



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 5 Nomor 3 Tahun 2025 Page 289-306

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

## Pengaruh Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD Negeri 155676 Nauli 2 Kecamatan Sitahuis

Ninin Srivani Aritonang<sup>1✉</sup>, Natalina Purba<sup>2</sup>, Canni Loren Sianturi<sup>3</sup>

Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar

Email: [nininsrivani674@gmail.com](mailto:nininsrivani674@gmail.com)<sup>1✉</sup>

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah media pembelajaran *Wordwall* berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 155676 Nauli 2 Kecamatan Sitahuis. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Sampel dalam penelitian menggunakan sampel total yang berjumlah 25 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan pemberian tes yaitu pretset (sebelum diberikan perlakuan) dan posstest (sesudah diberikan perlakuan) dan juga dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan dengan uji normalitas dan uji hipotesis. Hasil uji t dilihat bahwa  $t_{hitung}$  sebesar (12.516). Sedangkan  $t_{tabel}$  dengan taraf berjumlah 25 sehingga  $t_{tabel}$  berjumlah (2.064) dengan taraf signifikan (-2 tailed). Berdasarkan hasil analisis, peningkatan rata-rata nilai dari pretest ke posttest adalah 36,64. Persentase pengaruh media *Wordwall* terhadap hasil belajar dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Wordwall* memberikan pengaruh sebesar terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

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

## Abstract

This study aims to determine whether the Wordwall learning media has an effect on the learning outcomes of fourth grade students of SD Negeri 155676 Nauli 2, Sitahuis District. This type of research is quantitative research. The sample in the study used a total sample of 25 students. The data collection technique was carried out by giving tests, namely pretest (before being given treatment) and posttest (after being given treatment) and also documentation. The data analysis technique was carried out by normality testing and hypothesis testing. The results of the t-test showed that tcount was (12,516). While ttable with a level of 25 so that ttable was (2,064) with a significant level (-2 tailed). Based on the results of the analysis, the increase in the average value from pretest to posttest was 36.64. The percentage of the influence of Wordwall media on learning outcomes can be concluded that the use of Wordwall media has an effect of increasing student learning outcomes.

Keywords: *Influence, Wordwall Media, Learning Outcomes*

## PENDAHULUAN

Mengapa pendidikan menjadi unsur penting untuk memajukan kualitas suatu negara? Pendidikan memegang peranan penting dalam membentuk sumber daya manusia yang unggul, inovatif, dan berdaya saing. Melalui pendidikan yang berkualitas, suatu negara dapat menciptakan generasi yang mampu menghadapi tantangan global serta berkontribusi dalam pembangunan di berbagai sektor. Namun, sistem pendidikan di Indonesia masih belum memenuhi harapan masyarakat. Hal ini dapat dibuktikan melalui hasil survei *Programme for International Student Assessment (PISA)* tahun 2022, Indonesia menempati peringkat ke-69 dari 81 negara di dunia. Hasil ini mencerminkan berbagai tantangan yang masih dihadapi, seperti kurangnya fasilitas belajar yang memadai, rendahnya kualitas tenaga pendidik, serta keterbatasan akses pendidikan di berbagai daerah. Untuk mengatasi permasalahan ini, diperlukan upaya serius dan sinergi antara pemerintah, pendidik, serta masyarakat dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Dengan langkah-langkah yang tepat, pendidikan di Indonesia dapat berkembang sehingga mampu bersaing di tingkat global.

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan, karena mampu membawa perubahan menuju masa depan yang lebih baik. Tanpa pendidikan yang berkualitas, suatu negara akan mengalami kemunduran di berbagai bidang, baik dalam aspek ekonomi, sosial, maupun teknologi. Oleh karena itu, sudah menjadi keharusan bagi pemerintah Indonesia untuk lebih peduli dan berkomitmen dalam membangun sektor pendidikan demi terciptanya bangsa yang maju dan berdaya saing tinggi. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 mendefinisikan pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk

mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya sehingga memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, serta keterampilan yang diperlukan dirinya agar dapat berguna bagi masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan merupakan proses interaksi antara guru dan juga siswa untuk mencapai tujuan pendidikan, yang berlangsung di dalam lingkungan tertentu. Bisa juga dimaknai dengan proses serah terima ilmu antara guru dan siswa baik itu dari segi pengetahuan, sikap, dan juga tabiat yang biasanya dilakukan di suatu tempat. Pembelajaran dapat dilakukan sesuai dengan panduan kurikulum yang ada di Indonesia. Pembelajaran yang baik biasanya bisa dilihat dari bagaimana suasana kelas tersebut dan interaksi antara guru dan juga siswa (Nugrahini & Margunani, 2015 :16).

Guru berperan penting untuk memilih perangkat pembelajaran yang tepat. Adapun perangkat pembelajaran yang biasa digunakan oleh guru antara lain, Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Silabus, Program Tahunan (Prota), Program Semester (Promes), kurikulum, media pembelajaran dan perangkat pembelajaran lainnya. Setelah memilih perangkat pembelajaran yang tepat guru harus kreatif dan inovatif dalam memilih media pembelajaran, agar siswa mudah mengerti dan memahami penyampaian materi yang diberikan oleh guru. Realitanya masih banyak guru yang menggunakan media pembelajaran yang kurang inovatif yang membuat pembelajaran kurang efektif. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Pratiwi (2017:20) bahwa perangkat pembelajaran yang kurang maksimal dan efektif yang akan mengakibatkan siswa menjadi jenuh dan malas untuk melakukan pembelajaran.

Rasa jenuh dan malas yang terlalu lama dirasakan oleh siswa yang nantinya akan membuat siswa kehilangan motivasi dan minat untuk melakukan pembelajaran yang aktif dan membuat siswa tidak berusaha untuk lebih mengonstruksi pengetahuan yang dimiliki secara mandiri. Kondisi ini diduga akan berdampak pada hasil belajar siswa. Hal ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Rahman (2014:43) bahwa motivasi dan minat belajar merupakan salah satu aspek yang mempengaruhi hasil belajar karena adanya dorongan yang timbul untuk melakukan perubahan. Sehingga motivasi dan minat yang baik akan berpengaruh baik pula pada hasil belajar siswa dan apabila siswa tidak ada motivasi dan minat maka hasil belajar siswa juga tidak akan baik. Pemilihan media untuk proses pembelajaran perlu mempertimbangkan beberapa hal yang benar memiliki beberapa pertimbangan antara lain aksesibilitas, jenis penilaian, desain media, anggaran biaya, dan fitur-fitur yang disediakan dalam penggunaan media tersebut (Damayanti, 2020:72).

Media memiliki fungsi untuk mengarahkan siswa mendapatkan pengalaman belajar (*learning experience*) yang dapat dilihat dari interaksi siswa dengan media. Penggunaan media yang tepat akan mampu meningkatkan pengalaman belajar sehingga dapat mempertinggi hasil pembelajaran. Pendapat ini searah dengan pendapat dari Edgare Dale yaitu teori "*Cone Experience*" yang merupakan dasar pokok penggunaan media dalam proses pembelajaran (Jalinus & Ambiyar, 2016 : 2)

Media pembelajaran adalah semua alat fisik yang dirancang secara terencana sehingga mampu menyampaikan informasi dan dapat membangun interaksi. Sehingga dapat memfasilitasi pelaksanaan pembelajaran dan memfasilitasi prestasi peserta didik untuk mencapai sasaran dan tujuan pembelajaran. Alat fisik yang dimaksud bisa berupa media pembelajaran tradisional seperti papan tulis, bagan, slide, serta objek-objek nyata. Selain itu, bisa berupa media yang diperbaharui seperti komputer, *DVD*, *CD Room*, internet, video secara interaktif dan juga aplikasi *games* pembelajaran seperti *Kahoot*, *Quizizz*, *Hoop*, *EdApp*, *Wordwall* dan lain sebagainya (Yaumi, 2018 : 7).

Salah satu media yang dapat digunakan untuk menunjang proses belajar yang inovatif dan lebih bervariasi adalah *Wordwall* (Putri, 2020: 69). Media ini merupakan media yang berbentuk *Platform* yang memiliki banyak variasi permainan diantaranya, kuis, kartu acak, *crossword* dan lain sebagainya. Media *Wordwall* bisa berupa tulisan konsep inti pembelajaran dengan tambahan gambar, diagram, atau objek nyata dengan ukuran yang bisa dibaca siswa dengan jelas dari seluruh jarak dan posisi siswa di dalam kelas (Putri, 2020 : 70).

*Wordwall* merupakan salah satu media pembelajaran yang sudah mulai dikenal pada pembelajaran di Indonesia dan keefektifannya dari media ini telah terbukti. Menurut Maghfiroh (2018) dalam pembelajaran di negara-negara yang kualitas pendidikannya maju, seperti Inggris dan Amerika Serikat guru telah menggunakan media pembelajaran *Wordwall*. Namun, di Indonesia sendiri penggunaan media pembelajaran *Wordwall* belum dikenal secara luas. Sehingga menjadi dasar yang kuat dalam penelitian ini untuk mengatasi permasalahan belajar siswa pada mata pelajaran IPAS materi Kebutuhanku. Dengan menggunakan media *Wordwall* selain belajar, siswa juga dapat bermain sehingga peneliti berharap agar media pembelajaran *Wordwall* ini bisa efektif digunakan dalam proses belajar mengajar guna meningkatkan hasil belajar siswa terutama dalam mata pelajaran IPAS.

*Wordwall* adalah salah satu media pembelajaran yang bisa diakses secara gratis. Media ini bisa didesain untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran baik secara kelompok,

ataupun individual yang akhirnya dapat melibatkan siswa untuk lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Media *Wordwall* diharapkan dapat meningkatkan pemahaman materi siswa tanpa harus selalu tergantung pada buku atau penjelasan yang diberikan oleh guru (Turohman, 2020:16) dan *Wordwall* dapat digunakan untuk melihat perkembangan kemampuan peserta didik. Sehingga akan sangat membantu untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yang nantinya akan mempengaruhi hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas IV SD Negeri 155676 Nauli 2 Kecamatan Sitahuis. Siswa hanya sebagian yang antusias mengikuti pembelajaran IPAS dan selebihnya pasif dalam pembelajaran, terjadi permasalahan kesulitan dalam memahami pembelajaran kurang efektif sehingga proses pembelajaran menjadi pasif menyebabkan siswa merasa bosan dan kurang memperhatikan guru, kemampuan siswa untuk menyerap pelajaran yang rendah dan kurang interaksi antara guru dengan siswa. Hal ini dirasakan oleh siswa kelas IV SD Negeri 155676 Nauli 2 Kecamatan Sitahuis yang pasif dalam pembelajaran seperti diam dan hanya mendengarkan penjelasan dari guru saja tanpa terlibat aktif di dalam pembelajaran sehingga siswa bosan dan tidak tertarik pada pembelajaran IPAS. Sangat dibutuhkan pengkondisian yang membantu siswa termotivasi untuk belajar IPAS.

Berikut adalah tabel data nilai ulangan harian mata pelajaran IPAS siswa kelas IV yang diperoleh dari SD Negeri 155676 Nauli 2 Kecamatan Sitahuis kabupaten Tapanuli Tengah.

Tabel 1. Data Nilai Ujian Semester Ganjil Siswa Kelas IV  
SD Negeri 155676 Nauli 2 Kecamatan Sitahuis T.A 2024/2025

Mata Pelajaran	KKM	Jumlah Siswa	Jumlah Siswa yang Mencapai KKM	Jumlah Siswa yang tidak Mencapai KKM
IPAS	75	25	10	15

(Sumber: SD Negeri 155676 Nauli 2 kecamatan sitahuis)

Berdasarkan data pada Tabel 1. diketahui bahwa masih banyak nilai siswa di bawah KKM. Rendahnya hasil belajar ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor, salah satunya adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran oleh guru dalam proses mengajar. Ketika guru tidak memanfaatkan media pembelajaran yang interaktif dan menarik, siswa cenderung mengalami kesulitan dalam memahami materi, merasa bosan, dan kurang termotivasi untuk belajar. Selain itu, pembelajaran yang hanya mengandalkan metode ceramah tanpa dukungan media visual atau teknologi dapat membuat konsep-konsep sulit menjadi abstrak dan sulit dipahami oleh siswa. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk

memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai agar dapat meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa, sehingga hasil belajar mereka dapat lebih optimal.

Dengan Demikian, peneliti ingin memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran dengan menggunakan salah satu aplikasi pembelajaran yaitu aplikasi *Wordwall*. *Wordwall* merupakan salah satu aplikasi yang dapat dijadikan sebagai media belajar serta dapat digunakan sebagai aplikasi evaluasi untuk mengetahui hasil belajar siswa atau tingkat pemahaman peserta didik yang telah dipelajari sebelumnya. *Wordwall* adalah salah satu media pembelajaran kuis berbentuk game edukatif dari berbagai penelitian dan menunjukkan adanya tingkat hasil belajar dengan pemanfaatan media pembelajaran *wordwall*.

Menurut Lestari dan Rohmatin (2023) *Wordwall* merupakan situs website yang menawarkan sebagai permainan edukatif yang dirancang untuk menjadi alat penilaian dan evaluasi yang menyenangkan bagi siswa. Aplikasi *Wordwall* sangat efektif digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik dengan pelajaran yang telah dipelajari sebelumnya. Media Edukasi ini memiliki tampilan warna, gambar dan suara yang digabungkan menjadi satu sehingga tampilannya menarik serta untuk mengakses media tersebut bisa dilakukan dimana pun dan kapan pun dengan bantuan jaringan internet.

*Wordwall* adalah sebuah media pembelajaran yang harus digunakan, bukan hanya ditampilkan atau dilihat (Dinah, 2016). Media ini dapat mendesain untuk meningkatkan kegiatan kelompok belajar dan juga dapat melibatkan siswa dan juga dapat mengembangkan kemampuan siswa. Media *wordwall* adalah salah satu tipe media pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam penguasaan materi, meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk belajar (Pamungkas, 2021).

## METODE PENELITIAN

### Jenis Peneliti

Jenis Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan jenis penelitian eksperimen. Alasan peneliti menggunakan penelitian kuantitatif karena metode penelitian berfokus pada pengumpulan dan analisis data berbasis angka dan statistik untuk mengukur hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS dengan menggunakan penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif dapat memberikan pengukuran data yang objektif dan sistematis terhadap variabel yang diteliti. Hal ini sejalan dengan pandangan Sugiyono (2019:23) penelitian kuantitatif merupakan jenis penelitian yang bersifat induktif, objektif dan ilmiah dengan menggunakan data berupa angka (*score*, nilai)

atau pernyataan-pernyataan yang dapat dinilai kemudian dianalisis dengan analisis statistik, dibahas, dan diambil kesimpulannya.

#### Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre-Experimental/One Group Pretest-Posttest Design*. Alasan peneliti memilih desain ini karena memberikan gambaran awal hubungan sebab-akibat antara variabel bebas dan terikat yang akan diteliti. Desain ini memberikan kemudahan dalam pelaksanaan, karena melibatkan satu kelas sebagai kelas eksperimen dan dilakukan tanpa kelompok pembanding dengan tujuan untuk memperoleh pemahaman pengaruh media *Wordwall* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Mata Pelajaran IPAS di SD Negeri 155676 Nauli 2 Kecamatan Sitahuis.

Design penelitian *One Group Pretest-Posttest* adalah desain penelitian dengan cara membandingkan keadaan sebelum diberi perlakuan dan keadaan setelah diberi perlakuan (Sugiyono, 2019:72). Desain penelitian yang dilakukan peneliti memberikan tes awal (*Pretest*) sebelum menggunakan media pembelajaran *Wordwall*, sedangkan pada tes akhir (*Posttest*) diberikan sesudah menggunakan media pembelajaran *Wordwall*.

Adapun desain penelitian yang dikembangkan dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut:

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

Pre-test	Perlakuan	Post-test
O1	X	O2

*Sumber: Sugiyono (2019:75)*

Keterangan :

O1 : Nilai Tes Awal (*Pretest*)

X : Perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran *Wordwall*

O2 : Nilai Tes Akhir (*Posttest*)

#### Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 155676 Nauli 2 Kecamatan Sitahuis, Jl. Sibolga-Tarutung Km.24 Kabupaten Tapanuli Tengah, Provinsi Sumatera Utara. Adapun kelas yang digunakan peneliti adalah kelas IV. Sekolah ini dipimpin oleh ibu Tiurida Sitompul, S.Pd.SD sebagai kepala sekolah, total guru di SD Negeri 155676 Nauli 2 Kecamatan Sitahuis berjumlah 8 guru, kemudian jumlah seluruh siswa kelas I-VI di SD Negeri 155676 Nauli 2 Kecamatan Sitahuis adalah 156 siswa. Peneliti memilih sekolah ini karena sekolah ini

mengalami berbagai tantangan signifikan dalam bidang pendidikan, seperti kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif sehingga mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa terutama dalam pembelajaran IPAS.

## Populasi dan Sampel Penelitian

### 1. Populasi Penelitian

Menurut Sugiyono (2017:80) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 155676 Nauli 2 Kecamatan Sitahuis yang berjumlah 25 siswa tahun ajaran 2024/2025. Berikut tabel populasi penelitian di SD Negeri 155676 Nauli 2 Kecamatan Sitahuis yaitu :

Tabel 3. Populasi Penelitian

Kelas	Jumlah Siswa	Jenis Kelamin	Jumlah Siswa
Kelas IV	25 Siswa	Laki-laki	13 Siswa
		Perempuan	12 Siswa

### 2. Sampel Penelitian

Menurut Sugiyono (2019:215) Sampel adalah bagian dari populasi itu. Jenis sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *total sampling* yaitu dimana seluruh populasi di pilih sebagai sampel. Pengambilan sampel pada penelitian ini dilakukan dengan cara *non probability sampling*, dimana sampel yang dipilih adalah sampel jenuh. Sampel jenuh digunakan apabila jumlah populasi relatif kecil, kurang dari 100 orang. Maka dalam penelitian ini sampel terdiri dari seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 25 siswa SD Negeri 155676 Nauli 2 Kecamatan Sitahuis. Hal ini sejalan dengan pendapat Sugiyono (2019:25) yang menyatakan sampel jenuh adalah teknik penentuan sampel yang apabila anggota populasi digunakan sebagai sampel. Berikut disajikan tabel sampel penelitian secara detail:

Tabel data 4. Sampel Penelitian

Kelas	Jenis kelamin	
	Laki laki	Perempuan
V	13	12
	Jumlah	25

(Sumber: data SD Negeri 155676 Nauli 2 Kecamatan Sitahuis)

## Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilaksanakan dalam penelitian ini menjadi hal yang sangat penting, karena tujuan utama dari penelitian adalah untuk memperoleh data. Tanpa teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan. Berikut adalah teknik pengumpulan data yang peneliti lakukan yaitu:

a. Tes awal (Pretest)

Tes awal pretest merupakan langkah awal yang dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 155676 Nauli 2 Kecamatan Sitahuis pada mata pelajaran IPAS sebelum menggunakan media pembelajaran *Wordwall*

b. Tes akhir (Posttest)

Tes akhir (posttest) merupakan langkah akhir yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas IV di SD Negeri 155676 Nauli 2 Kecamatan Sitahuis sesudah menggunakan media pembelajaran *Wordwall*

c. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan alat yang digunakan yang bertujuan untuk memberikan gambaran yang lebih jelas tentang situasi pembelajaran. Dokumentasi penelitian dapat berupa video, gambar, surat kabar, majalah, dan lain-lain. Dokumentasi yang dilakukan pada penelitian ini adalah berupa foto-foto saat pembelajaran menggunakan model talking stick dan hasil koreksi jawaban pretest dan posttest yang akan dilampirkan.

## Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian ini adalah statistik deskriptif. Menurut Sugiyono (2019:148), statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau mengilustrasikan data yang dikumpulkan sebagaimana adanya. Setelah data terkumpul dari hasil pengumpulan data, perlu segera digarap oleh staf peneliti, khususnya yang bertugas pada pengolahan data (Arikunto, 2010: 278). Analisis data dilakukan dengan langkah-langkah berikut:

1. Uji N Gain

Uji N- Gain adalah metode yang umum digunakan untuk mengukur efektivitas suatu pembelajaran atau intervensi dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik (Sukarelawan et al., 2024). Uji N Gain digunakan untuk mengukur sejauh mana keefektifan media pembelajaran sebelum perlakuan (pretest) hingga target hasil belajar setelah diberikannya

perlakuan (posttest). Tujuan yang ingin dicapai adalah agar siswa menguasai materi sepenuhnya, dengan pencapaian minimal sesuai KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) yang telah ditetapkan. Untuk mengukur efektivitas media pembelajaran *Smart Box* dilakukan perhitungan manual dengan menggunakan rumus efektivitas N-Gain. Uji Gain yang telah ternormalisas digunakan untuk menganalisis peningkatan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan, dengan bantuan SPSS 24. Menghitung skor N Gain yang telah dinormalisasi menggunakan rumus berikut:

$$g = \frac{\text{skor post test} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

Keterangan:

- G : Gain ternormalisasi (N-Gain)  
 Skor Posttest : Nilai setelah perlakuan  
 Skor Pretest : Nilai sebelum perlakuan  
 Skor Ideal : Nilai maksimal (tertinggi) yang dapat diperoleh

## 2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis yang dipakai dalam penelitian ini adalah *uji-t*. Peneliti akan melakukan uji-t agar mengetahui pengaruh media pembelajaran *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa. Peneliti menggunakan bantuan *SPSS Windows 21*, Uji-t yang digunakan adalah *paired sample t-test*. Adapun kriteria untuk menentukan signifikansi sebuah data, yaitu data dengan probabilitas signifikansi > 0.05 maka  $H_a$  diterima data dengan probabilitas signifikansi < 0.05 maka  $H_0$  ditolak. Dengan rumus sebagai berikut:

Rumus Uji t-test

$$t_{\text{hitung}} = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}} \quad \text{Arikunto (2020: 349-350)}$$

Keterangan:

- Md = Mean dari perbedaan pretest dan (*posttest*)  
 $X_1$  = Hasil belajar sebelum perlakuan (*pretest*)  
 $X_2$  = Hasil belajar setelah perlakuan (*posttest*)  
 D = Deviasi masing-masing subjek  
 $\sum x^2 d$  = Jumlah kuadrat deviasi  
 N = Subjek pada sampe.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 155676 Nauli 2 Kecamatan Sitahuis, pada pembelajaran IPAS pada materi kebutuhanku di kelas IV. Dari hasil yang didapatkan peneliti bahwa siswa mengalami perubahan dalam proses pembelajaran, siswa lebih aktif dan terlibat dalam proses, siswa lebih cepat memahami materi pembelajaran sehingga hasil belajar siswa meningkat dikarenakan menggunakan media *Wordwall* dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Wordwall* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV pada Bab 7 *Kebutuhanku* di SD Negeri 155676 Nauli 2, Kecamatan Sitahuis. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 16 hingga 17 April 2025. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 155676 Nauli 2 yang berjumlah 25 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan sampel jenuh, yaitu seluruh populasi dijadikan sampel.

Jenis penelitian yang digunakan adalah *pre-eksperimental* dengan desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Sebelum perlakuan, dilakukan uji instrumen meliputi validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda untuk memastikan soal layak digunakan. Instrumen penelitian berupa soal pilihan ganda sebanyak 25 butir soal. Tes diberikan dua kali, yaitu pretest sebelum perlakuan dan posttest sesudah perlakuan.

Menurut Utami (2020) *Wordwall* adalah media pembelajaran berbasis digital yang menyediakan berbagai aktivitas interaktif seperti kuis, teka-teki silang, dan permainan roda berputar, yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa melalui pendekatan berbasis permainan (*gamification*). Pada tahap awal penelitian, siswa diberikan *pretest* untuk mengukur kemampuan awal. Hasil pretest menunjukkan rata-rata nilai siswa sebesar 48,48, dengan mayoritas siswa belum mencapai KKTP. Setelah pretest, perlakuan berupa pembelajaran dengan menggunakan media *Wordwall* diberikan. Dalam proses pembelajaran, peneliti terlebih dahulu menyampaikan materi, kemudian melibatkan siswa dalam aktivitas *Wordwall* untuk memperkuat pemahaman konsep. Setelah perlakuan, dilakukan *posttest*. Hasil analisis *posttest* menunjukkan peningkatan nilai rata-rata menjadi 85,12, dengan 24 siswa mencapai nilai di atas 70 (kategori lulus) dan hanya 1 siswa di bawah 70. Ini menunjukkan bahwa media *Wordwall* memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar.

Penelitian ini sejalan dengan temuan Graldon Immanuel Siagian (2023) yang menyatakan bahwa penggunaan media *Wordwall* secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam penelitiannya, *Wordwall* terbukti dapat meningkatkan keterlibatan aktif

siswa dalam proses belajar sehingga berdampak pada pencapaian hasil belajar yang lebih tinggi.

Berdasarkan hasil analisis, peningkatan rata-rata nilai dari pretest ke posttest adalah 36,64. Persentase pengaruh media Wordwall terhadap hasil belajar dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Wordwall memberikan pengaruh sebesar terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Selanjutnya, berdasarkan uji hipotesis menggunakan uji-t, diperoleh nilai thitung sebesar 12,516 dan ttabel sebesar 2,604 pada taraf signifikansi 5%. Karena thitung > ttabel, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media Wordwall terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 155676 Nauli 2 Kecamatan Sitahuis.

#### SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa hasil pretest menunjukkan nilai rata-rata sebesar 48,48, yang tergolong dalam kategori rendah atau tidak tuntas. Namun, setelah diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran *Wordwall*, hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan, yang tercermin dari rata-rata nilai posttest sebesar 85,12 dan peningkatan rata-rata nilai dari pretest ke posttest adalah 36,64.

Hasil uji hipotesis dengan taraf signifikansi 0,05 menunjukkan bahwa nilai thitung sebesar 12,526, yang lebih besar dibandingkan dengan ttabel sebesar 2,064 (thitung > ttabel), sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif media pembelajaran Wordwall terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 155676 Nauli 2 Kecamatan Sitahuis.

Dengan demikian, berdasarkan hasil uji hipotesis,  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Wordwall* memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 155676 Nauli 2 Kecamatan Sitahuis.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul, dkk. 2021. "Peningkatan hasil belajar matematika melalui model make A match berbantuan media konkret kelas 4 SD". *Jurnal Teori dan Aplikasi matematika*. Vol 3(1):pp 8.
- Aidah, N., & Nurafni, N. (2022). Analisis penggunaan aplikasi wordwall pada pembelajaran ipa kelas iv di sdn ciracas 05 pagi. *Pionir: Jurnal Pendidikan*, 11(2).
- Aini. 2022."Pengaruh penggunaan media wordwall terhadap hasil belajar siswa SD". *Uninus Journal Of Mathematics Education and Scienc*. Vol7(2):pp 73.
- Almira. (2019). Analisis penggunaan aplikasi wordwall pada pembelajaran ipa kelas iv di sdn ciracas 05 pagi. *Pionir: Jurnal Pendidikan*, 11(2).
- Anggit. 2020 "Pengaruh penggunaan media video pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VA". *Journal Of Education Learning and Innovation*. Vol 3(1):pp 9.
- Ansari, B. I., Junaidi, J., Maulina, S., Herman, H., Kamaruddin, I., Rahman, A., & Saputra, N. (2023). Blended-Learning Training and Evaluation: A Qualitative Study. *Journal of Intercultural Communication*, 23(4), 155–164. <https://doi.org/10.36923/jicc.v23i4.201>
- Arikunto, S. (2010). *Metode peneltian*. Jakarta: Rineka Cipta, 173(2).
- Arikunto, Suharsimi (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Bakhuddin, dkk. 2021. " Pengaruh penggunaan media video pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VA". *Journal Of Education Learning and Innovation*. Vol 3(1):pp 2.
- Brown, Y. 1973. "Pengaruh penggunaan media benda nyata terhadap motivasi dan hasil belajar siswa di Min 4 Tulungagung". Vol 3 (2):pp 16-20.
- Damayanti. 2020. Pengaruh penggunaan media kahoot terhadap hasil belajar materi ruang lingkup Biologi. *Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran*. Vol 2(3):pp 72.
- Dinah. 2016. "Pengaruh media pembelajaran Wordwall terhadap hasil belajar peserta didik SDN Gekbong 1 Kabupaten Cianjur. *Doctoral Dissertation*. Vol 9(3):pp 1-23.
- Djamarah. 2022. "Pengembangan media pembelajaran interaktif wordwall dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII SMP Negeri 4 Gunung sugih". *Journal Of Sosial Science Education*. Vol2(2):pp 27.
- Eus Kartini. (2022). Analisis penggunaan aplikasi wordwall pada pembelajaran ipa kelas iv di sdn ciracas 05 pagi. *Pionir: Jurnal Pendidikan*, 11(2).
- Farniah (2021) **PENGUNAAN MEDIA GAMBAR BERSERI DALAM KETERAMPILAN**

MENULIS BAHASA JERMAN SISWA KELAS XI SMA NEGERI 16 MAKASSAR. Fakultas Bahasa dan Sastra Universitas Negeri Makassar.

- Gagne & Brings. 1979. Pengaruh penggunaan media video pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VA". *Journal Of Education Learning and Innovation*. Vol 3(1):pp 19.
- Gagne. 1972. " Teori belajar Robert M. Gagne dan Implikasinta pada pentingnya pusat sumber belajar".
- Gusman. 2021. " Pengaruh media pembelajaran Wordwall terhadap hasil belajar peserta didik SDN Gekbong 1 Kabupaten Cianjur". *Doctoral Dissertation*. Vol 9(3):pp 205.
- Halawati. 2021. " Pengaruh media pembelajaran Wordwall terhadap hasil belajar peserta didik SDN Gekbong 1 Kabupaten Cianjur". *Doctoral Dissertation*. Vol 9(3):pp 74.
- Jalinus, N. & Ambiyar. 2016. *Media dan sumber pembelajaran (pertama)* jakarta: Kecana.
- Juni dan Natalina. 2021 "Pengaruh metode demonstarsi terhadap minat belajar siswa pada subtema 1 manfaat tumbuhan bagi kehidupan manusia kelas III SD" *Jurnal Pendidikan Sains dan Agama*. Vol 8 (2): pp 57.
- Khairunisa. 2021. "Pengembangan media pembelajaran interaktif wordwall dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII SMP Negeri 4 Gunung sugih". *Journal Of Sosial Science Education*. Vol2(2):pp 142.
- Khasanah, U., Herman, H., Pratama, H. C., & Darodjat, D. (2024). *PEMBELAJARAN TEMATIK: KONSEP, APLIKASI DAN PENILAIAN*. Surakarta: Penerbit Tahta Media. Retrieved from <https://tahtamedia.co.id/index.php/issj/article/view/785>
- Kumar, Daniel. 2021. Keefektifan Media Pembelajaran Power Point Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan Dasar*, Vol. 1.
- Lestari, R. D. (2021). Upaya meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran daring melalui media game edukasi Wordwall. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru*
- Lestari, Rohmati. 2023."Pengaruh penggunaan media wordwall terhadap hasil belajar siswa SD". *Uninus Journal Of Mathematics Education and Scienc*. Vol7(2):pp 105-15.
- Lestari. 2022. "Pengaruh penggunaan media wordwall terhadap hasil belajar siswa SD". *Uninus Journal Of Mathematics Education and Scienc*. Vol7(2):pp 105-15.
- Maghfiroh, K. 2018. "Pengaruh penggunaan media Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas IV MI Roudlotul Huda. *Jurnal Profesi Keguruan*. Vol 4(1):pp 1.

- Marwah. 2021. "Pengembangan media pembelajaran interaktif wordwall dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII SMP Negeri 4 Gunung sugih". *Journal Of Sosial Science Education*. Vol2(2):pp 78.
- Mudjiono, Y. (2010). *Perencanaan Aplikasi Sistem Informasi Berbasis Komputer Dengan Metode Rapid Application Development (RAD) Kalimas Lumas* (Doctoral dissertation, Prodi Akuntansi Unika Soegijapranata).
- Munir. 2023. Keefektifan Media Pembelajaran Power Point Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan Dasar*, Vol. 1, No. 1.
- Muslih. 2023. "Pengaruh metode demonstarsi terhadap minat belajar siswa pada subtema 1 manfaat tumbuhan bagi kehidupan manusia kelas III SD" *Jurnal Pendidikan Sains dan Agama*. Vol 8 (2):pp 675.
- Napitupulu, A. T., Simanjuntak, G. W., Silaban, L. P., Tampubolon, S. E., Sinaga, S. M., Br Simanjuntak, T. L., Herman, H., Munthe, M. V. R., Sitanggang, A., & Naibaho, W. (2023). Penggunaan Gambar Sebagai Media Untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Pada Peserta Didik Kelas V SD N 091288 Sibaganding. *Beru'-beru': Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 1-8. <https://doi.org/10.31605/jipm.v2i1.2749>
- Newby, dkk. 2016. "Pengaruh media pembelajaran Wordwall terhadap hasil belajar peserta didik SDN Gekbong 1 Kabupaten Cianjur". *Jurnal Doctoral Dissertation*. Vol 9(3):pp10.
- Notoatmodjo, S., Kasiman, S., & Kintoko Rohadi, R. (2018). Patient's Behaviour with Coronary heart disease Viewed from Socio-Cultural aspect of Aceh Society in Zainoel Abidin Hospital. In *MATEC Web of Conferences* (Vol. 150, p. 05065). EDP Sciences.
- Nugrahini, R.W., Margunani, M. 2015. The Effect of Family Environment and Internet Usage on Learning Motivation. *Jurnal Dinamika Pendidikan Unnes*. Vol 10(2):pp 16.
- Pamungkas et al. 2021. "Pengembangan media pembelajaran interaktif wordwall dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII SMP Negeri 4 Gunung sugih". *Journal Of Sosial Science Education*. Vol2(2):pp 48-135.
- Permana, Karisman. 2023."Pengaruh penggunaan media wordwall terhadap hasil belajar siswa SD". *Uninus Journal Of Mathematics Education and Scienc*. Vol7(2):pp 37.
- Permata, Karisman. 2022 " Pengaruh model cooperatif learning terhadap hasil belajar siswa kelas III di SD". *Journal Of Social Science Education*. Vol 2 (2) 148-150.
- Pratiwi. 2017. "Analisis kesulitan siswa dalam membaca permulaan di kelas satu sekolah

- dasar". *Journal Of Learning Disabilities*. Vol 49(2):pp 200-215.
- Presky. 2001 "Fungsi dan tujuan pendidikan". *Jurnal Pendidikan Fisika dan Terapan*. Vol 8(1):pp29-30.
- Purba, N., Sipayung, R. W., Rahmawati, R., Siagian, B. A., Herman, H., Saragi, C. N., and Fatmawati, E. (2024). An Implementation of Project-Based Learning (PBL) Teaching Model in Improving Early Child's Critical Thinking Skill. *Library Progress International*, 44(3), 90-96.
- Purba, N., Purba, R., Setiyadi, M. W., Ate, C. P., Razali, R., Saputra, N., and Herman, H. (2025). Analyzing the Impact of Digital Information Communication Technologies (DICT) on Literacy Development in Third Grade Primary School: A Case Study on Education. *Journal of Information Systems Engineering and Management*, 10(4s), 345-352. <https://doi.org/10.52783/jisem.v10i4s.526>
- Purnama dan Pratono. 2023. "Analisis kesulitan siswa dalam membaca permulaan di kelas satu sekolah dasar". *Journal Of Learning Disabilities*. Vol 49(2):pp 200-215.
- Putri. 2020 "Pengaruh penggunaan media video pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VA". *Journal Of Education Learning and Innovation*. Vol 3(1):pp 69.
- Rahayuningsih, dkk. 2022. "Penerapan pendekatan saintifik dalam pembelajaran Biologi sebagai upaya melatih literasi saintifik". *Journal Of Sosial Science Educatio*. Vol 1(1):pp 6.
- Rohani dan Isran Rasyid Karo-Karo. 2020. Manfaat Media dalam Pembelajaran. *Jurnal FITK UIN-SU Medan* Vol. vii No. 1. P- ISSN : 2087 – 8249, EISSN: 2580 – 0450.
- Rootwall. (2023). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pencak Silat Berbasis Google Sites (Doctoral dissertation, IKIP PGRI PONTIANAK).
- Sagala, S. (2013). Manajemen strategik dalam peningkatan mutu pendidikan: pembuka ruang kreativitas, inovasi dan pemberdayaan potensi sekolah dalam sistem otonomi sekolah.
- Saragih, N., Sherly, S., & Herman, H. (2024). Konsep Analisis SWOT dalam Meningkatkan Kualitas Pelayanan dan Kepuasan Orangtua Lembaga TK Swasta RK Bintang Timur Pamatang Raya. *Attractive: Innovative Education Journal*, 6(2), 29–35. <https://doi.org/10.51278/aj.v6i2.1094>
- Sari & Yarza. 2021."Pengaruh penggunaan media wordwall terhadap hasil belajar siswa SD". *Uninus Journal Of Mathematics Education and Scienc*. Vol7(2):pp 105-15.
- Satrianwati. 2022. "Penerapan pendekatan saintifik dalam pembelajaran Biologi sebagai

- upaya melatih literasi saintifik". *Journal Of Sosial Science Educatio*. Vol 1(1):pp 1.
- Savira, Gunawan. 2022. Keefektifan Media Pembelajaran Power Point Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan Dasar*, Vol. 1, No. 45.
- Septyadi, D. B., & Alfiah, S. P. (Eds.). (2021). *White Sand: Kumpulan Artikel Ilmiah Pembelajaran Bahasa Inggris dan Matematika*. Penerbit Lakeisha.
- Sianturi, C. L. (2013). Asesmen Kebutuhan Pengembangan Profesionalisme Guru SMK. *Jurnal Pendidikan Humaniora*, 1(1), 16-24.
- Sigit Vebrianto Susilo, (2020) Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar .
- Simaremare. 2024. "Pengaruh metode demonstrasi terhadap minat belajar siswa pada subtema 1 manfaat tumbuhan bagi kehidupan manusia kelas III SD" *Jurnal Pendidikan Sains dan Agama*. Vol 8 (2): pp 16.
- Slameto. 2015. *Belajar dan Faktor-Faktor Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka.
- Sudjana, C. 2018. Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29. <https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.92>
- Sugiyono. 2017. *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung:Alfabet
- Sugiyono. 2019 *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sujana, and Cong. "Fungsi dan tujuan pendidikan Indonesia". *Jurnal Pendidikan Fisika dan Terapan* Vol 8(1):pp 24-28.
- Sunedar. 2022. "Pengaruh media pembelajaran Wordwall terhadap hasil belajar peserta didik SDN Gekbong 1 Kabupaten Cianjur. *Doctoral Dissertation*. Vol 9(3):pp 17-18.
- Suneki, S. 2023. Meningkatkan Minat Belajar Dengan Menggunakan Media Wordwall Kelas 4 di Sekolah Dasar. *Jurnal Sinektik*. Jakarta : Rineka Cipta
- Suparlan. 2020. "Penerapan pendekatan saintifik dalam pembelajaran Biologi sebagai upaya melatih literasi saintifik". *Journal Of Sosial Science Educatio*. Vol 1(1):pp 1.
- Susanti, Zulfiana. 2018. "Pengaruh penggunaan media video pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VA". *Journal Of Education Learning and Innovation*. Vol 3(1):pp 2.
- Susanto. 2017."Pengaruh penggunaan media wordwall terhadap hasil belajar siswa SD". *Uninus Journal Of Mathematics Education and Scienc*. Vol7(2):pp 105-15.
- Torohman, F. 2020. "Media pembelajaran Wordwall dalam meningkatkan kemampuan mengingat kosa kata bahasa Arab. *Jurnal pendidikan Luar Sekolah*. Vol 4(1):pp 1.

- Umami, M., Nugroho, I. W., & Hidayat, W. N. (2023). Analysis of Effective Strategies in Language Teaching for Students at MI Pulutan Salatiga. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 10(4), 874-884.
- Upana. 2021. "Pengaruh penggunaan game edukasi wordwall terhadap motivasi dan hasil belajar matematika peserta didik". *Unius Journal Of Mathematics Education and Science*. Vol 7 (2):pp 75.
- Viera, V., Luis, F., & Giraldo, D. G. (2019). Kajian Teori. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 2, 13–47.
- Wahyuni. 2020. "Penerapan pendekatan saintifik dalam pembelajaran Biologi sebagai upaya melatih literasi saintifik". *Journal Of Sosial Science Educatio*. Vol 1(1):pp 65.
- Winkel. 2019. " The effect of learning using intractive learning media on student learning outcomes in elementary schools". *International Journal Of Elementary Education*. Vol 7(2):pp 18.