

Penerapan Media *Game Labirin Wordwall* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Pengukuran Volume pada Siswa Kelas IV SD Negeri Mulyoagung Tahun 2025/2026

Ahmad Deni Prasetyo

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Ronggolawe Tuban, Jl. Manunggal No. 61, Kelurahan Jadi, Kecamatan Semanding, Kabupaten Tuban, Jawa Timur

E-mail: ahmaddeniprasetyo094@gmail.com

* Corresponding Author

 <https://doi.org/10.31004/jerkin.v5i1.7584>

ARTICLE INFO

Article history

Received: 18 July 2026

Revised: 25 July 2026

Accepted: 04 Aug 2026

Kata Kunci:

Game Labirin Wordwall,
Hasil Belajar,
Pengukuran Volume.

Keywords:

*Wordwall Maze Game,
Learning Outcomes,
Volume Measurement.*

ABSTRACT

Pembelajaran matematika di sekolah dasar masih menghadapi kendala, terutama pada materi pengukuran volume yang membutuhkan pemahaman konsep dan visualisasi. Asesmen awal kognitif siswa kelas IV SD Negeri Mulyoagung Tahun Pelajaran 2025/2026 menunjukkan hanya 5 dari 18 siswa (28%) mencapai KKTP, sedangkan 13 siswa (72%) belum tuntas. Penelitian ini bertujuan meningkatkan hasil belajar melalui media *Game Labirin Wordwall*. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart dalam dua siklus yang meliputi perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan aktivitas guru meningkat dari 85% menjadi 97,5%, sedangkan aktivitas siswa dari 80% menjadi 97,5%. Nilai rata-rata siswa naik dari 64,44 (pra siklus) menjadi 73,39 (siklus I) dan 81,06 (siklus II). Persentase ketuntasan belajar juga meningkat dari 28% menjadi 72% dan 94%. Dengan demikian, media *Game Labirin Wordwall* terbukti efektif meningkatkan hasil belajar matematika pada materi pengukuran volume siswa kelas IV SD Negeri Mulyoagung.

Mathematics learning in elementary schools still faces obstacles, especially in the material on volume measurement which requires conceptual understanding and visualization. The initial cognitive assessment of fourth-grade students at Mulyoagung State Elementary School in the 2025/2026 academic year showed that only 5 out of 18 students (28%) achieved the KKTP, while 13 students (72%) had not completed it. This study aims to improve learning outcomes through the Wordwall Maze Game media. The method used is the Classroom Action Research (CAR) model of Kemmis and McTaggart in two cycles that include planning, action, observation, and reflection. Data were collected through observation, interviews, tests, and documentation. The results showed that teacher activity increased from 85% to 97.5%, while student activity from 80% to 97.5%. The average student score increased from 64.44 (pre-cycle) to 73.39 (cycle I) and 81.06 (cycle II). The percentage of learning completion also increased from 28% to 72% and 94%. Thus, the Wordwall Labyrinth Game media has been proven to be effective in improving mathematics learning outcomes in the volume measurement material of fourth grade students at Mulyoagung State Elementary School.



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



How to Cite: Ahmad Deni Prasetyo, et al (2026). Penerapan Media *Game Labirin Wordwall* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Pengukuran Volume pada Siswa Kelas IV SD Negeri Mulyoagung Tahun 2025/2026, 5(1) 2466-2469. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v5i1.7584>

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya yang disengaja untuk mengembangkan potensi peserta didik agar memiliki pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan dalam kehidupan. Salah satu mata

pelajaran yang berperan penting dalam melatih kemampuan berpikir logis, kritis, dan sistematis adalah matematika. Pada jenjang sekolah dasar, pembelajaran matematika tidak hanya menekankan pada penguasaan rumus, tetapi juga pada pemahaman konsep. Namun, dalam pelaksanaannya masih banyak siswa yang mengalami kesulitan memahami materi yang bersifat abstrak, salah satunya materi pengukuran volume. Berdasarkan hasil observasi di kelas IV SD Negeri Mulyoagung, hasil belajar siswa pada materi pengukuran volume masih tergolong rendah. Dari 18 siswa, hanya 5 siswa (28%) yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), sedangkan 13 siswa (72%) belum mencapai ketuntasan. Kondisi tersebut dipengaruhi oleh pembelajaran yang masih berpusat pada guru, penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi, serta rendahnya keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital, yaitu Game Labirin Wordwall, yang mampu menciptakan pembelajaran lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan sehingga diharapkan dapat meningkatkan aktivitas serta hasil belajar siswa..

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media Wordwall memberikan pengaruh positif terhadap proses dan hasil pembelajaran. Penelitian Lubis dan Nuriadin (2022) menunjukkan bahwa Wordwall dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa, sedangkan Budiarti dan Sholikhah (2023) membuktikan bahwa Wordwall mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu, Sitanggang dkk. (2024) menyatakan bahwa penggunaan Wordwall berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar matematika, dan Mutmainnah (2025) menemukan bahwa media tersebut mampu meningkatkan aktivitas serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Meskipun demikian, penelitian mengenai penerapan Game Labirin Wordwall pada materi pengukuran volume di kelas IV sekolah dasar masih terbatas sehingga penelitian ini perlu dilakukan.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penerapan media Game Labirin Wordwall dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pengukuran volume di kelas IV SD Negeri Mulyoagung Tahun Pelajaran 2025/2026. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif media pembelajaran yang inovatif dan interaktif untuk meningkatkan aktivitas serta hasil belajar siswa. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital guna menciptakan proses pembelajaran matematika yang lebih efektif, menarik, dan bermakna.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart, yang terdiri atas tahap perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting). Penelitian dilaksanakan di kelas IV SD Negeri Mulyoagung Tahun Pelajaran 2025/2026 dengan subjek penelitian sebanyak 18 siswa. Penelitian dilakukan dalam dua siklus, di mana setiap siklus dirancang untuk memperbaiki proses pembelajaran berdasarkan hasil refleksi pada siklus sebelumnya. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, tes hasil belajar, dan dokumentasi. Data yang diperoleh dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif untuk mengetahui peningkatan aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar setelah penerapan media Game Labirin Wordwall pada materi pengukuran volume.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penerapan Media Game Labirin Wordwall dalam Pembelajaran Matematika

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus pada siswa kelas IV SD Negeri Mulyoagung yang berjumlah 18 siswa. Sebelum tindakan diberikan, dilakukan asesmen awal kognitif untuk mengetahui kemampuan awal siswa pada materi pengukuran volume. Hasil asesmen menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa sebesar 64,44 dengan persentase ketuntasan 28%. Setelah diterapkan media Game Labirin Wordwall, hasil belajar siswa mengalami peningkatan pada setiap siklus. Pada siklus I nilai rata-rata meningkat menjadi 73,39 dengan ketuntasan belajar 72%, sedangkan pada siklus II meningkat kembali menjadi 81,06 dengan ketuntasan belajar 94%. Rekapitulasi hasil belajar siswa disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa

Tahap	Rata-rata	Ketuntasan
Pra Siklus	64,44	28%
Siklus I	73,39	72%
Siklus II	81,06	94%

Peningkatan Aktivitas Guru dan Aktivitas Siswa

Selain meningkatkan hasil belajar, penerapan media Game Labirin Wordwall juga berdampak pada aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran. Aktivitas guru meningkat dari 85% pada siklus I menjadi 97,5% pada siklus II. Aktivitas siswa juga mengalami peningkatan dari 80% menjadi 97,5%. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran menjadi lebih interaktif dan mampu melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Rekapitulasi aktivitas guru dan siswa disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Rekapitulasi Aktivitas Guru dan Siswa

Aspek	Siklus I	Siklus II
Aktivitas Guru	85%	97,5%
Aktivitas Siswa	80%	97,5%

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media Game Labirin Wordwall mampu meningkatkan aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar pada materi pengukuran volume. Peningkatan hasil belajar terlihat dari nilai rata-rata siswa yang meningkat dari 64,44 pada tahap pra siklus menjadi 73,39 pada siklus I dan kembali meningkat menjadi 81,06 pada siklus II. Persentase ketuntasan belajar juga meningkat dari 28% menjadi 72%, kemudian mencapai 94% pada siklus II. Hasil tersebut menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian, yaitu minimal 80% siswa mencapai KKTP, telah terpenuhi.

Peningkatan tersebut terjadi karena media Game Labirin Wordwall mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan sehingga siswa lebih aktif mengikuti pembelajaran. Aktivitas guru yang semakin baik dalam mengelola pembelajaran juga berdampak pada meningkatnya keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Lubis dan Nuriadin (2022) yang menyatakan bahwa penggunaan media Wordwall dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa, serta didukung oleh penelitian Mutmainnah (2025) yang menunjukkan bahwa media Wordwall mampu meningkatkan aktivitas dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dengan demikian, media Game Labirin Wordwall dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar matematika di sekolah dasar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan pada siswa kelas IV SD Negeri Mulyoagung Tahun Pelajaran 2025/2026, diperoleh hasil bahwa penerapan media Game Labirin Wordwall memberikan dampak positif terhadap proses dan hasil pembelajaran matematika pada materi pengukuran volume. Penggunaan media tersebut mampu meningkatkan aktivitas guru dan aktivitas siswa selama pembelajaran, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan. Selain itu, hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan pada setiap siklus penelitian, yang ditunjukkan dengan meningkatnya nilai rata-rata kelas dari 64,44 pada tahap pra siklus menjadi 73,39 pada siklus I dan 81,06 pada siklus II, serta meningkatnya ketuntasan belajar dari 28% menjadi 94%. Dengan demikian, penerapan media Game Labirin Wordwall terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika pada materi pengukuran volume siswa kelas IV SD Negeri Mulyoagung.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada pihak yang sudah berkontribusi dalam pelaksanaan penelitian dan penyusunan artikel ini.

REFERENSI

- Budiyarti, A. Q., Sholikhah, O. H., Madiun, K., & Timur, J. (2024). Peningkatan hasil belajar peserta didik kelas iv pada materi pecahan melalui media wordwall. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 2(9).
- Lubis, A. P., & Nuriadin, I. (2022). Efektivitas aplikasi wordwall untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6884-6892
- Mutmainnah, N. (2025). Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Pinisi Journal PGSD*, 5(1), 92-96.
- Sitanggang, M. S. O., Sinaga, D. Y., & Siahaan, T. M (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Wordwall Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Pada Materi Unsur-Unsur Bangun Datar di Kelas III SDN 094147 Sibungabunga. *Inovatif: Jurnal Penelitian Ilmu Sosial* , 5 (3), 6459–6471.