

**PENGARUH PENGGUNAAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS
WAYGROUND TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA KELAS V
SD NEGERI 139 PALEMBANG**

Dina Affriani¹, Yenny Puspita², Evi Rosmiyati³

¹PGSD FKIP Universitas PGRI Palembang

²Pendidikan Bahasa Indonesia FKIP Universitas PGRI Palembang

³Pendidikan Bahasa Inggris FKIP Universitas PGRI Palembang

[¹dinaaffriani@gmail.com](mailto:dinaaffriani@gmail.com), [²yennypuspita678@gmail.com](mailto:yennypuspita678@gmail.com),

[³evirosmiyati99@gmail.com](mailto:evirosmiyati99@gmail.com)

ABSTRACT

The background of this research is based on the low Indonesian language learning outcomes of students, which are caused by the use of conventional learning methods and the still limited use of digital learning media. This study aims to find out and describe the effect of using Wayground-based learning videos on the Indonesian language learning outcomes of fifth-grade students at SD Negeri 139 Palembang. This research uses a quantitative method with a pre-experimental type and a One-Group Pretest-Posttest Design. The research sample consisted of 25 students from class VA. The data collection techniques used in this study were tests and documentation. The results showed that the average pretest score of 54.45 increased to 82.67 in the posttest. The hypothesis test using a paired sample t-test showed a significance value (Sig. 1-tailed) of $0.000 < 0.025$, which means H_0 is rejected and H_a is accepted, so, it can be concluded that there is an effect of using Wayground-based learning videos on the Indonesian language learning outcomes of fifth graders at SD Negeri 139 Palembang.

Keywords: *Indonesian language, learning outcomes, learning videos, Wayground*

ABSTRAK

Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya hasil belajar Bahasa Indonesia siswa yang disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran konvensional dan masih terbatasnya pemanfaatan media pembelajaran digital. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan pengaruh penggunaan video pembelajaran berbasis *Wayground* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia kelas V SD Negeri 139 Palembang. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian pra-eksperimen dan desain *One-Group Pretest-Posttest Design*. Sampel penelitian berjumlah 25 siswa kelas VA. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu tes dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pretest* sebesar 54,45 meningkat menjadi 82,67 pada *posttest*. Hasil uji hipotesis menggunakan *paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 1-tailed) sebesar $0,000 < 0,025$ yang berarti H_0

ditolak dan H_a diterima, maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan video pembelajaran berbasis *Wayground* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia kelas V SD Negeri 139 Palembang.

Kata kunci: *Bahasa Indonesia, hasil belajar, video pembelajaran, Wayground*

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan fondasi terpenting bagi perkembangan anak bangsa. Melalui pendidikan, generasi bangsa dapat memiliki kualitas spiritual, sosial, intelektual dan keterampilan yang akan memberikan manfaat bagi agama, bangsa dan negara (Nursella, 2024, p. 77). Pendidikan juga merupakan suatu proses yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan pembelajaran. Dalam pendidikan, seluruh upaya pembelajaran dirancang secara sistematis dan terorganisasi untuk mencapai tujuan yang terencana, terpantau dan terukur hasilnya (Rukina et al., 2024, p. 424). Proses keberhasilan belajar ditentukan oleh tiga aspek utama, yaitu siswa sebagai subjek belajar, pendidik sebagai fasilitator dan sumber belajar berupa bahan ajar atau media pembelajaran (Fauzi dan Mustika, 2022, p. 2493).

Proses keberhasilan belajar tidak lepas dari kurikulum, kurikulum merupakan pedoman dan arah dalam pelaksanaan kegiatan belajar

mengajar, berfungsi sebagai acuan dalam mencapai tujuan pembelajaran serta menjadi langkah untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu pendidikan formal di Indonesia (Aisyah et al. 2022, p. 163). Dalam konteks kurikulum merdeka, pendidik harus lebih inovatif dan kreatif dalam merancang pembelajaran (Zulaiha et al., 2022, p. 165).

Pembelajaran Bahasa Indonesia bertujuan supaya siswa dapat menggunakan Bahasa Indonesia sebagai alat berkomunikasi secara baik dan benar serta menumbuhkan sikap positif terhadap bahasa nasional sebagai alat pemersatu bangsa (Delnis, 2021, p. 136). Pembelajaran Bahasa Indonesia mencakup empat keterampilan, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Menurut Saputra et al. (2025, p. 406) pembelajaran Bahasa Indonesia harus dirancang secara baik dan menarik agar dapat meningkatkan kemampuan berbahasa sekaligus membentuk karakter siswa. Namun, kenyataannya pembelajaran Bahasa

Indonesia masih terdapat beberapa masalah yang menghambat pencapaian tujuan pembelajaran. Kondisi tersebut dapat berdampak pada rendahnya pencapaian hasil belajar siswa sebagai salah satu indikator keberhasilan pembelajaran.

Salah satu indikator keberhasilan proses pembelajaran adalah hasil belajar siswa. Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengikuti proses pembelajaran yang mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap (Ridha et al., 2025, p. 2). Hasil belajar digunakan untuk mengetahui tingkat pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Tinggi rendahnya hasil belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik faktor internal maupun eksternal. Faktor internal meliputi minat, motivasi, dan kemampuan siswa, sedangkan faktor eksternal meliputi metode pembelajaran, lingkungan belajar, serta penggunaan media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik (Susanto, 2019, p. 14). Oleh karena itu, diperlukan pembelajaran yang inovatif dan menarik agar siswa dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga hasil

belajar yang diperoleh menjadi lebih baik.

Berdasarkan observasi selama kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SD Negeri 139 Palembang, proses pembelajaran Bahasa Indonesia didominasi oleh metode ceramah dan tanya jawab dengan pemanfaatan media berupa buku cetak dan papan tulis, serta masih jarang memanfaatkan media pembelajaran digital karena keterbatasan penggunaan teknologi dalam kegiatan pembelajaran. Siswa belum terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, suasana belajar menjadi kurang variatif dan kurang menarik minat siswa. Kondisi tersebut berdampak pada hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang sebagian masih belum mencapai standar Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan yaitu sebesar 75. Oleh karena itu, diperlukan integrasi media digital secara efektif untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan responsif.

Dalam proses belajar, media pembelajaran berperan sebagai sarana komunikasi antara pendidik dan siswa yang dapat membantu

memperjelas pesan, memperkaya pengalaman belajar, serta meningkatkan motivasi siswa (Fadilah et al., 2023, p. 2). Menurut Rohim dan Wardhani (2024, p. 94) menambahkan bahwa pemanfaatan media yang dirancang secara kreatif mampu menumbuhkan interaksi dua arah antara pendidik dan siswa, sehingga pembelajaran terasa lebih hidup.

Salah satu media inovasi yang banyak digunakan untuk mendukung pembelajaran digital adalah video pembelajaran, karena mampu menggabungkan elemen visual, audio, teks, dan aktivitas kuis yang memungkinkan siswa berpartisipasi aktif selama proses belajar berlangsung (Karo-Karo et al., 2024, p. 8611). *Wayground* atau sering dikenal *Quizziz* adalah *platform* berbasis *web* yang dapat digunakan untuk menggabungkan video pembelajaran dengan menyisipkan kuis, gambar, dan animasi yang mendorong partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran (Anofa, 2023, p. 1862). Melalui fitur ini, siswa tidak hanya menonton video, tetapi juga berinteraksi secara langsung dengan konten pembelajaran melalui pertanyaan reflektif dan penilaian

otomatis (Nurhidayati dan Thaufani, 2025, p. 427). Selain itu, penggunaan *Wayground* berpotensi meningkatkan hasil belajar siswa karena penyajian materi yang menarik. Hal ini sejalan dengan Delnis (2021, p. 136), yang menyatakan bahwa hasil belajar yang optimal sering kali berasal dari strategi pembelajaran inovatif yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa efektivitas penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Sihombing (2022, p. 292) penggunaan video pembelajaran memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa karena media pembelajaran yang menarik dan interaktif mampu meningkatkan keterlibatan siswa. Sejalan dengan penelitian (Karo-Karo et al., 2024, p. 8617) juga telah menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran efektif dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Namun, belum ada yang menggunakan fitur *Wayground* sebagai sarana menggabungkan video pembelajaran yang mengintegrasikan materi pembelajaran dan evaluasi dalam satu paket pembelajaran. Keterbaruan penelitian ini ialah menghadirkan

inovasi pembelajaran yang tidak hanya menampilkan materi dalam bentuk video, tetapi juga memadukannya secara langsung dengan kuis melalui *Wayground* terutama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi singkatan dan akronim.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini berjudul, “Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Berbasis *Wayground* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas V SD Negeri 139 Palembang”. Penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah sehingga dapat berpengaruh terhadap hasil belajar, hal ini tidak hanya akan meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga memperbaiki persepsi bahwa pelajaran Bahasa Indonesia dianggap membosankan dan sulit dimengerti.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain pra-eksperimen (*Pre-Experimental Design*) tipe *One-Group Pretest-Posttest Design*. Sampel penelitian adalah 25 siswa kelas VA SD Negeri 139 Palembang yang dipilih menggunakan teknik *purposive*

sampling. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu tes dan dokumentasi. Instrumen penelitian berupa soal pilihan ganda yang telah melalui uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda. Data dianalisis menggunakan IBM SPSS Statistics 26 melalui analisis statistik deskriptif, uji normalitas, dan uji hipotesis.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pretest dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan, sedangkan *posttest* dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan menggunakan video pembelajaran berbasis *Wayground* pada materi singkatan dan akronim.

Tabel 1 Hasil *Pretest* dan *Posttest* Siswa Kelas VA SD Negeri 139 Palembang

No.	Nama	Jenis Kelamin	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	AP	L	83,33	100
2	AAAI	P	44,44	72,22
3	AMP	P	27,78	83,33
4	ARH	P	77,78	100
5	AQF	P	44,44	83,33
6	DKP	L	61,11	94,44
7	ED	P	27,78	77,78
8	KEW	P	44,44	72,22
9	KAMM	P	55,56	88,89
10	M.AF	L	44,44	72,22
11	M.AAF	L	66,67	88,89
12	MAP	L	55,56	77,78
13	M.DA	L	66,67	88,89
14	M.HAH	L	72,22	88,89
15	M.R	L	72,22	83,33
16	M.S	L	66,67	72,22

17	MAL	L	27,78	61,11
18	Msy.AA	P	27,78	83,33
19	MR	L	55,56	72,22
20	MRA	L	66,67	100
21	NWA	P	50	88,89
22	SF	P	66,67	83,33
23	TAS	L	38,89	72,22
24	KPD	P	88,89	88,89
25	AFDP	L	27,78	72,22

Sumber : Data penelitian diolah peneliti (2026)

Berdasarkan Tabel 1, data hasil *pretest* dan *posttest* dapat dilihat bahwa terdapat perubahan hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan video pembelajaran berbasis *Wayground*. Untuk memperjelas perubahan tersebut, berikut disajikan analisis hasil *pretest* dan *posttest*.

Tabel 2 Analisis Data Deskriptif Hasil
Pretest* dan *Posttest

Perla kuan	Nilai tertin ggi	Nilai terend ah	Mean	Medi an	Std. dev
<i>Prete st</i>	88,89	27,78	54,45	55,56	18,4 9
<i>Postt est</i>	100	61,11	82,67	83,33	10,3 1

Sumber : Output IBM SPSS Statistics 26

Berdasarkan Tabel 2, hasil analisis *pretest* dan *posttest* terhadap 25 siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi singkatan dan akronim, menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa saat *pretest* sebesar 54,45 sedangkan nilai rata-rata *posttest* sebesar 82,67. Standar deviasi pada *pretest* sebesar 18,49 lebih besar dibandingkan strandar

deviasi *posttest* sebesar 10,31. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan menggunakan video pembelajaran berbasis *Wayground*.

Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan SPSS 26, untuk mengetahui apakah data *pretest* dan *posttest* memiliki distribusi normal atau tidak. Pengujian ini dilakukan menggunakan uji Shapiro-Wilk karena menggunakan sampel kecil ($n < 50$). Hasil perhitungannya dapat dilihat pada output uji normalitas sebagai berikut:

Tabel 3 Uji Normalitas
Tests of Normality

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Pretest	.938	25	.136
Posttest	.932	25	.098

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber : Output IBM SPSS Statistics 26

Berdasarkan data di atas, hasil uji normalitas Shapiro-Wilk pada data *pretest* memperoleh nilai statistic 0,938 dengan nilai signifikansi 0,136 > 0,05 dan untuk hasil *posttest* memperoleh nilai statistic 0,932 dengan nilai signifikansi 0,098 > 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa data

pretest dan *posttest* berdistribusi normal karena nilai signifikansi $> 0,05$. Dengan demikian, analisis data dapat dilanjutkan dengan menggunakan uji statistik parametrik, yaitu uji *paired sample t-test* untuk pengujian hipotesis penelitian.

Hasil Uji Hipotesis

Uji hipotesis pada penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah ada perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* setelah diberikan perlakuan menggunakan video pembelajaran berbasis *Wayground*. Uji yang digunakan uji *Paired Sampel t-test* dengan hipotesis yang diuji yakni sebagai berikut:

Tabel 4 Uji Paired Sampel t-test

Paired Sampel t-test								
	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference				
Lower	Upper							
PPos a ttes irt - 1 Pre test	28.20	14.247	2.849	22.340	34.101	9.904	24	.000

Sumber : Output IBM SPSS Statistics 26

Berdasarkan hasil uji *paired sample t-test*, nilai signifikansi (Sig. 1-tailed) sebesar $0,000 < 0,025$. Hal ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti terdapat

perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan video pembelajaran berbasis *Wayground* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia kelas V SD Negeri 139 Palembang.

Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 139 Palembang pada siswa kelas VA yang berjumlah 25 siswa. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan video pembelajaran berbasis *Wayground* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia pada materi singkatan dan akronim. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian pra-eksperimen (*Pre-Experimental Design*) dan desain *One-Group Pretest-Posttest*. Pada desain penelitian ini, siswa terlebih dahulu diberikan tes awal (*pretest*) sebelum perlakuan dilakukan, kemudian diberikan tes akhir (*posttest*) setelah diberikan perlakuan menggunakan video pembelajaran berbasis *Wayground*.

Sebelum pelaksanaan penelitian, peneliti terlebih dahulu

melakukan validasi instrumen kepada validator ahli, yaitu dosen pendidikan Bahasa Indonesia dan guru kelas VA SD Negeri 139 Palembang, untuk mengetahui kelayakan instrumen soal dan kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran. Setelah instrumen dinyatakan layak oleh validator, peneliti kemudian melaksanakan ujicoba instrumen soal guna mengetahui validitas dan reliabilitas yang akan digunakan dalam penelitian. Berdasarkan hasil pengujian tersebut, diperoleh 18 butir soal yang dinyatakan valid dan reliabel sehingga layak dijadikan sebagai instrumen penelitian.

Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa setelah diberikan perlakuan menggunakan video pembelajaran berbasis *Wayground*, hasil belajar siswa meningkat. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata *pretest* sebesar 54,45 meningkat menjadi 82,67 pada *posttest*. Selain itu, nilai tertinggi pada *pretest* sebesar 88,89 meningkat menjadi 100 pada *posttest*, sedangkan nilai terendah meningkat dari 27,78 menjadi 61,11. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran berbasis *Wayground* dapat membantu

siswa memahami materi pembelajaran.

Secara teoritis, media pembelajaran merupakan sarana yang mendukung siswa dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien (Pagarra et al., 2022, p. 5). Perhatian dan semangat belajar siswa dapat ditingkatkan oleh guru dengan menggunakan media agar materi menjadi lebih jelas dan mudah dipahami. Selain itu, teori pembelajaran multimedia oleh Mayer dalam (Rahayu et al., 2024, p. 354) menjelaskan bahwa proses pembelajaran akan menjadi lebih efektif apabila informasi disajikan melalui kombinasi audio-visual, karena dapat membantu siswa dalam mengolah informasi secara lebih optimal. Oleh karena itu, penggunaan video pembelajaran yang menggabungkan teks, suara dan gambar dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang di ajarkan.

Video pembelajaran merupakan salah satu jenis media audio-visual yang dapat digunakan untuk membuat pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan. Menurut (Yulinda et al., 2022, p. 98), video pembelajaran

dapat membantu siswa memahami konsep abstrak dan menjadikannya lebih jelas melalui tampilan audio-visual yang menarik. Hal ini juga diperkuat oleh pendapat (Zai et al., 2024, p. 408) yang menyatakan bahwa video pembelajaran memudahkan siswa memahami materi karena penyajiannya lebih sistematis dan menarik dibandingkan pembelajaran konvensional. Dalam penelitian ini, video pembelajaran dibuat menggunakan aplikasi Canva dan diintegrasikan ke dalam platform *Wayground* sehingga proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.

Wayground merupakan platform pembelajaran digital interaktif yang memungkinkan guru menggabungkan video pembelajaran dengan kuis dan pertanyaan interaktif. Menurut (Dorssom, 2025, p. 195), Fitur gamifikasi *Wayground* seperti skor, kuis, dan umpan balik otomatis dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa yang menggunakan *Wayground* lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran karena siswa tidak hanya menonton video, tetapi juga terlibat langsung dalam menjawab pertanyaan yang ada di dalam video pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis menggunakan *paired sample t-test*, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 1-tailed) sebesar $0,000 < 0,025$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan video pembelajaran berbasis *Wayground* berpengaruh terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa.

Hasil dari penelitian ini sejalan dengan penelitian (Sihombing, 2022, p. 292) yang menyatakan bahwa penggunaan media video pembelajaran secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dilihat dari nilai rata-rata siswa yang meningkat. Hal ini menunjukkan bahwa media video penting untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Selain itu, penelitian (Karo-Karo et al., 2024, p. 8617) menyatakan bahwa media video interaktif memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Penggunaan media video interaktif membuat siswa lebih aktif dan termotivasi dalam belajar sehingga hasil belajar meningkat. Penelitian ini memiliki kesamaan dalam

penggunaan media video pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian (Saputra et al., 2025, p. 416) yang menyatakan bahwa pemahaman siswa terhadap materi Bahasa Indonesia dapat ditingkatkan melalui pemanfaatan video pembelajaran interaktif. Hal ini disebabkan karena media video mampu menyajikan materi secara menarik, sistematis, dan mudah dipahami oleh siswa.

Dalam pelaksanaan pembelajaran, penggunaan video berbasis *Wayground* tidak hanya menyajikan materi secara audio-visual, tetapi juga dilengkapi dengan fitur interaktif seperti pertanyaan dan kuis. Kondisi tersebut siswa didorong untuk terlibat lebih aktif dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan teori Vygotsky dalam (Etnawati, 2021, p. 132) yang menyatakan bahwa proses pembelajaran berlangsung melalui interaksi dan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar.

Pada materi singkatan dan akronim, penggunaan video pembelajaran berbasis *Wayground* membantu siswa memahami perbedaan antara singkatan dan

akronim secara lebih jelas. Materi yang disampaikan melalui gambar, teks, suara, dan contoh penggunaan dalam kalimat membuat siswa lebih mudah memahami konsep pembelajaran. Selain itu, penyajian materi melalui video juga membantu siswa mengingat materi lebih lama karena siswa belajar melalui kombinasi visual dan audio. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan video pembelajaran berbasis *Wayground* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia kelas V SD Negeri 139 Palembang. video dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif dan menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan mengenai pengaruh penggunaan video pembelajaran berbasis *Wayground* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri 139 Palembang, diperoleh kesimpulan bahwa penggunaan video pembelajaran berbasis *Wayground* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Peningkatan tersebut terlihat dari bertambahnya nilai rata-rata pada saat *pretest* dan *posttes* setelah perlakuan menggunakan video pembelajaran berbasis *Wayground*. Selain itu, hasil uji hipotesis menggunakan *paired sample t-test* menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan video pembelajaran berbasis *Wayground* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia kelas V SD Negeri 139 Palembang.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, L., Rizqiqa, F. N., Putri, F. D., Nulhaq, S., & Madhakomala. (2022). Kurikulum Merdeka dalam Perspektif Pemikiran Pendidikan Paulo Freire. *At-Ta'lim: Jurnal Pendidikan*, 8(2), 162–172.
<https://doi.org/https://doi.org/10.36835/attalim.v8i2.819>
- Anofa, E. R. L. (2023). Penggunaan Media Interaktif Aplikasi Quizizz untuk Peningkatan Hasil Belajar pada Materi Gaya dan Gerak Kelas 4 SDN Dadaprejo 01 Kota Batu. *Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora*, 2(4), 1861–1896.
- Delnis, H. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Menulis Pantun Kelas 5 SD Negeri 004 Tebing Tinggi Menggunakan Metode Modelling The Way Berbantuan Media Audio Visual. *Riau Education Journal (REJ)*, 1(3), 135–149.
- Dorssom, E. I. (2025). Wayground: From Quizzes to a Full-Fledged Learning Hub. *Journal of Political Science Education*, 22(1), 195–197.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1080/15512169.2025.2559694>
- Etnawati, S. (2021). Implementasi Teori Vygotsky Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan*, 22(2), 130–138.
- Fadilah, A., Nurzakayah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media , Tujuan , Fungsi , Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Fauzi, S. A., & Mustika, D. (2022). Peran Guru Sebagai Fasilitator Dalam Pembelajaran Di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(14), 2492–2500.
- Karo-Karo, R., Gaol, I. S. L., Sinaga, C., & Selviani, A. (2024). Pengaruh Media Video Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V di UPTD SD Negeri 121313 Pematang Siantar. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4(6), 8610–8620.
- Nurhidayati, R., & Thaufani, A. (2025). Penguatan Literasi Digital Guru Melalui Pelatihan Pembuatan Kuis Interaktif. *JURIBMAS*, 4(2), 425–432.
- Nursella. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *EDUCARE: Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan*, 2(1), 77–88.
<https://j-edu.org/index.php/edu>
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran*.

- Badan Penerbit UNM.
- Rahayu, P., Marmoah, S., & Budiharto, T. (2024). Analisis penerapan prinsip Mayer pada multimedia digital dalam pembelajaran matematika di kelas IV sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 12(5), 353–361.
- Ridha, A. R., Rahmatullah, N. A., Nisrina, A., & Firdaus, N. (2025). Hasil Belajar Sebagai Objek Penilaian (Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik). *Jurnal Ilmiah Pengembangan Pendidikan*, 3(3), 1–8.
- Rohim, A., & Wardhani, I. S. (2024). Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan*, 3(4), 91–101.
<https://doi.org/https://doi.org/10.58192/sidu.v3i4.2721>
- Rukina, Wardiah, D., & Puspita, Y. (2024). Pengaruh Media Video YouTube Iklan dalam Karangan Menulis Teks Persuasif Terhadap Siswa Kelas VIII SMP Negeri 7 Palembang. *JURNAL BASTRA*, 9(2), 423–435.
<https://doi.org/10.36709/bastra.v9i2.475>
- Saputra, S., Puspita, Y., & Ramadhani, E. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Edpuzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Bahasa Indonesia. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02).
- Sihombing, C. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(2), 289–294.
<https://doi.org/10.47709/educendikia.v2i2.1644>
- Susanto, A. (2019). *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Prenadamedia Group.
- Yulinda, N., Sunanih, & Nugraha, M. F. (2022). Pengaruh Video Pembelajaran Kalimat Tanya Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas VI. *JURNAL LENSEA PENDAS*, 7(2), 97–112.
- Zai, Y. P., Lase, A., Lahagu, A., & Harefa, Y. (2024). Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *JIPTI*, 5(2), 407–417.
- Zulaiha, S., Meldina, T., & Meisin. (2022). Problematika Guru dalam Merdeka Belajar Menerapkan Kurikulum. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 9(2).