

PENGARUH MEDIA PENGAJARAN BERBASIS WORD WALL KEPADA HASIL BELAJAR MATEMATIKA MURID ATAS MATERI UNSUR BANGUN DATAR GRUP III

Novelin Nababan¹, Natalina Purba², Eva Panggabean³

^{1,2,3}Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar, Indonesia

Corresponden E-mail; novelinnababan20@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Media Pengajaran Berbasis Word Wall Kepada Hasil Belajar Matematika Murid Atas Materi Unsur Bangun Datar Grup Iii Sdn 122377 Rakutta Sembiring. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, yakni metode adapun digunakan bagi meneliti suatu populasi serta sampel serta tujuan mengukur variabel tertentu secara objektif. Teknik pengambilan sampel secara umum boleh dibagi menjadi dua metode, yakni non-probability sampling serta probability sampling. sampel tentang kajian ini meliputi seluruh murid grup III SDN 122377 Rakuta Sembiring. media pengajaran berbasis word wall berpengaruh kepada hasil belajar matematika murid atas materi bangun datar di grup III SDN 122377 Rakutta Sembiring. Hal ini ditunjukkan mulai hasil uji hipotesis serta nilai signifikansi (16,379), di mana t hitung (16,379) lebih besar mulaipada t tabel (1,717), sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak serta hipotesis alternatif (H_a) diterima. Selain itu, hasil observasi juga menunjukkan kalau murid lebih aktif serta antusias tentang pengajaran ketika menggunakan media word wall dibandingkan serta pengajaran adapun tidak menggunakan media

Kata Kunci : Media Pengajaran, Wordwall, Hasil Belajar

Abstract

This study aims to determine the effect of Word Wall-based teaching media on students' mathematics learning outcomes on the material of plane geometry elements in group III of SDN 122377 Rakutta Sembiring. This study uses a quantitative method, namely a method used to examine a population and sample and the aim of measuring certain variables objectively. Sampling techniques can generally be divided into two methods, namely non-probability sampling and probability sampling. The sample of this study includes all students of group III of SDN 122377 Rakuta Sembiring. Word wall-based teaching media has an effect on students' mathematics learning outcomes on plane geometry material in group III of SDN 122377 Rakutta Sembiring. This is shown from the results of the hypothesis test and the significance value (16.379), where the calculated t (16.379) is greater than the t table (1.717), so that the null hypothesis (H_0) is rejected and the alternative hypothesis (H_a) is accepted. In addition, the results of observations also show that students are more active and enthusiastic about teaching when using word wall media compared to teaching when not using media.

Keywords: Teaching Media, Wordwall, Learning Outcomes.

PENDAHULUAN

Globalisasi telah memberikan dampak adapun signifikan kepada kehidupan masyarakat di seluruh dunia, baik secara positif maupun negatif. Salah satu dampak positif adapun boleh dilihat ialah perkembangan di bidang teknologi informasi serta komunikasi, adapun ialah ciri utama perkembangan global saat ini. Perubahan ini juga tercermin tentang cara pengajaran adapun semakin terdigitalisasi, di mana teknologi telah menjadi bagian integral mulai cara

pengajaran modern. tentang konteks globalisasi serta perkembangan teknologi adapun pesat, peran cara pengajaran tentang menjaga keseimbangan antara kemajuan teknologi serta pengembangan kualitas manusia menjadi penting (Agusti & Aslam, 2022).

Kemajuan ilmu pengetahuan serta teknologi, seperti halnya Revolusi Industri, membutuhkan fondasi pemikiran adapun matang serta kritis. Modernitas tentang aspek teknologi belum tentu dibarengi serta kematangan mental serta moral masyarakat tentang memanfaatkan teknologi secara etis serta bertanggung jawab di ruang publik (Novitasari, Indrawati, & Risfianty, 2018). Perkembangan revolusi industri adapun diawali serta Revolusi Industri 1.0 adapun ditandai serta produksi skala besar, dilanjutkan serta penemuan listrik, hingga 2.0, 3.0 melewati pengolahan data berbasis komputer, hingga 4.0 adapun ditandai serta kemampuan transmisi data melewati jaringan digital tanpa kontak fisik antarmanusia, telah membawa perubahan besar di berbagai sekto (Situmorang & Siahaan, 2019). Revolusi Industri 4.0 adapun ialah bagian mulai proyeksi teknologi maju Jerman tahun 2020, telah dicapai melewati penyempurnaan teknologi produksi serta pengembangan kebijakan strategis nasional. tentang hal ini, sektor pengajaran perlu terus beradaptasi serta perkembangan zaman, tentang hal teknologi pendidikan serta pemutakhiran kurikulum, sebagai landasan utama tentang membentuk generasi masa depan. bagi mengatasi ketertinggalan negara-negara maju, Revolusi Industri 4.0 telah membawa perubahan signifikan, baik di ranah fisik maupun virtual. Perkembangan ini ditandai serta integrasi fasilitas digital adapun memperkuat konektivitas global, menghilangkan batasan geografis, serta mempercepat cara transfer pengetahuan (Nabilah & Warmi, 2023). Menanggapi dinamika ini, muncullah konsep Pendidikan 4.0, sebuah pendekatan pendidikan adapun secara harmonis memadukan unsur manusia serta teknologi bagi mendorong inovasi serta kreativitas. Beralaskan penjelasan tersebut, kajian ini bertujuan bagi mengkaji dampak Revolusi Industri 4.0 kepada cara pengajaran di tengah globalisasi saat ini (Erfan, Sari, Suarni, Maulyda, & Indraswati, 2020).

Silakan datang serta diproduksi secara etis mulai bahasa Latin bagi RIR Pelari, pengikut Siapakah orang adapun PAC PBB Kuda A. Kurikulum saya bagi menghasilkan mulai Dunia olahraga tidak ada di Roma kuno . Kuno serta BERA ialah singkatan mulai ERAH . adapun mana? Harus mengikuti Oleh Pellari mulai mula sampai akhir (Sugiyana, 2023). Secara berkala , Silabus A ialah grup Informasi Truk derek IK adapun mana? Tentu. Diesel ialah pemakan kecepatan. Apa adapun telah saya lakukan? bagi Aksesibilitas Tujuan Pendidikannya (Rahayu, Pangestika, & Anjarini, 2022) Memahami kurikulum tentang artikel 19 Hukum 20 tahun tahun 2003 Salah satu perangkatnya ialah Re -en Canada serta Kontrak adapun mana? Terkait serta Tujuan , isi serta studi NPA NBA juga Metode Digunakan tentang instruksi Kegiatan pengajaran bagi Aksesibilitas Tujuan Pendidikan adapun mana? Diharapkan (Khasyi, Tarihoran, & Guven, 2024). Jadi Bisa Dsem tarik itu . Q U Requiem Saya ada di atas . Instruksi Penangkapan Sterling panah Ini Kangan Tujuan , isi , serta metode pengajaran serta pengajaran meliputi: serta Pertemuan serta adapun Digunakan bagi Aksesibilitas Kemampuan Apa adapun diharapkan Aplikasi Pad AT Apa adapun telah saya lakukan? Draf Kurikulum Ini ialah Pengalaman Hai , aku cinta kamu . Arti mulai garis adapun mana? Terkait serta Lintasan balap aa n menjadi cara pengajaran serta pengajaran adapun terstruktur .

Menurut Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, serta Teknologi Republik Indonesia (Filsafat serta John, 2022), kurikulum terbuka ialah metode pengajaran adapun fleksibel serta beragam adapun dirancang bagi memberikan murid waktu adapun cukup bagi memahami konsep serta mengembangkan keterampilan mereka. tentang pelaksanaannya, pendidik diberi kebebasan bagi memilih berbagai perangkat pengajaran bagi menyesuaikan cara pengajaran serta kebutuhan serta minat murid. serta demikian, kurikulum terbuka boleh dipahami sebagai model pengajaran adapun memberikan fleksibilitas bagi pendidik serta murid, menjadikan kegiatan belajar mengajar lebih efektif serta menyenangkan melewati penggunaan media pengajaran. Penggunaan media pengajaran ini berperan penting tentang meningkatkan kualitas pengajaran serta menciptakan pengalaman belajar adapun interaktif, sehingga mendorong murid bagi mengambil peran aktif sebagai subjek utama tentang cara pengajaran (Tasya & Abadi, 2019).

Secara historis, matematika berevolusi mulai aritmatika, suatu ilmu adapun berfokus atas perhitungan angka bagi menentukan kuantitas berbagai objek. Secara lebih luas, matematika didefinisikan sebagai cabang ilmu adapun mempelajari pola, struktur, perubahan, serta ruang. Bidang ini juga berkaitan erat serta logika, terutama tentang hal bentuk, struktur, kuantitas, serta konsep-konsep lain adapun berkaitan serta angka, seperti tentang studi aljabar, analisis, serta geometri. serta demikian, matematika boleh dianggap sebagai gabungan ilmu-ilmu adapun berkaitan serta perhitungan serta penalaran logis. Selain itu, ciri utama matematika ialah hubungannya serta logika serta rasionalitas, karena semua konsep serta prinsip adapun dikembangkan tentang ilmu ini selalu didasarkan atas penalaran logis serta fakta-fakta adapun pasti serta boleh diverifikasi di setiap cabangnya (Anugrah, Istiningsih, & Zain, 2022).

Meskipun demikian, banyak murid masih menganggap matematika sulit, tidak menarik, serta bahkan menakutkan. cara pengajaran seringkali dianggap membosankan, karena sebagian besar murid kesulitan memecahkan soal matematika. Beralaskan hal ini, boleh disimpulkan kalau matematika masih menjadi tantangan tentang pendidikan. Persepsi negatif kepada matematika, seperti anggapan kalau matematika itu sulit, membosankan, serta menakutkan, masih umum di kalangan murid. Hal ini diperparah serta rendahnya prestasi murid tentang matematika adapun mengkhawatirkan (M. Iqbal Al-Afghany, Gunawan Ikhtiono, 2021). Oleh karena itu, pendidik perlu berinovasi serta mengubah strategi pengajarannya, salah satunya serta mengintegrasikan media pengajaran adapun boleh meningkatkan minat serta motivasi murid.

Beralaskan pengajaran matematika, kita boleh menyimpulkan kalau matematika tidak lebih mulai sekadar alat bagi mencari kebenaran, sebagaimana diterima oleh sains serta akal sehat. Selain itu, menghubungkan serta memahami gambar serta diagram juga ialah cara berpikir, serta matematika juga mencari pemahaman konkret, adapun melibatkan diskusi serta data adapun valid (Aidah & Nurafni, 2022)

Dasar pengajaran matematika bukan hanya menghafal rumus, tetapi juga mengembangkan pemahaman konseptual adapun kuat serta mengembangkan keterampilan berpikir logis. atas tahap ini, matematika diajarkan secara bertahap, mulai adapun konkret ke abstrak, serta tujuan agar murid boleh menerapkan matematika tentang kehidupan sehari-hari, termasuk : melewati Sedang belajar serta matematika Elemen material - elemen bangunan

Datar. Belajar matematika , secara khusus Tuan PBB - Eleman Bowen Datar , Memberi Karakter Penting bagi Meningkatkan kinerja perkembangan kognitif murid . Kemampuan Beberapa perhitungan adapun baik sangatlah berguna . bagi Bimbingan soal - soal tematik , tetapi juga pelatihan logika , analisis , serta analisa Masalah (Oktariyanti, Frima, & Febriandi, 2021).

Sumber belajar ini tidak hanya berfungsi sebagai sumber belajar, tetapi juga sebagai media pengajaran serta alat penilaian adapun boleh menciptakan pengalaman belajar adapun menyenangkan bagi murid. Ketersediaannya di laptop serta ponsel pintar, adapun disempurnakan serta elemen visual, audio, animasi, serta permainan interaktif, dirancang bagi meningkatkan minat serta keterlibatan murid tentang cara pengajaran (Mangesthi, Setyawati, & Miyono, 2023). Selain itu, keberadaan media pengajaran adapun tepat serta efektif memungkinkan cara pengajaran berlangsung lebih terorganisir serta caraatis, karena media memudahkan pendidik tentang menyajikan materi serta cara adapun lebih menarik serta mudah dipahami, serta mendorong terciptanya lingkungan belajar adapun interaktif, bermakna, serta menyenangkan (Sari & Yarza, 2021).

Produktivitas rendah Belajar Manajemen CSW Tapi uangnya ada adapun mana? Sering ditemukan di Dunia Pendidikan. Salah. satu Bersiaplah bagi Meningkatkan keberhasilan belajar Apakah menerapkan inovasi tentang cara belajar mengajar , ada sesuatu adapun salah. Apa itu Tonya ? melewati Menggunakan Media Sedang belajar adapun mana? Sesuai . Penggunaan media Sedang belajar adapun mana? VRA TIF serta Menarik Desa Ra PKN Bisa bagi meningkatkan minat , Motivasi , serta Hasil B. L. C. S. W. A. Namun , Apa itu Nita ? TIDAK Semua pendidik berkualifikasi. Memilih serta Menggunakan Media Sedang belajar adapun mana? Menurut Isi Pelajaran serta Fitur murid . Akibatnya , CS ialah hal adapun sangat penting . Tertarik serta Saya kesulitan bagi mengerti. Topik adapun mana? Selain ikan, produktivitas rendah juga ikut terdampak Belajar.

Beralaskan observasi adapun dilakukan atas semester ganjil tahun ajaran 2025/2026, ditemukan kalau hasil belajar mata pelajaran matematika, khususnya atas materi unsur bangun datar di grup III, belum memenuhi standar adapun ditetapkan. Rata-rata hasil belajar murid berada di bawah Standar Capaian Tujuan pengajaran (KKTP) adapun ditetapkan sebesar 62. Temuan ini menunjukkan adanya permasalahan tentang pemahaman konseptual murid kepada materi unsur bangun datar.

Para pengkaji melakukan observasi di SDN 12237 Rakutta Sembiring selama lima hari, mulai tanggal 1 hingga 5 Juni 2025. Observasi ini bertujuan bagi mendapatkan pemahaman adapun komprehensif tentang dinamika interaksi antara murid, pendidik, serta lingkungan belajar. Selain itu, observasi juga dilakukan bagi mengidentifikasi berbagai faktor adapun memengaruhi cara pengajaran, serta perkembangan sosial serta emosional murid. melewati metode observasi langsung, para pengkaji berhasil mengumpulkan data empiris adapun mendalam terkait perilaku murid, strategi pengajaran adapun diterapkan pendidik, serta kondisi lingkungan grup adapun boleh berkontribusi kepada motivasi serta keterlibatan murid tentang cara pengajaran.

Data adapun disajikan tentang tabel menunjukkan kalau capaian pengajaran murid grup III atas materi unsur bangun datar geometri matematika semester ganjil tahun ajaran 2025/2026 belum memenuhi standar adapun diharapkan. Hal ini tercermin mulai capaian

pengajaran murid adapun tidak melampaui Kriteria Pencapaian Tujuan pengajaran (KKTP) adapun ditetapkan, yakni 62. Analisis nilai ulangan harian semester ganjil menunjukkan kalau mulai total 23 murid grup III, proporsi murid adapun mencapai ketuntasan belajar ialah 40% (13 siswa), sementara mayoritas murid, yakni 60% (16 siswa), mencapai ketuntasan belajar.

Mahon (Yuniar, Putra, Purwati, Hayatunnufus, & Nafi'ah, 2021) menjelaskan kalau istilah "media" berakar mulai kata Latin "media", adapun berarti perantara serta pembawa pesan. tentang konteks pengajaran, media berfungsi sebagai sarana penyampaian pesan serta informasi mulai sumber (pendidik) kepada penerima (siswa). Penggunaan media pengajaran adapun tepat diyakini berperan penting tentang keberhasilan cara pengajaran. Oleh karena itu, media pengajaran boleh dianggap sebagai jembatan adapun menghubungkan pendidik serta murid tentang cara transfer informasi. Keragaman media adapun tersedia memungkinkan penyampaian konsep adapun kompleks menjadi lebih mudah serta lebih menarik, sehingga berpotensi meningkatkan efektivitas serta efisiensi pengajaran serta mencapai tujuan pengajaran serta lebih baik (Arrosyad, Antika, Dzulqa, & Balqis, 2023).

Beralaskan permasalahan adapun ditemukan di SDN 122377 Rakutta Sembirin, cara pengajaran di grup III membutuhkan dukungan media pengajaran adapun tepat serta efektif bagi membantu murid memahami materi adapun disampaikan pendidik serta mendukung keberhasilan pengajaran adapun optimal. Oleh karena itu, pendidik perlu menguasai serta memanfaatkan perangkat teknologi tentang merancang media pengajaran adapun tepat serta menarik, agar murid boleh terlibat aktif tentang kegiatan pengajaran. Hal ini akan menciptakan lingkungan grup adapun menyenangkan, sekaligus meningkatkan minat serta antusiasme murid tentang mengikuti pengajaran. Salah satu media alternatif adapun boleh digunakan ialah media pengajaran berbasis Wordwall.

Word Wall ialah produk adapun dikembangkan melewati kolaborasi multidisiplin adapun melibatkan para ahli mulai berbagai bidang, termasuk pemrograman, desain, serta pendidikan. Listari menjelaskan Word Wall sebagai platform mulaing adapun menarik adapun boleh digunakan bagi merancang soal latihan tentang format permainan, sehingga menciptakan pengalaman belajar adapun berpotensi menyenangkan bagi murid. Integrasi elemen audiovisual, seperti suara serta gambar, serta fitur gamifikasi tentang Word Wall, diharapkan boleh meningkatkan minat serta motivasi belajar murid. serta demikian, media pengajaran berbasis Word Wall boleh dikonseptualisasikan sebagai platform mulaing adapun interaktif serta menarik adapun dirancang bagi memfasilitasi terciptanya lingkungan belajar adapun aktif serta menyenangkan di tentang grup.

Word Wall ialah aplikasi digital berbasis jaringan adapun mengusung konsep gamifikasi, menyediakan berbagai fitur permainan serta kuis interaktif adapun boleh digunakan pendidik sebagai alat asesmen pengajaran (Permana & Kasriman, 2022). Menurut Lesatari (Hermiyanto & Wahyudi, 2022) Word Wall bermanfaat sebagai sumber belajar serta alat riset adapun menyenangkan bagi murid. Permainan ini boleh digunakan di laptop serta ponsel pintar. Aplikasi Word Wall ini dilengkapi gambar, audio, animasi, serta permainan interaktif adapun boleh menarik minat murid.

Motivasi bagi menyelidiki pengaruh penerapan media pengajaran berbasis word wall kepada hasil belajar matematika murid, khususnya atas materi unsur-unsur bangun ruang,

dilatarbelakangi oleh motivasi bagi menyelidiki pengaruh media pengajaran berbasis word wall kepada hasil belajar matematika murid, khususnya atas materi unsur-unsur bangun ruang . Pemilihan word wall sebagai media intervensi didasarkan atas kemampuannya tentang menyajikan materi pengajaran secara menarik serta interaktif, adapun diharapkan boleh meningkatkan motivasi belajar murid. kajian ini difokuskan atas murid grup III SDN 12377 Rakutta Sembiring, mengingat masih rendahnya pemahaman murid kepada materi unsur-unsur bangun ruang serta terbatasnya ragam media pengajaran adapun tersedia. melewati kajian ini, diharapkan boleh diperoleh bukti empiris tentang keefektifan penggunaan word wall tentang meningkatkan hasil belajar murid , sekaligus berperan penting tentang meningkatkan mutu pengajaran matematika secara komprehensif.

Beralaskan latar belakang tersebut, pengkaji bermaksud melakukan kajian serta judul “Pengaruh Media pengajaran Berbasis Word Wall kepada Hasil Belajar Matematika murid atas Materi Unsur Bangun Datar grup III SDN 122377 Rakutta Sembiring”.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, yakni metode adapun digunakan bagi meneliti suatu populasi serta sampel serta tujuan mengukur variabel tertentu secara objektif. Menurut Sugiuno (Jauhar & Nur, 2022) metode kuantitatif didasarkan atas paradigma positivis, di mana pengambilan sampel dilakukan secara acak , pengumpulan data menggunakan instrumen standar, serta analisis data dilakukan serta metode statistik. pengkaji memilih metode ini karena boleh memberikan tingkat akurasi adapun tinggi tentang menilai efek perlakuan, yakni serta membandingkan hasil sebelum serta sesudah perlakuan. Dalam kajian ini, terdapat tiga jenis desain eksperimen adapun umum digunakan, yakni: metode deskriptif, metode komparatif, kajian survei, kajian ex post facto, kajian eksperimental, serta metode subjek tunggal (Minarta & Pamungkas, 2022) kajian ini menggunakan eksperimen, yakni jenis desain pra-eksperimental.

Dalam kajian ini, terdapat tiga jenis desain adapun umum digunakan: desain statistik grup, kajian eksperimen semu, serta desain pre-tes-post-tes grup. Desain pre-tes-post-tes grup diadopsi tentang kajian ini . Desain ini dipilih karena kajian dilakukan di grup tertentu, di mana grup tersebut terlebih dahulu diberikan pre-tes sebelum menerapkan perlakuan berupa media dinding kata interaktif. Setelah perlakuan, grup tersebut kemudian diberikan post-tes, adapun memungkinkan kajian bagi membandingkan hasil sebelum serta sesudah perlakuan. Desain ini juga dipilih karena penulis menghadapi berbagai kendala serta keterbatasan tentang menentukan sampel, sehingga kajian dilakukan hanya atas satu grup.

Oleh karena itu, boleh disimpulkan kalau hubungan antara ketiganya ialah sebagai berikut. O1 (pre-test) ialah tahap mula sebelum perlakuan diberikan kepada murid, di mana mereka terlebih dahulu mengikuti tes mula bagi mengukur kondisi mula mereka mengenai keterampilan serta konten pengajaran mereka. Setelah itu, X (perlakuan) diberikan tentang bentuk penggunaan media pengajaran berbasis word wall. atas tahap ini, eksperimen dilakukan serta menerapkan pengajaran kepada murid menggunakan media. Selanjutnya, dilakukan O2 (post-test), adapun ialah tes akhir adapun diberikan setelah perlakuan bagi mengukur sejauh mana hasil belajar murid mengalami perubahan serta peningkatan setelah pengajaran serta

media word wall .Lokasi kajian ialah tempat di mana kajian akan dilakukan bagi mengumpulkan data. kajian ini akan dilaksanakan di SDN 122377 Rakutta Sembiring atas semester ganjil tahun ajaran 2025/2026. Menurut Sugiono (Antika, Syamsuyurnita, Saragih, & Sari, 2023) populasi ialah suatu wilayah umum adapun terdiri mulai objek serta subjek adapun mempunyai karakteristik serta ciri-ciri tertentu adapun ditentukan oleh pengkaji bagi diteliti serta ditarik kesimpulannya. serta demikian, populasi boleh dipahami sebagai seluruh elemen adapun berkaitan serta permasalahan penelitian, adapun menjadi dasar pengumpulan serta analisis data. tentang konteks ini, populasi berfungsi sebagai dasar bagi memperoleh hasil adapun representatif, sehingga hasil kajian boleh memberikan gambaran adapun akurat serta mendalam tentang fenomena adapun diteliti.

Sampel ialah sebagian mulai populasi adapun diambil serta menggunakan suatu teknik pengambilan sampel. Teknik pengambilan sampel secara umum boleh dibagi menjadi dua metode, yakni non-probability sampling serta probability sampling . Non-probability sampling meliputi systematic sampling, quota sampling, random sampling, purposive sampling, serta jenuh. Sedangkan probability sampling meliputi simple random sampling, proporsional stratified random sampling, asymmetric stratified random sampling, serta area cluster sampling (Rahma serta Rahaju, 2020:9) . tentang pengambilan sampel, terdapat jenis sampel adapun tidak memberikan kesempatan adapun sama bagi memilih setiap anggota populasi sebagai bagian mulai sampel. kajian ini menggunakan metode non-probability sampling sebagai metode pengambilan sampel jenuh. Jenuh ialah teknik pengambilan sampel serta semua anggota populasi. pengkaji memilih teknik pengambilan sampel jenuh ini karena di sekolah tersebut hanya terdapat satu grup, khususnya bagi grup III. Oleh karena itu, sampel tentang kajian ini meliputi seluruh murid grup III SDN 122377 Rakuta Sembiring.

Setelah memperoleh data melewati metode pengumpulan data, pengkaji perlu segera memproses data tersebut. Tahap analisis data mencakup beberapa langkah, termasuk uji normalitas bagi menentukan distribusi data serta uji hipotesis bagi memverifikasi validitas hipotesis serta perbedaan adapun diajukan tentang penelitian. Uji normalitas ialah uji apakah suatu sampel berdistribusi normal serta tidak. Pengujian normalitas data boleh dilakukan serta berbagai metode uji probabilitas normal. tentang kajian konten, SPSS boleh digunakan bagi menguji normalitas data menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov menggunakan program SPSS 25. Tingkat signifikansinya ialah 0,05.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penjelasan hasil penelitian

Deskripsi Data

Penelitian ini dilaksanakan atas tahun 2025 tentang lingkup tahun ajaran 2025/2026 di SDN 122377 Rakutta Sembiring, Kecamatan Siantar Martoba, Kota Pematang Siantar, Sumatera Utara. Tujuan kajian ini ialah bagi menganalisis pengaruh penggunaan media pengajaran berbasis Wordwall kepada hasil belajar matematika atas materi unsur bangun datar murid grup III.

Pengujian hipotesis

SDN 122377 Jalan Rakota Sembiring berpengaruh kepada hasil belajar matematika atas materi unsur bangun datar di grup III. Berikut ialah hasil uji hipotesis menggunakan uji-t sampel berpasangan. Tujuan uji sampel berpasangan 1 ialah bagi menentukan apakah rata-rata mulai dua sampel berpasangan berbeda serta tidak. Kedua sampel adapun dimaksud ialah sampel adapun sama tetapi mempunyai dua data. Hasil uji hipotesis menggunakan uji sampel berpasangan ialah sebagai berikut :

Tabel 1. Uji pola berpasangan

| | Perbedaan berpasangan | tiga | DF | Tanda (2 titik) | | | | | |
|--------------|-----------------------|-----------|---------|-----------------|----------|----------------|-----------------------------|-----------------------------|----------------------------|
| | | | | | Arti | Simpangan baku | Kesalahan standar rata-rata | Interval 95% mulai Di bawah | kepercayaan perbedaan Atas |
| Pasangan n 1 | Pasca-tes Pra-tes | -24.00000 | 6.87300 | 1.46533 | 20.95268 | 27.04732 | 16.379 | 21 | .000 |

Pembahasan

Mmemiliki pengaruh *media pengajaran berbasis dinding kata* kepada hasil belajar matematika murid . SDN 122377 Unsur-unsur Bangun Datar di grup III Rakota Sembiring. pengkaji memilih topik ini agar murid boleh melatih ketepatan, kecermatan, serta kecermatan serta kecepatan tentang menyelesaikan masalah adapun membutuhkan lingkungan adapun menyenangkan, edukatif, serta menyenangkan tentang cara pengajaran, serta mampu berkolaborasi serta sesama murid secara individu serta grup bagi meningkatkan hasil belajar murid (Puspitasari & Airlanda, 2021). Dalam kajian ini, para pengkaji sebelumnya telah *menguji suatu instrumen di sekolah dasar negeri*. 125543 Jalan Faral Pasaribo grup III bagi menentukan berapa banyak soal adapun benar. Setelah itu, pengkaji akan melakukan uji validitas, reliabilitas, daya pembeda, serta tingkat kesulitan atas 40 soal tes. Uji validitas terdiri mulai 40 soal adapun diberikan kepada 22 murid (n) serta r tabel sebesar 0,432 . Soal-soal tes tersebut dianggap valid. Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ (Kusuma & Hamidah, 2019).

Beralaskan uji validitas, boleh disimpulkan kalau mulai 40 pernyataan adapun diuji, 25 pernyataan dianggap valid karena $r_{hitung} > r_{tabel}$. Sementara itu, 15 mulai 40 item adapun tersedia salah. Uji reliabilitas menunjukkan kalau Koefisien Richardson 20 = 0,82. Jika nilai Koefisien Richardson 20 > 0,60, berarti butir instrumen tersebut "reliabel". Beralaskan tingkat kesukaran, standar tersulit mempunyai 1 soal, standar sulit mempunyai 4 soal, standar sedang mempunyai 3 soal, standar mudah mempunyai 10 soal, serta standar sangat mudah mempunyai 7 soal. atas tabel daya pembeda, boleh disimpulkan kalau tes daya pembeda mempunyai 18 soal serta kualitas sangat baik, 5 soal serta kualitas baik, serta 2 soal serta kualitas cukup (Haruna & Fajar, 2021).

Sebelum perlakuan, diberikan pre-test bagi mengetahui keterampilan mula murid. Sebelum perlakuan, diberikan pre-test bagi menguji penguasaan materi murid. mulai pre-test,

diperoleh skor rata-rata sebesar 56,7. Skor minimum ialah 32 serta skor tertinggi ialah 76 (Purwaningsih, 2018). Setelah keterampilan mula murid diketahui, murid diberikan *perlakuan serta menggunakan media pengajaran Word Wall*. Setelah mengajarkan materi di akhir pertemuan, diberikan post-test. Setelah menerima perlakuan, diberikan post-test bagi menguji penguasaan materi murid. mulai post-test, diperoleh skor rata-rata sebesar 80,72. Dimana skor minimum ialah 60 serta skor tertinggi ialah 96. Hal ini menunjukkan kalau skor rata-rata post-test lebih tinggi mulai skor rata-rata pre-test (Kusumaningrum & Nuriadin, 2022).

Beralaskan rata-rata hasil post-test, pengajaran menggunakan media berbasis word wall mempunyai hasil belajar adapun lebih baik. Setelah diperoleh rata-rata hasil pre-test serta post-test, pengkaji menghitungnya serta uji hipotesis menggunakan paired sample t-test bagi mengetahui apakah media berbasis *word wall* berpengaruh kepada hasil belajar murid. Beralaskan tabel uji paired sample t-test, nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000. Jadi $0,000 < 0,05$. boleh disimpulkan ya ditolak serta ya diterima adapun berarti terdapat pengaruh *media berbasis word wall kepada konten materi unsur bangun datar di grup III SDN 122377 Rakkuta Sembiring*.

KESIMPULAN

Mmedia pengajaran berbasis word wall berpengaruh kepada hasil belajar matematika murid atas materi bangun datar di grup III SDN 122377 Rakutta Sembiring. Hal ini ditunjukkan mulai hasil uji hipotesis serta nilai signifikansi (16,379), di mana t hitung (16,379) lebih besar mulaipada t tabel (1,717), sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak serta hipotesis alternatif (H_a) diterima. Selain itu, hasil observasi juga menunjukkan kalau murid lebih aktif serta antusias tentang pengajaran ketika menggunakan media word wall dibandingkan serta pengajaran adapun tidak menggunakan media

REFERENCES

- Agusti, N. M., & Aslam, A. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5794–5800. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3053>
- Aidah, N., & Nurafni, N. (2022). Analisis Penggunaan Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran Ipa Kelas IV DI SDN CIRACAS 05 PAGI. *Pionir: Jurnal Pendidikan*, 11(2). <https://doi.org/10.22373/pjp.v11i2.14133>
- Antika, S., Syamsuyurnita, Saragih, M., & Sari, S. P. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Leaflet Berbasis Culture Responsif Teaching Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas 2 Sanggar Bimbingan Kampung Bharu Malaysia. *Journal Of Social Science Research*, 3(3), 9945-9956.
- Anugrah, A., Istiningsih, S., & Zain, M. I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis Game Edukasi Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VI SDN 48 Cakranegara. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(3), 208–216. Opgehaal van <https://jurnal.educ3.org/index.php/pendagogia/article/view/81>
- Arrosyad, M. I., Antika, D., Dzulqa, E. T., & Balqis, M. (2023). Analisis Penggunaan Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Terpadu untuk Meningkatkan Daya Tarik Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *IJM: Indonesian Journal of Multidisciplinary*, 1(2), 414–423.

<https://doi.org/https://journal.csspublishing.com/index.php/ijm/article/view/150>

- Erfan, M., Sari, N., Suarni, N., Maulyda, M. A., & Indraswati, D. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together (Nht) Tema Perkalian Dan Pembagian Pecahan. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, 8(1), 108. <https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v8i1.588>
- Haruna, N. H., & Fajar, M. (2021). Pengaruh Manajemen Waktu Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XII IPS SMA Perguruan Islam Makassar Di Masa Pandemi Covid-19. *Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 13–21. <https://doi.org/10.30605/pedagogy.v6i1.1194>
- Hermiyanto, D. L., & Wahyudi, W. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Pomewall (Media Pop Up dan Game Wordwall) untuk Pembelajaran Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(11), 4644–4648. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i11.1104>
- Jauhar, S., & Nur, N. (2022). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis TPACK pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas V SDS IT Rabbani Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone. *Global Journal Teaching Professional*, 1(3), 371–378.
- Khasyi, R. A. A., Tarihoran, N., & Guven, S. (2024). Analysis of the Use of the Wordwall Application in Learning English Using Chromebook for Vocabulary. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(4), 961–972.
- Kusuma, J. W., & Hamidah, H. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran ARIAS dan Cooperative Script terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 2(1), 62–67. <https://doi.org/10.24176/anargya.v2i1.3460>
- Kusumaningrum, R. S., & Nuriadin, I. (2022). Pengaruh Pendekatan Matematika Realistik Berbantu Media Konkret terhadap Kemampuan Representasi Matematis Siswa. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6613–6619. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3322>
- M. Iqbal Al-Afghany, Gunawan Ikhtiono, S. (2021). Model Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Akidah Akhlak. *Jurnal Penelitian Pendidikan Sosial Humaniora*, 6(1), 25–31. <https://doi.org/10.32696/jp2sh.v6i1.717>
- Mangesthi, V. P., Setyawati, R. D., & Miyono, N. (2023). Pengaruh Pendekatan Tarl Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Ivb Di Sdn Karanganyar Gunung 02. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 19097–19104.
- Minarta, S. M., & Pamungkas, H. P. (2022). Efektivitas media wordwall untuk meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa man 1 lamongan. *Oikos: Jurnal Ekonomi dan Pendidikan Ekonomi*, 6(2), 189–199.
- Nabilah, N. P., & Warmi, A. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Website Wordwall Games terhadap Motivasi Belajar Matematika di Kelas VIII SMPN 2 Jalancagak. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara*, 4(2), 1454–1464. <https://doi.org/https://doi.org/10.55338/jpkmn.v4i2.1062>
- Novitasari, D., Indrawati, I., & Risfianty, D. K. (2018). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Dengan Pendekatan Saintifik Berbasis GeoGebra Untuk SMA di Mataram. *Jurnal Math Educator Nusantara: Wahana Publikasi Karya Tulis Ilmiah di Bidang Pendidikan Matematika*, 4(2), 186. <https://doi.org/10.29407/jmen.v4i2.12526>
- Oktariyanti, D., Frima, A., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Online

Berbasis Game Edukasi Wordwall Tema Indahnya Kebersamaan pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4093–4100. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1490>

Permana, S. P., & Kasriman, K. (2022). Pengaruh media pembelajaran Wordwall terhadap motivasi belajar IPS kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7831–7839.

Purwaningsih, S. (2018). Pengaruh Keaktifan Dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Materi Turunan Fungsi Pada Siswa Kelas XI IS 2 SMA N 15 Semarang. *Jurnal Karya Pendidikan Matematika*, 5(2), 63. <https://doi.org/10.26714/jkpm.5.2.2018.63-67>

Puspitasari, R. Y., & Airlanda, G. S. (2021). Meta-Analisis Pengaruh Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik (PMR) Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1094–1103. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.878>

Rahayu, P., Pangestika, R. R., & Anjarini, T. (2022). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Peserta Didik melalui Penerapan Model Pembelajaran Talkingstick Berbantuan Media Wordwall pada Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Journal on Teacher Education*, 4(1), 385–394. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jote.v4i1.5901>

Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan Wordwall Pada Pembelajaran Ipa Bagi Guru-Guru Sdit Al-Kahfi. *Selaparang Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2), 195. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i2.4112>

Situmorang, A. S., & Siahaan, F. B. (2019). Desain Model Pencapaian Konsep Belajar Mahaiswa Fkip Uhn. *Jurnal Penelitian Bidang Pendidikan*, 25(1), 55–61.

Sugiyana, S. (2023). Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Radec Berbantu Wordwall Pada Materi Sistem Gerak. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 1(9), 81–90. <https://doi.org/https://doi.org/10.9644/sindoro.v1i9.1179>

Tasya, N., & Abadi, A. P. (2019). Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Sesiomedika*, 660–662.

Yuniar, A. I. S., Putra, G. A., Purwati, N. E., Hayatunnufus, U., & Nafi'ah, U. (2021). HITARI (Historical-archaeology Heritage Riddle): Pemanfaatan wordwall sebagai media ajar Indonesia zaman prasejarah di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Integrasi dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial (JIHIS)*, 1(11), 1182–1190. <https://doi.org/10.17977/um063v1i11p1182-1190>