PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *WORDWALL* TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK KELAS 1 DI SD NEGERI GIRIKERTO 2

Ragil Putri Larasati[1], Uci Ulfa Nur'afifah[2], Budi Rachman[3]
[1]PGSD STKIP Modern Ngawi, [2]PGSD STKIP Modern Ngawi,
[3]PG PAUD Universitas Negeri Surabaya
[1]ragilputrilarasati2003@gmail.com, [2]uciulfa@stkipmodernngawi.ac.id,
[3]budirachman@unesa.ac.id

ABSTRACT

The advancement of sophisticated technology has brought significant changes in education. Various interactive learning media have been developed to help teachers deliver material in a more engaging and effective manner. One such platform is Wordwall, a digital-based tool that provides opportunities for teachers to create interactive and engaging learning activities. This study aims to examine the extent to which the use of Wordwall learning media influences the mathematics learning outcomes of first-grade students at SD Negeri Girikerto 2. A quantitative method will be applied in this study, using a one-group experimental design that includes pre-test and post-test assessments. The research subjects are first-grade students at SD Negeri Girikerto 2, selected using purposive sampling techniques. Researchers collected data through multiple-choice math tests administered before and after the use of Wordwall and analyzed the results using a paired sample t-test to determine the differences in students' mathematics learning outcomes before and after the implementation of Wordwall as a learning medium. The research findings reveal a change in mathematics scores following Wordwall-based learning, supported by higher average post-test results compared to pre-test scores. Statistical tests confirm a significant difference between pre-test and post-test scores. This study demonstrates that the application of Wordwall enhances first-grade students' understanding of mathematics at SD Negeri Girikerto 2 with positive results.

Keywords: Learning media, Wordwall, Math learning outcomes.

ABSTRAK

Perkembangan teknologi yang canggih membawa perubahan signifikan dalam pendidikan. Berbagai media pembelajaran interaktif telah dikembangkan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi lebih menarik dan efektif. Salah satunya adalah *Wordwall*, platform berbasis digital yang memberi peluang untuk guru dalam membuat aktivitas pembelajaran interaktif dan menarik. Penelitian ini memiliki tujuan yaitu mengkaji sejauh mana penggunaan media pembelajaran *Wordwall* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas 1 di SD Negeri Girikerto 2. Metode kuantitatif akan diterapkan pada studi ini dengan desain eksperimen satu kelompok yang mencakup uji sebelum dan sesudah perlakuan. Subjek yang diteliti ialah peserta didik kelas 1 di SD Negeri Girikerto 2 yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Peneliti memperoleh data melalui tes pilihan ganda matematika sebelum dan sesudah

penggunaan *Wordwall*, lalu dianalisis dengan uji statistik paired sample t-test guna mengetahui perbedaan nilai hasil belajar matematika peserta didik sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran *Wordwall*. Hasil penelitian mengungkapkan adanya perubahan dalam nilai matematika setelah pembelajaran dengan *Wordwall*, diperkuat oleh hasil rata-rata posttest yang lebih tinggi dibandingkan pretest, didukung oleh uji statistik, yang mengkonfirmasi perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest. Studi ini menunjukkan bahwa penerapan *Wordwall* mendukung pemahaman matematika peserta didik kelas 1 SD Negeri Girikerto 2 dengan hasil yang positif.

Kata Kunci: Media pembelajaran, *Wordwall*, Hasil belajar matematika

A. Pendahuluan

Matematika menjadi salah satu bidang pembelajaran yang fundamental di sekolah dasar karena berperan sebagai fondasi untuk pengembangan kemampuan berpikir logis dan nyata peserta didik. Setiap hari anak terbiasa menghadapi persoalan-persoalan yang berkaitan dengan matematika di lingkungan sekitarnya. Contohnya anak menata mainan, anak menuang air ke dalam gelas, anak bermain pasir, dan lain-lain. Hal itu akan membantu perkembangannya dalam pemecahan masalah, pengambilan keputusan serta penyusunan perencanaan yang melibatkan kemampuan berpikir otak (Rachman, 2023) Namun, pembelajaran matematika sering kali menghadapi tantangan, terutama dalam menarik perhatian dan meningkatkan pemahaman peserta didik. Metode pembelajaran konvensional yang masih dominan digunakan sering kali kurang mengaktifkan keterlibatan peserta didik selama proses belajar. Saat ini, penguasaan matematika dan kemampuan untuk menerapkannya telah menjadi kebutuhan krusial bagi setiap individu. Tanpa bantuan konsep dalam matematika dan proses matematika yang mendasar manusia akan banyak mendapat kesulitan. Didalam pembelajaran matematika peserta didik yang mengalami hambatan dalam memahami isi pelajaran matematika selama proses belajar jumlahnya tidak sedikit. Hal tersebut bukan hanya berdampak pada prestasi mereka di mata pelajaran tersebut, tetapi juga menghambat kemampuan di bidang studi lain yang membutuhkan dasar matematika. Akibatnya, pencapaian mereka di bidang matematika pun cenderung rendah. (Nur'afifah, 2023).

Dengan pesatnya kemajuan teknologi, telah banyak dikembangkan media pembelajaran interaktif untuk alat bantu guru dalam menjelaskan materi dengan cara yang lebih inofatif dan efektif. Salah satu contoh media tersebut adalah *Wordwall*. Menurut visi yang dikembangkan oleh (Josh Smith 2006) sebagai pendiri *Wordwall*, Aplikasi ini bertujuan untuk menyediakan alat bantu pembelajaran berbasis teknologi yang memungkinkan pendidik membuat aktivitas interaktif dengan mudah dan cepat. *Wordwall* mendukung pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*), yang mampu meningkatkan motivasi peserta didik untuk berpartisipasi serta memperdalam keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Studi ini dilakukan untuk meneliti efek penggunaan *Wordwall* dalam pembelajaran terhadap capaian matematika peserta didik kelas 1 SD Negeri Girikerto 2.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan awal, ditemukan bahwa prestasi akademik matematika oleh peserta didik 1 di SD Negeri Girikerto 2 masih berada pada klasifikasi rendah. Salah satu penyebabnya ialah penggunaan metode ceramah yang monoton, yang berpengaruh terhadap rendahnya antusiasme peserta didik, keterlibatan aktif peserta didik dalam kegiatan belajar semakin berkurang, selain itu pemanfaatan media pembelajaran interaktif yang jarang digunakan juga berdampak pada pemahaman materi yang kurang mendalam.

Riset ini berfokus pada apakah ada perubahan capaian hasil belajar matematika kelas 1 SD Negeri Girikerto 2 setelah pengimplementasian *wordwall*. Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat memberi berbagai dampak positif sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis, ialah membantu memperluas wawasan dalam bidang pendidikan dengan menerapkan media interaktif untuk pembelajaran numerasi
2. Manfaat praktis
   a. Bagi peserta didik, penerapan media pembelajaran ini ditargetkan bisa memberikan efek menguntungkan terhadap meningkatnya pemahaman materi matematika dengan

pendekatan yang lebih visual dan partisipatif.

b. Bagi guru, media ini dapat menjadi pilihan yang baik di dalam menerapkan strategi pembelajaran matematika, sehingga proses mengajar menjadi lebih variatif dan efektif.
c. Bagi sekolah, memberikan referensi dalam pengembangan media digital yang komunikatif.

B. Metode Penelitian

Studi ini menerapkan metode analisis numerik atau kuantitatif melalui studi eksperimental dengan pengukuran sebelum dan sesudah tanpa ada kelompok kontrol. Peneliti menilai pencapaian akademik peserta didik pada saat pra dan pasca diberikan intervensi untuk mengetahui pengaruh langsung dari penggunaan media pembelajaran *Wordwall*. Penelitian dilakukan di SD Negeri Girikerto 2, Kecamatan Sine, Kabupaten Ngawi, Jawa Timur, dari Januari hingga Juni 2025. Sebanyak 25 peserta didik kelas 1 digunakan sebagai sampel penelitian, sehingga studi ini menerapkan metode sampling jenuh di mana semua individu dalam populasi menjadi bagian dari sampel. Pengumpulan data dilakukan dengan memberi soal yang berwujud pilihan ganda digunakan sebagai instrumen evaluasi pra dan pasca pembelajaran berbantuan media *Wordwall*. Instrumen penelitian terlebih dahulu divalidasi oleh dosen ahli, kemudian diuji tingkat kevalidan, reliability, kesukaran, dan daya pembeda. Dalam penelitian ini dinyatakan ada 40 tipe soal yang layak digunakan, dengan pembagian pretest 20 dan posttest 20. Hasil dari pengerjaan soal tersebut digunakan sebagai data hasil belajar yang kemudian dianalisis untuk menguji normalitasnya menggunakan aplikasi SPSS versi 24, guna mengetahui apakah data berdistribusi normal. Setelah itu, nilai soal sebelum dan sesudah pengimplementasian *wordwall* akan diolah menggunakan uji *paired sample t-test* guna menentukan apakah media pembelajaran *Wordwall* mempengaruhi secara nyata terhadap capaian belajar peserta didik.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Studi ini diterapkan untuk mengkaji sejauh mana efektivitas aplikasi *Wordwall* sebagai sarana

peningkatan capaian nilai peserta didik kelas 1 matematika di SD Negeri Girikerto 2, menggunakan metode eksperimen kuantitatif dengan desain pra-eksperimental pretest dan posttest, di mana capaian hasil belajar peserta didik diukur pra (pretest) dan pasca (posttest) penerapan media *Wordwall* dalam proses pembelajaran matematika. Berikut tahapan penggunaan media pembelajaran *wordwall* menurut (Paling S et al., 2024 hlm. 205) :

1. Akses situs web https://*wordwall*.net/.
2. Daftarkan akun terlebih dahulu, atau login dengan akun Gmail.
3. Klik opsi Create Activity untuk mulai membuat aktivitas.
4. Pilih tipe permainan yang ingin dikembangkan sesuai kebutuhan pembelajaran.
5. Masukkan judul serta deskripsi dari permainan yang akan dibuat.
6. Klik Selesai (done) untuk mulai memainkan game.
7. Peserta didik diberikan instruksi cara belajar dengan menggunakan media pembelajaran *wordwall*, contohnya peserta didik harus mencocokkan kartu pertanyaan dengan kartu jawaban yang sesuai atau menebak kata berdasarkan petunjuk yang diberikan.
8. Peserta didik bergantian maju kedepan untuk berpartisipasi dalam permainan (jika individu).
9. Peserta didik dikelompokkan untuk berkolaborasi dalam penyelesaian tugas secara kolaboratif atau bekerja sama (apabila aktivitas dilakukan secara berkelompok)
10. Guru yang akan menggerakkan laptop yang telah dihubungkan ke layar proyektor kemudian peserta didik akan melakukan touch screen di papan tulis untuk menyelesaikan tantangan atau pertanyaan.
11. Guru memastikan semua peserta didik terlibat dan menikmati proses belajar.
12. Setelah permainan selesai, dilaksanakan evaluasi dan diskusi bersama peserta didik.

13. Peserta didik diajak oleh guru untuk merefleksikan pembelajaran dengan menanyakan apa saja yang telah mereka pelajari serta bagaimana perasaan mereka terhadap aktivitas yang telah dilakukan. Ini adalah kesempatan yang baik untuk memperkuat pemahaman dan efektivitas permainan

Langkah pertama dalam pengujian instrumen tes adalah melakukan uji validitas dimaksudkan untuk mengukur sejauh mana pertanyaan instrumen mewakili variabel penelitian. Melalui aplikasi *SPSS versi 24* pengujian instrumen ini akan dilakukan secara statistik dengan teknik korelasi Product Moment. Hasil pengujian validitas kemudian dianalisis dengan mengacu pada tabel koefisien korelasi, di mana suatu pengujian dianggap valid apabila r hitung mencapai atau melebihi r tabel dalam uji dua sisi dengan tingkat signifikansi 0,05. Akan tetapi apabila r hitung kurang dari r tabel, maka butir soal tidak menunjukkan hubungan yang signifikan dan dinyatakan tidak sah (Sugiyono, 2019). Pada kajian ini ditemukan 40 soal sah untuk digunakan dan 5 soal tidak sah dan tidak digunakan. Langkah kedua yaitu menguji reliabilitas soal dari hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa keputusan didasarkan pada penilaian reliabilitas suatu instrumen yang dilakukan dengan melihat nilai *Cronbach's Alpha*, yang harus melebihi 0,6 agar dianggap memadai (Sugiyono, 2019). Uji reliabilitas terhadap uji kompetensi dengan soal pilihan ganda diperoleh skor *Cronbach's Alpha* sebesar 0,879, yang melampaui batas minimum tersebut. Oleh sebab itu, dapat dinyatakan bahwa instrumen yang digunakan memiliki konsistensi yang sangat baik. Langkah ketiga yaitu menguji tingkat kesukaran soal, Penilaian tingkat kesulitan soal dalam kelas uji coba menghasilkan kategori dengan rentang: 0,00-0,30 (sulit), 0,31-0,70 (sedang), dan 0,71-1,00 (mudah). maka dapat di temukan analisis data dalam penelitian bahwa terdapat 38 item mudah, dan 2 item sedang, dan 5 item yang sulit. Langkah keempat yaitu menguji daya pembeda soal, berdasarkan hasil analisis uji daya beda, keputusan diambil dengan mengacu pada nilai

Corrected Item-Total Correlation atau Cronbach Alpha yang lebih besar dari 0,30 (Sugiyono, 2019), yang termasuk dalam kategori layak atau diterima. Dari hasil pengujian tersebut, sebanyak 40 butir soal memenuhi kriteria diterima, sedangkan 5 butir soal tidak memenuhi syarat dan dinyatakan ditolak.

Studi ini berlangsung dengan melibatkan peserta didik kelas satu di SD Negeri Girikerto 2. Dari data analisis statistik deskriptif mengindikasikan adanya perbaikan hasil belajar setelah peserta didik mengikuti pembelajaran berbasis media *Wordwall*. Rata-rata nilai posttest terbukti lebih tinggi dibandingkan nilai pretest, sebagaimana ditunjukkan dalam hasil analisis statistik deskriptif yang tersaji dalam tabel berikut:

Tabel 1 Rekapitulasi Statistik Deskriptif

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation
pretest	25	40	80	1460	58,40	11,965
posttest	25	75	95	2120	84,80	6,035
Valid N (listwise)	25					

Dari hasil analisis statistik deskriptif, diperoleh data pretest dari 25 peserta didik yang menunjukkan bahwa pencapaian maksimum berada di angka 80, sementara batas minimum adalah 40, dengan nilai rata-rata 58,40 serta standar deviasi 11,965. Sementara itu, hasil posttest dari jumlah peserta didik yang sama menunjukkan skor maksimum mencapai 95. Sementara itu, skor terendah tercatat sebesar 75, dengan rata-rata mencapai 84,80 dan simpangan baku 6,035. Selanjutnya, dilakukan analisis lanjutan terhadap data yang telah dikumpulkan dengan menerapkan uji normalitas dan uji paired sample t-test.

Tabel 2 Rekapitulasi Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest	0,172	25	0,055	0,936	25	0,117
posttest	0,167	25	0,071	0,923	25	0,061

a. Lilliefors Significance Correction

Hasil pengujian normalitas mengungkapkan bahwa nilai signifikansi pretest mencapai 0,117, sedangkan posttest sebesar 0,061. Disebabkan kedua parameter tersebut lebih besar dari 0,05, maka distribusi data residual dianggap normal..

Tabel 3 Evaluasi Perbandingan Pretest dan Posttest dengan Paired Sample T-Test

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Dev	Std. Error Mean	Interval of the Lower	Upper			
Pair 1	pretest - posttest	-26,400	7,708	1,542	-29,582	-23,218	-17,125	24	0,000

Dari data yang tercantum dalam tabel, diperoleh nilai signifikansi

(2-tailed) sebesar 0,000, yang lebih rendah dari 0,05. Lebih lanjut, karena nilai t hitung sebesar 17,125 lebih besar dari t tabel sebesar 1,71387, maka hipotesis penelitian dinyatakan diterima sebab hal tersebut mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran *Wordwall* di kelas satu SD Negeri Girikerto 2 berpengaruh terhadap hasil belajar matematika peserta didik.

Pendidik memanfaatkan alat bantu pembelajaran guna menyalurkan informasi pengetahuan kepada peserta didik, supaya mereka dapat mencermati dan mengimplementasikan materi dengan lebih efektif. Alat bantu pembelajaran yang tersedia mencakup buku, perangkat audio, grafik, kamera video, alat perekam, foto, film, ilustrasi, kaset, televisi, serta komputer. (Hutauruk et al., n.d.). Hal ini sejalan dengan teori kognitif dalam pembelajaran multimedia yang dikembangkan oleh Richard E. Mayer (2001) yang menganggap bahwa pembelajaran yang melibatkan berbagai jenis media (visual, audio, kinestetik) dapat memperkaya pengalaman belajar peserta didik.

Menurut visi yang dikembangkan oleh Josh Smith sebagai pendiri *Wordwall*, Aplikasi ini bertujuan untuk menyediakan alat bantu pembelajaran berbasis teknologi yang memungkinkan pendidik membuat aktivitas interaktif dengan mudah dan cepat. *Wordwall* merupakan media yang mendukung pendekatan pembelajaran berbasis permainan (game-based learning), yang mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi peserta didik serta mendorong keterlibatan aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Adanya peningkatan hasil belajar setelah penerapan *Wordwall* mengindikasikan bahwa media ini efektif dalam mendorong keaktifan dan keterlibatan peserta didik secara langsung. Pernyataan ini selaras dengan teori konstruktivisme dari Jean Piaget dan Lev Vygotsky (1996-1980) yang berfokus pada bagaimana peserta didik memproses, menyimpan, dan mengingat informasi yang menekankan pentingnya interaksi aktif peserta didik dengan materi pembelajaran untuk membangun pemahaman konsep.

Wordwall menghadirkan berbagai permainan edukatif, seperti

kuis interaktif, roda acak, membuka kotak, mencocokkan jawaban, dan urutkan grup yang dirancang untuk memfasilitasi peserta didik dalam menguasai matematika dan menyenangkan. Temuan dalam penelitian ini konsisten dengan hasil studi terdahulu yang dilaksanakan oleh (Meilinda, 2024) yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas IV di SD Negeri 1 Merbau Mataram" menunjukkan bahwa dengan penerapan *Wordwall*, peserta didik lebih mudah menyerap konsep matematika, yang kemudian membawa dampak besar terhadap keberhasilan belajar peserta didik. Kajian ini mendukung dan memperkuat penelitian yang telah dikembangkan oleh (Awalyah, 2024) Hasil penelitian di SDN No. 138 Inpres Mangulabbe mengindikasikan bahwa penerapan *Wordwall* memiliki pengaruh pada motivasi dan pencapaian akademik peserta didik kelas V pelajaran numerasi. Media ini mampu meningkatkan semangat belajar sekaligus membantu mereka memahami materi dengan lebih efektif, peserta didik memberi respon terhadap angket yang diberikan menunjukkan kecenderungan yang sangat baik sekali terhadap penggunaan media *Wordwall*. Hal ini tercermin dari tingginya antusiasme peserta didik selama proses pembelajaran, meningkatnya keaktifan dalam mengajukan pertanyaan, serta kesan bahwa mereka sangat menikmati kegiatan pembelajaran yang berlangsung. Disamping itu penelitian tentang penggunaan media pembelajaran *wordwall* juga dikemukakan oleh (Andini et al., 2023) yang berpendapat bahwa media pembelajaran *Wordwall* memberikan efek positif terhadap hasil belajar peserta didik pada materi Sistem Periodik Unsur. Berdasarkan uji Mann-Whitney pada data posttest, didapati angka signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,003, tentunya lebih kecil dari α = 0,05. Maka dari itu hasil *posttest* terlihat bahwa kelas eksperimen unggul dengan rata-rata skor 80,15, sedangkan kelas kontrol memperoleh 70,15, menunjukkan adanya perbedaan yang cukup signifikan dalam pencapaian akademik. Menurut penelitian (Afrida, 2024) menyatakan bahwa terdapat perbedaan yang nyata dalam

pencapaian akademik peserta didik antara kelas yang memanfaatkan *Wordwall* berbasis website dan kelas kontrol dengan pendekatan pembelajaran tradisional. Hasil uji t-test mengungkapkan koefisien relevansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,012, yang mengindikasikan perbedaan yang bermakna. Dengan taraf Sig diangka 0,012 yang berada di bawah 0,05, dapat dikonfirmasi bahwa hipotesis alternatif valid dan hipotesis nol tidak dapat diterima. Selain itu penelitian oleh (Reghita, 2024) Hasil studi menunjukkan adanya perbedaan yang nyata dalam pencapaian akademik peserta didik antara kelompok yang memanfaatkan *Wordwall* berbasis website dan kelompok pembanding yang menerapkan metode klasik. Independent Sample t-Test menghasilkan data signifikansi 0,012, memperkuat bukti adanya perbedaan, dengan tingkat signifikansi 0,012, yang lebih rendah dari 0,05, hipotesis alternatif dikonfirmasi, sedangkan hipotesis nol tidak diakui.

Studi ini memperlihatkan bahwa pemanfaatan media *Wordwall* pada konteks matematika kelas 1 SD berpengaruh secara nyata terhadap peningkatan capaian akademik peserta didik. Mayoritas peserta didik menghadapi tantangan dalam mencapai nilai sesuai dengan KKM yang ditetapkan, yaitu 75 sebelum digunakannya media pembelajaran *wordwall* ini, menunjukkan kurangnya fokus dalam belajar, serta bersikap pasif dalam proses pembelajaran. Penerapan media pembelajaran *Wordwall* berdampak pada kesenjangan nilai antara tes awal dan tes akhir, yang dibuktikan dengan rata-rata nilai mereka dalam matematika meningkat. Peserta didik awalnya memperoleh rata-rata nilai 58,40 dalam pretest. Setelah mengikuti pembelajaran dengan media *Wordwall*, nilai mereka meningkat secara signifikan hingga mencapai 84,80 dalam posttest. Dengan diterapkannya *Wordwall* sebagai salah satu alat bantu dalam pembelajaran, terjadi perubahan positif dalam pola belajar peserta didik. *Wordwall* menawarkan beragam fitur interaktif yang memungkinkan peserta didik belajar melalui aktivitas menyenangkan seperti permainan edukatif, kuis interaktif, dan latihan soal yang dirancang dengan tampilan menarik. Keistimewaan utama media

ini adalah kemampuannya dalam peningkatan semangat akademik peserta didik, mengembangkan pembelajaran yang lebih partisipatif guna menambah kecakapan bernalar kritis. Disamping itu, penggunaan *Wordwall* juga berdampak pada peningkatan daya konsentrasi peserta didik. Dengan menghadirkan aspek visual dan audio yang interaktif, media ini memungkinkan peserta didik menyerap materi secara lebih efektif dan tetap tertarik selama pembelajaran. Dengan adanya variasi bentuk latihan, seperti kuis, mencocokkan, membuka kotak, roda acak, dan urutkan grup. Keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran meningkat, disertai dengan perkembangan bertahap dalam keterampilan matematis yang mereka kuasai. *Wordwall* tidak hanya mengoptimalkan proses belajar agar konsep lebih mudah dipahami, tetapi juga mendorong perubahan positif dalam perilaku belajar mereka, yang tercermin dalam peningkatan keterlibatan aktif selama proses pembelajaran, lebih percaya diri dalam mengerjakan soal, serta memiliki antusiasme yang lebih tinggi terhadap mata pelajaran matematika. Pernyataan ini mengindikasikan bahwa teknologi dalam pembelajaran menawarkan pendekatan inovatif yang dapat meningkatkan hasil akademik serta memperbaiki tingkat konsentrasi peserta didik selama kegiatan belajar di kelas.

C. Kesimpulan

Hasil studi mengindikasikan bahwa penerapan *Wordwall* sebagai media pembelajaran berkontribusi secara nyata terhadap kemajuan mereka dalam memahami penjumlahan dan pengurangan di kelas 1 SD Negeri Girikerto 2 Sine. Setelah menggunakan *Wordwall*, terjadi perkembangan yang nyata dalam capaian akademik peserta didik dibandingkan sebelumnya. Situasi ini terlihat dari peningkatan rata-rata nilai pretest sebesar 58,40 menjadi 84,80 pada posttest. Selain itu, dari pengujian dengan uji-t diperoleh signifikansi 0,000 dan t hitung sebesar -17,125. yang melampaui ttabel 1,71387 pada taraf signifikansi 0,05/2 keputusan ini mengindikasikan penolakan H_0 dan penerimaan H_a. Kesimpulan ini menjawab rumusan masalah dalam penelitian, sehingga dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran *Wordwall* memberikan

dampak positif dalam pengajaran matematika, khususnya dalam meningkatkan pemahaman dan juga capaian hasil belajar peserta didik kelas 1 terhadap materi penjumlahan dan pengurangan.

DAFTAR PUSTAKA

Afrida, E. A. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran *Wordwall* Berbasis Website Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sman 12 Pekanbaru. *Αγαη*, *15*(1), 37–48.

Andini, A., Yunita, L., & Irwandi, D. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Pada Materi Sistem Periodik Unsur. *Jurnal Penelitian Pendidikan Kimia: Kajian Hasil Penelitian Pendidikan Kimia*, *10*(1), 11–28. Https://Doi.Org/10.36706/Jppk.V10i1.20211

Avana, Nurlev dkk. (2022). Pembelajaran Matematika SD Kelas Tinggi. Klaten: Penerbit Lakeisha

Awaludin, Aulia A. (2021). Teori Dan Aplikasi Pembelajaran Matematika Di SD/MI. Aceh: Yayasan Penerbit. Muhammad Zaini

Awalyah, N. (2024). *Pengaruh Game Interaktif Wordwall Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas V Sdn No. 138 Inpres Mangulabbe Kecamatan Mappakasunggu Kabupaten Takalar*. *15*(1), 37–48.

Cahyadi, A (2019). Pengembangan Media dan Sumber Belajar. Serang Baru: Penerbit Laksita Indonesia

Handayani, Ririn. (2020). Metodologi Penelitian Sosial. Yogyakarta: Trussmedia Grafika.

Hutauruk, A. F., Subakti, H., Simarmata, J., Soputra, D., Lestari, H., & Haddar, G. Al. (N.D.). *No Title*.

Kristanto, A. (2016). Media pembelajaran. Surabaya: Penerbit Binntang Surabaya

Mayer, Richard E. (2001). Multimedia Learning. terj: Teguh W. Utomo. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Meilinda, A. (2024). Pengaruh

Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas Iv Di Sd Negeri 1 Merbau Mataram. *Journal Geej*, *7*(2), 2588–2593. Http://Www.Joi.Isoss.Net/Pdfs/Vol-7-No-2-2021/03_J_Isoss_7_2.Pdf

Nabila, N. (2021). Konsep Pembelajaran Matematika SD Berdasarkan Teori Kognitif Jean Piaget. JKPD) Jurnal Kajian Pendidikan Dasar, 6.

Nasrudin, J. (2020). Metodologi Penelitian Pendidikan. Bandung: PT. Panca Terra Firma

Nurfadhilla Septi. 2021. Media Pembelajaran. Sukabumi. CV Jejak

Nur'afifah, U. U. (2023). Pengaruh Metode Pembelajaran Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas V Sdn Bangunrejo Lor 1. *Education And Learning Of Elementary School (Eles)*, *3*(02), 6–10.

Paling, S, et al. (2024). Media Pembelajaran Digital. Makassar: CV. Tohar Media

Rachman, B. (2023). Pengaruh Permainan Sirkuit Edukatif Terhadap Kemampuan Matematika Awal Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Pkk Ngale. *Jurnal Riset Golden Age Paud Uho*, *6*(3).

Reghita, M. S. (2024). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas Iv Sdn Ceger 02 Pagi*.

Rohmah, Siti. (2021). Strategi Pembelajaran Matematika. Yogyakarta: UAD PRESS.

Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D (4th ed.). Bandung: Alfabeta.