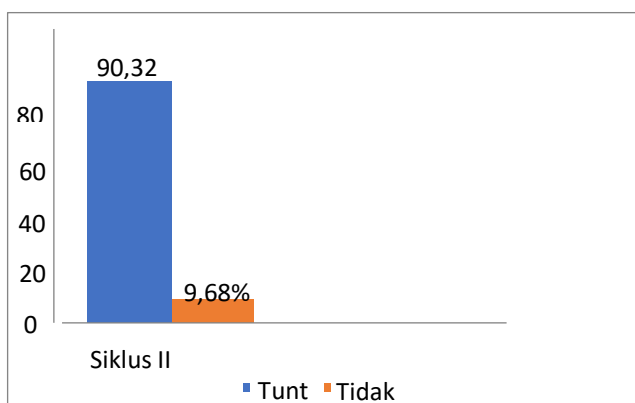
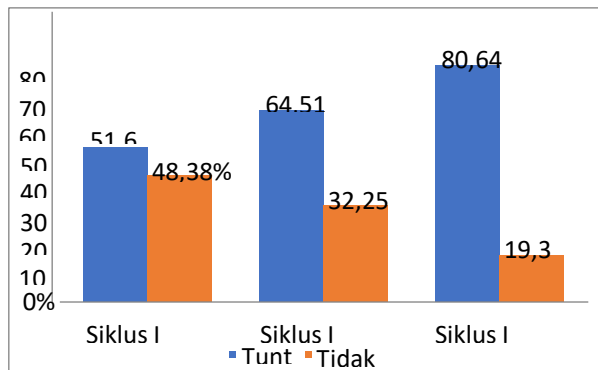


Diagram 4.1 Tingkat hasil belajar siswa siklus I pertemuan I, II, III Berdasarkan hasil evaluasi pada Siklus II Pertemuan I di SDN 17

Limboto, penggunaa media Wordwall Quiz Game terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Dari total 31 siswa, sebanyak 28 atau 90,32% siswa telah mencapai KKM, sedangkan 3 atau 9,67% siswa masih belum memenuhi standar ketuntasan. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media Wordwall Quiz Game efektif dalam membantu siswa memahami materi dan mencapai target hasil belajar yang telah ditetapkan. Dengan demikian, penelitian dinyatakan berhasil dan tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya karena indikator keberhasilan telah tercapai.

Dari hasil refleksi bersama guru mitra, terlihat bahwa setelah pemberian tindakan pada Siklus II, hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang cukup baik. Tingkat ketuntasan sudah sesuai dengan target yang ditetapkan. Perbaikan ini terjadi karena suasana belajar yang lebih menarik dan membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Wordwall Quiz Game dalam kegiatan pembelajaran mampu membantu meningkatkan hasil belajar siswa pada materi penjumlahan pecahan. Media ini tidak hanya membuat pembelajaran terasa lebih menyenangkan, tetapi juga membantu siswa memahami materi dengan lebih optimal.

Diagram 4.2 Tingkat hasil belajar siswa siklus II pertemuan I



Dari hasil yang diperoleh, dapat diketahui bahwa tingkat ketuntasan belajar siswa pada mata pelajaran Matematika melalui penggunaan media Wordwall Quiz Game sangat memuaskan. Dari total 31 siswa, sebanyak 28 siswa atau 90,32% telah mencapai nilai sesuai KKM, sedangkan 3 siswa atau 9,68% masih berada di bawah standar ketuntasan. Hasil ini menunjukkan bahwa pembelajaran sudah memenuhi target kinerja dan membuktikan bahwa media Wordwall Quiz Game cukup efektif dalam membantu siswa memahami materi dengan lebih baik.

Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas pada materi Penjumlahan Pecahan dengan memanfaatkan media Wordwall Quiz Game di kelas V SDN 17 Limboto menunjukkan adanya perkembangan hasil belajar pada setiap siklus. Pada Siklus I Pertemuan I, hasil pengamatan menunjukkan bahwa dari 31 siswa, hanya 16 siswa (51,61%) yang meraih nilai di atas KKM 75, sedangkan 15 siswa (48,38%) masih belum mencapai

batas ketuntasan. Kondisi ini menunjukkan bahwa ketuntasan belajar pada tahap ini masih berada di bawah target indikator kinerja yang ditetapkan, yaitu 85%.

Pada Siklus I Pertemuan II, terjadi peningkatan jumlah siswa yang tuntas dengan 20 siswa (64,51%) mencapai nilai KKM, dan 11 siswa (35,48%) masih belum tuntas. Walaupun hasilnya membaik, persentase ini masih belum memenuhi target. Selain itu, peningkatan ketuntasan baru terlihat pada materi penjumlahan pecahan dengan penyebut yang sama, sehingga penelitian perlu dilanjutkan ke materi dengan penyebut berbeda. Namun, pada Siklus I Pertemuan III, hasil belajar siswa justru mengalami penurunan. Hanya 25 siswa (80,64%) yang mencapai nilai di atas KKM, sementara 6 siswa (19,35%) masih berada di bawah standar. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran perlu dievaluasi lebih lanjut sebelum melanjutkan ke siklus berikutnya.

Untuk memperbaiki kondisi tersebut, peneliti menerapkan langkah perbaikan antara lain:

Membuat kegiatan belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Memberikan bimbingan secara individu maupun kelompok bagi siswa yang mengalami kesulitan.

Menjaga suasana kelas agar tetap nyaman selama pembelajaran.

Melakukan ice breaking ketika siswa mulai tampak bosan.

Upaya-upaya ini dilakukan agar kelemahan yang muncul pada siklus pertama tidak terulang kembali.

Pada Siklus II Pertemuan I, hasil yang diperoleh menunjukkan peningkatan yang sangat baik. Sebanyak 28 siswa (90,32%) berhasil mencapai nilai di atas KKM, dan hanya 3 siswa (9,67%) yang belum tuntas. Persentase ini sudah melampaui indikator kinerja 85%, sehingga pembelajaran pada siklus ini dapat dinyatakan berhasil.

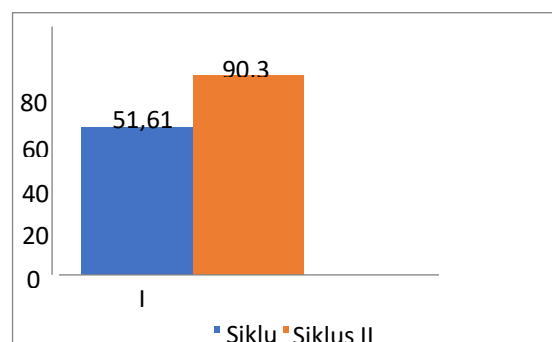
Dari penjelasan guru mitra, tiga siswa yang belum tuntas Apriyanto Lakedo, Aura Syaputri Suleman, dan Putri Oktavia Didipu memiliki permasalahan masing-masing. Apriyanto dan Aura sulit berkonsentrasi saat pembelajaran berlangsung, sedangkan Putri kurang termotivasi karena pengaruh lingkungan. Untuk membantu mereka, diberikan perhatian khusus, pendekatan personal, dorongan motivasi, dan bimbingan tambahan agar mereka bisa mengikuti pembelajaran dengan lebih baik. Secara keseluruhan, penggunaan Wordwall Quiz Game terbukti mampu membuat suasana belajar lebih hidup, interaktif, dan menarik bagi siswa. Media ini memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman dan hasil belajar siswa pada materi penjumlahan pecahan.

Pendapat ini sejalan dengan temuan Darmawati dan Saleh (2021) yang menjelaskan bahwa Wordwall adalah media belajar berbentuk permainan yang dapat digunakan secara individu. Guru bisa menyesuaikan isi materi dengan kebutuhan kelas, mulai dari kosakata, penjelasan materi, soal latihan, hingga gambar pendukung. Media ini

kini banyak dimanfaatkan di dunia pendidikan Indonesia karena terbukti membantu siswa lebih mudah memahami materi dan membuat kegiatan belajar terasa lebih menarik. Mereka juga menekankan bahwa guru perlu memahami cara menggunakan Wordwall dengan baik agar hasilnya maksimal. Jika dimanfaatkan secara tepat, Wordwall dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan mendorong siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus, di mana masing-masing siklus berlangsung pada waktu yang berbeda dan mencakup serangkaian langkah untuk memperbaiki proses serta hasil belajar siswa. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat dilihat bahwa kemampuan belajar siswa melalui penggunaan media Wordwall Quiz Game mengalami perubahan pada Siklus I dan Siklus II, yang ditampilkan dalam diagram berikut:

Diagram 4.3 Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II



Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa hipotesis tindakan kelas yang menyatakan “jika guru menggunakan media Wordwall Quiz Game, maka hasil belajar siswa

pada materi penjumlahan pecahan akan meningkat” terbukti dan dapat diterima.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Wordwall terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada materi penjumlahan pecahan di kelas V SDN 17 Limboto.

Pada Siklus I, dari 31 siswa, hanya 21 siswa (67,74%) yang mendapatkan nilai di atas 75, sedangkan 10 siswa (32,25%) masih berada di bawah nilai tersebut. Hasil ini menunjukkan bahwa ketuntasan belajar belum mencapai target indikator kinerja sebesar 85%. Kondisi tersebut menandakan bahwa pemahaman siswa masih perlu ditingkatkan. Karena itu, peneliti bersama guru mitra melakukan refleksi untuk mengidentifikasi kelemahan pada siklus pertama, sehingga dapat diperbaiki pada siklus berikutnya.

Pada Siklus II, hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan yang sangat jelas. Sebanyak 28 siswa (90,32%) telah memperoleh nilai di atas 75, dan hanya 3 siswa (9,68%) yang belum mencapai ketuntasan. Persentase ini sudah melampaui target indikator kinerja sebesar 85%. Jika dibandingkan dengan Siklus I, hasil belajar siswa meningkat sebesar 22,58%. Dengan capaian tersebut, penelitian ini dinyatakan berhasil karena telah memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan sebelumnya. Data ini

juga membuktikan bahwa hipotesis tindakan kelas yang menyatakan “jika guru menggunakan media Wordwall maka hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika dapat meningkat” dapat diterima.

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan seperti yang telah diuraikan, peneliti merasa perlu memberikan beberapa saran sebagai berikut:

Guru diharapkan dapat memanfaatkan media Wordwall sebagai salah satu teknik pembelajaran karena media ini terbukti membantu meningkatkan mutu proses belajar mengajar. Selain itu, penggunaan Wordwall juga memberi pengalaman baru bagi guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Sekolah diharapkan dapat mendukung penerapan media Wordwall sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran. Penggunaan media ini dapat membantu sekolah menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, inovatif, dan memanfaatkan teknologi sebagai bagian dari proses pendidikan modern.

Bagi siswa diharapkan dapat lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, khususnya ketika menggunakan media Wordwall. Melalui media ini, siswa diharapkan tidak hanya belajar untuk mendapatkan nilai, tetapi juga memahami konsep penjumlahan pecahan dengan lebih baik. Siswa juga dianjurkan untuk berani bertanya, bekerja sama dengan

teman, serta fokus saat mengikuti permainan pembelajaran agar hasil belajar dapat terus meningkat.

Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini dapat dijadikan rujukan untuk mengembangkan strategi pembelajaran inovatif lainnya yang memanfaatkan media Wordwall. Penelitian berikutnya juga dapat menggali lebih jauh bagaimana Wordwall dapat dipadukan dengan pendekatan atau metode pembelajaran lain dalam meningkatkan pemahaman siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Parisu, Chairan Zibar L. 2025. "Dari Kelas Konvensional Ke Pembelajaran Berbasis Digital." 1(2): 103–11.

Pendidikan, Taxonomi, Dimensi Pengetahuan, Andi Maggalatung Huseng, dan Shoif Auliyauddin. 2025. "Taxonomi Pendidikan Dimensi Pengetahuan, Sikap, Dan Keterampilan." 2(April).

Queen Titah Widi Islami¹, Yumi Sarassanti², Nurul Apsari³. 2022. "Bilangan Pecahan Biasa Dan Campuran." 2(1): 12–18.

Rafid, Rahmad. 2021. "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar." Universitas Muhammadiyah Malang 5(259): 1–2. <https://psikologi.uma.ac.id/wp-content/uploads/201>.

Rahmaini, Nurul, dan Salsabila Ogylva Chandra. 2024.

"Pentingnya Berpikir Kritis Dalam Pembelajaran Matematika." *Griya Journal of Mathematics Education and Application* 4(1): 1–8. doi:10.29303/griya.v4i1.420.

Resti, Resti, Rizka Annisa Wati, Salamun Ma'Arif, dan Syarifuddin Syarifuddin. 2024. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Alat Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar." *Al Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiya* 8(3): 1145. doi:10.35931/am.v8i3.3563.

Sari, Prima Mutia, dan Husnin Nahry Yarza. 2021. "Pelatihan_Penggunaan_Aplikasi_Quizizz_Da." 4(April): 195–99.

Sekolah, Kelas V, Dasar Ditinjau, dan Dari Pemahaman. 2025. "Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, ISSN Cetak : 2477-2143 ISSN Online : 2548-6950 Volume 10 Nomor 2, Juni 2025." 10.

Sikumbang, Amaludin, Anna Basriyani, Heriyawan Hutagalung, Muhammad Iqbal Batubara, dan Hendra Sahputra. 2024. "Pengaruh Orientasi Kerja Terhadap Kinerja Pegawai Pada Dinas Perhubungan Kabupaten Tapanuli Tengah." *Jesya* 7(2):

- 1457–66.
doi:10.36778/jesya.v7i2.1629.
- Wulandari, Olivia Ayu, Indah Setyo Wardhani, Universitas Trunojoyo Madura, and Perumahan Telang Inda. 2024. "MEDIA DAN GAYA BELAJAR SISWA: STRATEGI DALAM." 2(11).
Padang." *Manazhim* 4(2): 491–504.
doi:10.36088/manazhim.v4i2.1996.
- Xxxx-xxxx, Issn, Nur Ainun Arsyad, Naavilah Alkhairiyah, Nur Indrawati Nawir, Nuraevi Astuti, Prodi Pgsd, dan Universitas Muhammadiyah Makassar. 2025. "Pemanfaatan Teknologi Di Era Digitalisasi Dalam Penggunaan Media Wordwall Pendahuluan." : 17–29.
- Yasmin, Rania Afifa, Welinda Dyah Ayu, dan Laode Rijai. 2016. "Prosiding Seminar Nasional." Prosiding Seminar Nasional Kefarmasian Ke-3: 75–80.
- Zaharah, F., & Husna, M. 2024. "How To Develop Dalam Fungsi Dan Manfaat Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar Aplikasi Media Pembelajaran Tingkat SD , Begitu Pula Pengelompokan Dalam Media." *Jurnal Riset Pendidikan dan Bahasa* 3(2): 41–50.
- Zalillah, Dhillan, dan Alfurqan Alfurqan. 2022. "Penggunaan Game Interaktif Wordwall Dalam Evaluasi Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SDN 17 Gurun Laweh