

ABSTRAK

Agustiningasih, Anisa Rizki Abdi, 2025. *Pengaruh Gamifikasi Berbantuan Wordwall dalam Pembelajaran Matematika terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Desa Lumbir*. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Peradaban, Pembimbing: Umi Chabibatus Zahro, M.Pd.I.

Kata Kunci: Gamifikasi, Wordwall, Hasil Belajar, Matematika

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan gamifikasi berbantuan Wordwall serta mengetahui perbedaan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika setelah diterapkannya penggunaan wordwall dengan pembelajaran menggunakan metode konvensional. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *True Experimental Design* dengan desain *Pretest-Posttest Control Group Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV di SD Negeri Desa Lumbir. Teknik pengambilan sampel yang digunakan pada penelitian ini yaitu *Probability Sampling* dengan metode *Cluster Sampling (Area Sampling)*, yaitu kelas IV SD Negeri 5 Lumbir sebagai kelas eksperimen dan kelas IV SD Negeri 6 Lumbir sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, dokumentasi, dan tes hasil belajar. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji *Paired Sample T-Test* dan uji *Independent Sample T-Test*. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan gamifikasi dan siswa yang menggunakan metode konvensional dengan nilai $T_{hitung} = 2,70$ dan $T_{tabel} = 2,028$, serta adanya peningkatan signifikan hasil belajar siswa setelah diterapkan gamifikasi berbantuan Wordwall dengan nilai $T_{hitung} = 11,690$ dan $T_{tabel} = 1,761$. Dengan demikian, gamifikasi berbantuan Wordwall efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika.

ABSTRACT

Agustiningih, Anisa Rizki Abdi, 2025. *The Effect of Gamification Assisted by Wordwall in Mathematics Learning on the Learning Outcomes of Fourth Grade Students of Public Elementary School in Lumbir Village. Elementary School Teacher Education Study Program, Peradaban University. Supervisor: Umi Chabibatus Zahro, M.Pd.I.*

Keywords: Gamification, Wordwall, Learning Outcomes, Mathematics

This study aimed to determine the effect of using Wordwall-assisted gamification and to identify the differences in students' learning outcomes in mathematics after the implementation of Wordwall compared to conventional learning methods. The research employed a quantitative approach with a True Experimental Design using the Pretest-Posttest Control Group Design. The population of this study consisted of all fourth-grade students at Public Elementary Schools in Lumbir Village. The sampling technique used was Probability Sampling with the Cluster Sampling (Area Sampling) method, in which the fourth grade of Public Elementary School 5 Lumbir served as the experimental class and the fourth grade of Public Elementary School 6 Lumbir served as the control class. Data were collected through observation, documentation, and learning achievement tests. The data analysis techniques used were the Paired Sample T-Test and Independent Sample T-Test. The results showed a significant difference between the learning outcomes of students who used gamification and those who used conventional methods, with a t -value of 2.70 and a t -table value of 2.028. Additionally, there was a significant improvement in students' learning outcomes after the implementation of Wordwall-assisted gamification, with a t -value of 11.690 and a t -table value of 1.761. Therefore, Wordwall-assisted gamification was effective in improving students' learning outcomes in mathematics.