

Jurnal Inovasi Sekolah Dasar (JISD) memuat artikel yang berkaitan tentang hasil penelitian, pendidikan, pembelajaran dan pengabdian kepada masyarakat di sekolah dasar.

<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jisd/index>

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *EDUGAME* BERBASIS *WORDWALL* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI INDONESIAKU KAYA BUDAYA DI KELAS IV SD

Tria Angellia¹, Risma Sitohang², Laurensia M. Perangin², Apiek Gandamana⁴, Yusra Nasution⁵

**Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Medan**

triaaangi17@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to determine the effect of student learning outcomes after using wordwall-based edugame media on the material Indonesiaku Rich in Culture in class IV of SD Negeri 050663 Lubuk Dalam District. Stabat. The method used is a type of quantitative experimental research using the Pre-Experimental Designs method with the One-Group Pretest-Posttest Design type. The population used in this research was 20 grade IV students at SD Negeri 050663 Lubuk Dalam, Kwala Begumit Village, District. Stabat, Kab. Step up. The sampling technique used was a saturated sampling technique because the population of class IV students was less than 30 people. Based on the research results and data analysis, it can be seen that the pretest or test before being given the implementation of wordwall-based edugame media had an average score of 43.75 and a posttest score with an average score of 79.25. The t test carried out was $T_{count} 2.716 \geq T_{table} 2.024$, which means that H_0 was rejected and H_a was accepted by producing data on the influence of the use of wordwall-based edugame media on student learning outcomes in the material Indonesiaku Kaya Budaya in class IV of SD Negeri 050663 Lubuk Dalam District. Stabat.

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

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh hasil belajar siswa setelah menggunakan media *edugame* berbasis *wordwall* pada materi Indonesiaku Kaya Budaya di kelas IV SD Negeri 050663 Lubuk Dalam Kec. Stabat. Metode yang digunakan adalah jenis penelitian kuantitatif eksperimen dengan metode *Pre-Exsperimen Designs* dengan tipe *One-Group Pretesr-Posttest Design*. Populasi yang digunakan pada penilitian kali ini sebanyak 20 orang siswa kelas IV di SD Negeri 050663 Lubuk Dalam, Desa Kwala Begumit, Kec. Stabat, Kab. Langkat. Teknik sampling yang digunakan adalah teknik sampling jenuh karena populasi pada siswa kelas IV kurang dari 30 orang. Berdasarkan hasil penelitian seta analisis data dapat diketahui bahwa *pretest* atau tes sebelum diberikan pelaksanaan media *edugame* berbasis *wordwall* dengan rata - rata nilai sebesar 43,75 dan nilai *posttest* dengan nilai rata - rata 79,25. Dilakukan uji t adalah $T_{hitung} 2,716 \geq T_{tabel} 2,024$ yang artinya bahwa H_0 **ditolak** dan H_a **diterima** dengan menghasilkan data dengan adanya pengaruh penggunaan media *edugame* berbasis *wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada materi Indonesiaku Kaya Budaya di kelas IV SD Negeri 050663 Lubuk Dalam Kec. Stabat.

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

✉ Corresponding author :

Email : triaangi17@gmail.com

HP : 081376262914

Received xx Bulan 2024, Accepted xx Bulan 2024, Published xx Bulan 2024

PENDAHULUAN

Di era abad 21 sekarang teknologi telah berkembang dengan begitu cepat mulai dari bekerja, belanja, belajar dan hingga seluruh aktivitas yang kita lakukan telah dipermudah dengan teknologi. Menurut Pribadi (2017, h. 14) Semua aspek kehidupan manusia, termasuk bagaimana manusia belajar, dipengaruhi oleh perkembangan teknologi komunikasi digital yang berlangsung pesat saat ini. Dan tak dapat dihindari lagi bahwa seluruh kegiatan akan berbantuan teknologi sebagai media untuk mempermudah pekerjaan serta didunia pendidikan juga merasakan dampaknya yang mengharuskan guru dituntut untuk mengikuti zaman dalam penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran.

Sebagaimana dijelaskan dalam Pasal 4 Ayat (4) dari Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan diselenggarakan dengan memberi contoh, membangun kemauan, dan mengembangkan kreativitas siswa selama pembelajaran. Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dalam situasi seperti ini, guru membutuhkan sumber daya pembelajaran. Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan, Pasal 25 Ayat (4) menyatakan bahwa standar sarana dan prasarana harus: a. Mendukung penyelenggaraan pembelajaran yang aktif, kreatif, kolaboratif, menyenangkan, dan efektif; b. Menjamin keamanan, kesehatan, dan keselamatan; c. Ramah terhadap penyandang disabilitas; dan d. Menjaga kelestarian lingkungan.

Sebuah survei penggunaan TIK yang dilakukan pada tahun 2017 oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia menunjukkan bahwa lebih dari

setengah populasi Indonesia memiliki smartpone, sebesar 66,3% dari populasi, dan 70,98% di antara responden adalah pelajar atau mahasiswa. Hasil survei juga menunjukkan bahwa hanya 13,97% dari responden menggunakan smartpone untuk belajar saat tidak terhubung dengan internet dan 27,51% dari responden menggunakan smartpone untuk belajar saat terhubung dengan internet. Selain itu, 26,58% dari responden bermain game saat tidak terhubung dengan internet dan 47,05% dari responden bermain game saat terhubung dengan internet.

Dilihat dari survey diatas dan kenyataan sekarang game bukan menjadi hal yang asing lagi bagi masyarakat umum khususnya dikalangan siswa serta mahasiswa. Game bisa diakses dimana saja serta kapan saja pada komputer, laptop, smartpone, serta alat elektronik lainnya. Hal ini dapat terjadi dikarenakan sebagian besar siswa maupun mahasiswa pasti pernah memainkan game atau bahkan sangat menyukai game, entah itu game yang melalui konsol seperti Playstation, melalui computer, atau melalui gawai (*mobile phone*) yang sebagian besar pada saat ini siswa sudah memilikinya. Selain itu sebagian besar siswa memiliki gaya kognitif yang ditandai dengan kemampuan multitasking sambil belajar, rentang perhatian yang pendek selama pembelajaran, dan pendekatan eksplorasi dalam belajar. Siswa lebih suka belajar melalui eksperimen dari pada dengan instruksi langsung, mereka bergerak dengan mudah dan cepat dari satu informasi atau aktivitas yang lainnya, jika informasi tadi dinilai tidak menarik lagi bagi siswa.

Dan berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti lakukan pada SD NEGERI 050663 LUBUK DALAM Desa Kwala

Begumit, Kecamatan Stabat, Kabupaten Langkat dan menerima informasi langsung dengan wali kelas IV. Dari hasil tersebut didapatkan permasalahan yang dihadapi terletak pada jarang guru mempergunakan alat teknologi sebagai bahan pembelajaran. Guru masih menggunakan media cetak, media pengalaman langsung kelingkungan sekitar, dan menggunakan video pembelajaran. Pada penggunaan media teknologi yang dipakai guru hanya memberikan sebuah hasil yang sudah jadi tanpa siswa dilibatkan langsung dalam pembelajaran intraktif didalamnya. Siswa hanya diminta untuk melihat, berdiskusi dan memahami materi yang diajarkan tanpa meminta siswa terlibat langsung penggunaan teknologi yang disajikan guru.

Terdapat pula hasil belajar yang rendah pada siswa dengan ditunjukkan melalui buku penilaian guru pada hasil ulangan harian siswa kelas IV SD NEGERI 050663 LUBUK DALAM Desa Kwala Begumit, Kecamatan Stabat, Kabupaten Langkat yang menyatakan bahwa 85% dari 20 siswa atau sebanyak 17 siswa yang memperoleh nilai dibawah KKM (Kriteria Ketentuan Minimal), sedangkan 15% atau sebanyak 3 siswa yang menuntaskan nilai KKM pada mata pelajaran IPAS. Digambarkan berdasarkan tabel dibawah ini :

Tabel 1. Hasil Ulangan Harian Kelas IV

KKM	Peresentase	Jumlah
≤ 70	85%	17
≥ 70	15%	3

(Buku Penilaian Walikelas)

Data diatas disebabkan oleh terlalu monotonnya pengajaran mata pelajaran IPAS

yang terdapat pada materi Indonesiaku Kaya Budaya yang mengharuskan siswa untuk menghapalkan berbagai kekayaan budaya yang ada di Indonesia sehingga terjadinya kebosanan dalam proses belajar mengajar. Karena masih menggunakan metode menghapal siswa akan lebih cepat melupakan pelajaran yang telah diberikan sehingga siswa kurangnya antusias belajar dan kurang bersemangat untuk mengikuti pembelajaran yang mengakibatkan rendahnya hasil belajar.

Ditambah kondisi sebelumnya mata pelajaran IPS juga dianggap salah satu mata pelajaran yang biasa memiliki begitu banyaknya teori didalamnya dan dianggap membosankan bagi beberapa siswa yang mempelajarinya. Oleh karena itu banyaknya pertimbangan yang telah diambil oleh Meteri pendidikan tentang perubahan kurikulum K13 menjadi kurikulum merdeka, sehingga mata pelajaran IPS yang dianggap terlalu tinggi pembahasannya mendapat perhatian lebih yang membuat mata pelajaran tersebut digabungkan dengan mata pelajaran IPA dan menjadi IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). Penyederhanaan IPAS diharapkan bisa memberikan pemahaman siswa pada kondisi sekelilingnya dengan pengamatan langsung dialam dan intraksi langsung pada orang banyak. Namun kenyataanya perubahan mata pelajar yang diharapkan menjadi solusi permasalahan tersebut belum sepenuhnya bisa mengatasi rendahnya hasil belajar siswa.

Maka dari itu cara yang dapat mendukung peningkatan hasil belajar yang rendah yaitu dengan memanfaatkan media pembelajaran sebagai sebuah bentuk yang dapat memberikan informasi. Seperti yang dijelaskan menurut Pribadi (2017, h. 7) Media pembelajaran adalah semua bentuk

peralatan fisik yang didesain secara terencana untuk menyampaikan informasi dan membangun intraksi. Peralatan fisik yang dimaksud mencakup benda asli, bahan cetak, visual, audio, audio-visual, multimedia, dan website. Peralatan tersebut harus dirancang dan dikembangkan secara sengaja agar sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran dapat digunakan menjadi alat menyampaikan informasi yang berisi tentang pembelajaran agar proses belajar mengajar dapat efektif dan efisien

Edugame menjadi salah satu media dengan menggunakan multimedia pembelajaran intraktif yang dilengkapi dengan berbentuk game melalui teknologi. Bagi sebagian orang mungkin menganggap game hanya diperuntukan bagi anak untuk bermain namun pada dasarnya *edugame* dapat dipergunakan sebagai alat pembelajaran. Seperti yang dijelaskan Menurut Najuah & Ricu (2022, h. 5) Game Edukasi adalah salah satu jenis media yang digunakan untuk memberikan pengajaran, menambah pengetahuan penggunanya melalui suatu media unik dan menarik. Pada dasarnya game biasa berisi tentang permainan dan hiburan semata namun *edugame* yang dirancang untuk pembelajaran dapat menambah minat belajar siswa, permainan yang diberikan memberikan kerileksan bagi siswa dalam memahami isi materi yang akan diajarkan.

Edugame salah satunya yang telah dirancang dari berbagai aplikasi serta website yang menyediakan game yang dapat dimainkan dimana saja dan kapan pun mulai dari setiap laptop, hp serta computer pasti terdapat game didalamnya. Fenomena ini tak terlepas dari perkembangan teknologi yang sangat pesat sehingga dibidang pendidikan

sendiri mengalami dampaknya oleh karenanya guru menjadi peran penting dalam pendorong keberhasilan pembelajaran yang intraktif, efektif dan kreatif. Alat yang digunakan juga harus menyesuaikan perkembangan zaman yang sangat beragam mulai dari berbentuk video animasi, power point, gambar animasi berbantuan canva dan pemanfaatan aplikasi yang bias mendukung lainnya.

Maka dari permasalahan tersebut peneliti mengajak untuk guru menggunakan sebuah game berbentuk digital atau disebut *Edugame*. Penggunaan *edugame* yang dapat digunakan yaitu berbentuk sebuah aplikasi yang biasa digunakan dalam mengedukasi para siswa dalam memahami materi yang telah diajarkan dalam bentuk sebuah soal berbentuk yang berbantuan aplikasi *Wordwall*. Menurut Imanulhaq, Rela & Prastowo dan Prutowo (2022, h. 35) *Wordwall* merupakan website menarik yang dapat diakses kapanpun, oleh siapapun dan di browser manapun dengan gratis. *Edugame wordwall* dirancang untuk mempermudah guru agar dapat membuat media pembelajaran berbasis game edukasi tanpa perlu penguasaan coding dan bisa menyesuaikan materi yang akan diajarkan.

Wordwall sendiri dilengkapi dengan berbagi templetan game edukasi yang bisa dimanfaatkan dalam meningkatkan minat serta hasil belajar siswa. Templetan yang disediakan sebanyak kurang lebih 18 jenis game yang beragam didalamnya, melalui beragamnya template yang bisa digunakan dapat menjadi rujukan bagi guru untuk memilih game yang sesuai dengan kebutuhan kelas. *Wordwall* bermanfaat untuk membuat pemahaman materi yang disampaikan dapat dipahami dengan cara yang menyenangkan, menarik serta rileks dalam hal mengerjakan

soal yang diberikan.

Wordwall dianggap cocok oleh peneliti sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan penggunaan teknologi dengan semakin pesatnya zaman. Peneliti juga beranggapan media *Wordwall* yang digunakan bisa meningkatkan keikutsertaan siswa untuk ikut andil dalam penerapan IPTEK sebagai bahan untuk pembelajaran yang intraktif, efektif dan kreatif. Dari pemaparan masalah diatas peneliti tertarik untuk meneliti dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media *Edugame* Berbasis *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Indonesiaku Kaya Budaya Di Kelas IV SD Negeri 050663 Lubuk Dalam Kec. Stabat”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif eksperimen dengan metode *Pre- Eksperimen Designs* dengan tipe *One-Group Pretest-Posttest Design*. Populasi yang digunakan pada penelitian kali ini sebanyak 20 orang siswa kelas IV di SD Negeri 050663 Lubuk Dalam, Desa Kwala Begumit, Kec. Stabat, Kab. Langkat.

Pada penelitian ini menggunakan satu grub yaitu grub eksperimen. Peneliti hanya menggunakan satu grub eksperimen karena populasi sample hanya terdiri dari satu ruang kelas. Dimana sebelum menggunakan media pembelajaran *wordwall* peneliti memberikan tes kepada siswa.

Setelah memperoleh skor hasil tes dihitung untuk mendapatkan gambaran keseluruhan hasil pembelajaran materi Indonesiaku Kaya Budaya. Tahap selanjutnya peneliti memberikan perlakuan pada kelas eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran *wordwall*. Setelah dilakukan beberapa kali perlakuan, maka

pada tahap selanjutnya peneliti memberikan tes setelah menggunakan media pembelajaran *wordwall* kepada kelas eksperimen. Skor hasil tes yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan uji t untuk memperoleh kesimpulan tentang perbedaan skor hasil belajar siswa pada materi Indonesiaku Kaya Budaya, sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran *wordwall*. Berikut rancangan penelitian yang digunakan yaitu :

Tabel 2. Rancangan Penelitian *One-Group Pretest-Posttest Design*

<i>Pretest</i>	<i>Pelakuan</i>	<i>Posttest</i>
Q ₁	X	Q ₂

(Sugiyono, 2019, h.75)

Menurut Sugiyono (2019, h. 81) Sample adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Teknik sampling yang digunakan adalah teknik sampling jenuh karena populasi pada siswa kelas IV kurang dari 30 orang. Dan sejalan dengan pendapat Sugiyono (2019, h. 85) bahwa sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua orang populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil, kurang dari 30 orang, atau penelitian yang ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil.

Teknik pengumpulan data adalah langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian ialah mendapatkan data. Pengumpulan data dapat dilakukan dengan berbagai setting, sumber, dan berbagai cara yang dapat dilakukan. Oleh karenanya peneliti menggunakan teknik pengumpulan data dalam bentuk sebagai berikut:

- a. Observasi, ialah kegiatan pengamatan secara langsung dengan mendatangi tempat yang akan diamati tanpa untuk ikut terlibat dalam kegiatan yang akan diamati sepenuhnya. Dengan kata lain peneliti hanya mengamati proses pembelajaran didalam kelas dengan melihat media apa saja yang digunakan oleh guru dalam mengajarkan mata pelajaran IPAS pada kelas IV SD Negeri 050663 Lubuk Dalam Desa Kwala Begumit Kec. Stabat Kab. Langkat. Tujuan pelaksanaan observasi dalam penelitian ini adalah agar mengetahui secara langsung kondisi polusasi dan proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru.
 - b. Wawancara, dilakukan diawal untuk mendapatkan hasil yang relevan berdasarkan hasil informasi langsung tentang permasalahan yang dihadapi dalam mengejara mata pelajaran IPAS pada guru wali kelas IV SD Negeri 050663 Lubuk Dalam Desa Kwala Begumit Kec. Stabat Kab. Langkat.
 - c. Tes, peneliti menggunakan 2 jenis tes yaitu *pretest* dan *posttest*. Peneliti akan membuat kuis sebagai *pretest* dan pilihan ganda sebagai *posttest* dialhir pembelajaran.
 - d. Dokumentasi, adalah teknik mengumpulkan data yang dilakukan dengan cara memfoto seluruh kegiatan penliti dari awal observasi hingga akhir pelaksanaan penelitian.
- a) Lembar observasi, pada lembar ini merupakan lembar awal yang menjadi patokan peneliti untuk mendapatkan informasi yang relevan.
 - b) Wawancara, dalam proses ini peneliti memberikat beberapa pertanyaan yang menjadi kendala dalam proses pengajaran.
 - c) Test pilihan ganda, soal test pilihan ganda yang dimana pada soal ini berupa pretest dan posttest sehingga dari soal yang diberi peneliti dapat menilai apakah adah pengaruh setelah penggunaan media edugame berbasis wordwal dengan yang tidak menggunakan media. Soal test pilihan ganda berjumlah 35 soal.

Dengan melakukan pengumpulan data menggunakan soal tes berbentuk pilihan ganda dari pretest dan posttest dengan uji statistik yang sesuai. Maka langkah – langkah dalam proses pengelolaan data yang berasal dari hasil pretest dan posttest pada SDN Negeri 050663 Lubuk Dalam dikelas IV yaitu : Pengujian normalitas, yang dilihat dari hasil pretest dan posttest yang dimana hasil uji ini menggunakan uji Lilifors (L_0). Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh memiliki varian yang homogen atau tidak. Dan uji hipotesis penelitian ini menggunakan uji-t. Hipotesis yang diajukan diterima jika hasil $t_{hitung} > t_{table}$ dengan signifikan $\alpha = 5\%$ derajat kebebasan = $n_1 + n_2 - 2$ namun sebaliknya, hipotesis ditolak apabila hasil $t_{hitung} < t_{table}$.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini ialah penelitian eksperimen dengan menggunakan satu kelas sebagai

Intrumen penelitian ialah alat yang digunakan sebagai pengukur nilai variabel yang diteliti. Pada penelitian ini alat yang digunakan peneliti adalah berupa sebagai berikut:

sampel yaitu seluruh siswa kelas IV SD Negeri 050663 Lubuk Dalam, Desa Kwala Begumit, Kec. Stabat, Kab. Langkat dengan jumlah 20 orang. Tujuan dilaksanakannya penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *edugame* berbasis *wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada materi Indonesiaku Kaya Budaya. Desain penelitian yang digunakan adalah jenis *one group pretest posttest design* atau sering diartikan satu kelompok yang diberilakan *pretest* dan setelah adanya media pembelajaran yang digunakan siswa diberikan *posttest*.

Uji normalitas pada penelitian ini dihitung berbantuan excel dengan kriteria apabila $L_{hitung} \leq L_{tabel}$ maka distribusi normalitas dinyatakan normal. Dan sebaliknya apabila $L_{hitung} \geq L_{tabel}$ maka distribusi normalitas dinyatakan tidak normal. Adapun perhitungan uji normalitas dengan data *pretest* dan *posttest* yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

Sumber Data	L _{Hitung}	L _{Tabel}	A	Ket
<i>Pretest</i>	0,78	0,190	0,05%	Normal
<i>Posttest</i>	0,89			

(Sumber : Hasil Pengelola Data Excel)

Dalam menguji perbedaan hasil belajar siswa perlu diketahi apakah data

memenuhi kriteria sampel berasal dari varians yang homogen atau tidak. Dan apabila $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ maka H_0 diterima bahwa sampel memiliki varians yang homogen. Namun sebaliknya apabila $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ maka H_a diterima dengan varians yang tidak homogen. Berikut tabel hasil perhitungan uji homogenitas dengan menggunakan excel.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas

Sumbe r Data	Varian s	F _{Hitun g}	F _{Tab el}	Keteraga n
<i>Pretest</i>	402,30	2,56	2,16	Homonge n
<i>Posttes t</i>	61,250			

(Sumber : Hasil Pengelola Data Excel)

Setelah mengetahui data yang didapat dari uji normalitas dan homogenitas, maka dilakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan uji t untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media *edugame* berbasis *wordwall*. Berikut adalah tabel pembuktian perhitungan uji hipotesis.

Tabel 5. Hasil Uji Hpotesis

Sumber Data	Nilai Rata – Rata	T _{Hitung}	T _{Tabel}	Ket
Pretest	43,750	2,716	2,024	Ada pengaruh yang signifikan
Posttest	79,250			

(Sumber : Hasil Pengelola Data Excel)

Dan setelah dilakukan uji coba instrumen tes soal pilihan ganda yang terdiri dari 35 butir soal terdapat 20 butir soal valid. Lalu siswa diberikan *pretest* atau tes sebelum diberikan pelakuan media *edugame* berbasis *wordwall* dengan nilai rata - rata 43,75 serta nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 20. Terdapat 25% siswa yang memenuhi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) dan 75% siswa yang belum memenuhi KKM yang telah ditetapkan. Dan setelahnya peneliti memberikan pelakuan penggunaan media *edugame* berbasis *wordwall* pada materi Indonesiaku Kaya Budaya dikelas IV. Maka peneliti mendapatkan pengeruh yang signifikan setelah diberikannya *posttest* dengan nilai rata - rata 79,25 dan nilai tertinggi 90 serta dengan nilai terendah 60. Dengan nilai persentase yang cukup meningkat yaitu 90% siswa telah menuntaskan nilai KKM pada materi Indonesiaku Kaya Budaya. Namun masih terdapat 10% siswa yang belum memenuhi nilai KKM.

Dari penelitian ini, peneliti menggunakan uji t dengan kriteria pengujian yaitu : H_0 ditolak maka H_a diterima apabila $T_{hitung} \geq T_{tabel}$ dan sebaliknya apabila H_0 diterima dan H_a ditolak apabila $T_{hitung} \leq T_{tabel}$. Dengan

menghasilkan data setelah dilakukan uji t adalah $T_{hitung} = 2,716$ dan $T_{tabel} = 2,024$ dengan taraf $\alpha = 0,05\%$. Sehingga $T_{hitung} 2,716 \geq T_{tabel} 2,024$ yang artinya bahwa **H_0 ditolak dan H_a diterima** dengan menghasilkan data yang memiliki pengaruh penggunaan media pembelajaran *edugame* berbasis *wordwall* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 050663 Lubuk Dalam Kec. Stabat.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka didapatkan kesimpulan bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa. Dengan data peningkatan hasil belajar siswa setelah diberikannya pelakuan media *edugame* berbasis *wordwall*. Terlihat dari hasil pengerjaan *pretest* sebelum adanya pelakuan siswa mendapatkan nilai rata - rata 43,75 dengan 25% yang dinyatakan menuntaskan KKM. Sedangkan setelah diberikannya pelakuan, peneliti memberikan *posttest* dengan nilai siswa yang rata - rata 79,25 dengan 90% siswa yang telah menuntaskan nilai KKM.

Hal ini diketahui dari hasil uji t yang diperoleh adalah T_{hitung} lebih besar dari T_{tabel} yaitu dengan nilai sebesar $2,716 > 2,024$ dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa menunjukkan kenaikan yang signifikan. Sehingga didapatkan kesimpulan yaitu : Adanya pengaruh yang sangat signifikan ketika penggunaan media *edugame* berbasis *wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada materi Inonesiaku Kaya Budaya dikelas IV SD Negeri 050663 Lubuk Dalam, Kec. Stabat.

DAFTAR RUJUKAN

- Aghni, Rizqi Ilyasa. 2018. "Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi." *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 16(1).
- Anwar, F., Pajarianto, H., Herlina, E., Raharjo, T. D., Fajriyah, L., Astuti, I. A. D., ... & Suseni, K. A. 2022. *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN "TELAAH PERSPEKTIF PADA ERA SOCIETY 5.0"* Penulis.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu PendekatanPraktik*. revisi. Jakarta: PT RINEKA CIPTA.
- . 2020. *Prosedur Penelitian Suatu PendekatanPraktik*. 14 ed. Jakarta: PT RINEKA CIPTA.
- Dakhi, Agustin Sukses. 2020. "PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA." *Jurnal Education and development* 8(2): 468–70.
- Elhefni, Al Ihwanah dkk. 2023. "Penggunaan Media Pembelajaran Word Wall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar." 15(Juni): 1556–62.
- Fikri, Hasnul. 2018. *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF*. pertama. ed. Hendrizal. Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru (Anggota IKAPI).
- Fitri, Amalia, A. Rasa, Anggayudha, Kusumawardhani, Aldilla, K. Nursya'bani, Kinkin, Fatimah, Kristianti, Setianingsih, Nur Ilmi Setianingsih. 2021. *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial*.
- Harahap, Elsa Febrina, dan Laurensia Masri dkk Perangin-angin. 2024. "Pengembangan Media Pembelajaran Spinning Wheel of Question pada Tema 7 Subtema 2 Kelas V di MIN 1 Medan T . A . 2022 / 2023." 06(02): 12235–47.
- Hasan, Muhammad. 2021. *MEDIA PEMBELAJARAN*. pertama. ed. Uswatun Khasanah. Tahta Media Group.
- Imanulhaq, Reli & Prastowo, Andi, dan Andi Prastowo. 2022. "Edugame Wordwall : Inovasi Pembelajaran Matematika di Madrasah Ibtidaiyah." *Jurnal Pedagogos : Jurnal Pendidikan STKIP Bima* 4(1): 33–41.
- Indrawan, Irjus dkk. 2020. *MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA*. pertama. ed. Mukhtar Latif. Jawa Tengah: CV. Pena Persada.
- Innayah, Ridaul. 2020. "PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN ONLINE, MOTIVASI BELAJAR, DAN KOMPETENSI DOSEN TERHADAP KUALITAS PEMBELAJARAN." *Sustainability (Switzerland)* 14(2): 1–4.
- Jauhar, Sitti, Nurfadilah Nur, dan Sudirman. 2022. "Teaching Professional Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis TPACK pada." *Global journal basic education* 1(3): 371–78.
- Krisnayanti, I Ga Ayu, dan Sendi & Wijaya. 2022. "Pengaruh Kinerja Guru

- Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SD Mata Pelajaran Science Sekolah XYZ.” 8(2): 1776–85.
- Kristanto, Andi. 2016. “Media Pembelajaran.” *Bintang Sutabaya*: 1–129.
- Maghfiroh, Khusnul. 2018. “Penggunaan Media Word Wall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda.” *Jpk* 4(1): 64–70.
- Munandar, Regina Tazkiya, Robandi, Babang, Dkk. 2023. “Pengembangan Media Aplikasi Wordwall Berbasis Web Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Pada Materi IPS.” *JPGSD* 8(2): 81–87.
- Nadia, Deni Okta. 2022. “PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN WORDWALL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR.” 08: 1924–33.
- Najuah, Ricu Sidiq, Reny Sabrina Simamora. 2022. *Game Edukasi: Strategi dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21*. pertama. ed. Janner Simarmata. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Nisa, Mahwar Alfian, dan Ratnawati Susanto. 2022. “Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar.” 7(1): 140–47.
- Nizam, Khairul dkk. 2016. “PENGEMBANGAN GAME EDUKASI BERBASIS ROLE PLAYING GAME (RPG).” (62).
- Nurrita, Teni. 2018. “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA.” *Misykat* 03: 171–87.
- Pratiwi, Inesa Tri Mahardika, dan Rini Intansari Meilani. 2018. “Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa.” *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 3(2): 33.
- Pribadi, Benny A. 2017. *MEDIA DAN TEKNOLOGI DALAM PEMBELAJARAN*. pertama. ed. Endang Wahyudin. Jakarta: PT Balebat Dedikasi Prima.
- Ramadhani, Latifah dkk. 2023. “PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WORDWALL GAME EDUKASI PADA PEMBELAJARAN SISWA KELAS 4 MINAT DALAM ILMU SOSIAL.” (2): 18–27.
- Ramansyah, Wanda. 2015. “PENGEMBANGAN EDUCATION GAME (EDUGAME) BERBASIS ANDROID PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS UNTUK PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR.” 2(November): 1–9.
- Ricardo & Meilani, R. I. 2017. “Impak Minat dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa.” *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 2(2).
- Rina Dwi Muliani, Rina Dwi Muliani, dan Arusman Arusman. 2022. “Faktor - Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik.” *Jurnal Riset dan*

- Pengabdian Masyarakat* 2(2): 133–39.
- Sagendra, Berti. 2022. *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Fase A - Fase C*. Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, dan Teknologi Republik Indonesia.
- Sari, Prima Mutia, dan Husnin Nahry Yarza. 2021. “PELATIHAN PENGGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ DAN WORDWALL PADA PEMBELAJARAN IPA BAGI GURU-GURU SDIT AL-KAHFI.” 4(April): 195–99.
- Siagian, Galdo Immanuel, dan Daitin Tarigan. 2023. “Pengaruh Media Pembelajaran Berbantuan *Wordwall* terhadap Hasil Belajar Siswa Matematika Kelas IV SDN 173633 Porsea.” 06(01): 886–93.
- Simamora, Tohol, Edi Harapan, dan Nila Kesumawati. 2020. “Faktor-Faktor Determinan Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa.” *JMKSP (Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, dan Supervisi Pendidikan)* 5(2): 191.
- Sitti, Nuralan. 2021. “Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan Media Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Sma Negeri I Tolitoli.” *Jurnal Inovasi Penelitian* 2(7): 1917–74.
- Sugiyono. 2019. *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF, DAN R&D*. Ke-25. Bandung: ALFABETA, CV.
- Suhelayanti, Syamsiah Z, Ima Rahmawati, dan Dewi Anzelina Year Rezeki Patricia Tantu, Wiwin Rewini Kunusa, Nita Suleman Hadi Nasbey, Julhim S. Tangio. 2023. 3 *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS)*.
- Sukma, Indra Khofifah. 2022. “Jurnal Cakrawala Pendas PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS WORDWALL QUIZ TERHADAP HASIL BELAJAR IPA Abstrak Pendahuluan Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dan tidak dapat lepas dari kehidupan KKM . Hasil belajar yang rendah , dipengar.” 8(4): 1020–28.
- Turohmah, Fauzia, Mayori, Elsa & Sari, Yuliana Sari. 2019. “Media pembelajaran *Word Wall* dalam meningkatkan kemampuan mengingat kosa kata bahasa Arab.” *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah* 13(2): 52.
- Wirda, Yendri. 2020. *FAKTOR-FAKTOR DETERMINAN HASIL BELAJAR SISWA*. pertama. ed. Philip Suprastowo. Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.