

## PENGUNAAN *WORDWALL* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPAS DI SEKOLAH DASAR

Riyadi Saputra<sup>1)</sup>, Wiwik Okta Susilawati<sup>2)</sup>, Sandra Febriyaningrum<sup>3)</sup>  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan , Universitas Dharmas Indonesia  
email: <sup>1)</sup>[riyadisaputra045@gmail.com](mailto:riyadisaputra045@gmail.com), <sup>2)</sup>[wiwikoktasusilawati@undhari.ac.id](mailto:wiwikoktasusilawati@undhari.ac.id) ,  
<sup>3)</sup>[ningrumsandra25@gmail.com](mailto:ningrumsandra25@gmail.com)

---

### *Abstract*

*The background of this study is the low student motivation and learning outcomes due to the lack of variation in media used during the learning process. This study aims to determine the effect of using the interactive learning media Wordwall on students' learning outcomes in the subject of Natural and Social Sciences (IPAS) for Grade IV at SDN 02 Koto Salak. Wordwall, as an interactive digital media, is considered capable of creating an engaging and enjoyable learning atmosphere for students. The method used in this study is quantitative with a quasi-experimental design. The research sample consisted of two classes: the experimental class, which used Wordwall, and the control class, which used conventional methods. Data were obtained through pre-tests and post-tests to measure improvements in learning outcomes. Data analysis using the t-test showed a significant difference between the experimental and control classes. The results of the study proved that the use of Wordwall had a positive effect on students' learning outcomes.*

**Keywords:** *Wordwall Usage, Learning Outcomes, Cognitive, IPAS, Elementary School.*

### *Abstrak*

Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa akibat kurangnya variasi media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan alam dan Sosial (IPAS) kelas IV SDN 02 Koto Salak. *Wordwall*, sebagai media digital interaktif, dianggap mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan bagi siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan *desain quansi experimental*. Sampel penelitian terdiri dari dua kelas yaitu kelas eksperimen yang menggunakan *Wordwall* dan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Data diperoleh melalui tes pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan hasil belajar. Analisis data menggunakan uji-t menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil penelitian membuktikan bahwa penggunaan *Wordwall* berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa.

**Kata Kunci:** *Penggunaan Wordwall, Hasil Belajar, Kognitif, IPAS, Sekolah Dasar.*

## **A. Pendahuluan**

Pendidikan adalah suatu bagian dari setiap orang untuk menemukan hal hal yang baru dan menjadikan manusia lebih bermanfaat dan berkembang yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Perkembangan ilmu pengetahuan saat ini, menurut adanya kualitas pendidikan yang lebih baik, terutama dijenjang pendidikan sekolah dasar di mana awal proses penambahan ilmu pengetahuan dari bimbingan seorang pendidik untuk memberikan sebuah pembelajaran bermakna bagi peserta didik (Susilawati et al., 2024)

Berdasarkan hasil observasi pada kelas IV di SDN 02 Koto Salak dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran IPAS dapat dilihat bahwa peserta didik kurang termotivasi dalam pembelajaran. IPAS merupakan pembelajaran yang kurang dipahami oleh peserta didik khususnya pada materi gaya yang ada di sekitar. Terdapat beberapa masalah yaitu Masih banyak siswa yang kurang memahami materi, rasa bosan dan kurang bersemangat yang terus menerus di rasakan oleh siswa yang akan membuat siswa kehilangan motivasi dan semangat belajar, siswa merasa bosan karena pembelajaran tidak bervariasi dan guru belum menggunakan media pembelajaran yang bervariasi.

Kondisi ini yang akan menyebabkan pada hasil belajar siswa, semangat belajar merupakan salah satu aspek yang mempengaruhi hasil belajar karena adanya dorongan yang timbul untuk melakukan perubahan. Rendahnya hasil belajar siswa kelas IV di SDN 02 Koto Salak menjadi permasalahan utama. Media pembelajaran adalah alat atau bahan yang digunakan untuk membantu peserta didik memahami dan menguasai materi pelajaran. Sehingga dapat memfasilitasi peserta didik untuk mencapai sasaran dan tujuan pembelajaran. Media

pembelajaran memiliki beberapa manfaat antaranya, meningkatkan keterlibatan siswa, meningkatkan pemahaman konsep, meningkatkan daya ingat, mendorong pembelajaran kolaboratif, membantu guru menjelaskan materi, membantu peserta didik mengingat dan mengungkapkan kembali materi pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan seperangkat bahan untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang disusun secara sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dan berisi aktifitas peserta didik beserta materi yang dipelajarinya (M. Anggrayni et al., 2023)

Media pembelajaran interaktif *Wordwall* menjadi alternatif solusi yang menarik untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan menguji eektivitas penggunaan *Wordwall* dalam pembelajaran IPAS. (Sari & Yarza 2021) menjelaskan bahwa *Wordwall* adalah sebuah aplikasi yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran, sumber belajar, atau alat yang menarik bagi siswa. *Wordwall* dapat dijadikan solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran. Berdasarkan permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran, yang dapat membantu peserta didik dalam menyelesaikan permasalahan tersebut adalah dengan penggunaan *Wordwall* dalam proses pembelajaran.

IPAS merupakan salah satu mata pelajaran di Sekolah Dasar pada Kurikulum Merdeka. Ilmu Prngetahuan Alam dan Sosial adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati dialam semesta serta interaksinya dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang

berinteraksi dengan lingkungannya (Estuhono et al., 2024).

Ilmu Pengetahuan Sosial dan Alam (IPAS) merupakan salah satu muatan pelajaran pendidikan yang berupaya untuk mengembangkan pemahaman siswa tentang bagaimana interaksi manusia sebagai individu dan kelompok hidup bersama dengan lingkungannya baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosial dan alam. Melalui mata pelajaran pengetahuan sosial siswa diarahkan, dibimbing, dan dibantu untuk menjadi warga negara Indonesia dan warga dunia yang baik. erjadi sehari-hari. IPAS bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan untuk mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan di masyarakat dan lingkungannya. (Yeti Raudah et al., 2020)

Media pembelajaran mempunyai pengaruh yang besar yaitu dapat membantu guru dalam menjelaskan pelajaran, membuat peserta didik memahami materi yang dipelajari, pembelajaran menjadi menarik, dan membuat suasana belajar menjadi asik. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai sangat berpengaruh pada proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang untuk menyampaikan materi pembelajaran di dalam proses pembelajaran ( Darniyanti, et al., 2021)

Media pembelajaran merupakan sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan informasi tentang pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran. media pembelajaran adalah berbagai jenis komponen yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar. Manfaat media pembelajaran yaitu dapat membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan sehingga akan menumbuhkan dalam menyampaikan materi sehingga akan mudah untuk dimengerti peserta didik, dan membuat

peserta didik aktif sehingga tidak mudah bosan (Susilawati et al., 2024).

## **B. Metode Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan desain kuasi eksperimen. Menurut Sugiyono (2018) pendekatan kuantitatif adalah penelitian yang berlandaskan pada filsafat *positivisme* untuk penelitian populasi atau sampel secara random dengan pengumpulan data, menggunakan instrumen, analisis data bersifat statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang diterapkan.

Desain penelitian “*Quasi Experimental Desain*” dapat digunakan dalam penelitian untuk melihat ada tidaknya perbedaan hasil belajar permulaan sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan media *Wordwall* dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan media *Wordwall*. Desain ini memerlukan dua kelompok subyek yang dipilih secara acak dan masing-masing kelompok diberi tes sebanyak 2 kali, karena bertujuan untuk mencari pengaruh. Dengan adanya yang berbeda di dua kelas, maka terlihat perbedaan hasil belajar pada ranah kognitif.

Menurut Sugiyono (2020) populasi adalah keseluruhan elemen yang akan menjadi wilayah generalisasi. Elemen populasi adalah keseluruhan subjek yang akan diteliti. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN 02 Koto Salak yang terdiri dari dua kelas. menurut Sugiyono (2020) sampel adalah bagian dari keseluruhan yang dimiliki oleh populasi kelas IV/A digunakan sebagai kelas eksperimen yang terdiri dari 18 siswa dan kelas IV/B sebagai kelas kontrol yang terdiri dari 19 siswa. Pengambilan sampel dalam penelitian dilakukan secara *sampling purposive*.

*Sampling purposive* merupakan teknik penentuan sampel dengan

memperhatikan pertimbangan. Peneliti menggunakan teknik sampling ini dikarenakan peneliti sudah melakukan kegiatan observasi pada kelas IV/A dan IV/B. Sampel yang akan digunakan yaitu kelas IV/A dengan jumlah 18 siswa dan kelas IV/B dengan jumlah 19 siswa.

Menurut Sugiyono (2019) instrumen penelitian adalah suatu media yang dipergunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian. Instrumen mempunyai peranan yang sangat penting dalam penelitian, karena instrumen merupakan alat ukur yang akan memberikan informasi tentang apa yang akan diteliti. Teknik yang digunakan untuk menganalisis data yaitu dengan menggunakan uji normalitas dan uji hipotesis *uji-t*

#### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas untuk mendapatkan data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Uji normalitas yang akan digunakan untuk mengetahui apakah data yang peneliti pilih normal atau tidak. Uji normalitas menggunakan SPSS 29 menggunakan tes Shapiro wilk kriterianya ialah jika signifikansi hasil hitungan lebih besar dari 0,05 maka dapat dikatakan bahwa data berdistribusi normal. Berdasarkan pada tes Shapiro wilk yang diuji sebagai berikut.

$H_0$  Data Distribusi Tidak Normal

$H_a$  Data Distribusi Normal

Cara mengetahui signifikansi (sig) adalah dengan memperhatikan angka dalam kolom signifikansi (sig) kriteria uji normalitas sebagai berikut.

- a. Menetapkan taraf signifikansi (sig) yang diperoleh  $\alpha = 0,05$
- b. Membandingkan dengan taraf signifikansi (sig) yang diperoleh  $\alpha$
- c. Apabila signifikansi (sig) yang diperoleh  $\alpha$  maka data berdistribusi normal

- d. Apabila signifikansi (sig) yang diperoleh  $\alpha$  maka data tidak berdistribusi normal

#### 2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis adalah uji yang dikerjakan untuk mencari kebenaran suatu hipotesis yang dibuat oleh peneliti. Peneliti menerapkan uji beda sampel yang independen *uji-t* atau (*Independent Samples T-Test*). Analisis dengan metode ini bertujuan untuk membandingkan dua rata-rata dua grup yang tidak berhubungan atau untuk memadankan rata-rata dari perbedaan dua kelompok yaitu hasil belajar pada kelompok eksperimen yang mendapat perlakuan khusus pembelajaran.

Pada penelitian ini menggunakan bantuan program statistika SPSS 29 untuk mendapatkan hasil skor *uji-t* (*Independent Samples T-Test*). Pelaksanaan pengujian hipotesis memakai *uji-t* sampel independen dengan dua arah, derajat kesalahan 5% (0,05).

1. Jika nilai *Sig.* (2-tailed)  $> 0,005$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak, yang berarti tidak ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.
2. Jika nilai *Sig.* (2-tailed)  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yang berarti terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

### C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil analisis berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti disimpulkan bahwa guru belum menggunakan media interaktif wordwall dalam proses pembelajaran pada materi gaya disekitar kita kepada siswa. Hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa masih kurang penggunaan media pembelajaran yang mendukung merdeka belajar. Berdasarkan fakta tersebut peneliti

menyimpulkan bahwa perlu penggunaan media yang dapat membantu proses pembelajaran kurikulum merdeka dengan cara menggunakan media pembelajaran interaktif *wordwall*.

Hasil analisis terhadap karakteristik siswa yang telah dilakukan pada pengamatan tersebut siswa akan lebih antusias dan aktif dengan menggunakan media pembelajaran. Hal ini dapat dilihat pada lembar observasi dimana siswa sangat tertarik dengan media atau alat peraga dalam pembelajaran. Maka dari itu peneliti menyimpulkan bahwa perlu menggunakan sebuah media pembelajaran yang dapat menarik minat dan semangat siswa dalam pembelajaran sehingga diharapkan dengan adanya media tersebut siswa dapat meningkatkan hasil belajarnya secara menyeluruh.

Analisis materi dilakukan pada materi gaya disekitar kita. Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan sebelumnya terdapat fakta bahwa pada materi tersebut, guru belum menggunakan media pembelajaran sehingga masih lemahnya pemahaman bagi siswa tentang materi ini. Oleh karena itu, peneliti perlu menggunakan suatu media pembelajaran interaktif *wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar siswa terutama pada materi gaya disekitar kita.

Pada penelitian ini terdapat dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang terdiri dari 18 siswa dan kelas kontrol yang terdiri dari 19 siswa. Pada pembelajaran IPAS kelas eksperimen menggunakan *Wordwall*, sedangkan pada kelas kontrol tidak menggunakan *Wordwall* dalam proses pembelajaran. Dalam penelitian kelas eksperimen dikelas IV/A pada tanggal 14-17 April 2025, sebelum dilakukan *treatment* (perlakuan), terlebih dahulu siswa diberikan pretest.

Selanjutnya, siswa diberikan *treatment* (perlakuan) menggunakan *Wordwall*. Setelah diberikan *treatment*

(perlakuan), siswa diberikan soal posttest untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPAS pada kelas IV SDN 02 Koto Salak, sedangkan kelas kontrol peneliti melakukan penelitian di kelas IV/B pada tanggal 14-17 April 2025, langkah pertama peneliti memberikan soal Pre-test, selanjutnya pembelajaran menggunakan metode ceramah tanpa menggunakan *Wordwall*, pada hari keempat peneliti memberikan Post-test kepada siswa tersebut.

Hasil analisis statistik menunjukkan bahwa rata-rata nilai post-test siswa di kelas eksperimen lebih tinggi di bandingkan kelas kontrol. Hasil uji-t menghasilkan nilai signifikan  $0,001 < 0,05$  yang berarti terdapat pengaruh signifikan penggunaan *Wordwall* terhadap hasil belajar. Penggunaan 12 fitur dalam *Wordwall* terbukti meningkatkan keterlibatan siswa dan pemahaman materi gaya dalam IPAS. Hal ini mendukung teori bahwa media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan daya tarik dan efektivitas siswa dalam proses pembelajaran.

Tabel 1. Deskriptif statistik pre-test siswa

	Eksperimen	Kontrol
N	18	19
$\sum x$	1128,00	1308,00
X	63	69
Xmin	36	52
Xmax	80	88

Tabel 2. Deskriptif statistik post-test siswa

	Eksperimen	Kontrol
N	18	19
$\sum x$	1460,00	1382,00
X	82	74
Xmin	72	60
Xmax	96	85

Berdasarkan analisis data kelas eksperimen pretest dan posttest siswa diperoleh nilai rata-rata pre-test 63 dan nilai post-test 82. Sedangkan untuk analisis data kelas kontrol pre-test 69 dan post-test mendapatkan nilai 74.

Berdasarkan nilai rata-rata dari dua kelas ini terlihat bahwa nilai rata-rata post-test eksperimen lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata post-test kelas kontrol.

Instrumen yang akan digunakan pada penelitian ini dengan menggunakan test hasil belajar (*pretest* dan *posttest*) dan lembar observasi.

1) Uji validitas

Uji validitas dengan penelitian ini menggunakan SPSS 29 dengan kriteria sebagai berikut.

Tabel 3. Klasifikasi validitas soal

Validitas	Klasifikasi
$0,80 \leq r_{xy} \leq 1,00$	Sangat tinggi
$0,60 \leq r_{xy} \leq 0,80$	Tinggi
$0,40 \leq r_{xy} \leq 0,60$	Cukup
$0,20 \leq r_{xy} \leq 0,40$	Rendah
$r \leq 0,20$	Sangat rendah

Keterangan:

$r_{xy}$  =Koefisien Korelasi antara validasi x dan y

x = Skor-skor tiap butir soal

y = Skor total tiap siswa uji coba

2) Uji Reliabilitas

Sugiyono (2018) berpendapat bahwa R Reliabilitas adalah serangkaian pengukuran atau seperangkat alat ukur yang mempunyai konsistensi bila pengukuran yang dilakukan dengan menggunakan alat ukur dapat dilakukan secara berulang.

Tabel 4. Klasifikasi reliabilitas soal

Reliabilitas	Klasifikasi
$r_{11} < 0,20$	Sangat rendah
$0,20 < r_{11} \leq 0,40$	Rendah
$0,40 < r_{11} < 0,70$	Sedang
$0,70 < r_{11} \leq 0,90$	Tinggi
$0,90 < r_{11} \leq 1,00$	Sangat tinggi

3) Uji kesukaran

Bilangan yang menyatakan sukar dan mudahnya suatu soal disebut dengan indeks kesukaran. Indeks kesukaran tersebut menyatakan taraf kesukaran soal. Dalam penelitian ini menggunakan SPSS 29 dengan kriteria sebagai berikut.

Tabel 5. Klasifikasi kesukaran soal

Kesukaran	Klasifikasi
$TK < 0,30$	Sukar
$0,30 \leq TK \leq 0,70$	Sedang
$0,71 < TK < 1,00$	Mudah

4) Uji Daya Pembeda

Uji daya pembeda adalah suatu teknik yang digunakan untuk mengetahui suatu instrumen penelitian dalam membedakan kemampuan peserta didik. Daya pembeda dalam penelitian ini menggunakan SPSS 29 dengan klasifikasi sebagai berikut.

Tabel 6. Klasifikasi daya pembeda soal

Daya beda	Klasifikasi
$DP \leq 0,40$	Sangat baik
$0,30 \leq DP < 0,40$	Cukup
$0,20 \leq DP < 0,30$	Minim
$DP < 0,20$	Buruk

Teknik pengumpulan data menggunakan tes pre-test dan post-test untuk mengukur hasil belajar kognitif. Data analisis menggunakan uji-t (*independent samples t-test*). Analisis data dilakukan untuk pengujian hipotesis meliputi data sebelum diberikan sebuah tindakan, setelah diberikan tindakan dan peningkatan pengetahuan kognif peserta didik. Data sebelum diberi tindakan berupa pretest, sedangkan setelah diberi tindakan berupa posttest.

Sebelum melakukan uji hipotesis, salah satu asumsi yang harus dipenuhi agar parametrik dapat digunakan dalam penelitian adalah data harus mengikuti sebaran normal. Maka, dilakukan uji hipotesis data. Pengujian data dapat dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh pada hasil penelitian berada pada sebaran normal atau tidak.

Setelah data berdistribusi normal maka dapat dilakukan uji hipotesis.

**a. Uji Normalitas**

Dengan bantuan program SPSS 29 Bahwa signifikansi yang diperoleh data pretest eksperimen yaitu  $0,167 > 0,05$  dan signifikansi yang diperoleh data posttest eksperimen yaitu  $0,227 > 0,05$ . Sedangkan data pretest kontrol yaitu  $0,652 > 0,05$  dan signifikansi yang diperoleh data posttest kontrol yaitu  $0,183 > 0,05$  artinya data pretest-poesttest kelas eksperimen dan kontrol siswa kelas IV/A dan IV/B SDN 02 Koto Salak berdistribusi normal.

**b. Uji Hipotesis**

Dari *uji-t (Independent Samples T-Test)* yaitu  $0,001 < 0,05$  artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Maka dapat disimpulkan dari kelas eksperimen dan kelas kontrol, bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol terdapat pengaruh. Kelas eksperimen terdapat pengaruh penggunaan *Wordwall* dalam pembelajaran IPAS pada kelas IV di SDN 02 Koto Salak.

Setelah dilakukan penelitian dikelas IV/A sebagai kelas eksperimen diperoleh data pretest dan posttest. Data pretest dapat di lihat ditabel 4.1 dengan nilai rata-rata 63 dan data posttest nilai rata-rata sebesar 82. Selanjutnya, sedangkan kelas IV /B sebagai kelas kontrol mendapatkan nilai rata-rata 69 pretest dan posttest dengan nilai rata-rata 74. Data pretest dan posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol yang diperoleh diuji normalitasnya. Hasil uji normalitas data pretest dan posttest kelas eksperimen memperoleh signifikansi  $0,167 > 0,05$  dan  $0,227 > 0,05$  artinya, data pretest dan posttest kelas eksperimen berdistribusi normal. Sedangkan uji normalitas pretest dan posttest di kelas kontrol memperoleh signifikansi  $0,652 > 0,05$  dan  $0,183 > 0,05$  artinya, data pretest dan posttest berdistribusi normal.

Setelah data berdistribusi normal, selanjutnya dilakukan uji hipotesis

dengan *uji-t (Independent Samples T-Test)*. Pada kelas eksperimen bahwa signifikansi diperoleh yaitu  $0,001 < 0,05$  artinya terdapat pengaruh hasil belajar dengan penggunaan *Wordwall* dalam pembelajaran IPAS pada kelas IV di SDN 02 Koto Salak. Sedangkan pada kelas kontrol memperoleh signifikansi yaitu  $0,001 < 0,05$  artinya terdapat pengaruh pada pembelajaran metode ceramah terhadap hasil belajar siswa.

Sebelum diberikan *treatment* (perlakuan) dikelas eksperimen, siswa diberikan soal pretest sehingga hasil *treatment* (perlakuan) dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum dan setelah diberikan *treatment* (perlakuan). Tes ini sebagai langkah awal pada proses penelitian eksperimen ini. Nilai pretest adalah nilai sebelum siswa diberikan *treatment* (perlakuan) menggunakan *Wordwall*, sedangkan tes awal kelas kontrol juga menggunakan pretest.

Selanjutnya, melakukan *treatment* (perlakuan) di kelas eksperimen pada jam pertama pembelajaran di kelas IV/A peneliti membagi 4 kelompok kepada siswa. Peneliti menggunakan *Wordwall treatment* (perlakuan) diberikan sebanyak empat kali pertemuan pada pembelajaran IPAS materi gaya disekitar. Peneliti sudah mempersiapkan modul dan soal evaluasi melalui *wordwall* dengan 12 fitur yang berbeda-beda yang dapat menarik minat siswa dalam pembelajaran dikelas. Setiap kelompok membawa satu *smartphone* untuk mengerjakan soal evaluasi yang diberikan. Siswa mengalami proses pembelajaran dengan terlibat secara aktif .

Selanjutnya, peneliti melakukan metode ceramah kelas kelas kontrol pada jam kedua pembelajaran di kelas IV/B. Siswa hanya menggunakan buku ajar saja saat pembelajaran IPAS materi gaya disekitar. Langkah terakhir pada

penelitian ini adalah memberikan posttest. Posttest ini dilakukan setelah siswa diberikan *tratment* (perlakuan) posttest ini dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan wordwall dalam pembelajaran, nilai posttest adalah nilai setelah siswa diberikan *treatment* (perlakuan) menggunakan media *Wordwall* dan metode ceramah dikelas kontrol.

Penggunaan *Wordwall* memberikan dampak yang positif bagi siswa serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran. Secara teoritis, peningkatan hasil belajar melalui penggunaan *Wordwall* dapat dijelaskan melalui teori konstruktivisme, yang menyatakan bahwa siswa membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman belajar yang aktif. *Wordwall* menyediakan lingkungan belajar yang memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran, sehingga memperkuat pemahaman konsep dan meningkatkan retensi informasi.

Selain itu, penggunaan *Wordwall* juga sejalan dengan teori motivasi ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction) yang dikembangkan oleh Keller. *Wordwall* mampu menarik perhatian siswa melalui tampilan visual yang menarik (Attention), menyajikan materi yang relevan dengan kebutuhan siswa (Relevance), memberikan kesempatan kepada siswa untuk merasakan keberhasilan (Confidence), dan memberikan kepuasan melalui umpan balik langsung (Satisfaction). Dengan penggunaan *Wordwall* siswa lebih berani menyampaikan pendapatnya serta mampu bekerja sama ataupun secara individu saat proses pembelajaran (Nurul Fadillah et., al 2025).

(Ihfanti Fidya et., al 2021) menyatakan bahwa dengan menggunakan *Wordwall* dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar serta mampu

memunculkan rasa minat dan motivasi belajar siswa dengan ketertarikan terhadap *Wordwall*. *Wordwall* dapat memberikan dampak yang positif terhadap guru dalam kegiatan pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Dengan menggunakan *Wordwall* dikelas eksperimen dapat membuat siswa lebih semangat, menyenangkan dalam proses pembelajaran serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan menggunakan *Wordwall* memberikan dampak yang positif terhadap siswa. *Wordwall* sangat bagus diterapkan di pembelajaran IPAS materi gaya disekitar.

#### **D. SIMPULAN**

Terdapat pengaruh positif dan signifikan penggunaan *Wordwall* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV di SDN 02 Koto Salak. Hal ini terbukti dengan hasil nilai posttest eksperimen lebih unggul dibandingkan dengan hasil posttest kelas kontrol yang tanpa menggunakan media dalam pembelajaran. Siswa lebih berani menyampaikan pendapatnya baik didepan kelas maupun saat berdiskusi bersama teman kelompoknya, serta mengembangkan kerja sama antar individu sehingga muncul pemahaman terhadap materi pada pembelajaran. Sebaliknya siswa kelas kontrol cenderung pasif saat menyuarakan pendapatnya saat proses pembelajaran. *Wordwall* dapat dijadikan sebagai media pembelajaran interaktif yang menyenangkan dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Balaka, M. Y. (2022). Metode penelitian Kuantitatif. In *Metodologi Penelitian Pendidikan Kualitatif* (Vol. 1).

- Darniyanti, Y., Efriani, N., & Susilawati, W. O. (2021). Pengembangan Media Komik Penerapan Sila Pancasila PPKn Kelas 3 Di Sekolah Dasar Kabupaten Dharmasraya. *Jurnal Pendidikan*, 30(3), 455. <https://doi.org/10.32585/jp.v30i3.1789>
- Estuhono, E., Anggrayni, M., & Sukmawati, S. (2024). Game Interaktif Wordwall Pada Materi Perkembangbiakan Tumbuhan Untuk Mendukung Merdeka Belajar Siswa Sd. *Jurnal Muara Pendidikan*, 9(1), 95–101. <https://doi.org/10.52060/mp.v9i1.1415>
- Fadilah, N., & Kuswandi, I. (2025). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF WORDWALL*. 12, 56–66.
- Fidya, I., Romdanih, & Oktaviana, E. (2021). Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Media Game Interaktif Wordwall. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III SEMNARA*, 219–227. <https://jurnal.stkipkusumanegara.ac.id/index.php/semnara2020/article/view/1301>
- Konjongian, M. P., Mangantar, M., & Maramis, J. B. (2022). Analisis Kinerja Keuangan Sebelum ( 2019 ) Dan Saat Masa Pandemi Covid-19 (2020) Pada Perusahaan Pertambangan Logam Dan Mineral Yang Terdaftar Di Bursa Efek Indonesia. *Jurnal EMBA*, 10(1), 1545–1554.
- M. Anggrayni, Wiwik Okta Susilawati, T. T. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS TPACK PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV SDN 01 SITIUNG. *Detikproperti*, 13(1), 119–121.
- Olisna, O., Zannah, M., Sukma, A., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan Game Interaktif Wordwall untuk Meningkatkan Akhlak Terpuji Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4133–4143. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2737>
- Susilawati, W. O., Nanda, D. W., Friska, S. Y., & Serlinda, A. (2024). *Pengembangan Media Edukasi Mata Pelajaran IPAS Berbantu Ispring Suite 11 Pada Materi untuk Siswa Kelas IV SD Negeri 14 Koto Baru*. 4, 2753–2764.
- Wiwik Okta Susilawati, Riyadi Saputra, Sonia Yulia Friska, E. P. (2024). PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS DISCOVERY LEARNING MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS IV SEKOLAH DASAR. *Jurnal Pendidikan Dasar* 09(September).
- Yeti Raudah , Muhammda Sukron, W. O. S. (2020). *Pengaruh Model Inquiry Terhadap Hasil Belajar Muatan IPS Siswa Kelas IV: Studi Literatur*. 1(2), 137–142.