UNIVERSITAS PASUNDAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PENDAS : JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN DASAR
Jl. Tamansari No. 4 s.d. 8 Kota Bandung.
e-mail : jurnalilmiahpendas@unpas.ac.id
Web OJS 3.0: http://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas HP (085223970654)

SURAT KETERANGAN PENERBITAN ARTIKEL (LOA)

Nomor Surat : 3935 / DR / Pendas / IV / 2026

Saya yang bertandatangan di bawah ini sebagai Pemimpin Redaksi Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, menyatakan dengan sesungguhnya bahwa artikel dengan judul : **Meningkatkan hasil belajar siswa pada materi penjumlahan pecahan melalui media wordwall quis game dikelas V SDN 17 LIMBOTO** dan identitas penulis sebagai berikut.

Nama Penulis	: **Dina, Yusraningsih H. Pongoliu, Yulanti S. Mooduto**
Asal Institusi	: **Universitas Muhammadiyah Gorontalo**
Penerbitan	: **Volume 11 No. 2, Juni 2026**

Artikel yang bersangkutan akan diterbitkan pada jurnal Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar paling lambat **Awal Juni Tahun 2026.**
Demikian agar yang berkepentingan maklum. Terima kasih.

Bandung, 22 April 2026

Ketua Dewan Redaksi Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar

Acep Roni Hamdani, M.Pd.
NIDN. 0418048903

Catatan : Surat ini sah dan valid apabila hasil scan QR Code sesuai dengan identitas penulis dalam surat ini.

INDEXING

ISSN Cetak : 2477-2143 (SK ISSN CETAK PDII LIPI 0005.24772143/JI.3.1/SK.ISSN/2015)
http://u.lipi.go.id/1446425139
ISSN Online : 2548-6950 (SK ISSN ONLINE PDII LIPI : 0005.25486950/JI.3.1/SK.ISSN/2016.12)
http://u.lipi.go.id/1457947422

UNIVERSITAS PASUNDAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PENDAS : JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN DASAR
Jl. Tamansari No. 4 s.d. 8 Kota Bandung.
e-mail : jurnalilmiahpendas@unpas.ac.id
Web OJS 3.0: http://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas HP (085223970654)

SERTIFIKAT AUTHOR

Nomor Sertifikat : 3935 / DR /Pendas / AU / IV / 2026

Sertifikat Ini Diberikan Kepada:

Dina, Yusraningsih H. Pongoliu, Yulanti S. Mooduto

Atas Dedikasinya Mengirimkan Artikel dengan Judul:
Meningkatkan hasil belajar siswa pada materi penjumlahan pecahan melalui media wordwall quis game dikelas V SDN 17 LIMBOTO yang terbit di Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar pada **Volume 11 No. 2, Juni 2026**

Bandung, 22 April 2026
Ketua Dewan Redaksi Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar

Acep Roni Hamdani, M.Pd.
NIDN. 0418048903

Catatan : Surat ini sah dan valid apabila hasil scan QR Code sesuai dengan identitas penulis dalam surat ini.

INDEXING

ISSN Cetak : 2477-2143 (SK ISSN CETAK PDII LIPI 0005.24772143/JI.3.1/SK.ISSN/2015)
http://u.lipi.go.id/1446425139
ISSN Online : 2548-6950 (SK ISSN ONLINE PDII LIPI : 0005.25486950/JI.3.1/SK.ISSN/2016.12)
http://u.lipi.go.id/1457947422

UNIVERSITAS PASUNDAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PENDAS : JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN DASAR
Jl. Tamansari No. 4 s.d. 8 Kota Bandung.
e-mail : jurnalilmiahpendas@unpas.ac.id
Web OJS 3.0: http://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas HP (085223970654)

SURAT KETERANGAN TELAH MENGIRIMKAN ARTIKEL

Nomor Surat : 3935 / DR / SKA / Pendas / IV / 2026

Saya yang bertanda tangan di bawah ini dengan identitas sebagai berikut:
Nama : Acep Roni Hamdani, M.Pd.
Jabatan : Ketua Dewan Redaksi Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar
Pekerjaan : Dosen Universitas Pasundan

Dengan ini menerangkan bahwa.
Nama : Dina, Yusraningsih H. Pongoliu, Yulanti S. Mooduto
Asal Institusi : Universitas Muhammadiyah Gorontalo

Telah Mengirimkan Artikel dengan Judul: **Meningkatkan hasil belajar siswa pada materi penjumlahan pecahan melalui media wordwall quis game dikelas V SDN 17 LIMBOTO** yang terbit di Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar pada **Volume 11 No. 2, Juni 2026**

Demikian surat keterangan ini saya buat dengan sungguh-sungguh, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.
Atas perhatian dan Kerjasama Bapak/Ibu, kami ucapkan terima kasih.

Bandung, 22 April 2026
Ketua Dewan Redaksi Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar

Acep Roni Hamdani, M.Pd.
NIDN. 0418048903

Catatan : Surat ini sah dan valid apabila hasil scan QR Code sesuai dengan identitas penulis dalam surat ini.

INDEXING

ISSN Cetak : 2477-2143 (SK ISSN CETAK PDII LIPI 0005.24772143/JI.3.1/SK.ISSN/2015)
http://u.lipi.go.id/1446425139
ISSN Online : 2548-6950 (SK ISSN ONLINE PDII LIPI : 0005.25486950/JI.3.1/SK.ISSN/2016.12)
http://u.lipi.go.id/1457947422

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.

1. PENDAHULUAN

Di zaman sekarang, teknologi berkembang dengan sangat cepat dan sudah jadi bagian dari kehidupan sehari-hari. Mulai dari belanja online, bekerja jarak jauh, sampai belajar dari rumah semuanya bisa dilakukan lewat internet dan perangkat digital. Dunia pendidikan pun ikut terdampak. Dulu, belajar hanya terjadi di dalam kelas dengan guru sebagai sumber utama. Tapi sekarang, pembelajaran dapat dilakukan di berbagai tempat dengan bantuan teknologi seperti kecerdasan buatan dan aplikasi pembelajaran interaktif. Melihat perubahan ini, jelas bahwa sistem pendidikan yang lama sudah tidak cukup untuk menghadapi tantangan zaman.

Transformasi dari kelas tradisional menuju pembelajaran berbasis digital merupakan sebuah perubahan besar yang dipacu oleh kemajuan teknologi digital. Pembelajaran digital menawarkan fleksibilitas dan keberagaman sumber belajar yang lebih luas, perubahan ini juga menuntut kesiapan semua elemen Pendidikan, baik dari infrastruktur, kompetensi guru, maupun kesiapan siswa. Selain itu pergeseran cara pandang ini mengharuskan adanya penyesuaian kurikulum serta pembaruan guru sebagai fasilitator pembelajaran aktif. Kompetensi digital menjadi prasyarat penting agar penggunaan teknologi tidak sekedar menjadi alat bantu, melainkan benar-benar mampu meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar (Parisu, 2025). Salah satu tantangan besar yang sering guru temui dalam proses mengajar dalam proses pembelajaran adalah ketika hasil belajar siswa tidak sesuai dengan yang diharapkan. Padahal, guru sudah menyampaikan materi dan memanfaatkan waktu sebaik mungkin. Namun, kenyataannya masih banyak siswa yang belum benar-benar paham. Situasi ini bisa terjadi karena berbagai hal, seperti perbedaan cara belajar tiap siswa, kurangnya ketertarikan terhadap pelajaran, atau pendekatan mengajar yang kurang cocok. Tentu saja, hal ini mendorog guru untuk menjadi lebih kreatif dan menemukan alat bantu belajar yang tepat guna, supaya semua siswa bisa memahami materi dan pencapaian akademik siswa bisa meningkat.

Teknologi yang terus berkembang, proses belajar bisa dibuat jauh lebih menarik dan menyenangkan. Sekarang sudah banyak sarana belajar yang bersifat interaktif seperti game edukasi dan konten visual digital yang membantu siswa memahami pelajaran melalui pendekatan yang lebih nyata serta mudah dipahami (Resti et al. 2024). Seorang guru seharusnya mampu berinovasi dan bersikap kreatif dalam merancang strategi

pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan mendorong eksplorasi agar siswa lebih bersemangat, terlibat dan menikmati proses belajar. Penggunaan media pembelajaran yang kaku dan kurang menarik sering kali membuat siswa cepat merasa bosan. Hal ini berdampak besar pada hasil belajar mereka, bahkan bisa membuat mereka kehilangan semangat dan enggan mengikuti pelajaran (Lidesti, 2024). Jika dimanfaatkan dengan baik, teknologi mampu menjadikan pembelajaran menarik serta mudah dimengerti, sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka yang mendorong guru untuk lebih kreatif dan fleksibel dalam mengajar serta memberi kebebasan bagi siswa belajar sesuai minat dan gaya masing-masing, sehingga kegiatan belajar tidak lagi terasa kaku, melainkan menjadi pengalaman yang menyenangkan dan bermakna, terutama untuk materi pembelajaran matematika.

Matematika adalah disiplin ilmu yang diajarkan di setiap jenjang sekolah, mulai dari TK sampai institusi pendidikan tinggi. sejumlah ide matematika yang terhubung dengan aktivitas harian gunakan dalam berbagai kegiatan. Matematika juga merupakan dasar dalam mempengaruhi sisi kehidupan manusia. Pembelajaran matematika pada jenjang pendidikan dasar menjadi menarik karena pada usia ini, anak-anak sedang berada dalam masa perkembangan kemampuan berpikir. Penekanan dalam pembelajaran matematika, baik di tingkat dasar maupun perguruan tinggi, tidak hanya terletak pada penguasaan materi, tetapi juga pada pengembangan kemampuan bernalar, pemecahan masalah, pembentukan sikap, serta keterampilan dalam menerapkan matematika (Rahmaini dan Ogylva Chandra, 2024). Namun demikian, kondisi pendidikan matematika saat ini masih cukup memprihatinkan. Rendahnya hasil belajar siswa menunjukkan bahwa banyak di antara siawa merasa bahwa matematika itu susah dan tidak menarik untuk dipelajari. Hal ini terjadi karena sifat materi matematika yang abstrak dan kompleks, serta penyampaian materi yang masih didominasi oleh media konvensional. Kurangnya pendekatan yang melibatkan kegiatan praktis dalam pembelajaran membuat siswa kesulitan memahami materi dan akhirnya kehilangan minat dalam belajar matematika (Lidesti, 2025).

Salah satu manifestasi nyata dari rendahnya pemahaman siswa dalam matematika terlihat pada pembelajaran materi pecahan. Banyak siswa menemui hambatan dalam mengerti dasar-dasar pecahan, khususnya dalam melakukan operasi penjumlahan pecahan yang mengharuskan mereka untuk menyamakan penyebut. Kesulitan ini umumnya disebabkan oleh kurangnya kesempatan bagi siswa untuk memvisualisasikan dan memanipulasi pecahan secara konkret dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang berfokus pada prosedur algoritmik tanpa pemahaman konseptual yang memadai menyebabkan peserta didik biasanya sekadar mengingat langkah-langkah penyelesaian tanpa menyerap esensinya. Dampaknya, siswa rentan melakukan kesalahan dalam

pengerjaan soal dan mengalami tekanan yang berujung pada rendahnya minat serta motivasi dalam mempelajari materi pecahan.

Berdasarkan hasil observasi di kelas V SDN 17 LIMBOTO, Kabupaten Gorontalo, tahun pelajaran 2024/2025, ditemukan bahwa dalam kegiatan pembelajaran matematika, guru cenderung masih mengandalkan media yang bersifat tradisional, seperti papan tulis dan buku pelajaran, pada materi penjumlahan pecahan, dan Pemanfaatan media digital dalam proses belajar mengajar belum optimal, sehingga suasana belajar cenderung monoton dan berpusat pada guru. Akibatnya, keterlibatan aktif siswa menjadi kurang dan siswa mudah merasa bosan dengan materi yang disampaikan.

Hal ini terlihat dari kondisi di kelas, di mana siswa sering keluar masuk saat pembelajaran berlangsung, yang tentu berdampak pada rendahnya hasil belajar. terutama Hasil belajar siswa pada materi penjumlahan pecahan yang masih rendah, dengan sebagian besar siswa belum mencapai KKM. Dari total 31 siswa, hanya 13 siswa yang memenuhi standar KKM 75, dalam persentase ketuntasan sebesar 42%, sedangkan 18 siswa atau 58% belum tuntas karena memperoleh nilai di bawah 75. Guru sudah mencoba mengoptimalkan capaian siswa melalui pembiasaan soal-soal tambahan, membentuk kelompok belajar, dan mengulang materi di akhir pelajaran. langkah itu belum menunjukkan kemajuan berarti. Penyebabnya selama pembelajaran, guru masih lebih fokus pada penyampaian materi secara langsung tanpa memanfaatkan media pembelajaran secara optimal. Padahal, tidak semua siswa bisa fokus hanya dengan mendengar penjelasan atau melihat tulisan di papan tulis. Sebagian siswa justru lebih mudah memahami pelajaran jika disampaikan dengan cara yang menarik, seperti lewat media visual, interaktif, atau permainan edukatif. Bahkan ada siswa yang cenderung belajar sambil bergerak atau bermain. cara belajar siswa yang berbeda-beda, maka proses pembelajaran jadi kurang efektif, dan akhirnya turut menentukan performa akademik siswa yang belum optimal. Agar siswa bisa belajar dengan lebih baik, diperlukan penggunaan media pembelajaran yang selaras dengan materi ajar dan kebutuhan siswa. Hal ini menunjukkan bahwa pemilihan media yang tepat selama kegiatan belajar bisa memfasilitasi siswa memahami materi lebih dalam sekaligus meningkatkan keterlibatan siswa selama kegiatan belajar berlangsung.

Salah satu cara dalam mengatasi rendahnya capaian siswa dalam topik penjumlahan pecahan diperoleh melalui memanfaatkan media digital seperti *Wordwall quiz game*. *Wordwall* memberikan alternatif pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan dengan menghadirkan materi dalam bentuk permainan quis yang menarik dan visual. Penjumlahan pecahan dapat disampaikan melalui berbagai aktivitas quis, seperti mencocokkan, memilih jawaban, atau mengisi bagian kosong.

Media ini mencerminkan ciri khas siswa tingkat dasar yang lebih mudah belajar melalui aktivitas yang melibatkan permainan dan interaksi langsung. Selain itu, penggunaan *Wordwall* dapat diterapkan baik dalam pembelajaran secara individu maupun kelompok, yang dapat membantu meningkatkan pemahaman, kerja sama, dan rasa percaya diri siswa. Dengan suasana kelas yang lebih hidup dan partisipasi siswa yang meningkat, hasil belajar pun berpotensi mengalami peningkatan signifikan. Oleh karena itu, penggunaan platform *Wordwall* dalam mendukung kegiatan belajar menjadi solusi nyata dalam menjawab tantangan pembelajaran yang kurang menggunakan teknologi, sekaligus meningkatkan kualitas dan efektivitas kegiatan instruksional.

Meskipun berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis digital mampu meningkatkan hasil belajar, implementasi media interaktif seperti Wordwall pada pembelajaran matematika di sekolah dasar, khususnya pada materi penjumlahan pecahan, masih memerlukan penguatan empiris. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan untuk mengkaji efektivitas penggunaan Wordwall Quiz Game dalam meningkatkan hasil belajar siswa secara bertahap melalui pendekatan tindakan kelas dengan topik **"Meningkatkan Hasil Belajar pada Materi Penjumlahan Pecahan melalui Media *Wordwall quiz game* pada Siswa Kelas V."**

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus.

Subjek penelitian adalah 31 siswa kelas V SDN 17 Limboto. Teknik pengumpulan data meliputi:

1. Observasi aktivitas guru dan siswa
2. Tes untuk mengukur hasil belajar
3. Dokumentasi

Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase ketuntasan belajar siswa berdasarkan kriteria ≥75.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) dan dilaksanakan di SDN 17 Limboto, Kabupaten Gorontalo, dengan memanfaatkan media *Wordwall* Quiz Game sebagai alat bantu pembelajaran matematika. Sekolah ini memiliki berbagai fasilitas seperti ruang kepala sekolah, ruang guru, perpustakaan, UKS, ruang kelas, kantin, dan WC. SDN 17 Limboto berdiri sejak tahun 1969 dan saat ini memiliki 9 ruang belajar aktif. Penelitian dilakukan dalam dua siklus, di mana siklus berikutnya dilaksanakan apabila

hasil pada siklus pertama belum mencapai target yang ditetapkan. Subjek penelitian adalah 31 siswa kelas V, terdiri dari 14 laki-laki dan 16 perempuan. Sebelum tindakan diberikan, hasil belajar menunjukkan bahwa 18 siswa (58%) berada pada kategori cukup baik, sedangkan 13 siswa (42%) sudah memenuhi standar pemahaman yang baik. Melihat kondisi tersebut, peneliti berupaya meningkatkan hasil belajar siswa melalui penggunaan media Wordwall Quiz Game agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif.

Kegiatan penelitian ini dimulai dengan melakukan observasi pada proses pembelajaran di kelas V SDN 17 Limboto, Kabupaten Gorontalo. Observasi tersebut dilakukan pada 20 November 2025 sebagai langkah awal untuk mengumpulkan informasi mengenai berbagai permasalahan yang dialami siswa dalam mengikuti pembelajaran. Dari hasil pengamatan, peneliti menemukan bahwa hasil belajar matematika siswa kelas V belum mencapai kriteria yang diharapkan

Tabel 4.1 Hasil Belajar Observasi Awal Siswa

No	Hasil Belajar Siswa	Jumlah Siswa	Presentase
1	Tuntas	13	42%
2	Tidak Tuntas	18	58%

Pada tahap awal penelitian, diperoleh hasil belajar siswa. Dari 31 Siswa, hanya 13 siswa yang mencapai ketuntasan belajar (42%), sementara 18 siswa lainnya belum mencapai standar ketuntasan. Setelah mendapatkan data awal tersebut dan mengumpulkan informasi melalui observasi di kelas V SDN 17 LIMBOTO Kabupaten Gorontalo, peneliti kemudian mulai merumuskan masalah penelitian berdasarkan observasi ini menjadi dasar penting untuk menentukan langkah perbaikan yang sesuai dan merancang tindakan yang akan dilakukan pada tahap berikutnya.

Pengamatan pada guru dalam kegiatan ini terbagi atas 24 aspek dan setiap aspek dinilai dalam empat kriteria penilaiannya yaitu, sangat baik (SB), Baik (B), Cukup (C), Kurang (K).

Tabel 4.2 Hasil Pengamatan kegiatan guru siklus I pertemuan I

Kriteria penilaian	Jumlah Aspek	Persentase	Ket
			SB + B
Sangat Baik (SB)	10	41,67%	50%
Baik (B)	2	8,33%	
			C + K
Cukup (C)	4	16,66%	50%
Kurang (K)	8	33,33%	
Jumlah Aspek	**24**	**100%**	**100%**

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap aktivitas guru dalam proses pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa kinerja guru menunjukkan variasi pada setiap aspek yang dinilai. Dari total 24 aspek penilaian, sebanyak 10 aspek atau 41,67% telah terlaksana dengan sangat baik, yang menunjukkan bahwa sebagian besar kegiatan pembelajaran sudah berjalan optimal. Selain itu, terdapat 2 aspek atau 8,33% yang berada pada kriteria baik. Namun demikian, masih terdapat 5 aspek atau 16,66% yang masuk dalam kriteria cukup, serta 7 aspek atau 33,33% yang tergolong kurang. Temuan ini menunjukkan bahwa meskipun aktivitas guru dalam pembelajaran sudah cukup baik, masih diperlukan upaya perbaikan dan peningkatan pada beberapa aspek agar proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan merata.

Pengamatan aktivitas siswa selama mengikuti proses pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti dalam meningkatkan hasil belajar siswa materi penjumlahan pecahan.

Tabel 4.3 Hasil pengamatan aktivitas siswa siklus I pertemuan I

Kriteria penilaian	Jumlah Aspek	Persentase	Ket
			SB + B
Sangat Baik (SB)	3	15%	40%
Baik (B)	5	25%	
			C + K
Cukup (C)	11	55%	60%
Kurang (K)	1	5%	
Jumlah Aspek	**20**	**100%**	**100%**

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap aktivitas dan kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran, dapat diketahui bahwa keterlibatan siswa masih berada pada tingkat yang beragam. Dari 20 aspek yang dinilai, hanya 3 aspek atau 15% yang menunjukkan kriteria sangat baik, serta 5 aspek atau 25% yang berada pada kriteria baik. Sementara itu, sebagian besar aspek, yaitu 11 aspek atau 55%, masih berada pada kriteria cukup, yang menandakan bahwa aktivitas dan kesiapan siswa belum sepenuhnya optimal. Selain itu, masih terdapat 1 aspek atau 5% yang tergolong kurang. Hasil ini menunjukkan bahwa siswa memerlukan pendampingan dan strategi pembelajaran yang lebih variatif agar partisipasi dan kesiapan mereka dalam proses pembelajaran dapat meningkat secara menyeluruh.

Adapun hasil belajar siswa mengenai penjumlahan pecahan kelas V SDN 17 LIMBOTO yang dilakukan dengan tes tertulis. Hasil belajar siswa pada pembelajaran dapat dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 4.4 Hasil belajar siswa siklus I pertemuan I

No	Rentang Nilai	Jumlah siswa	Persentase	Kategori
1	≥75	15	48,38%	Tuntas
2	≤75	16	51,61,%	Tidak Tuntas

Berdasarkan hasil evaluasi pada siklus I pertemuan I, dari 31 siswa yang mengikuti pembelajaran terdapat 16 siswa atau 51,61% yang memperoleh nilai di atas 75, sedangkan 15 siswa atau 48,38% masih memperoleh nilai di bawah 75. Hasil pengamatan yang dilakukan peneliti dengan memperhatikan data aktivitas mengajar guru, aktivitas siswa, serta hasil tes menunjukkan bahwa pengelolaan pembelajaran yang dilaksanakan belum sepenuhnya mencapai target yang diharapkan. Selain itu, aktivitas siswa dalam proses pembelajaran masih tergolong rendah dan hasil belajar yang diperoleh siswa belum optimal. Oleh karena itu, kegiatan belajar mengajar perlu dilanjutkan dan diperbaiki pada siklus I pertemuan II agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih baik.

Pengamatan pada guru dalam kegiatan ini terbagi atas 24 aspek dan setiap aspek dinilai dalam empat kriteria penilaiannya yaitu, sangat baik (SB), Baik (B), Cukup (C), Kurang (K).

Tabel 4.5 Hasil Pengamatan kegiatan guru siklus I pertemuan II

Kriteria penilaian	Jumlah Aspek	Persentase	Ket
			SB + B
Sangat Baik (SB)	13	54,17%	66,6%
Baik (B)	3	12,5%	
			C + K
Cukup (C)	8	33,33%	33,33%
Kurang (K)			
Jumlah Aspek	**24**	**100%**	**100%**

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap aktivitas guru dalam proses pembelajaran, dapat diketahui bahwa pelaksanaan pembelajaran sudah berjalan cukup baik. Dari total 24 aspek yang dinilai, sebanyak 13 aspek atau 54,17% berada pada kriteria sangat baik, yang menunjukkan bahwa lebih dari setengah kegiatan pembelajaran telah dilaksanakan secara optimal. Selain itu, terdapat 3 aspek atau 12,5% yang termasuk dalam kriteria baik. Namun demikian, masih terdapat 8 aspek atau 33,33% yang berada pada kriteria cukup. Hasil ini menunjukkan bahwa meskipun aktivitas guru dalam pembelajaran sudah cukup baik, masih diperlukan upaya perbaikan pada beberapa aspek agar proses pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif dan merata.

Pengamatan aktivitas siswa selama mengikuti proses pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti dalam meningkatkan hasil belajar siswa materi penjumlahan pecahan.

Tabel 4.6 Hasil pengamatan aktivitas siswa siklus I pertemuan II

Kriteria penilaian	Jumlah Aspek	Persentase	Ket
			SB + B
Sangat Baik (SB)	5	25%	55%
Baik (B)	6	30%	
			C + K
Cukup (C)	6	45%	45%
Kurang (K)			
Jumlah Aspek	**20**	**100%**	**100%**

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap aktivitas dan kesiapan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, terlihat bahwa keterlibatan siswa menunjukkan perkembangan yang cukup baik. Dari 20 aspek yang dinilai, sebanyak 5 aspek atau 25% berada pada kriteria sangat baik, sementara 6 aspek atau 30% termasuk dalam kriteria baik. Namun demikian, masih terdapat 6 aspek atau 45% yang berada pada kriteria cukup. Hasil ini menunjukkan bahwa meskipun aktivitas dan kesiapan siswa dalam pembelajaran sudah mulai meningkat, masih diperlukan upaya lanjutan untuk mendorong partisipasi siswa agar lebih optimal pada seluruh aspek pembelajaran.

Adapun hasil belajar siswa mengenai penjumlahan pecahan kelas V SDN 17 LIMBOTO yang dilakukan dsengan tes tertulis. Hasil belajar siswa pada pembelajaran dapat dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 4.7 Hasil belajar siswa siklus I pertemuan II

No	Rentang Nilai	Jumlah siswa	Persentase	Kategori
1	≥75	20	64,51%	Tuntas
2	≤75	11	35,48%	Tidak Tuntas

Berdasarkan hasil evaluasi pada Siklus I Pertemuan II, dari 31 siswa yang mengikuti pembelajaran terdapat 20 siswa atau 64,51% yang memperoleh nilai di atas 75, sementara masih terdapat 11 siswa atau 35,48% yang memperoleh nilai di bawah 75. Hasil pengamatan terhadap kegiatan mengajar guru, aktivitas siswa, serta hasil tes menunjukkan bahwa upaya pembelajaran yang dilakukan peneliti belum mencapai target peningkatan hasil belajar pada materi penjumlahan pecahan berpenyebut sama. Sehingga proses pembelajaran tetap dilanjutkan karena penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa secara menyeluruh. Oleh sebab itu, pembelajaran dilanjutkan ke Siklus I Pertemuan III dengan fokus pada peningkatan kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal penjumlahan pecahan berpenyebut berbeda

Pengamatan pada guru dalam kegiatan ini terbagi atas 24 aspek dan setiap aspek dinilai dalam empat kriteria penilaiannya yaitu, sangat baik (SB), Baik (B), Cukup (C), Kurang (K).

Tabel 4.8 Hasil Pengamatan kegiatan guru siklus I pertemuan III

Kriteria penilaian	Jumlah Aspek	Persentase	Ket
			SB + B
Sangat Baik (SB)	10	41,66%	74,99%
Baik (B)	8	33,33%	
			C + K
Cukup (C)	5	20,85%	24,99%
Kurang (K)	1	4,16	
Jumlah Aspek	**24**	**100%**	**100%**

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap aktivitas guru dalam proses pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa kinerja guru menunjukkan hasil yang cukup baik. Dari total 24 aspek yang dinilai, sebanyak 10 aspek atau 41,66% berada pada kriteria sangat baik, yang menandakan bahwa sebagian besar kegiatan pembelajaran telah dilaksanakan secara optimal. Selain itu, terdapat 8 aspek atau 33,33% yang termasuk dalam kriteria baik. Namun demikian, masih terdapat 5 aspek atau 20,85% yang berada pada kriteria cukup, serta 1 aspek atau 4,16% yang tergolong kurang. Hasil ini menunjukkan bahwa meskipun aktivitas guru dalam pembelajaran sudah berjalan dengan baik, masih diperlukan upaya perbaikan pada beberapa aspek agar pelaksanaan pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif dan merata.

Pengamatan aktivitas siswa selama mengikuti proses pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti dalam meningkatkan hasil belajar siswa materi penjumlahan pecahan.

Tabel 4.9 Hasil pengamatan aktivitas siswa siklus I pertemuan III

Kriteria penilaian	Jumlah Aspek	Persentase	Ket
			SB + B
Sangat Baik (SB)	5	25%	60%
Baik (B)	7	35%	
			C + K
Cukup (C)	8	40%	40%
Kurang (K)			
Jumlah Aspek	**20**	**100%**	**100%**

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap aktivitas dan kesiapan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, dapat diketahui bahwa keterlibatan siswa menunjukkan perkembangan yang cukup baik. Dari 20 aspek yang dinilai, sebanyak 5 aspek atau 25% berada pada kriteria sangat baik, sementara 7 aspek atau 35% termasuk dalam kriteria baik. Selain itu, masih terdapat 8 aspek atau 40% yang berada pada kriteria cukup. Hasil

ini menunjukkan bahwa meskipun aktivitas dan kesiapan siswa dalam pembelajaran sudah tergolong baik, masih diperlukan upaya lanjutan untuk meningkatkan keaktifan dan kesiapan siswa agar seluruh aspek pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Adapun hasil belajar siswa mengenai penjumlahan pecahan kelas V SDN 17 LIMBOTO yang dilakukan dsengan tes tertulis. Hasil belajar siswa pada pembelajaran dapat dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 4.10 Hasil belajar siswa siklus I pertemuan III

No	Rentang Nilai	Jumlah siswa	Persentase	Kategori
1	≥75	25	80,64%	Tuntas
2	≤75	6	19,35%	Tidak Tuntas

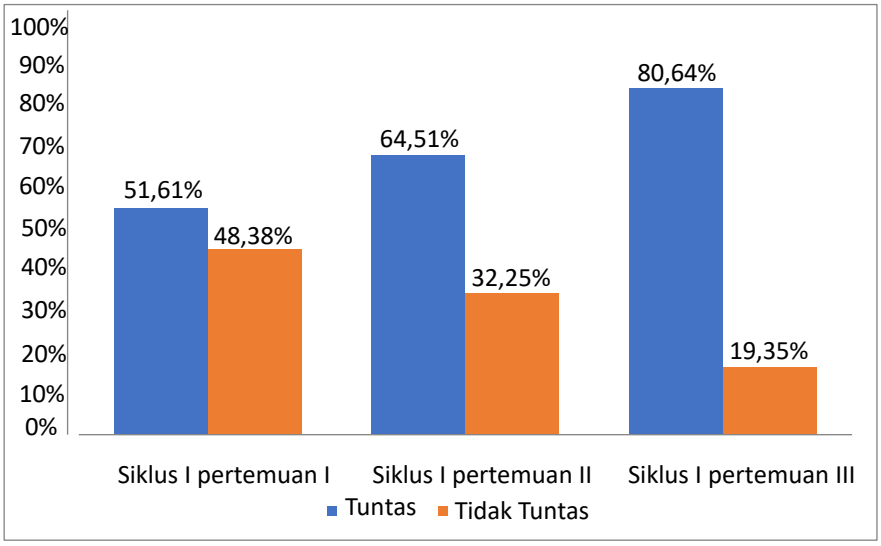
Berdasarkan hasil evaluasi pada Siklus I Pertemuan III, dari 31 siswa yang mengikuti pembelajaran terdapat 25 siswa atau 80,64% yang memperoleh nilai di atas 75, sedangkan 6 siswa atau 19,35% masih memperoleh nilai di bawah 75. Hasil pengamatan terhadap kegiatan mengajar guru, aktivitas siswa, dan hasil tes menunjukkan bahwa upaya pembelajaran yang dilakukan belum sepenuhnya mencapai target peningkatan hasil belajar pada materi penjumlahan pecahan berpenyebut berbeda. Meskipun sebagian siswa telah mulai memahami langkah-langkah penyelesaiannya, tingkat ketuntasan belajar secara keseluruhan belum memenuhi standar KKM yang ditetapkan. Kondisi ini menunjukkan bahwa siswa masih memerlukan bimbingan dan penguatan lebih lanjut, sehingga proses pembelajaran perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya. Oleh karena itu, penelitian dilanjutkan ke Siklus II Pertemuan I dengan harapan dapat memperbaiki kelemahan yang ada dan meningkatkan hasil belajar siswa secara lebih optimal.

Dilihat dari hasil analisis tersebut peneliti Bersama guru mitra melakukan refleksi untuk mengatasi kelemahan-kelemahan pada siklus I pertemuan III sehingga. pada siklus berikutnya dapat ditingkatkan hasil belajar siswa

Maka dilakukan penyempurnaan pembelajaran pada siklus I pertemuan III dengan menggunakan tindakan guru perlu mendorong keterlibatan seluruh siswa dalam diskusi kelompok dan diskusi reflektif setelah permainan selesai, serta membimbing siswa agar lebih aktif dalam kegiatan refleksi pembelajaran. Di sisi siswa, perlu dibiasakan untuk lebih disiplin, bekerja sama secara aktif dalam kelompok, dan berani mengemukakan pendapat, kesimpulan, serta refleksi atas materi yang dipelajari. Melalui tindakan tersebut, diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih kondusif dan hasil belajar siswa terhadap materi penjumlahan pecahan berpenyebut berbeda dapat meningkat, sehingga jumlah siswa yang mencapai nilai ketuntasan minimal dapat bertambah pada pembelajaran berikutnya.

Perubahan peningkatan siklus I pertemuan I, II, III dapat dilihat pada grafik berikut:

Diagram 4.1 Tingkat hasil belajar siswa siklus I pertemuan I, II, III



Pengamatan pada guru dalam kegiatan ini terbagi atas 24 aspek dan setiap aspek dinilai dalam empat kriteria penilaiannya yaitu, sangat baik (SB), Baik (B), Cukup (C), Kurang (K).

Tabel 4.11 Hasil Pengamatan kegiatan guru siklus II pertemuan I

Kriteria penilaian	Jumlah Aspek	Persentase	Ket
			SB + B
Sangat Baik (SB)	22	91,67%	100%
Baik (B)	2	8,33%	
			C + K
Cukup (C)			
Kurang (K)			
Jumlah Aspek	**24**	**100%**	**100%**

Berdasarkan hasil pengamatan selama proses pembelajaran, terlihat bahwa kinerja guru sudah berjalan dengan sangat baik. Dari 24 aspek yang dinilai, hampir seluruhnya, yaitu 22 aspek atau 91,67%, berada pada kategori sangat baik, sementara 2 aspek lainnya atau 8,33% termasuk dalam kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa guru telah melaksanakan kegiatan pembelajaran secara optimal, sehingga proses belajar mengajar berlangsung dengan efektif dan sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat.

Pengamatan aktivitas siswa selama mengikuti proses pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti dalam meningkatkan hasil belajar siswa materi penjumlahan pecahan.

Tabel 4.12 Hasil pengamatan aktivitas siswa siklus II pertemuan I

Kriteria penilaian	Jumlah Aspek	Persentase	Ket
			SB + B
Sangat Baik (SB)	16	80%	100%
Baik (B)	4	20%	
			C + K
Cukup (C)			
Kurang (K)			
Jumlah Aspek	**20**	**100%**	**100%**

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap aktivitas dan kesiapan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa keterlibatan siswa berada pada kategori sangat baik. Dari 20 aspek yang dinilai, sebanyak 16 aspek atau 80% telah mencapai kriteria sangat baik, sedangkan 4 aspek atau 20% berada pada kriteria baik. Hal ini menunjukkan bahwa siswa sudah sangat siap dan aktif dalam mengikuti pembelajaran, sehingga proses belajar mengajar dapat berlangsung dengan lancar dan efektif.

Adapun hasil belajar siswa mengenai penjumlahan pecahan kelas V SDN 17 LIMBOTO yang dilakukan dsengan tes tertulis. Hasil belajar siswa pada pembelajaran dapat dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 4.13 Hasil belajar siswa siklus II pertemuan I

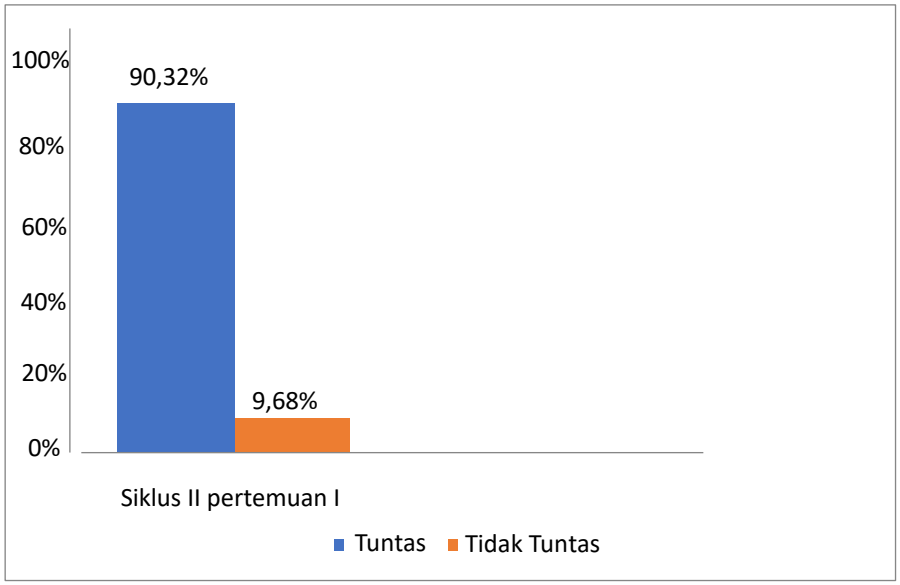
No	Rentang Nilai	Jumlah siswa	Persentase	Kategori
1	≥75	28	90,32%	Tuntas
2	≤75	3	9,68%	Tidak Tuntas

Berdasarkan hasil evaluasi pada Siklus II Pertemuan I di SDN 17 Limboto, penggunaa media *Wordwall* Quiz Game terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Dari total 31 siswa, sebanyak 28 atau 90,32% siswa telah mencapai KKM, sedangkan 3 atau 9,67% siswa masih belum memenuhi standar ketuntasan. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Wordwall* Quiz Game efektif dalam membantu siswa memahami materi dan mencapai target hasil belajar yang telah ditetapkan. Dengan demikian, penelitian dinyatakan berhasil dan tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya karena indikator keberhasilan telah tercapai.

Dari hasil refleksi bersama guru mitra, terlihat bahwa setelah pemberian tindakan pada Siklus II, hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang cukup baik. Tingkat ketuntasan sudah sesuai dengan target yang ditetapkan. Perbaikan ini terjadi karena suasana belajar yang lebih menarik dan membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar, Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Wordwall* Quiz Game dalam kegiatan pembelajaran mampu membantu meningkatkan hasil belajar siswa pada materi

penjumlahan pecahan. Media ini tidak hanya membuat pembelajaran terasa lebih menyenangkan, tetapi juga membantu siswa memahami materi dengan lebih optimal.

Diagram 4.2 Tingkat hasil belajar siswa siklus II pertemuan I



Dari hasil yang diperoleh, dapat diketahui bahwa tingkat ketuntasan belajar siswa pada mata pelajaran Matematika melalui penggunaan media *Wordwall* Quiz Game sangat memuaskan. Dari total 31 siswa, sebanyak 28 siswa atau 90,32% telah mencapai nilai sesuai KKM, sedangkan 3 siswa atau 9,68% masih berada di bawah standar ketuntasan. Hasil ini menunjukkan bahwa pembelajaran sudah memenuhi target kinerja dan membuktikan bahwa media *Wordwall* Quiz Game cukup efektif dalam membantu siswa memahami materi dengan lebih baik.

Perbadingan hasil siklus I dan Siklus II ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.14 Perbadingan Hasil belajar siswa pada siklus I dan II

No	Nama Siswa	Nilai Siklus I	Nilai Siklus II	Ket
1.	Abizar Yusuf	100	100	T
2.	Akbar	80	100	T
3.	Akbar Nani	80	80	T
4.	Ananty Putri Mursalin	80	100	T
5.	Aprilia Hamdjati	100	100	T
6.	Apriyanto Lakedo	40	60	T T
7.	Aura Syaputri Suleman	40	60	TT
8.	Fajrin Ben Napa Bumulo	100	80	T
9.	Fatmah Cahya Akili	100	100	T
10.	Firman Latif	100	100	T

11.	Heni Mustapa	80	100	T
12.	Humairah Ibrahim	100	100	T
13.	Moh. Alief Gani	100	80	T
14.	Mohamad Abdul Fahril Rahman	100	100	T
15.	Mohamad Al Araf Hasan	100	100	T
16.	Mohamad Dafa Nono	100	100	T
17.	Mohammad Fadhil Maliki	80	100	T
18.	Mohammad Nazril Ilham Igirisa	100	100	T
19.	Muhammad Rafly J. Rahman	100	100	T
20.	Nur'aini Manumbi	80	100	T
21.	Nur Fadillah Kau	100	100	T
22.	Putri Fauziah Sunu	80	80	T
23.	Putri Oktavia Didipu	20	40	TT
24.	Putri Yani Mohamad	80	80	T
25.	Raisya J. Mooduto	80	100	T
26.	Riezaldi Mooduto	80	80	T
27.	Salsabila Pakaya	100	100	T
28.	Siti Khairunisa Zahra Naue	60	80	T
29.	Sri Aulia Samboo	60	80	T
30.	Sri Maulana Molangga	60	80	T
31.	Ziti Humairoh Mayang	100	100	T

Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas pada materi Penjumlahan Pecahan dengan memanfaatkan media Wordwall Quiz Game di kelas V SDN 17 Limboto menunjukkan adanya perkembangan hasil belajar pada setiap siklus. Pada Siklus I Pertemuan I, hasil pengamatan menunjukkan bahwa dari 31 siswa, hanya 16 siswa (51,61%) yang meraih nilai di atas KKM 75, sedangkan 15 siswa (48,38%) masih belum mencapai batas ketuntasan. Kondisi ini menunjukkan bahwa ketuntasan belajar pada tahap ini masih berada di bawah target indikator kinerja yang ditetapkan, yaitu 85%.

Pada Siklus I Pertemuan II, terjadi peningkatan jumlah siswa yang tuntas dengan 20 siswa (64,51%) mencapai nilai KKM, dan 11 siswa (35,48%) masih belum tuntas. Walaupun hasilnya membaik, persentase ini masih belum memenuhi target. Selain itu, peningkatan ketuntasan baru terlihat pada materi penjumlahan pecahan dengan

penyebut yang sama, sehingga penelitian perlu dilanjutkan ke materi dengan penyebut berbeda. Namun, pada Siklus I Pertemuan III, hasil belajar siswa justru mengalami penurunan. Hanya 25 siswa (80,64%) yang mencapai nilai di atas KKM, sementara 6 siswa (19,35%) masih berada di bawah standar. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran perlu dievaluasi lebih lanjut sebelum melanjutkan ke siklus berikutnya.

Untuk memperbaiki kondisi tersebut, peneliti menerapkan langkah perbaikan antara lain:

1. Membuat kegiatan belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan.
2. Memberikan bimbingan secara individu maupun kelompok bagi siswa yang mengalami kesulitan.
3. Menjaga suasana kelas agar tetap nyaman selama pembelajaran.
4. Melakukan ice breaking ketika siswa mulai tampak bosan.

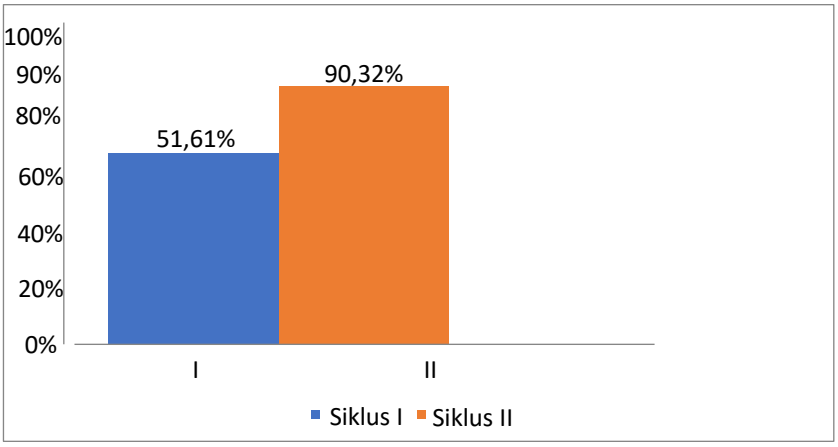
Upaya-upaya ini dilakukan agar kelemahan yang muncul pada siklus pertama tidak terulang kembali. Pada Siklus II Pertemuan I, hasil yang diperoleh menunjukkan peningkatan yang sangat baik. Sebanyak 28 siswa (90,32%) berhasil mencapai nilai di atas KKM, dan hanya 3 siswa (9,67%) yang belum tuntas. Persentase ini sudah melampaui indikator kinerja 85%, sehingga pembelajaran pada siklus ini dapat dinyatakan berhasil.

Dari penjelasan guru mitra, tiga siswa yang belum tuntas Apriyanto Lakedo, Aura Syaputri Suleman, dan Putri Oktavia Didipu memiliki permasalahan masing-masing. Apriyanto dan Aura sulit berkonsentrasi saat pembelajaran berlangsung, sedangkan Putri kurang termotivasi karena pengaruh lingkungan. Untuk membantu mereka, diberikan perha tian khusus, pendekatan personal, dorongan motivasi, dan bimbingan tambahan agar mereka bisa mengikuti pembelajaran dengan lebih baik. Secara keseluruhan, penggunaan *Wordwall Quiz Game* terbukti mampu membuat suasana belajar lebih hidup, interaktif, dan menarik bagi siswa. Media ini memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman dan hasil belajar siswa pada materi penjumlahan pecahan.

Pendapat ini sejalan dengan temuan Darmawati dan Saleh (2021) yang menjelaskan bahwa *Wordwall* adalah media belajar berbentuk permainan yang dapat digunakan secara individu. Guru bisa menyesuaikan isi materi dengan kebutuhan kelas, mulai dari kosakata, penjelasan materi, soal latihan, hingga gambar pendukung. Media ini kini banyak dimanfaatkan di dunia pendidikan Indonesia karena terbukti membantu siswa lebih mudah memahami materi dan membuat kegiatan belajar terasa lebih menarik. Mereka juga menekankan bahwa guru perlu memahami cara menggunakan *Wordwall* dengan baik agar hasilnya maksimal. Jika dimanfaatkan secara tepat, *Wordwall* dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan mendorong siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus, di mana masing-masing siklus berlangsung pada waktu yang berbeda dan mencakup serangkaian langkah untuk memperbaiki proses serta hasil belajar siswa. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat dilihat bahwa kemampuan belajar siswa melalui penggunaan media *Wordwall Quiz Game* mengalami perubahan pada Siklus I dan Siklus II, yang ditampilkan dalam diagram berikut:

Diagram 4.3 Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II



Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa hipotesis tindakan kelas yang menyatakan "jika guru menggunakan media *Wordwall Quiz Game*, maka hasil belajar siswa pada materi penjumlahan pecahan akan meningkat" terbukti dan dapat diterima.

Peningkatan hasil belajar siswa menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall Quiz Game memberikan stimulus belajar yang lebih interaktif. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika siswa terlibat aktif dalam proses membangun pengetahuan.

Selain itu, media berbasis game mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa melalui elemen kompetisi dan umpan balik langsung. Kondisi ini mendorong siswa untuk lebih fokus dan terlibat dalam pembelajaran.

Dengan demikian, peningkatan hasil belajar tidak hanya disebabkan oleh penggunaan media, tetapi juga oleh perubahan pola interaksi belajar yang lebih partisipatif.

4. PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Wordwall Quiz Game secara efektif mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada materi penjumlahan pecahan di kelas V SDN 17 Limboto. Peningkatan terlihat secara signifikan dari observasi awal hingga siklus II yang telah melampaui indikator keberhasilan ≥85%.

Media Wordwall tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pengalaman belajar siswa. Oleh karena itu, media ini layak digunakan sebagai alternatif inovasi pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Parisu, Chairan Zibar L. 2025. "Dari Kelas Konvensional Ke Pembelajaran Berbasis Digital." 1(2): 103–11.

Pendidikan, Taxonomi, Dimensi Pengetahuan, Andi Maggalatung Huseng, dan Shoif Auliyauddin. 2025. "Taxonomi Pendidikan Dimensi Pengetahuan, Sikap, Dan Keterampilan." 2(April).

Queen Titah Widi Islami1, Yumi Sarassanti2, Nurul Apsari3. 2022. "Bilangan Pecahan Biasa Dan Campuran." 2(1): 12–18.

Rafid, Rahmad. 2021. "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar." *Universitas Muhammadiyah Malang* 5(259): 1–2. https://psikologi.uma.ac.id/wp-content/uploads/201.

Rahmaini, Nurul, dan Salsabila Ogylva Chandra. 2024. "Pentingnya Berpikir Kritis Dalam Pembelajaran Matematika." *Griya Journal of Mathematics Education and Application* 4(1): 1–8. doi:10.29303/griya.v4i1.420.

Resti, Resti, Rizka Annisa Wati, Salamun Ma'Arif, dan Syarifuddin Syarifuddin. 2024. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Alat Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar." *Al Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiya* 8(3): 1145. doi:10.35931/am.v8i3.3563.

Sari, Prima Mutia, dan Husnin Nahry Yarza. 2021. "Pelatihan_Penggunaan_Aplikasi_Quizizz_Da." 4(April): 195–99.

Sekolah, Kelas V, Dasar Ditinjau, dan Dari Pemahaman. 2025. "Pendasi: JurnaliIlmiahiPendidikaniDasar, ISSNiCetak : I2477-2143 ISSNiOnline : I2548-6950 Volume 10iNomor 2, Juni 2025." 10.

Sikumbang, Amaludin, Anna Basriyani, Heriyawan Hutagalung, Muhammad Iqbal Batubara, dan Hendra Sahputra. 2024. "Pengaruh Orientasi Kerja Terhadap Kinerja Pegawai Pada

Dinas Perhubungan Kabupaten Tapanuli Tengah." *Jesya* 7(2): 1457–66. doi:10.36778/jesya.v7i2.1629.

Wulandari, Olivia Ayu, Indah Setyo Wardhani, Universitas Trunojoyo Madura, and Perumahan Telang Inda. 2024. "MEDIA DAN GAYA BELAJAR SISWA : STRATEGI DALAM." 2(11).

Xxxx-xxxx, Issn, Nur Ainun Arsyad, Naavilah Alkhairiyah, Nur Indrawati Nawir, Nuraevi Astuti, Prodi Pgsd, dan Universitas Muhammadiyah Makassar. 2025. "Pemanfaatan Teknologi Di Era Digitalisasi Dalam Penggunaan Media Wordwall Pendahuluan." : 17–29.

Yasmin, Rania Afifa, Welinda Dyah Ayu, dan Laode Rijai. 2016. "Prosiding Seminar Nasional." *Prosiding Seminar Nasional Kefarmasian Ke-3*: 75–80.

Zaharah, F., & Husna, M. 2024. "How To Develop Dalam Fungsi Dan Manfaat Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar Aplikasi Media Pembelajaran Tingkat SD , Begitu Pula Pengelompokan Dalam Media." *Jurnal Riset Pendidikan dan Bahasa* 3(2): 41–50.

Zalillah, Dhillan, dan Alfurqan Alfurqan. 2022. "Penggunaan Game Interaktif Wordwall Dalam Evaluasi Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SDN 17 Gurun Laweh Padang." *Manazhim* 4(2): 491–504. doi:10.36088/manazhim.v4i2.1996.