

**EFEKTIVITAS FUN LEARNING BERBASIS WORDWALL TERHADAP
HASIL DAN KONSENTRASI BELAJAR MURID KELAS V SD NEGERI
BREBES 02**

Nurul Faizah¹, Diah Sunarsih², Rila Melyana Fitri³

¹Mahasiswa PGSD FKIP Universitas Muhadi Setiabudi

^{2,3}Dosen PGSD FKIP Universitas Muhadi Setiabudi

[1nurulfai40@gmail.com](mailto:nurulfai40@gmail.com),

[2diahsunarsih88@gmail.com](mailto:diahsunarsih88@gmail.com), [3rilamelyanafitritritru@umus.ac.id](mailto:rilamelyanafitritritru@umus.ac.id)

ABSTRACT

This study was conducted based on the low learning outcomes and learning concentration of fifth-grade elementary school students in mathematics, particularly on the topic of perimeter and area of triangles and quadrilaterals. The study aimed to determine the effect of the Fun Learning method assisted by Wordwall media on students' learning outcomes and learning concentration. This research employed a quantitative approach using a True Experimental Design with a Pretest–Posttest Control Group Design. The population consisted of fifth-grade students, while the sample was selected through purposive sampling and divided into an experimental class and a control class. Data were collected through learning outcome tests and observation sheets measuring students' learning concentration. The collected data were analyzed using prerequisite tests, including normality and homogeneity tests, followed by hypothesis testing using the independent sample t-test. The findings revealed that the implementation of the Fun Learning method assisted by Wordwall media significantly improved students' learning outcomes and learning concentration compared to conventional learning methods. Students in the experimental class demonstrated higher posttest scores and better concentration levels during the learning process. The interactive and enjoyable learning environment created through Fun Learning and Wordwall encouraged students to participate actively, maintain attention, and understand mathematical concepts more effectively. Therefore, the Fun Learning method assisted by Wordwall media can be considered an effective alternative for improving learning outcomes and learning concentration in elementary mathematics learning.

Keywords: Fun Learning, Wordwall, Learning Outcomes, Learning Concentration, Elementary School Students.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar dan konsentrasi belajar murid kelas V sekolah dasar pada mata pelajaran matematika, khususnya materi keliling dan luas bangun datar segitiga dan segiempat. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode Fun Learning berbantuan media Wordwall terhadap hasil belajar dan konsentrasi belajar murid. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis True Experimental Design melalui rancangan Pretest-Posttest Control Group Design. Sampel penelitian terdiri atas kelas eksperimen yang memperoleh pembelajaran menggunakan metode Fun Learning berbantuan media Wordwall dan kelas kontrol yang memperoleh pembelajaran konvensional. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar dan lembar observasi konsentrasi belajar. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan uji prasyarat berupa uji normalitas dan homogenitas, kemudian dilanjutkan dengan uji hipotesis menggunakan independent sample t-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode Fun Learning berbantuan media Wordwall berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar dan konsentrasi belajar murid. Murid pada kelas eksperimen memperoleh nilai posttest yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol serta menunjukkan tingkat konsentrasi yang lebih baik selama proses pembelajaran. Penerapan pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan berbasis permainan mampu meningkatkan keterlibatan aktif murid, mempertahankan fokus belajar, serta mempermudah pemahaman konsep matematika. Dengan demikian, metode Fun Learning berbantuan media Wordwall dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar dan konsentrasi belajar murid sekolah dasar.

Kata Kunci: *Fun Learning, Wordwall, Hasil Belajar, Konsentrasi Belajar, Murid Sekolah Dasar.*

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Keberhasilan pendidikan tidak hanya ditentukan oleh penguasaan materi pembelajaran, tetapi juga oleh kemampuan murid dalam memusatkan perhatian dan terlibat aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Dalam konteks pembelajaran matematika di sekolah

dasar, hasil belajar dan konsentrasi belajar menjadi dua komponen yang saling berkaitan dalam menentukan keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran. Matematika merupakan mata pelajaran yang menuntut kemampuan berpikir logis, sistematis, kritis, dan analitis sehingga membutuhkan tingkat konsentrasi yang tinggi selama proses pembelajaran berlangsung.

Namun, kondisi yang terjadi di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak murid yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep matematika. Rendahnya hasil belajar matematika sering kali disebabkan oleh kurangnya keterlibatan murid dalam pembelajaran, rendahnya minat belajar, serta menurunnya konsentrasi selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Selain itu, penggunaan metode pembelajaran yang masih didominasi oleh pendekatan konvensional menyebabkan murid cenderung pasif dan mudah merasa bosan. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya kemampuan murid dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru sehingga hasil belajar yang diperoleh belum optimal. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelas V SD, ditemukan bahwa sebagian murid kurang memperhatikan penjelasan guru, kurang aktif dalam merespons pertanyaan, serta mudah terdistraksi oleh lingkungan sekitar selama proses pembelajaran matematika berlangsung. Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa konsentrasi belajar murid masih perlu ditingkatkan. Rendahnya konsentrasi

belajar dapat berdampak pada kesulitan murid dalam menerima, memahami, dan mengolah informasi yang diberikan sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar yang diperoleh. Menurut Setyani & Ismah (2018), konsentrasi belajar merupakan kemampuan individu dalam memusatkan perhatian terhadap materi pembelajaran sehingga informasi yang diterima dapat dipahami secara optimal. Konsentrasi yang baik memungkinkan murid untuk lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran, memahami konsep yang dipelajari, serta menyelesaikan tugas dengan lebih efektif. Sebaliknya, rendahnya konsentrasi belajar dapat menghambat proses penerimaan informasi dan mengurangi efektivitas pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang menarik, menyenangkan, dan mampu meningkatkan keterlibatan murid. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk meningkatkan konsentrasi dan hasil belajar murid adalah metode *Fun Learning*. *Fun Learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang

menyenangkan sehingga murid dapat belajar tanpa tekanan dan lebih aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Amalia (2023), *Fun Learning* mampu menciptakan lingkungan belajar yang nyaman, menarik, dan kondusif sehingga dapat meningkatkan motivasi, perhatian, serta partisipasi murid dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang menyenangkan juga sejalan dengan teori perkembangan kognitif yang dikemukakan oleh Jean Piaget yang menekankan pentingnya pengalaman belajar yang sesuai dengan karakteristik perkembangan murid.

Selain penggunaan metode pembelajaran yang tepat, pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif juga menjadi faktor penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan adalah *Wordwall*. *Wordwall* merupakan platform pembelajaran berbasis permainan yang menyediakan berbagai aktivitas interaktif seperti kuis, mencocokkan pasangan, teka-teki kata, dan permainan edukatif lainnya. Menurut Nurhayati (2024), penggunaan *Wordwall* mampu meningkatkan keterlibatan murid dalam pembelajaran karena menyajikan

materi dalam bentuk yang lebih menarik dan menyenangkan. Media ini juga memberikan kesempatan kepada murid untuk belajar secara aktif melalui aktivitas yang bersifat interaktif dan menantang.

Penggabungan metode *Fun Learning* dengan media *Wordwall* diperkirakan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, dan berpusat pada murid. Melalui pembelajaran yang interaktif dan berbasis permainan, murid diharapkan dapat lebih fokus, aktif, dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran matematika. Dengan meningkatnya konsentrasi belajar, murid akan lebih mudah memahami materi yang diajarkan sehingga hasil belajar yang diperoleh juga meningkat.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa metode *Fun Learning* maupun media *Wordwall* secara terpisah memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar dan konsentrasi belajar murid. Akan tetapi, penelitian yang mengkaji pengaruh penggunaan metode *Fun Learning* berbantuan media *Wordwall* terhadap hasil belajar dan konsentrasi belajar matematika pada materi keliling dan luas bangun datar segitiga

dan segiempat di sekolah dasar masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk memberikan bukti empiris mengenai efektivitas kombinasi kedua strategi tersebut dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika.

Berdasarkan uraian tersebut, fokus permasalahan dalam penelitian ini adalah apakah metode *Fun Learning* berbantuan media *Wordwall* berpengaruh terhadap hasil belajar dan konsentrasi belajar murid kelas V pada mata pelajaran matematika materi keliling dan luas bangun datar segitiga dan segiempat. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh metode *Fun Learning* berbantuan media *Wordwall* terhadap hasil belajar dan konsentrasi belajar murid kelas V sekolah dasar. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis sebagai pengembangan kajian mengenai inovasi pembelajaran matematika di sekolah dasar serta secara praktis dapat menjadi alternatif bagi guru dalam menerapkan pembelajaran yang lebih efektif, menarik, dan berpusat pada murid guna meningkatkan hasil belajar dan konsentrasi belajar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen dan desain *True Experimental Design* tipe *Control Group Pretest-Posttest Design*.

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	-	O ₄

Desain ini digunakan untuk menguji pengaruh penerapan metode *Fun Learning* berbasis *Wordwall* terhadap hasil belajar dan konsentrasi belajar murid kelas V. Kelompok eksperimen dan kelompok kontrol ditentukan melalui teknik randomisasi menggunakan *spin*, sehingga setiap kelas memiliki peluang yang sama untuk menjadi kelompok penelitian.

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Brebes 02 pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Populasi penelitian adalah seluruh murid kelas V yang berjumlah 70 murid. Karena jumlah populasi relatif terbatas, penelitian menggunakan teknik sampling jenuh, sehingga seluruh populasi dijadikan sampel penelitian. Sampel terdiri atas 35 murid kelas V A sebagai kelas kontrol

dan 35 murid kelas V B sebagai kelas eksperimen.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah metode *Fun Learning* berbasis *Wordwall*, sedangkan variabel terikat meliputi hasil belajar dan konsentrasi belajar matematika murid pada materi keliling dan luas bangun datar segitiga dan segiempat. Pengumpulan data dilakukan melalui tes dan observasi. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar melalui *pretest* dan *posttest*, sedangkan observasi digunakan untuk mengukur konsentrasi belajar murid selama proses pembelajaran berlangsung.

Instrumen penelitian terlebih dahulu diuji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda untuk memastikan kelayakan instrumen sebelum digunakan dalam penelitian. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan bantuan IBM SPSS Statistics. Analisis data meliputi statistik deskriptif, uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk*, uji homogenitas menggunakan *Levene's Test*, serta uji hipotesis menggunakan *Independent Sample t-Test* pada taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$). Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar dan konsentrasi belajar antara kelas

eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan.

Prosedur penelitian terdiri atas tiga tahap, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan akhir. Tahap persiapan meliputi penyusunan perangkat pembelajaran dan instrumen penelitian. Tahap pelaksanaan dilakukan dengan memberikan pembelajaran menggunakan metode *Fun Learning* berbasis *Wordwall* pada kelas eksperimen dan pembelajaran konvensional dengan benda konkret pada kelas kontrol. Selanjutnya, pada tahap akhir dilakukan pengolahan data, analisis hasil penelitian, dan penarikan kesimpulan berdasarkan hasil pengujian hipotesis.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode *Fun Learning* berbasis *Wordwall* terhadap hasil belajar dan konsentrasi belajar murid kelas V SD Negeri Brebes 02 pada materi keliling dan luas bangun datar segitiga dan segiempat. Penelitian dilakukan pada 35 murid kelas eksperimen dan 35 murid kelas kontrol. Setelah proses pembelajaran selesai, dilakukan pengukuran hasil belajar melalui *posttest* dan

pengukuran konsentrasi belajar melalui lembar observasi.

Tabel 1 Analisis Deskriptif Hasil Belajar Murid

Kelas	N	Mini mum	Maxi mum	Mean	Std. Dev iasi
Eksperi men	35	43	100	67,46	18,089
Kontrol	35	24	100	56,77	19,551

Berdasarkan Tabel 1, rata-rata hasil belajar murid pada kelas eksperimen sebesar 67,46, sedangkan rata-rata hasil belajar murid pada kelas kontrol sebesar 56,77. Hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Selain itu, nilai maksimum pada kedua kelas mencapai 100, namun nilai minimum kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Temuan ini mengindikasikan bahwa pembelajaran menggunakan metode *Fun Learning* berbasis *Wordwall* mampu memberikan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan pembelajaran konvensional.

Tabel 2 Analisis Deskriptif Konsentrasi Belajar Murid

Kelas	N	Mini mum	Maxi mum	Mean	Std. Dev iasi
Eksperi men	35	60	90	75,29	7,760
Kontrol	35	55	85	69,57	7,705

Berdasarkan Tabel 2, rata-rata konsentrasi belajar murid pada kelas eksperimen sebesar 75,29, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 69,57. Hasil tersebut menunjukkan bahwa konsentrasi belajar murid yang mengikuti pembelajaran menggunakan metode *Fun Learning* berbasis *Wordwall* lebih tinggi dibandingkan murid yang mengikuti pembelajaran konvensional.

Tabel 3 Hasil Uji Hipotesis (Independent Sample t-Test)

Variabel	Sig. (2-tailed)	Keputusan
Hasil Belajar	0,020	H ₀ ditolak
Konsentrasi Belajar	0,003	H ₀ ditolak

Berdasarkan hasil uji *Independent Sample t-Test*, diperoleh nilai signifikansi hasil belajar sebesar 0,020 dan konsentrasi belajar sebesar 0,003. Kedua nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 sehingga H₀ ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, terdapat

pengaruh yang signifikan penggunaan metode *Fun Learning* berbasis *Wordwall* terhadap hasil belajar dan konsentrasi belajar murid kelas V SD Negeri Brebes 02.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode *Fun Learning* berbasis *Wordwall* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar matematika murid. Rata-rata hasil belajar kelas eksperimen sebesar 67,46 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 56,77. Selain itu, hasil uji *Independent Sample t-Test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,020 ($< 0,05$), yang menandakan adanya perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kedua kelas.

Peningkatan hasil belajar tersebut terjadi karena metode *Fun Learning* mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan berpusat pada murid. Melalui media *Wordwall*, materi matematika disajikan dalam bentuk permainan edukatif yang menarik sehingga murid lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran. Kondisi ini sejalan dengan teori konstruktivisme Jean Piaget yang menyatakan bahwa murid pada tahap operasional konkret lebih mudah memahami konsep melalui

pengalaman belajar yang aktif dan bermakna.

Selain berpengaruh terhadap hasil belajar, metode *Fun Learning* berbasis *Wordwall* juga berpengaruh terhadap konsentrasi belajar murid. Rata-rata konsentrasi belajar kelas eksperimen sebesar 75,29 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 69,57. Hasil uji *Independent Sample t-Test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,003 ($< 0,05$), yang menunjukkan adanya perbedaan konsentrasi belajar yang signifikan antara kedua kelompok.

Tingginya konsentrasi belajar murid pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan perhatian, keterlibatan, dan fokus murid selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini sesuai dengan teori motivasi belajar yang menyatakan bahwa aktivitas pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan perhatian dan keterlibatan murid sehingga proses belajar menjadi lebih efektif.

Temuan penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Melina (2022) yang menyimpulkan bahwa metode *Fun Learning* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar murid.

Selain itu, penelitian Buyuni (2024) menunjukkan bahwa penggunaan media *Wordwall* mampu meningkatkan konsentrasi belajar murid melalui aktivitas pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Dengan demikian, metode *Fun Learning* berbasis *Wordwall* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan konsentrasi belajar matematika murid sekolah dasar.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa metode *Fun Learning* berbasis *Wordwall* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar dan konsentrasi belajar murid kelas V pada materi keliling dan luas bangun datar segitiga dan segiempat. Penerapan metode tersebut mampu meningkatkan keterlibatan, fokus, dan pemahaman murid selama proses pembelajaran, sehingga hasil belajar dan konsentrasi belajar murid pada kelas eksperimen lebih baik dibandingkan kelas kontrol. Dengan demikian, metode *Fun Learning* berbasis *Wordwall* dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar.

F. Saran

Guru disarankan untuk menerapkan metode *Fun Learning* berbasis *Wordwall* sebagai inovasi pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar dan konsentrasi murid. Selain itu, sekolah perlu mendukung pemanfaatan media pembelajaran digital melalui penyediaan sarana dan prasarana yang memadai. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan penelitian serupa pada materi, jenjang pendidikan, atau variabel yang berbeda untuk memperoleh hasil yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, U. N. N. (2023). *Metode Fun Learning Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SD Negeri Keputran 2 Yogyakarta*. UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Buyuni, Z. T. A. (2024). *No Title*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Melina, R. (2022). *Pengaruh Penggunaan Metode Fun Learning Terhadap Hasil Belajar Di SD Pertiwi Teladan Metro*. IAIN METRO.
- Nurhayati, D. (2024). *Efektivitas*

*Wordwall Sebagai Media
Pembelajaran Berbasis Game
Based Learning Terhadap Hasil
Belajar Siswa Pada Mata
Pelajaran Akidah Akhlak Kelas XI
MAN Kota Blitar. UIN Maulana
Malik Ibrahim Malang.*

Setyani, M. R., & Ismah. (2018).
Analisis Tingkat Konsentrasi
Belajar Siswa Dalam Proses
Pembelajaran Matematika
Ditinjau Dari Hasil Belajar.
*Seminar Nasional Pendidikan
Matematika, 01, 73–84.*