

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF WORDWALL TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV MATA PELAJARAN IPAS
DI SDS MUHAMMADAIYAH 01 PEMATANGSIANTAR
MUHAMMADIYAH 01 PEMATANGSIANTAR**

Desya Putri H.RM¹, Yusra Nasution², Wildansyah Lubis³,
Lala Jelita⁴, Tri Wahyu Purnomo⁵
¹²³⁴⁵Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,
Universitas Negeri Medan
Alamat e-mail: desyarompaz03@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the Wordwall interactive learning tool on the learning outcomes of Year 4 IPAS pupils at SDS Muhammadiyah 01 Pematangsiantar. This is a quantitative study. The research method used was a quasi-experiment. The population consisted of 26 pupils from Year 4 at SDS Muhammadiyah 01 Pematangsiantar. The data collection techniques used were interviews and observation sheets. Based on the research findings and data analysis, the results of the hypothesis test, calculated using the independent samples t-test formula, showed a value of $0.000 < 0.05$, indicating that the alternative hypothesis (H_a) is accepted and the null hypothesis (H_0) is rejected. It can therefore be concluded that the interactive learning medium Wordwall has an effect on the learning outcomes of Year 4 pupils at SDS Muhammadiyah 01 Pematangsiantar.

Keywords: Media, Learning, Wordwall, Research Result

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari Media Pembelajaran Interaktif Wordwall Terhadap Hasil Belajar Kelas IV IPAS di SDS Muhammadiyah 01 Pematangsiantar. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Metode Penelitian yang digunakan yaitu *Quasi Experiment* (Eksperimen Semu). Populasi yang digunakan adalah 26 siswa dari kelas IV SDS Muhammadiyah 01 Pematangsiantar. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara dan lembar observasi. Berdasarkan hasil penelitian serta analisis data dapat diketahui hasil perhitungan uji hipotesis

dapat dilihat sebagai hasil penelitian yang didapat dengan menggunakan rumus *independent sample t-test* yang menunjukkan nilai $0,000 < 0,05$ yang menunjukkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa adanya pengatuh media pembelajaran interaktif *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa kelas IV di SDS Muhammadiyah 01 Pematangsiantar.

Kata Kunci: Media, Pembelajaran, Wordwall, Hasil Penelitian

A. Pendahuluan

Pendidikan memiliki kapasitas yang sangat penting untuk manusia yang hidup diseluruh dunia. Manusia dengan pendidikan yang dimilikinya pasti dapat mengubah hidupnya menjadi lebih baik kedepannya, termasuk bagi suatu negara tentu mendapatkan penurunan mutu di berbagai sektor jika tidak memiliki pendidikan di dalamnya. Sesuai dengan UU No. 20 tahun 2003, pendidikan disusun sebagai upaya sistematis yang bertujuan membangun lingkungan dan proses pembelajaran yang memfasilitasi pengembangan, sehingga memungkinkan perolehan spiritual dan religius, pengaturan diri, integritas moral, bakat kognitif, serta prinsip-prinsip etika dan kompetensi tinggi yang penting bagi individu, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pendidikan merupakan upaya yang disengaja dan terorganisir

secara sistematis yang dilakukan oleh orang dewasa untuk memberikan arahan dan bantuan kepada peserta didik, dengan tujuan memfasilitasi pematangan mereka hingga dewasa sambil bersamaan mengajarkan mereka untuk secara mandiri menavigasi demi kompleksitas kehidupan (Hidayat dkk., 2019, h. 24). Di bidang teknologi memainkan peran penting dalam perolehan ilmu pengetahuan, dimana para siswa diajarkan mengenai berbagai fenomena dan fakta ilmiah.

Di era sekarang ini, dunia digital merupakan bagian dari kehidupan yang tidak dapat diabaikan karena kemajuan teknologi sangat erat kaitannya dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Di dalam bidang pendidikan, teknologi memainkan peran penting dalam perolehan ilmu pengetahuan, di mana para siswa diajarkan mengenai hal berbagai

fenomena dan fakta ilmiah. Dengan bantuan teknologi ini, setiap orang menerapkan ilmu pengetahuan tersebut (Dian, 2017, h. 245).

Teknologi digital telah mengubah cara pendidikan untuk dapat dilaksanakan. Seiring kemajuan teknologi digital, pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif, kolaboratif, dan berbasis pemecahan masalah mungkin dapat diterapkan. (Sakti, 2025). Teknologi adalah sesuatu yang dapat membantu setiap manusia di muka bumi ini dengan mempermudah tugas-tugas sehari-hari, baik di tempat kerja maupun di ruang kelas. (Marista dkk., 2021, h. 92). Siswa yang memiliki keterampilan digital yang baik lebih dapat terlihat sering menunjukkan kejenuhan ketika proses belajar mengajar dilakukan dengan memakai metode konvensional.

Pemilihan media pembelajaran yang tepat akan membuat media semakin penting untuk digunakan dalam proses pembelajaran (Saddam Husein, 2018, h. 240). Agar peserta didik lebih terfokus pada topik yang sedang dibahas selama kegiatan belajar berlangsung, dengan mewujudkan penggunaan media pembelajaran dan diharapkan saat proses belajar mengajar aktif menarik

sehingga siswa lebih memahami pembelajaran dengan mudah dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Fadilah dkk., 2023, h. 15).

Hasil belajar merupakan pencapaian yang diwujudkan secara maksimal oleh siswa. Kapasitas untuk menerapkan pengetahuan, kompetensi, dan disposisi seseorang. Semakin banyak prestasi yang dicapai siswa, semakin signifikan potensi mereka untuk bertindak efektif di masa depan (Ananda & Hayati, 2020, h. 51). Pencapaian hasil pembelajaran diwujudkan saat peserta didik menunjukkan kemajuan dan peningkatan yang didapat dalam perilaku mereka, selaras dengan tujuan pendidikan yang ditentukan. Hal ini dibuktikan dengan penilaian dan evaluasi yang dilakukan oleh pendidik melalui berbagai bentuk pengujian dan ujian (Yandi dkk., 2023).

Bidang ilmu sosial atau IPS berasal dari disiplin ilmu sosial yang disusun secara utuh saling berhubungan satu sama lain. Saat di sekolah, pendidikan IPS mempunyai target yang berdampak pada pembentukan karakter manusia terutama di Indonesia dengan pengetahuan, terdapat juga keterampilan berpikir, termasuk juga kepedulian, kesadaran sosial yang tinggi seperti komponen bermasyarakat, berbangsa, dan

warga negara yang santun. Pendidikan IPS sebagai pondasi penting bagi peserta didik dalam peningkatan kecerdasan, sosial, emosional, dan kultural serta dapat memajukan cara pandangan berpikir, berperilaku, dan bersikap selayaknya individu yang memiliki tanggung jawab (Musyarofah dkk., 2021, h.12).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di yang dilakukan peneliti di kelas IV SDS Muhammadiyah 01 Pematangsiantar terdapat 14 dari 26 siswa di kelas tersebut yang memiliki nilai ujian yang rendah pada mata pelajaran IPS. Adapun faktor penyebab terjadinya rendahnya hasil belajar IPS ialah siswa jenuh saat pembelajaran dengan menggunakan metode konvensional. karena hampir semua siswa mempunyai kemampuan digital yang baik, sedangkan guru tidak memakai media ajar yang lebih mendukung agar tidak membuat siswa jenuh saat mempelajari materi yang diajarkan.

Salah satu media yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan cara yang inovatif adalah dengan menggunakan Wordwall. Penggunaan media pembelajaran Wordwall sebagai media

pembelajaran yang bagus, mudah, dan menarik dipakai untuk pembelajaran pada tingkat sekolah dasar khususnya pelajaran IPS melalui smartphone bahkan bisa digunakan laptop melalui web yang dapat digunakan dengan mudah

Secara online kepada siswa. Keunikan pada media pembelajaran tersebut sebagai bagian penilaian pada Penilaian Harian (PH) bahkan dapat digunakan pada Penelitian Tengah Semester (PTS). Media pembelajaran ini dapat berupa antara lain quiz untuk latihan pilihan ganda, latihan *essay*, *match pairs*, *find the match* dan masih banyak lagi yang memberikan respon yang aktif didalam penyajian materi (Permana & Kasrman, 2022). Berdasarkan hal tersebut peneliti menawarkan solusi untuk melakukan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa kelas IV mata pelajaran IPS di SDS Muhammadiyah.

Wordwall adalah salah satu platform digital terkhusus di bidang pendidikan yang telah mendapat pengakuan dalam pendidikan Indonesia dan keefektifannya telah

terbukti secara empiris. Media pembelajaran ini dapat berupa antara lain quiz untuk latihan pilihan ganda, latihan essay, match pairs, find the match dan masih banyak lagi yang memberikan respon yang aktif didalam penyajian materi (Permana & Kasriman, 2022). Wordwall bertujuan untuk peningkatan keahlian siswa yang berpengaruh terhadap hasil yang lebih maksimal.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa]pengaruh media pembelajaran interaktif *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa kelas IV mata pelajaran IPAS di SDS Muhamadiyah 01 Pematangsiantar. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi dalam hal sumber informasi, refleksi, serta rujukan bagi guru maupun penelitian lain terkait pengaruh media pembelajaran.

B. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian kuantitatif merupakan jenis penelitian yang dipakai. Menurut (Sugiyono, 2017), Penerapan pendekatan yang dilakukan di penelitian ini ialah dengan menerapkan kuantitatif

dengan jenis *Quasi Experiment* (Eksperimen Semu). Metode *Quasi Experiment* (Eksperimen Semu) yakni prosedur seperti memiliki kelompok kontrol, agar dapat mengendalikan variabel-variabel luar yang memiliki dampak selama pelaksanaan eksperimen walaupun tidak sepenuhnya berfungsi.

2. Populasi dan Sampel

Populasi merupakan wilayah yang terdiri dari objek atau subjek yang memiliki mutu dan identitas tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk mempelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa kelas IV SDS Muhammadiyah Pematangsiantar yang terdiri dari 2 kelas yaitu IV A dan IV B sehingga total populasinya adalah 53 siswa.

Sampel adalah komponen dari total dan sifat yang ada di dalam populasi tersebut. *Purposive Sampling* teknik pengambilan sampel y mengambil 2 kelas, yaitu kelas IV-A Berjumlah 27 siswa masuk dalam kelompok eksperimen dan kelas IV-B yang berjumlah 26 siswa masuk dalam kelompok eksperimen sebagai sampel dalam penelitian.

3. Prosedur dan Rancangan

Penelitian ini memakai desain semi eksperimen atau disebut *non equivalent control group desain*. Tidak memilih kelas eksperimen dan juga kelas kontrol secara acak. Ada dua kelompok yaitu satu kelompok kontrol dan satu kelompok eksperimen dalam desain penelitian. Adanya *pretest* dan *posttest* dalam kelompok eksperimen dan kontrol penelitian.

4. Variabel

Variabel penelitian dapat diartikan sebagai karakteristik, atribut, atau ukuran kuantitatif yang berkaitan dengan individu atau entitas yang dipilih untuk diperiksa oleh peneliti, dengan tujuan menunjukkan variasi spesifik dan memperoleh kesimpulan. Terdapat 2 jenis variable yaitu variabel bebas/ *variable independent* dan variable terikat/ *variable dependent*, mempengaruhi dan dipengaruhi.

5. Instrumen Teknik Pengumpulam Data

Penelitian ini berfokus pada instrumen penilaian yang digunakan

untuk mengevaluasi hasil pembelajaran yang berkaitan dengan mata pelajaran IPS di kalangan siswa kelas 4 SD Muhammadiyah Pematangsiantar. Format penilaian yang digunakan menggabungkan pretest dan posttest. Penilaian terdiri dari pertanyaan objektif pilihan ganda, menyediakan responden dengan pilhan jawaban sesuai A, B, C, D dalam pilihan berganda.

C. Hasil Penelitian Dan Pembahasan

1. Instrumen Penelitian

a.) Uji Validitas

Uji validitas adalah tahapan mengukur ketepatan antara data yang terjadi pada objek penelitian dengan data yang disusun dari peneliti secara akurat. Instrumen dapat disimpulkan valid apabila mempunyai validitas tinggi.

b.) Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah instrumen yang dapat dipergunakan secara berulang-ulang ketika hendak mengukur objek yang sama, sehingga membentuk data yang sama. Uji reliabilitas instrumen dengan rumus *Cronbach's Alpha* dengan berbantuan aplikasi *Microsoft Excel*. Hasil perhitungan

uji reliabilitas instrumen yaitu sebagai berikut:

Tabel 1. Uji Reliabilitas

Nilai Cronbach's Alpha	Interpretasi
0,911	Reliabilitas sangat tinggi

c.) Uji Taraf Kesukaran Soal

Tingkat kesulitan merupakan presensi dari setiap butir soal yang ada saat dikerjakan diketahui sulit atau tidaknya soal tersebut. Butir soal sedemikianya dibuat untuk tidak terlalu susah dan tidak terlalu mudah.

d.) Uji Daya Beda Soal

Kapabilitas butir soal sangat perlu disisihkan baik ke dalam kategori siswa yang mempunyai keahlian tinggi dan juga kategori siswa yang mempunyai keahlian rendah.

2. Teknik Analisis Data

a.) Uji Normalitas

Normalitas data dihitung dengan rumus *Shapiro Wilk* dengan taraf signifikansi 0,05. Ketika pengujian menunjukkan hasil $> 0,05$ maka data berdistribusi normal, akan tetapi

saat hasil menunjukkan nilai $< 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal. Pada tahapan uji ini data akan digunakan cara berbantuan aplikasi SPSS. Berikut nilai perhitungan normalitas data penelitian disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 2. Uji Normalitas

Kelas	Nilai	Nilai Sig	Kesimpulan
Eksperimen	<i>Pretest</i>	0,032	Berdistribusi normal
	<i>Posttest</i>	0,130	Berdistribusi normal
Kontrol	<i>Pretest</i>	0,888	Berdistribusi normal
	<i>Posttest</i>	0,307	Berdistribusi normal

b.) Uji Homogenitas

Berdasarkan hasil uji homogenitas, diperoleh nilai urgensi *Levene* terhadap kelompok kontrol sebanyak 0,696, sedangkan pada kelompok eksperimen sebesar 0,888. 2 nilai tersebut lebih besar dari 0,05. Ini dapat menunjukkan bahwa varian yang seragam atau homogen, sehingga penerapan pengujian parametrik melalui pemanfaatan uji t sampel independent. Berikut tabel hasil:

Tabel 3. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
kontrol	Based on Mean	,154	1	50	,696
	Based on Median	,008	1	50	,930
	Based on Median and with adjusted df	,008	1	46,961	,930
	Based on trimmed mean	,175	1	50	,678

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
eksperimen	Based on Mean	,020	1	52	,888
	Based on Median	,007	1	52	,936
	Based on Median and with adjusted df	,007	1	51,704	,936
	Based on trimmed mean	,021	1	52	,886

c.) Uji Hipotesis

Uji hipotesis merupakan uji yang dibuat dengan tujuan agar dapat melihat hipotesis yang disusun peneliti sudah benar atau tidak. Peneliti menerapkan uji beda sampel yang independent uji-t (*Independent Sample T-Test*). Penerapan pengujian hipotesis memakai uji-t sampel indepen dengan memakai dua sisi, kesalahan 5% (0,05) (Afifi & Ngatno, 2016, h.250). Nilai probabilitas signifikansi $> 0,05$, maka pada kelompok kontrol dan eksperimen tidak terdapat perbedaan rata-rata nilai.

sedangkan, jika nilai probolitas signifikasi $< 0,05$, dinyatakan kelompok kontrol dan eksperimen pada perbedaan nilai rata-rata.

Hasil uji yang didapat dari independent sample t-test, diketahui bahwa rata-rata hasil belajar kelompok eksperimen adalah 21,1481, sedangkan rata-rata hasil belajar kelompok kontrol adalah 17,3462. Selisih rata-rata kedua kelompok adalah 3,80199. Hasil uji t terlihat nilai signifikansi 0,000, $< 0,05$. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Hasil dari data penelitian berupa data *pretest* dan *posttest* termasuk dalam dinamakan berdistribusi normal setelah melalui uji normalitas. Pada uji homogenitas menunjukkan bahwa data *pretest* dan *posttest* berasal dari populasi yang memiliki variasi yang sama atau homogen. Hasil dari uji normalitas dan homogenitas menunjukkan bahwa uji hipotesis dapat dilakukan. Terdapat dua hipotesis yang diajukan yaitu H_a dan H_0 . Hasil perhitungan uji hipotesis menunjukkan nilai $0,000 < 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran interaktif *Wordwall* materi Aku dan

Kebutuhanku terhadap hasil belajar siswa pelajaran IPAS kelas IV SDS Muhammadiyah 01 Pematangsiantar. Berikut hasil dari uji hipotesis yakni:

Tabel 4. Uji Hipotesis

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means		Std. 95% Confidence Interval of the Difference			
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Lower	Upper
kelompok	Equal variances assumed	,130	,720	5,413	51	,000	3,80199	,702239183	5,21216
	Equal variances not assumed			5,409	50,696	,000	3,80199	,702239056	5,21343

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil paparan penelitian ini dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran interaktif *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa pelajaran IPAS kelas IV di SDS Muhammadiyah 01 kota Pematangsiantar. Dapat dilihat dari hasil perhitungan hipotesis penelitian yang di dapat dengan menggunakan rumus *independent sample t-test* yang menunjukkan nilai $0,000 < 0,05$ yang menunjukkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak. Hal ini positif

adanya pengaruh media pembelajaran interaktif *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa pelajaran IPAS kelas IV SDS Muhammadiyah 01 Pematangsiantar .

Adapun saran untuk penelitian selanjutnya yang akan membahas topik yang sama ialah dengan memperhatikan perkembangan zaman berupa digitalisasi dan selalu upgrade media media pembelajaran terbaru dan tentu saja yang lebih dibutuhkan saat itu.

DAFTAR PUSTAKA

BUKU

- Ananda, R., & Hayati, F. (2020). *Variabel Belajar: Kompilasi Konsep*. In M. Fadhli (Ed.), CV. *Pusdikra MJ*.
- Hidayat, R., Ag, S., & Pd, M. (2019). *Buku Ilmu Pendidikan Rahmat Hidayat & Abdillah (C. Wijaya (ed.)). Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI)*.
- Musyarofah, M., Ahmad, A., & Suma, N. N. (2021). *Konsep Dsar IPS* (D. Adi (ed.); 1st ed.). Komojoyo Press (Anggota IKAPI).
- Marista, A., Salsabila, U., Wafiq, M., Anindya, P., & Ma'shum, M. (2021). *PENGARUH TEKNOLOGI DALAM DUNIA*

PENDIDIKAN. 18(2), 91-100.

edu.v6i5.3616

[https://doi.org/10.46781/al-](https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303)

[mutharahah.v18i2.303](https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303)

Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta Bandung.

JURNAL

Dian, R. (2017). Teknologi informasi dan komunikasi (tik) dan kompetensi teknologi pembelajaran untuk pengajaran yang berkualitas. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2.

Fadilah, A., Nurzakiyah, 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.

Permana, S. P., & Kasriman, K. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall terhadap Motivasi Belajar IPS Kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7831-7839.
<https://doi.org/10.31004/basic>

Sakti, A. (2025). *Meningkatkan Pembelajaran Melalui Teknologi Digital*. 2(2).

Yandi, A., Nathania, A., Putri, K., Syaza, Y., & Putri, K. (2023). *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review)*. 1(1), 13–24.