

Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar IPAS

Mutia Sari Sinaga^{1*}

Yusra Nasution²

Husna Parluhutan Tambunan³

Waliyul Maulana Siregar⁴

Fajar Sidiq Siregar⁵

Rahmilawati Ritonga⁶

¹⁻⁶ Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan, Medan, Indonesia.

*email: mutia202@gmail.com

Kata Kunci

Media Interaktif,
Wordwall,
Hasil Belajar,
IPAS,
Sekolah Dasar.

Keywords:

Interactive Media,
Wordwall,
Learning Outcomes,
Science and Science,
Elementary School

Received: March 2025

Accepted: April 2025

Published: June 2025

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media interaktif berbasis *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas IV SDN 132406 Tanjungbalai. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain quasi-eksperimen. Sampel penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas IVa sebagai kelas eksperimen yang menggunakan media *Wordwall* dan kelas IVb sebagai kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Uji t menunjukkan nilai signifikan < 0,05 yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan media *Wordwall* dengan yang menggunakan metode konvensional. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis *Wordwall* berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS. Media ini tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep siswa tetapi juga mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, media *Wordwall* disarankan untuk diterapkan sebagai alternatif media pembelajaran dalam rangka meningkatkan efektivitas pembelajaran IPAS khususnya di jenjang sekolah dasar.

Abstract

This study aims to determine the effect of using interactive media based on *Wordwall* on student learning outcomes in Natural and Social Sciences (IPAS) in fourth-grade students at SDN 132406 Tanjungbalai. This study used quantitative methods with a quasi-experimental design. The study sample consisted of two classes: class IVa as the experimental class using *Wordwall* media and class IVb as the control class using conventional methods. The t-test showed a significance value <0.05, indicating a significant difference between the learning outcomes of students using *Wordwall* media and those using conventional methods. Thus, it can be concluded that the use of interactive media based on *Wordwall* has a significant effect on improving student learning outcomes in the subject of IPAS. This media not only improves students' conceptual understanding but also encourages active student involvement in the teaching and learning process. Therefore, it is recommended that the use of *Wordwall* media be implemented.



PENDAHULUAN

Pendidikan ialah sebuah gerakan untuk merubah pola perilaku serta menambah wawasan dan pengalaman hidup peserta didik, sehingga mereka menjadi lebih matang dalam berpikir dan bersikap. Pendidikan merupakan tindakan yang dilakukan oleh seorang pengajar dengan cara yang tenang dan

seefektif mungkin guna mencapai tujuan yang telah ditentukan sebelumnya. Alasan mengapa kehidupan manusia tidak terpengaruh oleh pendidikan adalah karena melalui pendidikan, manusia dapat memahami dan mengubah kehidupannya menjadi lebih baik. Pendidikan lagi pula tidak terlepas dari yang namanya teknologi dimana teknologi dimanfaatkan secara luas dalam bidang pendidikan sebagai media interaktif yang menghubungkan pendidik dengan peserta didik Affida (2022).

Pembelajaran IPAS untuk menekankan pembelajaran melalui pengalaman langsung, dengan demikian peserta didik perlu dibimbing dalam mengembangkan berbagai keterampilan proses agar mereka dapat memahami lingkungan di sekitarnya Ramadhan (2024). Pembelajaran IPAS terpadu juga membuat siswa paham mengenai konsep dengan komprehensif dan terkait di dua area pembelajaran. Metode IPAS ini dapat membantu peserta didik dalam mengamati fenomena sosial dan lingkungan sebagai salah satu hal terpenting. Hal ini sesuai dengan tuntutan kurikulum pada masa kini untuk mendukung pembelajaran yang komprehensif dan tematik. Menurut Yanto (2022) diharapkan bahwa pembelajaran IPAS memberikan peluang bagi peserta didik untuk mempelajari pribadi dan sekitarnya serta memberikan peluang dalam mengimplimentasikan ilmu tersebut ke aktivitas harian. Sekaligus memperluas pemahaman terhadap lingkungan dan menyiapkan diri dalam menghadapi tantangan di waktu mendatang. Namun, hasil kumpulan data dari proses survei dan wawancara yang penulis lakukan bersama Wali Kelas IV A juga IV B SD Negeri 132406 Tanjungbalai, Ibu Widya Sari, S.Pd. pada tanggal 13 Desember 2024, diketahui bahwa siswa dan siswi Kelas IVA dan IVB pada SD Negeri 132406 Tanjungbalai sulit untuk memahami mata pelajaran khususnya pembelajaran IPAS, rendahnya pencapaian belajar peserta didik, dan minimnya pilihan media pembelajaran yang dipakai oleh pendidik dikarenakan tidak tepatnya penggunaan media pembelajaran kepada siswa Ubabuddin (2019). Di mana saat ini siswa hanya mengikuti pembelajaran melalui media konvensional yang mana materi disampaikan menggunakan papan tulis sehingga membuat siswa menjadi lebih bosan. Penggunaan media konvensional di era modernisasi ini tidak lagi efektif untuk digunakan saat ini karena siswa hanya mengandalkan buku paket dan papan tulis sebagai alat bantu pembelajaran. Perolehan hasil pembelajaran di Kelas IVa dan IVb SD Negeri 132406 Tanjungbalai juga menunjukkan hal serupa, di mana pencapaian belajar peserta didik masih dikategorikan rendah karena pengaruh media pembelajaran yang tidak efektif. Hal tersebut mampu dianalisis atas hasil ujian peserta didik yang belum memenuhi KKM. Adapun daftar nilai ujian siswa kelas IVa dan IVb di SDN 132406 Tanjungbalai yaitu:

Tabel 1.1 Hasil Ulangan Siswa Kelas IVa dan IVb

No.	Kelas	L/P	KKM	Siswa	Persentase
1.	A	Laki - Laki	75	13	34,15 %
		Perempuan		15	65,85%
		Jumlah		28	100
2.	B	Laki - Laki	75	16	57,15%
		Perempuan		12	42,85%
		Jumlah		28	100

(Sumber: Pengajar Kelas IV a & IV b SD Negeri 132406 Tanjungbalai)

Berdasarkan data pada ulangan di atas, perolehan hasil pembelajaran murid kelas IVa dan IVb pada pelajaran IPAS tergolong kurang baik dikarenakan mayoritas murid mendapat nilai di bawah KKM (75). Dari 28 siswa, terdapat beberapa siswa kelas IVa yang dinyatakan tuntas atau sebanyak 65,85% sedangkan siswa yang dinyatakan tidak tuntas sebagian orang atau sebanyak 34,15%. Dari 28 siswa, terdapat beberapa siswa kelas IVb yang dinyatakan tuntas sebanyak 57,15% sedangkan siswa yang dinyatakan tidak tuntas sebagian siswa sebanyak 42,85%.

Berdasarkan kondisi tersebut, penulis menyarankan pemanfaatan media interaktif berbasis *wordwall* sebagai langkah solutif untuk meningkatkan capaian belajar peserta didik dalam mata pelajaran IPAS. Media interaktif berbasis *Wordwall* dianggap efektif karena dapat membuat pembelajaran menjadi semakin menarik, inovatif dan bisa menaikkan capaian belajar siswa Sentani (2022). Media interaktif berbasis *Wordwall* merupakan aplikasi browser yang dirancang khusus sebagai bahan ajar, media interaktif dan alat

evaluasi menyenangkan untuk peserta didik Nafian (2024). Kegunaan platform interaktif ini membantu guru untuk berkembang. *Wordwall* dapat menjadi alat yang hebat untuk memudahkan guru dalam menciptakan pelajaran menarik sehingga siswa tidak bosan dengan materi tersebut karena menyajikan berbagai pilihan templat Nursalim (2022). Media *Wordwall* memiliki kemampuan Guna membangun interaksi yang menarik dengan siswa, *Wordwall* bisa digunakan sebagai sarana penunjang kegiatan belajar-mengajar maupun sebagai sarana bantu lainnya bagi siswa untuk digunakan saat belajar (Faizatun, 2021, h. 2856). Salah satu fitur *Wordwall* adalah gratis untuk penggunaan standar, dan terdapat banyak pilihan permainan. Konten dan hasilnya dapat dilihat melalui Whatsapp dan media interaktif lainnya. Siswa diarahkan untuk mengikuti petunjuk Serta menentukan jawaban yang tepat dengan menekan contoh yang ditandai.

Nurdin, dkk., (2023) dalam penelitiannya "*Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall terhadap Hasil Belajar IPS: Studi Eksperimen Siswa Kelas V SD Negeri 14 Biru Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone*". Penelitian ini menggunakan desain kuantitatif untuk melihat pengaruh media interaktif berbasis *Wordwall* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 14 Biru, Lisa (2020). Populasinya mencakup semua siswa kelas V SD Negeri 14 Biru yaitu 55 siswa. Penelitian ini menggunakan teknik sampel jenuh, dengan menggunakan VB sebagai kontrol serta VA sebagai eksperimen. Data yang dihasilkan dari penelitian diperoleh melalui pemberian soal berbentuk pilihan ganda. Pretest pada kelas eksperimen menghasilkan nilai yang minim dengan nilai rata-rata 37,29 dan persentase ketuntasan 71,4%. Sementara itu, hasil untuk kelas kontrol pun tergolong belum optimal, ditandai dengan rata-rata 35,50 dan capaian 70%. Setelah perlakuan, hasil posttest di kelas eksperimen sangat naik dengan nilai rata-rata 84,71 dan persentase pencapaian 80%, sedangkan kelas kontrol memperoleh hasil tergolong baik, dengan rata-rata 68,75 dan persentase 30%. Metode pengumpulan data dilakukan melalui uji statistik inferensial menggunakan *Independent Sample t-Test*. Analisis tersebut memperlihatkan bahwa digunakannya media *Wordwall* efektif untuk menaikkan capaian belajar peserta didik Savira (2022). Dari penjelasan latar belakang sebelumnya, bisa disimpulkan bahwa pendidikan ialah sebuah proses yang dilakukan dengan sadar dan terencana serta dilakukan guna mencapai kedewasaan sehingga menimbulkan perubahan pada siswa. Pada bidang pendidikan, terdapat berbagai metode yang bisa diterapkan untuk mengoptimalkan kemampuan pembelajaran peserta didik, seperti dengan menciptakan media untuk pembelajaran yang menyenangkan serta menarik. Pendekatan pembelajaran terpadu pada mata pelajaran IPAS memungkinkan siswa dalam memahami konsep secara komprehensif dan tematik, membantu mereka melihat hubungan antara fenomena alam dan sosial Wahyudi (2023). Pembelajaran ini bertujuan memberikan pemahaman mendalam mengenai dunia dan mempersiapkan siswa dalam menghadapi tantangan masa depan. Dari hasil observasi menunjukkan bahwa siswa kelas IVa dan IVb SD Negeri 132406 Tanjungbalai mengalami kendala pada saat mempelajari materi pembelajaran IPAS dan Rendahnya hasil belajar siswa disebabkan oleh minimnya variasi media pembelajaran, di mana pendidik masih menggunakan sarana pembelajaran yang lama seperti papan tulis, yang kurang efektif di era modern ini. Dengan digunakannya media interaktif berbasis *Wordwall* dianggap sebagai solusi tepat untuk meningkatkan capaian belajar peserta didik. Media *wordwall* memberikan pengalaman pembelajaran menarik, inovatif dan menyenangkan melalui berbagai template interaktif yang dapat diakses melalui browser Rahmatullah (2025). *Wordwall* mempermudah siswa mempelajari materi melalui pendekatan yang lebih menarik, mengurangi kebosanan, dan meningkatkan hasil belajar. Penelitian oleh Nurdin, dkk., (2023) Menyatakan bahwa penerapan media interaktif berbasis *Wordwall* berdampak positif dan signifikan pada pencapaian belajar siswa. Dengan demikian, media *Wordwall* terbukti mampu menaikkan capaian belajar siswa. Ini adalah solusi inovatif yang dapat mendukung pembelajaran IPAS di era digital, memberi dampak positif pada capaian belajar peserta didik dan mengatasi keterbatasan *platform* pembelajaran konvensional.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen, yaitu sebuah rancangan penelitian yang memungkinkan peneliti untuk menguji hubungan sebab-akibat antara variabel, meskipun tidak dilakukan secara acak dalam penentuan kelompok eksperimen dan kontrol. Dalam konteks ini, desain yang digunakan adalah pretest-posttest control group design, yang melibatkan dua kelompok: satu kelompok yang diberikan perlakuan (kelas eksperimen) dan satu lagi yang tidak (kelas kontrol), keduanya diberikan tes awal dan akhir untuk mengukur dampak dari perlakuan yang diberikan. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 132406 Tanjungbalai, yang beralamat di Jl. Jend. Sudirman, Kelurahan Perwira, Kota Tanjungbalai. Pelaksanaan penelitian dilakukan pada Semester Genap Tahun Ajaran 2024/2025, yaitu pada bulan April hingga Mei 2025. Subjek penelitian adalah seluruh peserta didik kelas IV, dengan jumlah populasi sebanyak dua kelas. Dari populasi tersebut diambil dua kelas sebagai sampel menggunakan teknik purposive sampling, yaitu kelas IVa sebagai kelas eksperimen dan kelas IVb sebagai kelas kontrol. Masing-masing kelas terdiri dari 28 siswa, sehingga total sampel dalam penelitian ini adalah 56 siswa.

Rangkaian prosedur penelitian ini terbagi dalam tiga tahapan utama, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan penyelesaian. Pada tahap persiapan, peneliti melakukan studi pendahuluan dengan menelaah berbagai literatur yang relevan mengenai media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall, serta melakukan analisis kurikulum dan materi pelajaran IPAS kelas IV untuk menyesuaikan perangkat pembelajaran yang akan digunakan Idzi'layyinnati, (2021). Peneliti juga berkoordinasi dengan pihak sekolah dan guru mata pelajaran guna menentukan waktu pelaksanaan, serta menetapkan kelas-kelas yang digunakan sebagai subjek penelitian. Di tahap ini, peneliti juga menyusun perangkat pembelajaran berupa modul, skenario pelaksanaan, serta menyusun instrumen penelitian berupa soal pilihan ganda sebanyak 25 butir. Pada tahap pelaksanaan, dilakukan pemberian pre-test kepada kedua kelompok untuk mengukur kemampuan awal siswa pada ranah kognitif. Setelah itu, kelas eksperimen mendapatkan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media Wordwall, sedangkan kelas kontrol tetap menggunakan metode pembelajaran konvensional tanpa media interaktif. Setelah pembelajaran selesai, kedua kelompok diberikan post-test menggunakan soal yang sama seperti saat pre-test, dengan tujuan untuk mengukur perubahan atau peningkatan hasil belajar Maghfiroh (2018). Tahap akhir dari penelitian adalah tahap penyelesaian, yaitu melakukan pengumpulan dan analisis data. Data yang diperoleh dari hasil pre-test dan post-test kemudian dianalisis untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall dalam meningkatkan hasil belajar siswa Aurillia (2024). Selain itu, peneliti juga menggunakan instrumen observasi untuk mencatat keterlaksanaan pembelajaran serta dokumentasi untuk memperoleh informasi pendukung seperti rencana pembelajaran dan data administrasi sekolah.

Adapun variabel yang dikaji dalam penelitian ini terdiri dari dua jenis, yaitu variabel independen dan variabel dependen. Variabel independen (X) adalah media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall, sementara variabel dependen (Y) adalah hasil belajar siswa. Kedua variabel ini diukur untuk melihat apakah terdapat pengaruh signifikan dari penggunaan media Wordwall terhadap pencapaian hasil belajar siswa. Instrumen utama dalam penelitian ini adalah soal tes pilihan ganda yang digunakan dalam pre-test dan post-test. Soal-soal ini terlebih dahulu diuji melalui uji validitas, uji reliabilitas, uji daya pembeda, dan uji tingkat kesukaran dengan menggunakan aplikasi SPSS. Dari 25 butir soal yang disusun, sebanyak 20 soal dinyatakan valid dan memenuhi kriteria untuk digunakan dalam pengukuran hasil belajar. Soal-soal tersebut kemudian digunakan secara konsisten pada pre-test dan post-test, baik untuk kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tiga metode, yaitu observasi, tes, dan dokumentasi. Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang berfungsi mencatat kegiatan guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung, serta sejauh mana media Wordwall digunakan secara efektif. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa secara kuantitatif pada ranah kognitif. Sedangkan dokumentasi dimanfaatkan untuk mengumpulkan data administrasi dan mendukung keabsahan data penelitian.

Analisis data dilakukan melalui beberapa tahapan. Pertama, dilakukan uji validitas untuk menilai kesahihan instrumen, dan uji reliabilitas untuk mengukur konsistensi hasil dari instrumen tersebut. Reliabilitas dinilai berdasarkan koefisien yang menunjukkan tingkat keandalan instrumen, dengan kriteria: sangat reliabel (0,800-1,000), reliabel (0,600-0,800), cukup reliabel (0,400-0,600), tidak reliabel (0,200-0,400), dan sangat tidak reliabel (0,00-0,200). Selanjutnya dilakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah data hasil pre-test dan post-test berdistribusi normal. Pengujian ini menggunakan metode Shapiro-Wilk dengan bantuan aplikasi SPSS, yang direkomendasikan untuk jumlah sampel kecil. Apabila nilai signifikansi (sig) > 0,05, maka data dianggap berdistribusi normal; sebaliknya, jika nilai sig < 0,05, maka data

tidak berdistribusi normal. Selain itu, dilakukan juga uji homogenitas menggunakan Levene's Test untuk memastikan bahwa varian data antara kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah homogen. Setelah data memenuhi syarat normalitas dan homogenitas, dilakukan uji hipotesis menggunakan uji-t dua sampel independen untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol. Apabila data tidak berdistribusi normal, maka digunakan uji non-parametrik sebagai alternatif. Kriteria pengambilan keputusan adalah: tolak H_0 jika $t\text{-hitung} < t\text{-tabel}$; terima H_0 jika $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$. Selain uji-t, analisis peningkatan hasil belajar juga diperkuat dengan perhitungan N-Gain untuk mengukur sejauh mana peningkatan hasil belajar setelah perlakuan diberikan Raharjo (2025). Nilai N-Gain dihitung berdasarkan selisih antara hasil pre-test dan post-test, yang kemudian dinormalisasi. Jika nilai rata-rata N-Gain $\geq 0,30$, maka dianggap terjadi peningkatan yang signifikan.

Dengan metode dan prosedur yang sistematis tersebut, diharapkan penelitian ini mampu menjawab rumusan masalah dan memberikan kontribusi empiris terhadap efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa Azizah (2022).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode quasi eksperimen (eksperimen semu) dengan desain Pretest-Posttest Control Group Design. Desain ini melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen (kelas IV A) yang diberi perlakuan menggunakan media pembelajaran Wordwall dan kelompok kontrol (kelas IV B) yang menggunakan metode pembelajaran konvensional tanpa media Wordwall.

Untuk mengetahui pengaruh perlakuan terhadap hasil belajar peserta didik, digunakan analisis data kuantitatif melalui pemberian tes pilihan ganda sebelum dan sesudah perlakuan. Hasil belajar peserta didik dianalisis berdasarkan perbandingan skor pretest dan posttest pada dua kelompok. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 di SD Negeri 123406 Tanjungbalai, dengan melibatkan seluruh peserta didik kelas IV A dan IV B pada pembelajaran materi "Kekayaan Budaya Indonesia". Sebelum diterapkan di kelas IVA dan IVB, tes ini terlebih dahulu divalidasi dengan melibatkan siswa kelas IVC untuk memastikan kevalidan tes sebagai instrumen penelitian. Setelah tes dinyatakan valid, baru kemudian tes tersebut diujikan kepada siswa kelas IVB sebagai golongan kelas kontrol dan kelas IVA sebagai golongan eksperimen saat proses pembelajaran berlangsung.

Sebelum melaksanakan treatment pembelajaran peserta didik diberikan pretest terlebih dahulu sebanyak 14 soal pilihan berganda untuk mengetahui kemampuan dan pemahaman awal hasil belajar peserta didik yang sebelumnya peneliti telah menguji validitas terlebih dahulu soal pretest tersebut. Setelah mengetahui hasil dari kemampuan dan pengetahuan awal peserta didik maka peneliti memulai treatment pembelajaran pada kelas eksperimen menggunakan media interaktif berbasis wordwall, pada pertemuan awal peserta didik melaksanakan pembelajaran dengan materi IPAS singkat mengenai Kekayaan Budaya Indonesia berikutnya pada pertemuan ini peserta didik banyak yang antusias dan mendengarkan secara seksama penjelasan dari peneliti. Pembelajaran berikutnya peserta didik mempelajari apa aja kekayaan budaya di Indonesia yang dengan mengaitkan pada kehidupan sehari-hari banyak peserta didik yang antusias dalam menyebutkan contoh dari kekayaan budaya indonesia dalam kehidupan sehari-hari.

Uji Validitas Data

Uji validitas tes dilakukan untuk memastikan tingkat keakuratan dan mengukur kesahihan data yang dihasilkan oleh instrumen, pengukuran uji validitas tes dilakukan dengan rumus korelasi product moment dengan bantuan aplikasi Microsoft excel 2010 dimana $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha=0,05$ untuk jumlah sampel (N)= 16 peserta didik dan didapat $r_{tabel}=0,497$ maka diperoleh hasil dikonfirmasi valid sebanyak 14 butir dan 11 butir dikonfirmasi tidak valid dari jumlah keseluruhan 25 butir. Berdasarkan hasil uji coba instrumen tes dan dikonfirmasi valid sebanyak 14 butir digunakan untuk pretest dalam mengukur kemampuan awal peserta didik di kelas kontrol maupun eksperimen dan posttest diberikan kepada peserta didik untuk mengetahui dan mengukur kemampuan akhir peserta didik setelah treatment pembelajaran yang berbeda pada kelas kontrol dan eksperimen.

Uji Reliabilitas Instrumen

Uji reliabilitas instrumen bertujuan untuk menilai konsistensi dan kestabilan hasil pengukuran yang diperoleh dari suatu instrumen penelitian. Suatu instrumen dikatakan reliabel apabila mampu memberikan hasil yang konsisten Ketika digunakan berulang kali pada oleh objek yang sama. Dalam konteks ini, instrumen tes dianggap reliabel jika nilai rhitung > rtabel pada taraf signifikansi (α) sebesar 0,05. Artinya, semakin tinggi nilai reliabilitas, semakin dapat diandalkan intrumen tersebut dalam mengukur variabel yang diteliti. Perhitungan reliabilitas instrumen tes dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan rumus Kuder Richardson (KR-20), yang umum digunakan untuk soal pilihan ganda dengan skor dikotomis (benar-salah). Hasil perhitungan dari uji reliabilitas instrumen tes ditemukan rtabel dari product moment 0,322 dan rhitung 1,029. Maka dari hasil uji reliabilitas rhitung 1,029 > rtabel 0,322 sehingga hasil uji reliabilitas dinyatakan reliabel.

Uji Daya Pembeda

Uji daya pembeda dilakukan guna mengetahui sejauh mana butir soal mampu membedakan antara peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi dan yang memiliki kemampuan rendah. Butir soal yang baik seharusnya dapat menunjukkan perbedaan yang jelas antara kelompok atas dan kelompok bawah. Dalam penelitian ini, daya pembeda dilakukan terhadap masing-masing soal, dan hasil perhitungannya digunakan untuk menilai kualitas setiap item. Soal dengan daya pembeda tinggi dianggap efektif dalam mengidentifikasi Tingkat kemampuan peserta didik secara akurat. Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh 1 butir soal sangat baik, 8 butir memiliki kriteria baik, 9 butir memiliki kriteria cukup dan 7 butir dinyatakan kurang baik.

Hasil Pretest Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Hasil pembelajaran peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dianalisis dengan menggunakan media interaktif berbasis Wordwall dalam meningkatkan hasil belajar. Sebelum proses pembelajaran dimulai, peserta didik dari kedua kelas tersebut, yakni kelas IV A dan IV B di SD Negeri 123406 Tanjungbalai, diberikan pretest untuk mengukur kemampuan awal mereka dalam ranah kognitif. Berdasarkan hasil pengamatan terhadap data pretest dan posttest dari kelas kontrol dan eksperimen, diketahui bahwa data diperoleh dari dua kelompok. Kelompok eksperimen menggunakan media interaktif Wordwall dalam proses pembelajaran, sedangkan kelompok kontrol menggunakan metode konvensional tanpa bantuan media pembelajaran. Rincian data untuk setiap variabel dijelaskan sebagai berikut:

1. Pada pre-test kelompok eksperimen terdapat skor paling rendah yakni 35, skor paling tinggi yakni 64.
2. Pada post-test kelas eksperimen terdapat nilai terendah yakni 64, skor paling tinggi yakni 100.
3. Pada pre-test kelas kontrol terdapat skor paling rendah yakni 35, skor paling tinggi yakni 64.
4. Pada post-test kelas kontrol terdapat skor paling rendah yakni 42, skor paling tinggi yakni 78.

Uji Validitas Instrumen

Validitas instrumen diuji untuk memastikan setiap butir soal mampu mengukur aspek yang memang menjadi fokus penelitian. Pengujian validitas menggunakan korelasi antara skor butir soal dan total skor. Semua butir soal menunjukkan nilai korelasi di atas nilai kritis r tabel 0,361 pada taraf signifikansi 5%, yang berarti semua butir soal valid dan relevan. Hal ini menandakan bahwa instrumen yang digunakan mampu mengukur kemampuan peserta didik secara tepat, sehingga data yang diperoleh valid dan menggambarkan kondisi yang sebenarnya.

Uji Normalitas Data

Pengujian hipotesis dalam suatu penelitian perlu dilakukan uji normalitas dan homogenitas dari hasil pengumpulan data pretest dan posttest, uji ini dilakukan dengan uji normalitas Shapiro-Wilk dengan aplikasi SPSS 20. Berdasarkan hasil dari uji normalitas pre-test dan post-test diatas bahwa hasil signifikan pre-test kelas kontrol sebesar 0,181 dengan nilai post-test kontrol 0,135, sedangkan pada kelas eksperimen nilai signifikan pre-test 0,135 dan posttest 0,145. Distribusi data yang digunakan dikatakan normal berdasarkan hasil signifikan > 0,05. Berdasarkan hasil signifikan yang diperoleh dan berdistribusi normal maka dapat digunakan selanjutnya pada uji statistic parametrik.

Uji Homogenitas Data

Pengujian homogenitas dilaksanakan guna mengetahui seberapa besar pengaruh yang diwakilkan oleh sampel pada penelitian. Uji homogenitas dalam penelitian ini memakai Levene test. Jika diperoleh indeks Levene statistic yang ditetapkan sebesar 1,345 dan signifikansi sebesar 0,352. Maka dari itu, hasil pretest dan posttest yang dipakai dalam e-studio ini adalah homogen dengan nilai signifikansi 0,352 lebih tinggi dari 0,05, sehingga dilanjutkan dengan studi hipotesis.

Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis ini dilakukan dengan uji paired sample T-test dengan tujuan mengkomparasikan rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol dari hasil media interaktif berbasis wordwall terhadap capaian belajar peserta didik. Termasuk hasil Paired Samples Test jika ditentukan bahwa nilai tersebut signifikan pada pair 2, atau post-test eksperimen senilai $<0,001$. Berdasarkan hasil uji Paired Sample t-Test, jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dari itu, hipotesis penelitian ini adalah dampak dari penggunaan media interaktif berbasis wordwall terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN 132406 Tanjungbalai.

Uji Perbedaan Rata-Rata (Uji-t)

Uji-t dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah perlakuan. Kelompok eksperimen diberi pembelajaran dengan media Wordwall, sementara kelompok kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional. Hasil uji-t menunjukkan nilai signifikansi 0,000 yang lebih kecil dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara kedua kelompok. Selain itu, rata-rata hasil belajar kelompok eksperimen sebesar 83,33 lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol yang sebesar 73,00. Hal ini menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran Wordwall berpengaruh positif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas IV SD Negeri 132406 Tanjungbalai. Maka dari itu, dari beberapa uji yang telah penulis lakukan, berikut hasil dan pembahasan inti dari penelitian ini.

Penelitian yang telah dilakukan adalah penelitian quasi eksperimen dengan desain penelitian *non equivalent control group*. Penelitian yang dilakukan di SDN 132406 Tanjungbalai pada siswa kelas IV dengan menggunakan platform interaktif berbasis Wordwall terhadap hasil belajar siswa. Pembelajaran dilakukan untuk memberikan hasil belajar yang meningkat kepada 28 siswa terhadap penggunaan media interaktif berbasis wordwall. Sebelum pelaksanaan pengujian, hal-hal yang perlu dilakukan sebelumnya sudah diuji validasi, uji reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya beda. Hasil uji validitas soal didapati soal valid sebanyak 14 butir dan tidak valid sebanyak 11 butir dari 25 butir. Setelah 14 butir dikonfirmasi valid kemudian dilanjutkan dengan uji reliabilitas dengan hasil yang diuji sebanyak 1,029 dan dinyatakan reliabel.

Tujuan penelitian adalah menentukan apakah penggunaan media pembelajaran wordwall akan memengaruhi hasil belajar IPAS pada tema "Kekayaan Budaya Indonesia" di SD Negeri 132406 Tanjungbalai selama tahun ajaran 2024/2025. Hasil penelitian yang penulis lakukan yaitu hasil belajar siswa pada tema "Kekayaan Budaya Indonesia" yang memakai media pembelajaran interaktif berbasis game lebih unggul dari aplikasi perlakuan sebelumnya. Menurut (Gunawan, dkk., 2021, hlm.15), ada beberapa elemen yang mempengaruhi kinerja hasil belajar siswa, termasuk faktor internal dan eksternal. Faktor internal mencakup aspek-aspek yang berasal dari dalam diri individu yang sedang belajar, seperti kondisi fisik, kesehatan yang prima, serta ketiadaan kelelahan atau gangguan fisik lainnya yang dapat menghambat proses belajar. Sementara itu, faktor eksternal mencakup elemen-elemen di luar diri siswa yang turut memberi pengaruh terhadap hasil belajar, seperti lingkungan belajar, perangkat atau instrumen pembelajaran, serta perancangan dan penggunaan sarana pembelajaran yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Elemen-elemen eksternal ini meliputi kurikulum, media pembelajaran, metode yang digunakan, serta peran guru dalam menyampaikan materi Sugih (2023).

Penulis sependapat dengan pendapat yang dikemukakan oleh (Gunawan, dkk.), bahwa keberhasilan media pembelajaran interaktif seperti Wordwall dalam meningkatkan capaian belajar siswa dipengaruhi oleh beragam faktor. Salah satu faktor yang paling dominan adalah cara penyampaian materi oleh guru yang memanfaatkan permainan edukatif sebagai media. Selama proses pembelajaran dengan bantuan media Wordwall, siswa menunjukkan minat dan antusiasme yang tinggi, sehingga berdampak positif pada capaian hasil belajar Setiawan (2022). Maka dari itu,

pemanfaatan platform Wordwall terbukti lebih efektif daripada pendekatan pembelajaran konvensional, khususnya pada konteks pembelajaran mata pelajaran IPAS Nabillah (2020). Hasil penelitian ini tentunya memiliki dampak yang signifikan dari hasil post-test kelas kontrol dan eksperimen pada penggunaan media interaktif berbasis wordwall terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 132406 Tanjungbalai. Dibuktikan dengan peningkatan capaian belajar pada siswa terlihat pasca mengikuti pembelajaran memakai media interaktif berbasis Wordwall.

SIMPULAN

Dari penelitian yang telah penulis lakukan di SD Negeri 132406 Tanjungbalai pada kelas IV khususnya pada mata pelajaran IPAS materi "Kekayaan Budaya Indonesia" dapat ditarik kesimpulan yaitu:

1. Penggunaan platform pembelajaran wordwall mempengaruhi penerimaan akademik siswa pada program IPAS di kelas IV SD Negeri 132406 Tanjungbalai, khususnya di kelas eksperimen (IVA). Awalnya, ini didasarkan pada pengujian hipotesis menggunakan media pembelajaran wordwall yang berpengaruh pada hasil belajar IPAS siswa kelas IV di SD Negeri 132406 Tanjungbalai. Adapun besar pengaruh penggunaannya dihitung melalui pengujian koefisien determinan yaitu 74,2%.
2. Dampak media pembelajaran Wordwall pada kinerja akademis siswa dapat disebabkan oleh berbagai faktor. Di antara faktor-faktor yang disebutkan, hal yang paling berpengaruh dalam kinerja akademis para siswa adalah penyampaian konten dari bagian profesor dalam perjalanan permainan pendidikan. Jika Anda mengamati proses pembelajaran menggunakan platform Wordwall, siswa akan mendapatkan motivasi besar dan antusiasme untuk berpartisipasi dalam pembelajaran, yang berdampak pada kinerja akademisnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Affida. (2020). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif autoplay terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran al - quran hadist di man 2 tuban. <https://core.ac.uk/download/pdf/370604064.pdf>
- Aurillia, R. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Aplikasi Wodwall dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Sistem Pernapasan Manusia di Kelas V sekolah Dasar. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(4), 1246-1252. <https://doi.org/10.31004/irje.v4i4.1134>
- Azizah, C. (2022). Implemetasi Metode Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas IV Di SD Islam Maarif Sukorejo. 4(1), 1-23. <https://etheses.iainkediri.ac.id:80/id/eprint/5924>
- Idzi'layyinnati, m. f. (2021). pengaruh media pembelajaran berbasis website (wordwall) terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran fiqih kelas VII disekolah menengah pertama muhammadiyah 07 paciran. *Jurnal Mahasiswa Pendidikan*, 1(1), 1-32. <https://doi.org/10.37286/jmp.v1i1.133>
- Lisa, h. &. (2020). pengaruh pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa dis ekolah dasar. *jurnal basicedu*, 4(4), 1104-1113. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>
- Maghfiroh, K. (2018). Penggunaan Media Word Wall untuk meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda . semarang ; *Jurnal Profesi Keguruansari, ika yunita Windayani*, 4(1), 64-70. <https://journal.unnes.ac.id/nju/jpk/article/view/13742>
- Nabillah, T. &. (2020). Faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa. *ProsidingSesiomadika*.
- Nafian, R. K. (2024). Penggunaan Media wordwall sebagai evaluasi pembelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 1 Gumul. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(4), 747-750 <https://jurnal.kopusindo.com/index.php/jtpp/article/view/177>
- Nurdin, M. & Dewi, R. (2023). Pengaruh penggunaan media interaktif berbasis wordwaall terhadap hasil belajar IPS: studi eksperimen siswa kelas V SD Negeri 14 biru kecamatan tanete riattang kabupaten bone. *Global Journal Basic Education*.
- Nursalim, M. (2022). *Belajar Mudah & Praktis Analisis Data dengan SPSS dan JASP*. Bandar Lampung. CV. Madani Jaya.
- Raharjo, E. U. (2025). Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Media Audio Visual pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial Jupendis*, 3(1), 96-109.
- Rahmatullah, F. (2025). Media Interaktif Sebagai Alat Efektif dalam Pembelajaran PAI. *Jurnal Pendidikan, Agama dan Budaya*, 1(1), 72-81. <https://jurnalinspirasi.com/index.php/Zaheen/article/view/66>

- Ramadhan, R. W. (2024). Pembelajaran IPAS pada proses belajar sekolah dasar kelas 4. *karimah tauhid*, 3(7), 7457-7464. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i7.14039>
- Savira, A. &. (2022). Pengaruh media aplikasi wordwall dalam meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPA di sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5453-5460.
- Sentani, A. Y. (2022). Implementasi game wordwall untuk meningkatkan hasil belajar bahasa inggris dikelas X SMK Muhammadiyah 1 kota sukabumi. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Vokasional*, 4(1), 1-8. <http://dx.doi.org/10.23960/E3J>
- Setiawan, A. N. (2022). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Vi Sdn 1 Gamping. *Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan Dasar*. 2(2), 92-109. <https://doi.org/10.55933/tjripd.v2i2.373>
- Sugih, S. N. (2023). Implementasi Kurikulum merdeka dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 599-603.
- Ubabuddin. (2019). Hakikat Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Journal Edukatif*, 5(1), 18-27.
- Wahyudi, S. A. (2023). Analisis Pembelajaran IPAS dengan Penerapan Pendekatan Pembelajaran Berdiferensiasi dalam Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 13(4), 1105-1113. <https://doi.org/10.37630/jpm.v13i4.1296>
- Yanto, F. 7. (2022). Peran Orang Tua Siswa Kelas IV SD Negeri Sumuranja 2 dalam Membantu Belajar di Rumah . *Jurnal Perseda: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 5(3), 185-191. <https://doi.org/10.37150/perseda.v5i3.1718>