

PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI WORDWALL TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA SDN CBU 08

Nur Adzkia Viansya Puteri¹, Iva Sarifah², Chrisnaji Banindra Yudha³

^{1,2,3}PGSD FIP Universitas Negeri Jakarta

¹nuradzkiaviansyaputeri@gmail.com, ²ivasarifah@unj.ac.id, ³chrisnajy@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to determine the effect of using Wordwall media on students' science learning outcomes. This research uses a quasi-experimental method with a Non-equivalent Group Design framework. The research sample consisted of 35 students consisting of Va as the experimental class consisting of 18 students and Vb as the control class consisting of 17 students. The low student learning outcomes make researchers interested in conducting research on the e-learning media wordwall application which can improve student learning outcomes. The data analysis technique uses the Shapiro-Wilk test for normality test, and Fisher's test for homogeneity test. Next, to test the hypothesis, use the T Test. The results of the research show that there is a significant influence on the class that was given the wordwall application treatment, obtained by testing the hypothesis with the t-test showing that $t(\text{count}) > t(\text{table})$ with a value of $1.77 > 1.69$ at $\alpha = 0.05$. So H_0 is rejected and H_1 is approved, which shows that the use of the wordwall application learning media has a statistically significant effect on the science learning outcomes of SDN CBU 08 students.

Keywords: wordwall application, learning results, science

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Wordwall terhadap hasil belajar IPA siswa. Penelitian ini menggunakan metode quasi eksperimen dengan kerangka *Non-equivalent Group Design*. Sampel penelitian berjumlah 35 siswa yang terdiri dari Va sebagai kelas eksperimen terdiri dari 18 siswa dan Vb sebagai kelas control terdiri dari 17 siswa. Rendahnya hasil belajar siswa membuat peneliti tertarik melakukan penelitian media e-learning aplikasi wordwall yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa meningkat. Teknik analisis data menggunakan uji Shapiro-wilk untuk uji normalitas, dan uji Fisher untuk uji homogenitas. Selanjutnya untuk uji hipotesis menggunakan uji T Test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan pada kelas yang diberikan perlakuan aplikasi wordwall, didapat pada pengujian hipotesis dengan uji-t menunjukkan bahwa $t(\text{hitung}) > t(\text{tabel})$ dengan harga $1,77 > 1,69$ pada $\alpha = 0,05$. Sehingga H_0 ditolak dan H_1 disetujui, yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran aplikasi wordwall secara statistik berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPA siswa SDN CBU 08.

Kata Kunci: aplikasi wordwall, hasil belajar, IPA

A. Pendahuluan

Pada tahun 2020 lalu, dunia dihebohkan dengan mewabahnya penyakit yang kita kenal dengan Covid-19. Wabah ini berdampak besar di beberapa bidang kehidupan termasuk bidang pendidikan. Untuk mengurangi penyebaran virus tersebut, pemerintah memberlakukan pembatasan terhadap beberapa kegiatan sosial termasuk kegiatan pembelajaran di sekolah. Oleh karena itu, sekolah-sekolah memberlakukan pembelajaran daring yang lebih dikenal dengan sebutan Online learning atau E-learning. E-learning sendiri merupakan sebuah sistem teknologi pembelajaran yang mendukung sosialisasi antara guru bersama siswa guna tercapainya tujuan pembelajaran. E-learning dapat digunakan kapanpun dan dimanapun serta memudahkan proses belajar jika disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa.

Pembelajaran daring memiliki beberapa kelebihan, seperti mampu mengurangi risiko penularan virus Covid-19 di lingkungan sekolah, memungkinkan siswa belajar di rumah, dan membuat materi pembelajaran lebih mudah tersedia

bagi siswa di daerah terpencil. Pembelajaran daring juga memerlukan peran aktif dari guru, siswa, dan orang tua siswa dalam memantau dan mengawasi proses belajar, serta memastikan bahwa siswa memiliki akses yang sama ke materi Pelajaran. Aplikasi E-learning tersebut salah satunya yaitu aplikasi wordwall. Wordwall merupakan situs pembelajaran dimana guru bisa membuat berbagai model pembelajaran dalam bentuk permainan. Kelebihan dari aplikasi ini adalah menyediakan berbagai bentuk permainan yang dapat meningkatkan minat belajar siswa. Templat teka-teki aplikasi ini tersedia dalam bentuk pertanyaan pilihan ganda (Quiz), teka-teki silang (crossword), penyortiran kartu atau pencocokan gambar (matching pairs), dll. Aplikasi ini dapat digunakan sebagai penilaian harian dan penilaian semester.

Pembelajaran Ilmu pengetahuan alam yang menekankan pada penguasaan teori, bukti praktis, deskripsi, prinsip, dan tindakan. Dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar perlu dilatih berbagai keterampilan yang berbeda, salah satunya yaitu keterampilan

pemrosesan. Dengan mempraktekkan siswa akan jadi lebih mengerti dan mengimplementasi dalam kehidupannya. Disini bagaimana guru memfasilitasi proses perolehan keterampilan siswa sangatlah penting, dimana pembelajaran IPA masih dianggap sulit dengan pengajarannya cenderung monoton dan metode belajar yang sulit dipahami yang dapat berpengaruh terhadap hasil belajar. Berdasarkan pengamatan peneliti, nilai IPA yang diperoleh siswa dikategorikan rendah terkhusus pada pembahasan gaya dan pesawat sederhana. Jika diamati dari hasil ulangan harian, hanya separuhnya yang nilainya di atas 70 sehingga dapat dilihat bahwa hasil belum maksimal dan perlu ditingkatkan.

Penelitian terdahulu yang serupa yaitu penelitian oleh Agusti & Aslam, 2022 dengan judul "Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar" dari penelitian tersebut didapatkan bahwa aplikasi wordwall efektif sebagai media belajar dengan hasil $t(\text{hitung}) > t(\text{tabel}) = 3,203 > 2,039$. Penelitian oleh Annisa & Erwin, 2021 dengan judul

"Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Hasil Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar" hasil penelitian yaitu penggunaan aplikasi quizizz memberi siswa ruang keaktifan karena pembelajaran yang menarik dan kuis berbasis permainan yang menyenangkan.

Sehubungan dengan pembahasan tersebut, keberhasilan penggunaan aplikasi Wordwall memungkinkan karena dapat meningkatkan keaktifan siswa. Aplikasi ini juga memfasilitasi guru untuk menggunakannya sebagai media pembelajaran untuk mengamati nilai hasil belajar siswa dengan menggunakan template kuis yang interaktif. Berhubung belum adanya penggunaan aplikasi Wordwall di SDN CBU 08, maka peneliti berinisiatif untuk meneliti mengenai pengaruh media belajar Wordwall di sekolah tersebut.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan metode Quasi Eksperimen. Dimana penelitian ini membandingkan dua kelas yang diberi perlakuan dengan menggunakan media Wordwall dan yang hanya diberi perlakuan biasa.

Desain penelitian ini menggunakan Non-equivalent Control Group Design. Dua kelompok ini akan diberikan pretest dan posttest.

Populasi didalam penelitian ini berupa siswa kelas V di SDN CBU 08 dengan sampel dua kelas meliputi, kelas Va yang menjadi kelas eksperimen berjumlah 18 siswa dan kelas V b yang dijadikan kelas kontrol berjumlah 17 siswa.

Pengambilan data dilakukan dengan memberikan test kepada siswa sebelum perlakuan (pretest) dan setelah perlakuan (posttest). Pembuatan tes ini didasarkan dari kisi- kisi soal mengukur pengetahuan, pemahaman dan penerapan. Pengujian normalitas data menggunakan uji Saphiro Wilk pada setiap kelas berupa kelas eksperimen serta kontrol. Pengujian homogenitas dilaksanakan agar dapat mengetahui data homogen. Untuk pengujian homogenitas data mempergunakan pengujian fisher. Pengujian hipotesis menerapkan penggunaan uji-t untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan dari kedua perlakuan yang berbeda.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan dengan 2 kelas berupa kelas Va dimana dijadikan kelas eksperimen dan kelas Vb dimana dijadikan kelas kontrol. Penelitian ini mempunyai target untuk mencari tahu pengaruh penggunaan aplikasi wordwall terhadap hasil belajar IPA yang dilakukan pada kelas eksperimen serta kelas kontrol dimana mempergunakan video pembelajaran. Kegiatan studi dilaksanakan tanggal 7 – 8 Mei 2024 di SDN CBU 08.

Tabel 1. Hasil Pretest Kelas Eksperimen dan Kontrol

<i>Kriteria Data</i>	<i>Eksperimen</i>	<i>Kontrol</i>
Total siswa	18	17
Mean	6,17	6,05
Modus	7	6
Median	6	6
Nilai Tertinggi	9	8
Nilai Terendah	4	4

Berdasarkan dari tabel 1 dapat dilihat melalui kelas ekseperimen telah diperoleh nilai yang paling tinggi 9 serta nilai terendah 4, kelas kontrol mendapatkan nilai paling tinggi 8 serta paling rendah 4. Berdasarkan tabel diatas bisa dilihat bahwa terdapat perbedaan nilai pretest kelas

eksperimen dan kontrol dimana tidak berbeda jauh.

Tabel 2. Hasil Posttest Kelas Eksperimen dan Kontrol

<i>Kriteria Data</i>	<i>Eksperimen</i>	<i>Kontrol</i>
Total Siswa	18	17
Mean	8	7,05
Modus	8	7
Median	8	7
Nilai Tertinggi	10	10
Nilai Terendah	6	4

Berdasarkan tabel 2 dapat dilihat data posttest di kelas eksperimen dimana berjumlah 18 siswa dengan menggunakan aplikasi wordwall memperoleh mean 8; modus 8; median 8; nilai paling tinggi 10 dan nilai paling rendah 6. Sedangkan kelas kontrol dimana berjumlah 17 siswa melalui penerapan video pembelajaran memperoleh mean 7,05; modus 7; median 7; nilai paling tinggi 10 serta nilai paling rendah 4. Berdasarkan tabel bisa dilihat pada kelas eksperimen yang menggunakan media wordwall terdapat peningkatan nilai yang cukup signifikan.

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis perlu dilakukan pemeriksaan terlebih dahulu terhadap data

penelitian, yaitu uji normalitas dan uji homogen. Adapun Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan rumus Shapiro-Wilk untuk menguji signifikansi normalitas distribusi pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$.

Tabel 3. Uji Normalitas

<i>Kelompok</i>	<i>Whitung</i>		<i>W tabel</i>	<i>Ket</i>
	<i>Prestes</i>	<i>Posttest</i>		
Eksperimen	0,933	0,915	0,897	Normal
Kontrol	0,917	0,937		

Berdasarkan uji normalitas dengan menggunakan Shapiro-Wilk pada tabel 3, diperoleh nilai signifikan sebesar 0,917 dan 0,937 untuk nilai pretest dan posttest pada kelas kontrol, sedangkan pada kelas eksperimen nilai signifikan yang diperoleh adalah 0,933 dan 0,915 untuk nilai pretest dan posttest. Karena seluruh data memiliki nilai signifikan yang lebih besar dari 0,897, maka bisa dikatakan bahwa sampel yang diambil berdistribusi normal.

Uji homogenitas dilaksanakan agar dapat mengetahui homogen atau tidaknya data yang diperoleh. Uji homogenitas menggunakan uji F (Fisher) Berikut hasil pengujian

homogenitas informasi pretest kelas eksperimen serta kontrol.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen

Kriteria Data	Kelas Eksperimen	
	Pretest	Posttest
Mean	6,17	8
Simpangan Baku	1,54	1,33
Varian	2,38	1,76
F hitung	1,35	
F tabel	2,27	

Pengujian homogenitas dua varians yang didapatkan melalui data pretest dan posttest kelas eksperimen yang terdiri dari 18 siswa mempunyai mean pada pretest 6,17 dan mean pada posttest 8. Kemudian memperoleh varian pretest 2,38; varian posttes 1,76; *Fhitung* 1,35 dan *Ftabel* 2,27. Pada kriteria pengujian $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka data dinyatakan homogen dan sebaliknya, apabila $F_{hitung} > F_{tabel}$ data dinyatakan tidak homogen. Berdasarkan tabel hasil pengujian homogenitas data kelas eksperimen $F_{hitung} < F_{tabel} = 1,35 < 2,27$ maka data dinyatakan homogen.

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas Kelas Kontrol

Kriteria Data	Kelas Kontrol	
	Pretest	Posttest
Mean	6,05	7,05
Simpangan Baku	1,19	1,78
Varian	1,43	3,18
F hitung	2,22	
F tabel	2,33	

Mean	6,05	7,05
Simpangan Baku	1,19	1,78
Varian	1,43	3,18
F hitung	2,22	
F tabel	2,33	

Pengujian homogenitas dua varian dimana didapatkan melalui data pretest serta hasil belajar kelas kontrol yang terdiri dari 17 siswa mempunyai mean pada pretest 6,05 dan mean pada posttest 7,05. Kemudian memperoleh varian pretest 1,43; varian posttes 3,18; *Fhitung* 2,22 dan *Ftabel* 2,33. Pada kriteria pengujian $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka data dinyatakan homogen dan sebaliknya, apabila $F_{hitung} > F_{tabel}$ data dinyatakan tidak homogen. Berdasarkan tabel hasil pengujian homogenitas data kelas eksperimen $F_{hitung} < F_{tabel} = 2,22 < 2,33$ data dikatakan homogen

Tabel 6. Hasil Uji Hipotesis

Kriteria Data	Uji Hipotesis	
	Eksperimen	Kontrol
Mean	8	7,05
Varian	1,76	3,18
T hitung	1,77	
T tabel	1,69	

Pengujian hipotesis dari data posttest kelas eksperimen dimana berjumlah 18 siswa dengan mean 7,72 dan data posttest kelas kontrol dimana berjumlah 17 siswa dengan mean 7,05. Dari kedua data kelas eksperimen serta kontrol memperoleh $t_{hitung} = 1,77$ dan taraf signifikan 0,05 dan dari uji dua pihak memperoleh $t_{tabel} = 1,69$. Pada pengujian hipotesis memiliki kriteria pengujian yaitu, $t_{hitung} > t_{tabel}$ berarti H_1 diterima dan apabila, $t_{hitung} < t_{tabel}$ berarti H_0 diterima. Dari pengujian dan kriteria $t_{hitung} < t_{tabel} = 1,77 > 1,69$ berarti H_1 diterima. Dari hasil pengujian kelas eksperimen dengan menggunakan aplikasi wordwall memperoleh rata – rata yang cenderung tinggi daripada kontrol dimana mempergunakan video pembelajaran, maka, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan aplikasi wordwall terhadap hasil belajar IPA siswa SDN CBU 08.

E. Kesimpulan

Melalui temuan hitungan hipotesis melalui uji-t mean terhadap kelas eksperimen mendapatkan nilai 8 dan kelas kontrol mendapatkan nilai

7,05. Dari data diperoleh = 1,77 dan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ memperoleh = 1,69 serta hasil perhitungan = $1,77 > 1,69$, maka H_1 diterima dimana artinya terdapat pengaruh penggunaan aplikasi wordwall terhadap hasil belajar IPA siswa pada materi gaya dan pesawat sederhana di kelas V SDN CBU 08.

Dari penelitian berjudul Pengaruh Penggunaan Aplikasi Wordwall terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN CBU 08 dapat disimpulkan bahwa, penggunaan aplikasi wordwall memiliki pengaruh yaitu membuat siswa menjadi aktif karena ada pembelajaran dimana menampilkan teks serta gambar yang menarik dan pemberian latihan atau kuis berbasis permainan yang menyenangkan. Pembelajaran dan pemberian latihan atau kuis yang menyenangkan dalam aplikasi wordwall juga membuat siswa semangat serta termotivasi untuk belajar, sehingga pemahaman siswa yang awal kurang menjadi lebih baik dan memahami materi secara lebih rinci. Pemahaman siswa yang baik meningkatkan hasil belajar. Penggunaan aplikasi ini juga membantu guru untuk langsung

mendata nilai dari siswa. Dan memudahkan untuk mengaksesnya dimanapun dan kapanpun. Maka dari itu, bisa dikatakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan aplikasi wordwall terhadap hasil belajar IPA Siswa Kelas V di SDN CBU 08.

DAFTAR PUSTAKA

- Aluisus, S N. (2020). Implemetasi penggunaan media quizizz pada kegiatan penutup pelajaran pengantar akuntansi materi jurnal penyesuaian dikelas X AKKL 2 SMK Negeri 1 Yogyakarta tahun pelajaran 2019/2020. Yogyakarta: Universitas sanata dharma. <https://repository.usd.ac.id/3785/>
- Awangga, R. M., Carton, C., & Fazriyah, N. (2020). Pelatihan Aplikasi Pembelajaran Quizizz Di Sekolah Dasar Kota Bandung. *ETHOS: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*. <https://doi.org/10.29313/Ethos.V8i2.5429>
- Gandasari, P., & Pramudiani, P. (2021). Pengaruh Aplikasi Wordwall terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3689-3696. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1079>
- Hastjarjo, T. D. (2019). Rancangan Eksperimen-Kuasi. *Buletin Psikologi*. <https://doi.org/10.22146/Buletinpsikologi.38619>
- Iphone S.H, Isti L.A, Nur A.I, Salsabila D., & Unik H.S. (2020). Pemanfaatan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran ditengah pandemi pada siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 4(2):1-14 <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>
- Kusumantara, K. S. (2017). Pengaruh E-Learning Schoology Terhadap Hasil Belajar Simulasi Digital Dengan Model Pembelajaran Savi. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*. <https://doi.org/10.23887/Jptk-Undiksha.V14i2.10387>
- Lestari, I.P., Nur, R.A., & Sukmah, M. (2021). PENGARUH MEDIA "QUIZIZZ" DALAM PEMBELAJARAN DARING TERHADAP HASIL BELAJAR BIOLOGI SISWA. *Jurnal Binomial*, 4(2). <https://doi.org/10.46918/bn.v4i2.1042>
- Maharuli, F. M., & Zulherman, Z. (2021). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Muatan Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*. <https://doi.org/10.31949/Educatio.V7i2.966>
- Maryono, & Salamah, D. (2022). Pembelajaran Team Quiz Berbantuan Quizizz Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(3), 1-16. <https://doi.org/10.31980/plusminus.v2i3.1965>
- Nissa, S. F., & Renoningtyas, N. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2854–2860. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.880>

- Ramen A, P. dk. (2020). Pengantar Media Pembelajaran. Jakarta: Yayasan Kita Menulis.
- Rigianti, Henry Aditia. (2020). Kendala pembelajaran daring guru sekolah dasar di Banjarnegara. *Elementary School: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An 7.2*.
- Rosdiani, L. ., Munawar, B., & Dewi, R. (2021) . PELATIHAN MEMBUAT GAME EDUKASI WORDWALL UNTUK GURU DI KELURAHAN KARATON. *Jurnal Abdimas Bina Bangsa*, 2(2), 247-255. <https://doi.org/10.46306/jabb.v2i2.138>
- Salehudin, M., Zulherman, Z., Arifin, A., & Napitupulu, D. (2021). Extending Indonesia Government Policy For E-Learning And Social Media Usage. *Pegem Egitim Ve Ogretim Dergisi*.
- Sapta, A. (2016). PENGARUH PENGGUNAAN QUIZ CREATOR TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA. *Jurnal MATEMATICS PAEDAGOGIC*, 1(1). <https://doi.org/10.36294/jmp.v1i1.159>
- Sinaga, Y. M., & Soesanto, R. H. (2022). Upaya Membangun Kedisiplinan melalui Media Pembelajaran Wordwall dalam Pembelajaran Daring pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1845–1857. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.1617>
- Syofyan, H., & Soraya, R. (2018). Pelatihan Penerapan Keterampilan Proses Dalam Pembelajaran IPA di SD Pelita 2 Jakarta Barat. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (Abdimas)*, 4(2):216-220.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabet,CV.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta.
- Wulandari, B., Ardiansyah, F., Eosina, P., & Fajri, H. (2019). Media Pembelajaran Interaktif Ipa Untuk Sekolah Dasar Berbasis Multimedia. *Krea-Tif*, 7(1), 11. <https://doi.org/10.32832/kreatif.v7i1.2028>