



Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas III UPT SD Negeri 04 Bariang Rao-Rao Kabupaten Solok Selatan

Natasya Regina Putri¹, Ernawarnelis², Yulia Rahmi Fitri³

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Widyaswara Indonesia, Indonesia

¹natasyaregiina18@gmail.com, ²ernawarnelis15@gmail.com,

Corresponding Author

Nama Penulis : Natasya Regina Putri

E-mail : natasyaregiina18@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh metode pembelajaran kurang menarik yang menyebabkan rendahnya hasil belajar Matematika di kelas III UPT SD Negeri 04 Bariang Rao-Rao Kabupaten Solok Selatan. Solusi dari pemecahan masalah tersebut adalah menggunakan media pembelajaran interaktif *Wordwall*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *Wordwall* terhadap hasil belajar Matematika peserta didik kelas III UPT SD Negeri 04 Bariang Rao-Rao Kabupaten Solok Selatan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan desain *True Experimental Design* dengan tipe *Post-test Only Control Design*. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar yang menggunakan media pembelajaran interaktif *Wordwall*, dengan metode pembelajaran konvensional. Berdasarkan nilai rata-rata, dimana kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yaitu rata-rata hasil belajar kelas eksperimen 85,58, sedangkan rata-rata hasil belajar kelas kontrol adalah 69,19. Kemudian juga ditunjukkan melalui uji hipotesis nol (H_0) menggunakan uji *independent sample t-test*. Pada hasil uji t diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3,400 > 2,017$ yang menunjukkan bahwa hipotesis H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran interaktif *Wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik kelas III UPT SD Negeri 04 Bariang Rao-Rao Kabupaten Solok Selatan.

Kata kunci : *Wordwall*, Media Pembelajaran Interaktif, Hasil Belajar, Matematika

Abstract

This research is motivated by the less interesting learning method that causes low Mathematics learning outcomes in class III of UPT SD Negeri 04 Bariang Rao-Rao, South Solok Regency. The solution to this problem is to use interactive learning media Wordwall. This study aims to determine the effect of using interactive learning media Wordwall on Mathematics learning outcomes of class III students of UPT SD Negeri 04 Bariang Rao-Rao, South Solok Regency. The method used in this study is a quantitative method with a True Experimental Design design with a Post-test Only Control Design type. The results of data analysis show that there is a significant difference between learning outcomes using interactive learning media Wordwall, with conventional learning methods. Based on the average value, where the experimental class is higher than the control class, namely the average learning outcome of the experimental class is 85.58, while the average learning outcome of the control class is 69.19. Then it is also shown through the null hypothesis test (H_0) using the independent sample t-test. The t-test results obtained $t_{count} > t_{table}$, namely $3.400 > 2.017$, which indicates that the hypothesis H_0 is rejected and H_1 is accepted. It can be concluded that there is a significant influence of the use of interactive learning media Wordwall on the learning outcomes of class III students of UPT SD Negeri 04 Bariang Rao-Rao, South Solok Regency.

Keywords : *Wordwall, Interactive Learning Media, Learning Outcomes.*

PENDAHULUAN

Berdasarkan hasil wawancara awal pada hari Kamis tanggal 13 Februari 2025, dengan mewawancarai wali kelas III A Ibu Epi Nadrah, S.Pd. dan wali kelas III B Ibu Rosmaini, S.Pd. UPT SD Negeri 04 Bariang Rao-Rao Kabupaten Solok Selatan peneliti mendapatkan informasi bahwa permasalahannya terdapat pada proses pembelajaran berlangsung pendidik masih menggunakan media pembelajaran sederhana seperti batu, lidi dan sebagainya untuk membantu peserta didik untuk berhitung pada saat pembelajaran, kurangnya inovasi tenaga pendidik dalam memanfaatkan teknologi, pendidik belum pernah mengaplikasikan media pembelajaran yang berbasis teknologi ke dalam pembelajaran, dan pada mata pelajaran Matematika pendidik jarang menggunakan media pembelajaran atau alat peraga. Hal ini dibuktikan pada saat peneliti melakukan observasi, yang mana peserta didik hanya mendengarkan penjelasan pendidik saja, tanpa terlibat aktif di dalam pembelajaran serta peserta didik terlihat bosan dan sibuk dengan kegiatannya masing-masing sehingga, menyebabkan pembelajaran kurang interaktif. Hal ini berdampak kepada hasil belajar peserta didik. Hal ini selaras dengan teori yang dikemukakan oleh Rahman, Erric & Awaluddin (2020) bahwa motivasi belajar ini mempunyai peranan besar dalam keberhasilan seseorang dalam belajar, karena adanya dorongan yang timbul untuk melakukan perubahan.

Berdasarkan hasil nilai formatif pelajaran Matematika kelas III A dan III B pada materi pengukuran panjang dalam satuan baku diperoleh informasi peserta didik kelas III A yang mendapatkan nilai di atas KKTP yaitu 14 orang, dan yang mendapatkan nilai di bawah KKTP yaitu berjumlah 10 orang, sedangkan pada peserta didik kelas III B yang mendapatkan nilai di atas KKTP yaitu 9 orang, dan yang mendapatkan nilai di bawah KKTP yaitu berjumlah 12 orang, hal ini dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik kelas III UPT SD Negeri 04 Bariang Rao-Rao masih rendah.

Permasalahan di atas dapat peneliti simpulkan rendahnya hasil belajar Matematika peserta didik kelas III A dan III B UPT SD Negeri 04 Bariang Rao-Rao yang disebabkan oleh keterbatasan media pembelajaran yang diterapkan. Pembelajaran konvensional sering kali kurang memadai dalam menarik perhatian dan memfasilitasi pemahaman peserta didik. Media interaktif *Wordwall* salah satu bentuk solusi untuk mengatasi masalah ini, dengan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif, yang di harapkan dapat meningkatkan hasil belajar Matematika secara signifikan.

Sejalan dengan penelitian terdahulu oleh Graldo Immanuel Siagian dan Daitin Tarigan (2023) dengan judul "Pengaruh Media Pembelajaran Berbantuan *Wordwall* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Matematika Kelas IV SDN 173633 Porsea". Dapat peneliti simpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Wordwall* dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji *t independent sample test* diperoleh keputusan bahwa μ_1 diterima dan μ_0 ditolak.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh signifikan penggunaan media pembelajaran interaktif *Wordwall* terhadap hasil belajar Matematika peserta didik kelas III UPT SD Negeri 04 Bariang Rao-Rao Kabupaten Solok Selatan.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2017). Desain penelitian yang digunakan adalah desain *True Experimental Design* dengan tipe *Post-test Only Control Design*. Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang masing-masing dipilih secara random (R). Kelompok pertama diberi perlakuan (X) dan kelompok yang lain tidak. Kelompok yang diberi perlakuan disebut kelompok eksperimen dan kelompok yang tidak diberi perlakuan disebut kontrol. Pengaruh adanya perlakuan adalah $(0_1 : 0_2)$ (Sugiyono, 2017: 76).

Sampel pada penelitian ini adalah peserta didik kelas III UPT SD Negeri 04 Bariang Rao-Rao yang berjumlah 45 orang. Pada kelas III A berjumlah 24 orang dan kelas III B berjumlah 21 orang. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa tes butir-butir soal mengukur hasil belajar peserta didik setelah pembelajaran Matematika dengan penggunaan media pembelajaran interaktif *Wordwall* dan dokumen berupa dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

Kegiatan penelitian ini dilaksanakan di UPT SD Negeri 04 Bariang Rao-Rao di kelas III A dan kelas III B, semester genap tahun ajaran 2024/2025 yang berlokasi di Jl. Koto Baru, Kecamatan Sungai Pagu, Kabupaten Solok Selatan, Sumatera Barat. Fokus penelitian pada dua variabel, yaitu variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif *Wordwall*, sedangkan variabel terikat (Y) adalah hasil belajar Matematika.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran interaktif *Wordwall* terhadap hasil belajar Matematika peserta didik kelas III UPT SD Negeri 04 Bariang Rao-Rao Kabupaten Solok Selatan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas III UPT SD Negeri 04 Bariang Rao-Rao Kabupaten Solok Selatan. Sampel penelitian terdiri dari 45 orang, yang dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif *Wordwall* sedangkan kelompok kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional. Setelah proses pembelajaran, kedua kelompok diberikan *post-test* untuk mengukur hasil belajar peserta didik. Hasil *post-test* kemudian dianalisis untuk melihat apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *Wordwall* terhadap hasil belajar Matematika peserta didik.

B. Analisis Data

1. Analisis Statistik Deskriptif

Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah nilai hasil belajar Matematika peserta didik kelas III UPT SD Negeri 04 Bariang Rao-Rao Kabupaten Solok Selatan sebanyak 45 orang, pada tahun ajaran 2024/2025. Kegiatan penelitian ini dilaksanakan dalam satu pertemuan dengan alokasi waktu 3 JP (3 X 35 menit). Pertemuan di kelas eksperimen dilaksanakan pada hari Rabu, tanggal 7 Mei 2025. Sementara itu, pertemuan di kelas kontrol dilaksanakan pada hari Jumat, tanggal 9 Mei 2025.

a. Analisis Statistik Deskriptif Kelas Eksperimen

Data perolehan hasil belajar Matematika kelas III A UPT SD Negeri 04 Bariang Rao-Rao Kabupaten Solok Selatan, dapat diketahui sebagai berikut.

Tabel 1.
Nilai Hasil Belajar Kelas Eksperimen

No.	Kode Nama Peserta Didik	KKTP	Nilai	Keterangan	
				T	BT
1.	AAGS	75	93	√	
2.	AKA		80	√	
3.	AHZ		80	√	
4.	ASA		80	√	
5.	AA		100	√	
6.	APJ		67		√
7.	APD		73		√
8.	AQF		100	√	
9.	ASS		93	√	
10.	ADY		100	√	
11.	FM		87	√	
12.	FAR		67		√
13.	HAS		67		√
14.	IG		73		√
15.	KH		100	√	
16.	MAA		93	√	
17.	MZ		80	√	
18.	NQ		80	√	

19.	PDG		87	√	
20.	SR		100	√	
21.	SAA		87	√	
22.	SN		67		√
23.	TA		100	√	
24.	ZBF		100	√	
Jumlah Nilai			2.054		
Jumlah Tuntas			18	75%	
Jumlah Belum Tuntas			6	25%	
Nilai Rata-Rata			85,58		

Keterangan:

KKTP : Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran

T : Tuntas

BT : Belum Tuntas

Berdasarkan tabel 16 di atas, terlihat bahwa dari 24 peserta didik di kelas eksperimen memperoleh jumlah nilai yaitu 2.054 dengan jumlah rata-rata 85,58. Kemudian jumlah peserta didik yang tuntas sebanyak 18 orang dengan persentase 75% dan peserta didik yang belum tuntas sebanyak 6 orang dengan persentase 25%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Matematika peserta didik kelas III A UPT SD Negeri 04 Bariang Rao-Rao Kabupaten Solok Selatan sudah memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar secara klasikal dimana peserta didik yang tuntas melebihi 50% yaitu 75%.

b. Analisis Statistik Deskriptif Kelas Kontrol

Data perolehan hasil belajar Matematika kelas III B UPT SD Negeri 04 Bariang Rao-Rao Kabupaten Solok Selatan, dapat diketahui sebagai berikut.

Tabel 2.
Nilai Hasil Belajar Kelas Kontrol

No.	Kode Nama Peserta Didik	KKTP	Nilai	Keterangan	
				T	BT
1.	ASN	75	87	√	
2.	AM		40		√
3.	ADF		80	√	
4.	ANR		47		√
5.	AAM		100	√	
6.	AS		80	√	
7.	FMP		47		√
8.	HRD		87	√	
9.	HR		67		√
10.	HBR		53		√
11.	JTU		53		√
12.	MF		73		√
13.	MLA		93	√	
14.	RRA		80	√	
15.	RAI		80	√	
16.	RKD		53		√
17.	SNZ		60		√
18.	SI		93	√	
19.	SHW		87	√	
20.	ZK		60		√
21.	ZAK		33		√
Jumlah Nilai			1.453		
Jumlah Tuntas			10	48%	

Jumlah Belum Tuntas	11	52%
Nilai Rata-Rata	69,19	

Keterangan:

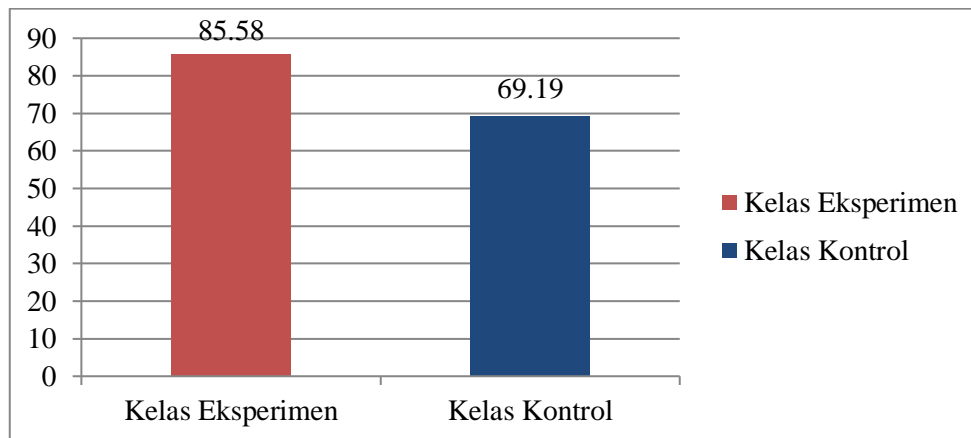
KKTP : Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran

T : Tuntas

BT : Belum Tuntas

Berdasarkan tabel 18 di atas, terlihat bahwa dari 21 peserta didik di kelas kontrol memperoleh jumlah nilai yaitu 1.453 dengan jumlah rata-rata 69,19. Kemudian jumlah peserta didik yang tuntas sebanyak 10 orang dengan persentase 48% dan peserta didik yang belum tuntas sebanyak 6 orang dengan persentase 52%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Matematika peserta didik kelas III B UPT SD Negeri 04 Bariang Rao-Rao Kabupaten Solok Selatan belum memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar secara klasikal dimana peserta didik yang tuntas hanya 48%.

Berdasarkan data deskriptif di kelas eksperimen dan kelas kontrol perbandingan nilai rata-rata (mean) dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 1.
Perbandingan Mean Hasil Belajar Matematika
Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Berdasarkan gambar 1 nilai rata-rata (mean) dari hasil belajar peserta didik kelas III A UPT SD Negeri 04 Bariang Rao-Rao Kabupaten Solok Selatan, terlihat bahwa nilai rata-rata hasil belajar di kelas eksperimen dengan memberikan perlakuan media pembelajaran interaktif *Wordwall* lebih tinggi yaitu 85,58, dibandingkan nilai rata-rata hasil belajar di kelas kontrol dengan metode pembelajaran konvensional yaitu 69,19.

2. Analisis Inferensial

a. Uji Normalitas

Uji normalitas data digunakan untuk mengetahui distribusi normal atau tidak. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui data yang akan diperoleh dapat diuji dengan statistik parametrik atau statistik non parametrik. Untuk pengujian tersebut digunakan rumus *Kolmogorov Smirnov* (Sianturi, 2025).

Kriteria pengambilan keputusan sebagai berikut.

1. Jika nilai $D_{hitung} < D_{tabel}$, maka dikatakan data berdistribusi normal.
2. Jika nilai $D_{hitung} > D_{tabel}$, maka dikatakan data tidak berdistribusi normal

Hasil data uji normalitas dapat dilihat dalam tabel 3 berikut ini.

Tabel 3.
Hasil Uji Normalitas Data

Hasil Belajar Matematika	Kelas	Kolmogorov-Smirnov		Hasil
		Nilai D_{hitung}	Nilai D_{tabel}	
	Post-Test Eksperimen	0,133	0,269	Normal
	Post-Test Kontrol	0,130	0,287	Normal

Hasil Olahan Data Microsoft Excel

Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas yang terdapat pada tabel 3 diketahui bahwa hasil uji normalitas pada hasil belajar Matematika kelas eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran interaktif *Wordwall* di peroleh nilai D_{hitung} 0,133 dari jumlah 24 peserta didik. Kemudian nilai D_{hitung} tersebut dibandingkan dengan D_{tabel} sesuai taraf signifikan $\alpha = 0,05$ (5%). Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan bahwa pada kelas eksperimen dinyatakan data berdistribusi normal, karena D_{hitung} (0,133) < D_{tabel} (0,269).

Sedangkan uji normalitas yang dilakukan pada kelas kontrol dengan menggunakan metode konvensional diperoleh nilai D_{hitung} 0,130 dari jumlah 21 peserta didik. Kemudian data nilai D_{hitung} tersebut dibandingkan dengan D_{tabel} sesuai taraf signifikan $\alpha = 0,05$ (5%). Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan bahwa pada kelas kontrol dinyatakan data berdistribusi normal, karena D_{hitung} (0,130) < D_{tabel} (0,287).

2. Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas dilakukan karena peneliti akan menggeneralisasikan akhir penelitian atau hipotesis (H_0 atau H_1) yang dicapai pada sampel terhadap populasi. Uji ini dilakukan dengan menggunakan rumus Uji Fisher (Sugiyono, 2017).

Kriteria pengambilan keputusan sebagai berikut.

1. Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka varians homogen.
2. Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka varians tidak homogen.

Berikut ini hasil uji homogenitas pada kelas eksperimen dengan media pembelajaran interaktif *Wordwall* dan kelas kontrol dengan metode konvensional.

Tabel 4.
Hasil Uji Homogenitas Data

No.	Varians yang Diuji	Jumlah Sampel	F_{hitung}	F_{tabel}	Hasil
1.	Hasil Belajar Matematika Kelas Eksperimen	24	2,519	4,073	Homogen
2.	Hasil Belajar Matematika Kelas Kontrol	21			
Jumlah		45			
Syarat uji taraf signifikan $F_{hitung} < F_{tabel}$					

Hasil Olahan Data Microsoft Excel

Berdasarkan hasil perhitungan uji homogenitas pada data hasil belajar kelas eksperimen menggunakan uji fisher, diperoleh nilai F_{hitung} sebesar 2,519 dan F_{tabel} sebesar 4,073 sesuai taraf signifikan $\alpha = 0,05$ (5%). Dengan demikian, berdasarkan kriteria hasil dari uji homogenitas yaitu F_{hitung} (2,519) < F_{tabel} (4,073). Maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen.

3. Uji Hipotesis (uji t)

Uji hipotesis dilakukan untuk menguji apakah hipotesis sesuai dengan hasil penelitian atau tidak. Hasil data diperoleh untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh perbedaan hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Untuk menguji hipotesis dengan menggunakan rumus uji t *Independent Sample T-Test* (Sugiyono, 2017).

Kriteria keputusan hipotesis sebagai berikut.

1. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka terdapat pengaruh signifikan (H_0 ditolak)
2. Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka tidak terdapat pengaruh signifikan (H_0 diterima)

Dalam uji hipotesis ini peneliti menggunakan uji *independent sample t-test*. Dalam pengujian ini peneliti menggunakan *Microsoft Excel*. Hasil perhitungan uji hipotesis dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 5.
Hasil Uji Hipotesis Penelitian

Kelas	<i>t-Test: Two-Sample Assuming Equal Variances</i>		
	t_{hitung}	t_{tabel}	Hasil
Kelas Eksperimen	3,400	2,017	Terdapat pengaruh signifikan
Kelas Kontrol			

Hasil Olahan Data Microsoft Excel

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis pada tabel 5 diperoleh nilai t_{hitung} sebesar (3,400) > t_{tabel} (2,017), maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Yang artinya terdapat pengaruh media pembelajaran interaktif *Wordwall* terhadap hasil belajar Matematika peserta didik kelas III UPT SD Negeri 04 Bariang Rao-Rao Kabupaten Solok Selatan.

C. Pembahasan

Berdasarkan analisis hasil *post-test* menunjukkan bahwa secara keseluruhan penggunaan media pembelajaran interaktif *Wordwall* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik. Hasil *post-test* pada kelas eksperimen diperoleh rata-rata sebesar 85,58 sedangkan pada kelas kontrol diperoleh rata-rata sebesar 69,19. Perhitungan menggunakan uji *independent sample t-test* pada *post-test* yaitu, t_{hitung} (3,400) > t_{tabel} (2,017) yang artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian terdapat pengaruh yang signifikan media pembelajaran interaktif *Wordwall* terhadap hasil belajar Matematika peserta didik kelas III UPT SD Negeri 04 Bariang Rao-Rao Kabupaten Solok Selatan.

Hal ini terbukti teori Kurniasih (2021) dalam Sinaga, Y. M., & Robert (2022: 1847) menjelaskan *Wordwall* yaitu salah satu program web yang ditawarkan sebagai upaya peningkatan kegiatan pendidikan seperti permainan untuk menciptakan lingkungan yang interaktif di dalam kelas dan aplikasi ini dirancang khusus sebagai sumber belajar, media, dan alat penilaian yang menyenangkan bagi peserta didik. Selain itu teori Maryanti, Sri dan Dede (2022: 40) mengemukakan bahwa kelebihan *Wordwall* salah satunya bersifat kreatif dan mampu meningkatkan minat peserta didik dalam belajar.

Penggunaan media pembelajaran seperti *Wordwall* terbukti dapat meningkatkan minat belajar peserta didik karena sifatnya yang kreatif dan interaktif. Peningkatan minat belajar ini berdampak positif pada hasil belajar peserta didik. Sesuai teori Wasliman dalam Susanto (2016: 12) menyatakan bahwa ada dua kategori hasil belajar, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal peserta didik, seperti kecerdasan, rasa ingin tahu, dorongan belajar, dan keuletan. Sedangkan faktor eksternal, seperti dari keluarga, sekolah, dan masyarakat. Dengan demikian, media pembelajaran yang menarik dapat menjadi salah satu faktor eksternal yang mendukung tercapainya hasil belajar yang optimal.

Selain itu, hal ini sesuai dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Galdo Immanuel Siagian dan Daitin Tarigan, tahun 2023 dengan judul Pengaruh Media Pembelajaran Berbantuan *Wordwall* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Matematika Kelas IV SDN 173633 Porsea. Dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh setelah menggunakan media pembelajaran

berbantuan *Wordwall*. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji *t independent sample test* kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh keputusan bahwa μ_1 diterima dan μ_0 ditolak. Selain itu penelitian dari Rosalia, Rasmuin, dan Ernawati Jais, 2024 dengan judul Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Wordwall* terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas V SDN 2 Baadia. Dengan hasil penelitian terdapat pengaruh hasil belajar Matematika peserta didik yang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Wordwall* lebih baik dibandingkan dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

Dari beberapa penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Wordwall* yang kreatif dan interaktif terbukti dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik. Hal ini sesuai dengan teori dan didukung oleh hasil penelitian sebelumnya, yang menunjukkan bahwa *Wordwall* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran interaktif *Wordwall* terhadap hasil belajar Matematika peserta didik kelas III UPT SD Negeri 04 Bariang Rao-Rao Kabupaten Solok Selatan. Hal itu dapat ditunjukkan melalui hasil penghitungan yang dilakukan, dengan diperoleh nilai mean (rata-rata) dimana kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yaitu rata-rata hasil belajar kelas eksperimen 85,58 sedangkan rata-rata hasil belajar kelas kontrol adalah 69,19. Kemudian juga ditunjukkan melalui uji hipotesis nol (H_0) menggunakan uji *independent sample t-test*. Pada hasil uji *t* diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3,400 > 2,017$ yang menunjukkan bahwa hipotesis H_0 ditolak dan H_1 diterima. Berdasarkan data yang diperoleh tersebut membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif *Wordwall* sangat efektif untuk digunakan pada pembelajaran Matematika sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Maryanti., Sri., & Dede. 2022. *Assesment For Learning Educandy & Wordwal*. Jawa Barat: Yayasan Rumah Rawda Indonesia.
- Rahman, Erric., & Awaluddin. 2020. Penggunaan Aplikasi Quizziz Sebagai Media Pemberian Kuis Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*, 5 (3). 62.
- Rosalia, Rasmuin & Ernawati. 2024. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kleas V SDN 2 Baadia. *Jurnal Akademik Pendidikan Matematika*, 10 (2).
- Siagian & Daitin. 2023. Pengaruh Media Pembelajaran Berbantuan *Wordwall* terhadap Hasil Belajar Siswa Matematika Kelas IV SDN 173633 Porsea. *Jurnal on Education*, 6 (1)
- Sianturi. 2025. Uji Normalitas Sebagai Syarat Pengujian Hipotesis. *Jurnal Pembelajaran dan Matematika Sigma (JPMS)*, 11 (1).
- Sinaga, Y. M., & Robert. H. S (2022). Upaya Membangun Kedisiplinan melalui Media *Wordwall* dalam Pembelajaran Daring pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6 (2), 1845-1857.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.