

## PENGARUH PENERAPAN MEDIA WORDWALL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA

Rizki Wahida Arni Malau<sup>1</sup>, Siti Nurhayati<sup>2</sup>, Amin Fauzi<sup>3</sup> Zulkifli Matondang<sup>4</sup>

<sup>1</sup>Pendidikan Dasar Pascasarjana Universitas Negeri Medan

[1rizkimalau96@gmail.com](mailto:rizkimalau96@gmail.com), [2 sitinurhayati33667@gmail.com](mailto:sitinurhayati33667@gmail.com),

[3aminunimed29@gmail.com](mailto:aminunimed29@gmail.com), [4zulkiflimmato@gmail.com](mailto:zulkiflimmato@gmail.com)

### ABSTRACT

*The learning process still cherishes the old culture so that the essence of the purpose of social studies is still poorly understood. The use of media in learning is not applied so that it is boring. This study aims to determine the influence of wordwall-based interactive media on student learning outcomes. The type of research is quantitative research with experimental research methods, namely Pre-Experimental Design Type One Group Pretest-Posttest Design. The research was conducted at SDN 101765 Bandar Setia. The sample of classes V-B totaled 28 students. Data collection techniques are interviews, tests and documentation. The average result of the study was 57.5 and the posttest was 83.75. The result of paired samples Correlations was 0.548 and sig = 0.003 < 0.05 it was concluded that there was a close relationship between pretest and posttest. The result of the hypothesis test is a significant magnitude (2-tailed) 0.000 which means sig (2-tailed) < 0.05, then H<sub>0</sub> is rejected and H<sub>a</sub> is termed. It can be concluded that there is a difference between conventional learning and interactive-based learning on student learning outcomes on an energy material and its changes.*

*Keywords: Wordwall, Learning outcomes, Social Studies Learning*

### ABSTRAK

Proses pembelajaran masih mencintai budaya lama sehingga esensi tujuan dari IPS masih kurang dipahami. Pemanfaatan media dalam pembelajaran kurang diterapkan sehingga membosankan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media interkatif berbasis *wordwall* terhadap hasil belajar siswa. Jenis penelitian adalah penelitian kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen yaitu *Pre-Experimental Design Type One Group Pretest-Posttest Design*. Penelitian dilakukan di SDN 101765 Bandar Setia. Sampel kelas V-B berjumlah 28 orang siswa. Teknik pengumpulan data yaitu wawancara, tes dan dokumentasi. Hasil penelitian rata-rata hasil *pretes* adalah 57,5 dan *postest* adalah 83,75. Hasil *paired samples Correlations* adalah 0.548 dan *sig* = 0.003 < 0.05 maka disimpulkan terdapat hubungan antara *pretest* dan *postest* yang erat. Hasil uji hipotesis yaitu besar signifikan (2-tailed) 0,000 yang berarti *sig*.(2-tailed)<0,05, maka H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>a</sub> diterima. Dapat disimpulkan bahwa Ada perbedaan antara pembelajaran konvensional dan pembelajaran berbasis interaktif terhadap hasil belajar siswa pada suatu materi energi dan perubahannya.

Kata Kunci: Wordwall, Hasil belajar, Pembelajaran IPS

## **A. Pendahuluan**

Salah satu mata pelajaran yang diupelajari di tingkat sekolah dasar adalah IPAS. Dalam hal ini terbagi atas pembelajaran alam dan pembelajaran ilmu sosial. Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan mata pelajaran yang bersumber dari ilmu-ilmu sosial dan dipadukan untuk kepentingan pendidikan dan pembelajaran yang berisi berbagai disiplin ilmu sosial. Hal ini sejalan dengan pendapat Ahmad, (2014) IPS merupakan mata pelajaran yang mempelajari lingkup sosial yang mengkaji tentang bidang-bidang ilmu sosial dan nilai budaya. Pada dasarnya tujuan dari pembelajaran IPS di Sekolah Dasar yaitu mengenal konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat, kemampuan untuk berpikir, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial, dan kesadaran atas nilai-nilai sosial.

Mata pelajaran IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional tahun 2003 pasal 37 mengamanatkan bahwa kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat IPS yang dimaksudkan untuk

mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis peserta didik terhadap kondisi sosial masyarakat. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai (Triana, 2017). Materi pembelajaran IPS di SD yang syarat dengan konsep, pengertian, dan prinsip-prinsip abstrak, perlu mendapatkan perhatian yang serius agar tujuan pembelajaran dapat tercapai (Aswasulasikin et al., 2021). Namun, dalam pelaksanaan proses pembelajaran IPS yang masih sering terjadi adalah siswa hanya menghafal materi sehingga esensi tujuan dari IPS masih kurang dipahami. Guru seharusnya tidak hanya mengajar namun juga harus mengajak siswa untuk dapat berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu indikator keberhasilan guru dalam mendidik dapat dilihat dari hasil belajar siswa setelah mengikuti proses pembelajaran di sekolah (Nurena, 2019). Hasil belajar merupakan parameter dari sebuah proses yang telah dilakukan (Larosa

et al., 2024). yang dapat diamati dan diukur yang mencakup pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan ini dapat diartikan sebagai peningkatan atau perkembangan yang lebih baik dari sebelumnya (Praditia et al., 2020).

Menurut Anisa, (2022) media interaktif sebagai parameter yang linier dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Menurut Purnasari & Sadewo, (2020) saat ini teknologi menjadi sarana penting dalam pencapaian bahan materi pelajaran, dan guru berusaha mencari media yang paling efektif untuk memberikan layanan pendidikan terbaik melalui penyesuaian metode dan gaya mengajar yang mempertimbangkan akses teknologi dan fasilitas yang tersedia. Sehingga guru berperan sebagai pengelola dalam proses pembelajaran dan bertindak selaku fasilitator bagi siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Antonio (2021) Media pembelajaran adalah suatu alat atau perantara yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan informasi maupun materi pembelajaran kepada siswa. Berdasarkan hal tersebut fasilitas teknologi yang digunakan dalam proses belajar mengajar adalah media pembelajaran yang interaktif sebagai

penunjang materi ajar di dalam kelas. Berbagai jenis media pembelajaran guru mampu menciptakan ide-ide baru dalam mengajar. Sesuai yang dikatakan oleh Wahyuniagrun, (2023) tentunya kita ketahui bahwa setiap materi ajar memiliki tingkat kesukaran yang bervariasi. Pada satu sisi ada materi ajar yang tidak memerlukan alat bantu, tetapi dipihak lain ada materi ajar yang sangat memerlukan alat bantu berupa media pembelajaran.

Salah satu media yang menarik diterapkan sekarang ini adalah media interaktif wordwall. Hidayaty et al., (2022) menyatakan bahwa media interaktif Wordwall ini merupakan sebuah aplikasi multiplayer. Wordwall dapat diakses melalui website serta digunakan peserta didik di kelas untuk dimainkan bersama, ataupun digunakan untuk penugasan peserta didik di rumah. Kelebihan dari aplikasi ini adalah mempunyai banyak template yang dapat dibuat oleh guru. Aplikasi ini tidak berbayar untuk pilihan Basic dengan pilihan 5 buah template. Permainan yang sudah dibuat dapat langsung dibagikan melalui tautan atau link yang dikirimkan dengan aplikasi Whatsapp, Google Classroom ataupun media sosial lainnya . Wordwall merupakan

aplikasi yang berisikan permainan kuis interaktif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas (Gandasari & Pramudiani, 2021). Hal ini sejalan dengan (Ratnasari et al., 2022), yang menyatakan bahwa Wordwall dapat memudahkan siswa memahami materi pelajaran, serta mudah digunakan guna mengetahui bagaimana hasil belajar siswa.

## **B. Metode Penelitian**

Jenis penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode penelitian eksperimen. Metode eksperimen adalah metode penelitian yang dapat digunakan untuk mengetahui pengaruh suatu perlakuan terhadap yang lain dalam keadaan terkendali dengan menggunakan perlakuan tersebut (Sugiyono, 2019).

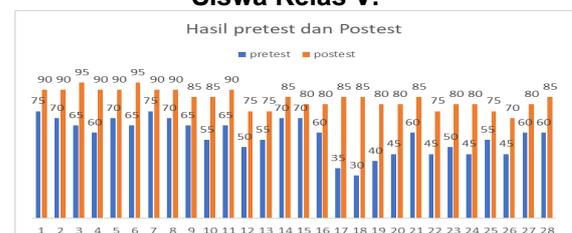
Penelitian digunakan *Pre-Experimental Design Type One Group Pretest-Posttest Design*. Penelitian ini menggunakan *pre-test* sebelum perlakuan dan *Post-test* setelah perlakuan. Penelitian ini dilakukan di SDN 101765 Bandar Setia. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas V-B berjumlah 28 orang siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, tes dan

dokumentasi (Sugiyono, 2018). Melalui pengumpulan data, wawancara dilakukan langsung oleh peneliti dengan mengajukan serangkaian pertanyaan kepada responden. Penelitian ini menggunakan pengujian hipotesis dengan uji t berpasangan. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, data yang diperoleh harus diuji terlebih dahulu, yaitu. Uji normalitas dan uji homogenitas. Aplikasi pengolah data menggunakan SPSS 25 dengan nilai signifikansi  $\alpha = 0,05$  digunakan untuk kajian analisis.

## **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Sebelum Pelaksanaan pembelajaran menggunakan media wordwall, peneliti terlebih dahulu melaksanakan uji validitas instrumen kepada validator, dimana validator tersebut merupakan guru kelas V SDN 101765 Bandar Setia. Instrumen yang divalidasi adalah media pembelajaran, dan soal *pretest* dan *post-test*. Data hasil perolehan siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 1 Hasil Pretes, Postes Siswa Kelas V.**



Pada tabel 1 dapat dijelaskan bahwa setiap individu pada perlakuan *pretest* rata-rata hasil yang diperoleh berada pada 57,5%. Hal ini menerangkan bahwa pada perlakuan *pretest* siswa masih berada pada tingkat pengetahuan yang masih rendah. Setelah adanya perlakuan yaitu berupa penerapan pembelajaran dengan menggunakan media dari aplikasi wordwall, siswa-siswi mengalami suatu peningkatan hasil dalam pembelajaran. Hasil perolehan data saat perlakuan *posttest* diperoleh rata-rata sebesar 83,75%. Dari data ini menggambarkan bahwa pengaruh media wordwall terhadap hasil belajar sudah pada kontribusi yang baik. Hal ini didukung dari penelitian terdahulu Cahyani & Jayanta, (2021) adanya media pembelajaran inovatif dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

### Uji Normalitas

Adapun hasil uji normalitas data *pre-test* dan *post-test* yang dilakukan dalam penelitian ini sebagai berikut:

**Tabel 2 Hasil Normality Pretes, Postes Siswa Kelas V.**

Hasil belajar	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pre	.153	28	.092	.945	28	.148
post	.154	28	.086	.940	28	.111

a. Lilliefors Significance Correction

Pada tabel 2, dapat dijelaskan bahwa Kedua data hasil *pre-test* dan *post-test* diuji dengan uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang didapatkan berdistribusi secara normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS 25. Dari tabel test normalitas bisa dilihat bahwa kedua data memiliki signifikansi > 0,05. Sig data *pre-test* dan *post-test* berturut – turut adalah (0,148) dan (0,111) dengan kata lain kedua data tersebut berdistribusi secara normal.

### Uji Hipotesis

Peneliti menggunakan *Paired t test* dalam menguji hipotesis karena peneliti ingin mengetahui apakah ada perbedaan sebelum dan sesudah diberikannya perlakuan kepada siswa. didapatkan beberapa tabel dalam uji *Paired T Test* yaitu sebagai berikut:

**Tabel 3 Deskriptif Paired Samples test**

Pair 1		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
		PRE TEST	57.5000	28	12.13352
	POST TEST	83.7500	28	6.47288	1.22326

Pada tabel 3, dijelaskan bahwa rata-rata hasil pretes adalah 57,5 dan rata-rata hasil posttest adalah 83,75. Sehingga terdapat peningkatan hasil belajar dari selisih data diatas.

Correlations adalah hasil yang menunjukkan korelasi atau erat hubungan antara kedua variabel, dalam hal ini hubungan erat perlakuan *pretest* dan *posttest*. berikut hasil *correlations paired samples test*.

**Tabel 4 Paired Samples Correlations**

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	PRE TEST & POST TEST	28	.548	.003

Pada tabel 4, menjelaskan bahwa hasil *paired samples Correlations* adalah 0.548 dan *sig* = 0.003 < 0.05 maka disimpulkan terdapat hubungan antara *pretest* dan *posttest*.

**Tabel 5 Data Hasil Paired Samples test**

		Paired Samples Test				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Paired Differences Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower Upper				
Pair 1	Pre test - post test	26.25000	10.14935	1.91805	-30.18551	22.31449	-13.686	27	.000

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,000 yang berarti sig.(2- tailed)<0,05, maka H0 ditolak dan Ha diterima. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil test sebelum dan sesudah diterapkan media pembelajaran interaktif berbasisi wordwall. Dengan begitu media pembelajaran dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Hal ini juga membuktikan dengan testimoni yang diberikan kepada siswa yang menyatakan bahwa mereka senang dan lebih tertarik mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media interaktif Wordwall dalam pembelajaran IPS. Oleh karena itu, seorang guru hendaknya membaca kondisi/situasi khususnya merancang media apa yang sebaiknya digunakan dalam pembelajaran di kelas.

Hal ini juga membuktikan dengan respon siswa terhadap penerapan media interaktif berbasis wordwall yang menyatakan bahwa mereka senang dan lebih tertarik mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media interaktif Wordwall dalam pembelajaran IPS.

Adapun penelitian yang mendukung penelitian ini adalah Hidayaty et al., (2022) media wordwall dapat meningkatkan minat belajar dan hasil belajar anak. Adanya pengaruh yang positif dengan penggunaan wordwall terlebih dalam peningkatan kategori belajar siswa (Ainishifa et al., 2023).

Berdasarkan penelitian yang relevan, terdapat beberapa teori belajar yang mendukung penelitian hasil belajar. Teori-teori tersebut meliputi teori Konstruktivisme. Teori

ini menekankan pada proses pembelajaran yang berpusat kepada siswa, atau student centered learning. Teori ini mendukung proses pembelajaran mandiri. Teori Behavioristik: Teori ini menekankan bahwa peserta didik akan lebih bersemangat dalam proses belajar jika mengetahui bahwa ia akan mendapatkan hasil yang baik. Guru memberitahukan hasil belajar, mengoreksi kesalahan yang dilakukan oleh siswa, dan memberikan motivasi. Teori Kognitif: Teori ini menyatakan bahwa belajar adalah perubahan persepsi atau pemahaman. Teori ini lebih mementingkan proses belajar ketimbang hasilnya (Harefa et al., 2024).

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa rata-rata hasil pretes adalah 57,5 dan rata-rata hasil posttest adalah 83,75. Sehingga terdapat peningkatan hasil belajar hal ini sesuai dengan hasil penelitian terdahulu Pebriani, (2017) pemanfaatan media dapat meningkatkan kreativitas guru dalam mengajar yang berdampak pada hasil belajar siswa. Hasil *paired samples Correlations* adalah 0.548 dan  $sig = 0.003 < 0.05$  maka disimpulkan

terdapat hubungan antara *pretest* dan *posttest yang erat*.

diketahui bahwa nilai signifikan (2-tailed) sebesar 0,000 yang berarti  $sig.(2- tailed) < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil test sebelum dan sesudah diterapkan media pembelajaran interaktif berbasis wordwall.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa Ada perbedaan antara pembelajaran konvensional dan pembelajaran berbasis interaktif terhadap hasil belajar siswa pada suatu materi energi dan perubahannya.

Oleh karena itu, seorang guru hendaknya membaca kondisi/situasi khususnya merancang media apa yang sebaiknya digunakan dalam pembelajaran di kelas guna mengaktifkan anak dalam belajar.

Bagi peneliti yang mengembangkan atau memanfaatkan media berbasis wordwall disarankan sudah berbasis pro, agar inovasi media pembelajaran dapat lebih baik dan tertarik dalam pembelajaran.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Ahmad. (2014). *Mengembangkan pembelajaran IPS Terpadu*. Prestasi Pustaka.

- Ainishifa, H., Bunari, & Suroyo. (2023). *Pengaruh Media Interaktif Berbasis Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Sejarah di Kelas XI IPS SMA Negeri 1 KABUN*. 8(September), 321–331.
- Anisa, Y. (2022). Peran Channel Youtube Sebagai Media Alternatif untuk Membantu Proses Pembelajaran Matematika dan Media Informasi pada Tingkat Perguruan Tinggi. *Jpmr*, 07(01), 13–26.  
<https://ejournal.unib.ac.id/index.php/jpmr>
- Aswasulasikin, Hadi, Y. A., Septu, D., Suhirman, & Pujiani, S. (2021). Penggunaan Video Tutorial Dalam Pembelajaran Matematika Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Didika: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 96–110.  
<https://doi.org/10.29408/didika.v7i1.3828>
- Cahyani, N. L. P., & Jayanta, I. N. L. (2021). Digital Literacy-Based Learning Video on the Topic of Natural Resources and Technology for Grade IV Elementary School. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 5(3), 538.  
<https://doi.org/10.23887/jisd.v5i3.37918>
- 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>
- Harefa, E., Afendi A, R., Karuru, Sulaeman, Wote, A., & Azizah Nur. (2024). *Buku Ajar: Teori Belajar dan Pembelajaran* (Sepriano & Efitra (Eds.); ke-1). PT. Sonpedia PUBLISHING Indonesia.
- Hidayaty, A., Qurbaniah, M., & Setiadi, A. E. (2022). Pengaruh Media Wordwall Terhadap Minat Dan Hasil Belajar. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 15(2), 1–10.  
<https://doi.org/10.21831/jpipfip.v15i2.51691>
- Larosa, S. Fajar, Asmin, & Lubis, W. (2024). Development of learning videos through the problem-based learning model to improve learning outcomes and creativity of Grade V students. *Inovasi Kurikulum*, 21 No 2(2), 849–868.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.17509/jik.v21i2.68590> 868
- Nurena, S. W. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Course Review Horay (CRH) Terhadap Hasil Belajar Siswa Nureva 1, Siska Wulandari 2 1,2. *Jurnal Iqra Kajian Ilmu Pendidikan*, 4(1), 15–27.
- Pebriani, C. (2017). Pengaruh penggunaan media video terhadap motivasi dan hasil belajar kognitif pembelajaran IPA kelas V. *Jurnal Prima Edukasia*, 5(1), 11–21.  
<https://doi.org/10.21831/jpe.v5i1.8461>
- Praditia, P., Kartakusumah, B., & Bisri, H. (2020). Supervisi Akademik Dalam Upaya Meningkatkan Kinerja Guru di Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Ciawi Kabupaten Bogor. *Tadbir Muwahhid*, 4(2), 183.  
<https://doi.org/10.30997/jtm.v4i2.3274>
- Purnasari, P. D., & Sadewo, Y. D. (2020). Pemanfaatan Teknologi Dalam Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kompetensi Pedagogik. *Publikasi Pendidikan*,

10(3), 189.  
<https://doi.org/10.26858/publikan.v10i3.15275>

Ratnasari, D., Dhiya, H. R., Susanti, A., Pd, S., & Pd, M. B. I. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris yang Menyenangkan. ... *Seminar Nasional Hasil ...*, 1243–1250. <http://seminar.uad.ac.id/index.php/semhasmengajar/article/view/10848>

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kualitatif untuk penelitian yang bersifat: eksploratif, enterpretif, interaktif dan konstruktif* (Y. S. Suryandari (Ed.); ke-3). Alfabeta, CV. [www.cvalfabeta.com](http://www.cvalfabeta.com)

Sugiyono (Ed.). (2019). *metode penelitian kuantitatif dan kuantitatif dan R & D*. Alfabeta, CV.

Triana, L. (2017). Penggunaan Strategi Mind Mapping Berbasis Multimedia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Pada Siswa Kelas V Sdn I Wonorejo Demak. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1), 35–43. <https://doi.org/10.24176/re.v7i1.1810>

Wahyuniagrun, H. (2023). Analisis Gaya Belajar Peserta Didik Ditinjau Dari Asesmen Pembelajaran Terhadap Kurikulum Merdeka. *JURNAL ILMU PENDIDIKAN NASIONAL*, 1(April), 38–44.