

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 PEMBELAJARAN BERBASIS WEBSITE WORDWALL DAN QUIZZIZ TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS IV SDN 101765 BANDAR SETIA

Fathiya Umri¹, Ibrahim Gultom², Wildansyah Lubis³, Zainuddin⁴, Fahrur
Rozi⁵

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Medan

Surel : fathiyaumri@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to determine the effect of Wordwall and Quizizz learning media and to find out which is more effective between Wordwall and Quizizz learning media on IPAS learning outcomes of fourth grade students on the material "Aku dan Kebutuhanku" at SDN 101765 Bandar Setia. The research sample was class IV A and IV B students totaling 41 students, using a sampling technique in the form of purposive sampling. This study uses a type of quantitative research with a quasy experimental design approach. There are two classes, namely experimental class X1 (IV A) using Wordwall media and experimental class X2 (IV B) using Quizizz media. The data collection technique of this research is in the form of a test. The results showed that there were differences in student learning outcomes before and after being treated, seen from the average pretest and posttest of each class. In class IV A the average pretest was 54 and the posttest was 84.5, in class IV B the average pretest was 50.71 and the posttest was 72.85, thus the use of Wordwall and Quizizz learning media has an effect on student IPAS learning outcomes. Based on the results of the t test, the Sig (2-tailed) value of $0.005 < 0.05$ was obtained. It can be concluded that the IPAS learning outcomes of grade IV students at SDN 101765 using Wordwall learning media are higher or better than using Quizizz learning media.

Keywords: Wordwall, Quizizz, IPAS learning outcomes

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *Wordwall* dan *Quizizz* serta untuk mengetahui mana yang lebih berpengaruh antara media pembelajaran *Wordwall* dan *Quizizz* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV materi "Aku dan Kebutuhanku" di SDN 101765 Bandar Setia. Sampel penelitian merupakan siswa kelas IV A dan IV B yang berjumlah 41 siswa, menggunakan teknik pengambilan sampel berupa *purposive sampling*. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan *quasy experimental design*. Terdapat dua kelas yaitu kelas eksperimen X1 (IV A) menggunakan media *Wordwall* dan kelas eksperimen X2 (IV B) menggunakan media *Quizizz*. Teknik pengumpulan data penelitian ini adalah berupa tes. Hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan, dilihat dari rata-rata *pretest* dan *posttest* masing-masing kelas. Pada kelas IV A rata-rata *pretest* sebesar 54 dan *posttest* sebesar 84,5, pada kelas IV B rata-rata *pretest* sebesar 50,71 dan *posttest* sebesar 72,85, dengan demikian penggunaan media pembelajaran *Wordwall* dan *Quizizz* berpengaruh terhadap hasil belajar

IPAS siswa. Berdasarkan hasil uji t, diperoleh nilai Sig (2-tailed) sebesar $0,005 < 0,05$. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPAS siswa kelas IV di SDN 101765 dengan menggunakan media pembelajaran *Wordwall* lebih tinggi atau lebih unggul dibandingkan menggunakan media pembelajaran *Quizizz*.

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

Copyright (c) 2024 Fathiya Umri¹, Ibrahim Gultom²

✉ Corresponding author :

Email : *fathiyaaumri@gmail.com*)

HP : 085274148435

Received 28 Juni 2024, Accepted 25 Agustus 2024, Published 31 Agustus 2024

PENDAHULUAN

Pembelajaran abad 21 tidak terlepas dari proses adaptasi pembelajaran berbasis teknologi, informasi, dan komunikasi baik bagi siswa maupun guru. Saat ini penting sekali mengadaptasi teknologi ke dunia pendidikan demi mengupayakan kualitas pendidikan di Indonesia yang lebih baik. Dalam usaha meningkatkan kualitas pendidikan perlunya meningkatkan hasil belajar siswa di setiap jenjang pendidikan. Hal ini tidak terlepas dari peran guru sebagai seorang pendidik. Penggunaan media, model, metode, dan strategi pembelajaran yang digunakan oleh pendidik dalam mengajar sangatlah berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik baik dari segi afektif, kognitif dan psikomotorik yang dicapai peserta didik dalam mengikuti proses belajar mengajar.

Pembelajaran adalah suatu interaksi antara pendidik dengan peserta didik pada proses pengenalan ilmu dan pengetahuan untuk mencapai tujuan pembelajaran dalam bidang pelajaran tertentu, yang didukung oleh beberapa komponen didalamnya. Komponen pembelajaran merupakan bagian-bagian yang diperlukan dan berperan penting dalam proses belajar mengajar. Komponen pembelajaran terdiri dari tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran dan evaluasi pembelajaran.

Salah satu cara penyampaian informasi pada proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru yaitu dengan menghadirkan media. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran karena sebagai alat bantu yang dapat mempermudah penyampaian materi pada proses belajar mengajar. Adanya media akan memudahkan seseorang menyampaikan informasi. Arsyad (2017, h. 19) menyatakan

bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa. Media pembelajaran ditujukan untuk meningkatkan daya serap belajar dan daya ingat siswa. Beberapa manfaat media dalam pembelajaran, yaitu: (1) penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan; (2) proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik; (3) proses pembelajaran menjadi lebih interaktif; (4) efisiensi dalam waktu dan tenaga; (5) meningkatkan kualitas hasil belajar siswa (Arsyad, 2017, h. 25-27). Media pembelajaran terus mengalami perkembangan yang pesat dan beragam. Salah satu contoh jenis media yang tengah berkembang saat ini ialah media pembelajaran digital. Media pembelajaran digital banyak digunakan guru karena membantu dalam proses perwujudan pembelajaran yang interaktif.

Mengacu pada tuntutan abad 21 dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat, penggunaan media berbasis digital dalam proses pembelajaran perlu diterapkan guna menciptakan pola pikir siswa yang lebih kritis dan kreatif, sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil belajar merupakan gambaran keterampilan siswa setelah melalui proses pembelajaran yang tidak hanya dapat diukur dengan angka saja, tetapi juga diukur dengan sikap dan perilaku. Hasil belajar yang dicapai oleh siswa merupakan suatu kemajuan yang diraih setelah melakukan proses pembelajaran. Faktor pendukung hasil belajar diantaranya ialah mutu pendidikan, proses belajar siswa, lingkungan sosial, serta kualitas pendidik..

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial

(IPAS) merupakan mata pelajaran yang bersifat konseptual dan kontekstual yang bertujuan untuk memahami lingkungan sekitar, meliputi fenomena alam dan sosial. Pada proses pembelajarannya, sering kali peserta didik merasa jenuh dan sulit untuk dipahami. Ditambah lagi dengan kondisi guru yang kesulitan mengadakan media pembelajaran interaktif yang tepat agar proses pembelajaran IPAS tidak jenuh dan membosankan. Berdasarkan permasalahan tersebut, media pembelajaran interaktif berbasis digital perlu diterapkan untuk menciptakan suasana kelas menjadi lebih aktif sehingga berpengaruh terhadap hasil belajarnya.

Berdasarkan hasil wawancara pada guru wali kelas IV SDN 101765 Bandar Setia Ibu Wahyuni Lilis, S.Pd. dan observasi yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPAS dirasa belum mencapai kriteria yang sesuai dengan tuntutan kurikulum sehingga berpengaruh pada hasil belajar siswa yang cenderung rendah. Salah satu faktor penyebab rendahnya nilai ulangan IPAS siswa adalah kurangnya penerapan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, serta terintegrasi dengan perkembangan teknologi. Guru cenderung menggunakan media pembelajaran konvensional dan tidak memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajarannya. Permasalahan tersebut membuat siswa mudah jenuh sehingga tidak berperan aktif dalam mengikuti pembelajaran yang berdampak pada hasil belajar peserta didik.

Merujuk pada nilai ujian UTS (Ulangan Tengah Semester) siswa kelas IV A dan IV B SDN 101765 Bandar Setia T.A 2023/2024, menunjukkan bahwa nilai UTS khususnya pada mata pelajaran IPAS sebagian siswa mendapat nilai dibawah KKM

(Ketuntasan Kriteria Minimal) dengan KKM 65.00. Dari perbedaan kedua kelas yang ada yaitu kelas IV A dengan kelas IV B bahwa kelas IV A memiliki rata-rata nilai yang lebih tinggi dibanding kelas IV B dalam mata pelajaran IPAS yaitu sebesar 65.70 dengan 64.85, meskipun begitu masih ada sebagian siswa yang tidak memiliki nilai di atas KKM 65.00. Dari kedua kelas tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik untuk mata pelajaran IPAS tidak tuntas KKM atau tergolong rendah.

Berdasarkan permasalahan tersebut, pada mata pelajaran IPAS khususnya materi “Aku dan Kebutuhanku” dibutuhkan media pembelajaran bersifat interaktif dan terintegrasi dengan perkembangan teknologi yang mampu meningkatkan minat belajar siswa sehingga berdampak terhadap hasil belajarnya. Sejalan dengan pendapat Suhelayanti (2023, h. 16) yang mengatakan bahwa mata pelajaran IPAS membutuhkan bantuan media interaktif untuk mengatasi kejenuhan siswa pada materi pembelajaran yang bersifat konseptual dan kontekstual.

Salah satu media pembelajaran interaktif berbasis digital yang dapat diterapkan oleh guru ialah media *Wordwall*. *Wordwall* adalah salah satu media berbasis *website* yang dapat digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif. *Wordwall* merupakan media pembelajaran interaktif yang memiliki variasi permainan dengan memanfaatkan teknologi *smartphone* atau pun laptop yang mempermudah siswa beraktivitas di kelas (Purnamasari dkk., 2022, h. 72). *Wordwall* merupakan salah satu alternatif pilihan dari berbagai macam media pembelajaran interaktif yang dapat menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan bagi peserta didik. Aplikasi *wordwall* memuat gambar, audio, animasi,

dan permainan interaktif yang dapat membuat siswa tertarik. Aplikasi berbasis website ini dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran seperti kuis, menjodohkan, memasangkan pasangan, anagram, acak kata, pencarian kata, mengelompokkan dan sebagainya. Aplikasi ini dapat diakses secara gratis mau pun premium. Pengguna dapat menyediakan akses media yang telah dibuatnya secara daring, dapat diunduh dan dicetak. *Wordwall* menyediakan 18 template yang dapat di akses secara gratis, sehingga pengguna dapat berganti template aktivitas satu ke aktivitas lainnya dengan mudah. Guru juga dapat menjadikan konten buatannya sebagai tugas.

Selain media pembelajaran berbasis *website wordwall*, media interaktif lainnya yang dapat digunakan oleh guru yaitu media pembelajaran *Quizizz*. *Quizizz* adalah aplikasi untuk membuat materi pembelajaran berbasis kuis yang memungkinkan guru untuk memasukkan kata, kalimat, gambar, audio dan video untuk memudahkan siswa memahami materi (Purba. 2019, h. 33). *Quizizz* dapat memberikan ruang dan waktu yang cukup bagi siswa untuk belajar sehingga bisa mencapai tujuan belajar siswa. *Quizizz* memiliki fungsi utama untuk meningkatkan daya ingat siswa. Bahkan juga memungkinkan guru mengevaluasi kemajuan kelas tentang apa yang telah dipelajari siswa dengan bentuk kuis. Media pembelajaran *Quizizz* memiliki kelebihan yang dapat digunakan sebagai evaluasi kemajuan kelas, diantaranya: 1) Bisa didapatkan secara gratis; 2) Tampilan menarik, terdapat *font* khusus untuk materi hitung dan dapat memasukkan foto, dan video; 3) Guru dapat memberikan soal dengan beberapa menu pilihan yang guru inginkan; 4) Tersedia menu pekerjaan rumah (PR); 5) Tidak dapat mencontek atau bekerja

sama dengan teman karena kuis diatur dengan soal acak; 6) Dapat menentukan waktu pengerjaan pada masing-masing soal; 7) Memungkinkan kompetisi siswa melalui perankingan sehingga siswa bisa lebih semangat dan terpacu untuk bisa menyelesaikan permainan tanpa sadar belajar sambil bermain; 8) Bisa menggunakan bahan ajar (soal kuis atau materi) dari pengguna lain sesuai topik yang kita ajarkan; 9) Dapat diterapkan pada semua mata pelajaran; 10) Bisa mereview pertanyaan yang diberikan setelah mengerjakan soal. 11) Terdapat *slide* untuk presentasi; 12) Dapat menyimpan hasil belajar dalam bentuk file *excel*.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka akan dilakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Website Wordwall* dan *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SDN 101765 Bandar Setia”

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen semu atau *quasi experiment*. Menurut Sugiyono (2018, h. 72) metode penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh pada sesuatu yang diberi perlakuan terhadap yang lain dalam kondisi yang dapat dikendalikan. Penelitian ini akan membandingkan dua kelompok yang diberi perlakuan yang berbeda.

Pada desain penelitian eksperimen memakai *quasy experimental design* ini terdapat dua kelompok eksperimen. Kelas eksperimen adalah kelas yang mendapatkan perlakuan dalam suatu penelitian. Kelompok atau kelas pertama dijadikan sebagai kelas eksperimen I yang akan menerapkan media pembelajaran *website wordwall* pada mata

pelajaran IPAS materi “Aku dan Kebutuhanku”. Sedangkan kelompok atau kelas kedua dijadikan sebagai kelas eksperimen II yang akan menerapkan media pembelajaran *quizizz* jenis *paper mode* pada mata pelajaran IPAS materi “Aku dan Kebutuhanku”.

Sampel dalam penelitian ini diambil dengan menggunakan purposive sampling. Arikunto (2013, h. 183) mengatakan purposive sampling yaitu teknik pengambilan sampel yang dilakukan dengan cara pengambilan subjek bukan didasarkan atas strata, atau daerah, tapi didasarkan pada tujuan tertentu. Dari pendapat tersebut maka penelitian ini menggunakan sampel penelitian yaitu dua rombongan belajar antara lain kelas IV A dan IV B SDN 101765 Bandar Setia yang jumlah peserta didik kedua kelas berjumlah 41 orang peserta didik.

Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen tes uraian. Dalam penelitian ini nantinya kedua kelas (kelas eksperimen I dan kelas eksperimen II) akan diberi *pre-test* dan *post-test*. Sebelum instrument diberikan kepada siswa terlebih dahulu dilakukan uji coba instrument. Adapun uji coba instrument dalam penelitian ini adalah uji validitas dan uji reliabilitas. Data hasil belajar kemudian dianalisis menggunakan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan homogenitas. Pada uji normalitas ini peneliti menggunakan bantuan IMB SPSS dengan menggunakan Shapiro Wilk. Uji Homogenitas memperlihatkan bahwa data atau sampel dari dari populasi yang memiliki varian yang sama. Jika probabilitas $> 0,05$ maka data homogeny, sebaliknya Jika probabilitas ≤ 0.05 maka tidak homogeny. Setelah itu dilakukan uji hipotesis menggunakan uji t (*Independent test*) dengan taraf signifikan 0,05.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang dilakukan di kelas IV SDN 101765 Bandar Setia ini bertujuan untuk melihat dan mengetahui pengaruh media pembelajaran *Wordwall* dan *Quizizz* serta membandingkan mana yang lebih berpengaruh antara penggunaan media pembelajaran *Wordwall* dan *Quizizz* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV materi “Aku dan Kebutuhanku”. Untuk mengukur hasil belajar, dilakukan *pretest* dan *posttest*. *Pretest* merupakan tes awal yang menguji kemampuan siswa dari dua kelas, yang didapat hasil *pretest* kelas eksperimen X1 (IV A) memperoleh nilai rata-rata sebesar 54 dan kelas eksperimen X2 (IV B) memperoleh nilai rata-rata sebesar 50,7, sehingga diperoleh selisih sebesar 3,3 pada skor hasil belajar awal siswa di kedua kelas eksperimen. Jika dilihat dari KKM mata pelajaran IPAS yakni sebesar 65, terdapat 14 siswa dikategorikan tidak tuntas untuk kelas IV A dan sebanyak 17 siswa dikategorikan tidak tuntas untuk kelas IV B.

Setelah dilakukan *pretest*, diberikan perlakuan kepada masing-masing kelas yaitu media pembelajaran *Wordwall* pada kelas eksperimen X1 (IV A) dan media pembelajaran *Quizizz Papermode* pada kelas eksperimen X2 (IV B) yang kemudian diberikan *posttest*. Hasil dari kedua *posttest* tersebut menunjukkan perbedaan rata-rata yang signifikan yaitu pada kelas eksperimen X1 (IV A) dan pada kelas X2 (IV B). Kelas eksperimen X1 memperoleh nilai rata-rata sebesar 84,25 dan kelas eksperimen X2 memperoleh nilai rata-rata 72,85 sehingga diperoleh selisih sebesar 11,4 pada skor hasil belajar siswa di kedua kelas eksperimen setelah diberi perlakuan. Jika dilihat dari

KKM mata pelajaran IPAS yakni sebesar 65, terdapat 2 siswa dikategorikan tidak tuntas untuk kelas IV A dan sebanyak 5 siswa dikategorikan tidak tuntas untuk kelas IV B. Kedua kelas eksperimen mengalami kenaikan nilai hasil belajar yang signifikan setelah diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran *Wordwall* dan *Quizizz*. Hal ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Wordwall* dan *Quizizz* memiliki pengaruh yang besar terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN 101765 Bandar Setia khususnya pada mata pelajaran IPAS materi “Aku dan Kebutuhanku”.

Selanjutnya dilakukan uji prasyarat analisis berupa uji normalitas dan uji homogenitas. Pada uji normalitas menggunakan IBM SPSS 26 diketahui nilai signifikan dari *pretest* kelas eksperimen X1 sebesar 0,58 dan nilai signifikan pada hasil *pretest* kelas eksperimen X2 sebesar 0,151 di mana nilai tersebut $> 0,05$ yang artinya nilai hasil belajar awal dari kedua kelas eksperimen berdistribusi normal. Kemudian diperoleh nilai signifikansi *posttest* pada kelas eksperimen X1 sebesar 0,081 dan nilai signifikansi pada hasil *posttest* kelas eksperimen X2 sebesar 0,218 di mana kedua nilai tersebut $> 0,05$ yang artinya data pada hasil belajar kedua kelas eksperimen setelah diberi perlakuan berdistribusi normal. Adapun hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1.1 Hasil Uji Normalitas

Kelas	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
<i>Pre-test</i> Kelas Eksperimen X ₁	.908	20	.058
<i>Post-test</i> Kelas Eksperimen X ₁	.915	20	.018

<i>Pre-test</i> Kelas Eksperimen X ₂	.932	21	.151
<i>Post-test</i> Kelas Eksperimen X ₂	.940	21	.218

Kemudian dilakukan uji homogenitas untuk mengetahui apakah varian data hasil belajar bersifat homogen atau berbeda. Berdasarkan hasil olah data menggunakan IBM SPSS 26 diketahui bahwa nilai signifikan dari *pretest* kelas eksperimen X1 dan X2 sebesar 0,746, di mana nilai tersebut $> 0,05$ yang dapat disimpulkan varian dari *pretest* dua kelas homogen. Sedangkan nilai signifikansi *posttest* kelas eksperimen X1 dan X2 sebesar 0,449, di mana nilai tersebut $> 0,05$ yang dapat disimpulkan bahwa varian dari *posttest* kelas eksperimen X1 dan X2 bersifat homogen.

Tabel 1.2 Hasil Uji Homogenitas

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
<i>Pretest</i> kelas eksperimen X ₁ dan X ₂	.107	1	39	.746
<i>Posttest</i> kelas eksperimen X ₁ dan X ₂	.584	1	39	.449

Uji hipotesis merupakan uji yang dilakukan untuk mengetahui seberapa besar perbedaan dan seberapa besar pengaruh media pembelajaran *Wordwall* dan *Quizizz* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV materi “Aku dan Kebutuhanku”. Berdasarkan hasil olah data diketahui bahwa nilai Sig (2-tailed) diperoleh sebesar $0,005 < 0,05$, maka dapat disimpulkan H_a diterima yakni terdapat perbedaan yang signifikan antara media pembelajaran *Wordwall* dan *Quizizz* terhadap hasil belajar IPAS.

Tabel 1.3 Hasil Uji Tes Independen Test Statistic

Kelas	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
-------	------	----------------	-----------------

Post-test Kelas Eksperimen X ₁	84.25	13.306	2.975
Post-test Kelas Eksperimen X ₂	72.86	11.019	2.405

Berdasarkan tabel 1.3, dibandingkan nilai rata-rata *posttest* yang diperoleh masing-masing kelas eksperimen untuk melihat mana yang lebih berpengaruh antara media *Wordwall* dan media *Quizizz*. Berdasarkan hasil olah data, diketahui nilai rata-rata kelas eksperimen X₁ (IV A) yang menggunakan media pembelajaran *Wordwall* sebesar 84,25 sedangkan nilai rata-rata kelas eksperimen X₂ (IV B) yang menggunakan media pembelajaran *Quizizz* sebesar 72,85. Dalam hal ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Wordwall* lebih berpengaruh dibandingkan dengan media pembelajaran *Quizizz*.

Berdasarkan hasil penelitian dan pengolahan data tersebut, dapat diketahui bahwa media pembelajaran *Wordwall* dan *Quizizz* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV. Kedua media pembelajaran tersebut memiliki perbedaan rata-rata yang signifikan, di mana media pembelajaran *Wordwall* lebih tinggi dibandingkan dengan media pembelajaran *Quizizz*. Selain mengambil kesimpulan berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* yang telah dilakukan pada kedua kelas tersebut, hal ini dapat dilihat juga pada proses pembelajaran berlangsung. Para siswa di kedua kelas eksperimen menunjukkan keaktifan dan keantusiasan belajar. Hal ini dikarenakan kedua media pembelajaran ini merupakan media pembelajaran interaktif berbasis game kuis yang mampu memacu jiwa kompetitif antar siswa, mengasah

kemampuan berfikir cepat dan tepat, serta melatih teamwork. Akan tetapi penggunaan media pembelajaran *Wordwall* lebih efektif digunakan oleh siswa di kelas karena siswa dapat fokus pada *game* yang ditampilkan pada layar proyektor, serta *game* yang tersedia juga lebih bervariasi sehingga siswa tidak bosan memainkannya. Sementara pelaksanaan media pembelajaran *Quizizz papermode* menggunakan kertas berisi barcode jawaban yang harus diangkat untuk menjawab tiap soal, sehingga para siswa terbagi fokusnya antara harus memperhatikan pertanyaan yang tertera pada layar proyektor dan kertas *barcode* yang dipegang, *Quizizz* juga memiliki fitur yang tidak sebanyak *Wordwall*, hanya berupa kuis dengan berbagai jenis cara menjawab soal (pilihan ganda, atau pengayaan).

Pada dasarnya kedua media pembelajaran berbasis game interaktif ini sama-sama mampu meningkatkan hasil belajar siswa dan menambah pengetahuan siswa akan materi pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPAS. Kedua media ini memiliki karakteristik serta kelebihan dan kekurangannya masing-masing sehingga pendidik dapat menggunakannya sesuai dengan materi yang diajarkan dan bagaimana kondisi siswa di kelas tersebut.

SIMPULAN

Dari hasil penelitian dan hipotesis serta pembahasan hasil penelitian maka dapat disimpulkan:

1. Berdasarkan data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Wordwall* memiliki Pengaruh terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV A SDN 101765 Bandar Setia T.A 2023/2024. Hal ini dibuktikan dengan adanya nilai *pretest*

dan *posttest*. Pada nilai *pretest* mendapatkan rata-rata 54 dan nilai *posttest* mengalami kenaikan rata-rata yang signifikan yaitu sebesar 84,25.

2. Berdasarkan data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Quizizz* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa IPAS kelas IV B SDN 101765 Bandar Setia T.A 2023/2024. Hal ini dibuktikan dengan adanya nilai *pretest* dan *posttest*. Pada nilai *pretest* mendapatkan rata-rata 50,71 dan nilai *posttest* mengalami kenaikan rata-rata yang signifikan sebesar 72,85.
3. Terdapat Pengaruh sebelum dan sesudah diterapkan media pembelajaran *Wordwall* dan *Quizizz* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN 101765 Bandar Setia T.A 2023/2024. Hal ini dibuktikan dengan dilakukannya uji hipotesis yang memperoleh nilai Sig (2-tailed) sebesar $0,005 < 0,05$ yang dapat disimpulkan H_0 diterima yakni terdapat perbedaan yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran *Wordwall* dan *Quizizz* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN 101765 Bandar Setia. Hasil belajar IPAS siswa kelas IV A dengan menggunakan media pembelajaran *Wordwall* lebih tinggi dibandingkan dengan kelas IV B yang menggunakan media pembelajaran *Quizizz*. Hal ini dibuktikan dengan melihat rata-rata hasil belajar yang diperoleh yakni di kelas IV A

sebesar 85,25 dan kelas IV B sebesar 72,85.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Purba, Leony Sanga Lamsari. (2019). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1), 29. <https://doi.org/10.33541/jdp.v12i1.1028>
- Purnamasari, Sulfi, Fika Rahmanita, Soffi Soffiatun, Wiwit Kurniawan, dan Fiqoh Afriliani. (2022). Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Wordwall. *Abdi Laksana : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), Art. 1. <https://doi.org/10.32493/aljpkm.v3i1.17052>
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhelayanti, Syamsiah Z, Ima Rahmawati, Year Rezeki Patricia Tantu, Wiwin Rewini Kunusa, Nita Suleman, Hadi Nasbey, Julhim S. Tangio, dan Dewi Anzelina. (2023). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)*. Medan: Yayasan Kita Menulis.