

## PENGARUH MEDIA INTERAKTIF BERBASIS WORDWALL TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV MATA PELAJARAN IPAS SEKOLAH DASAR NEGERI 51 SUNGAI RAYA

Bela Safitri<sup>1</sup>, Dessy Setyowati<sup>2</sup>, Salman Al Farisi<sup>3</sup>

<sup>1, 2, 3</sup>Universitas Nahdlatul Ulama Kalimantan Barat, Jl. Parit Derabak, Kubu Raya, Kalimantan Barat, Indonesia  
Email: [safitrib703@gmail.com](mailto:safitrib703@gmail.com)

---

### Article History

Received: 26-06-2025

Revision: 05-07-2025

Accepted: 07-07-2025

Published: 09-07-2025

**Abstract.** This research aims to determine the effect of Wordwall-based interactive learning media on student learning outcomes on culturally rich Indonesian material. This research uses quantitative methods. With a nonequivalent control group design research design. The population included in this study consists of 31 students from class IV A. Meanwhile, class IV B also has 31 students. The data collection technique in this research is in the form of tests, and the analysis is conducted through descriptive quantitative methods. The results of the research show that the use of Wordwall-Based Interactive Media Influences the Learning Outcomes of Class IV Students in Science Subjects at State Elementary School 51 Sungai Raya. This is shown by the results of the t test, namely  $t_{count} > t_{table}$  ( $4,586 > 1671$ ) with a significance level of 5% or 0.05. The average posttest score for the experimental class was 79.58, better than the average posttest score for the control class, which was 64.90 at the specified kkm, namely 70.

**Keywords:** Wordwall Media, Learning Outcomes, IPAS

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *interaktif* berbasis *Wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik pada materi Indonesia kaya budaya. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain penelitian *Nonequivalent control group design*. Populasi yang termasuk dalam penelitian ini, yaitu peserta didik kelas IV A berjumlah 31 peserta didik. Sementara itu, kelas IV B berjumlah 31 peserta didik. Teknik pengumpulan data dalam penelitian berupa tes, dan dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Media Interaktif *Berbasis Wordwall* Berpengaruh Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Mata Pelajaran IPAS Sekolah Dasar Negeri 51 Sungai Raya. Hal ini ditunjukkan dengan hasil t test, yaitu  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $4.586 > 1671$ ) dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05. Hasil rata-rata perolehan posttest kelas eksperimen sebesar 79,58 lebih baik dari hasil rata-rata nilai posttest kelas kontrol yaitu sebesar 64,90 pada kkm yang ditentukan, yaitu 70.

**Kata Kunci:** Media *Wordwall*, Hasil Belajar, IPAS

---

**How to Cite:** Safitri, B., Setyowati, D., & Farisi, S. A. (2025). Pengaruh Media Interaktif Berbasis *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Mata Pelajaran IPAS Sekolah Dasar Negeri 51 Sungai Raya. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6 (4), 5356-5367. <http://doi.org/10.54373/imeij.v6i4.3600>

---

### PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu cara bagi manusia untuk membentuk kemampuan berpikirnya, hal ini merupakan upaya untuk mengembangkan potensi diri dan keterampilan melalui proses pembelajaran. Menurut Hasan dkk, (2021), media pembelajaran merupakan salah satu alat bantu yang digunakan oleh pendidik agar kegiatan pembelajaran

berlangsung dengan efektif, media pembelajaran juga menjadi sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga terjadi proses pembelajaran. Sejalan dengan Menurut Arsyad (2014) juga menyatakan bahwa media pembelajaran yaitu segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat peserta didik dalam belajar.

Media pembelajaran bisa menumbuhkan semangat, sehingga peserta didik termotivasi untuk menguasai tujuan pembelajaran, pembelajarannya bisa lebih nyaman dan peserta didik akan lebih termotivasi dalam pembelajaran, karena akan banyak kegiatan yang dilaksanakan seperti melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain. Berdasarkan hal tersebut, fasilitas teknologi yang digunakan dalam proses belajar mengajar adalah dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Wordwall* sebagai penunjang keberhasilan belajar peserta didik. Menurut Magrifoh (2018) Media *Wordwall* adalah media berbentuk seperti majalah dinding (mading) mata pelajaran yang ditempelkan di tembok dalam ruang kelas pada lokasi yang dapat diakses seluruh peserta didik.

Menurut Arimbawa (2021) *Wordwall* merupakan sebuah media pembelajaran berupa permainan kuis, dimana nantinya disajikan beberapa pertanyaan dengan tampilan menarik dan variatif yang ditampilkan pada monitor kelas, dan secara bersama peserta didik menjawabnya sehingga terjadinya pembelajaran yang hidup. Hal tersebut terlihat dari hasil belajar peserta didik. Ketika media interaktif berbasis *wordwall* diterapkan di kelas eksperimen, peserta didik lebih tertarik dan aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Peserta didik lebih berani dalam mengungkapkan pendapatnya baik di depan kelas maupun saat berdiskusi dengan teman kelompok, serta meningkatnya interaksi antar sesama sehingga terjadinya keahaman terhadap materi yang diajarkan yang berdampak pada peningkatan hasil belajar.

## **METODE**

Pada penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiyono (2017) pendekatan kuantitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan pada *filsafat positivisme*, digunakan untuk meneliti pada populasi dan sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Populasi penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV A dan IV B Sekolah Dasar Negeri 51 Sungai Raya. Penentuan

jumlah sampel peneliti menggunakan teknik pengambilan *simple random sampling* (sampel acak sederhana) karena untuk pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi sehingga anggota populasi memiliki peluang yang sama terpilih. Alasan peneliti menggunakan *simple random sampling* yaitu anggota dari populasi penelitian ini diambil dari populasi seluruh peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Negeri 51 Sungai Raya yang terdiri dari kelas A dan B.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian berupa tes. Tes merupakan instrumen pengumpulan data untuk mengukur pengetahuan peserta didik pada aspek kognitif. Tes disusun berdasarkan rumusan indikator pembelajaran pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Tes ini, terdapat 60 soal tes pilihan ganda. Setiap pertemuan dan ulangan untuk menilai sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan dan mengetahui pengaruh media *interaktif* berbasis *Wordwall*. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data deskriptif, yaitu mendeskripsikan data-data penelitian yang sebelumnya telah terhimpun melalui instrumen penelitian berupa soal tes. Analisis statistik dalam penelitian ini menggunakan uji validitas, uji reliabilitas, uji tingkat kesukaran, uji daya pembeda uji statistik deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas dan uji paired sampel t-test dengan SPSS 20.

## HASIL

### Uji Validasi Instrumen

Validitas item dari suatu item adalah ketepatan mengukur yang dimiliki oleh sebutir item, dalam mengukur apa yang seharusnya diukur lewat butir item tersebut. Uji validitas melalui pengujian yang dilakukan pada kelas V memastikan bahwa pengukuran memasukkan sekumpulan item-item butir soal yang memadai dan mewakili yang mengungkapkan konsep. Data yang peneliti dapatkan dari kelas V yaitu 26 responden dan 60 butir soal tes kemudian dilakukan pengujian dengan menggunakan SPSS untuk dianalisa soal yang valid dan soal yang tidak valid. Uji coba soal instrument dikatakan valid jika nilai  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel. Jika diketahui  $n = 26$  maka nilai  $r$  tabel dengan taraf kesalahan 5% sebesar 0.388. Jika koefisien korelasi setiap butir soal lebih besar dari 0.388 maka butir soal instrumen tersebut dinyatakan valid.

**Tabel 1.** Uji validitas instrumen

No Soal	Rtabel	Rhitung	Keterangan	No soal	R tabel	R hitung	Keterangan
1	0,388	0,666	Valid	31	0,388	0,078	Tidak valid
2	0,388	0,509	Valid	32	0,388	0,404	Valid
3	0,388	0,415	Valid	33	0,388	0,229	Tidak valid
4	0,388	0,500	Valid	34	0,388	0,106	Tidak valid
5	0,388	0,396	Valid	35	0,388	0,593	Valid
6	0,388	0,637	Valid	36	0,388	0,166	Tidak valid
7	0,388	0,453	Valid	37	0,388	0,451	Valid
8	0,388	0,590	Valid	38	0,388	0,004	Tidak valid
9	0,388	0,376	Tidak valid	39	0,388	0,597	Valid
10	0,388	0,463	Valid	40	0,388	0,455	Valid
11	0,388	0,508	Valid	41	0,388	0,384	TidakValid
12	0,388	0,492	Valid	42	0,388	0,492	Valid
13	0,388	0,396	Valid	43	0,388	0,294	Tidak valid
14	0,388	0,477	Valid	44	0,388	0,472	Valid
15	0,388	0,163	Tidak valid	45	0,388	0,016	Tidak valid
16	0,388	0,012	Tidak valid	46	0,388	0,235	Tidak valid
17	0,388	0,365	Tidak valid	47	0,388	0,471	Valid
18	0,388	0,410	Valid	48	0,388	0,102	Tidak valid
19	0,388	0,431	Valid	49	0,388	0,683	Valid
20	0,388	0,596	Valid	50	0,388	0,343	Tidak valid
21	0,388	0,628	Valid	51	0,388	0,410	Valid
22	0,388	0,266	Tidak valid	52	0,388	0,481	Valid
23	0,388	0,422	Valid	53	0,388	0,436	Valid
24	0,388	0,445	Valid	54	0,388	0,197	Tidak valid
25	0,388	0,149	Tidak valid	55	0,388	0,462	Valid
26	0,388	0,409	Valid	56	0,388	0,432	Valid
27	0,388	0,405	Valid	57	0,388	0,405	Valid
28	0,388	0,154	Tidak valid	58	0,388	0,329	Tidak valid
29	0,388	0,492	Valid	59	0,388	0,451	Valid
30	0,388	0,030	Tidak valid	60	0,388	0,419	Valid

Berdasarkan hasil uji validitas di atas diperoleh hasil soal yang valid sebanyak 39 soal dan soal yang tidak valid sebanyak 21 soal. Selanjutnya dilakukan pengajuan uji Reliabilitas.

### Uji Relibilitas

Reliabilitas merupakan Reliabilitas berkenaan dengan derajat konsistensi stabilitas data dan temuan. Reliabilitas merupakan derajat keajegan (*consistency*) di antara dua skor hasil pengukuran pada objek yang sama, meskipun menggunakan alat pengukur yang berbeda dan skala yang berbeda.

**Tabel 2.** Hasil pengujian reliabilitas

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
,903	,905	39

Berdasarkan hasil uji reliabilitas menggunakan perhitungan SPSS pada tabel Cronbach alpha diatas r hitung sebesar 0,903. Jika diketahui  $N = 26$  dan taraf kesalahan 5% adalah sebesar 0,388. Berdasarkan keterangan pada kriteria uji reliabilitas karena  $r \text{ hitung} > r \text{ tabel}$  ( $0,903 > 0,388$ ) maka dapat disimpulkan bahwa dari hasil uji realibilitas yaitu dengan kriteria relibilitas dikatakan tinggi.

### Uji Tingkat Kesukaran

Uji Tingkat kesukaran adaalah Pengujian taraf kesukaran bertujuan untuk mengetahui tingkat mudah atau sukarnya suatu soal. Hal ini berarti makin banyak peserta tes yang menjawab butir soal dengan benar maka makin besar indeks tingkat kesukaran, yang berarti makin mudah butir soal itu. Sebaliknya makin sedikit peserta tes yang menjawab butir soal dengan benar maka soal tersebut makin sukar.

**Tabel 3.** Hasil pengujian tingkat kesukaran soal

No Soal	Skor Butir Item Soal	Kategori	No Soal	Skor Butir Item Soal	Kategori
1	0.73	Mudah	31	0.50	Sedang
2	0.62	Sedang	32	0.62	Sedang
3	0.50	Sedang	33	0.42	Sedang
4	0.88	Mudah	34	0.15	Sukar
5	0.62	Sedang	35	0.85	Mudah
6	0.77	Mudah	36	0.54	Sedang
7	0.81	Mudah	37	0.77	Mudah
8	0.54	Sedang	38	0.81	Mudah
9	0.85	Mudah	39	0.62	Sedang
10	0.73	Mudah	40	0.65	Sedang
11	0.62	Sedang	41	0.50	Sedang
12	0.58	Sedang	42	0.58	Sedang
13	0.62	Sedang	43	0.65	Sedang
14	0.62	Sedang	44	0.54	Sedang
15	0.62	Sedang	45	0.46	Sedang
16	0.92	Mudah	46	0.62	Sedang
17	0.92	Mudah	47	0.46	Sedang
18	0.69	Sedang	48	0.42	Sedang
19	0.50	Sedang	49	0.58	Sedang
20	0.73	Mudah	50	0.35	Sedang
21	0.65	Sedang	51	0.73	Mudah
22	0.65	Sedang	52	0.73	Mudah
23	0.65	Sedang	53	0.69	Sedang
24	0.27	Sukar	54	0.42	Sedang

25	0.46	Sedang	55	0.50	Sedang
26	0.92	Mudah	56	0.77	Mudah
27	0.77	Mudah	57	0.77	Mudah
28	0.73	Mudah	58	0.50	Sedang
29	0.58	Sedang	59	0.77	Mudah
30	0.65	Sedang	60	0.73	Mudah

Berdasarkan hasil pengujian Tingkat kesukaran dengan menggunakan aplikasi SPSS didapatkan hasil terdapat 21 butir soal dikategorikan mudah, 37 butir soal dikategorikan sedang, dan 2 soal dikategorikan sukar.

### Uji Daya Pembeda

Daya pembeda soal adalah kemampuan soal dengan skor nya dapat membedakan peserta tes dari kelompok tinggi dan kelompok rendah. Berdasarkan hasil pengujian yang diberikan pada 26 peserta didik dengan 60 butir soal menggunakan software SPSS Statistic Versi 20 didapatkan hasil pada tabel dibawah ini:

**Tabel 4.** Hasil pengujian daya pembeda

No Soal	Skor Butir Item Soal	Kategori	No Soal	Skor Butir Item Soal	Kategori
1	0.640	Baik	31	-0.129	Jelek
2	0.471	Baik	32	0.360	Cukup
3	0.371	Cukup	33	0.180	Jelek
4	0.475	Baik	34	0.180	Jelek
5	0.353	Cukup	35	0.064	Baik
6	0.610	Baik	36	0.116	Jelek
7	0.420	Baik	37	0.416	Baik
8	0.555	Baik	38	0.044	Jelek
9	0.344	Cukup	39	0.568	Baik
10	0.453	Baik	40	0.564	Baik
11	0.470	Cukup	41	0.415	Baik
12	0.453	Baik	42	0.453	Baik
13	0.353	Cukup	43	0.208	Cukup
14	0.437	Baik	44	0.431	Baik
15	0.114	Jelek	45	-0.067	Jelek
16	-0.015	Jelek	46	.188	Jelek
17	0.341	Cukup	47	0.430	Baik
18	0.370	Cukup	48	0.052	Jelek
19	0.388	Cukup	49	0.654	Baik
20	0.537	Baik	50	0.299	Cukup
21	0.597	Baik	51	0.371	Cukup
22	0.220	Cukup	52	0.445	Baik
23	0.381	Cukup	53	0.397	Cukup
24	-0.480	Baik	54	0.148	Jelek
25	0.098	Jelek	55	0.420	Baik
26	0.386	Cukup	56	0.397	Baik

27	0.368	Baik	57	0.368	Cukup
28	0.110	Jelek	58	0.282	Baik
29	0.453	Baik	59	0.416	Baik
30	-0.079	Jelek	60	0.381	Cukup

Berdasarkan hasil pengujian daya pembeda soal menggunakan spss didapatkan hasil dari 60 butir soal terdapat 28 butir soal dengan keterangan baik, 14 butir soal dengan keterangan jelek, dan 18 dengan keterangan cukup.

## Hasil Uji Prasyarat Analisis

### Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk membuktikan data hasil *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal atau tidak. Hasil normalitas diperoleh dari skor *pretest* dan *posttest* pembelajaran IPAS pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data tersebut kemudian diolah menggunakan SPSS dengan Kolmogorov Smirnov. Syarat data berdistribusi normal apabila Jika probabilitas ( sig) > 0,05 maka data dapat dikatakan berdistribusi normal. Jika probabilitas (sig) < 0,05 maka data tidak berdistribusi secara normal.

**Tabel 5.** Hasil uji normalitas

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>		
		Statistic	Df	Sig.
<b>Hasil belajar</b>	<i>Pretest</i> eksperimen	.150	31	.073
	<i>Posttest</i> eksperimen	.120	31	.200*
	<i>Pretest</i> Kontrol	.146	31	.092
	<i>Posttest</i> control	.118	31	.200*

Berdasarkan tabel 5 hasil uji normalitas diatas maka diperoleh hasil *pretest* kelas eksperimen sig 0,073 > 0,05 dan *posttest* kelas eksperimen sig 0,200 > 0,05 sedangkan *pretest* kelas kontrol sig 0,092 > 0,05 dan *posttest* kelas kontrol sig 0,200 > 0,05. Maka dari data diatas dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki data yang berdistribusi normal dilihat dari nilai sig > 0,05.

### Uji Homogenitas

Menurut Nuryadi (2017) Homogenitas bertujuan untuk mencari tahu apakah dari beberapa kelompok data penelitian memiliki varians yang sama atau tidak. Uji homogenitas sebagai syarat paired sample t test. Jika nilai signifikan > 0,05, maka distribusi data adalah tidak homogenitas. Jika nilai signifikan < 0,05 maka distribusi data adalah homogenitas. Uji homogenitas ini untuk mengetahui hasil belajar *pretest* dan *post test*

kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen atau tidak. Data dikatakan homogen apabila nilai levene statistik  $> 0,05$ .

**Tabel 6.** Hasil uji homogenitas

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
<b>Hasil belajar peserta didik</b>	Based on Mean	.686	1	60	.411
	Based on Median	.463	1	60	.499
	Based on Median and with adjusted df	.463	1	58.817	.499
	Based on trimmed mean	.793	1	60	.377

Berdasarkan hasil uji homogenitas pada tabel based on mean di atas dapat diketahui bahwa nilai signifikansi dari pengujian tersebut sebesar 0,411 lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, maka dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar *Pretest* dan *posttest* kelas eksperimen adalah homogenitas.

### Uji T (*Test*)

Uji t digunakan untuk mengetahui apakah ada pengaruh *media interaktif wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen. Uji hipotesis dilaksanakan setelah hasil data uji dinyatakan homogenitas dan normalitas. Pengujian ini menggunakan paired sample t test setelah mengetahui bahwa kedua kelas antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berikut ini adalah paparan hasil pengujian yang peneliti hitung dengan menggunakan SPSS dengan *paired sample t test* dalam tabel sebagai berikut.

**Tabel 7.** Uji paired sample test

		Paired differences					T	Df	Sig (2 – Tailed)
		Mean	Std.Devition	Std.Mean Error	95% Confedence Interval Of The Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	<i>Postes</i> kelas eksperimen- <i>posttes</i> kelaskontrol	14.677	17.820	3.201	8.141	21.214	4.586	30	000

Pelaksanaan hipotesis menggunakan pengujian dua arah. Pengujian dua arah merupakan pengujian terhadap hipotesis penelitian yang belum diketahui arahnya. Syarat penerimaan hipotesis apabila  $t \text{ hitung} > t\text{-tabel}$ . Berdasarkan tabel diatas menunjukkan jawaban penelitian ini, dapat dilihat dari nilai sig (2-tailed) signifikansi sebesar  $0.000 < 0.05$ . Artinya, ada perbedaan yang signifikansi dari kondisi peserta didik antara kelas

eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan tabel diatas pengujian menggunakan rumus paired sample t-test pada hasil belajar *posttest* eksperimen dan *posttes* kontrol, diperoleh thitung = 4.586 dan t tabel ( $\alpha = 5\%$ ,  $dk = 31 + 31 - 2 = 60$ ) sebesar 2.000. jik a t hitung  $> t$  tabel ( $4.586 > 2.000$ ) maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  d itolak. Jadi, dapat disimpulkan bahwa Media Interaktif Berbasis *Wordwall* berpengaruh terhadap Hasil Belajar peserta Didik Kelas IV pada Mata Pelajaran IPAS Sekolah Dasar Negeri 51 Sungai Raya.

## DISKUSI

Berdasarkan permasalahan kelas IV pada kelas eksperimen SD Negeri 51 Sungai Raya yang diantara peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi sehingga hasil belajar kognitif peserta didik kelas IV eksperimen rendah pada pembelajaran IPAS, karena peserta didi k tanpa terlibat aktif dalam proses pembelajaran, dan kurang pemanfaat n teknologi belajar sehingga identifikasi masalah dibatasi oleh masalah penggunaan media pembelajaran berbasis interaktif *wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik dengan dilakukan penelitian kuantitatif. Penelitian ini berusaha untuk memperoleh gambaran pengaruh media *interaktif* berbasis *wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV pada mata Pelajaran IPAS Sekola h Dasar Negeri 51 Sungai Raya. Penelitian ini menggunakan dua kelompok sampel, yaitu kelas kelas kontrol berjumlah 31 dan sebagai kelas eksperimen berjumlah 31 peserta didik. Pesert a didik kelas eksperimen diberikan perlakuan media *interkatif wordwall* dan kelas kontrol diberikan perlakuan menggunakan media *powerpoint*.

Menurut Miranti (2021) *wordwall* adalah platform atau situs web yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif yang berbasis game. Hal ini Sejalan dengan Lestari, (2021) *Wordwall* berguna sebagai sumber belajar, media, dan alat penilaian yang menyenangkan bagi peserta didik. Kelebihan dari *Wordwall* adalah aplikasi ini menyediakan opsi gratis untuk pilihan dasar terdapa t banyak fitur permainan edukasi yang tersedia. Selain itu, peserta didik tidak perlu mengunduh aplikasi untuk mengaksesnya, peserta didik hanya perlu mengakses tautan yang dibagikan oleh pendidik. Media *Wordwall* juga dapat dicetak dalam bentuk PDF, memudahkan peserta didik yang mengalami kendala jaringan. Media *Wordwall* bersifat fleksibel karena dapat digunakan dalam proses pembelajaran tatap muka (PTM) Menurut Sari & y arza, (2021). Mendesai n media ata u alat evaluasi butuh waktu yang lama, dan kendala jaringan internet karena penggunaannya memerlukan jaringan internet yang o ptimal.

Berdasarkan uji *Paired Sample t test*, memiliki perbedaan yang signifikan antara hasil peserta didik kelas eksperimen dan hasil belajar peserta didik kelas kontrol. Berdasarkan uji paired sample t-test hitung  $4.586 > t_{tabel} 1671$ . Data mean kelas eksperimen yaitu 79,58 dengan std. deviation = 10.942, memiliki rata-rata lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yaitu 64,90 std. deviation = 13.432. Artinya  $H_0$  ditolak  $H_a$  diterima menunjukkan bahwa hipotesis penelitian diterima. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media *interaktif* berbasis *wordwall* memiliki berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV Eksperimen mata pelajaran IPAS Sekolah Dasar Negeri 51 Sungai Raya. Hasil penelitian ini relevan dengan penelitian Maghfiroh (2018) yang berjudul "Penggunaan Media Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda". Penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *Wordwall* dalam pembelajaran matematika terbukti dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika. Hal ini serupa dengan penelitian yang dilakukan peneliti ini, yang menemukan adanya pengaruh positif dari penggunaan media interaktif Wordwall terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV Eksperimen pada pembelajaran IPAS SD Negeri 51 sungai raya. Penelitian ini sejalan dengan penelitian Sukmadkk, (2022) yang berjudul "pengaruh penggunaan media interaktif berbasis wordwall quiz terhadap hasil belajar IPA di sekolah dasar". Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis *Wordwall Quiz* memberikan dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik. Hasil belajar IPA peserta didik yang menggunakan media interaktif berbasis *Wordwall Quiz* lebih unggul dibandingkan dengan pembelajaran konvensional yang tidak melibatkan media. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis *Wordwall Quiz* berpengaruh terhadap hasil belajar IPA kelas IV SDN Pasir Putih 03.

Sehubungan dengan penelitian lainnya penelitian yang dilakukan Andini (2022) bahwa pada kelas eksperimen yang belajar dengan menggunakan media pembelajaran *Wordwall* memperoleh skor yang lebih tinggi daripada kelas kontrol yang belajar tidak menggunakan media pembelajaran *Wordwall* (belajar konvensional) sehingga penelitian ini membuktikan terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada materi sistem periodik unsur yang mana pada hasil belajar tes awal sebelum perlakuan yaitu rata-rata kelas eksperimen 56,63 menjadi 80,15 setelah diberikan perlakuan menggunakan media *wordwall*.

Berdasarkan penelitian ini serta penelitian terdahulu dapat dipahami bahwa media pembelajaran *Wordwall* dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik meningkat pada saat dikelas untuk kelas eksperimen jika dibandingkan dengan kelas kontrol. Meningkatnya minat dan motivasi peserta didik dalam belajar akan berdampak pada hasil belajar peserta didik yang meningkat.

Hasil pengujian membuktikan perbedaan hasil belajar IPAS yang terjadi bukan suatu kebetulan, tetapi karena perbedaan perlakuan yang diterapkan pada masing-masing kelas, yaitu kelas eksperimen dengan menggunakan media interaktif berbasis *wordwall* dan kelas kontrol tanpa menggunakan media interaktif *wordwall*. Penerapan penggunaan media interaktif berbasis *wordwall* pada kelas eksperimen terlihat adanya perbedaan dari pada kelas kontrol. Pada kelas eksperimen, peserta didik terlihat lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran, meningkatkan interaksi antara peserta didik dan pendidik, pendidik dan peserta didik, peserta didik dan peserta didik. Sehingga dengan meningkatnya interaksi yang positif antar sesama, Pembelajaran maka tingkat kephahaman pun akan meningkat dan motivasi belajarpun baik, yang pada akhirnya akan berdampak pada hasil belajar yang meningkat.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian serta analisis data di SD Negeri 51 Sungai Raya, kesimpulannya terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *interaktif* berbasis *Wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV mata pelajaran IPAS. Hal ini berdasarkan hasil *Posttest* paired sample T test Sig (2-tailed) sebesar  $0.000 < \alpha (0,05)$  artinya terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan rata-rata nilai *Posttest* dari kedua kelas, untuk kelas eksperimen sebesar 79,58% dan untuk kelas kontrol adalah 64,90%. Artinya pada kelas eksperimen yang belajar dengan menggunakan media pembelajaran *Wordwall* memperoleh skor yang lebih tinggi daripada kelas kontrol yang belajar tidak menggunakan media pembelajaran *Wordwall* (belajar konvensional) sehingga penelitian ini membuktikan terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV mata pelajaran IPAS.

## REKOMENDASI

Berdasarkan pelaksanaan hasil penelitian, peneliti memberikan sejumlah saran untuk ke depannya, antara lain:

- Bagi pendidik, diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran *Wordwall* pada proses pembelajaran karena bisa menjadi alternatif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
- Bagi peserta didik, diharapkan untuk memanfaatkan proses belajar agar mampu memaksimalkan hasil belajar dari penggunaan media pembelajaran *Wordwall*.
- Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan mampu melakukan penelitian lainnya menggunakan media pembelajaran *Wordwall* dengan mempertimbangkan materi, lokasi, dan juga objek yang berbeda

## REFERENSI

- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Arimbawa, I.G.P.A., (2021). Penerapan wordwall game quis berpadukan classroom untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar Matematika. *Jurnal Pengembangan Pendidikan Indonesia*, 2 (2), 324-332. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5244716>
- Andini, A. (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Periodik Unsur*. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/66496>
- Fauzan, Z. S. (2022). *Pengaruh media pembelajaran Word Wall terhadap minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di Kelas VIII MTsN 1 Kota Malang* ( Skripsi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim). <http://etheses.uin-malang.ac.id/40731/>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrir, T. (2021). *Media Pembelajaran*. In *Tahta Media Group*.
- Lestari, R. D. (2021). *Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Wordwall Di Kelas Iv Sd N 01 Tanahbaya Tahun Pelajaran 2020/2021*. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru*, 2(2), 1-6. <https://doi.org/10.30738/jipg.vol2.no2.a11309>
- Nuryadi, Dewi Astuti, T., & Budiantara, M. (2017). *Dasar-dasar Statistik Penelitian* (1 ed). Yogyakarta : Sibuku Media.
- Maghfiroh, K., Roudlotul, M. I., & Semarang, H. (2018). Penggunaan Media Word Wall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda. *Jpk*, 4(1), 64–70.
- Miranti. (2021). *Pengaruh Penggunaan Media Game Edukasi Berbasis Wordwall.Net Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Iv Sdn 1 Klaten*. ( Skripsi Universitas Lampung. <https://digilib.unila.ac.id/62509/>
- Sari, P.M., & Yarza, HN (2021). *Pelatihan Penggunaan Aplikasi Kuis Dan Wordwall Dalam Pembelajaran Ipa Bagi Guru Sdit Al-Kahfi*. *Selaparang Jurnal Pengabdian Masyarakat Progresif*, 4 (2), 195-199. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i2.4112>
- Sugiyono, (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta