



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 5 Nomor 3 Tahun 2025 Page 6459-6471

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar
Matematika Siswa Pada Materi Unsur-Unsur Bangun Datar
di Kelas III SDN 094147 Sibungabunga

Mita Sari Oktavia Sitanggung^{1✉}, Debby Yuliana Sinaga², Theresia Monika Siahaan³

Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar

Email: mithasitanggung4@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi pengaruh implementasi media pembelajaran berbasis *Wordwall* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III SDN 094147 Sibungabunga pada materi unsur-unsur bangun datar. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Data dianalisis menggunakan uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, daya pembeda, dan uji N-gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan dari penggunaan media *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa. Nilai rata-rata N-gain yang diperoleh adalah 0,79, yang mengindikasikan peningkatan pemahaman dalam kategori "Tinggi".

Kata Kunci: *Media, Wordwall, Hasil Belajar, Bangun Datar*

Abstract

This research aims to investigate the influence of Wordwall-based learning media implementation on the mathematics learning outcomes of third-grade students at SDN 094147 Sibungabunga on the subject of plane figure elements. This research used a quantitative method. Data were analyzed using validity, reliability, difficulty level, discrimination index, and N-gain tests. The results of the research show that there is a significant influence of using Wordwall media on students' learning outcomes. The average N-gain value obtained is 0.79, which indicates an increase in understanding in the "High" category.

Keywords: *Media, Wordwall, Learning Outcomes, Flat Shapes*

PENDAHULUAN

Sistem pembelajaran di era revolusi 4.0 menekankan pentingnya kreativitas, berpikir kritis, kerjasama, keterampilan komunikasi, kemampuan sosial, dan pengembangan karakter. Terdapat berbagai aspek dan komponen yang menjadi landasan pendidikan 4.0. Dalam menghadapi pembelajaran di era industri 4.0 ini, setiap individu dituntut untuk memiliki keterampilan berpikir kritis serta pengetahuan dalam literasi digital, literasi informasi, literasi media, dan penguasaan teknologi informasi dan komunikasi.

Revolusi industri 4.0 membawa perubahan signifikan di berbagai bidang, termasuk pendidikan. Hal ini menyebabkan perubahan besar dalam dunia pendidikan dan metode pembelajaran yang diterapkan. Di tengah tuntutan ini, para guru dihadapkan pada tantangan untuk mengubah cara pandang dan media yang mereka gunakan dalam proses pengajaran. Peserta didik sebagai anak didik yang sedang mengalami proses tumbuh dan berkembang perlu adanya pendidikan dan edukasi. Untuk mencapai kematangan tersebut peserta didik memerlukan bimbingan. Dalam hal ini guru dengan sadar berusaha untuk mengatur lingkungan belajar yang nyaman agar peserta didik tetap semangat dalam menerima pelajaran dengan seperangkat teori dan pengalaman yang dimiliki oleh guru, seperti mempersiapkan program pengajaran dengan baik dan sistematis. Dalam pembelajaran guru harus mampu mengajak peserta didiknya untuk aktif dalam pembelajaran sebagai bagian dari proses pengalaman belajarnya. Keaktifan diartikan sebagai hal atau keadaan dimana siswa dapat aktif. Keaktifan siswa dalam belajar merupakan segala kegiatan yang bersifat fisik maupun non fisik siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar yang optimal sehingga dapat menciptakan suasana kelas menjadi kondusif. Keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran merupakan suatu aspek yang krusial dalam mencapai tujuan pendidikan. Keterlibatan aktif siswa, baik secara fisik maupun mental, tidak hanya sebatas partisipasi dalam kegiatan belajar-mengajar, melainkan juga

merujuk pada inisiatif siswa dalam menggali pengetahuan, mengembangkan keterampilan, dan membentuk sikap yang positif terhadap pembelajaran. Dengan menciptakan suasana kelas yang kondusif dan mendorong partisipasi aktif siswa, guru dapat memfasilitasi pengalaman belajar yang lebih bermakna dan efektif, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Hasil belajar tampak sebagai terjadinya tingkah laku pada diri siswa yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan.

Kurikulum secara etimologis berasal dari kata Latin "curir" untuk pelari, diikuti oleh "curir" untuk pacuan kuda (Sumaya dkk., 2024). Istilah kurikulum berasal dari dunia olahraga pada zaman romawi kuno dan berarti arah yang harus diikuti oleh pelari dari awal hingga akhir (Nasution dkk., 2023). Secara terminologi, kurikulum adalah sekumpulan informasi atau topik yang harus diselesaikan peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikannya (Romli dkk., 2023). Pengertian kurikulum dalam Pasal 19 UU 20 Tahun 2003 adalah seperangkat rencana dan kesepakatan yang berkaitan dengan tujuan, isi dan bahan pelajaran, serta cara yang digunakan dalam petunjuk kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan (Nurholis dkk., 2022). Maka dapat disimpulkan bahwa kurikulum merupakan suatu rancangan pembelajaran yang terarah. Rancangan ini mencakup tujuan, materi pembelajaran, dan metode yang digunakan untuk mencapai kompetensi yang diharapkan pada peserta didik. Konsep kurikulum ini telah mengalami evolusi dari makna awalnya yang terkait dengan jalur perlombaan menjadi sebuah sistem pembelajaran yang terorganisir.

Menurut Kemendikbud Ristek RI (Filsafat & John, 2022) Kurikulum merdeka merupakan kurikulum pembelajaran internal yang beragam yang isinya dioptimalkan untuk memberikan waktu yang cukup bagi siswa untuk mempelajari konsep dan membangun kompetensi. Untuk menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan dan minat siswa, guru dapat memilih berbagai alat pengajaran. Maka dari itu kurikulum merdeka dapat disimpulkan sebagai proses pembelajaran yang memberikan fleksibilitas kepada guru dan siswa sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan menyenangkan dengan menggunakan sebuah media pembelajaran (Kurniati dkk., 2022). Melalui Penggunaan media pembelajaran dapat memberikan potensi yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran serta memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik sehingga siswa memiliki peran yang aktif sebagai pusat pembelajaran (Putra & Pratama., 2023).

Matematika pada mulanya adalah ilmu aritmatika, atau ilmu menghitung bilangan untuk menghitung berbagai benda dan benda lainnya (Susdarwono., 2020). Matematika

secara umum didefinisikan sebagai disiplin ilmu yang mempelajari pola dan struktur, perubahan dan ruang (Maulida., 2023). Selain itu, matematika berkaitan dengan logika yang berkaitan dengan bentuk, susunan, besaran, dan konsep terkait lainnya yang melibatkan bilangan besar, seperti aljabar, analisis, dan geometri. Berdasarkan pengertian tersebut, matematika dapat diartikan sebagai sekelompok ilmu yang membahas ilmu komputasi. Apalagi matematika merupakan ilmu yang sifatnya berkaitan dengan logika dan diterima akal sehat, yang selalu berlandaskan logika dengan fakta yang pasti mengenai cabang yang sedang dibahas (Nugroho *et al.*, 2019).

Landasan penting dalam pendidikan anak, bukan sekedar menghafal rumus, melainkan tentang membangun pemahaman konsep yang kuat dan menumbuhkan kemampuan berpikir logis. Di tahap ini, matematika diajarkan secara bertahap, dimulai dari hal konkret menuju abstrak, dengan tujuan agar siswa mampu menerapkan matematika dalam kehidupan sehari-hari diantaranya melalui pembelajaran matematika dengan materi unsur-unsur bangun datar. Pembelajaran matematika, khususnya unsur-unsur bangun datar, memberikan peran penting untuk meningkatkan perkembangan kognitif siswa. Kemampuan berhitung yang baik tidak hanya berguna untuk menyelesaikan soal-soal matematika, tetapi juga melatih logika, analisis, dan pemecahan masalah.

Wordwall adalah sebuah aplikasi gamifikasi digital berbasis jaringan yang menyediakan berbagai fitur game dan kuis yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik dalam penyampaian evaluasi materi (Khairunnisa 2021). Menurut Lesatari, (2021) *Wordwall* berguna sebagai sumber belajar, media, dan alat penilaian yang menyenangkan bagi siswa. Game ini dapat digunakan melalui laptop atau smarthphone. Dalam aplikasi *Wordwall* terdapat gambar, audio, animasi dan permainan interaktif yang dapat membuat siswa tertarik.

Rendahnya hasil belajar siswa menjadi permasalahan yang sering dijumpai dalam dunia pendidikan. Salah satu upaya untuk meningkatkan prestasi belajar adalah dengan melakukan inovasi dalam proses pembelajaran, salah satunya melalui penggunaan media pembelajaran yang tepat. Penggunaan media pembelajaran yang variatif dan menarik diharapkan dapat meningkatkan minat, motivasi, dan hasil belajar siswa. Namun, kenyataannya, tidak semua guru mampu memilih dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran dan karakteristik siswa. Akibatnya, siswa menjadi kurang tertarik dan kesulitan memahami materi pelajaran yang disampaikan, sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar. Masalah ini juga ditemukan peneliti di SDN 094147 Sibungabunga.. Adapun lokasi observasi penelitian penulis yaitu di SDN 094147 Sibungabunga yang beralamat di sibungabunga Kec. Jorlang Hataran Kab. Simalungun.

Jumlah guru tetap yaitu 9, laki-laki 2 perempuan 7. Jumlah guru honor ada 1 perempuan. Total keseluruhan guru yaitu 10 guru. Jumlah siswa kelas III yaitu, 26 siswa, laki-laki 12 perempuan 14.

Peneliti telah melakukan observasi penelitian selama 5 hari (10 Februari-15 Februari 2025) di SDN 094147 Sibungabunga. Tujuan observasi penelitian di sekolah dasar adalah untuk memahami dinamika interaksi antara siswa, guru, dan lingkungan belajar, serta untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran dan perkembangan sosial emosional siswa. Melalui observasi langsung, peneliti dapat mengumpulkan data yang mendalam mengenai perilaku siswa, metode pengajaran yang diterapkan, serta suasana kelas yang dapat memengaruhi motivasi dan keterlibatan siswa dalam belajar.

Berdasarkan hasil observasi penelitian semester ganjil tahun ajaran 2024/2025, ditemukan bahwa capaian pembelajaran Matematika pada materi unsur-unsur bangun datar siswa kelas III di bawah standar yang telah ditetapkan. Nilai rata-rata hasil belajar siswa masih berada di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditentukan, yaitu 62. Hal ini mengindikasikan adanya tantangan dalam pemahaman konsep unsur-unsur bangun datar di kalangan siswa kelas III.

Tabel 1. Rekapitulasi Nilai Ulangan Harian kelas III SDN 094147 Sibungabunga

Mata Pelajaran	Materi Pembelajaran	Jumlah Siswa	Ketuntasan Belajar		Persentase		Jumlah
			Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas	
Matematika	Unsur-unsur bangun datar	26	10	16	40 %	60%	100%

(Sumber: Nilai Ulangan Harian Semester Ganjil Kelas III)

Tabel di atas menunjukkan bahwa pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025 hasil belajar pada matematika unsur-unsur bangun datar, siswa kelas III belum mencapai nilai maksimal atau hasil belajar yang diperoleh siswa masih Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu 62. Hal ini dapat dilihat dari nilai ulangan harian semester ganjil kelas III dengan jumlah siswa kelas 26 siswa dengan presentasi yang dinyatakan tuntas 10 Siswa (40 %), sedangkan yang tidak tuntas 16 siswa atau (60%).

Menurut Nunu Mahnun (2012) menyebutkan bahwa "media" berasal dari bahasa Latin "medium" yang berarti "perantara" atau "pengantar". Lebih lanjut, media merupakan sarana

penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Penggunaan media pengajaran dapat membantu pencapaian keberhasilan belajar. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa Media pembelajaran berperan sebagai jembatan antara sumber pesan (pendidik) dengan penerima pesan (peserta didik) dalam proses pembelajaran. Keberagaman media yang tersedia saat ini memungkinkan penyampaian informasi dan konsep yang kompleks menjadi lebih sederhana dan menarik. Dengan memanfaatkan media yang tepat, proses belajar mengajar dapat menjadi lebih efektif dan efisien, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di SDN 094147 Sibungabunga, untuk membantu proses pembelajaran di kelas guru memerlukan alat bantu berupa media pembelajaran yang tepat dan efektif untuk membantu siswa memahami apa yang akan disampaikan oleh guru serta dapat menunjang keberhasilan pembelajaran di kelas yang maksimal. Guru harus mampu menerapkan dan mengoperasikan perangkat teknologi untuk mendesain media pembelajaran yang tepat dan menarik agar siswa dapat terlibat aktif dalam pembelajaran sehingga tercipta suasana kelas yang menyenangkan, membuat siswa tertarik dan antusias dalam belajar. Salah satu media yang dapat diterapkan adalah media pembelajaran berbasis *Wordwall*.

Aplikasi *Wordwall* dikembangkan oleh tim yang terdiri dari berbagai ahli, seperti programmer, desainer, dan pakar pendidikan. *Wordwall* menurut Lestari (2021, p. 112) merupakan website resmi yang menarik serta dapat digunakan untuk membuat soal latihan dalam bentuk permainan sehingga proses pembelajaran menjadi menyenangkan bagi siswa. Di dalam aplikasi ini terdapat suara, gambar, dan game yang bisa membuat siswa tertarik dan termotivasi untuk belajar. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Wordwall* merupakan sebuah website resmi yang menarik, sehingga media ini berguna untuk membantu terciptanya suasana belajar di kelas menjadi aktif juga menyenangkan.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh keinginan untuk memahami dampak penggunaan media pembelajaran berbasis *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Matematika, khususnya materi Unsur-unsur Bangun Datar. Pemilihan media *Wordwall* didasarkan pada potensinya untuk menyajikan materi pembelajaran secara menarik dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas III di SDN 094147 Sibungabunga, mengingat rendahnya pemahaman siswa terhadap materi Unsur-unsur Bangun Datar dan keterbatasan media pembelajaran yang

ada. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat diperoleh bukti empiris mengenai efektivitas penggunaan *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa dan memberikan kontribusi bagi perbaikan kualitas pembelajaran Matematika.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian yang berjudul "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Wordwall* Terhadap Hasil belajar Matematika Siswa Pada Materi Unsur-Unsur Bangun Datar di Kelas III SDN 094147 Sibungabunga".

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini penulis menggunakan penelitian jenis kuantitatif. Penelitian kuantitatif dibagi ke dalam beberapa kategori diantaranya : Metode deskriptif, metode komperatif, metode korelasi, penelitian survei, penelitian ex post facto, penelitian eksperimen, *policy research*, *action research*, penelitian evaluasi, metode kuasi experiment, metode subjek tunggal (Syahrizal and Jailani, 2023:13). Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen, yaitu jenis *Pre-Experimental Design*.

Dalam penelitian ini, terdapat tiga jenis desain yang umum digunakan, yaitu desain kelompok statistik, penelitian kuasi eksperimental, dan desain *one group pretest-posttest*. Penelitian ini mengadopsi desain *one group pretest-posttest*. Pemilihan desain ini dilakukan karena penelitian dilaksanakan pada satu kelas tertentu, di mana kelas tersebut terlebih dahulu diberikan *pretest* sebelum menerapkan perlakuan berupa penggunaan media interaktif *Wordwall*. Setelah perlakuan tersebut, kelas kemudian diberi *posttest* yang memungkinkan peneliti untuk membandingkan hasil sebelum dan sesudah perlakuan. Desain ini juga dipilih karena penulis menghadapi berbagai hambatan dan keterbatasan dalam penentuan sampel, sehingga penelitian dilaksanakan di satu kelas saja.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan di SDN 094147 Sibunga-bunga, Kec. Jorlang Hataran, Kab. Simalungun, Sumatera Utara. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 12 April 2025-17 April 2025 pada tahun Ajaran 2024/2025. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat Pengaruh Penggunaan Media Berbasis *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Pada Materi Unsur-Unsur Bangun Datar Di Kelas III SDN 094147 Sibungabunga.

Analisis Data Penelitian

1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk melihat apakah data yang di dapat berdistribusi normal atau tidak normal. Data tersebut diolah dalam SPSS versi 26 dengan rumus kolmogrov-smimov dengan criteris lififors significansi correction.

Tabel 2. Uji Normalitas
One Sample Kolmogorov-Smimov Test

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
<i>PRETEST</i>	.136	26	.200*	.949	26	.219
POSTEST	.184	26	.024	.929	26	.075

(Sumber: Output SPSS 26)

2. Uji N-Gain

Besarnya pengaruh pengaruh media pembelajarana berbasis *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa dengan menganalisis hasil tes awal (Pretest) dan akhir (Posttest) perlakuan dihitung dengan menggunakan aplikasi SPSS 26. Berikut ini tabel rangkuman data nilai N-gain siswa kelas III SDN 094147 Sibungabunga:

Tabel 3. Data Nilai *N-gain* dengan SPSS 26

No	Nama	<i>Pretest</i>	Postest	<i>N-gain</i>	Peningkatan
1	Nurkholiza	60	92	0.80	Tinggi
2	Afiqa	56	100	1.00	Tinggi
3	Miftah	60	92	0.80	Tinggi
4	Charwati	64	84	0.56	Sedang
5	Tia	44	52	0.14	Rendah
6	Azka	48	60	0.23	Rendah
7	Feby	48	88	0.77	Tinggi
8	Aurelly	32	40	0.12	Rendah
9	Renaldi	32	62	0.44	Sedang
10	Bryan	52	76	0.50	Sedang
11	Faiz	60	84	.060	Sedang
12	Cevin	56	52	-0.09	Rendah
13	Mohammad Rafa	36	72	0.56	Sedang

14	Hizkia	62	76	0.37	Rendah
15	Kanaya	56	60	0.09	Rendah
16	Nayla	52	60	0.17	Rendah
17	Afika	32	80	0.71	Tinggi
18	Arsy	68	76	0.25	Rendah
19	Afka	44	60	0.29	Rendah
20	Risky	36	100	1.00	Tinggi
21	Sultan	44	88	0.79	Tinggi
22	Fauzi	40	88	0.80	Tinggi
23	Lutfy	36	84	0.75	Tinggi
24	Dhia	56	84	0.64	Sedang
25	Aidil	48	88	0.77	Tinggi
26	Hanifah	44	88.	0.79	Tinggi

(Sumber: Data Olah SPSS 26)

Berdasarkan tabel diatas, nilai N-gain *pretest* dan *posttest* dari jumlah keseluruhan siswa yaitu 26. Teridentifikasi ada peningkatan pemahaman 11 dari 26 siswa pada kategori "Tinggi", Sebanyak 6 Pemahaman siswa berada pada kategori "Sedang", dan 9 pemahaman siswa berada pada kategori "Rendah". Ditemukan ada peningkatan siswa yang meningkat dalam pembelajaran.

Secara keseluruhan nilai rata-rata N-gain sebesar 0,79 dan termasuk dalam kategori peningkatan pemahaman "Tinggi". Penentuan Efektivitas Media pembelajaran berbasis *Wordwall* terhadap hasil belajar matematika siswa pada materi unsur-unsur bangun datar dikelas III SDN 094147 Sibungabunga.

3. Uji Hipotesis

Setelah melakukan uji N-gain, maka selanjutnya adalah melakukan uji paired-sample t-test. Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah hasil belajar siswa dengan penggunaan media pembelajaran berbasis *Wordwall*. Berikut hasil uji paired-sample t-test nilai pretest dan post-test dengan aplikasi SPSS 26.

Paired Samples Test									
Paired Differences									
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	PRETEST - POSTEST	-27.69231	17.36841	3.40622	-34.70756	-20.67706	-8.130	25	.000

(Sumber: *IMB SPSS Statistic 26*)

Berdasarkan tabel di atas, diketahui sig sebesar 0,000 yaitu $t_{hitung} > t_{tabel}$ diketahui hasil uji t_{hitung} sebesar 8.130 dengan t_{tabel} sebesar 17.36841. Maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan media pembelajaran berbasis *Wordwall* terhadap hasil belajar kelas III SDN 094147 Sibungabunga.

Pembahasan

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Pada Materi Unsur-Unsur Bangun Datar di Kelas III SDN 094147 Sibungabunga.

Peneliti memilih judul ini agar siswa mampu melatih ketelitian, kecermatan, dan ketepatan serta kecepatan dalam menyelesaikan soal yang membutuhkan suasana yang gembira, ceria, dan edukatif dalam proses pembelajaran, mampu bekerjasama antara sesama siswa, baik secara individu mau pun kelompok agar meningkatnya hasil belajar siswa.

Dalam penelitian ini, Peneliti sebelumnya melakukan uji instrument ke SD NEGERI 095190 *PARDOMUAN* pada kelas III untuk mengetahui berapa banyak soal yang valid. Setelah itu, peneliti akan melakukan uji validitas, uji reliabilitas, daya pembeda, dan tingkat kesukaran tes yang terdiri dari 40 soal. Diketahui bahwa Uji validitas terdiri dari 40 soal yang diujikan kepada 21 siswa (n) dengan r_{tabel} 0,433. Butir soal dikatakan valid jika $r_{hitung} > r_{tabel}$.

Berdasarkan uji validitas dapat disimpulkan bahwa dari 40 butir pernyataan yang di uji cobakan terdapat 25 butir pernyataan yang dinyatakan valid karena $r_{hitung} > r_{tabel}$. Adapun butir yang tidak valid sebanyak 15 soal dari 40 butir soal yang tersedia. Pada uji reliabilitas, menunjukkan bahwa Kuder Richardson 20 = 0,60. Jika nilai Richardson 20 > 0,60 artinya instrument butir soal tersebut "Reliabel".

Berdasarkan tabel tingkat kesukaran, terdapat 16 soal dalam kriteria sedang, dan 10 soal dalam kriteria mudah. Pada tabel daya pembeda, dapat disimpulkan bahwa uji daya pembeda 40 soal yang tersedia terdapat 2 soal dengan kriteria cukup, 4 soal dalam kriteria baik, dan 19 soal dalam kriteria sangat baik.

Dalam Uji N-gain teridentifikasi ada peningkatan pemahaman 11 siswa dalam kategori "Tinggi" 9 siswa dalam kategori "Sedang" dan 6 siswa dalam kategori "Rendah". Secara keseluruhan nilai rata-rata N-gain sebesar 79,2 dan termasuk dalam kategori peningkatan pemahaman "Tinggi" maka, penentuan efektivitas Media Pembelajaran Berbasis *Wordwall* berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa pada materi unsur-unsur bangun datar di kelas III SDN 094147 Sibungabunga.

Pada hasil analisis paired-sample test disimpulkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ diketahui hasil uji t_{hitung} sebesar 8.130 dengan t_{tabel} sebesar 17.36841. Sedangkan taraf df berjumlah 25 sehingga t_{tabel} sebesar 17.36841. Dapat ditarik kesimpulan bahwa Media pembelajaran berbasis *Wordwall* merupakan cara termudah untuk melatih ketelitian, kecermatan, dan ketepatan serta kecepatan dalam menyelesaikan soal. Oleh sebab itu dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan Media Pembelajaran Berbasis *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Pada Materi Unsur-Unsur Bangun Datar Kelas III SDN 094147 Sibungabunga.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang di peroleh maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa matematika siswa pada materi unsur-unsur bangun datar di kelas III SDN 094147 sibungabunga. Hal ini terlihat pada, sig sebesar 0,000 yaitu $t_{hitung} > t_{tabel}$ diketahui hasil uji t_{hitung} sebesar 8.130 dengan t_{tabel} sebesar 17.36841. Maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Selain itu pada saat observasi, siswa menjadi lebih aktif dan antusias dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Wordwall* dibandingkan dengan proses pembelajaran yang tanpa menggunakan media pembelajaran berbasis *Wordwall*. Bagi peneliti selanjutnya yang berminat untuk melakukan penelitian serupa, disarankan agar mereka mengembangkan penelitian ini dengan menyajikan materi tambahan serta memanfaatkan waktu dengan lebih efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ilsafat, P., & John, P. (2022). Menulis Artikel Berjudul "Konsep dan Implementasi Kurikulum" yang terbit di Journal of Education.
- Khairunnisa, S. (2021). Hubungan antara Postur Kerja dengan Nyeri Leher pada Pekerja Pengguna Komputer Bank SUMSEL BABEL Jakabaring Palembang. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951-952., pp. 2013-2015.
- Kurniati, P., Kelmaskouw, A. L., Deing, A., Bonin, B., & Haryanto, B. A. (2022). Model proses inovasi kurikulum merdeka implikasinya bagi siswa dan guru abad 21. *Jurnal Citizenship Virtues*, 2(2), 408-423.
- Lestari, A. P., & Mahardika, I. K. (2021). Ruang Terbuka Kota Tanggap Covid-19 Studi Kasus: Lapangan Kapten Mudita, Bangli-Bali. *Jurnal Senada*, 418-419.
- Lestari, Rizki Dwi. (2021). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Wordwall di Kelas IV SDN 01 Tanahbaya Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru*, 02(02), 1-6.
- Maulida, A. (2023). Pengaruh Pola Asuh Demokratis Orang Tua Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika. *Ibtidaiyyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah*, 2(2), 128-141.
- Nasution, A. F., Ningsih, S., Silva, M. F., Suharti, L., & Harahap, J. P. (2023). Konsep dan implementasi kurikulum merdeka. *COMPETITIVE: Journal of Education*, 2(3), 201-211.
- Nugroho, R. A., Hardi, E. H., Sari, Y. P., Aryani, R., & Rudianto, R. (2019). Growth Performance and Blood Profiles of Striped Catfish (*Pangasianodon hypophthalmus*) Fed Leaves Extract of *Myrmecodia tuberosa*. *Nusantara Bioscience*, 2;11(1), 89-96.
- Nurholis, D., Khodijah, N., & Suryana, E. (2022). Analisis Kebijakan Kurikulum 2013. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 9(1), 98-114.
- Putra, L. D., & Pratama, S. Z. A. (2023). Pemanfaatan media dan teknologi digital dalam mengatasi masalah pembelajaran. *Journal Transformation of Mandalika*, e-ISSN: 2745-5882, p-ISSN: 2962-2956, 4(8), 323-329.
- Romli, A. B. S., Shodiq, M. F., Juliansyah, A. D., Mawardi, M., & El-Yunusi, M. Y. M. (2023). Implementasi Filsafat Pendidikan Islam Dalam Mengembangkan Kurikulum Pendidikan Islam. *Al-Qalam: Jurnal Kajian Islam dan Pendidikan*, 15(2), 214-223.
- Sumaya, A., Rahmadani, E. R. O., Marbun, M. S., Mupadillah, S., Utami, W. S., & Harianja, S. I. (2024). IMPLEMENTASI KURIKULUM 2013 DALAM MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI DI TK KASIH IBU KOTA JAMBI. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(2), 777-789.

Susdarwono, E. T. (2020). Penguasaan 4 (empat) prasyarat dasar aritmatika untuk meningkatkan kemampuan siswa sekolah dasar dalam menyelesaikan soal matematika. *Jurnal Pembelajaran Dan Matematika Sigma (JPMS)*, 6(2).