Meningkatkan hasil belajar siswa pada materi penjumlahan pecahan melalui media wordwall quis game dikelas V SDN 17 LIMBOTO

Dina[1], Yusraningsih H. Pongoliu[2], Yulanti S. Mooduto[3]

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Muhammadiyah Gorontalo

Email:dinamukajim@gmail.com,yusraningsihpongoliu@umgo.ac.id,

yulantimooduto@umgo.ac.d

Abstract:

This study aims to improve students' learning outcomes in the topic of fraction addition through the use of the Wordwall Quiz Game media in fifth-grade students at SDN 17 Limboto. This research employed a Classroom Action Research (CAR) approach using the Kemmis and McTaggart model, which was conducted in two cycles. The research subjects consisted of 31 students. Data collection techniques included observation, tests, and documentation.

The results of the study indicate a significant improvement in students' learning outcomes. In the preliminary observation stage, only 42% of students achieved learning mastery. In Cycle I, mastery increased to 80.64%, and in Cycle II, it further improved to 90.32%.

These findings demonstrate that the use of Wordwall Quiz Game media can enhance student engagement, learning motivation, and understanding of mathematical concepts. Therefore, this media is effective as an innovative learning alternative to improve elementary school students' learning outcomes.

Keywords: *Addition of fractions, media wordwall quis game*

Abstrak:

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi penjumlahan pecahan melalui penggunaan media Wordwall Quiz Game di kelas V SDN 17 Limboto. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian berjumlah 31 siswa. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, tes, dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa. Pada tahap observasi awal, hanya 42% siswa yang mencapai ketuntasan belajar. Pada siklus I, ketuntasan meningkat menjadi 80,64%, dan pada siklus II meningkat kembali menjadi 90,32%.

Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media Wordwall Quiz Game mampu meningkatkan keterlibatan siswa, motivasi belajar, serta pemahaman konsep matematika. Dengan demikian, media ini efektif digunakan sebagai alternatif pembelajaran inovatif dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar.

Kata kunci: Penjumlahan pecahan, Media Wordwall Quis game.