Copyright © 2024 The Author(s)
Didaktika: Jurnal Kependidikan, Vol. 13 No 4 Nopember 2024

Pengaruh Penggunaan Aplikasi Wordwall terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Sekolah Dasar

Azalika Dhea Andini[1], Rahmiati[2]
[1,2]Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, Indonesia

[1]azalikadhea20@gmail.com

Abstrak

Tidak jarang ditemukan permasalahan dalam proses pembelajaran IPAS yaitu proses pembelajaran yang terbilang monoton dan membosankan sehingga membuat peserta didik merasa jenuh dan tidak fokus terhadap pembelajaran. Kurangnya minat peserta didik terhadap pembelajaran IPAS yaitu karena metode dan media pembelajaran yang dilakukan oleh guru terbilang membosankan. Penelitian ini bertujuan untuk melihat apakah *wordwall* dapat mempengaruhi hasil belajar IPAS kelas V. Metode yang Peneliti gunakan adalah metode Kuantitatif Kuasi – Eksperimen (*Quasi Experiment Method*) menggunakan desain *nonequivalent control group design*. Siswa kelas VA dan VB SDN Cempaka Putih Barat 17 Pagi sebagai populasi penelitian. Peneliti menggunakan teknik sampling Jenuh sehingga sampel pada penelitian ini adalah 64 siswa. Nilai *alpha cornbach* sebesar 0,785 > 0.60 yang menunjukkan hasil bahwa uji soal tersebut dapat dikatakan reliabel. Uji Hipotesis, peneliti melakukan uji-t yang menunjukkan hasil signifikansi 0,000 < 0,05 yang berarti bahwa aplikasi ini berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS kelas V.
Kata kunci: Pengaruh, Hasil Belajar, Wordwall.

Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu wadah untuk memfasilitasi seseorang untuk mampu mengeksplor dan mengenali serta menemukan suatu kemampuan yang ada didalam dirinya. Salah satu pendidikan yang diajarkan di sekolah dasar yaitu pendidikan tentang Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). IPAS ini merupakan pelajaran yang sangat penting yang harus diajarkan, terutama bagi anak Sekolah Dasar. IPAS ini membantu peserta didik mengembangkan rasa ingin tau mereka terhadap pengetahuan alam. IPAS juga menyediakan dan memperkenalkan kepada siswa tentang bagaimana alam semesta beserta isi nya ini bekerja, dan membentuk interaksi dengan kehidupan manusia di muka bumi ini. Ilmu yang meningkatkan kemampuan, pemahaman dan pengetahuan siswa terhadap Pengetahuan Alam yang ada di lingkungannya. Penelitian ini menyatakan bahwa IPAS memfokuskan untuk mengembangkan pengetahuan terhadap Pengetahuan alam dan lingkungan kehidupan manusia (Roulina, 2021). Ilmu yang mempelajari fenomena alam melalui pengumpulan bukti, perumusan ide, penetapan prinsip, dan penemuan hukum dengan menerapkan proses ilmiah secara sistematis. Ilmu ini merangkum fakta dan konsep alam melalui kegiatan dalam metode ilmiah (Aris et al., 2022). Mata pelajaran yang berhubungan dengan alam atau organisme hidup lebih mungkin menarik individu dengan kecerdasan naturalis, sehingga meningkatkan kebahagiaan dan antusiasme selama proses belajar IPAS. Penelitian ini menyatakan bahwa IPAS ilmu yang juga mempelajari terkair makhluk hidup bahkan manusia (Zuleni & Marfilinda, 2022). Ilmu yang yang menyelidiki fenomena alam melalui eksperimen dan observasi oleh manusia. Penelitian ini membahas terkait gejala alam yang didapatkan berdasarkan percobaan atau pengamatan yang dilakukan oleh manusia itu sendiri (Ardhani et al., 2021). Menurut (Safira et al., 2020) menyatakan bahwa

ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan kehidupan manusia secara langsung serta mempelajari segala sesuatu yang ada pada alam semesta. Penelitian ini menyatakan bahwa IPAS berkaitan langsung dengan kehidupan manusia selama manusia itu berada di alam semesta. Sesuai beberapa pendapat ahli tersebut, dapat ditarik simpulan bahwasanya IPAS mengacu pada ilmu yang mengkaji terkait makhluk hidup dan tidak hidup yang ada didalam alam semesta serta membahas terkait hubungan antar individu dengan lingkungannya.

Dalam pelaksanaan pembelajarannya, tidak jarang ditemukannya permasalahan dalam proses pembelajaran IPAS ini, salah satunya yaitu proses pembelajaran yang terbilang membosankan dan monoton sehingga menjadikan peserta didik merasa jenuh dan tidak fokus pada pembelajaran. Pada konteks ini, model pembelajaran yang dipergunakan oleh guru diyakini kurang interaktif dan tidak menggunakan media elektronik yang tersedia dengan baik dan benar. IT (*information and technology*) merupakan suatu studi perancangan dan pengembangan sistem informasi berbasis komputer, secara khusus *software* dan *hardware*. Fasilitas yang ditawarkan oleh IT sangat beragam untuk mendukung serta meningkatkan informasi dengn cepat. Guru dapat menggunakan media IT yang tersedia untuk mengelola data masukan ataupun berbagi informasi. Model pembelajaran berbasis IT yang ditawarkan sangat beragam, guru dapat memilih salah satunya untuk digunakan didalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran IPAS tidak terasa membosankan dan meningkatkan focus peserta didik. Penyebab dari kurang minatnya peserta didik terhadap pembelajaran IPAS yaitu karena metode dan media pembelajaran yang dijalankan guru terbilang membosankan. Padahal, penerapan media pembelajaran IPAS ini sangat beragam, seperti pada bahan ajar "alat peredaran darah manusia", guru dapat menggunakan media pembelajaran elektronik untuk dijadikan bahan ajar dalam pembelajaran. Banyak media pembelajaran selain hanya ceramah yang dapat digunakan oleh guru, misalnya aplikasi digital yang tergolong canggih dan baru yaitu Wordwall.

Wordwall adalah aplikasi yang dapat dipergunakan menjadi salah satu media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan. Wordwall ini memiliki banyak tampilan yang menarik dan dapat digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran dengan gratis. (Sari & Yarza, 2021) Wordwall adalah program multifungsi yang berperan sebagai media pembelajaran yang menarik, sumber daya pendidikan, serta alat evaluasi online bagi siswa. Wordwall ini sangat cocok dijadikan media pembelajaran sehari – hari untuk guru. Dengan tampilan yang sistematis, membuat aplikasi ini sangat cocok digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran. (Purnamasari et al., 2020) adalah sumber belajar interaktif sebagai alternatif yang efektif untuk meningkatkan pengalaman belajar, membuatnya lebih menyenangkan dan menarik, serta menghindari kebosanan. Dengan memanfaatkan penggunaan aplikasi ini sebagai media pembelajaran, peserta didik akan menjadi lebih fokus dan interaktif saat pembelajaran. (Aeni et al., 2022) Merupakan aplikasi menarik yang berkaitan dengan program untuk menjadikan aset pembelajaran agar peserta didik tidak merasa jenuh. Aplikasi ini membuat peserta didik lebih tertarik karena memiliki banyak tampilan yang menarik dan banyak macamnya. (Nissa et al., 2021) adalah aplikasi yang membantu siswa memahami konten kursus online dan menyediakan platform yang mudah digunakan untuk menilai hasil belajar mereka. Aplikasi ini dapat dijumpai dimana saja, bahkan ketika pembelajaraan melalui daring pun aplikasi ini tetap dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang meyenangkan. Sesuai pendapat ahli tersebut, dapat ditarik simpulan bahwasanya wordwall mengacu pada aplikasi yang bisa dipergunakan menjadi media pembelajaran berbasis daring dengan berbagai tampilan yang menarik yang bisa dipergunakan guru agar menghasilkan suasana kelas yang interaktif.

Wordwall merupakan aplikasi yang menarik dan tidak jarang guru menggunakan aplikasi ini sebagai media pembelajaran. Seperti aplikasi pada umumnya, Wordwall ini juga memiliki kekurangan serta kelebihan jika kita menggunakannya. Menurut Zalillah & (Alfurqan, 2022) ada

Copyright © 2024 The Author(s)

beberapa kekurangan serta kelebihan yang ditawarkan pada aplikasi ini apabila aplikasi ini digunakan, yaitu : 1) Kekurangan Aplikasi Wordwall seperti a) aplikasi ini tidak memungkinkan apabila dibuat semua bahan ajar, karena ketika menggunakan semua bahan ajar menggunakan aplikasi ini maka suasana pembelajaran dikelas akan menjadi membosankan. b) Membuat bahan ajar menggunakan aplikasi ini bisa menjadi cukup sulit apabila tidak merencanakan dengan cermat bagaimana bahan ajar dan template yang tersedia digunakan dan diselaraskan.

Kelebihan Aplikasi Wordwall : a) Memperluas informasi serta pengetahuan peserta didik melalui metode belajar sambil bermain. b) Merangsang dan menumbuhkan pemikiran, keterampilan, bahasa, karakter dan perilaku baik peserta didik. c) Menciptakan suasana kelas belajar sambil bermain yang menarik serta rasa nyaman dan senang.

Dalam penggunaan aplikasi Wordwall ini, ada beberapa langkah agar pengguna dapat mengakses aplikasi ini, yaitu : 1) Untuk pengujian, buka dan mulai koneksi yang telah pengguna buat dengan memasukkan nama dan klik tombol mulai. 2) Sesuai waktu yang berjalan, jalankan dan selesaikan perintah penyelidikan. 3) Jika pengguna masih menemui banyak kesalahan, pengguna dapat mengklik “mulai lagi” untuk mecoba kembali. 4) Pengguna dapat memeriksa “nilai” yang ditampilkan pada jam. Bagi pendidik, jika ingin melihat rekap nilai peserta didik setelah menyelesaikan games, pendidik dapat menekan tombol “hasil saya”. Ketika pendidik menekan tombol tersebut, nantinya nama dan nilai skor peserta didik akan muncul dengan sendirinya.

Penggunaan aplikasi Wordwall ini memiliki pengaruh yang cukup besar terhadap hasil pembelajaran.

“Penggunaan media pembelajaran Wordwall berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, hal ini dikarenakan media pembelajaran Wordwall mampu mengirim informasi melalui kapasitasnya untuk membuat pembelajaran lebih efektif, menarik, efisien dan menyenangkan sehingga dapat memecahkan masalah dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar” Gandasari & Pramudiani, (2021).

Aplikasi ini dapat dijadikan media pembelajaran yang menarik bagi siswa karena antarmukanya yang visualnya menarik dan menghibur. Pengalaman pendidikan yang menyenangkan dapat meningkatkan prestasi akademik siswa.

Menurut (Hoerudin, 2023) bahwa perubahan perilaku terlihat setelah proses pembelajaran selesai, terutama ketika metodologi pembelajaran yang efektif digunakan. Hasil belajar akan menciptakan perubahan perilakukearah yang lebih baik dengan strategi pembelajaran yang telah dilakukan. Menurut (Nainggolan, Yuni Martha, 2019) menyatakan bahwa hasil dari tindakan yang telah dilakukan, baik secara individu maupun kolektif. Hasil belajar mencakup capaian yang peserta didik terima berdasarkan usaha yang telah dilakukan selama pembelajaran. Hasil yang sudah dicapai oleh peserta didik setelah ia mengikuti kegiatan belajar. Hasil yang didapat selama peserta didik melakukan kegiatan pembelajaran (Sultan et al., 2022). Menurut Rahman, (2021) menyatakan bahwa hasil akhir dari proses belajar individu yang mencakup berbagai aspek seperti pemahaman, pengetahuan, dan perilaku yang telah ditingkatkan atau berubah. Tingkah laku yang dilakukan oleh peserta didik menjadi lebih terarah karena dipelajari disetiap pembelajaran. Ibrahim et al., (2023) mengungkapkan bahwasanya penilaian yang diberikan kepada siswa setelah proses pembelajaran, yang mencakup evaluasi terhadap pengetahuan, sikap, dan keterampilan mereka. Penilaian ini diberikan atas dasar proses pembelajaran yang sudah dijalankan siswa. Berdasarkan pendapat ahli diatas, dapat ditarik simpulan bahwasanya Hasil Belajar merupakan pencapaian yang diterima peserta didik dari proses pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik yang didalamnya mencakup berbagai aspek seperti tingkah laku.

Metode

Metode yang Peneliti gunakan adalah metode Kuantitatif Kuasi – Eksperimen (*Quasi Experiment Method*). Dikutip dari (Setyawanet al., 2019) pendekatan penelitian ini menggunakan desain yang melibatkan kelompok kontrol, tetapi tidak dapat sepenuhnya mengontrol faktor-faktor eksternal yang mungkin memengaruhi pelaksanaan eksperimen. Penelitian ini menggunakan seluruh peserta didik Kelas VA dan VB SDN Cempaka Putih Barat 17 Pagi untuk diambil data. Berdasarkan metode yang diambil, peneliti menggunakan strategi kelompok kontrol nonekuivalen. Mereka memilih desain ini karena adanya pemilihan non-acak untuk kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kedua kelompok tersebut diberikan test namun kedua kelompok mendapat perlakuan yang berbeda, dimana kelompok eksperimen (VA) akan diberikan *Wordwall* sebagai media pembelajaran, dengan rentang waktu penggunaan media yaitu 25 menit, dengan perkelompok maju selama 5 menit sekaligus presentasi dari jawaban mereka. dan kelompok kontrol (VB) menggunakan media *power point* sebagai media pembelajaran. Tujuan Peneliti menggunakan desain penelitian ini dikarenakan Peneliti merasa cocok dengan pola pengambilan data yang akan dilakukan Peneliti.
Metode pengambilan data pada metode ini tidak menggunakan subjek secara acak, Peneliti menggunakan test untuk mencari pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN Cempaka Putih Barat 17 Pagi.

Populasi merupakan keseluruhan dari subjek penelitian (Junaidi & Susanti, 2019). Pada penelitian ini peneliti berfokus kepada siswa kelas VA dan VB SDN Cempaka Putih Barat 17 Pagi sebagai populasi penelitian. a) Populasi target pada penelitian ini yakni semua Siswa kelas V di SDN Cempaka Putih Barat 17 Pagi. b) Populasi terjangkau pada penelitian ini yakni semua Siswa kelas VA dan VB SDN Cempaka Putih Barat 17 Pagi.

Tabel 1 Populasi Siswa

Tempat Penelitian	Kelas	Jumlah Siswa	Keterangan
SDN Cempaka Putih Barat 17 Pagi	VA	32	Kelas Eksperimen
SDN Cempaka Putih Barat 17 Pagi	VB	32	Kelas Kontrol

Teknik pengambilan sampel yang dilakukan oleh peneliti yaitu sampling jenuh. Teknik ini merupakan penentuan sampel bila setiap anggota populasi dipergunakan menjadi sampel Agus Sudarma et al., (2019). Peneliti menggunakan seluruh anggota kelas VA dan VB untuk dijadikan sampel penelitian. Penelitian ini Peneliti menggunakan kelas VA sebagai kelas eksperimen berjumlah siswa 32 sedangkan kelas VB berjumlah siswa 32 sebagai kelas yang kontrol yang tidak diberikan Wordwall sebagai media pembelajaran. Jumlah sampel dari kedua kelas yakni kelas V A dan V B SDN Cempaka Putih Barat adalah 64 siswa.

Hasil belajar sendiri merupakan hasil akhir atau pencapaian yang dilakukan oleh peserta didik selama mereka belajar di sekolah. Hasil belajar adalah ukuran evaluasi belajar, yang dinyatakan dengan kalimat, huruf, atau simbol yang memberi deskripsi tentang hasil yang dicapai oleh masing-masing siswa atau anak selama jangka waktu khusus.

Copyright © 2024 The Author(s)

Hasil belajar pada penelitian ini yakni hasil capaian dari kegiatan pembelajaran yang telah dijalankan peserta didik pada saat proses pembelajaran IPAS kelas V SDN Cempaka Putih Barat 17 Pagi.

Pada penelitian ini data yang dipergunakan Peneliti yaitu *t-test*. Tes ini merupakan tes yang dipergunakan oleh guru ketika proses pembelajaran materi telah selesai dilaksanakan, guna menguji apakah didapati perbedaan yang besar pada dua kelompok yang berbeda Sugiyono, (2019). Tes ini dapat dinilai berhasil apabila nilai peserta didik meningkat setelah dijabarkan materi menggunakan wordwall. Pengujian yang dijalankan pada penelitian ini yakni uji validitas dan reabilitas untuk uji instrumen.

Teknik analisis data penelitian ini dijalankan pada dua kelas sekaligus yakni kelas VA sebagai kelas eksperimen yakni kelas yang menggunakan aplikasi Wordwall dan kelas VB sebagai kelas kontrol yakni kelas yang tidak menggunakan Wordwall pada saat kegiatan pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Kedua kelas tersebut merupakan populasi dari kelas VA dan VB SDN Cempaka Putih Barat 17 Pagi, dengan total peserta didik ada 63 orang. Penelitian ini dilakukan menggunakan uji normalitas serta uji homogenitas. Peneliti menggunakan uji liliefors untuk uji normalitas dan fisher sebagai uji homogenitas.

Hipotesis ini merupakan hasil penelitian secara sementara terhadap rumusan masalah yang telah ditetapkan. Hal tersebut dikarenakan pada hipotesis ini masih menggunakan teori yang relevan, belum berdasarkan pengumpulan data.

H_1 : Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan aplikasi *Wordwall* terhadap hasil belajar IPAS siswa Kelas V SDN Cempaka Putih Barat 17 Pagi.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan aplikasi *Wordwall* terhadap hasil belajar IPAS siswa Kelas V SDN Cempaka Putih Barat 17 Pagi.

Hasil

Uji Normalitas

Uji Normalitas dijalankan guna memahami apakah penyebaran data yang disebarkan terdistribusi normal atau tidak normal. Pengujian Hasil Belajar IPAS yang melibatkan pengunaan post-test ini dilakukan dengan uji kolmogrov karena responden yang digunakan oleh peneliti berjumlah 64 dengan hasil uji sebagai berikut.

Tabel 2 Uji Normalitas

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
KE	.142	32	.098	.963	32	.326
KK	.101	32	.200*	.960	32	.269

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan Tabel 2 menunjukkan bahwasanya kelas Eksperimen dengan n = 32 menunjukkan signifikansi sebesar 0,098 yang mana sudah diatas 0,05 yang berarti sample yang digunakan dikelas ekperimen terdistribusi normal. Untuk kelas kontrol dengan n = 32 menunjukkan signifikansi sebesar 0,200 yang mana sudah diatas 0,05 yang berarti sample yang digunakan pada kelas kontrol tanpa media wordwall juga terdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Sesudah peneliti melakukan Uji Normalitas, langkah selanjutnya yang dilakukan oleh peneliti adalah melakukan uji Homogenitas dengan indikasi data yang diperoleh dari uji Normalitas. Uji Homogenitas ini dilakukan oleh peneliti agar peneliti mengetahui kesamaan homogen antara kedua populasi yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol. Peneliti mempergunakan rumus fisher dalam melakukan uji Homogenitas ini. Hasil yang diperoleh oleh peneliti sebagai berikut.

Tabel 3 Homogenitas Ekperimen

Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
VAR00004	Based on Mean	2.510	5	8	.119
	Based on Median	2.461	5	8	.124
	Based on Median and with adjusted df	2.461	5	3.000	.245
	Based on trimmed mean	2.509	5	8	.119

Berdasarkan Tabel 3 menjelaskan bahwa post-test yang digunakan oleh peneliti bersifat Homogen, karena nilai signifikansi diatas 0,05.

Tabel 4 Homogenitas Kontrol

Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
VAR00005	Based on Mean	1.998	5	23	.117
	Based on Median	1.749	5	23	.163
	Based on Median and with adjusted df	1.749	5	18.558	.173
	Based on trimmed mean	1.979	5	23	.120

Sesuai Hasil Uji Homogenitas yang telah dilakukan, terlihat bahwa kedua kelas sama – sama bernilai signifikasi diatas 0,05 yang artinya post-test yang diberikan peneliti dikedua kelas bersifat Homogen.

Pengujian Hipotesis

Berdasarkan hasil uji prasayarat yang sudah dijalankan peneliti melalui uji normalitas dan uji homogenitas, dapat ditarik simpulan bahwasanya post-test yang diberikan oleh peneliti kepada kedua kelas terdistribusi normal dan homogen sehingga peneliti dapat melanjutkan untuk menjalankan uji-t dengan ketentuan H0 dan H1 maka thitung > ttabel. Uji ini dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui dan memeriksa apakah wordwall berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS dikelas V.

Copyright © 2024 The Author(s)

Tabel 5 T Test Independent sample

Double-click to activate

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
									95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Nilai Siswa	Equal variances assumed	41.587	.000	4.410	62	.000	14.844	3.366	8.116	21.572
	Equal variances not assumed			4.410	36.819	.000	14.844	3.366	8.023	21.664

Berdasarkan tabel 5 dapat ditarik simpulan bahwasanya H0 ditolak karena signifikansi kedua kelas dibawah 0,05, berarti H1 diterima yaitu terdapat pengaruh penggunaan Media wordwall terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V di SDN Cempaka Putih Barat 17 Pagi.

Pembahasan

Penelitian ini dilakukan oleh peneliti menggunakan metode Kuantitatif Kuasi – Eksperimen (*Quasi Experiment Methode*) berupa post-test yang diberikan sebanyak 30 butir soal masing – masing kelas. Penelitian ini menggunakan tiga kelas yaitu kelas VA sebagai kelas ekperimen, Kelas VB sebagai kelas kontrol dan VC sebagai kelas uji validitas. Pada kelas VA yaitu kelas ekperimen, peneliti menggunakan media wordwall sebagai media ajar sedangkan pada kelas VB peneliti tidak menggunakan media wordwall dalam pembelajaran.

Peneliti menyebarkan instrumen soal kepada kelas VC sebanyak 50 butir soal. Setelah peneliti menyebarkan soal tersebut, peneliti melakukan Uji Validitas yang menghasilkan 30 butir soal Valid dan 20 butir soal tidak valid. Sesudah Uji validitas selesai, peneliti melakukan Uji selanjutnya yaitu Uji Reliabilitas melibatkan penggunaan rumus alpha cornbach dengan kesimpulan 30 butir soal yang telah valid tersebut juga terindikasi reliabel. Sehingga ketika semua soal telah dinyatakan valid peneliti melakukan penelitian dengan 30 butir soal yang valid.

Pada kelas VA atau kelas ekperimen peneliti melakukan dua kali pertemuan tatap muka, peserta didik dinilai lebih aktif dan pembelajaran terjadi dua arah karena peserta didik sangat antusias saat media wordwall digunakan, berbeda dengan kelas kontrol yang dinilai peneliti pasif serta kurang aktif. Penggunaan wordwall pada kelas eksperimen ini dilakukan saat penjelasan materi telah berakhir, peneliti memberi kesempatan 5 siswa dari masing – masing kelompok barisan kelas untuk menjadi perwakilan yang akan maju kedepan dengan dibantu teman kelompok untuk menjawab pertanyaan. Peneliti menggunakan template “out of the box”. Berdasarkan hasil post-test yang didapatkan pada kelas ekperimen yaitu rentang nilai tertinggi (maximum) yaitu 93 dengan nilai terendah (minimum) yaitu 70 dan nilai Rata – rata (mean) yaitu 81,53. Sedangkan pada kelas kontrol didapatkan hasil dengan rentang nilai tertinggi (maximum) yaitu 96 dengan nilai terendah (minimum) yaitu 30 dengan Rata – rata nilai yaitu 66,69.

Uji syarat yang dilakukan oleh peneliti pertama kali setelah melakukan penelitian yaitu melakukan uji normalitas menggunakan rumus Uji kolmogrov, uji normalitas ini menunjukkan hasil bahwa kelas ekperimen dan kelas kontrol dengan jumlah peserta didik masing – masing berjumlah 32 menunjukkan hasil normal karena kedua kelas tersebut menunjukkan hasil signifikansi diatas 0,05. Setelah itu, peneliti melakukan Uji Homogenitas terhadap kedua kelas menggunakan rumus fisher yang menunjukkan bahwa kedua populasi kelas bernilai signifikansi melebihi 0,05 yang artinya post – test yang diberikan pada kedua kelas ini bersifat Homogen.

Langkah terakhir yang dilakukan oleh peneliti yaitu melakukan Pengujian Hipotesis melibatkan penggunaan Uji-t. Perhitungan Hipotesis yang dijalankan peneliti menunjukkan bahwa H0 ditolak karena signifikansi kedua kelas dibawah 0,05. Hal tersebut menunjukkan bahwasanya H1 diterima yang berarti menunjukkan bahwa adanya pengaruh media wordwall terhadap pembelajaran IPAS kelas V di SDN Cempaka Putih Barat 17 Pagi.

Berdasarkan hasil penelitian ini, ditemukan bahwa penggunaan media Wordwall memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS kelas V di SDN Cempaka Putih Barat 17 Pagi. Hasil ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang juga menunjukkan efektivitas Wordwall dalam berbagai mata pelajaran dan jenjang pendidikan. Penelitian yang dilakukan oleh Badung dan Dollo (2024) menemukan bahwa penggunaan Wordwall dalam pembelajaran matematika di SMP Negeri 2 Parepare memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa, dengan rata-rata nilai siswa yang meningkat hingga 83,50 dan persentase ketuntasan mencapai 93,70%. Demikian pula, Apriliani et al. (2024) dalam penelitian mereka di SMAN 2 Padang menemukan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan setelah penggunaan Wordwall, dengan hasil uji-t yang menunjukkan nilai signifikansi 0,000 < 0,05, yang mengindikasikan bahwa aplikasi ini secara nyata meningkatkan pemahaman konsep dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Selain itu, penelitian oleh Zulfa et al. (2023) yang mengkaji penggunaan Wordwall dalam pembelajaran PPKn di tingkat Sekolah Dasar, juga menunjukkan hasil yang serupa. Mereka menemukan adanya peningkatan nilai rata-rata siswa dari 65,16 pada pretest menjadi 82,44 pada posttest, dengan hasil uji paired sample test menunjukkan 0,000 < 0,05, yang mengindikasikan adanya pengaruh yang signifikan. Penemuan ini mendukung hasil penelitian ini, di mana penggunaan Wordwall pada kelas eksperimen menunjukkan nilai rata-rata 81,53, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang hanya mencapai 66,69. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall sebagai media ajar mampu meningkatkan aktivitas dan motivasi siswa, sehingga berdampak positif terhadap hasil belajar. Dengan demikian, temuan ini memperkuat bukti bahwa Wordwall merupakan media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa, baik di tingkat sekolah dasar maupun menengah.

Hasil penelitian ini memiliki implikasi signifikan terhadap praktik pembelajaran di sekolah dasar, khususnya dalam pemanfaatan teknologi dalam proses belajar-mengajar. Temuan bahwa penggunaan Wordwall dapat meningkatkan hasil belajar siswa menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis teknologi interaktif perlu lebih diintegrasikan dalam kurikulum. Guru dapat memanfaatkan Wordwall tidak hanya sebagai media evaluasi, tetapi juga sebagai alat untuk meningkatkan keterlibatan siswa melalui permainan edukatif dan kuis interaktif. Dengan demikian, sekolah diharapkan lebih aktif dalam menyediakan pelatihan bagi guru agar dapat mengoptimalkan pemanfaatan media pembelajaran digital. Selain itu, kebijakan pendidikan dapat diarahkan pada pengembangan infrastruktur digital di sekolah-sekolah, sehingga teknologi seperti Wordwall dapat lebih mudah diakses oleh guru dan siswa.

Selain implikasi bagi pembelajaran di kelas, penelitian ini juga berkontribusi terhadap pengembangan model pembelajaran berbasis teknologi di berbagai jenjang pendidikan. Dengan semakin berkembangnya digitalisasi pendidikan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis game seperti Wordwall tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan interaktif. Oleh karena itu, penelitian lanjutan dapat difokuskan pada eksplorasi efektivitas Wordwall dalam berbagai mata pelajaran serta pengaruhnya terhadap aspek lain, seperti motivasi belajar dan keterampilan berpikir kritis siswa. Selain itu, diperlukan kajian lebih lanjut mengenai strategi optimal dalam mengintegrasikan Wordwall dengan metode pembelajaran lain, seperti Project-Based Learning

Copyright © 2024 The Author(s)

(PBL) atau Problem-Based Learning (PjBL), untuk memastikan bahwa teknologi ini dapat memberikan manfaat maksimal dalam pembelajaran.

Kesimpulan

Hasil Uji Coba Insrumen yang telah dijalankan oleh peneliti, didapatkan bahwasanya instrumen soal yang teruji Valid sebanyak 30 butir soal dari total instrumen 50 soal post-test, sedangkan untuk Uji Reliabilitas menunjukkan bahwa 30 butir soal tersebut memperoleh nilai alpha cornbach sebesar

0,785 > 0.60 yang menunjukkan hasil bahwa uji soal tersebut dapat dikatakan reliabel.

Hasil Persyaratan Analisis yang sudah dijalankan oleh peneliti, didapatkan hasil bahwa Uji Normalitas yang dilakukan dikelas Ekperimen memiliki nilai signifikansi sebesar 0.098 dan kelas kontrol sebesar 0.200 yang menunjukkan bahwasanya hasil post-test kedua kelas terdistribusi normal. Untuk Uji Homogenitas didapatkan hasil bahwa kedua kelas terdistribusi Homogen karena signifikansi sudah diatas 0,05. Sedangkan, untuk Uji Hipotesis, peneliti melakukan uji-t yang menunjukkan hasil signifikansi 0,000 < 0,05 yang berarti bahwa aplikasi ini berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS kelas V. Terdapat pengaruh yang signifikan media wordwall terhadap hasil belajar.

References

Aeni, A. N., Djuanda, D., Maulana, M., Nursaadah, R., & Sopian, S. B. P. (2022). *Pengembangan Aplikasi Games Edukatif Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Mater Pendidikan Agama Islam Bagi Siswa* Sd. Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 11(6), 1835. https://doi.org/10.33578/jpfkip.v11i6.9313

Agus Sudarma, K., Gusti Ayu Purnamawati, I., Studi, P. S., & Jurusan Ekonomi dan Akuntansi, A. (2019). *Pengaruh Persepsi Karyawan Mengenai Budaya Kejujuran Dan Whistleblowing System Dalam Pencegahan Fraud Pada Pt. Bpr Nusamba Kubutambahan.* Jurnal Ilmiah Mahasiswa Akuntansi) Universitas Pendidikan Ganesha, 10(3), 2614–1930.

Apriliani, W., Kustati, M., Amelia, R., & Gusmirawati, G. (2024). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Peserta Didik di SMAN 2 Padang. Journal on Teacher Education.

Ardhani, A. D., Ilhamdi, M. L., & Istiningsih, S. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pelajaran IPA*. Jurnal Pijar Mipa, 16(2), 170–175. https://doi.org/10.29303/jpm.v16i2.2446

Arimbawa, I. G. P. A. (2021). *Penerapan Wordwall Game Quis berpadukan Classroom untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Biologi.* Indonesian Journal of Educational Development, 2(2), 324–332. https://doi.org/10.5281/zenodo.5244716

Aris, I. E., &, & Afina, F. (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Kognitif Ipa Materi Siklus Air Pada Siswa Kelas V Sd Negeri Kebanyakan Kota Serang.* Jurnal Primagraha, 3(1), 1–14.

Badung, R., & Dollo, A. (2024). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kota Parepare. Tautologi: Journal of Mathematics Education.

Basus, A. S. (2022). *Pengaruh penggunaan aplikasi wordwall terhadap hasil belajar siswa pada materi trigonometri kelas 10 di MAPK WADI SOFI*. *8.5.2017*, 2003–2005. www.aging-us.com

Festiawan, R. (2020). *Belajar dan pendekatan pembelajaran*. Universitas Jenderal Soedirman, 1–17.

Gandasari, P., & Pramudiani, P. (2021). *Pengaruh Aplikasi Wordwall terhadap Motivasi Belajar*

IPA Siswa di Sekolah Dasar. Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan, 3(6), 3689–3696. https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1079

Hoerudin, C. W. (2023). *Pengaruh Metode Demonstrasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 5 B.* Jurnal Ilmu Pendidikan (ILPEN), 2(1), 52–64

Ibrahim, F., Hendrawan, B., & Sunanih, S. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran PACAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. *JLEB:* Journal of Law, Education and Business, 1(2), 102–108. https://doi.org/10.57235/jleb.v1i2.1192

Junaidi, R., & Susanti, F. (2019). *Pengaruh ke Gaya Kepemimpinan dan Budaya Organisasi Terhadap Kinerja Pegawai pada UPTD Baltekkomdik Dinas Pendidikan Sumatra Barat*. Journal Ekonomi, 2(1), 1–23.

Kemendikbud. (2022). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) SD-SMA. Merdeka Mengajar. https://guru.kemdikbud.go.id/kurikulum/referensi- penerapan/capaian-pembelajaran/sd-sma/ilmu-pengetahuan-alam-dan-sosial- ipas/

Nainggolan, Yuni Martha, D. (2019). Pengaruh Sikap Kasih Sayang Guru Terhadap Perilaku Siswa Berbudi Pekerti Dan Hasil Belajar Siswa Di SMA Perintis 2 Bandar Lampung. Jurnal Penelitian Pendidikan. https://media.neliti.com/media/publications/249244-none-837c3dfb.pdf

Nissa, Siti Faizatun dan Renoningtyas, N. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar. Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan, 3(5), 2854–2860. https://jurnal.arkainstitute.co.id/index.php/educenter/index

Parwati, N. N. (2019). Belajar dan Pembelajaran. PT. Rajagrafindo Persada.

Purnamasari, S., Rahmanita, F., Soffiatun, S., Kurniawan, W., & Afriliani, F. (2020). Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Word Wall. Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 1(1), 177–180.

Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. Merdeka Belajar, November, 289–302.

Rosita, E., Hidayat, W., & Yuliani, W. (2021). Uji Validitas Dan Reliabilitas Kuesioner Perilaku Prososial. FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan), 4(4), 279. https://doi.org/10.22460/fokus.v4i4.7413

Roulina, P. E. (2021). Pengembangan Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed, 11(2), 170. https://doi.org/10.24114/esjpgsd.v11i2.28865

Rusdyani, D., & Reinita, R. (2023). Pengaruh Model Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar (JIPPSD), 7(2), 274–285. http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jippsd/indexDOI:https://doi.org/10.24036/ jippsd.v7i2

Safira, C. A., Setyawan, A., & Citrawati, T. (2020). Identifikasi Permasalahan Pembelajaran IPA Pada Siswa Kelas III SDN Buluh 3 Socah. Jurnal Pendidikan MIPA, 10(1), 23–29.

Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan Wordwall Pada Pembelajaran Ipa Bagi Guru-Guru Sdit Al-Kahfi. SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan, 4(2), 195. https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i2.4112

Setyawan, A. A., Kemampuan, M., Dan, P., Matematis, K., Sekolah, S., & Atas, M. (2019). Andoko Ageng Setyawan, Penerapan Model Pembelajaran Connecting-Organizing-Reflecting-Extending (Core) Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Dan Koneksi Matematis Siswa Sekolah Menengah Atas Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu.

Somayana, W. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Metode PAKEM. Jurnal

Copyright © 2024 The Author(s)

Pendidikan Indonesia, 1(3), 350–361. https://doi.org/10.36418/japendi.v1i3.33

Sugiyono. (2019). Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif.

Sultan, U. I. N., Muhammad, A., Samarinda, I., Sultan, U. I. N., Muhammad, A., & Samarinda, I. (2022). Materi Pecahan Melalui Model Problem Based Learning Kelas V Mi Nuruddin I. Peningkatan Hasil Belajar Matematika, 20(x), 15.

Susilowati, D. (2023). Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik Melalui Implementasi Metode Eksperimen Pada Mata Pelajaran Ipas. Jurnal Ilmiah Kependidikan, 17(1), 186–196. https://doi.org/10.30595/jkp.v17i1.16091

Usmadi, U. (2020). Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas). Inovasi Pendidikan, 7(1), 50–62. https://doi.org/10.31869/ip.v7i1.2281

Zalillah, D., & Alfurqan, A. (2022). Penggunaan Game Interaktif Wordwall dalam Evaluasi Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 17 Gurun Laweh Padang. Manazhim, 4(2), 491–504. https://doi.org/10.36088/manazhim.v4i2.1996

Zuleni, E., & Marfilinda, R. (2022). Pengaruh Motivasi Terhadap Pemahaman Konsep Ilmu Pengetahuan Alam Siswa. Educativo: Jurnal Pendidikan, 1(1), 244–250. https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.34

Zulfa, E., Roshayanti, F., & Purnamasari, I. (2023). PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI WORDWALL PADA PEMBELAJARAN PPKN TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR. Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang.

---Halaman ini sengaja dikosongkan---