

## Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall dalam Pembelajaran IPAS terhadap Hasil Belajar Siswa

\*Evi Qomaria<sup>1</sup>, S. Sumarno<sup>2</sup>, Fenny Roshayanti<sup>3</sup>, Sari Utami<sup>4</sup>

<sup>1,2,3</sup>PGSD, Universitas PGRI Semarang, Indonesia

<sup>4</sup>SDN Tandang 01, Semarang, Indonesia

E-mail: [eviqomaria01@gmail.com](mailto:eviqomaria01@gmail.com)

**Article History:** Submission: 2024-08-31 || Accepted: 2024-11-14 || Published: 2024-12-10

**Sejarah Artikel:** Penyerahan: 2024-08-31 || Diterima: 2024-11-14 || Dipublikasi: 2024-12-10

### Abstract

Learning success is one of the factors in improving student learning outcomes. By selecting the right learning media, students are often more enthusiastic in participating in learning. Teachers who use the lecture method without using media tend to be less than optimal in improving student learning outcomes. Educational games such as wordwalls are one of the fun and interactive learning media where students learn while playing. This study aims to determine the effect of using wordwall-based educational games in learning science on economic activity material on student learning outcomes. This research method uses quantitative research with a quasi-experimental design of Post-test only control group design. The subjects of this study were students of grades IVA and IVB SDN Tandang 01 with a total of 54 people. The data instruments collected were posttests of experimental and control class students using multiple-choice test questions. The data analysis technique used prerequisite tests, namely normality tests, homogeneity tests, and hypothesis tests using independent sample t-tests. The test results using the t-test show that the sig value (2-tailed) is  $0.00 < 0.05$  and the calculated t value is  $8.225 > t_{table}$  of  $0.3809$ , so  $H_0$  is rejected and  $H_1$  is accepted, so it can be concluded that there is an influence of the use of wordwall-based educational games in science learning on student learning outcomes.

**Keywords:** Games; Education; Wordwall; IPAS; Learning outcomes.

### Abstrak

Keberhasilan pembelajaran menjadi salah satu faktor dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Melalui pemilihan media pembelajaran yang tepat seringkali mampu membuat siswa menjadi lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran. Guru yang menggunakan metode ceramah tanpa menggunakan media cenderung kurang optimal dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Game edukasi seperti *wordwall* merupakan salah satu media pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif dimana siswa belajar sambil bermain. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan game edukasi berbasis *wordwall* dalam pembelajaran IPAS materi kegiatan ekonomi terhadap hasil belajar siswa. Metode penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan desain *quasi eksperimental design* tipe *Post-test only control group design*. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas IVA dan IVB SDN Tandang 01 dengan jumlah 54 orang. Instrumen data yang dikumpulkan berupa *posttest* siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan soal tes pilihan ganda. Teknik analisis data menggunakan uji prasyarat yaitu uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan uji *independent sample t-test*. Hasil pengujian menggunakan uji t menunjukkan bahwa nilai sig (2-tailed) sebesar  $0,00 < 0,05$  dan nilai  $t_{hitung}$  sebesar  $8.225 > t_{tabel}$  sebesar  $0,3809$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh penggunaan game edukasi berbasis *wordwall* dalam pembelajaran IPAS terhadap hasil belajar siswa.

**Kata kunci:** Game; Edukasi; Wordwall; IPAS; Hasil belajar.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



## I. PENDAHULUAN

Sistem pendidikan di Indonesia selalu mengalami pembaharuan pada jangka waktu beberapa tahun. Hal ini diperkuat dalam rangka mendapatkan dan mencari struktur kurikulum, sistem pendidikan, metode pembelajaran, dan model pembelajaran yang inovatif, efisien, dan efektif.

Peningkatan kualitas sangat bergantung terhadap kualitas sistem pendidikannya (Nur & Kurniawati, 2022). Sistem pendidikan yang beroperasi memiliki dampak yang signifikan terhadap kualitas pendidikan. Oleh sebab itu, pentingnya dalam memahami bahwa kualitas pembelajaran sangat bergantung pada kualitas guru dan pelaksanaan proses pembelajaran (Isrokatun et al., 2021). Proses pembelajaran adalah proses mengubah informasi, baik berupa pengetahuan maupun materi ajar yang disampaikan oleh guru atau sumber lainnya kepada siswa melalui alat dan media tertentu (Sawitri et al., 2019). Dalam menjalankan pembelajaran yang mengedepankan pemahaman siswa, penyampaian informasi atau materi sangat dibutuhkan melalui berbagai cara secara verbal maupun non verbal sehingga informasi atau pesan yang disampaikan guru dapat diterima baik oleh siswa. Namun dalam pelaksanaannya tidak lepas dari kegagalan penerimaan informasi atau pesan dari siswa. Oleh sebab itu, perlunya menggunakan media pembelajaran yang tepat dalam penyampaian informasi atau materi dalam pembelajaran berlangsung secara efektif (Isnaeni & Hildayah, 2020; Umarella et al., 2018). Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat, segala informasi yang disampaikan oleh guru dapat diterima dan dipahami dengan baik oleh siswa sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan. Media pembelajaran berperan dalam proses belajar mengajar dimana keduanya adalah satu kesatuan yang tidak akan bisa dipisahkan dalam dunia pendidikan (Tafonao, 2018).

Berdasarkan observasi di lapangan yang telah dilakukan di kelas IV SDN Tandang 01 Semarang, ditemukan masih minimnya aktivitas belajar yang produktif dan minat siswa terhadap pembelajaran yang berakibat rendahnya hasil belajar siswa serta masih berada di bawah KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran). Salah satu penyebab rendahnya minat belajar siswa dikarenakan beberapa faktor dalam pembelajaran seperti kurangnya inovasi guru dalam menggunakan media pembelajaran berbasis game menggunakan teknologi. Pembelajaran yang monoton juga dapat menjadi penyebab kurangnya ketertarikan siswa dan terkesan membosankan sehingga kurangnya motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran serta berdampak pada penurunan hasil belajar siswa. Melalui permasalahan diatas, maka penulis menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan menarik sehingga dapat mengatasi permasalahan tersebut dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

Perkembangan teknologi di Indonesia terutama dalam dunia pendidikan sudah mulai maju sehingga dengan adanya platform atau media online dapat memudahkan guru untuk mengajar dan mempermudah siswa juga dalam menerima pembelajaran (Savira & Gunawan, 2022). Salah satu aplikasi online yang dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa yaitu game edukasi berbasis media wordwall. Media pembelajaran wordwall merupakan aplikasi interaktif berbasis website resmi yang dapat digunakan oleh guru dalam membuat soal-soal latihan siswa yang didalamnya diusung menggunakan game edukasi seperti kuis mencari kata atau mengerjakan pilihan ganda, pengerjaan dalam labirin, benar atau salah, permainan pencocokan dan lain sebagainya. Ada 18 template yang tersedia dalam website resmi *Wordwall* dan dapat diakses dengan mudah serta gratis atau tidak berbayar (Yunita Sari, 2021). Menurut Puspaardini yang dikutip oleh (Putu & Arimbawa, 2021) *Wordwall* adalah game edukasi yang dirancang untuk proses pembelajaran. Meskipun fungsinya untuk belajar, *Wordwall* juga mengandung elemen permainan dengan berbagai template game yang menarik. Hal ini membuat siswa tidak cepat bosan atau jenuh saat mengerjakan soal-soal yang diberikan oleh guru melalui *Wordwall*.

Media pembelajaran memegang peranan penting dalam proses pembelajaran karena sering kali terdapat ketidakjelasan dalam bahan ajar yang digunakan oleh guru (Winara & Haniyyah, 2019). Oleh karena itu, guru harus selalu berkreasi dan berinovasi dalam menggunakan media pembelajaran supaya ketika penyampaian materi menjadi lebih mudah dan dapat meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pelajaran (Inayahtur Rahma, 2019). Pernyataan tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Tobamba et al., 2019) bahwa media pembelajaran mempengaruhi minat belajar siswa yang nantinya akan berdampak kepada hasil belajar siswa tersebut. Penelitian (Tiwow et al., 2022) juga menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat sangat mempengaruhi hasil belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran sangat membantu dalam meningkatkan keefektifan pembelajaran dan pada gilirannya mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Penggunaan media menjadi bagian sebuah keterampilan manajemen kelas dalam kerangka pengkondisian belajar dan unsur dari kompetensi pedagogik yang menjadi kompetensi kunci guru (Nisa & Susanto, 2022). Saat ini anak usia sekolah dasar sangat ramai dalam, bermain games di smartphone mereka dimana akat bantu dan evaluasi penilaian yang menyenangkan bagi siswa. Game edukasi berbasis *Wordwall* adalah aplikasi pembelajaran digital yang menawarkan

berbagai fitur kuis dengan berbagai warna, animasi, dan suara yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik dalam proses pembelajaran. Game Wordwall memudahkan pendidik untuk berkreasi dalam mengevaluasi materi kepada siswa (Khairunisa, 2021).

Dalam dunia pendidikan, hasil belajar siswa sangat penting karena mencerminkan pencapaian yang diperoleh siswa dari proses belajarnya di sekolah. Menurut (Octavianingrum & Syofyan, 2019: 143), hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa yang menunjukkan perubahan perilaku akibat kegiatan belajar, yang mencakup peningkatan aspek pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor), dan sikap (afektif). Sukmadinata, seperti yang dikutip dalam (Iswanto & Roniwijaya, 2017: 96) menyatakan bahwa hasil belajar di sekolah bertujuan untuk memberikan gambaran tentang sejauh mana siswa memahami dan menguasai materi pelajaran yang dipelajari, yang dapat diekspresikan dalam bentuk angka atau huruf. (Fathurrohman, 2015) berpendapat bahwa hasil belajar adalah hasil yang diperoleh dari proses pembelajaran. Berdasarkan berbagai pandangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar mencakup perubahan pada individu sebagai pelaku belajar yang melibatkan tiga aspek utama yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik yang didapatkan melalui proses pembelajaran.

Peneliti sebelumnya yang sejenis dan berkaitan dengan penelitian ini adalah penelitian dari (Dotutinggi et al., 2023) yang berjudul "Pengaruh Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall Pada Hasil Belajar Siswa Terhadap Pembelajaran Siswa di Sekolah" menunjukkan bahwa media game edukasi *Wordwall* terbukti meningkatkan minat, keaktifan, dan motivasi belajar siswa berdasarkan hasil angket pretest. Penggunaan *Wordwall* sangat bermanfaat dan berdampak besar pada peningkatan hasil belajar siswa. Kemudian penelitian dari (Indra Sukma et al., 2022) yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall Quiz Terhadap Hasil Belajar IPA Di Sekolah Dasar" menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis *wordwall* quiz memberikan dampak yang positif bagi hasil belajar peserta didik. Hasil belajar IPA peserta didik yang menggunakan media interaktif berbasis *wordwall* quiz lebih unggul dibandingkan dengan pembelajaran konvensional atau tanpa melibatkan media didalamnya. Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk mengkaji melalui penelitian eksperimen dengan tujuan mengetahui pengaruh penggunaan game edukasi berbasis *wordwall* terhadap hasil belajar IPAS di kelas IV SDN tandang 01.

## II. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi experimental design* tipe *Post-test only control group design*. Dalam penelitian ini, terdapat dua kelompok kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan media interaktif berbasis kuis *wordwall* dalam proses pembelajaran, sedangkan kelas kontrol tidak menggunakan media interaktif berbasis kuis *wordwall* dalam pembelajarannya. Adapun desain penelitian ini dapat dilihat dalam tabel 1.

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelompok	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	X	O <sub>1</sub>
Kontrol	-	O <sub>2</sub>

Keterangan:

O<sub>1</sub> : *Post-test* pada kelas eksperimen

O<sub>2</sub> : *Post-test* pada kelas kontrol

X : Perlakuan yang diberikan yaitu penggunaan media *wordwall*

- : Tidak diberikan perlakuan menggunakan media *wordwall*

Teknik pengambilan sampel dilaksanakan dengan cara *Simple Random Sampling* menggunakan aplikasi *spin*. Pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian tes, analisis data berupa kuantitatif atau statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditentukan (Sugiyono, 2016). Sampel penelitian adalah siswa kelas IV A yang berjumlah 27 orang dan B yang berjumlah 27 orang di SD Tandang 01. Instrumen penelitian yang digunakan berupa soal tes dalam bentuk pilihan ganda dengan teknik pengumpulan data berupa soal *post-test* yang diberikan di akhir pembelajaran. *Post-test* yang digunakan bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan game edukasi berbasis kuis *wordwall* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Dalam tahap pelaksanaan, peneliti memberikan perlakuan kepada kelas eksperimen dengan menggunakan game edukasi berbasis kuis

wordwall, sementara kelas kontrol tidak menggunakan media tersebut dan kemudian dilanjutkan dengan memberikan soal *post-test* untuk mengukur hasil belajar kognitif siswa. Tahap analisis data, peneliti menggunakan data hasil belajar *posttest* siswa yang berupa soal evaluasi pilihan ganda dimana dilakukan setelah pemberian perlakuan menggunakan game edukasi berbasis kuis *wordwall* yakni menggunakan uji normalitas (*shapiro-wilk*) dan uji homogenitas (*fisher*) sebagai uji prasyarat sedangkan uji hipotesis menggunakan uji *Independent Sample T-test* dan kemudian baru menarik Kesimpulan. Hipotesis merupakan jawaban atau dugaan sementara yang perlu diuji kebenarannya (Zaki & Saiman, 2021). Hipotesis dalam penelitian ini yaitu  $H_0$  : Tidak ada pengaruh penggunaan game edukasi berbasis *wordwall* dalam pembelajaran IPAS terhadap hasil belajar siswa.  $H_1$  : Ada pengaruh penggunaan game edukasi berbasis *wordwall* dalam pembelajaran IPAS terhadap hasil belajar siswa

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

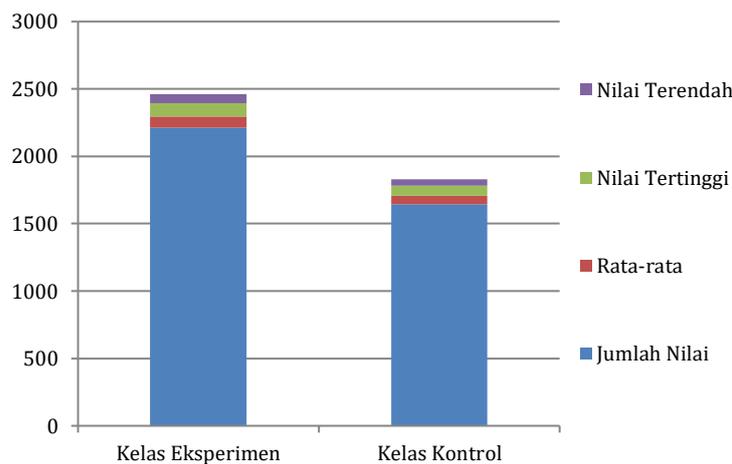
#### A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian diperoleh setelah dilakukan pembelajaran dengan perlakuan yang berbeda di kedua kelas baik kelas eksperimen dan kelas kontrol dan didapatkan hasil *posttest*. Hasil *posttest* merupakan hasil belajar kognitif kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 2. Deskripsi Data

	Hasil Belajar Kelas Eksperimen	Hasil Belajar Kelas Kontrol
N	27	27
Mean	82	61
Median	78	56
Variance	93.077	91.080
Std.Deviation	9.306	9.444
Minimum	67	44
Maximum	100	78
Range	33	34

Dari tabel 2 terlihat adanya perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rata-rata nilai kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Adapun grafik berikut sebagai gambaran hasil belajar siswa *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol:



Gambar 1. Grafik Perbandingan *posttest* siswa kelas eksperimen dan kontrol

Dari grafik tersebut terlihat bahwa jumlah nilai *posttest* dari kelas eksperimen sebanyak 2211,6 lebih besar dibandingkan kelas kontrol sebanyak 1645,2 dengan nilai terendah kelas eksperimen 67, nilai tertinggi 100, dan rata-rata 81 serta nilai terendah kelas kontrol 44, nilai tertinggi 78, dan rata-rata 61.

Sebelum melakukan uji hipotesis, peneliti terlebih dahulu melakukan uji prasyarat analisis, yaitu uji normalitas dan homogenitas. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah masing-masing data dari *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal atau tidak. Sedangkan uji homogenitas bertujuan untuk menentukan apakah varian dari data *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sama atau homogen. Pengujian ini dilakukan menggunakan *Software SPSS 26* untuk *Windows*. Dalam uji normalitas peneliti menggunakan *Uji Shapiro-Wilk* karena sampel data penelitian kurang dari 50 yang mana uji ini tepat digunakan pada penelitian ini. Berikut adalah hasil uji normalitas yang dilakukan dengan menggunakan *Uji Shapiro-Wilk* kelas eksperimen dan kelas kontrol:

**Tabel 3.** Hasil Uji Normalitas

Kelas	Shapiro -Wilk		
	df	Statistic	Sig.
Kelas Eksperimen	27	0.946	0.171
Kelas Kontrol	27	0.953	0.256

Berdasarkan uji normalitas *Shapiro-Wilk* dari tabel 3 didapatkan signifikansi (sig) untuk kelas eksperimen sebesar 0,171 lebih besar dari taraf sig dari uji *shapiro-wilk* 0,05 dan untuk kelas kontrol 0,256 lebih besar dari taraf sig dari uji *shapiro-wilk* 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua data *posttest* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Selanjutnya dilakukan uji homogenitas untuk menentukan apakah sampel yang digunakan berasal dari populasi yang sama atau homogen. Uji ini penting dilakukan sebelum uji hipotesis karena apabila data penelitian di kedua kelas tidak homogen, kesimpulan yang diambil dari uji hipotesis tidak dapat dianggap valid. Berikut adalah uji homogenitas kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan SPSS 26:

**Tabel 4.** Hasil Uji Homogenitas

Kelas	Levene Statistic			
	df	Statistic	$\alpha$	Sig.
Kelas Eksperimen	27	0.023	0.05	0.881
Kelas Kontrol	27			

Berdasarkan uji homogenitas pada tabel 4 menggunakan *Levene Statistic* dengan SPSS 26 diperoleh nilai sig sebesar 0,881 dimana nilai tersebut lebih besar dari taraf signifikansi 0,05 yang menunjukkan nilai signifikan dari *Test Of Homogeneity Of Variance*. Hasil uji ini dapat disimpulkan bahwa data hasil *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol homogen atau memiliki sebaran nilai yang tidak bervariasi.

### Pengujian Hipotesis

Setelah melakukan uji prasyarat data *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol yang hasilnya menunjukkan bahwa populasi kedua kelas berdistribusi normal dan homogen, baru dilakukan uji hipotesis. Dalam uji hipotesis penelitian ini menggunakan uji *Independent Sample T-test* dengan SPSS 26 untuk *Windows*. Berikut adalah deskripsi statistik data hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol:

**Tabel 5.** Deskripsi Data Hasil *Posttest*

Kelas	df	N	Std. Deviation
Kelas Eksperimen	27	82	9.306
Kelas Kontrol	27	61	9.444

Berdasarkan tabel 5 diatas diketahui bahwa jumlah data hasil belajar untuk kelompok eksperimen dan kelas kontrol berjumlah sama yaitu 27 orang siswa. Nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen adalah sebesar 82 sementara untuk kelas kontrol adalah sebesar 61. Dengan demikian secara deskriptif statistik dapat disimpulkan bahwa adanya perbedaan rata-rata hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dimana rata-rata nilai kelas

eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol dengan selisih 20. Selanjutnya untuk membuktikan adanya pengaruh media *wordwall* terhadap hasil belajar IPAS dengan dibuktikan pengujian menggunakan uji *Independent Sample T-test* dengan kriteria  $H_0$  diterima jika nilai sig. (2-tailed)  $> 0,05$  dan  $H_1$  diterima jika nilai sig. (2-tailed)  $< 0,05$ . Hasil uji hipotesis dengan uji *Independent Sample T-test* adalah sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Uji Hipotesis

Kelas	Independent Sample T-test		
	df	$t_{hitung}$	Sig. (2-tailed)
Kelas Eksperimen	27	8.225	.000
Kelas Kontrol	27	8.225	.000

Berdasarkan hasil uji hipotesis pada tabel 6 menunjukkan bahwa nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,00 dimana nilai tersebut lebih kecil daripada taraf signifikansi 0,05 atau ( $0,000 < 0,05$ ) dengan nilai  $t_{hitung}$  sebesar 8.225.  $T_{hitung}$  dicari pada tabel signifikansi 0,05 dengan derajat kebebasan (df) n-2. Pengujian dua sisi (signifikansi 0.05) dengan derajat kebebasan (df) 27-2 sehingga diperoleh  $t_{tabel} = 0,3809$ . Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima sehingga dari data tersebut menunjukkan  $t_{hitung}$  8.225 lebih besar dari  $t_{tabel}$  0,3809. Dari analisis data tersebut maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan game edukasi berbasis *wordwall* dalam pembelajaran IPAS terhadap hasil belajar siswa.

## B. Pembahasan

Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara pembelajaran yang menggunakan media game edukasi berbasis *Wordwall* dan pembelajaran tanpa menggunakan media *Wordwall*. Berdasarkan hasil perbandingan dari nilai *posttest* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan bahwa kelas eksperimen lebih unggul daripada kelas kontrol. Hal ini dikarenakan adanya perbedaan perlakuan yang diterapkan diantara kedua kelas dimana kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran game edukasi berbasis *wordwall* sedangkan kelas kontrol tanpa menggunakan media pembelajaran game edukasi berbasis *wordwall* atau biasa disebut pembelajaran konvensional yang mana guru menggunakan metode ceramah atau tanpa menggunakan media interaktif dalam pelaksanaannya.

Pembelajaran di kelas eksperimen lebih mendukung keberhasilan hasil belajar siswa karena siswa terlihat lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran terutama ketika diberikan perlakuan menggunakan game edukasi *wordwall*. Siswa antusias ketika diminta menjawab soal dengan game memilih kotak secara acak. Siswa disajikan beberapa kotak yang berisikan pertanyaan, kemudian kotak yang dipilih oleh siswa akan memunculkan sebuah pertanyaan yang wajib dijawab oleh siswa secara berkelompok. Ketertarikan dan keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan pada media *wordwall* membuktikan bahwa penggunaan teknologi berbasis game dapat meningkatkan minat belajar siswa sehingga akan berdampak pada hasil belajar siswa yang meningkat juga. Perubahan sikap siswa juga terlihat dari yang pasif menjadi lebih responsif, berani mencoba dan lebih percaya diri dalam menjawab pertanyaan yang disajikan dengan permainan. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran juga membantu guru dalam memantau perkembangan siswa secara real-time. Guru dapat menyusun alat penilaian dengan melihat respon siswa dalam menjawab pertanyaan dan mengidentifikasi area yang memerlukan perhatian lebih oleh guru. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih adaptif dan merata pada setiap siswa karena setiap siswa mendapatkan kesempatan untuk berkembang sesuai dengan kemampuannya. Penggunaan media *wordwall* tidak hanya mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara kognitif namun juga dapat mengembangkan keterampilan sosial mereka dengan teman dan memerlukan kerjasama dalam memecahkan sebuah permasalahan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian oleh (Indra Sukma et al., 2022) menunjukkan hasil pengujiannya membuktikan bahwa adanya perbedaan hasil belajar IPA dimana perbedaan tersebut bukan hanyalah kebutuhan namun dikarenakan adanya perbedaan perlakuan yang digunakan pada masing-masing kelas eksperimen dengan menggunakan media interaktif berbasis *wordwall quiz* dan kelas kontrol tanpa menggunakan media interaktif berbasis *wordwall quiz*. Indra

juga mengungkapkan siswa di kelas eksperimen lebih aktif sehingga dapat meningkatkan interkasi positif antar sesama siswa dan guru. Melalui interaksi dalam permainan, siswa belajar bekerja sama dan berkomunikasi dengan baik serta mampu menghargai pendapat teman satu sama lain.

Hasil penelitian ini juga sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Savira & Gunawan, 2022) dengan judul "Pengaruh Media Aplikasi Wordwall dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar" menunjukkan bahwa adanya pengaruh media palikasi wordwall terhadap hasil belajar IPA kelas IV di SDN Rambutan 01. Aplikasi wordwall dapaat dijadikan sebagai media pembelajaran di amsa pandemi karena aplikasi wordwall membuat siswa lebih bersemangat dan bergairah dalam melaksanakan pembelajaran daring.

#### IV. SIMPULAN DAN SARAN

##### A. Simpulan

Penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi *wordwall* dalam pembelajaran IPAS menunjukkan adanya pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hasil analisis data *posttest* secara deskriptif menunjukkan bahwa kelas eksperimen yang menggunakan media *wordwall* memiliki nilai rata-rata yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang tanpa menggunakan media. Hal ini dibuktikan dengan pengujian menggunakan uji *Independent Sample T-test* dan diperoleh nilai sig 0,00 lebih besar dari taraf signifikansi 0,05 maka  $H_1$  diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh penggunaan game edukasi berbasis *wordwall* dalam pembelajaran IPAS terhadap hasil belajar siswa. Meningkatnya hasil belajar dikarenakan siswa belajar sambil bermain dengan menggunakan game edukasi *wordwall* sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar. Game ini terbukti membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menghidupkan suasana kelas yang pasif sehingga siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran dan hasil belajar siswapun meningkat. Dalam penggunaan media game edukasi berbasis *wordwall* dapat lebih mudah membantu siswa untuk memahami konteks materi pelajaran karena siswa terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran yang menarik. Siswa secara aktif berperan dan menjadi subjek dalam pembelajaran di kelas. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan game edukasi berbasis *wordwall* dalam pembelajaran IPAS dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada kelas IV di SDN Tandang 01.

##### B. Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan dari hasil penelitian tersebut, maka peneliti mengajukan ebberapa saran sebagai berikut: Peneliti berikutnya, hendaknya melakukan pengukuran dampak penggunaan media interaktif *wordwall* secara berkelanjutan dimana dengan membandingkan hasil belajar dari waktu ke waktu untuk memastikan keberhasilan dan keefektifan media yang digunakan. Peneliti berikutnya, hendaknya dapat memperluas penggunaan media *wordwall* ke mata pelajaran lainnya untuk meningkatkan hasil belajar siswa secara menyeluruh.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Dotutinggi, M., Zees, A., & Rahmat, A. (2023). Pengaruh Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall Pada Hasil Belajar Siswa Terhadap Pembelajaran Siswa Di Sekolah. *Jurnal Pengabdian Masyarakat: Dikmas*, 363(2). <https://doi.org/10.37905/Dikmas.3.2.354-368.2023>
- Fathurrohman, M. (2015). Model-Model Pembelajaran Inovatif: Alternatif Desain Pembelajaran Yang Menyenangkan. Ar-Ruzz Media.
- Fadillah, D. N., Suharyanto, S., & Untari, P. R. (2024). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa: Studi Kasus pada Mata Pelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 5(3), 319–325. <https://doi.org/10.54371/ainj.v5i3.487>
- Inayahtur Rahma, F. (2019). Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran Bagi Anak Sekolah Dasar). In *Jurnal Studi Islam* (Vol. 14, Issue 2).

- Indra Sukma, K., Handayani, T., & Muhammadiyah Hamka, U. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall Quiz Terhadap Hasil Belajar Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4). <https://doi.org/10.31949/Jcp.V8i2.2767>
- Isrokatun, I., Yulianti, U., & Nurfitriyana, Y. (2021). Analisis Profesionalisme Guru Dalam Pelaksanaan Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 454-462. <https://doi.org/10.31004/basicedu.V6i1.1961>
- Iswanto, & Roniwijaya, P. (2017). Pembelajaran Model Mind Map Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Kompetensi Sistem Kelistrikan Dan Instrumen Siswa Kelas Xi Teknik Sepeda Motor Smk Diponegoro Depok Sleman.
- Mardiana, S., & Suharyanto, S. (2024). Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Number Head Together (NHT) pada Mata Pelajaran IPAS Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 5(2), 177-184. <https://doi.org/10.54371/ainj.v5i2.451>
- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. *Jpgi (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 140. <https://doi.org/10.29210/022035jpgi0005>
- Nur, F., & Kurniawati, A. (2022). Meninjau Permasalahan Rendahnya Kualitas Pendidikan Di Indonesia Dan Solusi. In *Aoej: Academy Of Education Journal (Vol. 13, Issue 1)*.
- Octavianingrum, A., & Syofyan, H. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar Ipa Kelas V Pada Materi Alat Pernapasan Makhluk Hidup Forum Ilmiah (Vol. 16).
- Putu, G., & Arimbawa, A. (2021). Classroom Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Biologi. *Indonesian Journal Of Educational Development*, 2(2). <https://doi.org/10.5281/zenodo.5244716>
- Savira, A., & Gunawan, R. (2022). Pengaruh Media Aplikasi Wordwall Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5453-5460. <https://doi.org/10.31004/edukatif.V4i4.3332>
- Sawitri, E., Sumiati Astiti, M., & Fitriani, Y. (2019). Hambatan Dan Tantangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgrri Palembang*, 202-213.
- Sintiya Safitri, I., Noviyanti, S., Chan, F., Malika Nurluthvia, K., & Patoman Simatupang, A. (2024). Analisis Kesulitan Siswa dalam Pembelajaran IPS Muatan IPAS di Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 5(1), 77-81. <https://doi.org/10.54371/ainj.v5i1.331>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif Dan R&D*. Alfabeta.
- Tiwow, D., Wongkar, V., Mangelep, N. O., & Lomban, E. A. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Powtoon Terhadap Hasil Belajar Ditinjau Dari Minat Belajar Peserta Didik. *Journal Focus Action Of Research Mathematic (Factor M)*, 4(2), 107-122. [https://doi.org/10.30762/Factor\\_M.V4i2.4219](https://doi.org/10.30762/Factor_M.V4i2.4219)
- Tobamba, E. K., Siswono, E., & Khaerudin. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Ips Ditinjau Dari Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar.
- Winara, & Haniyyah, U. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Komik Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Pendidikan Dasar Universitas Negeri Meda*, 150-155.

Yunita Sari, W. E. (2021). Wordwall Sebagai Media Belajar Interaktif Daring Dalam Meningkatkan Aktifitas Dan Hasil Belajar Mahasiswa Geografi Pada Mata Kuliah Geografi Desa Kota Di Masa Pandemi. *Jurnal Ilmiah Media Publikasi Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi*, 10(1), 1-15.

Zaki, M., & Saiman, S. (2021). Kajian Tentang Perumusan Hipotesis Statistik Dalam Pengujian Hipotesis Penelitian. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 4(2), 115-118.