

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS *WORDWALL* TERHADAP HASIL BELAJAR IPS PADA SISWA KELAS V SD NEGERI 14 BIRU KECAMATAN TANETE RIATTANG KABUPATEN BONE

Makmur Nurdin¹, Rosmalah² Sri Muniyati³

¹ Makmur Nurdin/Universitas Negeri Makassar

Email: makmurnurdin@gmail.com

² Rosmalah/Universitas Negeri Makassar

Email: rosmalah196108@gmail.com

³ Sri Muniyati/Universitas Negeri Makassar

Email: srimumiyati57@gmail.com

Artikel info

Received; 3-12-2022

Revised; 10-12-2022

Accepted; 25-01-2023

Published; 16-02-2023

Abstrak

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif desain penelitian *quasi eksperimen* yang bertujuan untuk mengetahui ada atau tidak adanya pengaruh signifikan penggunaan media interaktif berbasis *Wordwall* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 14 Biru. Populasi penelitian yaitu seluruh siswa kelas V SD Negeri 14 Biru berjumlah 55 siswa. Penelitian ini menggunakan teknik sampel jenuh yaitu kelas VA untuk kelas eksperimen dan kelas VB untuk kelas kontrol. Data hasil penelitian diperoleh dengan memberikan tes pilihan ganda. Hasil belajar *pretest* pada kelas eksperimen berada pada kategori sangat kurang dengan *mean* 37,29 dengan persentase 71,4%, sedangkan pada kelas kontrol diperoleh kategori sangat kurang dengan *mean* sebesar 35,50 dengan persentase 70%. Hasil belajar *posttest* pada kelas eksperimen berada pada kategori sangat baik diperoleh *mean* sebesar 84,71 dengan persentase 80%, sedangkan pada kelas kontrol berada pada kategori baik dengan perolehan *mean* 68,75 dengan persentase 30%. Teknik pengumpulan data menggunakan tes. Teknik analisis data yaitu uji inferensial menggunakan *Independent Sample t-Test*. Hasil penelitian ini yaitu terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media interaktif berbasis *Wordwall* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 14 Biru dilihat dari $t_{hitung} (2.044) > t_{table} (1.67528)$.

Key words:

Media Interaktif Berbasis
Wordwall, hasil belajar,
siswa

artikel global journal basic education dengan akses terbuka dibawah lisensi
CC BY-4.0



PENDAHULUAN

Pendidikan adalah upaya dasar untuk mempersiapkan siswa menghadapi dan mengantisipasi kehidupan masyarakat di masa depan. Pendidikan juga berfungsi untuk mempersiapkan siswa untuk menjadi anggota masyarakat yang memiliki kemampuan untuk melakukan hubungan timbal balik dengan lingkungan sosial, budaya dan alam dan dapat mengembangkan kemampuan lebih lanjut dalam dunia kerja atau pendidikan tinggi.

Memperoleh pendidikan adalah hak dan kewajiban bagi setiap warga negara. Hal ini telah diatur dalam Undang-Undang Dasar 1945 (Amandemen) Pasal 31 Ayat 1 yang menyatakan bahwa setiap warga negara Indonesia berhak mendapat pendidikan. Kemudian pada Ayat 2 disebutkan bahwa setiap warga negara Indonesia wajib mengikuti pendidikan dasar dan pemerintah wajib membiayainya. Melalui proses pendidikan tersebut, manusia dapat mengembangkan pola pikir, meningkatkan pengetahuan dan sikap yang dapat bermanfaat bagi dirinya, masyarakat, dan bangsa. Sebagaimana yang tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 1 Ayat 1 bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Melalui proses pendidikan, manusia dapat mewariskan nilai-nilai kemanusiaan misalnya mengembangkan sikap kesopanan dan menginternalisasikannya dalam watak dan kepribadian. Nilai-nilai kemanusiaan tersebut menjadi penuntun manusia untuk dapat hidup berdampingan dengan manusia lainnya. Dengan pendidikan manusia dapat berinteraksi untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Interaksi manusia dapat melalui jalur pendidikan, baik in-formal, formal, maupun nonformal.

Sebagai seorang pendidik harus mampu memilih media pembelajaran yang tepat bagi peserta didiknya. Karena itu dalam memilih media pembelajaran, pendidik harus memperhatikan keadaan atau kondisi peserta didik, bahan pelajaran serta sumber-sumber belajar yang ada agar penggunaan media pembelajaran dapat diterapkan secara efektif dalam menunjang keberhasilan belajar peserta didiknya. Hal ini sejalan dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih yang dapat mengubah pola pikir siswa lebih luas, dikarenakan mereka telah menemukan sesuatu hal yang berada di luar jangkauannya.

Menurut Damayanti (2021), saat ini teknologi menjadi sarana penting dalam pencapaian bahan materi pelajaran, dan guru berusaha mencari media yang paling efektif untuk memberikan layanan pendidikan terbaik melalui penyesuaian metode dan gaya mengajar yang mempertimbangkan akses teknologi dan fasilitas yang tersedia. Sehingga guru berperan sebagai pengelola dalam proses pembelajaran dan bertindak selaku fasilitator bagi siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Antonio (2021) Media pembelajaran adalah suatu alat atau perantara yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan informasi maupun materi pembelajaran kepada siswa.

Berdasarkan hal tersebut fasilitas teknologi yang digunakan dalam proses belajar mengajar adalah media pembelajaran yang interaktif sebagai penunjang materi ajar di dalam kelas. Berbagai jenis media pembelajaran guru mampu menciptakan ide-ide baru dalam mengajar. Sesuai yang dikatakan oleh Gunawan (2017) tentunya kita ketahui bahwa setiap materi ajar memiliki tingkat kesukaran yang bervariasi. Pada satu sisi ada materi ajar yang tidak memerlukan alat bantu, tetapi dipihak lain ada materi ajar yang sangat memerlukan alat bantu berupa media pembelajaran.

Salah satu media yang efektif dalam pembelajaran yaitu media interaktif berbasis *Wordwall*. Media interaktif berbasis *Wordwall* ini adalah *platform* digital berbasis *website* yang berperan dalam mendukung para guru. *Wordwall* dapat menjadi wadah bagi guru untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan agar siswa tidak bosan dengan materi yang disajikan karena *Wordwall* menyediakan berbagai macam *template*. Selain itu, *Wordwall* juga

cocok untuk merancang evaluasi untuk menilai tingkat pemahaman siswa termasuk dalam pembelajaran IPS.

Sari & Yarza (2021) menyatakan bahwa media interaktif *Wordwall* ini merupakan sebuah aplikasi *multiplayer*. *Wordwall* dapat diakses melalui *website* serta digunakan peserta didik di kelas untuk dimainkan bersama, ataupun digunakan untuk penugasan peserta didik di rumah. Kelebihan dari aplikasi ini adalah mempunyai banyak *template* yang dapat dibuat oleh guru. Aplikasi ini tidak berbayar untuk pilihan *Basic* dengan pilihan 5 buah *template*. Permainan yang sudah dibuat dapat langsung dibagikan melalui tautan atau *link* yang dikirimkan dengan aplikasi *Whatsapp*, *Google Classroom* ataupun media sosial lainnya .

Wordwall merupakan aplikasi yang berisikan permainan kuis interaktif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas Gandasari & Pramudiani (2021). Hal ini sejalan dengan Putri (2020), yang menyatakan bahwa *Wordwall* dapat memudahkan siswa memahami materi pelajaran melalui daring, serta mudah digunakan guna mengetahui bagaimana hasil belajar siswa.

Berkaitan dengan media interaktif Permana, S. P., & Kasriman, K. (2022). Kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan bahwa media pembelajaran *Wordwall* terhadap hasil belajar IPS SDN Pisangan Baru 09 ada pengaruhnya. Penelitian yang serupa dilakukan oleh Fauzan, Z. S. (2022) Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *Wordwall* pengaruh positif signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS $(0.000) < (0,05)$.

Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku siswa yang diperoleh dari kegiatan pembelajaran di sekolah. Hasil belajar sebagai ukuran untuk mengetahui sejauh mana pemahaman dan kemampuan siswa setelah mengikuti pembelajaran IPS. Menurut Purwanto (2013) hasil belajar adalah perubahan perilaku siswa setelah mengikuti proses pembelajaran di kelas sesuai dengan tujuan pendidikan.

Salah satu mata pelajaran yang dapat hasil belajar siswa Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan mata pelajaran yang bersumber dari ilmu-ilmu sosial dan dipadukan untuk kepentingan pendidikan dan pembelajaran yang berisi berbagai disiplin ilmu sosial. Hal ini sejalan dengan pendapat Ahmad, (2014) IPS merupakan mata pelajaran yang mempelajari kehidupan sosial yang mengkaji tentang bidang-bidang ilmu sosial dan nilai budaya. Pada dasarnya tujuan dari pembelajaran IPS di Sekolah Dasar yaitu mengenal konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat, kemampuan untuk berpikir, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial, dan kesadaran atas nilai-nilai sosial.

Berdasarkan pra penelitian melalui wawancara pada bulan Juli 2022 dengan guru yakni wali kelas V di SD Negeri 14 Biru Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone menyatakan bahwa proses pembelajaran masih berpusat pada guru dan penggunaan alat bantu berupa buku ajar. Guru belum pernah menggunakan *Wordwall* dalam proses pembelajaran karena guru – guru di sekolah belum mengetahui cara penggunaan media *Wordwall*. Guru juga mengemukakan bahwa banyak faktor yang mempengaruhi hal tersebut salah satunya karena kurangnya semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran IPS sehingga menyebabkan nilai hasil belajar IPS siswa kelas V rendah.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti akan melaksanakan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis *Wordwall* terhadap Hasil Belajar IPS (Studi Kasus Siswa Kelas V SD Negeri 14 Biru Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone)”.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan *Quasi Eksperimental* (Eksperimental Semu), yang merupakan pengembangan dari *True Eksperimental Design*. *Quasi Eksperimental* yaitu jenis desain penelitian yang memiliki kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

Penelitian ini di SD Negeri 14 Biru, Jl. A. Massakkirang, Kecamatan Tanete Riattang, Kabupaten Bone. Sekitar 3 Km dari pusat kota Watampone. Tempat tersebut dipilih dikarenakan beberapa pertimbangan baik waktu maupun biaya dari peneliti. Selain itu juga mudah dijangkau oleh peneliti. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Group Design*. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V A dan B SD Negeri 14 Biru Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone sebanyak 55 siswa. Adapun teknik pengambilan data dalam penelitian yang akan digunakan yaitu teknik sampling jenuh. Total sampel pada penelitian ini yaitu keseluruhan siswa kelas V SD Negeri 14 Biru Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone sebanyak 55 siswa.

Pengumpulan data dalam penelitian ini diperoleh dari tes. Tes ini digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Tes dalam penelitian ini yaitu bentuk *pretest* dan *posttest*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen tes yang berbentuk pilihan ganda untuk memperoleh data hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis deskriptif dimaksudkan untuk memperoleh hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 14 Biru melalui tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*). *Pretest* dilakukan untuk mengetahui kondisi awal siswa sebelum diberikan perlakuan, sedangkan *posttest* untuk mengetahui hasil belajar IPS siswa dengan menggunakan media pembelajaran *Wordwall* dengan menggunakan *Program SPSS 25*.

a. Data *pretest* hasil belajar IPS siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol

Adapun data hasil *pretest* dan *posttest* dapat dilihat sebagai berikut : deskriptif skor nilai *pretest* siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data hasil *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.1 Deskriptif Skor Nilai *Pretest* Siswa kelas Eksperimen dan kelas Kontrol

Statistik Deskriptif	Kelas	
	Eksperimen	Kontrol
Jumlah Sampel (n)		
Rata-rata (mean)		
Standar Deviasi	35	20
Median	37.29	35.50
Modus	10.526	10.247
	35.00	35.00
	35	25

Sumber: IBM SPSS Statistic Version 25

Berdasarkan hasil analisis deskriptif yang telah dilakukan dapat digambarkan bahwa hasil *pretest* pada kelas eksperimen berada pada kategori sangat kurang, hal ini dapat dilihat berdasarkan nilai rata-rata (*mean*) hasil belajar IPS siswa pada kelas eksperimen secara keseluruhan adalah 37,29 dengan persentase sebesar 71,4%. Sedangkan di kelas kontrol dapat disimpulkan bahwa, hasil *pretest* pada kelas kontrol berada pada kategori sangat kurang, hal ini dapat dilihat berdasarkan nilai rata-rata (*mean*) hasil belajar IPS siswa pada kelas kontrol secara keseluruhan adalah 35,50 dengan persentase sebesar 70%.

b. Data *posttest* hasil belajar IPS siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol

Data hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut:
Tabel 4.3 Deskripsi Skor Nilai *Posttest* Siswa pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Statistik Deskriptif	Kelas	
	Eksperimen	Kontrol
Jumlah Sampel (n)		
Rata-rata (mean)	35	20
Standar Deviasi	84.71	68.75
Median	9.996	10.371
Modus	85.00	70.00
	90	65

Sumber: IBM SPSS Statistic Version 25

Berdasarkan hasil analisis deskriptif yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa, hasil *posttest* berada pada kategori sangat baik, hal ini dapat dilihat berdasarkan nilai rata-rata (*mean*) hasil belajar IPS siswa pada kelas eksperimen secara keseluruhan berjumlah 84,71 dengan persentase sebesar 80%. Sedangkan pada kelas kontrol berada pada kategori sangat baik dan baik, hal ini dapat dilihat berdasarkan nilai rata-rata (*mean*) hasil belajar IPS siswa kelas kontrol secara keseluruhan berjumlah 68,70 dengan persentase masing – masing sebesar 30%.

2. Analisis Statistik Inferensial

Hasil analisis statistik inferensial dimaksudkan untuk menjawab hipotesis penelitian yang telah dirumuskan. Sebelum melakukan analisis statistik inferensial terlebih dahulu dilakukan uji asumsi yaitu uji normalitas dan uji homogenitas.

a. Uji Normalitas

Rangkuman data hasil uji normalitas *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas Data *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Data	Nilai Probabilitas	Keterangan
<i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	0,422	$0,422 > 0,05 = \text{normal}$
<i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	0,085	$0,085 > 0,05 = \text{normal}$
<i>Pretest</i> Kelas Kontrol	0,334	$0,334 > 0,05 = \text{normal}$
<i>Posttest</i> Kelas Kontrol	0,453	$0,453 > 0,05 = \text{normal}$

Sumber: *IBM SPSS Statistic Version 25*

Berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa data hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji normalitas pada keempat data tersebut diperoleh nilai probabilitas lebih besar dari pada 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Data dikatakan homogen apabila nilai probabilitas pada *ouput Levene Statistic* lebih besar dari pada nilai yang ditentukan, yaitu 5% (0,05). Rangkuman data hasil uji homogenitas *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.6 Hasil Uji Homogenitas Data *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Data	Nilai Probabilitas	Keterangan
<i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	0,781	$0,781 > 0,05 = \text{homogen}$
<i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	0,615	$0,615 > 0,05 = \text{homogen}$

Sumber: *IBM SPSS Statistic Version 25*

Berdasarkan data di atas, menunjukkan bahwa hasil uji homogenitas *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol maupun *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dikatakan homogen karena nilai probabilitasnya lebih besar dari pada 0,05%. Setelah memperoleh hasil uji homogenitas kelas eksperimen dan kelas kontrol, selanjutnya dilakukan uji parametrik atau uji t karena syarat yang harus dipenuhi sebelum melakukan uji parametrik atau uji t adalah dua kelompok yang diuji harus homogen.

c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah media interaktif *Wordwall* berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa. Penelitian ini menggunakan uji *Independent Sample t-Test* dengan program *IBM SPSS Statistic Version 25*, dengan cara membandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel} .

1. Uji *Independent Sample t-Test Pretest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Analisis ini dilakukan dengan menguji hasil *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan program *IBM SPSS Statistic Version 25*. Syarat data dikatakan signifikan apabila nilai probabilitas lebih kecil dari 0,05. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar IPS siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan. Berikut ini adalah hasil Uji *Independent Sample t-Test* kelas eksperimen :

Data	T	Df	Nilai Probabilitas	Keterangan
<i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	2,044	51	0,435	$0,435 > 0,05 = \text{tidak ada perbedaan}$

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa nilai probabilitas lebih besar dari 0,05, diketahui bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan. Jika nilai t_{hitung} sebesar 0,435 dibandingkan dengan nilai t_{tabel} dengan nilai 5% dan $df = 51$, diperoleh nilai t_{tabel} sebesar

1.67528, Maka t_{hitung} memiliki nilai lebih kecil dari pada t_{tabel} ($0,787 < 1.67528$). Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka dapat disimpulkan bahwa tidak ada pengaruh perbedaan secara signifikan.

2. Independent Sample t-Test Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Syarat data dikatakan signifikan atau ada perbedaan apabila nilai probabilitas lebih kecil dari pada 0,05. Berikut ini adalah hasil Uji *Independent Sample t-Test Pretets* kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 4.8 *Independent Sample t-Test Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Data	T	Df	Nilai Probabilitas	Keterangan
<i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	2,044	51	0,046	$0,046 < 0,05 =$ ada perbedaan

Sumber: IBM SPSS Statistic Version 25

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa nilai probabilitas lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS siswa antara siswa kelas yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media *Wordwall* dan kelas yang mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan media *Wordwall*. Jika nilai t_{hitung} sebesar 2,044 dibandingkan dengan nilai t_{tabel} dengan nilai 5% dan $df = 51$, diperoleh nilai t_{tabel} sebesar 1.67528. Maka t_{hitung} memiliki nilai lebih besar dari pada t_{tabel} ($2,044 > 1.67528$). Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan secara signifikan.

Pembahasan

Penelitian pada kelas V SD Negeri 14 Biru dilaksanakan secara tatap muka. Penelitian ini dilakukan dengan cara memberikan tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) serta pemberian perlakuan dalam pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Wordwall* pada kelas eksperimen dan pada kelas kontrol tanpa menggunakan media pembelajaran *Wordwall*. Hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Wordwall*, dengan membandingkan hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol kemudian dianalisis menggunakan perhitungan dengan program IBM SPSS Statistic Version 25.

1. Pengaruh Penggunaan media interaktif *Wordwall* terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri 14 Biru.

Dilihat dari analisis data yaitu analisis deskriptif dan inferensial. Secara deskriptif hasil belajar IPS siswa pada kelas eksperimen sebelum dan setelah menggunakan media interaktif *Wordwall* mengalami peningkatan sebesar 47,42%. Sementara itu hasil belajar IPS siswa pada kelas kontrol sebelum dan setelah diberikan perlakuan juga mengalami peningkatan sebesar 33,25%. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar IPS siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan peningkatan hasil belajar IPS siswa kelas kontrol.

penggunaan media pada pembelajaran adalah suatu faktor yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. penggunaan media yang interaktif, kreatif serta inovatif akan mengakibatkan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Suasana kelas yang menyenangkan akan menaikkan hasil belajar siswa, jika minat belajar siswa meningkat, maka akan semakin meningkat juga hasil belajarnya. penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Wordwall* lebih baik jika dibandingkan dengan pembelajaran yang masih menerapkan LKS/LKPD. Husniyatus (2017) berpendapat bahwa terdapat 2 hal yang mempengaruhi hasil belajar pada siswa. Faktor-faktor tersebut yakni faktor yang muncul

dari dalam diri siswa (internal) dan faktor yang berasal dari luar diri siswa (eksternal) Faktor internal mencakup : 1) faktor fisik, faktor ini berasal dari kondisi yang dialami siswa, seperti: kesehatan jasmani, susunan syaraf yang baik pendengaran yang baik dan sebagainya. 2) faktor psikis, yakni faktor yang berasal dari kondisi jiwa (kejiwaan) yang mencakup : kecerdasan, minat, bakat, konsentrasi, perhatian dan lain sebagainya. Faktor eksternal yang berpengaruh terhadap hasil belajar mencakup: 1) sarana dalam terlaksananya pembelajaran seperti media pembelajaran, ATK (alat tulis kantor), laboratorium, yang dipakai dan lain-lain. 2) waktu yang digunakan untuk belajar mencakup/ketertiban dan disiplin dalam proses pembelajaran.

Pada analisis data statistik terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan homogenitas. Uji normalitas *pretest* dan *posttest* hasil belajar IPS siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan uji *Kormogrov-Smirnov* diperoleh semua data berdistribusi normal. Setelah itu, dilakukan uji homogenitas *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan uji *Levene Statistic* dinyatakan semua data homogen.

Uji hipotesis melalui uji-t dengan menggunakan Uji *Independent Sample t-Test* pada *posttest* diperoleh t_{hitung} sebesar 2.044. Kemudian nilai t_{hitung} dibandingkan dengan t_{tabel} dengan taraf 5%. Berdasarkan df 51 maka nilai t_{tabel} sebesar 1.67528, karena nilai t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Berdasarkan paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media interaktif berbasis *Wordwall* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 14 Biru. Hal ini diperkuat dengan penelitian Fauzan, Z. S. (2022) Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *Wordwall* pengaruh positif signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS ($0.000 < (0,05)$). Pembelajaran dengan menggunakan media interaktif berbasis *Wordwall* berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 14 Biru Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone.

2. Gambaran Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 14 Biru Sebelum Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall*.

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif ditemukan gambaran hasil belajar siswa pada kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran *Wordwall* berada pada kategori sangat kurang dengan perolehan *mean* sebesar 37,29.

Pada kelas kontrol sebelum diberikan pembelajaran tanpa menggunakan media *Wordwall* berada pada kategori sangat kurang dengan perolehan *mean* sebesar 35,50. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa gambaran hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 14 Biru sangat rendah karena kelas eksperimen dan kelas kontrol masing-masing berada pada kategori sangat rendah.

3. Gambaran Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 14 Biru setelah Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall*.

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif ditemukan gambaran hasil belajar siswa pada kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran *Wordwall* berada pada kategori sangat kurang dengan perolehan *mean* sebesar 37,29. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar IPS *pretest* kelas eksperimen sebesar 47,42% yang merupakan persentase kenaikan hasil belajar IPS siswa sebelum dan setelah diberikan perlakuan menggunakan media interaktif *Wordwall*.

Capaian tersebut meningkat karena dengan penggunaan media interaktif *Wordwall* siswa menjadi tidak bosan pada saat pembelajaran, membuat siswa bersemangat dalam menjawab pertanyaan melalui media dengan cara bermain sambil belajar. Hal ini sejalan dengan Darmawan, D. (2020) mengatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media interaktif *Wordwall* dilatar belakangi oleh beberapa hal. Pertama, aplikasi *Wordwall* memberikan kesempatan siswa dengan bermain sambil belajar. Kedua, tampilan yang berbeda membuat anak tidak bosan dalam pembelajaran. Ketiga, guru memberikan bimbingan kepada siswa dalam proses pembelajaran. Keempat, pemberian penghargaan untuk siswa dalam bentuk pujian dan terdapatnya kesempatan untuk anak memperoleh peringkat teratas dalam menemukan jawaban soal. Siswa yang mencari dan menemukan jawaban dapat meningkatkan motivasi belajar.

Hal ini juga membuktikan dengan testimoni yang diberikan kepada siswa kelas eksperimen yang menyatakan bahwa mereka senang dan lebih tertarik mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media interaktif *Wordwall* dalam pembelajaran IPS. Oleh karena itu, seorang guru hendaknya membaca kondisi/situasi khususnya merancang media apa yang sebaiknya digunakan dalam pembelajaran di kelas.

Pada kelas kontrol sebelum diberikan pembelajaran tanpa menggunakan media *Wordwall* berada pada kategori sangat kurang dengan perolehan *mean* sebesar 35,50. Setelah diberikan pembelajaran berada pada kategori sangat baik dengan perolehan *mean* 68,75. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa, terdapat peningkatan hasil belajar IPS *pretest* kelas kontrol dan *posttest* kelas kontrol 33,25%. Faktor-faktor penyebab sehingga hasil belajar IPS siswa kelas kontrol karena materi pembelajaran berulang dan berkesinambungan sehingga siswa memiliki bekal dalam mengikuti pembelajaran berikutnya.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar IPS siswa antara kelas yang diberikan perlakuan menggunakan media interaktif *Wordwall* dan tanpa menggunakan media interaktif *Wordwall* dilihat berdasarkan pencapaian peningkatan hasil belajar IPS di masing-masing kelas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih yang setinggi – tingginya kepada Drs. Makmur Nurdin.MSi, selaku pembimbing I dan Dra.Rosmalah, S.Pd., M.Pd., selaku pembimbing II. ucapan terima kasih juga saya sampaikan kepada tim penguji Drs. Abd Hafid, S.Pd., M.Pd. dan Drs. Muliadi. M.Kes.

PENUTUP

Simpulan

1. Hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 14 sebelum penggunaan media interaktif berbasis *Wordwall* di kelas eksperimen berada pada kategori sangat kurang, sedangkan di kelas kontrol juga berada pada kategori sangat kurang. Hasil belajar setelah penggunaan media interaktif berbasis *Wordwall* di kelas eksperimen berada pada kategori sangat baik, sedangkan di kelas kontrol tanpa menggunakan media interaktif berbasis *Wordwall* berada pada kategori baik.
2. Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media interaktif berbasis *Wordwall* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 14 Biru, terbukti dengan hasil uji *Independent Sample t-Test* yaitu $t_{hitung}(2,044) > t_{tabel}(1.67528)$.

Saran

1. Guru hendaknya menggunakan Media interaktif berbasis *Wordwall* dalam proses pembelajaran IPS.
2. Kepada peneliti yang akan melakukan penelitian dengan judul yang sama, agar skripsi ini kiranya dapat menjadi referensi untuk melakukan penelitian selanjutnya dengan lebih teliti dan lebih baik lagi dari penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad. (2014). *Mengembangkan pembelajaran IPS Terpadu*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Antonio, E. (2021). *Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Powerpoint Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Di Kelas V SD Negeri 21 Bengkulu Tengah*. 4–5.
- Damayanti, P. O. (2021). *Pengaruh media interaktif berbasis wordwall dalam pembelajaran daring terhadap hasil belajar tema 7 subtema 3 di kelas IV B minu ngigas waru*.
- Fauzan, Z. S. (2022). *Pengaruh media pembelajaran Wordwall terhadap minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di Kelas VIII MTsN 1 Kota Malang* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- 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>
- Gunawan (2017). *Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya* (P. Latifah (ed.)). PT REMAJA ROSDAKARYA
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana. 3696 *Pengaruh Aplikasi Wordwall terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar – Prisma Gandasari, Puri Pramudiani* DOI: <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1079>
- Permana, S. P., & Kasriman, K. (2022). *Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall terhadap Hasil Belajar IPS Kelas IV*. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7831-7839.
- Purwanto. (2013). *Evaluasi hasil belajar*. Pustaka Belajar.
- Putri, M. (2020). *Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Daring (Online) IPS pada Materi Bilangan Cacah*. UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- 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), 195-199. Setyaningrum.
- Tirta, Adam Putra. 2017. *Persepsi Terhadap Psikologi*. Samarinda: Rineka Putera
- Undang-Undang Dasar 1945 (Amandemen)*. Jakarta : PT. Armas Duta Jaya
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta : PT. Armas Duta Jaya