



Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas IV SDN 10 Langkai

Dimas Fathur Rahman^{1*}, Roso Sugiyanto², Ichyatul Afrom³

^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Palangka Raya, Indonesia

Alamat: Jalan Hendrik Timang, Indonesia

Korespondensi penulis: dimasfrfr@gmail.com*

Abstract. *Learning media has an important role in supporting the achievement of maximum learning objectives. When viewed from the way students learn, we know that in one class students have different ways of learning, some learn quickly using audio, visual, and some see the form concretely. then this study aims to determine the effect of using wordwall learning media on student learning outcomes in IPAS class IV SD Negeri 10 Langkai Kota Palangka Raya. The method used in this research is experimental research method. The design used in this research is One-group Pretest-Posttest Design. Sampling in this study used saturated sampling technique (total sample) because the researcher used all members of the population as samples with a total of 17 respondents. Pre-Test and Post-Test are used to determine student learning outcomes in the form of questions with a form of content. Based on the results of the Paired Sample T-Test test, the sig.2-tailed result is 0.001, this value is greater than 0.05, so H_a is accepted and H_o is rejected. Meanwhile, when compared to the t_{count} value with the t_{table} , there is a t_{count} value of $16,000 > 1,746$ from the t_{table} value, so H_a is accepted and H_o is rejected. So it is concluded that there is a positive effect of the use of wordwall learning media on student learning outcomes in IPAS subjects on the material of natural appearances and their utilization in class IV SD Negeri 10 Langkai Kota Palangka Raya.*

Keywords: IPAS; Learning Outcomes; Wordwall Learning Media

Abstrak. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang maksimal. Jika dilihat dari cara belajar peserta didik, kita tau bahwa dalam satu kelas peserta didik memiliki cara belajar yang berbeda-beda, ada yang cepat belajar dengan menggunakan audio, visual, dan ada juga yang melihat bentuknya secara konkret. maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran wordwall terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 10 Langkai Kota Palangka Raya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One-group Pretest-Posttest Design*. Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan *teknik sampling jenuh (total sample)* dikarenakan peneliti menggunakan seluruh anggota populasi sebagai sampel dengan jumlah responden sebanyak 17 responden. *Pre-Test* dan *Post-Test* digunakan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik berupa soal dengan bentuk isian. Berdasarkan hasil uji *Paired Sample T-Test* mendapatkan hasil sig.2-tailed sebesar 0.001 nilai ini lebih besar dibandingkan 0.05 maka H_a diterima dan H_o ditolak. Sedangkan jika dibandingkan nilai t_{hitung} dengan t_{tabel} , terdapat hasil nilai t_{hitung} sebesar $16.000 > 1.746$ dari nilai t_{tabel} maka H_a diterima dan H_o ditolak. Sehingga disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif dari adanya penggunaan media pembelajaran wordwall terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS materi kenampakan alam dan pemanfaatannya kelas IV SD Negeri 10 Langkai Kota Palangka Raya.

Kata kunci: Hasil Belajar; IPAS; Media Pembelajaran Wordwall

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan adalah kunci terpenting dalam kehidupan. Menurut (Meling et al., 2020) dijelaskan bahwa pendidikan berfungsi untuk mengembangkan kemampuan, meningkatkan mutu kehidupan dan martabat manusia. Peningkatan pendidikan dapat dilakukan melalui lembaga penyelenggara pendidikan atau lembaga pendidikan, salah satunya adalah sekolah.

Tujuan utama dari pendidikan adalah untuk mendidik generasi penerus bangsa. Tujuan ini harus dicapai melalui proses pengajaran. Pada dasarnya, belajar mengajar merupakan suatu proses komunikasi, yang berarti menggunakan media atau saluran tertentu untuk menyampaikan pesan. Rohani dalam (Salsabila et al., 2023) menjelaskan peran media sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran dan kemampuan yang lebih baik dalam setiap bentuk komunikasi pembelajaran.

Menurut UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas pasal 3 yang berbunyi: “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak bangsa yang bermanfaat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Peran pendidikan sangat penting dalam meningkatkan sumber daya manusia (SDM). Untuk mewujudkan tujuan tersebut, pemerintah telah melakukan berbagai upaya, salah satunya dengan menyempurnakan kurikulum pendidikan yang ada saat ini (Farida, 2022). Kemendikbudristek memberikan kebijakan baru mengenai penggunaan kurikulum yang bisa digunakan dalam satuan pendidikan yaitu kurikulum 2013, kurikulum darurat, dan kurikulum merdeka (Maulida, 2022). Kurikulum merdeka diharapkan dapat memberikan kontribusi kepada peserta didik untuk berkembang sesuai dengan potensi dan kemampuannya karena dengan kurikulum merdeka mereka mendapatkan pembelajaran yang kritis, bermutu, ekspresif, aplikatif, variatif, dan progresif. Dalam (Anwar, 2021) kurikulum merdeka memprioritaskan kebutuhan dan minat peserta didik agar menjadi pelajar sepanjang hayat.

Pembelajaran IPS pada kurikulum merdeka sekolah dasar menjadi IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) maka dari itu terdapat mata pelajaran baru yaitu IPAS. Menurut Buku Panduan Tanya Jawab Kurikulum Merdeka yang ditulis oleh Tim Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia di tingkat SD, mata pelajaran IPA dan IPS digabungkan menjadi satu (IPAS) karena anak usia SD masih melihat segala sesuatu sebagai sesuatu yang terintegrasi dan menyatu (Hattarina, 2022). Perpaduan dua mata pelajaran yaitu IPAS memiliki harapan agar peserta didik mampu mengelola lingkungan alam dan sosial di sekitarnya secara utuh. Perpaduan dua mata pelajaran tersebut dinamakan mata pelajaran IPAS yang mulai diajarkan pada tingkat sekolah dasar (Hasanah et al., 2025.).

Pembelajaran IPAS bertujuan untuk mengembangkan sikap dan keterampilan sosial yang bermanfaat bagi kemajuan individu dan partisipasinya dalam masyarakat. Berdasarkan penjelasan tersebut, seorang guru harus mengubah pembelajaran yang berpusat pada guru

menjadi berpusat pada peserta didik. Tujuannya agar peserta didik lebih aktif dan terlibat selama pembelajaran (Rus'an, 2019). Selain itu, para peserta didik diharapkan tidak hanya mencapai tujuan kognitif dalam pembelajaran di sekolah, tetapi juga aspek afektif dan psikomotorik. Hal ini memungkinkan peserta didik untuk menerapkan pengetahuan yang mereka peroleh dalam kehidupan sehari-hari (Prasetyo, 2024.)

Pembelajaran belum dilakukan dengan optimal. Khususnya pada pembelajaran IPAS, ternyata materi yang disampaikan belum melekat pada diri peserta didik sebagai sesuatu yang rasional, kognitif, afektif. Proses pembelajaran adalah kegiatan antara guru dan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut (Wulandari et al., 2023) berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan pembelajaran ditentukan oleh guru, karena guru tidak hanya menyampaikan pembelajaran, tetapi lebih dari itu, seorang guru harus mampu membimbing peserta didik yang sedang tumbuh dan berkembang baik sikap, fisik, maupun psikisnya.

Peran guru diharapkan dapat mempunyai andil dalam mengelola kelas dengan baik ketika pembelajaran, salah satunya penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran dapat menjawab permasalahan yang muncul ketika metode ceramah mendominasi proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan kualitas belajar peserta didik (Tiara Febriani Harahap & Zainal Efendi Hsb, 2024). Selain itu, media pembelajaran juga harus merangsang peserta didik untuk mengingat dan memahami apa yang sedang dipelajari.

Berdasarkan observasi awal untuk mengumpulkan data sebelum melakukan penelitian, observasi yang dilakukan pada 19 November 2024 di kelas IV SD Negeri 10 Langkai Kota Palangka Raya dengan Wali Kelas Ibu Husnaini Mubsyirotul, S.Pd dalam proses pembelajaran khususnya pada pembelajaran IPAS dengan jumlah peserta didik yaitu berjumlah 17 peserta didik, penggunaan media pembelajaran belum optimal tetapi sudah ada dalam pembelajaran walaupun masih media konvensional, masih fokus menerapkan pembelajaran yang berpusat pada guru seperti metode ceramah, rendahnya keterlibatan peserta didik saat pembelajaran seperti diam dan hanya mendengarkan penjelasan guru saja tanpa terlibat aktif di dalam pembelajaran tersebut, kondisi tersebut berakibat pada rendahnya hasil belajar. Pada pembelajaran IPAS kelas IV terdapat hasil belajar rata-rata kelas 52 dengan KKTP yaitu 70. Adapun rincian yaitu 12 peserta didik tidak tuntas dan 5 tuntas, hal ini berakibat kurang maksimalnya ketuntasan tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang maksimal. Jika dilihat dari cara belajar peserta didik, kita tau bahwa dalam satu kelas peserta didik memiliki cara belajar yang berbeda-beda, ada yang cepat belajar

dengan menggunakan audio, ada yang menggunakan visual, dan ada juga yang dengan melihat bentuknya secara konkret. Dalam pelaksanaan pembelajaran, guru dapat menggunakan berbagai macam media pembelajaran yang bersifat edukatif agar dapat memotivasi peserta didik sehingga pembelajaran yang diperoleh peserta didik tidak hanya berupa permainan saja, tetapi dapat memaknai permainan dalam pembelajaran yang menyenangkan dan mudah dipahami.

Sebagai contoh media pembelajaran, *wordwall* merupakan media berbasis website yang mencakup berbagai template game online edukasi dan kuis yang menarik dan seru. Karena beragamnya template game online edukasi dan kuis yang dapat dibuat melalui media *wordwall*, maka media ini sangat cocok digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran yang menyenangkan (Togatorop et al., 2024). Penggunaan media ini juga dapat meningkatkan nalar, tangkas, ketekunan, dan sabar dalam menyelesaikan sesuatu. Penelitian-penelitian terdahulu yang sejalan dan mendukung penelitian ini antara lain terdapat pada bagian penelitian yang relevan.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, peneliti berkeinginan untuk mengkaji lebih dalam mengenai penggunaan media pembelajaran *wordwall* pada pembelajaran IPAS. Oleh sebab itu, peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 10 Langkai Kota Palangka Raya.

2. KAJIAN TEORITIS

Media Pembelajaran

Kata media sendiri, berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah” atau “pengantar” (Wulandari et al., 2023). Lathuheru (1988: 14) dalam (Hasan et al., 2021:28) mengemukakan bahwa media adalah bahan, alat, dan metode atau teknik yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar, dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukatif antara guru dan peserta didik dapat berlangsung secara tepat dan berguna.

Menurut Oemar Hamalik (2011) media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan peserta didik dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah. Sudjana (2001: 1) dalam (Hasan et al., 2021:28.) mengatakan bahwa media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar dalam komponen metodologi yang diatur oleh guru untuk menata lingkungan belajarnya.

Gagne and Briggs menyatakan media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran yang dapat merangsang peserta didik dalam

mengikuti proses pembelajaran. Sedangkan Aqib (2010: 58) dalam (Hasan et al., 2021: 28.) menuturkan bahwa media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong proses belajar peserta didik.

Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran modern biasanya bersifat interaktif, media pembelajaran model ini biasanya menggunakan alat elektronik seperti handphone atau laptop sebagai alat atau perantara penggerakannya. Media pembelajaran modern hadir sebagai penunjang kebutuhan peserta didik yang ingin merasakan pembelajaran secara audio, visual, dan kinestetik (Hafiedz et al., 2023).

Media interaktif adalah media yang memungkinkan peserta didik berinteraksi dengan media tersebut dengan mempraktikkan keterampilan yang dimiliki dan menerima *feedback* terhadap materi yang disajikan (Hayati Ulfa, 2020).

Media pembelajaran interaktif adalah segala sesuatu yang menyangkut *software* dan *hardware* yang dapat digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber belajar ke pembelajar dengan metode pembelajaran yang dapat memberikan respon balik terhadap pengguna dari apa yang telah diinputkan kepada media tersebut (Diana et al., 2022).

Media Wordwall

Media pembelajaran *wordwall* mengacu pada penggunaan *wordwall* sebagai alat atau bahan dalam proses pembelajaran. Khairunisa (2021) dalam (Pamungkas et al., 2022:192) *wordwall* merupakan bentuk aplikasi berbasis website yang memberikan berbagai pilihan permainan yang dapat digunakan oleh guru dalam menyampaikan informasi atau bahan ajar dan dapat mempermudah guru dalam membuat permainan interaktif dan membuat lembar kerja untuk peserta didiknya.

(Maghfiroh et al., 2018) menambahkan bahwa media ini berbentuk seperti majalah dinding (mading) mata pelajaran yang ditempelkan di tembok dalam ruang kelas pada lokasi yang dapat dilihat seluruh peserta didik. Media *wordwall* berupa tulisan konsep inti pembelajaran dengan tambahan gambar, diagram, atau obyek nyata dengan ukuran yang bisa dibaca peserta didik dengan jelas dari seluruh jarak dan posisi peserta didik di dalam kelas.

Wordwall adalah cara baru bagi guru untuk menggunakan media untuk membantu peserta didik belajar. *Wordwall* adalah situs web hiburan edukatif yang menawarkan berbagai permainan pengembangan kosa kata, yang dapat dimainkan secara interaktif atau individu.

Dalam penelitian Nurul Awalyah (2024) menghasilkan bahwa media *wordwall* dapat mempengaruhi hasil belajar dan motivasi belajar peserta didik. Adapun penelitian Ardi Putra Wibawa (2024) juga menghasilkan bahwa media *wordwall* dapat berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS peserta didik di sekolah dasar.

Teori konstruktivisme dalam (Prasetyiawan et al., 2024) menjelaskan salah satu gagasan relevan yang menyatakan bahwa pembelajaran terjadi ketika peserta didik terlibat secara aktif dengan lingkungannya. Dengan kata lain, peserta didik menciptakan pengetahuan dan pemahaman mereka sendiri melalui pengalaman mereka. Peserta didik dapat belajar secara aktif dengan berpartisipasi dalam aktivitas interaktif seperti permainan dan kuis saat mereka menggunakan *Wordwall*. Hal ini konsisten dengan prinsip konstruktivisme, yang menyoroti nilai pengalaman langsung dalam proses pembelajaran.

Menurut Agus Mujahidin (2021) dalam (Muhammadiyah Mataram et al., 2022) menjelaskan bahwa penggunaan media *wordwall* harus disesuaikan dengan konteks pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Guru perlu memilih *wordwall* yang sesuai dengan tingkat kesulitan dan materi yang diajarkan. Selain itu, guru juga perlu memberikan bimbingan, penjelasan atau refleksi setelah peserta didik menyelesaikan *wordwall* untuk memastikan pemahaman yang tepat.

Teori Pembelajaran Multimedia merupakan teori yang menginformasikan penggunaan media pembelajaran. Penggunaan berbagai media, termasuk media interaktif, audio, dan visual, dapat membantu peserta didik memahami dan mengingat materi dengan lebih baik. *Wordwall* menawarkan berbagai aktivitas interaktif dan visual yang merangsang pemahaman peserta didik terhadap materi. Misalnya, permainan yang menggabungkan teks dan visual dapat mengajarkan peserta didik tentang topik-topik dalam Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dan membuat materi lebih menarik dan mudah dipahami (Putri Aprilia, 2024)

Hasil Belajar

Menurut Hamalik (2011) dalam (Yeni et al., 2022:136) hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Adapun menurut Dimyati dan Mudjiono (2010) dalam (Citra & Rosy, 2020:264.) hasil belajar merupakan hasil dari sebuah interaksi kegiatan belajar dan kegiatan mengajar. Dari sisi guru, kegiatan belajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil

belajar. Sedangkan dari sisi peserta didik, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dan puncak dari proses belajar.

Menurut Nana Sudjana (2012:3) hasil belajar adalah hasil yang diperoleh berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas dalam belajar. Sedangkan (Kristanti, 2022) menambahkan hasil belajar adalah tingkat penugasan yang dicapai peserta didik dalam mengikuti pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Hasil belajar dapat dilihat melalui perubahan tingkah laku peserta didik dan nilai yang diperoleh peserta didik.

Rusmono (2017) dalam (Yeni et al., 2022) menjelaskan secara singkat bahwa hasil belajar suatu mata pelajaran adalah perubahan perilaku individu yang meliputi perubahan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik.

3. METODE PENELITIAN

Metode penelitian pada penelitian ini adalah metode eksperimen. jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian *One Group Pre-Test Post-Test Design* yang dilaksanakan pada satu kelas yaitu kelas IV SD Negeri 10 Langkai Kota Palangka Raya dengan menggunakan media pembelajaran *wordwall* pada mata pelajaran IPAS materi kenampakan alam dan pemanfaatannya.

Pada penelitian ini dimulai dengan melaksanakan *pre-test*. Memberikan soal *pre-test* diberikan untuk mengetahui seberapa tercapainya tujuan pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran apapun sesuai dengan keadaan sehari-hari mereka. Penelitian ini dilanjutkan dengan memberikan treatment atau perlakuan kepada peserta didik. Treatment dilaksanakan dengan menggunakan media pembelajaran *wordwall*. Setelah treatment dilaksanakan kemudian dilaksanakan *post-test* untuk mengukur hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS materi kenampakan alam dan pemanfaatannya dengan menggunakan media pembelajaran *wordwall*.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian di sini didukung oleh deskripsi hasil penelitian yang merupakan gambaran dari data yang diperoleh. Dalam deskripsi hasil penelitian ini terlihat kondisi awal hingga akhir dari variabel yang diteliti. Dari penelitian ini diperoleh data hasil belajar peserta didik kelas IV pada mata pelajaran IPAS materi kenampakan alam dan pemanfaatannya SD Negeri 10 Langkai.

Jumlah peserta didik yang digunakan pada penelitian pada kelas IV SD Negeri 10 Langkai Kota Palangka Raya berjumlah 17 peserta didik, sebelum dilakukan treatment menggunakan media pembelajaran *wordwall* terlebih dahulu diberikan *pre-test* untuk mengetahui hasil belajar peserta didik. Setelah dilaksanakan *pre-test* diketahui nilai hasil belajar rata-rata yaitu 47,6 dengan persentase ketuntasan sebesar 5,88% dan persentase tidak tuntas yaitu 82,36%. Kemudian pada pertemuan selanjutnya peneliti mulai memberikan treatment dengan menggunakan media pembelajaran *wordwall*.

Peserta didik bersemangat menjawab dan mendengarkan materi hingga sampai berebut untuk menjawab, peserta didik terlihat antusias dan mudah menebak kenampakan alam menggunakan media *wordwall* tersebut. Berbeda dengan kegiatan pembelajaran sebelumnya yang belum menggunakan media pembelajaran (*pre-test*). Banyak peserta didik yang tidak memperhatikan penjelasan materi dari guru dan memilih berbincang dengan teman sebangkunya.

Hal ini sejalan dengan pendapat Mariyah (2021) dalam (Wardani et al., 2024) mengatakan bahwa , media pembelajaran dapat diakui jika dipergunakan secara luas dalam pembelajaran dan terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar.

Adapun menurut (Agustira & Rahmi, 2022) menjelaskan bahwa Media pembelajaran merupakan unsur yang sangat penting dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, dengan adanya media maka tercipta pembelajaran yang menarik sehingga peserta didik dengan mudah mencerna apa yang telah di lihat secara jelas.

Selain itu, pentingnya penggunaan media pembelajaran juga disampaikan dalam penelitian Kurniawan dan Trisharsiwi (2016) dalam (Agustira & Rahmi, 2022) menjelaskan bahwa media pembelajaran,menjadikan peserta didik Senang, tertarik, dan antusias selama proses pembelajaran berlangsung dan hasil belajar dapat di peroleh dengan maksimal,dengan adanya kemajuan media pembelajaran maka hasil yang di capai juga akan lebih baik.

Berdasarkan hasil *post-test* setelah diberikannya treatment, peneliti mengetahui nilai rata-rata *post-test* peserta didik sebesar 75,9 dengan persentase ketuntasan sebesar 76,48%. Dari data tersebut dapat dilihat adanya pengaruh antara nilai rata-rata *pre-test* peserta didik sebelum diberikan treatment dan *post-test* setelah diberikan treatment.

Berdasarkan hasil perhitungan nilai rata-rata *pre-test* adalah 47,6 dan hasil rata-rata *post-test* adalah 75,9 dengan selisih nilai rata-rata *pre-test* dan nilai *post-test* adalah 28,3.

Hasil nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* menunjukkan adanya perbedaan. Perbedaan hasil tersebut merupakan salah satu dampak dari penggunaan media pembelajaran *wordwall*. Hal ini sesuai dengan pendapat Supriyanto (2020) dalam Buku Perkembangan Media

Pembelajaran di Perguruan Tinggi menjelaskan bahwa penggunaan media sendiri secara kreatif memungkinkan audien untuk meningkatkan pembelajarannya lebih baik lagi serta meningkatkan secara individu bagi audiensi dengan tujuan yang diharapkan.

Penggunaan media pembelajaran wordwall dapat membuat peserta didik memahami materi yang disampaikan peneliti, sehingga nilai hasil belajar peserta didik dalam materi kenampakan alam dan pemanfaatannya kelas IV SD Negeri 10 Langkai meningkat menjadi lebih baik. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata *pre-test* dan nilai rata-rata *post-test* setelah menggunakan media pembelajaran wordwall.

Berdasarkan nilai yang diperoleh dari *pre-test* dan *post-test* peserta didik, untuk menjawab rumusan masalah diawal, maka sebelum peneliti melakukan uji hipotesis menggunakan aplikasi SPSS V.27, peneliti terlebih dahulu melakukan uji prasyarat analisis data berupa uji normalitas dan homogenitas.

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak dengan menggunakan aplikasi SPSS V.27 dalam perhitungan uji *Shapiro-Wilk*. Diperoleh hasil uji *Shapiro-Wilk* untuk *pre-test* nilai signifikansi sebesar $0,313 > 0,05$ maka *pre-test* dinyatakan normal. Sedangkan pada *post-test* nilai signifikansi sebesar $0,078 > 0,05$ maka *post-test* juga dinyatakan berdistribusi normal. Setelah itu, dilanjutkan uji homogenitas.

Uji homogenitas adalah pengujian yang berguna untuk mengetahui sekumpulan data yang variannya homogen atau seragam. Uji homogenitas untuk nilai *pre-test* dan *post-test* dilakukan menggunakan aplikasi SPSS V.27 dalam perhitungan uji *One Way ANOVA*. Diketahui nilai signifikansi dari nilai *pre-test* dan *post-test* sebesar $0,434 > 0,05$ maka dapat dinyatakan data berasal dari varian yang sama atau homogen. Setelah itu, dilanjutkan melaksanakan uji hipotesis.

Uji hipotesis dilaksanakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh pada penggunaan media pembelajaran wordwall terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 10 Langkai Kota Palangka Raya. Pada penelitian ini, uji hipotesis menggunakan aplikasi SPSS V.27 dalam perhitungan uji *T-Test Paired Sample Test*. Berdasarkan hasil uji *T-Test Paired Sample Test* diperoleh nilai signifikansi (*2-tailed*) yaitu 0,001. Jika dibandingkan maka $0,001 < 0,05$ sehingga dapat dikatakan maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sedangkan jika dibandingkan dengan t_{hitung} dengan t_{tabel} , terdapat hasil nilai t_{hitung} sebesar $16,000 > 1,746$ dari nilai t_{tabel} . Sehingga disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif dari adanya penggunaan media pembelajaran wordwall terhadap hasil belajar peserta didik

pada mata pelajaran IPAS materi kenampakan alam dan pemanfaatannya kelas IV SD Negeri 10 Langkai Kota Palangka Raya.

Hasil penelitian ini memperkuat hasil-hasil penelitian yang relevan sebelumnya. Penelitian yang dilakukakan oleh Syahdan Dewantoro dan Suwito pada tahun 2023, yang berjudul Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Game Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Peserta didik. Dengan kesimpulan ada pengaruh penggunaan media *wordwall* terhadap hasil belajar dan peningkatan setelah diberikan perlakuan.

Penelitian serupa juga dilaksanakan oleh Silvi Anggraeni Br Sitepu dan Lilik Hidayat Pulungan pada tahun 2024 yang berjudul *The Effect of Wordwall Media on the Class Counting Operation Skills* yang menunjukkan adanya pengaruh dilihat dari nilai *Pre-Test* yang mengalami peningkatan pada *Post-Test*.

Hasil dari penelitian ini memperkuat hasil dari penelitian-penelitian terdahulu, peneliti mengharapab dalam pelaksanaan pembelajaran IPAS terkhusus materi kenampakan alam dan pemanfaatannya agar kegiatan terlaksana lebih menyenangkan, menarik, dan mudah dipahami oleh peserta didik, peneliti juga mengharapkan agar hasil penelitian ini dapat menjadi pertimbangan sekolah untuk menambahkan sarana dan prasarana untuk peserta didik, serta untuk peneliti selanjutnya diharapkan agar dapat menemukan dan mengembangkan media lain atau yang serupa untuk meningkatkan keaktifan, keefektifan dan hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran serta menunjang tercapainya tujuan pembelajaran, dari penelitian ini dapat disimpulkan terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran wordwall terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS materi kenampakan alam dan pemanfaatannya kelas IV SD Negeri 10 Langkai Kota Palangka Raya Tahun Pelajaran 2024/2025.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan tentang penggunaan media pembelajaran *wordwall* pada mata pelajaran IPAS materi kenampakan alam dan pemanfaatannya kelas IV SD Negeri 10 Langkai Kota Palangka Raya dapat disimpulkan sebagai berikut:

Ada pengaruh pada penggunaan media pembelajaran *wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS materi kenampakan alam kelas IV SD Negeri 10 Langkai Kota Palangka Raya. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata *pre-test* sebesar 47,6 sedangkan nilai rata-rata *post-test* sebesar 75,9. Adapun terdapat perbedaan hasil ketuntasan peserta didik pada saat kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *wordwall*

dapat dilihat dari hasil Uji *T-Test Paired Sample Test* diperoleh bahwa nilai Sig. (2-tailed) yaitu $0,001 < 0,05$ dan thitung (16.000) > ttabel (1,746). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah. Yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul "Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 10 Langkai Kota Palangka Raya".

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak akan pernah terselesaikan tanpa adanya keberadaan Bapak Roso Sugiyanto S.Pd., M.Pd selaku Dosen Pembimbing I dan Bapak Ichyatul Afrom, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang telah sabar memberikan bimbingan, arahan, serta saran dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Serta dorongan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada teristimewa orang tua Bapak Bambang Hermanto dan Mamak Sulasmi.

DAFTAR REFERENSI

- Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III sekolah dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(1), 33–42. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i1.24>
- Agustira, S., & Rahmi, R. (2022). Penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada tingkat SD. *Mubtadi: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 4(1), 72–80. <https://doi.org/10.19105/mubtadi.v4i1.6267>
- Akbar, R., Siroj, R. A., Win Afgani, M., & Islam Negeri Raden Fatah Palembang. (2023). Experimental research dalam metodologi pendidikan. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 2023(2), 465–474. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7579001>
- Arifin, Z., Al-Hikmah, S., Agung, B., & Kanan, W. (2023). Metodologi penelitian pendidikan.
- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Besse Qur'ani, S. P. (2023). *OJS + eBook + Belajar dan Pembelajaran*.
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi Quizizz terhadap hasil belajar teknologi perkantoran siswa kelas X SMK Ketintang Surabaya. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap>
- Diana, O., Putri, N. S., Islamiah, F., Andini, T., & Marini, A. (2022). Analisis pengaruh pembelajaran menggunakan media interaktif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *JPDSH: Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(2). <https://bajangjournal.com/index.php/jpdsh>

- Dyaning Wijayanti, I., & Ekantini, A. (2023). Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar.
- Efendy, A. (2021). Perbandingan pembelajaran matematika secara daring dan pembelajaran matematika secara luring terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII MTs GUPPI Pagar Alam. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/pendidikanmatematika/index>
- Febriani Harahap, T., & Efendi HSB, Z. (2024). Inovasi media pembelajaran Pendidikan Agama Islam melalui media audiovisual. *Al-Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 2(4), 292–301. <https://doi.org/10.59059/al-tarbiyah.v2i4.1468>
- Festiawan, R. (2020). Belajar dan pendekatan pembelajaran.
- Hafiedz, R., Nurhamidah, D., & Syarif, U. (2023). Media pembelajaran interaktif Articulate Storyline terhadap motivasi belajar pembelajaran Bahasa Indonesia. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/penaliterasiemail>
- Hasan, M., Milawati, M. P., Darodjat, M. P., & Harahap, D. K. (2021). Makna peran media dalam komunikasi dan pembelajaran | I media pembelajaran.
- Hasanah, A., Fitriani, A., Mardianah, D., Salam, F., & Aliya Mutia, N. (2025). Analisis buku IPAS kelas 5 Kurikulum Merdeka. *Cendikia Pendidikan*, 11. <https://doi.org/10.9644/sindoro.v3i9.252>
- Hattarina, S., Saila, N., Faradilla, A., Putri, D. R., & Putri, R. G. A. (2022, August). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di lembaga pendidikan. In *Seminar Nasional Sosial, Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)*, 1(1), 181–192.
- Hayati Ulfa, E. (2020). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Android pada pembelajaran tematik kelas IV SD/MI [Skripsi].
- Jafnihirida, L., Rizal, F., & Pratiwi, K. E. (2023). Efektivitas perancangan media pembelajaran interaktif e-modul. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 3, 227–239.
- Kristanti, R. (2022). Pengembangan media permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas III SDN 3 Gumulan. *SHES: Conference Series*, 5(6). <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- Maghfiroh, K., & Roudlotul, M. I. (2018). Penggunaan media Word Wall untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa kelas IV MI Roudlotul Huda. *JPK: Jurnal Pendidikan Khusus*, 4(1). <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpk>
- Maulidina Minarta, S., & Purwa Pamungkas, H. (2022). Efektivitas media Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar. Vol. 2.
- Meling, M., Universitas D. G., & Wacana K. S. (2019). Pengaruh penggunaan media pembelajaran dalam dunia pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28.
- Muhammadiyah Mataram, U., Herta, N., Nupus, B. C., Sanggarwati, R., & Setiawan, T. Y. (2022). Pemanfaatan aplikasi game Wordwall dalam pembelajaran untuk menumbuhkan minat belajar siswa sekolah dasar. *Seminar Nasional Paedagoria*. <https://wordwall.net/>

- Pagarra, A. S. W. K. S. H. (2022). Media pembelajaran.
- Prasetyiawan, A., Rulviana, V., & PGRI Madiun, U. (2024). Penggunaan media Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar IPAS kelas 5 di SD Negeri 02 Taman. *Journal Innovation in Education*, 48–55. <https://doi.org/10.59841/inoved.v2i4.1863>
- Prasetyo, H. A. (2024). Analisis pembelajaran berdiferensiasi untuk anak SD kelas 5 mata pelajaran IPAS tema IPS materi “Produk Unggulan Daerah.” *Jurnal Integrasi dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 4(4). <https://doi.org/10.17977/um063.v4.i4.2024.8>
- Putri Aprilia, D. (2024). Efektivitas penggunaan media game edukasi Word Wall terhadap hasil belajar IPAS di SDN Karangtengah 4 Ngawi. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/kid>
- Salsabila, A., Mulyana, D., & Cahyono, C. (2023). Pengaruh media Wordwall terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Pelita: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia*, 3(2), 42–51. <https://doi.org/10.56393/pelita.v3i2.1716>
- Sanjaya, W. (2006). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan* (Cet. ke-8). Jakarta: Prenada Media.
- Sawaludin, R. (2024). Pengaruh pembelajaran media Wordwall terhadap [hasil belajar siswa].
- Suryani, N., Jailani, M. S., Suriani, N., Raden Mattaher Jambi, R., & Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, U. (2023). Konsep populasi dan sampling serta pemilihan partisipan ditinjau dari penelitian ilmiah pendidikan. <http://ejournal.yayasanpendidikandzurriyatulquran.id/index.php/ihsan>
- Togatorop, T., Nisa, K., & Masdawani, K. (2024). Penggunaan media pembelajaran Wordwall untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks tanggapan di SMP Negeri 6 Kisaran. *Linguistik*, 9(1). <https://doi.org/10.31604/linguistik.v9i1>
- Wardani, N. W., Kusumaningsih, W., & Kusniati, S. (2024). Analisis penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *JIEPP: Jurnal Inovasi, Evaluasi, dan Pengembangan Pembelajaran*, 4(1). <http://journal.ainarapress.org/index.php/jiepp>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936.
- Yam, J. H., & Taufik, R. (2021). Hipotesis penelitian kuantitatif. *Jurnal XYZ*, 3(2).
- Yeni, D. F., Putri, S. L., Setiawati, M., & Yamin, M. M. (2022). Pengaruh motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar siswa SMP N 1 X Koto Diatas. *Jurnal Pendidikan XYZ*, 10(2).