

**PENGARUH MEDIA DIGITAL WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATERI KEKAYAAN BUDAYA INDONESIA PADA SISWA KELAS IV SDN BANTARKEMANG 6 BOGOR**

Siti Nurharizah<sup>1</sup>, Irvan Permana<sup>2</sup>, Elly Sukmanasa<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>PGSD, FKIP, Universitas Pakuan

<sup>1</sup>arsanurharizah@gmail.com , <sup>2</sup>irvanpermana@unpak.ac.id,

<sup>3</sup>ellysukmanasa@unpak.ac.id

**ABSTRACT**

*This study aims to determine the effect of using Wordwall digital media to improve student learning outcomes on the material of Indonesia's cultural wealth using a quasi-experimental method with a two-group design. The population in this study were IVA and IVB grade students of SDN Bantarkemang 6 Bogor. Each class IVA and IV consists of 25 students. The research sample used the Total Sampling technique, namely using the entire existing population. Before conducting research, testing was carried out first using validity, reliability, differentiability, and difficulty level tests. The next stage both sample class groups will be given a pretest (initial test), then given treatment using digital Wordwall media (experimental class) and without using digital Wordwall media (control class) after that given a posttest (final test). Based on the results of the normality test, the significance results obtained were 0.144 in the experimental class and 0.110 in the control class where both data were normally distributed, then the homogeneity test obtained a significance result of 1.07 and in the hypothesis test obtained  $t_{count}$  of 6.4348 greater than  $t_{table}$  of 2.01063, indicating  $H_0$  (null hypothesis) is rejected and  $H_a$  (alternative hypothesis) is accepted. it can be concluded that the use of Wordwall digital media has an effect on improving learning outcomes on the material of Indonesia's cultural wealth in grade IV students of SDN Bantarkemang 6 Bogor.*

*Keywords: wordwall digital media, learning outcomes*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media digital *Wordwall* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi kekayaan budaya Indonesia menggunakan metode eksperimen kuasi dengan desain dua kelompok. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IVA dan IVB SDN Bantarkemang 6 Bogor. Masing-masing Kelas IVA dan IV terdiri dari 25 siswa. Sampel penelitian menggunakan teknik Total Sampling yaitu menggunakan seluruh jumlah populasi yang ada. Sebelum melakukan penelitian dilakukan pengujian terlebih dahulu menggunakan uji validitas, Realibilitas, Daya Beda, dan Tingkat Kesukaran. Tahap selanjutnya kedua kelompok kelas sampel akan diberikan pretest (tes awal), kemudian diberikan perlakuan dengan menggunakan media digital *Wordwall* (kelas eksperimen) dan tanpa menggunakan media digital *Wordwall* (kelas kontrol) setelah itu diberikan posttest (tes akhir). Berdasarkan hasil uji normalitas didapatkan hasil signifikansi 0.144 pada kelas eksperimen dan 0,110 pada kelas kontrol dimana

kedua data tersebut berdistribusi normal, kemudian uji homogenitas didapatkan hasil signifikansi 1,07 dan pada uji hipotesis didapatkan  $t_{hitung}$  sebesar 6,4348 lebih besar dari  $t_{tabel}$  sebesar 2,01063, menunjukkan  $H_0$  (hipotesis nol) ditolak dan  $H_a$  (hipotesis alternatif) diterima. maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media digital *Wordwall* berpengaruh untuk meningkatkan hasil belajar materi kekayaan budaya Indonesia pada siswa kelas IV SDN Bantarkemang 6 Bogor.

Kata Kunci: media digital *wordwall*, hasil belajar

### **A. Pendahuluan**

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era abad ke-21, pendidikan diharuskan untuk terus beradaptasi khususnya dalam hal pemanfaatan teknologi. Dalam proses pembelajaran, pendidik tidak lagi hanya berperan sebagai penyampai materi, melainkan harus mampu membekali siswa dengan keterampilan abad 21, seperti berpikir kritis, kreatif, bekerja sama, komunikasi serta memiliki kemampuan dalam memecahkan masalah, agar mampu memberikan hasil belajar yang optimal.

Namun, tidak semua siswa mendapatkan pengalaman belajar yang relevan sesuai dengan era tersebut. Kegiatan belajar mengajar di beberapa sekolah masih berjalan secara konvensional dan cenderung monoton. Hal ini sering kali disebabkan oleh keterbatasan dalam

pemanfaatan teknologi. Akibatnya siswa menjadi cepat merasa bosan, kehilangan semangat, dan kesulitan untuk fokus dalam mengikuti pembelajaran. Berdasarkan Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi (Pustekom) Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, hanya sekitar 40% pendidik *non-TIK* yang dinyatakan siap menggunakan teknologi dalam pembelajaran, padahal pendidik berperan penting dalam menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, untuk mendukung tercapainya hasil belajar yang optimal.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mewujudkan hasil belajar yang optimal bisa melalui media pembelajaran yang interaktif, seperti media digital. Media digital mampu menyajikan materi yang lebih menarik dengan memanfaatkan unsur visual seperti gambar, animasi, serta suara, sehingga dapat meningkatkan

ketertarikan dan pemahaman siswa. Di samping itu, penerapan model pembelajaran yang tepat juga menjadi faktor penting untuk mendukung siswa dalam membangun pengetahuannya secara aktif dan mendalam.

Berdasarkan hasil pranelitian melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas IV SDN Bantarkemang 6 pada tanggal 8 Januari 2025, diperoleh data jumlah siswa kelas IVA dan IVB sebanyak 50 siswa, dengan masing-masing kelas berjumlah 25 siswa. Didapatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) belum memenuhi standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang di tetapkan, yaitu sebesar 75. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil rekapitulasi Penilaian Tengah Semester (PTS) siswa. Dari total keseluruhan 50 siswa, sebanyak 20 siswa (40%) belum mencapai KKM, terdiri dari 5 siswa kelas IVA dan 15 siswa kelas IVB. Sementara itu, 30 siswa (60%) yang sudah mencapai KKM, terdiri dari 20 siswa kelas IVA dan 10 siswa kelas IVB. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti saat observasi di kelas, guru masih menggunakan metode

pembelajaran konvensional tanpa memanfaatkan teknologi. Selain itu, siswa belum diperkenalkan dengan media pembelajaran digital berbasis teknologi seperti media digital *Wordwall*. Hal ini menyebabkan siswa menjadi kurang aktif sehingga proses pembelajaran belum optimal.

Penelitian yang mendukung permasalahan ini dilakukan oleh (Khasanah dan Prayito, 2024) "Pengaruh Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Materi Keberagaman Budaya" mengatakan bahwa media pembelajaran *Wordwall* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar pada materi keberagaman budaya. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh (Zalma et al., 2024) "Pengaruh Media Aplikasi *Wordwall* Berbasis Web Pada Pembelajaran IPAS Materi Indonesiaku Kaya Budaya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 104204 Sambirejo Timur T.A 2023/2024" mengatakan bahwa terdapat pengaruh media aplikasi *Wordwall* pada pembelajaran IPAS materi Indonesiaku Kaya Budaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV. Pada

pelaksanaan pembelajaran, guru membutuhkan media pembelajaran yang tepat untuk mendukung kegiatan belajar mengajar di kelas. Hal ini membantu siswa agar aktif dan tidak monoton dalam belajar. Media yang dapat di manfaatkan agar belajar menjadi lebih menarik dan relevan dengan perkembangan zaman adalah media digital *Wordwall*.

#### *Wordwall*

merupakan sebuah platform digital yang menyediakan kuis dan permainan edukatif yang dapat di sesuaikan dengan materi pelajaran, serta mampu menilai kemajuan siswa secara langsung. Khususnya pada topik Kekayaan Budaya Indonesia. Dengan *Wordwall*, siswa bisa belajar sambil bermain, seperti memperkenalkan berbagai budaya Indonesia dengan cara yang menyenangkan dan mudah di pahami. Misalnya, membuat aktivitas yang menguji pengetahuan siswa tentang rumah adat, tarian tradisional dan kebiasaan budaya Indonesia lainnya. Selain itu, siswa juga dapat berkolaborasi dalam menyelesaikan tugas bersama menggunakan platform ini. yang mendorong mereka untuk lebih aktif dan berbagi

pengetahuan satu sama lain. *Wordwall* dapat menjadi solusi yang praktis karena mudah diakses menggunakan handphone atau laptop.

Melihat pentingnya pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik abad ke-21 dan kebutuhan siswa sekolah dasar, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Digital *Wordwall* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Kekayaan Budaya Indonesia” Kelas IV di SDN Bantarkemang 6 Bogor.

Berdasarkan pembahasan diatas, rumusan masalah pada penelitian ini yaitu: “Apakah terdapat pengaruh hasil belajar IPAS materi Kekayaan Budaya Indonesia melalui media digital *wordwall* pada siswa kelas IV SDN Bantarkemang 6 Bogor Semester Genap Tahun Pelajaran 2024/2025?”

#### **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian Eksperimen Quasi dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang termasuk ke dalam jenis penelitian kuantitatif. Sugiyono,

(2022:72) mengartikan bahwa metode penelitian eksperimen ini digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi terkendalikan. Tujuan dilakukannya metode penelitian ini yaitu untuk mengetahui bagaimana pengaruh media digital *wordwall* terhadap hasil belajar siswa kelas IV materi Kekayaan Budaya Indonesia. Kelas yang digunakan yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Pada kelas eksperimen diberi perlakuan menggunakan media digital *Wordwall* sebagai variabel (X), dan untuk kelas kontrol tidak menggunakan media *Wordwall*. Sedangkan variabel (Y) yaitu hasil belajar materi kekayaan budaya Indonesia. Dua kelas tersebut diberikan soal pretest, lalu diberi perlakuan dan terakhir posttest. Kemudian hasilnya dibandingkan. Desain yang digunakan dapat dijelaskan pada tabel berikut ini:

**Tabel 1 Desain Penelitian**

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	Q1	X	Q2
Kontrol	Q2	O	Q2

Adapun populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas IVA dan IVB SDN

Bantarkemang 6 Bogor Tahun Pelajaran 2024/2025. Data Populasi dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 2 Populasi Penelitian**

No	Kelas	Jumlah Populasi	Keterangan
1	IV-A	25	Kelas Kontrol
2	IV-B	25	Kelas Eskperimen
Jumlah		50	

Berdasarkan jumlah populasi tersebut, ditentukan sampelnya menggunakan total sampling yaitu siswa kelas IVA dengan jumlah 15 siswa, kelas IVB dengan jumlah 25 siswa, sehingga jumlahnya adalah 50 siswa.

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

Uji coba instrumen penelitian dilakukan di SDN Bantarkemang 6 pada kelas yang VA dan VB. Setelah itu, melakukan tes uji coba instrumen pada kelas kelas yang lebih tinggi dari kelas yang akan dilakukan penelitian yaitu kelas VA dan VB. Hasil dari uji instrumen tersebut diperoleh 21 butir soal yang valid dikurangi 1 soal yang memiliki daya pembeda jelek dari 40

soal yang diberikan. Kemudian 20 soal yang valid digunakan untuk soal pretest dan posttest dalam penelitian. Berikut tabel rekapitulasi hasil uji coba instrumen hasil belajar materi Kekayaan Budaya Indonesia:

**Tabel 3 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Hasil Belajar Materi Kekayaan Budaya Indonesia**

Valid	Koefisien Reliabilitas /Kategori	Tingkat Kesukaran			Daya Pembeda			
		Mudah	Sedang	Sukar	Jelek	Cukup	Baik	Sgt Baik
21	0,846 (Sangat tinggi)	10	11	0	1	7	9	4
Jumlah		21			21			
%		47,6%	52,4%	0%	32,5%	27,5%	32,5%	7,5%
Jumlah Soal Pretes-Posttest		20 Soal						

**1. Pengaruh Hasil Belajar Materi Kekayaan Budaya Indonesia Menggunakan Media Digital *Wordwall* pada kelas eksperimen dan tanpa menggunakan Media *Wordwall* pada kelas control.**

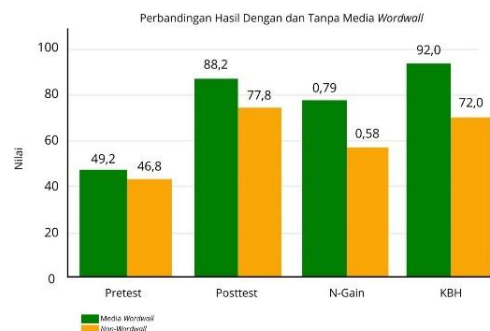
Nilai rata-rata N-Gain untuk kelompok kelas Eksperimen yaitu sebesar 0,79 dengan ketuntasan hasil belajar 96% yang termasuk kedalam kategori tinggi. sedangkan nilai rata-rata N-Gain untuk kelompok kelas kontrol yaitu sebesar 0,58 dengan ketuntasan hasil belajar 72% yang termasuk kedalam kategori sedang. Berdasarkan data tersebut terlihat adanya pengaruh hasil belajar Materi Kekayaan Budaya

Indonesia pada kelas eksperimen dengan kelas kontrol yang dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4 Rekapitulasi Nilai Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Rekapitulasi Hasil		Kelompok Kelas	
		<i>Non-Wordwall</i> (Kontrol)	<i>Wordwall</i> (Eksperimen)
Nilai Terendah	Pretest	25	15
	Posttest	65	70
	N-Gain	33	50
Nilai Tertinggi	Pretest	75	75
	Posttest	95	100
	N-Gain	80	100
Nilai Rata-rata	Pretest	46,8	49,2
	Posttest	77,8	88,2
	N-Gain	0,58	0,79
Ketuntasan Hasil Belajar		72%	96%

Berdasarkan tabel rekapitulasi nilai hasil belajar di atas, maka grafik histogram rekapitulasi nilai hasil belajar Materi Kekayaan Budaya Indonesia dapat dilihat pada gambar 1 berikut:



**Gambar 1 Histogram Hasil Belajar Pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

**2. Pengujian Hipotesis (Uji t)**

Setelah uji prasyarat dilakukan dan data hasil belajar Materi Kekayaan Budaya Indonesia

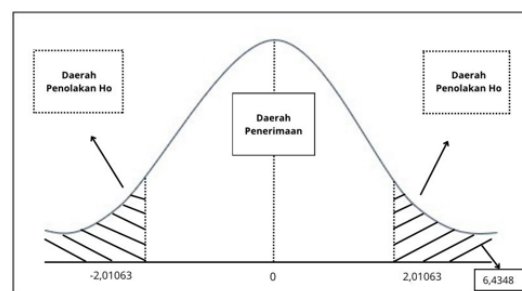
dinyatakan berdistribusi normal dan bersifat homogen, langkah selanjutnya adalah pengujian hipotesis. Uji Hipotesis dilakukan menggunakan uji t pada taraf signifikan sebesar 5% atau 0,05, pengujian dua arah  $\alpha/2 = 0,05/2 = 0,025$ . Adapun Kriteria pengujian hipotesis sebagai berikut :

$H_0$  : Penggunaan Media Digital *Wordwall* tidak berpengaruh terhadap hasil belajar materi kekayaan budaya Indonesia.

$H_a$  : Penggunaan Media Digital *Wordwall* berpengaruh terhadap hasil belajar materi kekayaan budaya Indonesia.

Berdasarkan hasil dari uji t dua arah, diperoleh  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  yaitu  $t_{hitung} (6,4348) \geq t_{tabel} (2,01063)$  dengan dk (derajat kebebasan) sebesar 48 ( $25 + 25 - 2$ ), maka hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan Hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media digital *Wordwall* untuk meningkatkan hasil belajar materi

kekayaan budaya Indonesia pada siswa kelas IV SDN Bantarkemang 6 Kota Bogor. berikut kurva untuk penolakan dan penerimaan Hipotesis pada kelompok kelas eksperimen dan kelompok kelas kontrol:



**Gambar 2 Kurva Penolakan dan Penerimaan Hipotesis**

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media digital *Wordwall* berpengaruh untuk meningkatkan hasil belajar materi kekayaan budaya Indonesia pada siswa kelas IVB SDN Bantarkemang 6 Semester Genap Tahun Pelajaran 2024/2025.

Media digital merupakan sarana berbasis teknologi yang digunakan untuk menyampaikan, mengelola, dan menghasilkan informasi dalam berbagai bentuk, seperti teks, gambar, audio, dan video, untuk mempermudah komunikasi dan memperluas

jangkauan informasi serta membantu berbagai aktivitas, salah satunya dalam pembelajaran. Sedangkan *Wordwall* merupakan aplikasi berbasis Web yang mempunyai berbagai fitur di dalamnya untuk digunakan sebagai sumber belajar, media pembelajaran yang menarik, serta alat penilaian yang menyenangkan untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada seseorang setelah melalui proses pembelajaran mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

Penelitian ini membuktikan bahwa hasil belajar di setiap kelas disebabkan oleh adanya berbagai faktor perlakuan yang berbeda-beda pada masing-masing kelas dan tentunya didukung oleh faktor-faktor lain seperti kemampuan guru dalam, menggunakan media pembelajaran, model pembelajaran, karakteristik siswa, dan penguasaan kelas seperti menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan sebagainya.

Hasil penelitian ini juga terbukti dalam penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh zalma *et al.*, (2024). Dengan judul “Pengaruh Media

Aplikasi *Wordwall* Berbasis Web Pada Pembelajaran IPAS Materi Indonesiaku Kaya Budaya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD N 104204 Sambirejo Timur T.A 2023/2024” yang merupakan penelitian eksperimen dengan jenis *quasi experimental design* dengan menggunakan desain Pretest-Posttest *Nonequivalent Control Group Design*. terlihat nilai signifikansi kelas eksperimen yaitu sebesar 0,001 dengan ketentuan signifikansi harus < dari 0,05. Sehingga dilihat dari nilai hipotesis yaitu  $0,001 < 0,05$ , maka dengan demikian dapat disimpulkan bahwa “Adanya pengaruh media aplikasi *Wordwall* berbasis Web pada pembelajaran IPAS materi indonesiaku kaya budaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD N 104204 Sambirejo Timur T.A 2023/2024”

maka dapat disimpulkan bahwa dengan media digital *Wordwall*, siswa akan memperoleh nilai yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang belajar tanpa menggunakan media *Wordwall*. Seperti yang diungkapkan oleh Arrosyad *et al.*, (2023) *Wordwall* merupakan merupakan salah satu



*platform* berbasis *Website* yang digunakan sebagai media pembelajaran interaktif dan menyenangkan dengan menghadirkan berbagai variasi *template* seperti kuis, menjodohkan, anagram, memasang pasangan, acak kata, mengelompokkan, pencarian kata dan berbagai *template* lainnya. Adanya pengaruh hasil belajar pada materi kekayaan budaya Indonesia terjadi karena proses pembelajaran dikelas IVB menggunakan media *Wordwall* yang tentunya memiliki beberapa kelebihan, seperti yang diungkapkan oleh Herta *et al.*, (2023) *Wordwall* memiliki lima kelebihan yaitu:

1. Media *Wordwall* bersifat fleksibel dan dapat digunakan dengan mudah oleh berbagai tingkatan sekolah.
2. Media *Wordwall* Tidak monoton dan menarik untuk dimainkan.
3. Media *Wordwall* bersifat kreatif.
4. Media *Wordwall* Meningkatkan minat siswa dalam belajar.
5. Media *Wordwall* dapat menjadi alat evaluasi dan Kuis dapat di cetak dan dibagikan kepada siswa.

Terlepas dari kelebihan dan kekurangan media *Wordwall*, dalam

pembelajaran di sekolah, media digital *Wordwall* berpengaruh positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, oleh karena itu, berdasarkan penjelasan diatas terlihat bahwa belajar menggunakan media digital *Wordwall* lebih baik dibanding belajar tanpa menggunakan media digital *Wordwall*.

### DAFTAR PUSTAKA

- Arrosyad, M. I., Antika, D., Dzulqa, E. T., Balqis, M., Muhammadiyah, U., & Belitung, B. (2023). Analisis Penggunaan *Wordwall* Sebagai Media Pembelajaran Terpadu untuk Meningkatkan Daya Tarik Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *IJM: Indonesian Journal of Multidisciplinary*, 1, 414–423. <https://journal.csspublishing/index.php/ijm>.
- Herta, N., Nopus, B. C., Sanggarwati, R., & Setiawan, T. Y. (2023). *Pemanfaatan Aplikasi Game Wordwall dalam Pembelajaran untuk Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar*. 3, 527–532.
- Khasanah, T., & Prayito, M. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Materi Keberagaman Budaya. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(02), 183–192.

Prof.Dr.Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.

Zalma, T. A., Yani, Z. P., & Sitohang, R. (2024). Pengaruh Media Aplikasi *Wordwall* Berbasis *Web* Pada Pembelajaran IPAS Materi Indonesiaku Kaya Budaya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD N 104204 Sambirejo Timur T.A 2023/2024 02(01).