



# Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN 2 Baadia

Rosalia \*<sup>1</sup>, Rasmuin <sup>1</sup>, Ernawati Jais <sup>1</sup>

<sup>1</sup> Pendidikan Matematika, Universitas Dayanu Ikhsanuddin, Baubau  
e-mail: [ochalia1802@gmail.com](mailto:ochalia1802@gmail.com), [rasmuin@unidayan.ac.id](mailto:rasmuin@unidayan.ac.id), [ernawatijais@unidauyan.ac.id](mailto:ernawatijais@unidauyan.ac.id)

\* Corresponding Author

Received: 2 Oktober 2024

Revised: 1 November 2024

Accepted: 14 November 2024

## Abstrak

Tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SD Negeri 2 Baadia. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode *Quasi Eksperimental Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 2 Baadia Tahun Ajaran 2023/2024 semester genap yang terdiri dari 2 kelas dan sampel yang digunakan adalah kelas VA dan kelas VB yang berjumlah 46 orang dengan menggunakan *Teknik Purposive Sampling*. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi dan tes. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan *Uji Independent Sample T-Test*. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh kesimpulan nilai  $t_{hitung} = 2,405$  nilai ini lebih besar dari  $t_{tabel} = 2,015$ . Dengan demikian nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak. Selain itu, taraf signifikansi hasil analisis sebesar  $0,020 < 0,05$ . Jadi, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SD Negeri 2 Baadia.

**Kata kunci:** pembelajaran berbasis wordwall

## Abstract

The objective of this research is to find of the effect of using Wordwall-based interactive learning media on the mathematics learning outcomes of fifth grade students at SD Negeri 2 Baadia. This is quantitative research by applying the quasi experimental Design method. The population in this study were all class V students of SD Negeri 2 Baadia in the academic year 2023/2024, even semester, consisting of 2 classes, and the samples were class VA and class VB, totaling 46 students using the purposive sampling technique. Data collection in this research used observation and tests. The data obtained were analyzed using the independent sample T-Test. Based on the research results, it was concluded that the calculated t value  $>$  t table at the 5% significance level was  $2,405 > 2,015$ . Thus, the value  $>$  then  $H_0$  is rejected, and has a significance value (2-way) of  $0,02 < 0,05$ . So, it can be concluded that there is an influence of the use of Wordwall-Based Interactive Learning Media on the mathematics learning outcomes of class V students at SD Negeri 2 Baadia.

**Keywords:** wordwall based learning

## PENDAHULUAN

Di era globalisasi, teknologi dan ilmu pengetahuan mengalami kemajuan yang sangat cepat. Hampir semua orang saat ini memiliki perangkat, laptop, atau tablet. Revolusi besar dalam kehidupan ini membawa banyak peluang yang dapat dimanfaatkan. Kemajuan teknologi juga memberikan dampak positif yang signifikan pada dunia pendidikan. Untuk mengurangi dampak negatif dari penggunaan teknologi, sangat penting untuk menggunakan teknologi dengan bijak. Dalam konteks dunia pendidikan, pemanfaatan teknologi dapat sangat mendukung proses pembelajaran. Keunggulan teknologi tidak hanya terletak pada kecepatan akses informasi, tetapi juga pada fasilitas-fasilitas yang dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan efektif, seperti komponen yang visual dan interaktif.

Dalam dunia pendidikan, media dikenal sebagai perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan agar siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru kepada siswanya agar tujuan pembelajaran tercapai. Media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. Menurut Fathurrahman (2007) fungsi media pada mulanya hanya dikenal sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar yakni yang memberikan pengalaman visual dalam rangka mendorong motivasi belajar, memperjelas dan mempermudah, konsep yang kompleks.

Pembelajaran interaktif secara sederhana didefinisikan sebagai metode pengajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran (Mitrawalida, 2018: 2). Pembelajaran yang interaktif menjadi suatu cara atau teknik pembelajaran yang digunakan guru pada saat

menyajikan bahan pembelajaran, guru menjadi pemeran utama dalam menciptakan situasi interaktif yang edukatif, yakni antara guru dengan siswa, siswa dengan sumber pembelajaran dalam menunjang tercapainya tujuan belajar. Pemanfaatan media pembelajaran sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran yang saat ini sudah terdapat berbagai jenis, mulai dari media gambar, media video, serta PowerPoint.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru matematika kelas V di SD Negeri 2 Baadia, menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada umumnya masih tergolong rendah. Hal ini dapat dilihat dari nilai ulangan siswa yang berada di bawah KKM. Selain itu, metode pengajaran yang digunakan di kelas masih menggunakan metode konvensional dan belum memanfaatkan media pembelajaran interaktif. Guru hanya memberikan penjelasan materi, sedangkan siswa hanya mendengarkan tanpa keterlibatan aktif. Keadaan ini menyebabkan kurangnya minat siswa, kebosanan, serta kurangnya partisipasi dalam proses pembelajaran, yang berdampak pada respons siswa yang rendah terhadap pembelajaran. Keadaan ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih jauh dari kata ideal. Ketepatan hasil belajar matematika siswa dapat dikaitkan dengan metode pengajaran yang digunakan oleh guru. Oleh karena itu, literasi media dan antusiasme pendidikan diperlukan untuk memaksimalkan hasil belajar siswa.

Dalam proses pembelajaran perlu adanya suatu media yang bisa mengangkat motivasi peserta didik untuk tetap fokus dalam pembelajaran yaitu menerapkan pembelajaran interaktif dengan memanfaatkan media wordwall. Media wordwall dapat digunakan sebagai alat bantu mengajar dengan menggunakan grafik, diagram, atau objek teks dengan dimensi yang dapat dipahami siswa dengan melihat semua tugas kelas dan posisi siswa. Jenis media ini disebut platform yang memiliki berbagai jenis permainan, seperti teka teki silang, kuis, kartu acak dan alin sebagainya.

Wordwall merupakan sumber belajar gratis yang dapat diakses. Media ini dapat dirancang untuk meningkatkan kegiatan belajar baik secara individu maupun kelompok, yang pada gilirannya dapat mendorong siswa untuk lebih terlibat selama pelajaran berlangsung. Menurut Turohmah dkk, (2020), media wordwall diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi tanpa harus selalu bergantung pada buku atau penjelasan yang diberikan guru. (Andini et al., 2023). Wordwall dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan peserta didik. Dengan demikian, meningkatkan minat belajar siswa akan sangat bermanfaat karena pada akhirnya akan memengaruhi hasil belajar siswa.

Media pembelajaran dapat membantu menghidupkan suasana kelas dan memperkaya pengalaman belajar peserta didik dengan menyajikan informasi melalui penggunaan elemen visual, pendengaran, atau bahkan interaktif. Media pembelajaran memiliki karakteristik yang membedakannya dari metode pengajaran konvensional, di mana penggunaan media dapat memperkaya pengalaman belajar peserta didik dan memungkinkan mereka terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran,

media pembelajaran digunakan untuk membantu peserta didik memahami konsep-konsep yang diajarkan melalui penggunaan gambar, diagram, video, animasi, grafik dan lain sebagainya. Karres & Witt, (2003) menyatakan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran, peserta didik dapat lebih mudah memahami dan mengingat informasi yang disampaikan, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif (Khofifah Indra Sukma & Trisni Handayani, 2022).

Media pembelajaran wordwall merupakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran (Sartika, 2017). Sari dan Yarza (2021) mengatakan bahwa kelebihan menggunakan aplikasi wordwall yaitu aplikasi ini tidak berbayar untuk pilihan dasar. Banyak fitur game edukasi yang tersedia, dan siswa hanya perlu klik tautan yang dibagikan oleh guru untuk mengaksesnya. Tidak ada keharusan untuk siswa mengunduh aplikasi wordwall. Siswa yang terkendala jaringan juga dapat mencetak media wordwall dalam bentuk PDF. Media pembelajaran wordwall bersifat adaptif karena dapat digunakan pada proses Pembelajaran Tatap Muka (PTM) dan juga dapat digunakan pada saat pembelajaran daring (online). Wordwall memungkinkan siswa untuk bersaing sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar. Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Sari dkk. (2021) menemukan bahwa penggunaan game kuis berbasis android yang dikenal sebagai wordwall memengaruhi kemampuan hasil belajar siswa (Akbar & Hadi, 2023).

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis memaparkan hasil penelitian tentang "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Negeri 2 Baadia". Diharapkan dengan menggunakan media pembelajaran ini, siswa dapat lebih mudah memahami materi dan lebih memahami hasil belajarnya.

## METODE PENELITIAN

### Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif. Metode penelitian yang digunakan yaitu kuasi Eksperimen (Quasi Experiment) dengan jenis desain *Only Post-test Control Group Design*. Eksperimen semu merupakan suatu pengaturan yang menggunakan dua kelompok, satu sebagai kelompok eksperimen dan yang lainnya sebagai kelas kontrol.

Dalam penelitian ini ingin mengetahui pengaruh penggunaan media Pembelajaran interaktif berbasis wordwall terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SDN 2 Baadia.

### Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap di SD Negeri 2 Baadia tahun ajaran 2023/2024, yang beralamatkan di Jl. Drs La Ode Manarfa, Baadia, Kec. Murhum.

**Populasi dan Sampel**

**Populasi**

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 2 Baadia tahun ajaran 2023/2024 berjumlah 46 siswa dari 2 kelas.

**Sampel**

Sampel dalam penelitian ini meliputi 2 kelas dari total populasi pada kelas V SD Negeri 2 Baadia tahun ajaran 2023-2024, yaitu V-B yang berjumlah 23 siswa sebagai kelas eksperimen yang diberi perlakuan pembelajaran menggunakan media wordwall, dan kelas V-A yang berjumlah 23 siswa merupakan kelas kontrol yang mendapat perlakuan pembelajaran berbeda tanpa menggunakan media wordwall. teknik pengambilan sampel yang digunakan yaitu teknik purposive sampling.

**Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data**

**Instrumen Penelitian**

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan tes. Instrumen observasi dalam penelitian ini untuk mengukur aktivitas peserta didik saat penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall*. Instrumen observasi yang digunakan adalah lembar observasi aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media interaktif berbasis *wordwall*. Tes bisa juga pertanyaan, lembar kerja dan format lainnya. Tes ini diberikan sebelum dan sesudah pembelajaran pada kelas dengan materi yang akan diuji kepada peserta didik. Tujuan dari dilakukan tes adalah untuk mengetahui seberapa berpengaruhnya penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* terhadap hasil belajar matematika siswa.

*Uji Validitas*

Hasil analisis validitas instrumen *Pre\_Test* dan *Post\_Test* dengan menggunakan aplikasi SPSS, seperti pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Analisis Validitas Instrumen

| Correlations |                     |       |       |
|--------------|---------------------|-------|-------|
|              |                     | X     | Y     |
| X            | Pearson Correlation | 1     | .423* |
|              | Sig. (2-tailed)     |       | .025  |
|              | N                   | 28    | 28    |
| Y            | Pearson Correlation | .423* | 1     |
|              | Sig. (2-tailed)     | .025  |       |
|              | N                   | 28    | 28    |

\*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Berdasarkan Tabel 1, hasil analisis validitas menunjukkan bahwa nilai  $r_{XY}$  sebesar 0,423. Berdasarkan hasil ini maka tingkat validitas instrumen penelitian ini termasuk dalam kategori sedang.

*Reliabilitas*

Hasil analisis uji reliabilitas instrumen dengan menggunakan aplikasi SPSS, seperti pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Analisis Reliabilitas Instrumen

| Reliability Statistics |            |
|------------------------|------------|
| Cronbach's Alpha       | N of Items |
| .560                   | 2          |

Hasil analisis reliabilitas diperoleh nilai  $r_{11}$  atau Cronbach's alpha sebesar 0,560. Berdasarkan hasil ini maka tingkat reliabilitas instrumen ini termasuk kategori cukup.

**Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data untuk penelitian ini, menggunakan Teknik observasi dan tes. Penelitian ini menggunakan observasi langsung untuk melihat keaktifan belajar peserta didik saat menggunakan media pembelajaran interaktif *wordwall*. Observasi dilakukan secara partisipan, di mana peneliti ikut serta dalam kegiatan pembelajaran di kelas V SD Negeri 2 Baadia.

**Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini dibagi menjadi 2 yaitu, uji prasyarat dan uji hipotesis.

*Uji Prasyarat*

Teknik analisis pada penelitian ini menggunakan uji-t (t-test) dan analisis korelasi. Sebelum dilakukan uji-t, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas sebagai syarat agar bisa dilakukan penelitian. Uji prasyarat, uji-t, dan analisis korelasi dalam penelitian ini menggunakan *aplikasi uji beda rerata*.

*Uji Normalitas*

Uji normalitas adalah suatu prosedur yang digunakan untuk mengetahui apakah data berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau berasal dari sebaran normal. Peneliti menggunakan uji Kolmogrov-Smirnov dengan bantuan *Aplikasi Uji Beda Rerata* digunakan dalam uji normalitas. Kriteria penilaian pada uji normalitas ini jika nilai signifikan yang didapatkan > 0,05, dinyatakan data berdistribusi normal. Namun jika nilai signifikan < 0,05, dinyatakan data tersebut tidak berdistribusi normal.

*Uji Homogenitas*

Metode uji statistik yang disebut uji homogenitas digunakan untuk menunjukkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi dengan varians yang sama. Dalam menguji homogenitas dapat dilakukan dengan menggunakan *Aplikasi Uji Beda Rerata*, dengan menggunakan statistik *levene's test*.

*Uji Hipotesis*

Setelah dilakukannya uji normalitas dan uji homogenitas, maka data yang diperoleh digunakan rumus uji hipotesis. Uji hipotesis adalah uji yang dikerjakan untuk mencari kebenaran suatu hipotesis yang telah dibuat oleh peneliti. Adapun langkah-langkah sebagai berikut:

Rumusan Hipotesis

$t_{hitung} > t_{tabel}$  : Ho ditolak

$t_{hitung} < t_{tabel}$  : Ha diterima

Untuk menguji hipotesis digunakan uji t dengan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  dengan derajat (dk) =  $n_1 + n_2$ . Oleh karena hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa analisis data kelas eksperimen dan kelas kontrol homogen maka menggunakan rumus sebagai berikut.

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{s_{gab} \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

$$s_{gab} = \frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

Keterangan:

- $\bar{X}_1$  = Rata-Rata Data Kelompok Eksperimen
- $\bar{X}_2$  = Rata-Rata Data Kelompok Kontrol
- $n_1$  = Jumlah Data Kelompok Eksperimen
- $n_2$  = Jumlah Data Kelompok Kontrol
- $s_{gab}$  = Varian Gabungan
- $s_1^2$  = Varians Sampel Eksperimen
- $s_2^2$  = Varian Sampel Kontrol
- dk =  $n_1 + n_2 - 2$

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian Kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*Quasy Experiment*) yang dilaksanakan di SD Negeri 2 Baadia tahun ajaran 2022-2023, yaitu V-B yang berjumlah 23 siswa sebagai kelas eksperimen yang diberi perlakuan pembelajaran menggunakan media wordwall, dan kelas V-A yang berjumlah 23 siswa merupakan kelas kontrol yang mendapat perlakuan pembelajaran berbeda tanpa menggunakan media wordwall.

#### Uji Prasyarat

##### Uji Normalitas

Untuk menguji normalitas, peneliti menggunakan uji *kolmogrov-smirnov* melalui aplikasi uji beda rerata.

Setelah dilakukan pengujian menggunakan aplikasi uji beda rerata didapatkan hasil uji normalitas, dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

| HASIL PENGUJIAN ASUMSI NORMALITAS DATA |                                |    |         |
|--|--------------------------------|----|---------|
| Variabel                               | Metode: Uji Kolmogorov-Smirnov |    |         |
|  | D_maks                         | Dk | D_Tabel |
| Eksperimen (X1)                        | ,123                           | 23 | ,275    |
| Kontrol (X2)                           | ,095                           | 23 | ,275    |

sumber: Aplikasi uji beda rerata (Rasmuin, dkk, 2023)

Berdasarkan tabel 3, menunjukkan bahwa data post-test kelas eksperimen memiliki nilai D Tabel sebesar 0,275 dan kelas kontrol memiliki nilai

D Tabel sebesar 0,275. Hal ini menunjukkan bahwa nilai post-test untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ , yang menunjukkan bahwa post-test berdistribusi normal untuk kedua kelas.

##### Uji Homogenitas

Untuk menguji homogenitas dapat dilakukan dengan menggunakan Aplikasi *Uji Beda Rerata*, dengan menggunakan statistik *levene's test*.

Jika nilai signifikansi  $< 0,05$ , artinya data tidak memiliki variansi yang homogen (tidak sama) dan jika nilai signifikansi  $> 0,05$  berarti data memiliki variansi yang homogen. Berdasarkan analisis data dengan menggunakan *Aplikasi Uji Beda Rerata*, dengan menggunakan metode *Levenes's Test*. Maka diperoleh hasil seperti yang terlihat pada tabel berikut.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas Varian

| HASIL UJI HOMOGENITAS VARIAN |                               |          |
|------------------------------|-------------------------------|----------|
| Variabel X1 dan X2           |                               |          |
| Levene's Test                | N                             | 46,000   |
|                              | K                             | 2,000    |
|                              | $n_i * \{(dij - Rt(dij))\}^2$ | 5,385    |
|                              | $(dij - Rtdi)^2$              | 4596,393 |
|                              | W (F_Hitung)                  | ,052     |
|                              | db1                           | 1,000    |
|                              | db2                           | 44,000   |
|                              | F_Tabel                       | 4,062    |
|                              | p-Value                       | ,821     |

Berdasarkan data tabel 4, menunjukkan bahwa hasil belajar untuk *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol berasal dari populasi yang memiliki variansi yang sama. Adapun nilai signifikansi data hasil uji homogenitas dengan nilai signifikansi (*sig.*) Based on Mean 0,821. Dari hasil pengambilan keputusan yaitu apabila nilai signifikansi  $> 0,05$  maka data yang diperoleh dinyatakan homogen. Sehingga dapat disimpulkan bahwa varian data tes *post-tets* kelas eksperimen dan data tes *post-tets* kelas kontrol adalah homogen.

##### Uji Hipotesis

Berdasarkan pada tabel 3 dan 4 hasil analisis uji normalitas dan uji homogenitas menunjukkan data berdistribusi normal dan homogen, selanjutnya dilakukan uji hipotesis menggunakan *uji-t* sampel independen (*independent sample T-Test*). Kriteria untuk menerima suatu hipotesis dinyatakan dengan nilai signifikan jika Sig. (2-tailed)  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Jika Sig. (2-tailed)  $> 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji-t (uji beda rata-rata) pada aplikasi uji beda rerata. Berdasarkan perhitungan hasil analisis dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Analisis Perbedaan Rerata Menggunakan uji-T

| Variabel | t <sub>hitung</sub> | Dk     | Taraf signifikansi (2 arah) | t <sub>tabel</sub> |
|----------|---------------------|--------|-----------------------------|--------------------|
| X        | 2,405               | 44,000 | 0,020                       | 2,015              |

sumber: Aplikasi uji beda rerata (Rasmuin, dkk, 2023)

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh nilai  $t_{hitung} = 2,405$ , nilai ini lebih besar dari  $t_{tabel} = 2,015$ . Selain itu taraf signifikansi hasil analisis sebesar  $0,020 < \alpha = 0,05$ .

### Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan nilai  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  atau taraf signifikansi lebih kecil dari  $\alpha = 0,05$  maka menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis wordwall lebih baik dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional pada materi penyajian data di SD Negeri 2 Baadia.

Berdasarkan hasil uji hipotesis hasil belajar post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis wordwall memiliki pengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa pada materi penyajian data. Hal ini dimaksudkan agar siswa dapat mengatasi kesulitan belajar dan meningkatkan hasil belajarnya. Media pembelajaran interaktif berbasis wordwall mampu menyampaikan informasi melalui kemampuannya untuk menjadikan pembelajaran lebih efektif, menghibur, efisien, dan menyenangkan.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis penelitian disimpulkan bahwa, hasil belajar matematika siswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis wordwall lebih baik daripada model pembelajaran konvensional, atau dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis wordwall terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SD Negeri 2 Baadia.

### Saran

Berdasarkan dari kesimpulan penelitian dapat dikemukakan saran, (1) Untuk menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media wordwall, sebaiknya guru membuat suatu perencanaan yang matang sehingga pembelajaran dapat terjadi secara sistematis sesuai rencana, dan pemanfaatan waktu yang efektif. (2) Berhubung penelitian ini hanya dilakukan pada materi penyajian data, peneliti menyarankan supaya dilakukan pada materi matematika yang lain, dengan melihat tingkat kemampuan siswa dalam memahami materi matematika yang diajarkan tersebut. (3) Agar pelaksanaan media pembelajaran wordwall lebih efektif sebaiknya perhatian dan bimbingan harus lebih difokuskan terhadap siswa

yang kurang memahami atau siswa yang daya serapnya lemah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Wahab, M. S. ... others. (2021). *Media Pembelajaran Matematika*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Ainishifa, H., Bunari, & Suroyo. (2023). Pengaruh Media Interaktif Berbasis Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Sejarah Di Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Kabun. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*, 8(3), 321–331.
- Akbar, H. F., & Hadi, M. S. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Psikologi*, 4(2), 1653–1660.
- Almagofi, F. ... Wijayama, B. (2023). *MEDIA INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN IPS SD*. Cahya Ghani Recovery.
- Andini, A., Yunita, L., & Irwandi, D. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Periodik Unsur. *Jurnal Penelitian Pendidikan Kimia: Kajian Hasil Penelitian Pendidikan Kimia*, 10(1), 11–28.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian*. PT Rineka Cipta, Jakarta.
- Fahira, W. (2023). *pengaruh pembelajaran interaktif berbasis game edukasi menggunakan wordwall terhadap kemampuan menulis teks negosiasi oleh siswa kelas X SMK Yapin marelan tahun pembelajaran 2022/2023*. 1–14.
- Hanifah, N. (2014). Perbandingan Tingkat Kesukaran, Daya Pembeda Butir Soal dan Reliabilitas Tes Bentuk Pilihan Ganda Biasa Dan Pilihan Ganda Asosiasi Mata Pelajaran Ekonomi. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 15.
- Indah Suciati, A. H. R., & Hapsan, A. (2022). *Efikasi Diri dan Hasil Belajar Matematika: Suatu Kajian Meta-Analisis*. CV. Ruang Tentor. Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Isnawati, A. U. (2021). *Penerapan Gamifikasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II MI Ma'arif Cekok Tahun Pelajaran 2020/2021* (Doctoral dissertation, IAIN Ponorogo)
- Khofifah Indra Sukma, & Trisni Handayani. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall Quiz Terhadap Hasil Belajar Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1020–1028. Elihami, Elihami, dan Andi Saharuddin. (2018). "Peran Teknologi Pembelajaran Islam Dalam Organisasi Belajar." *Edumaspul: Jurnal Pendidikan* 1(1):1–8. doi: 10.33487/edumaspul.v1i1.34.
- Khotimah, S. K. H. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran, Inovatif di Masa Pandemi Covid-19. *Edukasi : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2149-2158.
- Komala, R. D. (2017). *Tinjauan Implementasi*

- Personal Selling Pada PT. Astra Internasional Daihatsu Astra Biz Centter Bandung Pada Tahun 2017. *Jurnal Fakultas Ilmu Terapan Universitas Telkom*, 3, 8.
- Mahtumi, I. ... Purbangkara, T. (2022). *PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK (PROJECTS BASED LEARNING)*. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Mitrawalida. (2018). Penerapan Strategi Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fisika Kelas Xi Sma 1 Sendana. *Skripsi*.
- Mukhid, A. (2021). Metodologi Penelitian Pendekatan Kuantitatif. Surabaya : Jakad Media Publishing.
- Palupi, A. T., Sismulyasih, N., Wasilah, Z., Farikah, F. N., Sismulyasih, N., Irvan, M. F., & Wijayama, B. (2023). *METODE DAN MEDIA INOVATIF Jadikan Siswa Luar Biasa Terampil dalam Berbahasa*. Cahya Ghani Recovery.
- Rasmuin, dkk (2023). *Aplikasi uji beda rerata*. Baubau
- Riyana, C., & RI, K. (n.d.). *MEDIA PEMBELAJARAN*. KEMENAG RI.
- Rukminingsih, Adnan, D. G., & Latief, M. A. (2020). Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas. Yogyakarta : Erhka Utama.
- Setiawan, A. R., Mahfudhoh, A. A., Khusna, R., Afiana, V., Azzahra, Z. M. F., & Wijayama, B. (2023). *Model dan Media Pembelajaran Interaktif serta Pola Asuh Orang Tua terhadap Pembelajaran*. Cahya Ghani Recovery.
- Widoyoko. (2014). *Penelitian Hasil Belajar Di Sekolah*. Pustaka belajar
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, dan R&D*. Alfabo, Bandung
- Susilo, Agus. dkk. 2023. *Strategi Pembelajaran di Era Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Riau: CV. DOTPLUS Publisher.
- Syafiyatul, M., Sulistiani, I. R., & Mustafida, F. (2019). VICRATINA: Jurnal Pendidikan Islam Volume 4 Nomor 2 Tahun 2019. *Vicratina*, 4(1), 65–71.
- Wijayanto, E., & Istianah, F. (2017). Pengaruh penggunaan media game edukasi terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN Kajartengguli Prambon Sidoarjo. *Jurnal penelitian pendidikan guru sekolah dasar*, 5(3), 254411.
- Wulandari, R., dkk. 2017. Penggunaan Multimedia Interaktif Bermuatan Games Edukasi Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*. Teori penelitian dan pengembangan. 2: 1021-1029
- Yusup Program Studi Tadris Biologi, F., & Tarbiyah dan Keguruan, F. (2018). Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif. *Januari-Juni*, 7(1), 17–23.