

## Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis *Wordwall Quiz* terhadap Hasil dan Motivasi Belajar Matematika Kelas 4 SD

Asma' Nadiyah Zahroh<sup>1)\*</sup>, Wulan Sutriyani<sup>1)</sup>

<sup>1)</sup>Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara

\*Corresponding Author 211330000831@unisnu.ac.id

### ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh minimnya hasil dan motivasi belajar siswa, ditunjukkan dengan kurangnya antusiasme dan keaktifan dalam mengikuti pembelajaran. Salah satu penyebabnya yaitu metode serta media belajar yang kurang sesuai. Tujuan penelitian ini untuk menguji pengaruh media interaktif berbasis *wordwall quiz* terhadap hasil dan motivasi belajar matematika kelas 4 SD. Subjek penelitian berjumlah 28 siswa kelas 4. Penelitian menerapkan pendekatan kuantitatif dengan desain *Pre-eksperimental* dirancang menggunakan *One-Group Pretest-Posttest Design*. Data dikumpulkan melalui wawancara dengan guru, observasi lapangan, angket siswa serta hasil tes belajar. Tahapan analisis data meliputi uji normalitas dan uji hipotesis menggunakan SPSS. Hasil menunjukkan nilai rata-rata *pretest* 43,75 dan *posttest* 93,39. Sedangkan rata-rata *pre* angket 50,36 dan *post* angket 90,57. Hasil uji *paired sample t test* hasil belajar memperoleh hasil signifikansi 0,000 ( $<0,05$ ) dan motivasi belajar memperoleh hasil signifikansi 0,000 ( $<0,05$ ) yang memperlihatkan terdapat pengaruh sebelum serta setelah hasil dan motivasi belajar siswa. Hasil uji koefisien determinasi hasil belajar *R Square* 71,4% dan motivasi belajar *R Square* 54,9% dimana membuktikan media interaktif *wordwall quiz* berpengaruh secara signifikan pada hasil dan motivasi belajar siswa. Maka kesimpulannya penggunaan media interaktif berbasis *wordwall quiz* berpengaruh terhadap hasil dan motivasi belajar matematika kelas 4 SD.

**Kata Kunci:** Hasil Belajar; Motivasi Belajar; *Wordwall Quiz*

Received: 22 Aug 2025; Revised: 1 Sep 2025; Accepted: 2 Sep 2025; Available Online: 3 Sep 2025

This is an open access article under the CC - BY license.



## PENDAHULUAN

Rendahnya kualitas pendidikan di Indonesia menjadi permasalahan bagi masyarakat Indonesia. Pendidikan merupakan aspek mendasar yang tidak bisa dipisahkan dalam perjalanan hidup manusia. Suatu bangsa tidak akan mencapai kemajuan tanpa didukung oleh pendidikan yang berkualitas tinggi (Khofifah Indra Sukma & Trisni Handayani, 2022). Pendidikan menjadi tolak ukur kemajuan suatu bangsa. Rendahnya mutu pendidikan ditunjukkan dengan rendahnya mutu pendidik bahkan motivasi belajar siswa, dan capaian belajar yang kurang dari KKM. Hasil belajar yang minim, disebabkan faktor dalam proses belajar. Pembelajaran merupakan proses interaktif antara pendidik dengan siswa, guru berperan mendukung siswa dalam memperoleh pengetahuan, membentuk sikap, serta perilaku (Yestiani & Zahwa, 2020). Proses ini mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi yang sebaiknya ditunjang media pembelajaran yang sesuai. Langkah yang harus ditempuh untuk mewujudkan tercapainya objektif pembelajaran adalah dengan menentukan model pembelajaran yang efektif (Apriliani et al., 2023). Dengan demikian, penetapan strategi pembelajaran yang sesuai merupakan faktor penting dalam meraih sasaran pendidikan, dimana efektivitasnya dapat dievaluasi melalui peningkatan hasil belajar.

Hasil belajar siswa adalah keterampilan yang didapatkan sesudah mengikuti proses pembelajaran (Gulo, 2022). Menurut Fitriani et al. (2022) Hasil belajar meliputi ranah kognitif, psikomotor serta afektif yang berkembang setelah siswa menyelesaikan kegiatan belajar. Hasil belajar merupakan perwujudan tingkah laku belajar yang umumnya terlibat dalam kebiasaan, kemampuan, sikap (Sari & Rosidah, 2023). Kemampuan guru dalam meningkatkan mutu pendidikan merupakan bagian dari kompetensi pedagogik. Kompetensi pedagogik guru adalah pemahaman dasar ilmu pendidikan untuk mengatur aktivitas belajar siswa mulai dari mengenal

karakteristik siswa, mengembangkan potensi mereka, melaksanakan evaluasi, hingga membangkitkan motivasi belajar siswa (Akbar, 2021).

Motivasi belajar siswa merupakan hasrat yang tercipta dari internal siswa yang menyebabkan berlangsungnya aktifitas belajar (Rahman, 2021). Adanya motivasi belajar nantinya menjamin terjadinya aktivitas belajar itu bisa terwujud. Didalam motivasi belajar, terdapat indikator-indikator yang diterapkan untuk menentukan motivasi belajar tersebut. Menurut Juanti et al., (2022) menjelaskan adanya 6 indikator dalam mengukur motivasi belajar, yakni : Pertama, adanya keinginan berhasil. Kedua adanya keperluan atau dorongan dalam belajar. Ketiga, terdapat harapan bahkan cita-cita. Keempat, terdapat *reward*. Kelima, terdapat lingkungan yang aman. Keenam, aktivitas belajar yang menyenangkan.

Hasil observasi pada tanggal 17 April 2025, pembelajaran matematika di SD kurang diminati oleh siswa sebab kurang efektif. Di mana ini dirasakan oleh siswa kelas 4 SDN 4 Raguklampitan yang pasif saat pembelajaran, awal mula mereka semangat akan tetapi lama kelamaan mereka bosan dan jenuh seperti diam, kurang semangat serta sekadar mendengarkan keterangan pendidik tanpa ikut aktif pada proses pembelajaran itu, yang kemudian siswa mudah bosan bahkan tidak tertarik kepada pembelajaran matematika. Didapatkan hasil dari penilaian Sumatif Tengah Semester di mana hasil belajar masih rendah, ini dikarenakan rendahnya semangat belajar siswa. Keadaan itu menyebabkan kesusahan belajar yang dialami oleh siswa. Sangat diperlukan pengkondisian yang mendukung siswa termotivasi untuk belajar matematika. Era saat ini, ditekankan pengembangan kompetensi digital yang menggabungkan keterampilan teknis serta pedagogi untuk menunjang hasil belajar di tiga bidang, termasuk kemampuan, sikap bahkan pengetahuan (Ambarwati et al., 2022). Teknologi informasi serta komunikasi semakin canggih seiring berjalannya waktu. Teknologi dijadikan sebuah inovasi sebagai media pembelajaran bahan ajar dalam bidang pendidikan oleh guru.

Guru dituntut untuk menerapkan media berbasis teknologi informasi bahkan komunikasi dalam pembelajarannya (Agrullina, 2023). Berdasarkan observasi, pendidik sudah mempunyai laptop bahkan ketersediaan layanan internet di sekolah SDN 4 Raguklampitan. Pengoptimalan teknologi ini belum dilaksanakan sebagai bentuk dari proses pembelajaran. Keadaan ini didukung dengan hasil kajian terdahulu berupa wawancara yang menjelaskan pernyataan guru bahwa pemanfaatan media pembelajaran menyusahkan guru bahkan memerlukan waktu yang banyak. Di mana itu berakibat bagi siswa yang kekurangan motivasi belajar sebab rasa bosan bahkan kurang semangat dikarenakan pembelajaran merujuk kepada buku serta penjelasan guru. Observasi khusus dengan guru kelas 4 memberikan narasi di mana guru di sekolah belum memanfaatkan media belajar berbasis digital yang kreatif, maka siswa minim semangat dalam proses pembelajaran. Dalam meningkatkan keterlibatan dan keaktifan siswa dengan menggunakan game *wordwall quiz* (Kadwa & Alshenqeeti, 2020). Solusi untuk meningkatkan motivasi siswa yakni menerapkan media belajar yang baik serta kreatif semacam *wordwall* (Putra et al., 2024).

*Wordwall* adalah aplikasi pembuat game edukasi yang bisa diterapkan bahkan tersedia seluruh menu didalamnya sehingga dapat membuka kelas menjadi sangat menarik (Putra et al., 2024). Beberapa jenis game edukasi yang dapat dibuat dengan aplikasi tersebut yakni pencocokan, anagram, bahkan lainnya. Ada 33 tipe game yang ada di *wordwall*, tiap-tiap tipenya mempunyai template yang memudahkan untuk penciptaan game edukasi (Putra et al., 2024). Pada proses pembuatannya, pendidik tinggal menentukan template bahkan memasukan pertanyaan yang nantinya dibuat tantangan didalam media itu.

Penelitian terkait media *wordwall* di SD sebelumnya sudah dilakukan oleh sebagian penelitian sebelumnya, kajian yang dilaksanakan Khofifah Indra Sukma & Trisni Handayani (2022) berjudul “Pengaruh penggunaan media interaktif berbasis *wordwall quiz* terhadap hasil belajar IPA di sekolah dasar” implementasi *wordwall* memberikan efek positif pada prestasi belajar peserta didik. Siswa yang belajar menggunakan *quiz* digital memiliki capaian IPA yang lebih unggul daripada metode pembelajaran konvensional. Oleh karena itu, *platform wordwall* terbukti memberikan peningkatan signifikan terhadap hasil belajar terutama untuk pembelajaran IPA di kelas 4 SDN Pasir Putih 3, Kesamaan antara studi dengan penelitian ini yaitu pada penggunaan media yang digunakan dengan menggunakan media interaktif berbasis *wordwall quiz* sebagai alat pembelajaran yang dilibatkan oleh kedua peneliti. Perbedaan kedua peneliti ini pada hasil belajar IPA kelas 4 sementara dalam kajian yang ingin dilaksanakan peneliti terhadap motivasi belajar matematika kelas 4.

Penelitian yang serupa dilaksanakan Nurdin et al. (2023) berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas V SD N 14 Biru Kec Tanete Riattang Kab Bone” hasilnya membuktikan adanya pengaruh capaian mata pelajaran IPS di kelas, di mana mereka terlihat lebih antusias mengikuti pembelajaran menggunakan media pembelajaran dengan metode bermain dengan belajar menggunakan *wordwall quiz*. Persamaan kajian ini dengan kajian yang nantinya dilakukan peneliti yakni pada penerapan media *wordwall* sebagai media yang digunakan ketiga peneliti tersebut. Perbedaan kedua peneliti ini pada capaian mata pelajaran IPS pada siswa dikelas V sementara dalam kajian yang akan dilaksanakan peneliti terhadap motivasi belajar matematika kelas 4. Penelitian yang dilaksanakan peneliti terkait penerapan media interaktif lebih merujuk kepada *wordwall quiz* untuk melihat ada tidaknya pengaruh penerapan media ini terhadap motivasi belajar matematika kelas 4 SD. Kesamaan penelitian terletak pada penggunaan media interaktif *wordwall quiz* adapun perbedaannya pada penelitian yang akan dilaksanakan belum banyak penelitian yang spesifik menelaah pengaruh *wordwall quiz* terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas 4. Padahal, motivasi memiliki peran penting dalam keberhasilan pembelajaran.

Dari latar belakang, maka rumusan masalah antara lain, “(1) Bagaimana hasil belajar materi pecahan senilai sebelum dan sesudah penerapan media interaktif berbasis *wordwall quiz* terhadap hasil belajar matematika kelas 4 SD, (2) Bagaimana motivasi belajar materi pecahan senilai sebelum dan sesudah penerapan media interaktif berbasis *wordwall quiz* terhadap motivasi belajar matematika kelas 4 SD, (3) Seberapa besar pengaruh penggunaan media interaktif berbasis *wordwall quiz* terhadap hasil belajar materi pecahan senilai matematika kelas 4 SD, dan (4) Seberapa besar pengaruh penggunaan media interaktif berbasis *wordwall quiz* terhadap motivasi belajar materi pecahan senilai matematika kelas 4 SD” dengan tujuan penelitian “(1) Mengetahui hasil belajar materi pecahan senilai sebelum dan sesudah penggunaan media interaktif berbasis *wordwall quiz* terhadap hasil belajar matematika kelas 4 SD, (2) Mengetahui motivasi belajar materi pecahan senilai sebelum dan sesudah penggunaan media interaktif berbasis *wordwall quiz* terhadap motivasi belajar matematika kelas 4 SD, (3) Mengetahui pengaruh penggunaan media interaktif berbasis *wordwall quiz* terhadap hasil belajar materi pecahan senilai matematika kelas 4 SD, dan (4) Mengetahui pengaruh penggunaan media interaktif berbasis *wordwall quiz* terhadap motivasi belajar materi pecahan senilai matematika kelas 4 SD”. Diharapkan siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran serta meningkatkan hasil bahkan motivasi belajar sehingga suasana dalam pembelajaran lebih hidup dan meningkatkan semangat belajar melalui memanfaatkan media berbasis *wordwall quiz*.

## METODE

Penelitian ini menerapkan metode penelitian kuantitatif. Metode yang diterapkan yakni *pre-eksperimental design*. Metode penelitian *pre-eksperimental design* yakni rancangan yang mencakup satu kelompok yang diberikan sebelum serta sesudah (Anggy Giri Prawiyogi et al., 2022). Rancangan *one grup pretest* dan *posttest*, dimana hanya terdapat satu kelompok yang diteliti. Dengan demikian, tidak terdapat kelompok kontrol atau kelompok pembanding. Penelitian dilaksanakan di SDN 4 Raguklampitan yang bertepatan di desa Raguklampitan RT.17/04 Batealit Jepara pada tanggal 6 Mei 2025 sampai 9 Mei 2025. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa SDN 4 Raguklampitan sebanyak 175 siswa. Sementara itu, sampel penelitian siswa kelas 4 dengan jumlah 28 orang.

Pengumpulan data diperoleh dari wawancara guru, observasi lapangan, angket siswa dan hasil belajar peserta didik. Angket ialah instrumen penelitian berupa pertanyaan atau pernyataan tertulis yang diberikan kepada responden untuk dijawab. Tujuannya untuk mendapatkan informasi, baik itu data diri maupun pendapat mereka mengenai suatu hal (Andriani et al., 2024). Metode pengumpulan data yang diterapkan yaitu angket dan soal *pretest posttest* yang diberikan kepada siswa digunakan guna mengidentifikasi ada tidaknya pengaruh penggunaan media interaktif *wordwall quiz* dalam pembelajaran matematika terhadap motivasi belajar siswa. Dalam penilaian angket motivasi belajar menerapkan skala likert 5 antara lain: sangat setuju, setuju, netral, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Penelitian ini dilaksanakan melalui tiga fase, yaitu: (1) fase perencanaan, dimana peneliti melaksanakan kajian awal melalui kegiatan observasi, wawancara dengan guru, merancang perangkat pembelajaran meliputi modul ajar dan media pembelajaran, menyiapkan soal latihan, merancang instrumen penelitian, memberikan *pretest* kepada siswa, serta melakukan uji validitas instrumen; (2) fase pelaksanaan, pada tahap ini peneliti memberikan *pretest* dan *pre* angket, melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media *wordwall quiz*, kemudian memberi soal *posttest* dan *post* angket guna mengukur hasil dan

motivasi belajar siswa; dan (3) fase pelaporan, dimana peneliti melaksanakan analisis data yang mencakup tes normalitas, pengujian hipotesis, analisis menggunakan aplikasi SPSS, serta menarik kesimpulan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilaksanakan di SDN 4 Raguklampitan. Sebelum menjalankan *pretest* dan *posttest* di kelas 4, terlebih dahulu membuat soal validitas sebanyak 30 butir soal yang diujikan pada kelas 5. Berdasarkan hasil uji validitas menggunakan signifikansi 0,05 (Indira et al., 2022). Jumlah siswa dalam pengujian ini sebanyak 33 siswa sehingga  $R_{tabel}$  ditetapkan sebesar 0,344. Kriteria validitas butir soal terpenuhi apabila  $R_{hitung} > R_{tabel}$  (Misda, 2023). Analisis uji validitas terhadap 30 butir soal yang diujikan kepada 33 siswa diperoleh hasil bahwa 20 butir soal dinyatakan valid karena nilai  $R_{hitung}$  lebih dari 0,344. Namun, 10 soal yaitu soal nomor 1, 6, 8, 9, 10, 13, 15, 16, 24 dan 28 dinyatakan tidak valid karena tidak sesuai standar kelayakan. Butir soal yang tidak sesuai standar kelayakan tidak digunakan dan hanya 20 butir soal yang digunakan untuk uji reliabilitas. Hasil uji reliabilitas ditampilkan dalam tabel berikut.

**Tabel 1.** Uji Reliabilitas Soal

Reliability Statistic	
Cronbach's Alpha	N of Items
.879	20

Nilai *Cronbach's Alpha* berdasarkan tabel 1 yaitu 0,879 yang membuktikan bahwa instrumen mempunyai tingkat reliabilitas baik, karena nilai 0,879 melebihi standar yang ditentukan yaitu 0,7. Sehingga dari data tersebut dapat dilanjutkan uji selanjutnya yaitu uji normalitas. Hasil uji normalitas ditampilkan dalam tabel berikut.

**Tabel 2.** Uji Normalitas

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnova			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	,167	28	,045	,943	28	,132
Posttest	,157	28	,075	,957	28	,301
Preangket	,091	28	,200*	,963	28	,415
Postangket	,113	28	,200*	,970	28	,568

Uji normalitas berdasarkan tabel 2 pada tabel Shapiro-Wilk diatas, memperoleh nilai signifikansi *pretest* sebesar  $0,132 > 0,05$ , *posttest*  $0,301 > 0,05$ , *pre angket*  $0,415 > 0,05$  dan *post angket*  $0,568 > 0,05$  artinya data tersebut terdistribusi normal dan dapat berlanjut pada uji *paired sample T-Test*. Hasil uji *paired sample T Test* ditampilkan dalam tabel berikut.

**Tabel 3.** Paired Sample T Test Pretest dan Posttest

Paired Samples Test				
		T	Df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	Pretest – Posttest	-58,392	27	,000

Uji *paired sample T test* *pretest* dan *posttest* pada tabel *paired sample test t* hitung *pretest posttest* sebesar -58,392. Nilai  $t$  hitung  $> t$  tabel ( $58,392 > 2,052$ ) dan sig. (2-tailed) *pretest* serta *posttest* yaitu 0,000. Karena sig  $< 0,05$  maka ada perubahan hasil belajar antara kondisi sebelum dan sesudah penerapan pembelajaran matematika dengan media interaktif wordwall quiz. Adapun skor rata-rata dari pelaksanaan *pretest* yaitu 43,75 serta *posttest* bertambah hingga mencapai 93,39. Selanjutnya uji *paired sample T Test* *pre angket* serta *post angket*

**Tabel 4.** Paired Sample T Test Pre angket dan Post angket

Paired Samples Test				
		T	Df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	Preangket – Postangket	-66,956	27	,000

Uji *paired sample T test pre* angket dan *post* angket berdasarkan tabel 4 pada tabel *paired sample test t hitung pre* angket dan *post* angket sebesar -66,956. Nilai *t* hitung > *t* tabel (66,956 > 2,052) dan sig. (2-tailed) *pre* angket serta *post* angket yaitu 0,000. Karena sig < 0,05 maka ada pengaruh motivasi belajar sebelum serta sesudah perlakuan pembelajaran matematika dengan media interaktif berbasis *wordwall quiz*. Adapun skor rata-rata pelaksanaan *pre* angket yaitu 50,36 dan *post* angket bertambah hingga mencapai 90,57. Sehingga dari data tersebut dapat dilanjutkan uji selanjutnya yaitu uji regresi R Square. Hasil uji regresi R Square ditampilkan dalam tabel berikut.

**Tabel 5.** Regresi R Square *Pretest* dan *Posttest*

Model Summary <sup>b</sup>				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,845 <sup>a</sup>	,714	,703	4,136

Uji regresi R Square *Pretest* dan *Posttest* pada tabel 5 pada tabel hasil output regresi, *pretest posttest* diperoleh nilai R Square yaitu 0,714. Artinya, 71,4% berarti bahwa sebagian besar perubahan atau perbedaan hasil *posttest* hasil belajar siswa terkait dengan skor awal atau kondisi saat *pretest*. Sisanya (100% - 71,4% = 28,6%) dipengaruhi faktor lain diluar penelitian. Selanjutnya uji regresi R Square *pre* angket dan *post* angket.

**Tabel 6.** Regresi R Square *Pre* angket dan *Post* angket

Model Summary <sup>b</sup>				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,741 <sup>a</sup>	,549	,531	2,785

Uji regresi R Square *Pre* angket dan *Post* angket berdasarkan tabel 6 pada tabel hasil output regresi, *pre* angket dan *post* angket diperoleh nilai R Square sebesar 0,549. Artinya, 54,9% berarti bahwa sebagian perubahan atau perbedaan hasil *post* angket motivasi belajar terkait dengan skor awal atau kondisi saat *pre* test. Sedangkan sisanya (100% - 54,9% = 45,1%) dijelaskan oleh variabel lain diluar penelitian. Hasil ini menunjukkan H0 ditolak dan Ha diterima yang artinya penggunaan game interaktif berbasis *wordwall quiz* secara signifikan mempengaruhi hasil dan motivasi belajar matematika kelas 4 SD.

Peneliti melakukan penelitian di SDN 4 Raguklampitan dengan melibatkan siswa kelas 5 sebagai peserta uji coba. Peneliti mencoba terlebih dahulu soal-soal pilihan ganda kepada mereka untuk memastikan seberapa akurat soal tersebut dalam mengukur hasil belajar siswa secara tepat. Dengan melibatkan siswa yang telah mempelajari materi serupa, peneliti dapat menilai kualitas soal dari segi tingkat kesulitan, kejelasan bahasa, dan ketepatan dalam mengukur hasil belajar. Dari hasil uji coba soal tersebut peneliti melakukan uji validitas. Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas 4 dengan total siswa 28. Pada tahap pertama sebelum melakukan *pretest* di kelas 4, peneliti melakukan *pretest* berupa angket dan soal guna mengetahui kondisi awal variabel yang diukur, selanjutnya peneliti memberi perlakuan khusus dengan menggunakan media pembelajaran *wordwall quiz* yang dilakukan sampai 3 kali pertemuan untuk mengetahui ada atau tidaknya peningkatan dalam pembelajaran. *Wordwall quiz* merupakan media interaktif yang memiliki karakteristik interaktif dan dapat meningkatkan hasil dan motivasi siswa (Ghozali & Irawan, 2024). Media *wordwall quiz* menyediakan variasi permainan edukatif yang membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan (Akhmad Dalil Rohman & Tri Noor Khaliza, 2024).

Hasil penelitian sebelum menggunakan media *wordwall quiz* dilakukan *pretest* terlebih dahulu. Rata-rata nilai *pretest* hasil belajar siswa diperoleh 43,75. Setelah *pretest* diberikan *posttest* sebagai evaluasi akhir. Hasil tes akhir memperlihatkan kenaikan yang bermakna, dengan nilai rata-rata mencapai 93,39 yang lebih tinggi dibandingkan hasil *pretest*. *Pasca* pemberian *treatment*, nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan sebanyak 49,64. Dengan demikian, menunjukkan bahwa dengan adanya perlakuan menggunakan media *wordwall quiz* berpengaruh bagi hasil belajar siswa. Hasil perhitungan perbedaan rata-rata hasil belajar siswa sebelum serta setelah diterapkan *wordwall quiz* melalui uji *paired sample t test* diperoleh signifikansi 0,000<0,05 serta menunjukkan adanya pengaruh hasil belajar siswa sebelum serta setelah proses pembelajaran.

Hasil penelitian sebelum menerapkan media *wordwall quiz* dilakukan *pre* angket terlebih dahulu. Nilai rata-rata *pre* angket motivasi belajar sebelum perlakuan hanya mencapai 50,36. Setelah *pre* angket diberikan *post*



angket sebagai evaluasi akhir. Hasil *post* angket memperlihatkan kenaikan dengan rata-rata motivasi mencapai 90,57 yang lebih tinggi dibandingkan hasil *pre* angket. *Pasca* pemberian *treatment*, rata-rata motivasi siswa mengalami peningkatan sebanyak 40,21. Dengan demikian, menunjukkan bahwa dengan adanya perlakuan game *wordwall quiz* memengaruhi motivasi belajar siswa. Hasil perhitungan perbedaan rata-rata motivasi belajar siswa *pra* serta *pasca* diterapkan *wordwall quiz* uji *paired sample t test* diperoleh hasil signifikansi  $0,000 < 0,05$  dan menunjukkan adanya pengaruh motivasi belajar siswa *pra* dan *pasca*. Temuan ini mengindikasikan bahwa keberhasilan peningkatan hasil dan motivasi belajar karena *wordwall quiz* yang mampu menghadirkan pembelajaran yang interaktif, kompetitif, dan menyenangkan. Media interaktif berbasis *wordwall quiz* lebih menekankan pentingnya keaktifan siswa dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang bermakna. Platform seperti *wordwall* melibatkan siswa untuk belajar melalui praktik langsung, tidak sekadar menerima materi secara pasif.

Hasil analisis uji *paired sample t test* memperlihatkan ada perubahan signifikan dari kondisi *pra* serta *pasca* implementasi media *wordwall quiz*. Bukti ini terlihat dari adanya peningkatan prestasi akademik siswa serta meningkatnya semangat siswa dalam mengikuti kegiatan belajar. Temuan penelitian ini sejalan dengan studi terdahulu oleh Khofifah Indra Sukma & Trisni Handayani (2022) mengemukakan penerapan media *wordwall* memberi kontribusi baik terkait capaian belajar siswa. Selanjutnya hasil penelitian dari Husna & Kusumadewi (2025) mengemukakan terjadinya pengaruh yang signifikan pada motivasi belajar siswa memanfaatkan media *wordwall*. Hal tersebut diperkuat hasil penelitian dari Wulandari et al. (2023) menegaskan pemilihan media dan strategi belajar yang sesuai sangat penting dalam mendukung proses belajar. Media pembelajaran berfungsi sebagai jembatan yang menghubungkan siswa dengan materi, sehingga memudahkan dalam memahami konsep yang diajarkan oleh guru. Dengan demikian, media pembelajaran tak hanya memberi pengalaman belajar yang konkret, tetapi juga mendukung siswa memahami materi dengan lebih efektif.

Hasil dan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran secara positif dipengaruhi oleh penggunaan media interaktif *wordwall quiz*. Terlihat dari peningkatan semangat belajar selama mengikuti kegiatan pembelajaran, tumbuhnya rasa ketertarikan yang lebih dari biasanya serta meningkatnya partisipasi aktif siswa dalam aktivitas diskusi pembelajaran. Temuan dari Kusnadi & Azzahra (2024) mengungkapkan implementasi *wordwall* dalam kegiatan belajar mengajar membuat siswa lebih termotivasi dan antusias, sekaligus menikmati proses belajar. Media ini juga membantu menciptakan lingkungan pembelajaran yang menggembirakan siswa. Koefisien determinasi hasil belajar menghasilkan nilai sebesar *R square* 71,4%, dimana membuktikan penerapan media interaktif *wordwall quiz* terbukti adanya pengaruh secara signifikan pada hasil belajar siswa. Adapun koefisien determinasi motivasi belajar menghasilkan nilai sebesar *R square* 54,9%, dimana membuktikan penerapan media interaktif *wordwall quiz* terbukti adanya pengaruh secara signifikan pada tingkat motivasi belajar.

Temuan dari Retno Hartati et al. (2024) menyatakan platform *wordwall* mampu meningkatkan prestasi belajar melalui penciptaan pembelajaran yang interaktif serta berorientasi pada siswa. Selanjutnya hasil penelitian dari P. Wulandari et al. (2024) mengungkapkan media *wordwall* menjadi inovasi yang tidak hanya memfasilitasi pemahaman akademis, melainkan juga mengasah berbagai kompetensi penting lainnya. Pentingnya penelitian ini terletak pada kenyataan bahwa pembelajaran matematika di SD kerap dipersepsikan sebagai pembelajaran yang kompleks dan monoton bagi para siswa. Dengan menggunakan media *wordwall quiz*, aktivitas pembelajaran menjadi lebih menarik serta menantang, sehingga siswa tidak sekedar memahami konsep matematika, namun juga meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif mereka. Dampak positif ini berpengaruh terhadap capaian pembelajaran dalam jangka panjang serta membangun persepsi positif terhadap mata pelajaran matematika.

Studi membuktikan bahwa implementasi *wordwall quiz* memberikan pengaruh yang signifikan mengenai capaian dan motivasi belajar matematika kelas 4 SD. Hal ini dapat diamati melalui adanya kenaikan prestasi akademik siswa, serta perbaikan perilaku dan antusias siswa yang lebih baik dibandingkan sebelumnya ketika mengikuti pembelajaran, mulai dari meningkatnya ketertarikan dan semangat belajar siswa yang lebih tinggi dibandingkan sebelumnya, serta partisipasi yang lebih aktif dalam kegiatan diskusi selama pembelajaran berlangsung. Oleh sebab itu, studi ini menghadirkan kontribusi bermanfaat melalui implementasi metode pembelajaran dalam memanfaatkan media interaktif *wordwall quiz* yang merupakan inovasi baru dan belum pernah digunakan di lingkungan tersebut.

## SIMPULAN

Penerapan media interaktif berbasis *wordwall quiz* pada pembelajaran matematika kelas 4 SD terjadi peningkatan secara signifikan. Berdasarkan temuan penelitian, didapatkan nilai rata-rata *pretest* kemampuan belajar siswa sebelum diberikan perlakuan hanya sebesar 43,75. Terjadi peningkatan pada hasil *posttest* dengan rata-rata nilai mencapai 93,39. Adapun rata-rata pre angket motivasi belajar siswa sebelum diberikan perlakuan mencapai 50,36. Terjadi peningkatan pada hasil *post* angket dengan rata-rata motivasi mencapai 90,57. Uji paired sample t test menghasilkan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$  berarti terdapat pengaruh hasil belajar siswa antara *pra* dan *pasca* pembelajaran. Sedangkan uji paired sample t test pada motivasi belajar menghasilkan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$  membuktikan adanya pengaruh signifikan pada motivasi belajar siswa *pra* dan *pasca* pembelajaran. Analisis uji koefisien determinasi hasil belajar menghasilkan nilai sebesar *R square* 71,4%, yang mengindikasikan bahwa penggunaan media interaktif *wordwall quiz* terbukti memberikan berpengaruh signifikan terhadap pencapaian hasil belajar siswa. Sedangkan koefisien determinasi untuk motivasi belajar menunjukkan nilai *R square* sebesar 54,9%, membuktikan penggunaan media interaktif *wordwall quiz* memberikan dampak signifikan dalam menambah motivasi belajar siswa. Dari penelitian tersebut dapat ditarik kesimpulan yaitu penggunaan media interaktif berbasis *wordwall quiz* memberikan pengaruh yang signifikan pada hasil dan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran matematika kelas 4 sekolah dasar.

## Daftar Pustaka

- Agrullina, Y. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Wordwall Pada Materi Bilangan Berpangkat Untuk Siswa Fase E*.
- Akbar, A. (2021). Pentingnya Kompetensi Pedagogik Guru. *JPG: Jurnal Pendidikan Guru*, 2(1), 23. <https://doi.org/10.32832/jpg.v2i1.4099>
- Akhmad Dalil Rohman, & Tri Noor Khaliza. (2024). Inovasi Media Pembelajaran Wordwall Berbasis Quizizz : Alternatif Dalam Meningkatkan Critical Thingking Siswa Di Era Abad 21. *Jurnal Masyarakat Berdikari Dan Berkarya (Mardika)*, 2(2), 72–79. <https://doi.org/10.55377/mardika.v2i2.10159>
- Ambarwati, D., Wibowo, U. B., Arsyadanti, H., & Susanti, S. (2022). Studi Literatur: Peran Inovasi Pendidikan pada Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(2), 173–184. <https://doi.org/10.21831/jitp.v8i2.43560>
- Andriani, O., Suriyanti, A., Andika, F., & Rang Kayo Hitam, J. (2024). Need Assesment Anak Berkebutuhan Khusus di Sekolah Terintegrasi. *Jurnal Ilmu Sosial*, 3(1), 16–20. <https://doi.org/10.56910/jispendiora.v3i1.1212>
- Anggy Giri Prawiyogi, Tia Latifatu Sa'diah, Andes Safarandes, & Qori Nurjanah. (2022). Pengaruh Metode Suku Kata terhadap Keterampilan Membaca Permulaan. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9223–9229. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.1437>
- Apriliani, Y., Nur Arif, M., Sutriyani, W., & Wakit, A. (2023). Efektifitas Model Problem Based Learning Berbantuan Media Padi (Papan Diagram) Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar*, 2(3), 172–179. <https://doi.org/10.55732/jmpd.v2i3.129>
- Fitriani, A., Putri Pratama, N. Y., Putri Isa, S. F., & Yunita, S. (2022). Pengaruh Keterampilan Mengajar Guru terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 5(1), 1253–1262. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i1.747>
- Ghozali, S. A., & Irawan, L. Y. (2024). Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Sebagai Media Interaktif Dan Menarik Pada Mata Pelajaran Ips Di Smpn 16 Malang. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 4(4), 4. <https://doi.org/10.17977/um063v4i4p4>
- Gulo, A. (2022). Penerapan Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Ekosistem. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 307–313. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.54>
- Husna, D. A., & Kusumadewi, R. F. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Pancasila di Kelas IV SD Negeri Sembungharjo 01. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10, 447–

457.

- Indira, I., Stkip, N., Da'wah Wal, D., Pinrang, I., & Akhfar, M. (2022). Pengaruh Gaya Belajar terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa. *Journal Of Physics Educations*, Vol. 1.
- Juanti, A., Imamuddin, M., Murtiyastuti, E., & ... (2022). Peran Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Di Smpn 9 Batam. *Koloni*, 3(2), 88–96. <https://koloni.or.id/index.php/koloni/article/view/347%0Ahttps://koloni.or.id/index.php/koloni/article/download/347/302>
- Kadwa, M. S., & Alshenqeeti, H. (2020). The Effectiveness of Wordwall in Enhancing Students' Engagement and Motivation in Literature Classes. *International Journal of Linguistics, Literature and Translation (IJLLT)*, 3(11), 55–67. <https://doi.org/10.32996/ijllt>
- 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. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.2767>
- Kusnadi, E., & Azzahra, S. A. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn di MA Al Ikhlah Padakembang Tasikmalaya. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(2), 323–339. <https://doi.org/10.24269/dpp.v12i2.9526>
- Misda, S. (2023). Analisis Butir Soal Literasi Membaca Pada Instrumen Asesmen Kompetensi Minimum Siswa Smk. *LITERASI: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia Dan Daerah*, 13(2), 467–481. <https://doi.org/10.23969/literasi.v13i2.7589>
- Nurdin, M., Dewi, R., & muniyati, sri uni. (2023). Pengaruh Penggunaan Media interaktif Berbasis Wordwall terhadap hasil belajar IPS : Studi Eksperimen Siswa Kelas V SD Negeri 14 Biru Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone. *Global Journal Basic Education*, 2(1), 69–78. <https://sainsglobal.com/jurnal/index.php/gjp/article/view/741>
- Putra, L. D., Arlinsyah, N. D., Ridho, F. R., Syafiqa, A. N., & Annisa, K. (2024). Pemanfaatan Wordwall pada Model Game Based Learning terhadap Digitalisasi Pendidikan Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(1), 81–95. <https://doi.org/10.24269/dpp.v12i1.8749>
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Merdeka Belajar*, November, 289–302.
- Retno Hartati, F., Sumartiningsih, S., & Yuwono, A. (2024). Penggunaan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD: Literatur Review. *JurnalEducatio*, 10(4), 1306–1314. <https://doi.org/10.31949/educatio.v10i4.10206>
- Sari, M., & Rosidah, A. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Terhadap Hasil Belajar IPS SD. *Jurnal Ilmiah Pendidik Indonesia*, 2(1), 8–17. <https://doi.org/10.56916/jipi.v2i1.307>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Wulandari, P., Pgri, S., Citra, S., Lia, A., & Arianti, E. (2024). Pengaruh Media Aplikasi Wordwall Terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 1(3), 791–803. <https://doi.org/10.61722/jmia.v1i3.1737>
- Yestiani, D. K., & Zahwa, N. (2020). Peran Guru dalam Pembelajaran pada Siswa Sekolah Dasar. *Fondatia*, 4(1), 41–47. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.515>