

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN WORDWALL TERHADAP HASIL
BELAJAR IPS KELAS V SDN KEBON JERUK 04**

¹Rani Mahareka, ² Mujazi Mujazi
^{1,2} PGSD FKIP Universitas Esa Unggul

ranimahareka094@gmail.com¹, mujazi@esaunggul.ac.id²

ABSTRACT

The application of learning media is very lacking in social studies learning which causes students to obtain low learning outcomes. It was also found that problems such as too much material resulted in students becoming increasingly lazy about reading so that learning outcomes for students in the VA class decreased and many were far from the Minimum Completeness Criteria (KKM) score. Introduction to learning media Wordwall in social studies subjects it is hoped that it can develop student learning outcomes. By providing teaching method material in the form of games, students are motivated to actively participate in the teaching method procedures, which is expected to raise enthusiasm and encourage them to achieve better grades. This needs to be changed so that student learning outcomes can improve and students become more developed than before. This research aims to determine the effect of implementing wordwall learning media on student learning outcomes in social studies subjects class V SDN Kebon Jeruk 04. This type of research is quantitative using a survey method using questionnaires and tests for data collection. The sample in this research was determined based on the objectives used purposive sampling. So the research sample was determined to be the VA class of 29 students. The calculation results obtained are media variables wordwall amounting to $0.386 > 0.005$ and social studies learning outcome variables pre-test $0.353 > 0.005$ post-test $0.389 > 0.005$. In this way it can be said that H_0 accepted, which means the data is normally distributed. Hypothesis testing resulted in a correlation coefficient value between wordwall) and dependent variable (learning outcomes).

Keywords: Instructional Media Wordwall, Social Studies Learning Outcomes, Fifth Grade

ABSTRAK

Penerapan media pembelajaran sangat kurang dalam pembelajaran IPS yang menyebabkan siswa memperoleh hasil belajar rendah. Ditemukan pula dengan masalah seperti materi yang begitu banyak mengakibatkan siswa semakin malas membaca sehingga hasil belajar pada siswa di kelas VA menurun dan banyak yang jauh dari nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Pengenalan media pembelajaran *Wordwall* dalam mata pelajaran IPS diharapkan dapat mengembangkan hasil belajar siswa. Dengan pemberian materi metode pengajaran berupa permainan, siswa termotivasi untuk berpartisipasi aktif didalam prosedur metode pengajaran, yang diharapkan dapat membangkitkan semangat serta mendorong mereka untuk mencapai nilai yang lebih baik. Hal tersebut perlu diadakan perubahan agar hasil belajar siswa dapat meningkat dan siswa menjadi lebih berkembang dari sebelumnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan media pembelajaran wordwall terhadap hasil belajar siswa

pada mata pelajaran IPS kelas V SDN Kebon Jeruk 04. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan menggunakan metode survei dengan menggunakan kuesioner serta tes untuk pengumpulan data. Sampel didalam penelitian ini ditetapkan berlandaskan tujuan dengan mempergunakan *purposive sampling*. Maka ditetapkan sampel penelitian adalah kelas VA sebanyak 29 siswa. Hasil perhitungan diperoleh variabel media *wordwall* sebesar $0,386 > 0,005$ dan variabel hasil belajar IPS pre-test $0,353 > 0,005$ post-test $0,389 > 0,005$. Dengan begitu dapat dikatakan bahwa H_0 diterima yang artinya data berdistribusi normal Pengujian hipotesis diperoleh hasil nilai koefisien korelasi antara X terhadap Y sebesar $0,944$ dan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ artinya ada korelasi antara variabel independen (media *wordwall*) dan variabel dependen (hasil belajar).

Kata Kunci: Media pembelajaran *wordwall*, hasil belajar IPS, siswa kelas V.

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah upaya yang diimplementasikan oleh pendidik kepada anak didik, serta peran pendidik akan anak didik di sini diharapkan dapat memberikan contoh keteladanan, metode pengajaran, arahan, serta perbaikan etika moral serta menggali ilmu pengetahuan setiap individu. Pengajaran yang diberikan tidaklah hanya melalui kependidikan formal yang diimplementasikan oleh mereka yang berkuasa, tetapi pada situasi ini dalam fungsi keluarga serta masyarakat yang sangatlah penting menjadi tempat pembinaan yang mampu membangkitkan serta memajukan pengetahuan serta pemahaman.

Siswa ialah komponen terpenting yang hadir di dalam aktivitas metode pengajaran di sekolah. Dalam prosedur pengajaran siswa mempunyai respon serta juga tindak lanjut metode pengajaran di dalam kegiatan tersebut. Di mana siswa memperhatikan ataupun memahami serta memberikan tanggapan atas pemberian materi yang telah pendidik sampaikan. Maka didalam prosedur metode pengajaran dibutuhkan keaktifan siswa dalam belajar. Keaktifan siswa yang dimaksud dalam prosedur metode pengajaran ini ialah berupa aktivitas, di mana aktivitas

tersebut berupa fisik serta psikis pada siswa. Aktivitas siswa berupa melakukan observasi, mengajukan pertanyaan, mengumpulkan berbagai informasi, menginterpretasikan, serta juga mengkomunikasikan didalam prosedur metode pengajaran (Nashirotnun, 2020).

Pandangan Kemendikbud Nomor 22 Tahun 2016 terjadi pergeseran kependidikan dari pendidik sebagai satu-satunya dasar pembelajaran menjadi menggabungkan berbagai dasar belajar. didalam konteks ini, hasil pembelajaran dilihat sebagai wujud pembelajaran yang dapat dinilai melalui tugas, ulangan, ataupun ujian. Peran pendidik dalam prosedur pengajaran lebih dari sekadar menyampaikan materi mereka perlu mempergunakan metode serta strategi kreatif untuk mengembangkan hasil pembelajaran siswa serta memajukan potensi mereka (Susanto & Rachmadtullah, 2019).

Salah satu tantangan yang dihadapi dalam dunia pendidikan ialah terbatasnya penggunaan media pembelajaran oleh pendidik yang hanya mengandalkan metode ceramah untuk menyampaikan materi yang dibutuhkan. Media pembelajaran sangatlah berperan penting dalam pendidikan karena berfungsi sebagai pengantar ataupun perantara dalam

prosedur belajar mengajar (Pandu et al., 2021). Untuk mencapai tujuan metode pengajaran, sekaligus memastikan bahwasanya siswa dapat dengan mudah terlibat serta berinteraksi dengan materi metode pengajaran yang ditunjuk. Penggunaan media dalam pengajaran bertujuan untuk memudahkan pendidik dalam menyampaikan informasi, mengembangkan semangat serta motivasi, dan mempermudah pemahaman siswa akan materi pembelajaran yang dipelajari. sangatlah penting bagi pendidik untuk menyajikan pengalaman pembelajaran yang menarik serta menyenangkan yang mendorong partisipasi aktif, kepositifan, serta kreativitas di kalangan siswa (Mujazi, 2020).

Peneliti mengimplementasikan observasi di kelas V SDN Kebon Jeruk 04 yang terdiri dari 28 siswa. Pengamatan mengungkapkan bahwasanya siswa kurang tertarik serta merasa bosan selama pembelajaran IPS. Banyak pendidik yang mengandalkan metode monoton seperti ceramah, yang gagal merangsang imajinasi serta semangat siswa untuk pembelajaran ilmu-ilmu sosial. Tujuan kependidikan IPS ialah untuk memajukan potensi siswa untuk mengatasi permasalahan pribadi serta sosial, menumbuhkan sikap positif akan perbaikan ketidaksetaraan, serta membekali mereka dengan keterampilan pemecahan permasalahan untuk tantangan sehari-hari. Penerapan media pengajaran permainan *Wordwall* diharapkan dapat mengembangkan keterlibatan siswa serta mendorong pemahaman mereka tentang materi pelajaran, serta memotivasi mereka untuk berlatih serta mempersiapkan penilaian.

Ditemukan pula dengan masalah seperti materi yang begitu banyak mengakibatkan siswa semakin malas

membaca sehingga hasil belajar pada siswa menurun dan banyak yang jauh dari nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal tersebut perlu diadakan perubahan agar hasil belajar siswa dapat meningkat dan siswa menjadi lebih berkembang dari sebelumnya. Di SDN Kebun Jeruk 04, kriteria ketuntasan mata pembelajaran IPS ditetapkan minimal 70. Jika mencapai nilai 70 ataupun lebih maka dianggap lulus, sedangkan nilai di bawah 70 tentu belum dapat memenuhi batas minimal kriteria ketuntasan. Terdapat peserta didik yang belum mencapai KKM sebanyak 20 siswa dan sebanyak 8 siswa sudah mencapai kkm dari total keseluruhan 28 siswa. Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran belum dapat dikatakan berhasil, karena tidak mencapai KKM yang di tentukan oleh sekolah. Pengenalan media pembelajaran *Wordwall* didalam IPS diharapkan dapat mengembangkan hasil pembelajaran siswa. Dengan pemberian materi metode pengajaran berupa permainan, siswa termotivasi untuk berpartisipasi aktif didalam prosedur metode pengajaran, yang diharapkan dapat membangkitkan semangat serta mendorong mereka untuk mencapai nilai yang lebih baik.

Aplikasi *wordwall* ialah media pembelajaran interaktif yang dikemas melalui games serta dapat dipergunakan untuk memajukan daya berpikir serta daya saing siswa. *Wordwall* dapat dipergunakan sebagai bentuk pendekatan untuk membentuk minat baru siswa dalam belajar. Hal tersebut menjadikan prosedur metode pengajaran di kelas tidaklah monoton serta tidaklah membosankan. Pada aplikasi ini tersedia banyak fitur games yang dapat dimainkan secara offline serta tidaklah berbayar pada beberapa template yang dapat kita gunakan, sehingga aplikasi ini cocok dipergunakan sebagai bentuk review

ataupun *daily test*.

Berlandaskan permasalahan serta tujuan yang telah teridentifikasi, maka penerapan media Wordwall dalam aktivitas pembelajaran mengajar di SDN Kebon Jeruk 04 sangatlah diperlukan. Penelitian lebih lanjut akan diimplementasikan untuk mengeksplorasi pengaruh

penggunaan *Wordwall* dalam pendidikan ilmu sosial. Penelitian ini diharapkan memberi manfaat pengajaran interaktif dalam praktik pengajaran yang berjudul **“Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPS Di SDN Kebon Jeruk 04”**.

Kajian Teori

Setiap aktivitas pembelajaran tentu mempunyai sesuatu tujuan khusus yang perlu dicapai di akhir metode pengajaran. Dapat dilihat bahwasanya seseorang akan mempunyai beberapa kelebihan ketika telah menyelesaikan beberapa rangkaian prosedur aktivitas belajar. Pandangan Suci Windasari dan Sofyan bahwasanya hasil belajar ialah sesuatu aktivitas serta dapat diukur melalui ranah kognitif, afektif, serta psikomotor untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, maupun tingkah laku pada seseorang (Windasari & Sofyan, 2019).

Hasil belajar mengacu pada perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap, serta keterampilan yang diperoleh individu melalui prosedur metode pengajaran. Mereka ialah manifestasi dari perubahan tindakan yang dapat diamati serta diukur yang dihasilkan dari metode pengajaran, yang mencakup kompetensi didalam hal pengetahuan, sikap, serta keterampilan. Perubahan ini menandakan pertumbuhan serta perkembangan, seperti maju dari keadaan tidaklah tahu menjadi tahu, dari tidaklah mampu menjadi mampu (Lilia Senja Ilyandani, 2018).

Di tingkat sekolah dasar, mata pelajaran IPS mencakup bidang-bidang seperti Geografi, Sosiologi, Sejarah, serta Ekonomi. Tujuan pendidikan IPS di sekolah dasar ialah: a) mengembangkan potensi anak untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya; b) membekali anak

dengan pengetahuan sosial untuk mengarungi kehidupan masa depan serta mengatasi tantangan pribadi serta sosial; c) menumbuhkan pola pikir positif didalam mengatasi ketimpangan sosial (Rusmiati et al., 2023).

Pandangan (Yuanta, 2020) IPS di sekolah dasar mengkaji interaksi antara individu, masyarakat, serta lingkungan. IPS mengacu pada keterlibatan antara masyarakat serta lingkungannya, memungkinkan siswa untuk menerapkan pengetahuan, konsep, serta teori mata pembelajaran IPS. Kurikulum IPS disusun dengan cara yang berkembang dari diri serta keluarga ke komunitas, kota, wilayah, negara, serta dunia, yang dikenal sebagai "Kurikulum Lingkungan Berkembang". Pendekatan ini memastikan bahwasanya siswa secara berfase memperluas pemahaman serta kemampuan mereka untuk menavigasi ruang lingkup kehidupan yang lebih luas.

Wordwall ialah game edukasi metode pengajaran yang dirancang didalam berbagai macam jenis quis yang menarik serta dapat diakses ataupun dimainkan kapan pun melalui browser mana pun secara gratis. Permainan kuis dalam *wordwall* dapat dioptimalkan dengan mempergunakan media metode pengajaran, khususnya media berbasis TIK. Memasukkan teknologi didalam prosedur metode pengajaran dapat mengembangkan semangat serta membuat pembelajaran lebih menyenangkan bagi siswa, mencegah

kebosanan (Fanny, 2020).

Dalam pemilihan media metode pengajaran ada beberapa kriteria yang perlu diperhatikan seperti yang dikemukakan oleh (Nurrita, 2018):

1. Keselarasan dengan tujuan metode pengajaran: Media metode pengajaran harus selaras dengan tujuan metode pengajaran yang telah ditetapkan untuk memastikan koherensi serta efektivitas.
2. Mendukung isi pengajaran: Media metode pengajaran harus mendukung bahan ajar, terutama ketika menyampaikan fakta, prinsip, serta konsep, sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa.
3. Aksesibilitas media: Media yang dipilih harus mudah diakses serta sederhana untuk dibuat ataupun diperoleh selama prosedur metode pengajaran.
4. Kemahiran guru: Pendidik harus mempunyai keterampilan yang diperlukan untuk memanfaatkan media secara efektif serta terlibat dengan siswa selama penggunaannya.
5. Kesesuaian waktu: Media harus relevan serta berguna sepanjang prosedur metode pengajaran bagi siswa.

C. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan yaitu kuantitatif. Metode yang digunakan yaitu metode survei dengan menggunakan kuesioner serta tes untuk pengumpulan data. Kuesioner dipergunakan untuk mengukur variable X yang berkaitan dengan pemanfaatan media metode pengajaran *Wordwall*. Kuesioner dirancang mempergunakan skala Likert dengan empat pilihan jawaban yaitu Selalu (SL), Sering (SR), Jarang (JR), dan Tidak Pernah (TP). Sedangkan Tes dipergunakan untuk mencari data terkait variable Y, khususnya hasil pembelajaran IPS, dilakukan dengan memberikan soal

6. Keselarasan dengan tingkat berpikir siswa: Media harus memuat isi serta makna yang mudah dipahami siswa berlandaskan kemampuan kognitif serta tingkat berpikirnya.

Keuntungan mempergunakan *Wordwall* sebagai media metode pengajaran mencakup peningkatan pengetahuan, peningkatan kreativitas, akses ke template permainan yang beragam serta menarik, serta fleksibilitas untuk siswa di berbagai tingkatan kelas. Adapun yang menjelaskan kelebihan dari media *wordwall* akan memberikan dampak yang positif dikarenakan dapat mengembangkan motivasi karena media metode pengajaran berbasis ICT di zaman sekarang sangatlah menarik perhatian siswa. tidaklah hanya berupa teks saja tetapi pengerjaan soal ataupun kuis didalam *wordwall* dikemas dengan gambar, animasi, maupun suara yang menambah unik didalam penyajiannya (Rosmana et al., 2023). Kekurangan dari media pembelajaran *wordwall* ialah membutuhkan waktu lebih dalam pembuatan soal, maka dari itu perlu disiapkan sebelum disebar ke siswa untuk dikerjakan ukuran *font size* tidak dapat diubah besar ataupun kecilnya *text*.

pilihan ganda untuk siswa kelas V.

Populasi penelitian ialah kelas V SDN Kebon Jeruk 04 yang berjumlah 59 siswa. Sampel didalam penelitian ini ditetapkan berlandaskan tujuan dengan mempergunakan *purposive sampling*. Maka ditetapkan sampel penelitian adalah kelas VA dikarenakan pendidik di kelas ini kurang mempergunakan media pembelajaran serta masih mempergunakan metode ceramah dalam penggunaan sehari-hari. Adapun sampel yang diimplementasikan ialah seluruh siswa kelas VA yang berjumlah 29 siswa.

D. Hasil Penelitian

Peneliti menggunakan angket dan uji coba tes sebagai pengumpulan data. Hasil uji validitas pada angket media pembelajaran *wordwall* memperoleh 24 pernyataan yang valid. Peneliti juga memberikan 20 soal pre-test dan post-test kepada siswa dengan tujuan melihat peningkatan setelah diberikan perlakuan media pembelajaran *wordwall*. Pengujian reliabilitas pada penelitian ini memperoleh 0,891 pada uji coba soal dan 0,916 pada angket. Hasil interpretasi kedua variabel dapat dikatakan tinggi yang artinya instrumen penelitian ini layak untuk digunakan dalam penelitian.

Selanjutnya Uji Regresi linear sederhana digunakan untuk menguji seberapa besar pengaruh antara variabel X dan variabel Y. Uji regresi linear sederhana pada penelitian ini diketahui bahwa nilai konstanta (a) sebesar 97,473 dan nilai koefisien regresi (b) sebesar 2,107 sehingga persamaan regresinya adalah $Y =$

$97,473 + 2,107X$ dapat disimpulkan dengan nilai konstanta 97,473 terjadi perubahan Y sebesar 2,107 artinya jika terjadi perubahan terhadap penggunaan media pembelajaran *wordwall* sebesar satu-satuan maka dapat meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 2,107.

Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan rumus Shapiro-Wilk dan dibantu dengan program SPSS for windows release 23.

Tabel 1 Uji Normalitas

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
media	.963	29	.386
Pre test	.963	29	.353
Post test	.961	29	.389

Berdasarkan hasil uji normalitas tabel di atas diketahui variabel media *wordwall* ternilai signifikan $0,386 > 0,05$ dan variabel pre-test $0,353 > 0,05$ untuk post-test $0,389 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual

berdistribusi normal. Dengan begitu dapat dikatakan bahwa H_0 diterima yang artinya data berdistribusi normal. Selanjutnya akan dilakukan uji korelasi di bawah ini.

Tabel 2 Uji Korelasi

Correlations			
		Media Pembelajaran <i>Wordwall</i>	Hasil Belajar r
Media Wordwall	Pearson Correlation	1	.944**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	29	29
Hasil Belajar IPS	Pearson Correlation	.944**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	

N	29	29
**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).		

Dari tabel diatas dapat diketahui nilai korelasi variabel independen (media pembelajaran wordwall) dan variabel dependen (hasil belajar) yaitu untuk nilai *pearson correlation* 0,944 dan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ artinya ada korelasi antara variabel independen (media wordwall) dan variabel dependen (hasil belajar). Selain itu uji korelasi dapat dilakukan dengan menggunakan nilai *pearson correlation* > r tabel artinya maka terdapat korelasi. Pada hasil tabel

didasar didapatkan nilai *pearson correlation* 0,944 dan r tabel 0,367 sehingga dapat di interprestasikan sebagai berikut $0,944 > 0,3673$ artinya ada korelasi antara variabel media wordwall dan variabel hasil belajar siswa.

Kemudian Uji Determinasi pada penelitian ini dihitung menggunakan bantuan program SPSS for windows release 23. Hasil uji korelasi dapat dilihat berdasarkan tabel berikut.

Tabel 3 Uji Determinasi

Model Summary				
Model	R	R Squared	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.944 ^a	.892	.888	3.076
a. Predictors: (Constant), skorq				

Berdasarkan tabel di atas hasil uji determinasi dapat diketahui oleh R square sebesar 0,892. Sehingga pengaruh variabel media pembelajaran wordwall secara parsial terhadap hasil belajar yaitu 89,22%.

Hasil uji parsial digunakan untuk mengetahui apakah variabel independen (X) mempunyai pengaruh yang nyata atau signifikan dengan variabel (Y) pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel sebagai berikut

Tabel 4 Uji Parsial

Paired Samples Test									
Paired Differences									
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		T	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre test – post test	-20.172	6.476	1.202	22.636	-17.709	-16.776	28	.000

Berdasarkan Tabel di atas menunjukkan hasil analisis berdasarkan uji statistik sample pairet t-test didapatkan bahwa nilai mean

selisih antara pretest dan post test adalah 20.172 dengan selisih perbedaan antara 22.636 sampai dengan 17.709 dan didapatkan nilai standar deviasi 6.476 dengan nilai p value 0,0000 artinya ($p \text{ value} < 0,05$). Sehingga dapat disimpulkan H_0 di tolak

. Pembahasan

Pada latar belakang masalah terdapat beberapa indentifikasi permasalahan pada siswa kelas VA di SDN Kebon Jeruk diantaranya siswa kurang tertarik serta merasa bosan selama pembelajaran IPS. Banyak pendidik yang mengandalkan metode monoton seperti ceramah, yang gagal merangsang imajinasi serta semangat siswa untuk pembelajaran ilmu-ilmu sosial. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran dikarenakan banyaknya materi yang dipaparkan dalam mata pelajaran IPS. Kurang pemanfaatan media pembelajaran merupakan salah satu faktor tidak tercapainya hasil belajar. Oleh karena itu indentifikasi masalah dibatasi oleh masalah penggunaan media pembelajaran wordwall dan hasil belajar IPS, dan dilakukan dengan penelitian kuantitatif.

Berdasarkan uraian dari hasil analisis data yang telah dilakukan, selanjutnya akan dibahas mengenai hasil penelitian. Pada penelitian ini diperoleh gambaran pengaruh media pembelajaran wordwall terhadap hasil belajar IPS kelas V di SDN Kebon Jeruk 04. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah angket pada variabel penggunaan media wordwall dengan 4 indikator dan hasil tes berupa soal pilihan ganda untuk variabel hasil belajar. Indikator

dan H_1 diterima, artinya terdapat pengaruh yang signifikan skor *pretest* dan *post-test*, ada pengaruh media pembelajaran wordwall terhadap hasil belajar IPS kelas V di SDN Kebon Jeruk 04

pada variabel penggunaan media wordwall yang digunakan dalam penelitian ini berdasarkan dari sintesa teori yaitu : 1) terciptanya media pembelajaran yang menarik sehingga menambah semangat belajar siswa; 2) media dapat diakses dengan mudah dimanapun dan kapanpun; 3) membantu perkembangan dan daya ingat siswa; 4) menjadikan media yang menyenangkan dan mencegah rasa bosan dalam pembelajaran.

Semakin sering guru menggunakan media maka semakin baik hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media wordwall berpengaruh secara signifikan yang artinya dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian dari Primanita Sholihan Rosmana (2023) dengan judul "Pengaruh Digital Liveworksheets serta Media Pengajaran Wordwall Akan Peningkatan Metode pengajaran IPS Pada pelajar Kelas VI SD UPTD SDN 02 Ciseureuh". Penelitian ini mempergunakan pendekatan kuantitatif dengan model tindakan kelas. Penelitian ini melibatkan 31 siswa dari UPTD SD Negeri 2 Ciseureuh. Keefektifan media metode pengajaran dinilai berlandaskan nilai pretest, posttest, serta evaluasi. Hasil penelitian

menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada hasil pembelajaran siswa, dengan rata-rata skor 83,87% pada siklus I serta 93,57% pada siklus II

Penelitian lain yang mendukung dilakukan oleh Zumrotus Sholihah (2022) dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Minat & Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas VIII MTSN 1 Kota Malang”. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran word wall berpengaruh positif signifikan terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS ($0,000 < (0,05)$).

Adapun penelitian yang dilakukan oleh Yulianti Sumarna Putri (2019) dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 163 Buahbatu Baru”. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kuantitatif. Desain penelitian ini yaitu Quasi Experimental Design dengan bentuk Nonequivalent Control Group Design. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes yaitu dengan instrumen tes tujuan (pilihan ganda) sebanyak 25 soal dan observasi. Teknik pengolahan data dilakukan dengan uji deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis, uji independen sample t test, dan uji Effect Size yang dibantu dengan IBM SPSS Statistic 26. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada media pembelajaran Wordwall terhadap hasil belajar siswa. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan menggunakan uji-t dengan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,00

$< 0,05$.

D. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan yang telah diuraikan, maka hasil penelitian tentang pengaruh media pembelajaran wordwall terhadap hasil belajar siswa kelas V di SDN Kebun Jeruk dapat ditarik kesimpulan yaitu bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan penggunaan media wordwall terhadap aktivitas belajar siswa. Dengan nilai signifikansi sebesar $0,00 < 0,05$ dengan demikian hasil ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak, sehingga H_1 diterima, artinya ada pengaruh media pembelajaran berbasis Wordwall terhadap hasil belajar IPS kelas V di SDN Kebun Jeruk.

DAFTAR PUSTAKA

- Lilia Senja Ilyandani, L. S. I. (2018). Pengaruh Kemampuan Pengelolaan Pembelajaran Berbasis Konstruktivisme Terhadap Hasil Belajar Pkn Kelas V Tahun Pelajaran 2018/2019. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 8(3), 120–128.
- Manurung, A. S., Halim, A., & Rosyid, A. (2020). Pengaruh Kemampuan Berpikir Kreatif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1274–1290.
- Mujazi. (2020). Penggunaan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Untuk Meningkatkan Aktifitas Dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Indonesia Sosial Sains*, 1, 144.

- Nashirotn, B. (2020). Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Dengan Metode Jigsaw Dan Media Tubuh Manusia Pada Pembelajaran Ipa Di Mts. Negeri 4 Klaten Jawa Tengah. *Jurnal Paedagogy*, 7(4), 402.
- Nurrita. (2018). Kata Kunci: Media Pembelajaran Dan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 03, 171–187.
- Pandu, F. B., Indriyani, A., & Mujazi. (2021). Transformasi Media Pembelajaran Pada Masa Covid-19. *Seminar Nasional Ilmu Pendidikan Dan Multi Disiplin*, 263–268.
- Rosmana, P. S., Iskandar, S., Rosafina, M., Ningrum, N. C., Prabowo, S. A., & Robin, S. J. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Digital Liveworksheets Dan Wordwall Terhadap Peningkatan Pembelajaran Ips Pada Siswa Sd Kelas Vi Uptd Sdn 02 Ciseureuh. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(1), 2731–2732.
- Rusmiati, M. N., Nurfatimah, S. A., & Rustini, T. (2023). Peran Pelajaran Ips Dalam Penguatan Karakter Peserta Didik Di Sekolah Dasar Kelas Tinggi. 293–302.
- Susanto, R., & Rachmadtullah, R. (2019). Model Of Pedagogic Competence Development: Emotional Intelligence And Instructional Communication Patterns. *International Journal Of Scientific And Technology Research*, 8(10), 2358–2361.
- Windasari, T. S., & Sofyan, H. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 1–13.