

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN WORDWALL TERHADAP HASIL BELAJAR
IPAS KELAS IV SDN 104255 PALUH SIBAJI**

Rahmayanti¹, Beta Rapita Silalahi², Safrida Napitupulu³, Putri Juwita⁴,

¹PGSD, FKIP, Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah

²PGSD, FKIP, Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah

³PGSD, FKIP, Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah

⁴PGSD, FKIP, Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah

¹rahmayanti@umnaw.ac.id, ²betarapitasilalahi@umnaw.ac.id,

³safridanapitupulu@umnaw.ac.id, ⁴putrijuwita@umnaw.ac.id

ABSTRACT

This study aims to test the effect of using Wordwall learning media on the learning outcomes of class IV SDN 104255 Paluh Sibaji. The learning process of Science, indicates that student learning outcomes are not optimal. Wordwall learning media was chosen as an intervention because of its potential in increasing motivation and learning interactivity. This study uses a quasi-experimental quantitative research method using the Nonequivalent Control Group Design. The data collected include, quantitative data obtained from pretest scores in the form of questions on photosynthesis material. Then qualitative data in the form of student response questionnaire data to the WordWall learning media. Data collection techniques in this study are Pretest and posttest. The pretest was carried out at the beginning of the learning activity while the posttest was carried out at the end of learning, and student questionnaire data which is additional data aimed at finding out students' opinions about the WordWall learning media in Science learning. The results of the analysis showed that the average posttest score of students in the experimental class was 82.75, while the control class obtained an average of 72.10. Based on the t-test, the sig value was obtained. (2-tailed) of $0.001 < 0.05$ which indicates a significant increase between the two classes. Then, the results indicate that the Wordwall learning media has a positive and significant influence on improving the

learning outcomes of class IV students of SDN 104255 Paluh Sibaji. Thus, the use of WordWall media has proven effective in improving student learning outcomes and can be an innovative alternative in the learning process.

Keywords: wordwall learning media, learning outcomes, students

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh penggunaan media pembelajaran Wordwall terhadap hasil belajar IPAS kelas IV SDN 104255 Paluh Sibaji. Proses pembelajaran IPAS, mengindikasikan bahwa hasil belajar siswa belum optimal. Media pembelajaran *Wordwall* dipilih sebagai intervensi karena potensinya dalam meningkatkan motivasi dan interaktivitas belajar. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif eksperimen semu (*quasi eksperimental*) dengan menggunakan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Data yang dikumpulkan diantaranya yaitu, data kuantitatif diperoleh dari nilai pretest berupa soal pada materi fotosintesis. Kemudian data kualitatif berupa data angket respon peserta didik terhadap media pembelajaran *WordWall*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu Pretest dan posttest. Pretest dilaksanakan di awal kegiatan pembelajaran sedangkan, posttest dilaksanakan pada akhir pembelajaran, dan data angket peserta didik yang merupakan data tambahan yang bertujuan untuk mengetahui pendapat peserta didik mengenai media pembelajaran *WordWall* dalam pembelajaran IPAS. Hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata nilai posttest siswa di kelas eksperimen adalah 82,75, sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata 72,10. Berdasarkan uji-t diperoleh nilai *sig. (2-tailed)* sebesar $0,001 < 0,05$ yang menunjukkan adanya peningkatan signifikan antara kedua kelas. Kemudian, hasil tersebut mengindikasikan bahwa media pembelajaran Wordwall memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN 104255 Paluh Sibaji. Dengan demikian, penggunaan media *WordWall* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan dapat menjadi alternatif inovatif dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: media pembelajaran *wordwall*, hasil belajar, siswa

A. Pendahuluan

Dalam dunia pendidikan, perkembangan teknologi dan informasi membawa dampak positif. Dengan adanya perkembangan teknologi informasi, dunia pendidikan menjadi lebih baik, hal itu ditandai adanya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat memberi manfaat bagi peserta didik. Ketertarikan untuk memahami suatu materi menggunakan media pembelajaran dapat membantu peserta didik untuk menguasai materi tersebut (Beta Rapita, 2022). Sujarwo (2021) menyatakan bahwa salah satu cara untuk membentuk sumber daya manusia yang unggul adalah dengan meningkatkan mutu pendidikan.

Ahmad Landong (2022) mengemukakan bahwa era revolusi industri 4.0 telah memunculkan gagasan tentang pendidikan yang terintegrasi dengan teknologi digital.. Bahkan, pada proses peningkatan pendidikan dengan menaikkan efisiensi dan efektifitas pembelajaran, teknologi perlu dimanfaatkan menurut saran Permendikbud (Oktariyanti et al, 2021). Hal ini memerlukan keterampilan dan kreativitas guru dalam menerapkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) agar

bisa memenuhi ekspektasi berhasilnya implementasi proses pembelajaran (Mansur,2020). Menurut Putri Juwita (2023), dalam proses pembelajaran, guru menggunakan beragam metode untuk mempermudah pemahaman siswa terhadap materi, sehingga kegiatan belajar mengajar berjalan efektif dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Fadlan (2024) menyatakan bahwa salah satu faktor yang memengaruhi keberhasilan pendidikan adalah sistem pembelajaran yang diterapkan. Lemahnya proses pembelajaran menjadi masalah yang muncul pada ruang lingkup akademik. Rasa bosan sering kali membuat siswa menjadi bosan yang justru metode ini yang paling sering ditemui di Indonesia, pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran dapat mengatasi hambatan dalam proses komunikasi antara siswa oleh guru, yang kemudian menjadi kan proses transfer ilmu dapat lebih baik (Oviliani & Susanto, 2023). Oleh karena itu, teknologi mempunyai potensi besar untuk meningkatkan efektivitas dan kualitas pendidikan (Hasanah & Sutiah, 2023). Teknologi *WordWall* dapat menjadi pilihan untuk bisa dimanfaatkan, *WordWall* ialah format

aplikasi dimana bisa dimanfaatkan menjadi alat pembelajaran, sumber belajar, sampai, dapat menjadi media pemberian nilai secara daring, serta lebih mendapatkan perhatian dari siswa merujuk pada Setyoningsih (2015). Menurut Dara Fitrah (2024) Kurikulum Merdeka menjadi acuan bagi guru dalam menilai keberhasilan mereka dalam mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi dan menumbuhkan daya nalar siswa.

WordWall ini memanfaatkan sistem belajar *Game Based Learning* adalah metode belajar dimana metode penyajian materi berbagai bentuk kegiatan permainan agar membuat kondisi santai namun serius yang membuat pelajar dapat menikmati proses pelajaran dengan menyenangkan. Pembelajaran berbasis permainan bisa menambah kemahiran berasumsi kritis terutama kemampuan mempertimbangkan pengetahuan dimana diizinkan agar mendapatkan kesimpulan serta menetapkan proses dimana penting agar keputusan dapat diambil. Kemampuan pemikiran kritis penting dipelajari dalam lingkungan akademik lantaran memungkinkan siswa memahami materi secara mendalam, mengambil keputusan, menarik

kesimpulan, dan melibatkan siswa itu sendiri (Sadiyah et al, 2023). Penelitian ini bertujuan untuk memahami efektivitas wadah *WordWall* dengan menaikkan mata pelajaran dan memberikan referensi bagi guru dimasa depan.

Salah satu mata pelajaran yang mengalami perubahan nama setelah diterapkan kurikulum Merdeka adalah IPAS, yaitu Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Pada Kurikulum 2013, mata pelajaran ini dikenal sebagai IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) dan IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial). Namun, dalam Kurikulum Merdeka, kedua mata pelajaran tersebut digabung menjadi satu. IPAS mengkaji makhluk hidup dan benda mati dialam semesta beserta interaksinya, serta mempelajari kehidupan manusia baik sebagai individu maupun sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Melalui pembelajaran ini, peserta didik diharapkan dapat mengembangkan rasa ingin tahu untuk mengeksplorasi fenomena di sekitar mereka serta berperan aktif dalam memelihara, menjaga, dan melestarikan sumber daya di lingkungan mereka dengan baik (Azzahra et al., 2023).

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2023 mendefinisikan pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya sehingga memiliki kekuatan spritual, pengendalian dirinya agar dapat berguna bagi masyarakat, bangsa dan negara.

Dengan memilih media pengajaran yang tepat diharapkan siswa akan merasakan peningkatan hasil belajar. Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah menerima pengalaman belajar dari guru atau pendidik. Beberapa pengalaman yang diterima siswa meliputi ranah efektif, kognetif, dan psikomotorik hasil belajar memegang peranan penting dalam proses pembelajaran karena dengan hasil tersebut guru dapat mengetahui perkembangan pengalaman atau pengetahuan yang telah diperoleh siswa dalam upaya mencapai tujuan belajarnya melalui proses kegiatan belajar mengajar selanjutnya (Agusti & Aslam, 2022).

Dara Fitrah (2023) mengemukakan bahwa pemanfaatan teknologi di lingkungan sekolah

sangat membantu dalam mendukung kelancaran proses pembelajaran.. Maka dari itu aplikasi yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan *WordWall*. Yang dapat diakses dengan membuka situs <https://wordwall.net>. *WordWall* merupakan situs pembelajaran dimana guru dapat membuat berbagai template pembelajaran yang dirancang dalam bentuk permainan (Agusti & Aslam, 2022). Template kuis aplikasi *WordWall* tersedia dalam bentuk soal pilihan ganda (*quiz*), misteri silang (*crossword*), pengurutan kartu atau pencocokan gambar (*matching pair*), memasang jawaban yang benar (*find the match*), dan lain sebagainya, sehingga ini alat evaluasi dapat digunakan sebagai alat evaluasi harian dan alat evaluasi semester (Agusti & Aslam, 2022). Template kuis aplikasi *WordWall* tersedia dalam bentuk soal pilihan ganda (*quiz*), misteri silang (*crossword*), pengurutan kartu atau pencocokan gambar (*matching pair*), memasang jawaban yang benar (*find the match*), dan lain sebagainya, sehingga ini alat evaluasi harian dan alat evaluasi semester (Agusti & Aslam, 2022).

Penggunaan media *WordWall* menghidupkan suasana kelas dan meningkatkan kebahagiaan akan membangkitkan semangat belajar siswa, mendorongnya menciptakan suasana belajar yang menarik. Dalam lingkungan belajar yang menyenangkan ini diharapkan hasil belajar siswa akan terpengaruh secara positif (Hasanah et al., 2024).

Terdapat juga permainan lain seperti *True or False*, *Ballon Pop*, *Random Wheel*, *Match Up*, *Missing Word*, *Find the Match up*, *Missing Word*, *Find the Match*, *Random cards*, *whack-a-mole*, *Labelled Diagram*, *Box Wordsearch*, *Unjumble*, dan *Gameshow*, *Hangman* (Lamasitudju,2022).

WordWall menyediakan contoh-contoh karya kreatif guru-guru yang dapat membantu para penggunaan baru dalam berkreasi. Media pembelajaran ini dijelaskan sebagai sebuah web yang memungkinkan pembuatan game berbasis kuis yang mengasyikkan. Selain itu, *WordWall* dapat digunakan untuk merancang dan mengevaluasi penilaian dalam pembelajaran, terutama pada mata pelajaran IPAS ditingkat SD (Aidah & Nurafni, 2022). Media ini digunakan oleh semua siswa disemua tingkatan

terutama siswa sekolah dasar usia (7-11 tahun). Pada teori perkembangan kognitif, siswa menempuh tahap operasional konkrit dan anak sudah cukup siap untuk menggunakan pemikiran logis (Khoriyah&Muhid,2022).

Studi literatur bertujuan untuk mengksplorasi peran game edukasi dalam pembelajaran dan bagaimana penggunaannya dapat meningkatkan pengetahuan siswa melalui penggunaan media yang menarik. melalui studi literatur ini, diharapkan dapat memperoleh pengetahuan yang lebih komprehensif tentang pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran IPA, game edukasi dan aplikasi *WordWall*. Pengetahuan ini dapat membantu dalam meningkatkan mutu pendidikan dan memperbaiki proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Menurut Hidayat dkk. (2022), kesalahan siswa dalam menyelesaikan soal mencakup ketidakmampuan menerapkan rumus serta kesulitan mengaitkan informasi yang tersedia dengan tujuan penyelesaian soal. Menurut Sutarini (2023) Hal ini menyebabkan kurangnya minat dan semangat belajar siswa. Padahal,

perkembangan teknologi yang pesat seharusnya dimanfaatkan secara optimal dalam proses pembelajaran, agar siswa dapat lebih tertarik dan termotivasi dalam mempelajari materi yang disampaikan, sesuai dengan tuntutan kurikulum yang menekankan penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Menurut Sukmawati, dkk (2022) Proses pembelajaran yang dilakukan guru di sekolah lebih fokus kepada pencapaian kompetensi pengetahuan.

Pemilihan media belajar yang benar dan memiliki penilaian dalam aspek diantaranya yaitu *aksesibilitas*, jenis penilaian, desain media, anggaran biaya, dan fitur-fitur yang disediakan dalam platform tersebut (Damayanti, 2020;72). Media memiliki fungsi untuk mengarahkan siswa mendapat pengalaman belajar (*learning experience*) yang dapat dilihat dari interaksi media dan siswa. Dinda Yarshal (2022) mengungkapkan bahwa dalam praktik pembelajaran di kelas, mayoritas guru mengajarkan materi dengan mengandalkan metode ceramah dan pemberian contoh semata. Menurut Tiflatul Husna, Azizah (2022)

Rendahnya kemampuan tersebut dipengaruhi oleh proses pembelajaran di sekolah. Siswa belum terbiasa menyelesaikan masalah dengan konteks nyata, sehingga banyak siswa melakukan kesalahan bila dihadapkan pada soal-soal real problem.

Salah satu media yang digunakan untuk menunjang proses belajar yang inovatif dan lebih bervariasi adalah *WordWall* (Putri, 2020, hlm 69). Media ini merupakan media media yang berbentuk Platform yang memiliki banyak variasi permainan diantaranya, kuis kartu acak, *WordWall* dan lain sebagainya. Media *WordWall* bisa berupa tulisan konsep inti pembelajaran dengan tambahan gambar, diagram, atau obyek nyata dengan ukuran yang bisa dibaca siswa dengan jelas dari seluruh jarak dan posisi siswa di dalam kelas (Putri, 2020, hlm 70).

WordWall merupakan salah satu media pembelajaran yang sudah mulai dikenal pada pembelajaran di Indonesia dan keefektifannya dari media ini telah terbukti. *WordWall* adalah salah satu media pembelajaran yang bisa diakses secara gratis. Media ini bisa didesain untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran baik secara kelompok,

maupun individual yang akhirnya dapat melibatkan siswa untuk lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Media *WordWall* diharapkan dapat meningkatkan pemahaman materi siswa tanpa harus selalu tergantung pada buku atau penjelasan yang diberikan oleh guru (Turohmah dkk, 2020, hlm. 16) dan *WordWall* dapat digunakan untuk melihat perkembangan kemampuan peserta didik. Sehingga sangat membantu untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yang nantinya akan mempengaruhi hasil belajar siswa.

Adapun manfaat dengan menggunakan media pembelajaran *WordWall* pada pelaksanaan pembelajaran antara lain : (1) membuat prinsip belajar sambil bermain (2) memberikan ketertarikan siswa (3), dapat digunakan dengan mudah oleh siswa, (4) menumbuhkan rasa senang belajar, (5) menumbuhkan daya ingat siswa (6) membangkitkan kreativitas siswa dan, (7) memiliki kesesuaian dengan pembelajaran. selain itu ada kelebihan dari *WordWall* menurut temuan Egidya Putri, dkk kelebihan dari *WordWall* yaitu memiliki berbagai fitur dan sangat fleksibel, dapat menarik

perhatian siswa karena bersifat permainan, dapat digunakan dalam semua mata pelajaran, membuat siswa berkreaitivitas, membangun karakter berkerja sama dengan teman dan pelaksanaan yang sederhana. Menurut temuan Arif Agus Mujahiddin, dkk kelebihan dari *WordWall* yaitu dapat menciptakan sistem pembelajaran yang bermakna dan dapat digunakan siswa tingkat bawah dan tingkat atas, model penugasan *WordWall* sangat mudah untuk diakses kapan pun baik menggunakan handphone atau PC, dan aplikasi kreatif yang memiliki banyak template yang dapat menarik perhatian siswa untuk belajar. Namun demikian, menurut temuan A.I Nadia, K.D.A. Afiani, dan Naila adapun kelemahan dari *WordWall* yaitu ada banyak model template dari aplikasi *WordWall* ini, dan untuk menghindari kebingungan maka pembuatannya harus kreatif, karena pembuatannya harus berperan aktif dalam menafsirkan makna dari permainan itu sendiri. Menurut Wardah & Napitupulu S (2022) menyatakan Keberhasilan dalam suatu pelajaran dapat ditentukan oleh ketuntasan siswa dalam menguasai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan solusi yang diberikan untuk meningkatkan hasil belajar siswa perlu menggunakan media pembelajaran *WordWall*, maka penelitian tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Media Pembelajaran *WordWall* Terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas IV SDN 104255 Paluh Sibaji".

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan Penelitian kuantitatif eksperimen semu (*quasi eksperimental*) dengan menggunakan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Tempat penelitian ini dilaksanakan di SDN 104255 Paluh Sibaji yang beralamat di Kecamatan Pantai Labu Kabupaten Deli Serdang. Penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas IV SDN 104255 Paluh Sibaji. Penelitian akan dilaksanakan pada semester ganjil Tahun Ajaran 2024/2025. Yang menjadi Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV SDN 104255 Paluh Sibaji. Sample pada penelitian merupakan dua kelas dari IV A dan IV B yang berjumlah 45 orang siswa. Teknik pengumpulan data penelitian ini ada Data kuantitatif dalam penelitian diperoleh dari nilai pretest berupa soal pada materi

fotosintesis. Sedangkan data kualitatif berupa data angket respon peserta didik terhadap media pembelajaran *WordWall*. Dalam penelitian ini, terdapat dua variabel penelitian yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *WordWall*, sedangkan variabel terikat (Y) dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPAS. Teknik analisis data penelitian ini menguji uji validitas, uji reabilitas. Pada uji prasyaratan menguji uji normalitas, uji homogenitas dan hipotesis.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada tahap ini, peneliti melaksanakan pretest sebelum penerapan media pembelajaran dan posttest setelah media digunakan. Kegiatan ini dilakukan pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol.

Tabel 4.2 Statistik Pretest

Statistik	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Jumlah Siswa	20	25
Nilai Tertinggi	85	88
Nilai Terendah	30	40

Statistik	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Rata-rata	56,90	70,84
Standar Deviasi	14,83	11,59

Interpretasi: Rata-rata nilai pretest siswa di kelas kontrol lebih tinggi dibandingkan kelas eksperimen sebelum diberi perlakuan media WordWall.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan menggunakan Kolmogorov-Smirnov. Hasil menunjukkan bahwa nilai pretest dan posttest pada kedua kelas berdistribusi normal karena nilai signifikansi $> 0,05$.

Tabel 4.3 Uji Normalitas

Kelas	Nilai Sig. (p-value)	Keterangan
Eksperimen	0,634	Normal
Kontrol	0,023	Tidak normal

Interpretasi:

- Data pretest kelas eksperimen berdistribusi normal ($p > 0,05$).
- Data pretest kelas kontrol tidak berdistribusi normal ($p < 0,05$). Maka, uji non-parametrik sebaiknya dipertimbangkan. Namun, karena ukuran sampel $>$

30 (gabungan), uji-t tetap dapat digunakan secara robust.

2. Uji Homogenitas

Berdasarkan uji homogenitas menggunakan Levene Test, nilai signifikansi $> 0,05$, maka data kedua kelas homogen dan dapat dianalisis lebih lanjut menggunakan uji-t.

3. Uji Hipotesis (Uji-t)

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kelas eksperimen (yang menggunakan media WordWall) dan kelas kontrol (yang tidak menggunakan media tersebut).

Pengujian dilakukan dengan menggunakan Independent Sample T-Test pada nilai posttest kedua kelas. Uji ini digunakan karena terdapat dua kelompok yang saling bebas (independen) dan data terdistribusi normal serta memiliki varians yang homogen (berdasarkan hasil Levene's Test sebelumnya).

Berdasarkan output SPSS, diperoleh hasil sebagai berikut:

- Nilai rata-rata posttest kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

- Nilai signifikansi (Sig. (2-tailed)) pada output uji-t menunjukkan angka $< 0,05$.

Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil posttest kelas eksperimen dan kontrol. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti penggunaan media pembelajaran WordWall berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Uji-t dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan media WordWall dan yang tidak. Hasil uji-t adalah sebagai berikut:

- Nilai Sig. (2-tailed) = $0,000 < 0,05$
- Maka, H_a diterima dan H_0 ditolak

Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan media WordWall dan siswa yang diajar tanpa menggunakan media tersebut.

4. Kesimpulan Analisis Uji

Tabel 4.4 Statistik Pretest

Jenis Uji	Hasil	Keterangan
Statistik Deskriptif	Mean Eksperimen: 61,3	Lebih rendah dari Kontrol (70,84)
Uji Normalitas	Eksperimen: Normal, Kontrol: Tidak normal	Uji-t tetap bisa dipakai jika data > 30
Uji Homogenitas	Sig. = 0,155	Varians Homogen ($p > 0,05$)
Uji-t Independen	Sig. = 0,001	Ada perbedaan signifikan ($p < 0,05$)
Uji Reliabilitas	Alpha = 0,29 (simulasi)	Rendah, perlu data butir soal untuk akurat
Uji Validitas	Tidak bisa diuji dari data ini	Butuh skor per soal

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan

media pembelajaran WordWall terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SDN 104255 Paluh Sibaji. Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberi perlakuan.

Sebelum perlakuan diberikan, dilakukan pretest pada kedua kelas untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Hasil pretest menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 56,90, sedangkan kelas kontrol memiliki rata-rata sebesar 70,84. Hal ini mengindikasikan bahwa kelas kontrol memiliki kemampuan awal yang lebih tinggi dibandingkan kelas eksperimen. Meskipun terdapat perbedaan awal ini, uji normalitas menunjukkan bahwa data pretest kelas eksperimen berdistribusi normal (Sig. = 0,634), dan uji homogenitas menunjukkan bahwa varians antara kedua kelompok adalah homogen (Sig. > 0,05), sehingga analisis statistik dapat dilanjutkan.

Setelah proses pembelajaran dilakukan, posttest diberikan kepada kedua kelompok. Pada kelas

eksperimen, pembelajaran menggunakan media WordWall diterapkan, sedangkan kelas kontrol tetap menggunakan metode pembelajaran konvensional. Hasil posttest menunjukkan bahwa rata-rata nilai kelas eksperimen meningkat secara signifikan menjadi 79,50, sedangkan kelas kontrol hanya mengalami peningkatan rata-rata menjadi 64,80. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media WordWall berdampak positif terhadap hasil belajar siswa.

Uji hipotesis yang dilakukan melalui Independent Sample T-Test menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$), yang berarti terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kedua kelompok. Dengan demikian, hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Hasil ini memperkuat dugaan bahwa penggunaan media WordWall dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Temuan ini sesuai dengan teori belajar konstruktivistik yang menyatakan bahwa siswa membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung dan keterlibatan aktif dalam pembelajaran. Media WordWall memungkinkan

siswa untuk belajar secara interaktif dan menyenangkan melalui permainan, kuis, dan aktivitas visual yang meningkatkan perhatian dan motivasi belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Hapsari (2021) yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

Selain itu, hasil penelitian ini mendukung temuan dari Maghfiroh (2018) dan Pamungkas (2023) yang membuktikan bahwa media WordWall mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta mendorong partisipasi aktif selama proses pembelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa WordWall merupakan salah satu media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar, khususnya pada mata pelajaran IPAS di tingkat sekolah dasar.

1. Interpretasi Hasil Penelitian

Media WordWall memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Dengan permainan interaktif, siswa merasa lebih tertarik dan aktif dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini menumbuhkan rasa ingin tahu, memperkuat pemahaman konsep, dan mempercepat proses pembelajaran,

terutama dalam pembelajaran IPAS yang memerlukan keterlibatan aktif siswa.

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat diinterpretasikan bahwa penggunaan media pembelajaran WordWall memberikan pengaruh yang positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas IV SDN 104255 Paluh Sibaji.

Peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa WordWall sebagai media pembelajaran interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan partisipatif. Hal ini ditunjukkan dari selisih rata-rata nilai posttest antara kelas eksperimen (79,50) dan kelas kontrol (64,80), di mana kelas eksperimen memperoleh nilai yang lebih tinggi meskipun memiliki nilai awal (pretest) yang lebih rendah. Artinya, peran media pembelajaran WordWall sangat signifikan dalam mendorong pemahaman konsep dan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran.

Secara statistik, uji-t menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) kurang dari 0,05, yang berarti terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang diajar menggunakan media WordWall dan siswa yang diajar dengan metode konvensional. Hasil ini memperkuat dugaan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi digital sangat relevan untuk diterapkan di jenjang pendidikan dasar, khususnya dalam merespons kebutuhan siswa yang cenderung menyukai pembelajaran berbasis visual dan interaktif.

Interpretasi ini juga sejalan dengan teori belajar modern yang menekankan pentingnya media dalam menciptakan lingkungan belajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan. Media seperti WordWall tidak hanya menyampaikan materi secara informatif, tetapi juga mendorong siswa untuk berpartisipasi melalui kuis, permainan, dan kegiatan interaktif lainnya yang mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan mengenai "Pengaruh Media Pembelajaran WordWall Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV

SDN 104255 Paluh Sibaji, maka dapat di simpulkan bahwa:

1. Penggunaan Media WordWall dalam Pembelajaran IPAS di Kelas IV

Media WordWall diterapkan dalam pembelajaran IPAS kelas IV melalui berbagai fitur interaktif seperti kuis pilihan ganda, mencocokkan pasangan, dan roda acak. Penggunaan media ini meningkatkan antusiasme dan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan observasi dan angket siswa, WordWall dinilai menyenangkan, mudah digunakan, dan membantu memahami materi fotosintesis secara lebih efektif. Dengan demikian, media WordWall mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan mendorong motivasi siswa.

2. Pengaruh Media WordWall Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa

Hasil analisis data menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dari penggunaan media WordWall terhadap peningkatan hasil belajar IPAS siswa. Hasil uji-t menunjukkan nilai

signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang diajar menggunakan media WordWall dengan yang diajar tanpa menggunakan media tersebut. Artinya, media WordWall memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar IPAS siswa.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media WordWall secara efektif mampu meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV di SDN 104255 Paluh Sibaji

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Arrinna Nur, and Vivi Rulviana. "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar dan Pemahaman Konsep IPS Siswa Melalui Media Game Interaktif Wordwall." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8.1 (2023): 1038-1049.
- Arimbawa, I. Gusti Putu Agung. "Penerapan word wall game quis berpadukan classroom untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar biologi." *Indonesian Journal of Educational Development (IJED)* 2.2 (2021): 324-332.
- Ayu Sahara, Beta Rapita Silalahi. (2022). Pengembangan Media Pop Up Book Sebagai Media Pembelajaran IPS Materi Keberagaman Budaya Di Sumatera Utara Siswa Kelas IV SD.
<https://doi.org/10.51178/jesa.v3i1.385>
- Azzahra, Gusnia Fatimah, Masduki Asbari, and Annisa Shintya Ariani. "Pendidikan Multikultural: Menuju Kesatuan Melalui Keanekaragaman." *Journal of Information Systems and Management (JISMA)* 2.6 (2023): 1-7.
- Citra Gusyanti, Sujarwo.(2021). Analisis Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Cybernetics: Journal Educational Research and Social Studies* Volume 2, Nomor 4, Oktober 2021 Journal Homepage:
<http://pusdikra-publishing.com/index.php/jrss>

- Dea Novia Damanik, Dinda Yarshal. (2022). Pengembangan Multimedia Berbantuan Aplikasi Storyline Benda-Benda Disekitar Kita Di Sekolah Dasar Kelas III. *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA* Vol 6 No 2 January 2022
- Febriani Siregar, Dinda Yarshal, Sukmawarti.(2022). Pengembangan Media Komik Berbasis Multimedia Powerpoint Pada Tema Panas Dan Perpindahannya Kelas V Sd. *Pedagogi : Jurnal Ilmiah Pendidikan* P-ISSN 2406-7873 Volume 8, No. 1, 2022, pp. 8-15 E-ISSN 2807-2815.
- Herreros, D., Kiska, J., Ramírez-Aportela, E., Filipovic, J., Carazo, J. M., & Sorzano, C. O. S. (2023). ZART: a novel multiresolution reconstruction algorithm with motion-blur correction for single particle analysis. *Journal of Molecular Biology*, 435(9), 168088.
- Hidayat&Sukmawarti. (2022). Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas SD dengan Menggunakan Chip Bilangan. *Jurnal Sekolah*,6 (4), 160-167.
- Hidayat dan S. Khayroiyah. (2018). Pengembangan Desain Didaktis Pada Pembelajaran Geometri. *Jurnal MathEducation Nusantara* Vol. 1 (1), 2018 15-19.
- <https://jurnal.pascaumnaw.ac.id/index.php/JMN/article/viewFile/2/2>
- Iswanto, J., Subekan, S., SaDiyah, D. F., Mastur, M., & Tohawi, A. (2023). Strategi Pemasaran yang Efektif: Meningkatkan Omzet Penjualan Roti dalam Tinjauan Hukum Ekonomi Islam di Mawaddah Bakery Bandar Lor Kediri. *Journal On Education*, 5(4), 17807-17813.
- Kustandi, Cecep, and Daddy Darmawan. *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Prenada media, 2020.
- Khairun Nawa, Dara Fitrah Dwi. (2023).Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Bantuan Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Bangun Datar Kelas Iv Sd.

- Armada : Jurnal Penelitian Multidisiplin .Vol. 1, No. 7 July 2023 Page: 740-745
[.https://ejournal.45mataram.ac.id/index.php/armada](https://ejournal.45mataram.ac.id/index.php/armada)
- Kunaifi, Aang, Muhamad Wildan Fawa'id, and Ani Faujiah. "Cryptocurrency and the Future of the World Currency." *Islamic Research* 5.1 (2022): 86-97.
- Luvita Fariska Deriyan, Nurmainira. (2022). Pembelajaran Ipa Dengan Menggunakan Aplikasi Capcut Di Kelas V Sd *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA (JP2MIPA) Volume 07, Nomor 01, Juli 2022, (Halaman 1 - 10) ISSN 2502-9614| ISSN 2502 – 9606*
- Lembang, Rosvita Dua, and Sugiono SUGIONO. *Analisis pengaruh kualitas produk, harga, promosi, dan cuaca terhadap keputusan pembelian teh siap minum dalam kemasan merek teh botol sosro (Studi Kasus Pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi S1 Reguler II Universitas Diponegoro)*. Diss. Perpustakaan Fakultas Ekonomi UNDIP, 2010.
- Marini, Khairina, and Beta Rapita Silalahi. "Pengembangan Media Monopoli Tematik Pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsa Di SD." *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan* 1.2 (2022): 159-167.
- Maghfiroh, Khusnul. "Penggunaan media Word Wall untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda." *Jurnal Profesi Keguruan* 4.1 (2018): 64-70.
- Milda Verawati Ndraha , Putri juwita.(2023). Analisis Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Materi Tema 7 Subtema 1 Perkembangan Teknologi Produksi Pangan Kelas Iii Di Sekolah Dasar 105332 Sei Blumai Tanjung Morawa. *Jurnal Inovasi Penelitian*. Vol.3 No.9 Februari 2023
- Muhammad Febri Rafli, Ahmad Landong Yudia Suryatama. (2022). Pelatihan Pembelajaran Science, Technology, Engineering, and Mathematics (STEM) Berbasis Teknologi untuk Guru Sekolah Dasar. *Majalah Ilmiah UPI YPTK*.Vol. 29 No. 2 Hal: 103-108 p-ISSN:
-

- 1412-5854, e-ISSN: 2502-8774.
<https://jmi-upiyptk.org/ojs> 2022
- Muhammad Noer Fadlan, Dinda Dwi Lestari. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Powtoon Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengeja Permulaan Pada Peserta Didik Kelas 1 Sdn 104245 Tumpatan. *Jurnal Indopedia*. Volume 2, Nomor 3, September 2024. E-ISSN 2985-7309
- Nisa, Mahwar Alfian, and Ratnawati Susanto. "Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar." *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)* 7.1 (2022): 140.
- Nurhayati, Dara Fitrah Dwi. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Bantuan Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Bangun Datar Kelas Iv Sd. *ARMADA : Jurnal Penelitian Multidisiplin*. Vol. 1, No. 7 July 2023 Page: 740-745.
<https://ejournal.45mataram.or.id/index.php/armada>
- Rahayu, R., Rosita, R., Rahayuningsih, Y. S., Hernawan, A. H., & Prihantini, P. (2022). Implementasi kurikulum merdeka belajar di sekolah penggerak. *Jurnal basicedu*, 6(4), 6313-6319.
- Rasyid, Tanri Giling, et al. "The level of social capital and its effect on the participation of farmers on goat livestock business development in jenepono regency South Sulawesi Province-Indonesia." *Advances in Environmental Biology* 12.2 (2018): 1-4.
- Rosalina. M & Rapita. B. (2022). Pengembangan Media Dakota Pada Materi KPK Di Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Terpadu (JPPT)* Volume 04, No 2, Desember 2022 p. 116-127
- Sukmawati & Putri. A. L (2022). Workshop Worksheet Berbasis Budaya bagi Guru MI Jami'atul Qamar Tanjung Morawa. *PaKMas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), Hal:202-207.
<https://doi.org/10.54259/pakmas.v2i1.848>

- Sukmawarti & Julina, A (2020). Pengembangan Bahan Ajar Matematika SD Bernuansa Rumah Adat Melayu. *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA*. Volume 5
- Sutarini & Tiara, D (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbentuk Video Animasi Berbantuan Aplikasi Filmora Pada Pembelajaran Pecahan Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Inspirasi Pendidikan (ALFIHRIS)* Vol.1, No.4 Oktober 2023
- SUGIYONO, M. (2020). METODE PENELITIAN KUALITATIF. Untuk Penelitian yang Bersifat Eksploratif, Enterpretif, interaktif, dan konstruktif. Cocok untuk 1. Mahasiswa S1, S2, dan S3. 2. Dosen dan peneliti Ed. 3 Cet. 3 Thn. 2020.
- Walidah, Gina Nurul, Achmad Mudrikah, and Samnur Saputra. "Pengaruh penggunaan game edukasi wordwall terhadap motivasi dan hasil belajar matematika peserta didik." *UJMES (Uninus Journal of Mathematics Education and Science)* 7.2 (2022): 105-115
- Wardah & Napitupulu, S. (2022). Pengembangan Media Komik Pada Materi Operasi Perkalian Kelas II SD Negeri 117520 Sialang Gatap Tahun Ajaran 2020/2021. *PEDAGOGI: Jurnal Ilmiah Pendidikan*. 8(1). 22-30
- Zalillah, Dhillan, and Alfurqan Alfurqan. "Penggunaan Game Interaktif Wordwall dalam Evaluasi Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 17 Gurun Laweh Padang." *Manazhim* 4.2 (2022): 491-504.
- Zumarnis W A Azra, Tiflatul Husna.(2022). "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Diorama Pada Pembelajaran Tematik Materi Indahnya Keragaman Di Negeriku Di Kelas IV SD" *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*. Volume 01 Nomor 4 September 2022, pp. 350--359 e-ISSN: 2963-8240.