
Efektivitas Penggunaan Media *Wordwall* terhadap Hasil Belajar IPAS Materi Gaya SD Negeri 1 Tahunan

Salsabiela Berliana¹, Aan Widiyono²

Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara, Jepara, Indonesia
Email: 211330000857@unisnu.ac.id¹, aanwidiyono@unisnu.ac.id²

Info Artikel

Abstract

Keywords:

Wordwall,
Learning Outcomes,
IPAS

The purpose of this study was to evaluate the impact of Wordwall media on science learning outcomes (IPAS) for the topic "Style" in the fourth grade of SD Negeri 1 Tahunan. Thirty students participated in this study, which used a one-group pre-test post-test model with an experimental design and quantitative techniques. Pre-tests and post-tests were administered as part of the data collection process, and SPSS version 26 was used for analysis. Instrument validity and reliability tests, prerequisite tests such as normality and homogeneity tests, and hypothesis testing with paired sample t-tests were the data analysis procedures. The alternative hypothesis (H_a) was accepted and the null hypothesis (H_0) was rejected because the t-test results showed a significant difference between the pretest and posttest scores, with a significance value (Sig. 2-tailed) of 0.000, which is smaller than the significance level of 0.05. Based on these results, it can be said that Wordwall media is useful for improving student learning outcomes and can be used as an alternative interactive learning media to improve understanding of IPAS material.

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengevaluasi dampak media *Wordwall* terhadap hasil belajar IPA (IPAS) untuk topik "Gaya" di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 1 Tahunan. Tiga puluh siswa menjadi partisipan penelitian ini, yang menggunakan model pra-tes pasca-tes satu kelompok dengan desain eksperimen dan teknik kuantitatif. Pra-tes dan pasca-tes diberikan sebagai bagian dari proses pengumpulan data, dan SPSS versi 26 digunakan untuk analisis. Uji validitas dan reliabilitas instrumen, uji prasyarat seperti uji normalitas dan homogenitas, serta uji hipotesis dengan uji-t sampel berpasangan merupakan prosedur analisis data. Hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak karena hasil uji-t menunjukkan perbedaan yang signifikan antara skor *pretest* dan *posttest*, dengan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000, yang lebih kecil dari tingkat signifikansi 0,05. Berdasarkan hasil ini, dapat dikatakan bahwa media *Wordwall* bermanfaat untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan pemahaman materi IPAS.

© 2025 Universitas Ngudi Waluyo

PENDAHULUAN

Salah satu pilar utama dalam rangka proses meningkatkan mutu SDM suatu negara adalah Pendidikan (Asrian dan Airlanda, 2023). Guru memfasilitasi pembelajaran dengan cara menciptakan suasana menyenangkan dan berpusat terhadap siswa yang mendorong pemahaman konsep dan hasil belajar terbaik (Utami, 2021). Selain membimbing perkembangan intelektual, guru juga mengembangkan potensi sosial, keterampilan, dan kreativitas siswa, serta membangun komunikasi yang efektif untuk memantau dan mengevaluasi proses belajar (Agusti dan Aslam, 2022).

Menurut teori belajar Gagne, capaian pembelajaran diciptakan melalui proses metodis yang dipengaruhi oleh faktor eksternal, seperti materi pendidikan yang menarik dan interaktif (Wahyuddin, 2016). Sementara itu, Bloom membagi tujuan pembelajaran menjadi tiga kategori utama: psikomotorik, emosional, dan kognitif. Ketiga aspek ini perlu dikembangkan secara seimbang, dan penggunaan sumber belajar yang tepat dapat membantu memotivasi dan melibatkan siswa dalam pembelajaran (Winarti dan Istiyono, 2020). Menurut Mahdalena, capaian pembelajaran digunakan dalam bentuk mengukur sampai mana peserta didik itu mampu dan telah terdapat perubahan dalam hal pengetahuan, sikap, dan kemampuan mereka (Mahdalena, 2022).

IPAS merupakan bentuk mata pelajaran terpenting yang diajarkan di sekolah dasar. Ilmu ini membantu siswa memahami lingkungan dan diri mereka sendiri (Rohatul Fikriyah Safira dan Nahdi, 2024). Pembelajaran IPAS lebih menekankan proses inkuiri, penemuan, dan pengembangan pola pikir peduli lingkungan daripada sekadar mentransfer pengetahuan (Muslimah dan Hardini, 2023). Untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, guru

harus menyampaikan materi IPAS dengan cara yang menarik dan sederhana (Khofifah Indra Sukma dan Trisni Handayani, 2022). Selain itu, aktivitas dunia nyata yang dapat menumbuhkan pemikiran yang kritis dan sikap ilmiah siswa harus diintegrasikan ke dalam materi dalam pembelajaran IPAS (Azizatunnisa, Sekaringtyas, dan Hasanah, 2022). Karena materi di kelas IPAS sangat luas dan membosankan, siswa sering kali menjadi kurang tertarik, yang menyebabkan hasil belajar yang kurang memuaskan (Sufi, Asriati, dan Syahrudin, 2024).

Kemajuan teknologi telah membawa dampak besar dalam dunia pendidikan, termasuk di bidang sains (Larasati dan Widiarto, 2024). Teknologi dapat membantu menyelesaikan berbagai persoalan pendidikan di Indonesia, termasuk kesulitan dalam pembelajaran sains (Anggriany dan Rakhmawati, 2024). Dengan demikian, penguasaan teknologi yang terdapat di dalam dunia sebuah pendidikan sangat penting, baik oleh guru maupun peserta didik (Hidayati, Arisyanto, dan Damayanti, 2024). Kemahiran sains dan teknologi akan sangat krusial bagi pembangunan masa depan suatu negara (Khofifah Indra Sukma dan Trisni Handayani, 2022). Berkat kemajuan teknologi terkini, guru kini dapat menawarkan intervensi yang lebih efektif, sehingga mampu meningkatkan hasil belajar oleh siswa (Rohatul Fikriyah Safira dan Nahdi, 2024)

Berdasarkan dengan adanya sebuah hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 21 bulan Maret 2025 di kelas IV SD Negeri 1 Tahunan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) ditemukan bahwa hasil belajar siswa masih tergolong rendah. Dari 30 siswa, hanya 6 siswa (20%) yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70, sedangkan 24 siswa lainnya (80%) masih berada di bawah KKM dengan rentang nilai

55–69. Melalui proses wawancara dengan guru kelas dapat diketahui yakni pembelajaran masih didominasi melalui metode ceramah atau penyampaian secara lisan dan juga buku teks, serta minim penggunaan media konkret atau eksperimen langsung yang sebenarnya sangat penting dalam memahami konsep gaya. Akibatnya, siswa kesulitan menghubungkan teori dengan adanya bentuk pengalaman yang nyata dalam bentuk kehidupan sehari-hari. Untuk menciptakan pembelajaran yang dinamis, kontekstual, dan relevan yang memenuhi harapan siswa masa kini, guru di era digital harus menguasai teknologi (Nadia et al., 2022). khususnya pendidik dalam menilai pembelajaran siswa secara efektif dan praktis (Nafian, Widayanti, dan Rahmawati, 2024).

Menghadapi permasalahan tersebut, diperlukan sebuah solusi yang berupa penerapan media interaktif pembelajaran inovatif dan juga interaktif. Salah satu media yang potensial adalah *Wordwall*, yaitu platform berbasis permainan edukatif yang dirancang sebagai Langkah meningkatkan dan membuat siswa terlibat secara penuh di dalam sebuah pembelajaran. *Wordwall* dapat digunakan secara *online* maupun *offline*, serta hasilnya dapat dicetak. Fitur-fiturnya memungkinkan guru membuat kuis, teka-teki silang, roda acak, dan berbagai aktivitas lainnya yang menarik bagi siswa (Husna, Sukarno, dan Yulisetiani, 2023). Selain itu, *Wordwall* tersedia dalam versi gratis dengan sejumlah *template* yang cukup beragam (Pradani, 2022). Proses pembelajaran dengan *games* memberikan kesan kepada siswa sehingga bersemangat dalam proses pembelajaran dikarenakan adanya persaingan yang sehat di dalam kelas (Kamalia dan Putra, 2025).

Wordwall telah digunakan untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa di berbagai lingkungan belajar.

Menurut studi sebelumnya, *wordwall* meningkatkan hasil belajar siswa dalam hal gaya belajar dan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan (Viona Sari Utami, Mansur, 2024). Selain itu, alat ini membantu pendidik dalam menilai pembelajaran siswa secara efektif dan praktis (Nafian, Widayanti, dan Rahmawati, 2024).

Penggunaan *Wordwall* dalam kegiatan inti pembelajaran di kelas IV SD Negeri 1 Tahunan menunjukkan adanya peningkatan keterlibatan siswa yang tidak hanya bersifat sesaat, tetapi berlangsung secara konsisten selama proses pembelajaran. Temuan ini mendukung hasil penelitian (Muzaki et al., 2023). yang menyatakan bahwa *Wordwall* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar melalui penyajian materi yang dikemas dalam bentuk permainan edukatif. Namun, jika pada penelitian mereka *Wordwall* lebih dominan digunakan pada tahap evaluasi atau penguatan akhir, penelitian ini justru menunjukkan bahwa penerapan *Wordwall* sejak tahap pemaparan konsep inti membuat siswa lebih siap menerima materi karena mereka merasa terlibat sejak awal, bukan sekadar diuji di akhir pembelajaran.

Berdasarkan dengan adanya latar belakang ini, peneliti ingin menyelidiki seberapa baik siswa kelas empat SD Negeri 1 Tahunan mempelajari gaya melalui penggunaan media *Wordwall*. Tujuannya adalah sebagai Langkah untuk dapat mengetahui seberapa besar media tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini juga diharapkan dapat membantu dalam menciptakan strategi pengajaran yang lebih kreatif dan juga sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh siswa sekolah dasar, serta menjadi panduan bagi para pendidik dalam menjadikan pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengkaji dampak media *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa menggunakan metodologi kuantitatif dan desain eksperimen (Yuwanto 2019). 30 siswa kelas IV semester genap 2024–2025 menjadi subjek penelitian, yang dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 1 Tahunan, Kota Jepara. Instrumen penelitian berupa soal pilihan ganda *pretest* dan *posttest* yang menilai pemahaman siswa terhadap materi gaya. Validitas dan reliabilitas instrumen dievaluasi sebelum digunakan untuk menjamin keandalannya (Hartono, 2019). Untuk memastikan analisis tambahan dapat dilakukan, aplikasi SPSS digunakan untuk mengevaluasi data *pretest* dan *posttest* menggunakan uji normalitas dan homogenitas yang diperlukan (Karimuddin dkk., 2022). Untuk memastikan keberhasilan media dan peningkatan hasil belajar siswa secara signifikan, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji-t untuk membandingkan hasil belajar antara data *pretest* dan *posttest*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Validitas

Untuk memastikan sejauh mana butir-butir instrumen penelitian dapat mengukur apa yang perlu diukur, dilakukan uji validitas (Hardani dkk. 2020). Soal pilihan ganda yang digunakan dalam penelitian ini untuk menilai hasil belajar sains siswa SD Negeri 1 Tahunan pada materi "Gaya" diuji menggunakan metode korelasi *Pearson Product Moment*. Validitas setiap butir dinilai menggunakan nilai r tabel sebesar 0,361 pada tingkat *signifikansi* 5%, yang melibatkan 30 responden. Instrumen tersebut dianggap valid dan layak digunakan sebagai alat ukur jika $r_{hitung} > r_{tabel}$. Berdasarkan hasil analisis, setiap pertanyaan dari 1 hingga 27 tersebut memiliki nilai r_{hitung} yang lebih tinggi daripada t_{tabel} , rentang nilai yang

dihasilkan yakni antara 0,363 hingga 0,694. Hal ini menunjukkan bahwa setiap pertanyaan memenuhi persyaratan validitas dan cocok untuk mengukur hasil belajar siswa. Instrumen ini secara keseluruhan dianggap mampu merepresentasikan hasil belajar siswa dalam materi pelajaran yang diuji karena validitasnya yang kuat, yang menunjukkan bahwa setiap pertanyaan memiliki hubungan yang substansial dengan skor keseluruhan.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas

No Soal	r Hitung	r Tabel (0.361)	Keterangan
Soal 1	0.537	0.361	Valid
Soal 2	0.527	0.361	Valid
Soal 3	0.401	0.361	Valid
Soal 4	0.694	0.361	Valid
Soal 5	0.391	0.361	Valid
Soal 6	0.439	0.361	Valid
Soal 7	0.484	0.361	Valid
Soal 8	0.469	0.361	Valid
Soal 9	0.552	0.361	Valid
Soal 10	0.608	0.361	Valid
Soal 11	0.442	0.361	Valid
Soal 12	0.483	0.361	Valid
Soal 13	0.363	0.361	Valid
Soal 14	0.372	0.361	Valid
Soal 15	0.463	0.361	Valid
Soal 16	0.564	0.361	Valid
Soal 17	0.529	0.361	Valid
Soal 18	0.452	0.361	Valid
Soal 19	0.471	0.361	Valid
Soal 20	0.484	0.361	Valid
Soal 21	0.443	0.361	Valid
Soal 22	0.491	0.361	Valid
Soal 23	0.583	0.361	Valid
Soal 24	0.373	0.361	Valid
Soal 25	0.418	0.361	Valid
Soal 26	0.518	0.361	Valid
Soal 27	0.433	0.361	Valid

Sumber: data diolah SPSS 26

Uji Reliabilitas

Berdasarkan Gambar 2 dalam Uji Reliabilitas, diketahui memperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,874 untuk 27 butir soal, yang berarti instrumen memiliki reliabilitas tinggi dan sangat layak digunakan. Nilai ini jauh melebihi standar minimal reliabilitas yang umum digunakan, yaitu 0,60, sehingga menunjukkan bahwa instrumen tersebut konsisten dan dapat dipercaya dalam mengukur hasil belajar IPAS materi "Gaya" pada siswa SD Negeri 1 Tahunan (Muin 2023). Setelah instrumen penelitian dinyatakan memenuhi kriteria

validitas dan reliabilitas, tahapan berikutnya adalah pelaksanaan penelitian secara empiris. Proses ini diawali dengan pengumpulan data. Selanjutnya, dilakukan analisis statistik untuk menguji prasyarat data, yang mencakup uji normalitas dan juga homogenitas, serta dilanjutkan dengan pengujian hipotesis menggunakan metode uji-t untuk sampel berpasangan dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 26.

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.874	27

Sumber: data diolah SPSS 26

Uji Normalitas

Tujuan dilakukannya uji normalitas yang terdapat di dalam penelitian ini yakni untuk dapat digunakan sebagai langkah dalam mengetahui apakah data hasil belajar sains topik "Gaya" siswa SD Negeri 1 Tahunan terdistribusi normal. Karena ukuran sampel yang kecil, Uji *Shapiro-Wilk* digunakan. Berdasarkan hasil uji, data *posttest* memiliki nilai signifikansi 0,263 dan data *pretest* memiliki nilai 0,212. Distribusi data tidak jauh berbeda dari distribusi normal, karena kedua nilai tersebut terdapat di atas tingkat signifikansi 0,05. Pemenuhan asumsi ini penting sebagai dasar dalam penerapan uji statistik parametrik, khususnya uji-t sampel berpasangan (Subasman dkk., 2025). Distribusi data yang normal juga mendukung validitas proses analisis selanjutnya, serta menunjukkan bahwa instrumen yang digunakan oleh peneliti itu dapat menghasilkan data yang representatif dan dapat diandalkan dalam mengukur efektivitas penggunaan media *Wordwall* terhadap hasil belajar IPAS siswa.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PREETEST Hasil Belajar IPAS	.132	30	.195	.954	30	.212
POSTTEST Hasil Belajar IPAS	.157	30	.058	.957	30	.263

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: data diolah SPSS 26

Uji Homogenitas

Untuk memastikan apakah varians kelompok data sebanding, uji homogenitas dilakukan. Metode Berdasarkan Rata-rata (*Base on Mean*) merupakan salah satu dari beberapa metode yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengevaluasi homogenitas hasil belajar IPS menggunakan uji Levene (Sufyati dan Faizi, 2025). Data dianggap homogen berdasarkan hasil uji, yang menunjukkan adanya nilai signifikansi 0,736, yang mana itu lebih besar dari 0,05.

Data antara kelompok *pretest* dan *posttest* memiliki distribusi skor yang sama, berdasarkan homogenitas varians ini. Salah satu prasyarat utama untuk menerapkan uji statistik parametrik, seperti uji-t sampel berpasangan, adalah homogenitas, yang membuatnya signifikan. Untuk memastikan efektivitas perlakuan, uji hipotesis parametrik dapat digunakan untuk menganalisis data lebih lanjut.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas

NILAI Hasil Belajar IPAS	Based on Mean	Levene Statistic			
		Statistic	df1	df2	Sig.
	Based on Mean	.115	1	58	.736
	Based on Median	.065	1	58	.800
	Based on Median and with adjusted df	.065	1	56.728	.800
	Based on trimmed mean	.091	1	58	.764

Sumber: data diolah SPSS 26

Uji Hipotesis

Uji hipotesis yang terdapat di dalam penelitian ini digunakan sebagai Langkah untuk membandingkan hasil belajar materi Ilmu Pengetahuan Alam (IPAS) "Gaya" sebelum (tes awal) dan sesudah (tes akhir)

penggunaan media *Wordwall* menggunakan metode uji-t sampel berpasangan (Rasyid 2022). Hasil dari uji ini terdapat perbedaan yang substansial antara hasil belajar yang dilakukan antara sebelum dan sesudah penggunaan media, menurut hipotesis alternatif (H_a), sementara hipotesis nol (H_0) menyatakan tidak ada perubahan yang signifikan.

Tabel 5. Hasil *Paired Sample Statistic*

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PREETEST Hasil Belajar IPAS	16.03	30	1.564	.286
	POSTTEST Hasil Belajar IPAS	23.90	30	1.709	.312

Sumber: data diolah SPSS 26

Rata-rata skor *posttest* setelah penggunaan media *Wordwall* lebih tinggi daripada skor *pretest* sebelum penerapan media, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 5 Statistik Sampel Berpasangan. Skor rata-rata *pretest* adalah 16,03, sementara skor rata-rata *posttest* meningkat menjadi 23,90. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pengintegrasian media *Wordwall* dalam pembelajaran sains mata pelajaran "Gaya" meningkatkan hasil belajar peserta didik. Tingkat penyelesaian pembelajaran klasikal adalah 96,67%, yang menunjukkan efektivitas sumber daya interaktif seperti *Wordwall* dalam membantu mahasiswa memahami materi "Gaya".

Tabel 6. Hasil *Paired Sample t-Test*

		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	PREETEST Hasil Belajar IPAS - POSTTEST Hasil Belajar IPAS	-7.867	2.265	.417	-8.720	-7.013	-18.853	29	.000

Sumber: data diolah SPSS 26

Di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 1 Tahunan, hasil Uji-t sampel berpasangan dalam penelitian ini menunjukkan adanya sebuah perbedaan yang signifikan diantara

skor *pretest* dan *posttest* terhadap hasil belajar sains siswa pada materi pembelajaran "Gaya" setelah penggunaan media *Wordwall*. Hipotesis alternatif (H_a) diterima, sementara hipotesis nol (H_0) ditolak karena nilai signifikansi (*Sig.* 2-tailed) sebesar 0,000 lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 (Iba dan Wardhana 2023). Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media *Wordwall* mengalami perubahan yang signifikan. Setelah perlakuan, hasil belajar mengalami peningkatan, terbukti dari selisih rata-rata - 7,867 poin antara skor *pretest* dan *posttest*, yaitu masing-masing sebesar 16,03 dan 23,90 poin.

Pembahasan

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 1 Tahunan melibatkan 30 siswa kelas IV sebagai subjek penelitian ini. Fokus dalam penelitian yang dilaksanakan ini diarahkan pada efektivitas penggunaan media *Wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) khususnya pada materi gaya. Instrumen dalam pelaksanaan penelitian ini yang digunakan yakni berupa soal pilihan ganda yang diberikan dalam bentuk *Pretest* dan *Posttest* dengan tujuan sebagai untuk mengetahui perbedaan adanya hasil belajar pada sebelum dan sesudah perlakuan tersebut. Metode penelitian yang digunakan berupa metode eksperimen melalui pendekatan kuantitatif, dan juga melalui desain *One-Group Pretest-Posttest* yang memungkinkan peneliti menganalisis secara langsung peningkatan hasil belajar oleh siswa setelah diberikan pembelajaran dengan media *Wordwall*. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan memberikan gambaran empiris mengenai sejauh mana media *Wordwall* efektif dalam mendukung

proses pembelajaran IPAS di SD Negeri 1 Tahunan.

Sebelum adanya proses penelitian dilaksanakan tersebut, peneliti melakukan uji coba instrumen berupa soal pilihan ganda berjumlah 27 butir yang digunakan untuk mengukur hasil belajar IPAS pada materi "Gaya" pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Tahunan. Uji validitas dilakukan dengan menggunakan teknik korelasi *Pearson Product Moment* pada 30 responden dengan r tabel sebesar 0,361 pada taraf signifikansi 5%. Dari hasil analisis diperoleh bahwa seluruh soal memiliki nilai r hitung lebih besar daripada r tabel dengan rentang 0,363 hingga 0,694 sehingga dinyatakan valid. Setelah itu dilakukan uji reliabilitas menggunakan SPSS versi 26, yang menunjukkan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,874, jauh melebihi standar minimal 0,60. Dengan demikian, 27 soal tersebut dinyatakan valid, reliabel, serta layak digunakan dalam penelitian sebagai instrumen untuk *pretest* dan *posttest* dalam mengukur efektivitas media *Wordwall* terhadap hasil belajar IPAS materi gaya.

Setelah pelaksanaan penelitian dan analisis terhadap data yang diperoleh, terlihat bahwa adanya bentuk peningkatan nilai yang sangat signifikan pada skor nilai rata-rata *posttest* dibandingkan dengan nilai *pretest*. Sebelum adanya dimulai proses pembelajaran, terlebih dahulu peserta didik mengerjakan soal-soal *pretest* secara tertulis dan memperoleh rata-rata nilai sebesar 16,03 seperti yang terdapat pada Gambar 5. Hasil *Paired Sample Statistic*. Selanjutnya, peneliti memberikan perlakuan berupa penggunaan media *Wordwall* dalam proses pembelajaran.

Setelah perlakuan tersebut, rata-rata skor *posttest* meningkat menjadi 23,90. Hal ini juga menjadi bukti bahwa terkait dalam penerapan media *Wordwall* mampu menghasilkan perbedaan yang sangat

signifikan terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV. Hasil analisis dari temuan penelitian ini dapat menunjukkan adanya peningkatan yang sangat signifikan pada rata-rata skor *posttest* (23,90) dibandingkan *pretest* (16,03). Dengan demikian, dari adanya peningkatan tersebut, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Hasil temuan ini juga mampu memberikan makna bahwa adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media *Wordwall* pada materi Gaya di kelas IV SDN 1 Tahunan, sehingga pelaksanaan dari adanya media *Wordwall* ini sangat efektif dalam meningkatkan hasil pada pembelajaran materi IPAS dalam peserta didik.

Implementasi media yang interaktif ini juga mampu meningkatkan adanya bentuk sebuah ketertarikan dan partisipasi oleh siswa dalam proses pembelajaran di dalam kelas (Pratiwi dan Indarini, 2025) Media interaktif yang baik juga memiliki dampak positif terhadap capaian akademik mereka (Saputri, Patonah, dan Mudzanatun, 2023). Sejalan dengan pendapat (Rahman et al., 2025), peningkatan hasil dalam proses belajar siswa dapat tercapai apabila mereka dilibatkan secara aktif dalam seluruh rangkaian proses pembelajaran. Partisipasi yang tinggi dari peserta didik, baik dalam kegiatan diskusi, praktik, maupun penggunaan media pembelajaran interaktif, diyakini mampu memperkuat pemahaman materi serta mendorong peningkatan capaian akademik secara menyeluruh (Erwinda, Ari Widyaningrum, dan Fine Reffiane, 2023).

Hasil belajar merupakan indikator penting yang mencerminkan sejauh mana peserta didik memahami, menguasai, dan mampu menerapkan pengetahuan serta keterampilan yang telah diajarkan selama proses pembelajaran (Setyaputri, Khayati, dan Santoso, 2025). Hasil dari proses

pembelajaran yang melalui media pembelajaran yang dilaksanakan ini tidak hanya mampu dilihat dari bentuk aspek-aspek kognitif saja, akan tetapi juga mencakup dimensi afektif dan juga psikomotorik, yang menunjukkan perkembangan menyeluruh pada diri siswa (Anggriany dan Rakhmawati 2024). Dalam konteks pembelajaran IPAS, terutama materi gaya, hasil dari belajar ini juga menjadi cerminan efektivitas strategi juga media yang digunakan dalam sebuah pembelajaran yang digunakan oleh pendidik (Maulida dan Ismaya 2024). Peningkatan hasil belajar menunjukkan keberhasilan pendekatan pembelajaran dalam merangsang minat, meningkatkan pemahaman terhadap sebuah konsep, dan juga sebagai langkah dalam mendorong keterlibatan yang sangat aktif dari peserta didik sendiri dalam sebuah proses belajar (Widiyanti et al. 2024).

Temuan pada penelitian ini sejalan dengan teori hasil belajar yang telah dikemukakan Gagne (dalam Wahyuddin dkk., 2024), menyatakan bahwa hasil belajar terjadi melalui tahapan-tahapan sistematis yang dapat difasilitasi dengan kondisi eksternal, seperti dalam proses penggunaan dari salah satu media pembelajaran yang sangat menarik terhadap siswa dan diharapkan juga mampu menjadi media yang interaktif dalam mempengaruhi semangat pola pikir siswa dalam mengikuti sebuah proses pembelajaran di dalam sebuah kelas oleh guru mereka. Media *Wordwall* sebagai model dalam pembelajaran IPAS materi "Gaya" mampu menciptakan rangsangan yang sesuai untuk mendukung tahapan belajar siswa mulai dari perhatian, pengkodean informasi, hingga retensi (Nur Fadhillah dan Rifayanti, 2024). Selain itu, teori hasil belajar menurut Bloom (dalam Winarti dan Istiyono, 2020), juga memperkuat penelitian ini dengan menekankan bahwa hasil belajar itu

diharapkan mampu mencakup segala ranah Pendidikan yang mampu mempengaruhi secara capaian kognitif, afektif, dan juga psikomotorik, yang semuanya itu dapat ditingkatkan melalui media yang memotivasi dan melibatkan siswa secara aktif.

Selain memperkuat teori yang ada, temuan yang telah dihasilkan dari penelitian oleh Utami dkk. (2024), menyatakan pelaksanaan yang dilakukan melalui *Wordwall* mampu dalam proses meningkatkan sebuah capaian hasil dari belajar siswa, karena dalam media tersebut menciptakan, mempengaruhi dan juga membuat suasana belajar siswa yang menyenangkan dan juga interaktif. Selaras dengan itu, temuan ini juga didukung oleh penelitian Nafian dkk. (2024), yang menyatakan bahwa *Wordwall* efektif dalam digunakan sebagai Langkah media untuk mengevaluasi karena mampu meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa terhadap materi IPAS serta membantu guru dalam mengevaluasi hasil belajar secara praktis. Kedua penelitian tersebut memperkuat bahwa *Wordwall* merupakan media pembelajaran yang relevan dan bermanfaat dalam mendukung pencapaian hasil dari belajar siswa di sebuah sekolah dasar.

Berdasarkan temuan dari penelitian ini menyatakan bahwa adanya peningkatan yang sangat *signifikan* pada nilai rata-rata *posttest* sebesar 23,90 dibandingkan *pretest* sebesar 16,03. Dengan adanya peningkatan dari temuan penelitian ini hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Dengan demikian, dari temuan penelitian ini dapat disimpulkan penggunaan dari pelaksanaan media *Wordwall* efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS materi gaya yang dilaksanakan di kelas IV SDN 1 Tahunan.

SIMPULAN

Penggunaan media *Wordwall* diketahui mampu meningkatkan adanya hasil belajar terhadap siswa secara signifikan, temuan ini diperoleh dan didapatkan dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti terkait sebuah efektivitas penggunaan dalam media *Wordwall* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPAS materi "Gaya" di Sekolah Dasar Negeri 1 Tahun. Perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* menggunakan uji-t sampel berpasangan menunjukkan hal ini. Dengan selisih rata-rata -7,867 poin, rata-rata pada skor *pretest* berupa 16,03 dan kemudian meningkat menjadi 23,90 pada *posttest*. Berdasarkan dengan adanya hasil uji dalam penelitian ini, hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak karena nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) sebesar 0,000 lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan *Wordwall* bervariasi secara signifikan. Bukti lebih lanjut bahwa *Wordwall* berhasil meningkatkan sebuah hasil dari belajar yang dilakukan oleh siswa dalam mata pelajaran IPAS materi "Gaya" terlihat dari tingkat penyelesaian pembelajaran sebesar 96,67%.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusti, Nurul Maulia, dan Aslam Aslam. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi *Wordwall* terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5794–5800.
- Anggriany, Nabila, dan Fibri Rakhmawati. (2024). Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Berbasis *Wordwall* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematis Siswa. *JP2M: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika*, 10(1), 290–302.
- Asrian, dan Gamaliel Septian Airlanda. (2023). Peningkatan Karakter Gotong Royong Menggunakan Model Pembelajaran Teams Games Tournament pada Pembelajaran IPAS SD. *JANACITTA: Journal of Primary and Children's Education*, 6(2), 124–133.
- Azizatunnisa, Fatkhil, Tunjungsari Sekaringtyas, dan Uswatun Hasanah. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Game Edukatif pada Pembelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar. *Optika: Jurnal Pendidikan Fisika*, 6(1), 14–23.
- Arimbawa, I. G. P. A. (2021). Penerapan *Wordwall* Game Quis Berpadukan Classroom untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Biologi. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(2), 324–332.
- Erwinda, Nisa, Ari Widyaningrum, dan Fine Reffiane. (2023). Pengaruh Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Tema 6 Subtema 1 di SD Negeri Tandang 01. *JANACITTA: Journal of Primary and Children's Education*, 6(2), 145–153.
- Hidayati, Pipit Nur, Prasena Arisyanto, dan Aries Tika Damayanti. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Gage (Gaya dan Gerak) Berbasis Articulate Storyline 3 pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 526–538.
- Husna, Syifa Ul, Sukarno Sukarno, dan Septi Yulisetiani. (2023). Penggunaan *Wordwall* Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Tematik pada Peserta Didik Kelas IV di Sekolah Dasar. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia): Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 9(1).
- Kamalia, Naelatul Dina, dan Lisa Virdinarti Putra. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran TGT berbantuan Snake Ladder Question terhadap Minat Belajar Siswa SD. *JANACITTA: Journal of Primary and Children's Education*, 8(1), 173–181.
- Khofifah Indra Sukma, dan Trisni Handayani. 2022. Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis *Wordwall* Quiz terhadap Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal*

- Cakrawala Pendas*, 8(4): 1020–1028.
- Larasati, Titisan Sukma, dan Tri Widiarto. (2024). Peningkatan Motivasi Belajar Menggunakan Model Teams Games Tournament Mata Pelajaran IPAS Kelas V. *Janacitta*, 7(1), 11–19.
- Mahdalena, M. (2022). Pengaruh Minat Belajar, Dukungan Orang Tua dan Lingkungan Belajar terhadap Perilaku Belajar Siswa dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA (Studi Faktor yang Mempengaruhi Prilaku Belajar dan Hasil Belajar Siswa Kelas 4, 5 dan 6 pada SDN Binuang 4 Da. *Jurnal: Kindai*, 18(2), 332-351.
- Maulida, Dwi Husna, dan Erik Aditia Ismaya. (2024). Analisis Hambatan Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran IPS Kelas VI SD Negeri Perdopo 02 Gunungwungkal. *JANACITTA: Journal of Primary and Children's Education*, 7(1), 46–52.
- Muslimah, Aisyah Ani, dan Agustina Tyas Asri Hardini. (2023). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V pada Pembelajaran IPAS Menggunakan Model Pembelajaran Project Based Learning. *Janacitta*: 6(2), 94–103.
- Muzaki, Helmi et al. (2023). Analisis Kesalahan Berbahasa Indonesia Youtuber Eropa pada Tataran Linguistik. *Deiksis : Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 9(2), 1-10.
- Nadia, A I, K D A Afiani, I Naila, dan Universitas Muhammadiyah. (2022). Penggunaan Aplikasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia Universitas Muhammadiyah Surabaya* 12(1), 33–43.
- Nafian, Rosyid Khoirul, Upita Ayu Widayanti, dan Isna Rahmawati. (2024). Penggunaan Media Wordwall sebagai Evaluasi Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 1 Gumul. *Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran (JTPP)*, 1(4), 747–750.
- Nur Fadhilah, Isa, dan Zuni Eka Tiyas Rifayanti. (2024). Penggunaan Media Puzzle Materi IPAS pada Hasil Belajar Siswa Kelas 4 MI Nurul Huda 1 Kepatihan. *Janacitta* 7(1), 53–62.
- Pradani, Tatsa Galuh. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(5), 452–457.
- Pratiwi, Shinta Yuliana, dan Endang Indarini. (2025). Pengembangan Media FLISISPENSA (Flipbook Sistem Pencernaan Manusia) terhadap Peningkatan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar. *Janacitta*, 8(1), 189–198.
- Rahman, Falensia et al. (2025). Pengaruh Media Wordwall Berbasis Website terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Materi Gaya. *Edutech*, 5(2), 1–23.
- Rohatul Fikriyah Safira, dan Dede Salim Nahdi. (2024). Keragaman Perangkat Lunak Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Madinasika Manajemen Pendidikan dan Keguruan*, 5(2), 68–77.
- Saputri, Arlindra Rizma, Siti Patonah, dan Mudzanatun. (2023). Efektivitas Pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi Bermuatan Sustainability Menggunakan Model Problem Based Learning terhadap Pemahaman Konsep. *JANACITTA: Journal of Primary and Children's Education*, 6(1), 28–37.
- Setyaputri, N dan a Aji, Afif Nur Khayati, dan Jarot Tri Bowo Santoso. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Genially Berbantuan Metode TGT dalam Meningkatkan Partisipasi dan Hasil Belajar pada Materi Ketenagakerjaan Kelas XI Ekonomi. *Economic dan Education Journal (Ecoducation)*, 7(1), 122–136.
- Sufi, Ade Afilia, Nuraini Asriati, dan Husni Syahrudin. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Wordwall terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Ekonomi di Kelas X SMA. *Jurnal*

- Edukasi Ekonomi*, 8(1), 52-62.
- Utami, Siti Viona Sari, Hamsi Mansur, dan Qomario. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SD. *Journal of Education Research*, 5(4), 992–997.
- Utami, Siti Viona Sari, Hamsi Mansur, dan Qomario. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SD. *Journal of Education Research*, 5(4), 6081-6089.
- Wahyuddin. (2016). *Teori Belajar dan Aplikasinya*.
- Wahyuddin et al. (2024). *Teori Belajar dan Aplikasinya Panduan Pembelajaran Yang Efektif dan Inovatif*. Bojonegoro: BJB Press.
- Widiyanti, Rahma, Yusni Arni, Nabila Azzahra, dan Herlin Mutiara Feby. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Game Digital Wordwall dalam Pembelajaran IPAS Sub Tema: Kekayaan Hayati Flora dan Fauna Kelas 5 di SDN 89 Palembang. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(4), 1703–1711.
- Winarti, dan Edi Istiyono. (2020). *Taksonomi Higher Order Thinking Skill untuk Penilaian Pembelajaran Fisika*. Semarang: Widya Sari Press Salatiga.