

PENGARUH GAME INTERAKTIF WORDWALL TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

Fitriani¹, Muhammad Muzaini², Abd. Kadir Jaelani³

^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Makassar

¹fthtriani20@gmail.com, ²choirulmuzaini@gmail.com,

³abdkadirjaelani@unismuh.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the use of interactive game learning media Wordwall on the mathematics learning outcomes of fifth-grade students of UPT SDN No. 78 Balang, Takalar Regency. The type of research used is quantitative research with a pre-experimental method using the One Group Pretest-Posttest Design. The population in this study were all fifth-grade students of UPT SDN No. 78 Balang, totaling 37 students, and the entire population was used as a research sample. Data collection techniques were carried out through learning outcome tests (pre-test and post-test) and observation. Data analysis used was descriptive statistical analysis and inferential statistical analysis with paired sample t-test. The results showed that the average pre-test score of students was 60.68 while the average post-test increased to 75.54 after the application of animated video learning media. This increase indicates a change in student learning outcomes after being given treatment in the learning process. The t-test results produced $t_{count} = -19.496$ with degrees of freedom (df) = 36 and a significance value ($Sig. 2-tailed$) = $0.001 < 0.118$. This indicates that there is a significant difference between the pre-test and post-test results. Thus, it can be concluded that the use of interactive game learning media Wordwall has a positive and significant effect on improving the Mathematics learning outcomes of fifth-grade students of UPT SDN No. 78 Balang, South Galesong District, Takalar Regency.

Keywords: Interactive Wordwall Game, Learning Outcomes, Mathematics

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *game* interaktif *Wordwall* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V UPT SDN No. 78 Balang Kabupaten Takalar. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan metode pre-eksperimen menggunakan desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V UPT SDN No. 78 Balang yang berjumlah 37 siswa, dan seluruh populasi dijadikan sebagai sampel penelitian. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar (*pre-test* dan *post-test*) dan observasi. Analisis data yang digunakan yaitu analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial dengan uji paired sample t-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pre-test* siswa adalah 60,68 sedangkan rata-rata *post-test* meningkat menjadi 75,54 setelah penerapan media pembelajaran video animasi. Peningkatan tersebut menunjukkan adanya perubahan hasil belajar siswa setelah

diberikan perlakuan dalam proses pembelajaran. Hasil uji-t menghasilkan thitung = -19.496 dengan derajat kebebasan (df) = 36 serta nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) = 0,001 < 0,118. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pre-test dan post-test. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *game* interaktif *Wordwall* berpengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar Matematika siswa kelas V UPT SDN No. 78 Balang Kecamatan Galesong Selatan Kabupaten Takalar.

Kata Kunci: *Game* Interaktif *Wordwall*, Hasil Belajar, Matematika

A. Pendahuluan

Pendidikan memegang peranan penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Lembaga pendidikan harus mampu mengikuti pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Perhatian khusus diberikan pada pengembangan dan pemajuan pendidikan untuk meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan. Menurut Mardhiyah pendidikan yang berkualitas juga menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas (Ginting et al., 2022). Hal ini mendorong semua bidang kehidupan memberikan perhatian khusus terhadap perkembangan pendidikan.

Pendidikan menjadi suatu bentuk upaya untuk mengembangkan potensi siswa agar memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, berkepribadian, memiliki kecerdasan, berakhlak mulia, serta memiliki keterampilan yang akan

menjadi bekal sebagai anggota masyarakat dan warga negara (Syafitra et al., 2022). Menurut UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas pasal 3 yang berbunyi: "Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak bangsa yang bermanfaat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab".

.Hasil observasi yang dilaksanakan pada bulan September 2025 berlokasi di UPT SDN No. 78 Balang, Desa Bontokassi, Kecamatan Galesong Selatan, Kabupaten Takalar. Berdasarkan hasil observasi awal, ditemukan bahwa siswa kelas V masih menghadapi sejumlah kendala

dalam pembelajaran Matematika. Tingkat partisipasi siswa dalam proses pembelajaran relatif rendah, yang menunjukkan bahwa minat dan motivasi belajar belum berkembang secara optimal. Kondisi tersebut tercermin dari hasil capaian belajar siswa berdasarkan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang menunjukkan ketimpangan distribusi hasil. Dari 37 orang peserta didik, hanya 12 siswa atau sekitar 40% yang berhasil mencapai kategori Sangat Baik (A) dengan rentang nilai 91-100 dan Baik (B) dengan rentang nilai 81-90. Sementara itu, 60% siswa lainnya masih berada pada kategori Cukup (C) dengan rentang nilai 71-80 dan Kurang (D) dengan rentang nilai 61-70, yang menandakan bahwa sebagian besar peserta didik belum mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Hasil wawancara guru mengatakan bahwa secara umum, siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep matematika, Tingkat partisipasi masih rendah. Hanya beberapa siswa saja yang aktif bertanya atau menjawab saat proses pembelajaran. Sebagian besar lainnya lebih memilih diam atau

kurang percaya diri untuk berpendapat.

Memperhatikan masalah tersebut, pemanfaatan media merupakan bagian dari keterampilan pengelolaan kelas dalam kerangka kondisi pembelajaran dan unsur kompetensi mengajar yang merupakan kompetensi utama bagi guru. Menurut Susanto sebagai penerapan kemampuan mengajar, pada dasarnya sangat mempengaruhi hasil belajar yang terbentuk dalam kemampuan berpikir siswa (Nisa & Susanto, 2022).

Menurut Lestari *Wordwall* adalah situs web yang menawarkan berbagai permainan edukatif yang dirancang untuk menjadi alat penilaian dan evaluasi yang menyenangkan bagi siswa. Penggunaannya juga mudah diakses oleh siswa melalui gadget dan laptop masing-masing, dengan menggunakan media ini memungkinkan siswa untuk berlomba-lomba menggapai juara atau nilai terbaik sehingga hasil belajar siswa meningkat (Rohmatin, 2023).

Berdasarkan uraian yang sudah dijelaskan bahwa pemilihan media pembelajaran yang tepat membuat siswa bersemangat dalam

mengikuti pembelajaran dan memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Peneliti tertarik untuk menggunakan website *Wordwall* yang merupakan media pembelajaran interaktif serta mudah untuk digunakan sebagai inovasi media pembelajaran berbasis IT. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh media *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa. Oleh karena itu peneliti memberi judul “Pengaruh *Game* Interaktif *Wordwall* terhadap Hasil Belajar Matematika di Kelas V Sekolah Dasar”.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan menggunakan pendekatan kuantitatif untuk mengetahui Pengaruh *Game* Interaktif *Wordwall* terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar. Jenis penelitian yang digunakan adalah pra-experimental design dalam bentuk one-group pre-test and post-test design, yang menjelaskan bahwa pada penelitian dengan desain ini terdapat pre-test sebelum diberikan perlakuan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian yang dilaksanakan di SDN No.78 Balang, Kecamatan

Galesong Selatan, Kabupaten Takalar bertujuan untuk mengetahui pengaruh *game* interaktif *Wordwall* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V. Untuk lebih jelasnya, hasil analisis data dijabarkan sebagai berikut:

1. Analisis Sistematis Deskriptif Hasil Pre-Test dan Post-Test

Analisis data deskriptif merupakan analisis data yang hasilnya akan menunjukkan deskripsi dari hasil belajar Matematika siswa kelas V yang diperoleh dari pre-test dan post-test. Berikut merupakan hasil analisis deskriptif yang ditampilkan dalam bentuk tabel berikut ini:

Tabel 1 Deskriptif Hasil Belajar

	Descriptive Statistics							
	N Statistic	Range Statistic	Minimum Statistic	Maximum Statistic	Sum Statistic	Mean Statistic	Std. Error	Std Deviation Statistic
pretest	37	45	35	80	2245	60.68	1.870	11.375
posttest	37	45	50	95	2795	75.54	1.896	11.534
Valid N (listwise)	37							

Sumber: IBM SPSS versi 27

Hasil analisis deskriptif terhadap 37 sampel menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan. Nilai rata-rata (*mean*) meningkat dari **60,68** pada *pre-test* menjadi **75,54** pada *post-test*. Skor minimum mengalami kenaikan dari 35 menjadi 50, sementara skor maksimum naik dari 80 menjadi 95. Meskipun kedua tes memiliki rentang nilai (*range*) yang sama sebesar 45, standar deviasi menunjukkan

pergeseran dari 11,375 menjadi 11,534, yang mencerminkan sebaran nilai siswa setelah diberikan perlakuan.

Adapun skor hasil belajar siswa dapat dilihat dalam tabel distribusi frekuensi berikut:

Tabel 2 Distribusi Frekuensi dan Persentase Nilai Hasil Belajar Siswa

Nilai Hasil Belajar	Frekuensi		Persentase (%)		Kategori
	Pre-test	Post-test	Pre-test	Post-test	
85 – 100	0	11	0,00%	29,72 %	Sangat Tinggi
70 – 84	9	15	24,32 %	40,54 %	Tinggi
55 – 69	20	10	54,05 %	27,02 %	Sedang
46 – 54	3	1	8,10%	2,70%	Rendah
0 – 45	5	0	13,51 %	0,00%	Sangat Rendah

Berdasarkan Tabel 4.2, dari 37 siswa pada pelaksanaan pre-test terdapat 5 siswa (13,51%) berkategori sangat rendah, 3 siswa (8,10%) rendah, 20 siswa (54,05%) sedang, 9 siswa (24,32%) tinggi, dan tidak ada siswa pada kategori sangat tinggi. Pada pelaksanaan post-test, terdapat 11 siswa (29,72%) berkategori sangat tinggi, 15 siswa (40,54%) tinggi, 10 siswa (27,02%) sedang, 1 siswa (2,70%) rendah, dan tidak ada siswa pada kategori sangat rendah. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan media pembelajaran game interaktif Wordwall. Kriteria ketuntasan belajar ditetapkan pada rentang nilai 70–100.

Ketuntasan hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel distribusi frekuensi dan persentase berikut.

Tabel 3 Distribusi Frekuensi dan Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

Skor	Frekuensi		Persentase (%)		Kategori
	Pre-test	Post-test	Pre-test	Post-test	
0 – 69	28	11	75,67 %	27,72%	Tidak Tuntas
70 – 100	9	26	24,32%	70,27%	Tuntas

(Sumber: Hasil Olah Data Pre-Test dan Post-Test)

Berdasarkan Tabel 3, pada pre-test terdapat 28 siswa (75,67%) yang belum tuntas dan 9 siswa (24,32%) yang tuntas. Sedangkan pada post-test, terdapat 26 siswa (70,27%) yang tuntas dan 11 siswa (27,72%) yang belum tuntas. Berdasarkan indikator ketuntasan belajar Matematika, yaitu $\geq 70\%$ siswa mencapai nilai KKTP 70, maka hasil belajar siswa kelas V UPT SDN No. 78 Balang dinyatakan telah memenuhi ketuntasan belajar secara klasikal dengan persentase ketuntasan sebesar 70,27%.

2. Analisis Statistik Inferensial

Pengujian ini digunakan uji paired sampel T-Test dengan melakukan uji normalitas sebagai berikut:

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data pre-test dan post-test kelas V berdistribusi normal menggunakan uji IBM SPSS Statistics Kolmogorov-Smirnov dengan jumlah sampel 37 siswa. Kriteria pengujian yaitu Sig. > 0,05 maka data berdistribusi normal, sedangkan Sig. < 0,05 maka data tidak normal.

Tabel 4 Uji Normalitas Data Penelitian Pre-test dan Post-test

Tests of Normality					
Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest	37	.154	.959	37	.186
posttest	37	.200 [*]	.953	37	.118

Berdasarkan Tabel 4 nilai Sig. pre-test sebesar 0,154 > 0,05 dan post-test sebesar 0,200 > 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

b. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran game interaktif Wordwall terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas V SDN No. 78 Balang menggunakan uji paired sample T-test pada IBM SPSS Statistics.

Kriteria pengujian:

1. Sig. (2-tailed) > 0,05 maka H0 diterima dan H1 ditolak.

2. Sig. (2-tailed) < 0,05 maka H0 ditolak dan H1 diterima.

Tabel 5 Uji Hipotesis Paired Sample T-Test

Paired Samples Test									
				Paired Differences		95% Confidence Interval of the Difference			
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper	t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	pretest - posttest	-14.865	4.638	.762	-16.411	-13.319	-19.496	36	<.001

bahwa keaktifan siswa sangat penting dalam pembelajaran karena pembelajaran dikatakan berhasil apabila siswa berperan aktif secara jasmani, rohani, dan sosial (Putriani & Gunawan, 2023).

Hasil post-test menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa, yaitu kategori sangat tinggi sebanyak 11 siswa (29,72%), kategori tinggi 15 siswa (40,54%), kategori sedang 10 siswa (27,02%), kategori rendah 1 siswa (2,70%), dan tidak ada siswa pada kategori sangat rendah. Data pre-test dan post-test juga terbukti berdistribusi normal dengan nilai signifikansi pre-test 0,154 dan post-test 0,200 (Sig. > 0,05).

Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall berpengaruh positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Hal ini didukung oleh pendapat Pratiwi yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat memotivasi siswa dalam belajar dan mendorong pencapaian hasil belajar secara maksimal (Nurul Awalyah & Hidayah Quraisy, 2024). Selain itu, Wordwall merupakan aplikasi interaktif yang mampu menciptakan pembelajaran kreatif dan inovatif serta memudahkan guru dalam evaluasi pembelajaran

(Zalillah & Alfurqan, 2022). Putri juga menjelaskan bahwa Wordwall membantu siswa lebih mudah memahami materi melalui pembelajaran berbasis permainan (Olisna et al., 2022).

Rendahnya hasil belajar siswa dapat dipengaruhi oleh faktor internal maupun eksternal, termasuk penggunaan media pembelajaran yang kurang sesuai. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif seperti Wordwall dapat menjadi solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pengaruh media *game* interaktif *Wordwall* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V UPT SDN No. 78 Balang Kabupaten Takalar, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *game* interaktif *Wordwall* memberikan pengaruh yang positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan nilai rata-rata hasil belajar siswa yang semula 60,68 pada *pre-test* kemudian meningkat menjadi 75,54 pada *post-test* setelah proses pembelajaran menggunakan

media *game* interaktif *Wordwall*. Selain itu, dari hasil uji paired sampel T-Test adalah 95% *confidence interval of the difference* dengan nilai Sig. (2-tailed) yaitu 0,001. Kriteria uji paired sampel T-Test yaitu 0,05 menunjukkan bahwa nilai Sig. (2-tailed) lebih kecil, sehingga $0,001 < 0,05$ memberikan kesimpulan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima.

DAFTAR PUSTAKA

- Ginting, E. V., Ria Renata Ginting, & Roudhotul Jannah Hasibuan. (2022). Analisis faktor tidak meratanya pendidikan di SDN0704 Sungai Korang. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(4), 407–416.
- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). *Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar*. 7(1), 140–147.
- Nurul Awalyah, Hidayah Quraisy, S. (2024). *PENGARUH GAME INTERAKTIF WORDWALL TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS V*. 5(138), 44–55.
- Olisna, Zannah, M., Sukma, A., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan Game Interaktif Wordwall untuk Meningkatkan Akhlak Terpuji Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4133–4143.
- <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2737>
- Putri, S., Nandayani, K., Nyoman, N., Widiyanti, S., & Hermawan, J. S. (2024). *Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPAS di Sekolah Dasar*. 4, 6611–6619.
- Rohmatin. (2023). Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Kemampuan Vocabulary Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 3(1), 79–88.
- Syafitri, R., Nawir, M., & Rahman, S. A. (2022). Pengaruh Pemanfaatan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 2(1), 11–18.
- Zalillah, D., & Alfurqan. (2022). *Penggunaan game Interaktif WordWall Dalam Evaluasi Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SDN 17 Gurun Laweh Padang*. 4(2), 491–504. <https://doi.org/https://doi.org/10.36088/manazhim.v4i2.1996>