

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *WORDWALL* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS V DI MADRASAH IBTIDAIYAH MA'HAD AL-ZAYTUN

Ma'rifatun Utami, Dewi Utami, Dede Indra Setiabudi

Institut Agama Islam Al-Zaytun Indonesia

E-mail : Khanzakh21@gmail.com, dewi@iai-alzaytun.ac.id, dede@iai-alzaytun.ac.id

ABSTRAK

Wordwall adalah platform pembelajaran interaktif yang dapat digunakan dalam proses pengajaran. Siswa kurang aktif dalam mengikuti pelajaran matematika, dan ketidaknyamanan ini sering kali mengarah pada ketidakpastian dan ketidaksukaan terhadap mata pelajaran tersebut. Tujuan dari penelitian adalah untuk memahami adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran *wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran matematika kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ma'had Al-Zaytun.

Pendekatan penelitian ini yaitu penelitian kuantitatif dengan desain *non-equivalent control group design* yang melibatkan dua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas V, sedangkan sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VB03 dan VB04 yang berjumlah 22 masing-masing kelas, dengan Teknik pengambilan secara acak. Data yang dikumpulkan kemudian dianalisis dengan SPSS 26. Pada penelitian ini, hipotesis diuji dengan menggunakan uji-t (*independent sample t-test*).

Hasil penelitian ini menunjukkan dua hal yaitu (1) Peningkatan hasil belajar siswa di kelas eksperimen yang menggunakan *wordwall* terlihat signifikan, dengan rata-rata nilai naik 37,73 menjadi 78,64. Sementara itu, siswa kelas kontrol yang tidak menggunakan *wordwall* mengalami peningkatan yang lebih kecil, dari nilai rata-rata 37,27 menjadi 55,64. Hasil belajar akhir di kelas eksperimen adalah 78,64 sedangkan di kelas kontrol 55,64, dengan selisih sebesar 28. Selain itu, hasil *posttest* menunjukkan nilai signifikan sebesar $0,000 < 0,05$. Dari data tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *wordwall* berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran matematika kelas V di MI Ma'had Al-Zaytun.

Kata Kunci: media pembelajaran *wordwall*, hasil belajar, matematika

Article History

Received: November 2024

Reviewed: November 2024

Published: November 2024

Plagirism Checker No 234

Prefix DOI : Prefix DOI : 10.8734/Sindoro.v1i2.365

Copyright : Author

Publish by : Sindoro



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

PENDAHULUAN

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi telah memberikan dampak yang sangat signifikan pada berbagai aspek kehidupan manusia. Inovasi di bidang ini telah mengubah cara kita berkomunikasi, bekerja, belajar, dan berinteraksi. Dalam konteks pendidikan, yang merupakan elemen kunci dalam proses pendewasaan, peran sains dan teknologi sangat penting. Namun, penerapan sains dan teknologi dalam pendidikan perlu dilakukan dengan tepat dan

efisien untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Perkembangan ini juga memengaruhi pemanfaatan perangkat pengajaran di institusi pendidikan (Saputro, 2016). Dalam konteks era industri 4.0, terjadi perubahan besar dalam paradigma pendidikan, yang kini tidak lagi hanya berfokus pada sekadar penyampaian informasi dari guru kepada siswa. Sebaliknya, paradigma baru ini menekankan pada pemberdayaan peserta didik melalui berbagai metode pembelajaran yang inovatif. Literasi digital menjadi salah satu kompetensi penting yang harus dikuasai oleh siswa, seiring dengan kemampuan dalam pemecahan masalah yang kompleks dan pengembangan kreativitas. Perubahan ini menghadirkan tantangan baru dalam pendidikan, sehingga Menteri Pendidikan dan Kebudayaan merekomendasikan pemanfaatan teknologi untuk mengoptimalkan produktivitas dan keberhasilan proses belajar.

Guru memegang peran krusial dalam memilih alat pembelajaran yang sesuai. Perangkat umum yang diterapkan oleh pendidik dalam kegiatan pengajaran mencakup berbagai hal yang membantu merancang dan melaksanakan kegiatan pembelajaran secara efektif. Di antaranya adalah Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), yang merupakan panduan rinci untuk setiap sesi pembelajaran, serta silabus yang menjabarkan materi pelajaran secara keseluruhan. Selain itu, guru juga memanfaatkan Program Tahunan (Prota) dan Program Semester (Promes) untuk merencanakan jadwal dan tujuan pembelajaran dalam jangka waktu yang lebih panjang. Kurikulum berfungsi sebagai kerangka kerja yang menentukan kompetensi yang harus dicapai oleh siswa. Di samping itu, media pembelajaran dan berbagai alat bantu lainnya digunakan untuk mendukung proses pembelajaran, membuatnya lebih interaktif dan menarik bagi siswa (Mandigo Anggana Raras, 2018). Dengan menggunakan perangkat-perangkat ini, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang terstruktur dan efektif.

Setelah menentukan perangkat yang sesuai, guru harus berinovasi dan bervariasi dalam penggunaan media pembelajaran untuk memudahkan peserta didik dalam menguasai materi pembelajaran. Meskipun demikian, masih banyak pengajar yang menggunakan media pembelajaran yang masih terbatas atau kurang inovatif, yang berdampak pada rendahnya efektivitas pembelajaran. Penelitian oleh Pratiwi (Andini, 2022) menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran yang tidak optimal dapat membuat peserta didik merasakan kejemuhan dan menurunkan motivasi dalam belajar.

Media pembelajaran mencakup semua alat fisik yang dirancang untuk memberikan informasi dan mengembangkan interaksi, sehingga mempermudah proses belajar mengajar dan membantu peserta didik mencapai tujuan yang diinginkan. Media ini dapat berupa alat konvensional seperti papan tulis, diagram, slide, OHP/OHT, dan objek nyata. Selain itu, media modern seperti komputer, DVD, CD-ROM, internet, video interaktif, dan aplikasi pembelajaran seperti *Kahoot*, *Quizizz*, *Hoop*, *EdApp*, *Wordwall*, serta lainnya juga termasuk dalam kategori ini, yang mana keseluruhan alat-alat tersebut baik tradisional maupun modern berperan penting dalam mendukung efektivitas proses pembelajaran dengan menyediakan berbagai metode dan sarana yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan perkembangan teknologi yang ada, sehingga dapat membangun suasana belajar yang interaktif, menarik, dan efisien untuk memberikan dukungan kepada para siswa dalam mewujudkan tujuan belajar yang sudah direncanakan (Andini, 2022).

Penggunaan media bertujuan untuk memungkinkan peserta didik menciptakan hal-hal baru dan memanfaatkan sumber yang ada secara inovatif dan bermanfaat dalam kehidupan mereka, yang bisa mendukung pemahaman para siswa terhadap materi pelajaran. Evaluasi reflektif oleh Sutrisno dan Pupistasari dalam penelitian Junioviano menunjukkan bahwa peserta

didik lebih menyukai pembelajaran yang melibatkan aplikasi permainan dengan gaya belajar yang baru, menyenangkan, dan bermakna (Rani, 2023) *Wordwall* adalah platform pembelajaran interaktif yang dapat digunakan dalam proses pengajaran. Situs ini menyediakan berbagai model permainan yang dapat dipilih untuk membuat pembelajaran lebih menarik. Fuad (Miranti, 2021) menyebutkan bahwa *Wordwall* merupakan sebuah situs web yang dapat diakses kapan saja dan di browser apa pun secara gratis, dirancang khusus untuk mempermudah para guru dalam membuat media pembelajaran berbasis game edukasi tanpa memerlukan keterampilan coding, serta dapat disesuaikan dengan materi yang diajarkan. Dengan *Wordwall*, para pendidik memiliki fleksibilitas untuk menciptakan berbagai jenis permainan edukatif yang menarik dan interaktif, sehingga dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran dengan lebih baik. Selain itu, platform ini juga memungkinkan guru untuk menyesuaikan konten permainan dengan kurikulum dan kebutuhan spesifik siswa, menjadikan proses pembelajaran lebih dinamis dan efektif (M. Najicun, 2017).

Berdasarkan pengamatan awal di Madrasah Ibtidaiyah Ma'had Al-Zaytun, terlihat bahwa di kelas V pada mata pelajaran matematika, banyak siswa mengalami kesulitan atau merasa bahwa matematika sulit. Kurangnya penggunaan media dan model pembelajaran yang bervariasi oleh pendidik menyebabkan pembelajaran menjadi monoton. Akibatnya, banyak siswa kurang aktif dalam mengikuti pelajaran matematika, dan ketidaknyamanan ini sering kali mengarah pada ketidakpastian dan ketidaksukaan terhadap mata pelajaran tersebut.

Berdasarkan penjelasan ini, penulis melaksanakan penelitian untuk mengevaluasi tingkat keberhasilan penggunaan media *Wordwall* dalam proses pembelajaran. Penelitian ini berjudul "Pengaruh Media Pembelajaran *Wordwall* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Ma'had Al-Zaytun," dengan tujuan untuk menilai dampak media *Wordwall* terhadap hasil belajar matematika siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian kuantitatif, yang menggunakan data numerik untuk memungkinkan generalisasi hasil. Data diukur dalam bentuk angka dan dianalisis menggunakan prosedur statistik (Andini, 2022).

Penelitian ini mengadopsi metode quasi-eksperimental dengan menggunakan desain non-equivalent control group design, yang melibatkan dua kelompok kelas yang berbeda, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pada penelitian ini, kelompok eksperimen akan diberikan perlakuan khusus berupa intervensi penggunaan media pembelajaran tertentu, sementara kelompok kontrol tidak akan menerima perlakuan yang sama, sehingga berfungsi sebagai pembanding .

Populasi adalah kelompok atau keseluruhan objek atau subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditentukan oleh peneliti untuk dianalisis, sehingga dapat diambil kesimpulan (Emil R. Kaburuan, 2021). Dalam penelitian ini, populasi terdiri dari semua siswa kelas V di MI Ma'had Al Zaytun, yang berjumlah 177 siswa. Dalam penelitian ini, metode simple random sampling diterapkan untuk menentukan sampel yang akan digunakan, di mana Pengambilan sampel acak adalah metode pemilihan sampel yang dilakukan tanpa pola atau sistem tertentu dari keseluruhan populasi tanpa mempertimbangkan adanya strata atau kelompok-kelompok tertentu di dalam populasi tersebut. Metode ini cocok diterapkan ketika populasi dianggap seragam atau homogen (Tambunan, 2022).

Penelitian ini menggunakan tes, yang mencakup pre-test dan post-test, sebagai instrumen untuk menilai hasil belajar siswa, dengan tujuan untuk mengevaluasi perubahan dalam pemahaman dan pencapaian yang terjadi sebelum dan setelah proses pembelajaran. Untuk memastikan bahwa tes yang digunakan memiliki kualitas yang memadai, dilakukan serangkaian uji untuk menilai keabsahan dan konsistensi tes tersebut, yaitu uji validitas yang bertujuan untuk mengukur sejauh mana tes tersebut benar-benar mengukur apa yang seharusnya diukur, serta uji reliabilitas yang berfungsi untuk memastikan bahwa hasil tes tersebut konsisten dan dapat diandalkan dari waktu ke waktu dan di berbagai situasi.

Pengumpulan data merupakan metode yang dilakukan secara terstruktur dan mengikuti aturan tertentu untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan dalam sebuah penelitian, sebagaimana dijelaskan oleh Syahbarka. Teknik pengumpulan data yang diterapkan dalam penelitian ini meliputi berbagai metode yang dirancang untuk menjamin bahwa data yang dikumpulkan relevan, valid, dan sesuai dengan tujuan penelitian, sehingga memungkinkan analisis yang mendalam dan hasil yang dapat dipertanggungjawabkan (Syahbarka, 2021).

Uji normalitas digunakan untuk menentukan apakah data terdistribusi sesuai dengan distribusi normal atau mendekati bentuk distribusi normal. Data yang berdistribusi normal dapat digunakan sebagai dasar dalam beberapa pengujian statistik, meskipun tidak semua data harus berdistribusi normal (Zumrotus, 2022). Dalam penelitian ini, uji normalitas dilaksanakan dengan menggunakan metode Kolmogorov-Smirnov, yang dilakukan dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 26, untuk mengevaluasi apakah distribusi data yang diperoleh mengikuti pola distribusi normal atau tidak. Uji homogenitas adalah prosedur statistik yang digunakan untuk memastikan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi dengan variansi yang seragam. Dalam konteks analisis regresi, sangat penting untuk memastikan bahwa galat regresi memiliki variasi yang konsisten di seluruh kelompok yang ditentukan berdasarkan variabel terikat, guna memastikan validitas hasil analisis.

Setelah memastikan bahwa data populasi berdistribusi normal dan memiliki variansi yang homogen, langkah berikutnya adalah melakukan uji hipotesis untuk memverifikasi kebenaran hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya. Dalam konteks penelitian ini, metode yang digunakan adalah uji beda sampel independen, yang juga dikenal sebagai uji-t (Independent Samples T-Test). Uji ini diterapkan untuk menentukan apakah terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara rata-rata dari dua kelompok independen yang dibandingkan, yang merupakan langkah krusial dalam menguji validitas hipotesis yang telah dikembangkan (Andini, 2022).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data *pre-test* dan *post-test* untuk mengevaluasi pengaruh media pembelajaran *wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Data yang telah diperoleh dari hasil penyebaran soal kepada kelas kontrol yang tidak menggunakan *wordwall* dan kelas eksperimen yang menggunakan *wordwall*. Data yang diperoleh dari penelitian di Madrasah Ibtidaiyah Ma'had Al-Zaytun sebagai berikut:

Table Hasil pretest dan posttest kelas eksperimen dan kontrol

Responden	Kelas	
	Eksperimen	Kontrol

	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	40	70	30	50
2	20	60	30	70
3	50	80	20	50
4	50	70	40	60
5	20	70	50	50
6	30	70	30	60
7	60	90	10	40
8	30	80	30	40
9	50	100	60	60
10	20	70	50	60
11	50	50	30	50
12	50	90	20	40
13	40	100	40	40
14	40	80	60	70
15	30	90	50	60
16	60	100	50	50
17	20	80	40	60
18	40	90	30	40
19	10	60	40	60
20	30	80	20	50
21	60	80	50	70
22	30	70	40	50
Mean	37,73	78,64	37,27	55,64

Sumber: Data diolah penulis, 2024

a. Uji Validitas dan Reliabilitas

Peneliti sebelum penelitian terjadi terlebih dahulu melakukan perhitungan uji validitas soal dan reliabilitas soal. Jika telah memenuhi kriteria valid maka akan dilakukan uji reliabilitas, setelah butir soal dinyatakan reliabel tentu selanjutnya soal tersebut dapat dipakai untuk mengumpulkan data pengaruh media *wordwall* terhadap hasil belajar siswa. Berikut ini penulis akan menguraikan hasil perhitungan dari uji validitas dan reliabilitas:

1. Uji Validitas

Uji validitas instrumen soal berjumlah 10 item soal pilihan ganda yang telah valid dan reliabel akan diberikan kepada 22 anak kelas V-B03 Madrasah Ibtidaiyah Ma'had Al-Zaytun. Item soal dapat dikatakan valid jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ pada taraf signifikansi sebesar 5%. Sebaliknya jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka item soal dinyatakan tidak valid atau harus dibuang/diganti. Peneliti terlebih dahulu menggunakan responden sebanyak 22 orang untuk melakukan validasi item soal. Peneliti menggunakan validitas *Product Moment* dengan bantuan program SPSS 26 for windows. Berdasarkan distribusi nilai r_{tabel} yang ada di lampiran 17 maka nilai yang didapatkan untuk r_{tabel} adalah 0,432, maka soal dapat dikatakan valid jika hasil r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} . Hasil perhitungan dari uji validitas item 15 pertanyaan akan disajikan ke dalam bentuk tabel berikut:

Table Deskripsi Perhitungan Uji Validitas Instrumen

No.Soa	R(tabel)	Rxy(hitung)	Kategori
1	0,432	0,887	Valid
2	0,432	0,663	Valid
3	0,432	0,243	Tidak Valid
4	0,432	0,489	Valid
5	0,432	0,799	Valid
6	0,432	0,271	Tidak Valid
7	0,432	0,495	Valid
8	0,432	0,604	Valid
9	0,432	0,331	Tidak Valid
10	0,432	0,128	Tidak Valid
11	0,432	0,568	Valid
12	0,432	0,731	Valid
13	0,432	0,524	Valid
14	0,432	0,564	Valid
15	0,432	0,382	Tidak Valid

Sumber: Hasil uji validitas tes dari SPSS

Berdasarkan Tabel menjelaskan bahwa 10 soal dikategorikan ke dalam soal yang valid dan 5 soal tidak valid. Pendapat ini dibuktikan dari hasil membandingkan angka r_{hitung} dengan r_{tabel} , jika $r_{hitung} > nilai\ r_{tabel}$ maka item soal valid. Instrumen soal yang sudah dilakukan uji validasi maka akan dipakai sebagai bahan soal *pretest* dan *posttest*. Data perhitungan uji validitas instrumen soal yang telah peneliti peroleh dengan SPSS terdapat pada lampiran 5

2. Uji Reliabilitas

Peneliti melakukan uji Reliabilitas soal dengan Uji *Cronbach's Alpha* dan pengerjaannya memakai aplikasi SPSS versi 26. *Pretest* dan *posttest* dilakukan untuk menilai reliabilitas suatu instrumen sebagai alat ukur yang konsisten, cermat, dan akurat sehingga hasilnya dapat dipercaya. Hanya item soal yang sah yang diuji kevalidan. Kriteria batas terendah untuk reliabilitas koefisien *Cronbach Alpha* adalah sebesar 0,6. Ketika nilai *Cronbach Alpha* lebih dari 0,6 maka tes dianggap reliabel. Sebaliknya, soal tes tidak dapat dipercaya atau tidak reliabel jika nilai *Cronbach Alpha* kurang dari 0,6. Ringkasan data hasil uji reliabilitas dapat dilihat sebagai berikut:

Table Hasil reliabilitas Instrumen

Reliability Statistics	
<i>Cronbach's Alpha</i>	N of items
0,835	10

Sumber: Hasil reliabilitas Instrumen dari SPSS

Table diatas menunjukkan data hasil uji reliabilitas dengan nilai 0,835 dengan intepretasi tinggi, Jika batas koefisien reliabilitas sebesar 0,60 maka nilai hitung sebesar 0,835 lebih besar dari 0,60 ($0,835 > 0,60$), sehingga dapat dikatakan reliabel dan layak dijadikan untuk bahan *pretest* dan *posttest*. Adapun hasil perhitungan uji reliabilitas sudah penulis cantumkan pada lembar lampiran 6.

b. Pembuktian Hipotesis

Analisis dan pengujian hipotesis dilakukan untuk memilih apakah pengujian hipotesis akan menggunakan statistic parametrik atau *non-parametrik*. Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat hipotesis, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Setelah itu, pengujian hipotesis dapat dimulai.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan tahap analisis awal penelitian. Analisis tahap ini dilakukan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Beberapa yang dilakukan pada analisis ini yaitu analisis instrumen soal dan analisis lokasi sampel sebelum penelitian. Melakukan uji normalitas dengan menggunakan model regresi, bertujuan untuk melihat data yang terkumpul sudah dalam distribusi normal atau belum normal. Data pada uji normalitas diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest*, adapun pengujian yang dilakukan peneliti menggunakan Uji *Kolmogorov Smirnov*. Hasil dari uji normalitas tersebut dapat ditampilkan dalam tabel berikut:

Table Hasil Uji Normalitas

Statistik	<i>Pretest</i> kelas eksperimen	<i>Pretest</i> kelas kontrol	<i>Posttest</i> kelas eksperimen	<i>Posttest</i> kelas kontrol
N	22	22	22	22
A	0,5	0,5	0,5	0,5
Sig(2-tailed)	0,145	0,152	0,200	0,018
Kesimpulan	Normal	Normal	Normal	Normal

Berdasarkan Tabel 4.3, nilai signifikan untuk *pretest* dan *posttest* adalah 0,145, 0,200, 0,152 dan 0,018. Nilai tersebut memiliki nilai signifikan $> 0,05$ hal ini menunjukkan bahwa nilai signifikan skor *pretest* dan *posttest* lebih besar dari ketentuan uji normalitas *kolmogorof Smirnov* tersebut dengan demikian data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Setelah memastikan bahwa distribusi data kelas bersifat normal, langkah selanjutnya adalah melakukan uji homogenitas variansi menggunakan aplikasi SPSS versi 25.0. Homogenitas data dianggap terpenuhi jika nilai signifikansi (Sig) lebih besar dari 0,05. Hasil uji homogenitas ini akan disajikan sebagai berikut:

Table 4.6 Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil_Belajar	Based on Mean	1.195	1	42	.281
	Based on Median	.985	1	42	.327
	Based on Median and with adjusted df	.985	1	39.810	.327
	Based on trimmed mean	1.117	1	42	.297

Berdasarkan informasi yang tertera pada tabel 4.4 di atas, dari output uji homogenitas "*Test of Homogeneity of Variances*," terlihat bahwa nilai signifikansi (Sig) untuk variabel hasil

belajar Matematika pada kelas eksperimen (yang menggunakan media pembelajaran *wordwall*) dan kelas kontrol adalah 0,281. Karena nilai *Sig Based on Mean* adalah $0,281 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa variansi data antara kelas eksperimen dan kontrol bersifat homogen atau memiliki kesamaan.

Dengan demikian, hasil uji prasyarat ini menunjukkan data berdistribusi normal dan variasi datanya homogen. Oleh karena itu, langkah selanjutnya adalah melanjutkan ke pengujian hipotesis penelitian menggunakan SPSS versi 25.

3. Uji Hipotesis

Pada penelitian ini, hipotesis diuji dengan menggunakan uji-t (*independent sample t-test*) karena hasil dari uji prasyarat analisis statistik kedua kelas data berdistribusi normal dan homogen. Uji ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata dua sampel yang tidak berpasangan. Adapun hasil perolehan dari uji hipotesis dengan uji-t (*independent sample t-test*) dapat dilihat dalam bentuk tabel di bawah ini:

Table 4.7 Hasil Uji T (*Independent Sample t-test*)

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
HasilBelajar	Equal variances assumed	1.195	.281	6.956	42	.000	25.000	3.594	17.747	32.253
	Equal variances not assumed			6.956	38.675	.000	25.000	3.594	17.728	32.272

Tabel di atas adalah hasil uji hipotesis. Jika melihat tabel diatas dapat diketahui bahwa nilai signifikansi kurang dari 0,05 ($0,000 < 0,05$), maka kesimpulan yang didapat ialah dalam penelitian ini H_a diterima dan H_0 ditolak. artinya bahwa penerapan media pembelajaran *wordwall* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Matematika di Madrasah Ibtidaiyah Ma'had Al-Zaytun. Hal ini terlihat dari rata-rata nilai hasil belajar kelas eksperimen sebesar 78,64, sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata 53,64 (*lampiran 7*).

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian dari hasil analisis dan uji maka penulis uraikan pembahasan hasil penelitian sebagai berikut:

Media pembelajaran berbasis konstruktivisme sering berupa alat simulasi, permainan pendidikan, atau media interaktif yang memungkinkan siswa untuk menguji hipotesis mereka sendiri dan belajar melalui pengalaman langsung. Ini sejalan dengan perkataan Jean Piaget di dalam (Inayati et al., 2023) yang menyatakan pembelajaran adalah proses konstruktif dimana siswa membangun pengetahuan melalui pengalaman dan interaksi. *Wordwall* menawarkan fitur yang memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam permainan pembelajaran yang bersifat konstruktif. Siswa dapat bereksperimen, membuat hubungan antar konsep dan belajar melalui trial dan eror.

Seperti yang peneliti terapkan pada pembelajaran matematika di kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ma'had Al-Zaytun. Perlakuan sebanyak 2 kali dari 4 pertemuan dengan alokasi tiap waktu 2x30 menit. Adapun langkah kegiatan di setiap pertemuan dapat dideskripsikan sebagai berikut:

Pertemuan 1

Pada pertemuan awal, peneliti memberikan *pretest* kepada siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen sebagai langkah untuk mengukur kemampuan belajar mereka. Kegiatan dimulai dengan perkenalan, diikuti oleh penjelasan peneliti mengenai tujuan penelitian kepada siswa di kelas VB03 dan VB04. Setelah itu, peneliti melakukan ice breaking untuk menciptakan suasana kelas yang lebih interaktif dan membuat siswa merasa lebih nyaman dengan kehadiran peneliti. Selama mengerjakan *pretest*, peneliti mengawasi siswa guna mencegah terjadinya kecurangan. Setelah semua siswa menyelesaikan *pretest*, jawaban mereka dikumpulkan untuk dikoreksi peneliti. Selanjutnya peneliti membahas materi tentang pecahan di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen, media pembelajaran *wordwall* digunakan di pertengahan proses belajar, yaitu siswa mengerjakan soal kuis secara berkelompok. Sementara itu, di kelas kontrol siswa diberikan soal kuis yang ditulis di papan tulis dan diselesaikan secara berkelompok.

Pertemuan 2

Pada pertemuan kedua, media pembelajaran *wordwall* digunakan di kelas eksperimen untuk kuis setelah peneliti menyampaikan materi tentang pecahan desimal ke pecahan biasa. menunjukkan suasana kelas eksperimen pada pertemuan pertama yang menggunakan media *wordwall*. menggambarkan situasi kelas kontrol yang menggunakan LKS.

Pertemuan 3

Pada pertemuan ketiga, peneliti menggunakan *wordwall* sebagai alat latihan soal yang diberikan untuk dikerjakan, karena laptop yang terbatas maka siswa mengerjakan secara bergantian dan hanya mengerjakan 5 soal saja karena akan membutuhkan waktu yang lama untuk mengerjakan soal tersebut. Soal-soal tersebut sebagai latihan untuk melaksanakan *posttest* pada pertemuan terakhir.

Pertemuan 4

Pada pertemuan keempat, *wordwall* digunakan untuk menyelesaikan soal-soal *posttest*, dengan tujuan mengukur tingkat pemahaman dan kemampuan kognitif siswa terkait materi yang sudah dipelajari sebelumnya. Secara keseluruhan, penggunaan *wordwall* tidak hanya berfungsi untuk mendukung aktivitas pembelajaran, tetapi juga dapat digunakan sebagai alat penilaian kognitif yang dilakukan di setiap tahapan pembelajaran.

Berdasarkan penyajian data dan analisis data terkait penelitian sekarang, hasilnya menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan homogen. Hasil penelitian yang dilakukan peneliti di Madrasah Ibtidaiyah Ma'had Al-Zaytun digunakan untuk menjawab rumusan masalah yang diteliti yaitu sebagai berikut:

1. Pengaruh media pembelajaran *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika pada kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Ma'had Al-Zaytun.
Dengan membandingkan hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan media *wordwall* mempengaruhi hasil belajar siswa. Data menunjukkan bahwa nilai Sig. $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak. Ini berarti bahwa penggunaan *wordwall* memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika di kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ma'had Al-Zaytun. Hal ini sesuai dengan penelitian (Dea, 2023) menyatakan Terdapat pengaruh yang kuat dari penggunaan media pembelajaran *Wordwall* terhadap pencapaian hasil belajar siswa pada topik bangun ruang sisi datar, dengan hasil uji hipotesis $4,080 > 1,701$ sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak.
2. Perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan media *Wordwall* dengan hasil belajar siswa yang tidak menggunakan media *Wordwall*.

Dengan melakukan uji hipotesis menggunakan uji-t untuk membandingkan nilai *posttest* akhir antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, diperoleh dari hasil untuk mengevaluasi apakah ada perbedaan ketika menggunakan media *wordwall* dalam mata pelajaran matematika dibandingkan dengan metode pembelajaran tanpa *wordwall*. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, ditemukan hasil yang signifikan antara skor *posttest* kedua kelas, dengan nilai Sig. $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak. Ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara skor *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Kesimpulannya, kelas eksperimen yang menggunakan media *wordwall* memiliki hasil yang lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media tersebut. Hal ini didukung oleh data yang tercantum dalam tabel 4.2, di mana rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen adalah 78,64, sementara kelas kontrol memiliki rata-rata nilai 53,64. Hal ini sesuai dengan hasil peneliti media *wordwall* yang telah dilakukan (Nurul, 2024) menyatakan bahwa terdapat perbedaan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata *pretest* kelas kontrol 73,00 dan nilai rata-rata *posttest* 89,60, sedangkan kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata *pretest* 64,00 dan nilai rata-rata *posttest*. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

KESIMPULAN

Setelah melakukan penelitian dan menganalisis data, peneliti menarik kesimpulan bahwa:

1. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data di MI Ma'had Al-Zaytun, disimpulkan bahwa penggunaan media *wordwall* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Hal ini ditunjukkan melalui uji-t data menunjukkan bahwa nilai Sig. $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Ini berarti bahwa penggunaan *wordwall* memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika di kelas V MI Ma'had Al-Zaytun.
2. Peningkatan nilai rata-rata tes antara kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan peningkatan yang signifikan, dengan Rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen adalah 78,64, sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata 53,64. Hasil ini menunjukkan bahwa siswa di kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *wordwall* meraih nilai yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa di kelas kontrol yang tidak menggunakan media *wordwall*. Dengan demikian, penelitian ini membuktikan bahwa kelas yang menggunakan media *wordwall* lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Saran

Setelah melaksanakan penelitian dan sudah melalui berbagai pengalaman selama penelitian maka saran yang dapat peneliti berikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Siswa diharapkan agar lebih aktif dalam proses pembelajaran agar mampu memaksimalkan hasil belajar dari penggunaan media pembelajaran *wordwall*

2. Bagi Guru

Peneliti berharap guru dapat menggunakan pembelajaran *wordwall* dalam proses pembelajaran karena terdapat berbagai manfaat dalam mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti yang ingin melanjutkan penelitian ini dapat mempertimbangkan materi, lokasi

dan objek penelitian yang berbeda. Hal ini memungkinkan untuk mengeksplorasi efektivitas *wordwall* dalam konteks pembelajaran yang lebih luas, termasuk penerapan pada topik atau mata pelajaran yang berbeda, diberbagai jenjang pendidikan, serta dalam lingkungan pembelajaran yang beragam.

DAFTAR PUSTAKA

- Andini, A. (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Periodik Unsur*. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Dea, A. (2023). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA BERBASIS WORDWALL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI BANGUN RUANG SISI DATAR. In *UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA* (Vol. 13, Issue 1).
- Emil R. Kaburuan, J. L. (2021). Evaluation of User Experience on Digital Learning Platform Website Using System Usability Scale (Case Study: Pijar Mahir). *Turkish Journal of Computer and Mathematics Education (TURCOMAT)*, 12(6), 1595–1606. <https://doi.org/10.17762/turcomat.v12i6.2735>
- Inayati, I., Arcana, I. N., Susetyo, A. E., & Kuncoro, K. S. (2023). Pengembangan Kuis dan Game Edukasi Menggunakan Wordwall pada Pembelajaran Daring Materi Persamaan Nilai Mutlak Bentuk Linear. *Wacana Akademika: Majalah Ilmiah Kependidikan*, 7(1), 77–82.
- M. Najicun, W. W. (2017). Hubungan persepsi siswa dengan gaya mengajar guru matematika dengan hasil belajar matematika siswa. *Jurnal Psikologi Undip*, 15(2), 139–146.
- Mandigo Anggana Raras, G. (2018). Interactive learning media based on flash for basic electronic engineering development for SMK Negeri 1 Driyorejo - Gresik. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 336(1), 1–8. <https://doi.org/10.1088/1757-899X/336/1/012034>
- Miranti. (2021). *Pengaruh Penggunaan Media Game Edukasi Berbasis Wordwall.Net Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Iv Sdn 1 Klaten Kecamatan Gadingrejo*. Universitas Lampung.
- Nurul, A. (2024). PENGARUH GAME INTERAKTIF WORDWALL TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS V SDN NO. 138 INPRES MANGULABBE KECAMATAN MAPPAKASUNGGU KABUPATEN TAKALAR. In *UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR FAKULTAS* (Vol. 15, Issue 1).
- Rani, S. R. (2023). *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Website Wordwall Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas Xi Di Sman 1 Banjar Margo Tulang Bawang* [Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung]. <http://repository.radenintan.ac.id/29799/>
- Saputro, A. D. (2016). Implementasi Media Pembelajaran Komik Islam Untuk Meningkatkan Prestasi belajar dalam berpikir Kritis Siswa di Sekolah. *ULUL ALBAB Jurnal Studi Islam*, 17(1), 110. <https://doi.org/10.18860/ua.v17i1.3264>
- Sari, A. I., Suwanto, S., Suminah, S., & Purnomo, S. H. (2022). Empowering the Community in the Use of Livestock Waste Biogas as a Sustainable Energy Source. *Sustainability (Switzerland)*, 14(21), 1–14. <https://doi.org/10.3390/su142114121>
- Suhandri, Juandi, D., & Kusumah, Y. S. (2019). Effectiveness of the application of learning models collaborative problem solving against the ability to solve mathematical problems in middle school students. *Journal of Physics: Conference Series*, 1315(1), 1–8. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1315/1/012067>

- Tambunan, R. (2022). Memahami Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. *Bandung: Alfabeta*, 2, 45–54.
- Zulfa, I. (2023). *Pengaruh Penggunaan Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar Materi Sistem Pernapasan Manusia Pada Siswa Kelas Viii Smp Negeri 1 Sukorambi* [Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember]. http://digilib.uinkhas.ac.id/id/eprint/24997%0Ahttp://digilib.uinkhas.ac.id/24997/1/INDANA_ZULFA_T201910027.pdf

