Indonesian Journal of Multidisciplinary on Social and Technology
Homepage: https://journal.ilmudata.co.id/index.php/ijmst
Vol. 4 No. 3 (2026) pp: 9801-9810
P-ISSN: 2986-6790, e-ISSN: 2986-6782

Pengaruh Penggunaan Media Wordwall terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SDN 065011 Medan T.A. 2025/2026

Nadia Kezia Situmeang, Doddy Feliks Pandimun Ambarita, Lala Jelita Ananda, Husna Parluhutan Tambunan, Nur Hudayah M
Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Medan
nadiasitumeang102@gmail.com

Abstrak

Penelitian kuantitatif ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif Wordwall terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas V di SD Negeri 065011 Medan. Metode penelitian yang diterapkan adalah kuantitatif dengan jenis quasi eksperimen menggunakan desain Nonequivalent Control Group Design. Populasi dalam penelitian ini mencakup seluruh siswa kelas V SD Negeri 065011 Medan tahun ajaran 2025/2026. Melalui teknik random sampling, terpilih sampel penelitian yang terdiri dari 23 siswa kelas Va sebagai kelas eksperimen yang diberikan perlakuan khusus menggunakan media Wordwall, serta 25 siswa kelas Vb sebagai kelas kontrol yang menggunakan media PowerPoint konvensional. Teknik pengumpulan data dilakukan secara terstruktur melalui instrumen pre-test dan post-test. Analisis data dimulai dengan analisis deskriptif, diikuti uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas serta uji homogenitas data. Selanjutnya, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan Independent Sample t-Test. Hasil penelitian membuktikan terjadi peningkatan hasil belajar yang signifikan pada kelas eksperimen, di mana nilai rata-rata pre-test sebesar 43,04 melonjak menjadi 84,57 pada post-test. Sementara itu, kelas kontrol hanya mengalami kenaikan dari nilai rata-rata pre-test 42,60 menjadi 65,40 pada post-test. Hasil uji Independent Sample t-Test menunjukkan nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,01 < 0,05. Dengan demikian, disimpulkan bahwa penggunaan media Wordwall berpengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar IPAS siswa.

Kata kunci: Media Wordwall, Hasil Belajar, IPAS

Abstract

This quantitative study aims to determine the impact of using the Wordwall interactive learning media on students' learning outcomes in the Science and Social Studies (IPAS) class for fifth graders at SD Negeri 065011 Medan. The research method applied is quantitative with a quasi-experimental design using a Nonequivalent Control Group Design. The population in this study includes all fifth grade students at SD Negeri 065011 Medan for the 2025/2026 school year. Through random sampling, a sample of 23 Va students was selected as the experimental group, which was given special treatment using the Wordwall media. The control group consisted of 25 Vb students who used the conventional PowerPoint media. Data dikumpulkan secara terstruktur dengan instrumen pra-tes dan tes pasca-tes. Data analysis begins with descriptive analysis, followed by prerequisite tests, including normality and homogeneity tests. Pengujian hipotesis dilanjutkan dengan Independent Sample t-Test. The results of the study prove that there was a significant increase in learning outcomes in the experimental class, where the average pre-test score of 43.04 increased to 84.57 on the post-test. Meanwhile, the control group only experienced an increase in average pre-test scores from 42.60 to 65.40 on the post-test. The Independent Sample t-Test showed a significance level (Sig.) of 0.01, which is less than the critical value of 0.05. Therefore, it can be concluded that the use of Wordwall media has a positive and significant effect on improving students' IPAS learning outcomes.

Keywords: Wordwall, Learning Outcomes, IPAS

1. Pendahuluan

Indonesia sebagai negara berkembang dengan jumlah penduduk terbesar keempat di dunia menghadapi tantangan kompleks dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam sistem pendidikan nasional. Berdasarkan data Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek, 2022) laporan ini menyatakan bahwa indeks literasi digital Indonesia berada pada kategori sedang (skor 3,54 dari 5) dan menegaskan bahwa kelompok pendidik masih menghadapi tantangan kompetensi dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran. Dalam konteks kurikulum,

penerapan Kurikulum Merdeka yang menggabungkan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) menuntut pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif, kontekstual, dan berbasis teknologi.

Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar memiliki karakteristik unik yang mengharuskan peserta didik untuk memahami fenomena alam dan sosial secara integratif. Namun demikian, berbagai penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS masih menghadapi problematika mendasar, terutama terkait rendahnya minat dan hasil belajar siswa. Penelitian Winagun (2022) mengungkapkan bahwa 65% siswa Sekolah Dasar di Indonesia mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep abstrak dalam pembelajaran IPA karena metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan *teacher-centered*.

Hasil belajar merupakan indikator utama keberhasilan proses pembelajaran yang mencerminkan tingkat penguasaan kompetensi peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran dalam periode tertentu. Menurut Wardani & Untari (2023) hasil belajar mencakup tiga ranah utama, yaitu kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotor (keterampilan). Dalam konteks pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar, hasil belajar yang diukur umumnya lebih menekankan pada ranah kognitif yang meliputi kemampuan mengingat (C1), memahami (C2), mengaplikasikan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan mencipta (C6). Untuk mencapai hasil belajar yang optimal penting bagi pendidik untuk memahami dan mengintegrasikan berbagai faktor tersebut secara efektif dalam proses pembelajaran (Bararah, 2022). Dalam hal ini, pemilihan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar menjadi salah satu faktor krusial yang dapat mengoptimalkan hasil belajar.

Dalam konteks regional Sumatera Utara, problematika pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar menunjukkan kondisi yang cukup memprihatinkan. Berdasarkan data Dinas Pendidikan Provinsi Sumatera Utara tahun 2023, capaian hasil belajar IPA dan IPS siswa Sekolah Dasar di provinsi ini berada di bawah rata-rata nasional, dengan persentase ketuntasan belajar hanya mencapai 62,4% untuk IPA dan 58,7% untuk IPS (Rambe dkk, 2023). Kota Medan sebagai ibu kota Provinsi Sumatera Utara dan pusat pendidikan regional menghadapi tantangan spesifik dalam implementasi pembelajaran IPAS. Data Dinas Pendidikan Kota Medan tahun 2024 menunjukkan bahwa dari 423 Sekolah Dasar Negeri yang ada, baru 68% yang telah mengimplementasikan Kurikulum Merdeka, dan dari jumlah tersebut, hanya 42% sekolah yang memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi digital secara optimal (Herawati dkk, 2024). Survei yang dilakukan oleh Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) IPAS Kota Medan pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025 terhadap 156 guru IPAS menunjukkan hasil yang mengkhawatirkan: 73% guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional berbasis ceramah, 68% guru jarang menggunakan media pembelajaran interaktif, dan 81% guru mengakui kesulitan dalam mendesain pembelajaran IPAS yang menarik dan kontekstual (Sari dkk, 2023). Lebih lanjut, hasil survei tersebut juga mengungkapkan bahwa 64% guru belum pernah mengikuti pelatihan khusus tentang penggunaan media pembelajaran digital berbasis gamifikasi, meskipun 89% guru menyatakan ketertarikan untuk mempelajarinya.

Rendahnya hasil belajar siswa tersebut diduga berkaitan erat dengan media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Berdasarkan wawancara dengan guru kelas V, ditemukan bahwa guru telah berupaya menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi, yaitu *PowerPoint*, dalam setiap proses pembelajaran. Guru mengamati bahwa meskipun menggunakan *PowerPoint*, siswa masih menunjukkan keterlibatan yang pasif dalam pembelajaran. Siswa hanya mendengarkan penjelasan guru sambil melihat *slide* di layar proyektor tanpa ada kesempatan untuk berinteraksi secara aktif dengan materi pembelajaran. Konsentrasi siswa juga tidak bertahan lama, sehingga setelah beberapa menit, siswa mulai mengalihkan perhatian dengan mengobrol atau melamun.

Selain itu, *slide PowerPoint* yang digunakan terkesan monoton dan membosankan karena hanya berisi teks dan gambar statis tanpa elemen interaktif atau animasi yang menarik. Metode penyampaian pembelajaran masih bersifat satu arah (ceramah). Hal ini mengakibatkan hasil belajar siswa pada tes ulangan harian tidak jauh berbeda dengan saat guru hanya menggunakan papan tulis sebagai media pembelajaran.

Lebih lanjut, dari pengalaman guru mengajar, ditemukan bahwa ketika guru menggunakan media pembelajaran yang lebih interaktif dan melibatkan partisipasi aktif siswa, seperti bermain peran, permainan edukatif, dan media visual yang berwarna-warni, siswa menunjukkan antusiasme yang jauh lebih tinggi. Pada pembelajaran dengan metode tersebut, siswa menjadi lebih aktif berbicara, berdiskusi, dan terlibat dalam proses pembelajaran. Hasil

DOI: https://doi.org/10.69693/ijmst.v4i3.13982
Lisensi: Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)

belajar siswa pada materi-materi yang diajarkan dengan media interaktif tersebut juga menunjukkan peningkatan yang signifikan dibanding dengan pembelajaran menggunakan *PowerPoint* saja.

Table 1.1 Nilai Ulangan Kelas V

Nilai IPAS Va	Rentang Nilai Pengetahuan	Banyak Siswa
	30-60	14
	61-75	6
	76-90	3
Nilai IPAS Vb	Rentang Nilai Pengetahuan	Banyak Siswa
	40-60	15
	61-75	7
	76-90	3

(Sumber: *worksheet* guru kelas V SDN 065011 Medan T.A 2025/2026)

Berdasarkan pengumpulan data di SD Negeri 065011 Medan, ditemukan bahwa hasil belajar siswa kelas Va pada mata pelajaran IPAS masih tergolong rendah. Data menunjukkan dari 23 siswa kelas Va, sebanyak 14 siswa (60,87%) berada pada rentang nilai pengetahuan 30-60, sebanyak 6 siswa (26,09%) mencapai rentang nilai 61-75, dan hanya 3 siswa (13,04%) berada pada rentang 76-90. Dan pada kelas Vb dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa masih tergolong rendah. Data menunjukkan dari 25 siswa kelas Vb, sebanyak 15 siswa (60%) berada pada rentang nilai pengetahuan 40-60, sebanyak 7 siswa (28%) mencapai rentang nilai 61-75, dan hanya 3 siswa (12%) berada pada rentang 76-90. Dengan target KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) sebesar 75, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa kelas V masih belum mencapai standar ketuntasan yang ditetapkan.

Salah satu solusi yang dapat diimplementasikan untuk mengatasi problematika tersebut adalah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi. Gamifikasi dalam pendidikan didefinisikan sebagai penggunaan elemen permainan seperti poin, level, badge, dan papan peringkat dalam aktivitas pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik (Koivisito & Hamari, 2022). Dalam era digital saat ini, berbagai platform pembelajaran berbasis gamifikasi telah dikembangkan dan dapat diakses secara mudah oleh pendidik, salah satunya adalah *Wordwall.*

Wordwall merupakan platform pembelajaran digital yang menyediakan berbagai *template* permainan edukatif interaktif seperti kuis, pencocokan, permainan kelompok, dan aktivitas kata yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Dengan menggunakan *Wordwall*, guru dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan (Yuliza, 2023). Keunggulan *Wordwall* terletak pada kemudahan penggunaannya, tampilan visual yang menarik, fitur interaktif yang mendorong partisipasi aktif siswa, serta kemampuan untuk memberikan umpan balik instan terhadap respons siswa. Berbagai penelitian terkini telah mengeksplorasi efektivitas *Wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar pada berbagai mata pelajaran. Penelitian Nadia (2022) menunjukkan bahwa penggunaan *Wordwall* dalam pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar mampu meningkatkan pemahaman konsep sebesar 28% dibandingkan dengan metode konvensional. Lestari, dkk (2023) menemukan bahwa implementasi media *Wordwall* dalam pembelajaran Matematika mampu meningkatkan hasil belajar siswa, yang ditunjukkan melalui peningkatan nilai *post-test* secara signifikan setelah penerapan media tersebut. Namun demikian, kajian spesifik mengenai efektivitas *Wordwall* terhadap hasil belajar IPAS, khususnya dalam konteks implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar, masih terbatas dan memerlukan eksplorasi lebih mendalam.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **"Pengaruh Penggunaan Media *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SDN 065011 Medan".**

2. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan *Quasi Experiment*. Metode penelitian *Quasi Eksperiment* diterapkan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh *treatment* atau perlakuan yang diberikan terhadap variabel dependen dalam hubungannya dengan variabel

DOI: https://doi.org/10.69693/ijmst.v4i3.13982
Lisensi: Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)

independen pada kondisi yang dapat dikendalikan. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 065011 dengan alamat di jalan Jl. Inpres, Asam Kumbang, Kec. Medan Selayang, Kota Medan, Sumatera Utara. Pelaksanaan ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Populasi dalam penelitian ini adalah kelas V SDN 065011 Medan Tahun Ajaran 2025/2026 dengan jumlah keseluruhan 48 siswa yang terdiri dari kelas Va berjumlah 23 siswa dan kelas Vb berjumlah 25 siswa. Berdasarkan hasil pengundian acak tersebut, diperoleh kelas Vb terpilih sebagai kelompok kontrol dan kelas Va terpilih sebagai kelas eksperimen. Total keseluruhan sampel yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 48 siswa.

Dalam penelitian ini, yang menjadi variabel bebas adalah media *Wordwall* (X). Variabel dependen dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa (Y). Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan wawancara, tes, dan dokumentasi. Pada uji coba instrument menggunakan uji validitas, uji reliabilitas, tingkat kesukaran soal, daya pembeda soal. Teknik analisis data penelitian ini menggunakan deskriptif statistik yang meliputi uji normalitas data, uji homogenitas, dan uji hipotesis.

3. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

A. Analisis Data Penelitian

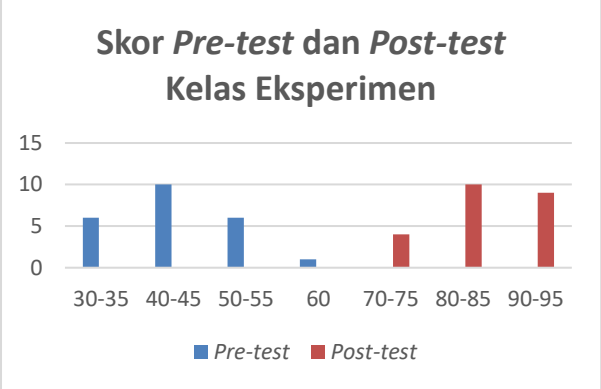
1) Data Nilai *Pre-test* dan *Post-test* Kelas Eksperimen

Tabel 1. Hasil Belajar *Pre-test* dan *Post-test* Kelas Eksperimen

No	Responden	Nilai	
		Pre-test	***Post-Test***
1	R-1	40	85
2	R-2	45	90
3	R-3	35	80
4	R-4	50	90
5	R-5	30	75
6	R-6	55	95
7	R-7	40	80
8	R-8	45	85
9	R-9	50	95
10	R-10	35	75
11	R-11	40	85
12	R-12	60	90
13	R-13	30	70
14	R-14	45	90
15	R-15	50	85
16	R-16	35	80
17	R-17	55	95
18	R-18	40	80
19	R-19	45	90
20	R-20	30	75
21	R-21	50	90
22	R-22	40	80
23	R-23	45	85
Jumlah		990	1945
Rata-rata		43,04	84,57
Skor Terendah		30	70
Skor Tertinggi		60	95

DOI: https://doi.org/10.69693/ijmst.v4i3.13982
Lisensi: Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)

Berdasarkan data yang disajikan pada tabel 1 di atas, dapat dilihat bahwa terdapat perbedaan hasil belajar *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen sebelum dan sesudah mendapatkan perlakuan menggunakan media *Wordwall*. Bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang berjumlah 23 siswa dengan nilai rata-rata *pre-test* 43,04. Dengan skor terendah 30 dan skor tertinggi 60. Pada *post-test* nilai rata-rata siswa 84,57 dengan skor terendah 70 dan skor tertinggi 95.



Gambar 1. Skor *Pre-test* dan *Post-test* Kelas Eksperimen

Berdasarkan diagram tersebut, data nilai *pre-test* siswa pada kelas eksperimen menunjukkan distribusi frekuensi sebagai berikut: terdapat 6 siswa dengan antara nilai 30-35, 10 siswa dengan antara nilai 40-45, 6 siswa dengan antara nilai 50-55 dan 1 siswa dengan nilai 60. Adapun data nilai *post-test* siswa pada kelas eksperimen menunjukkan distribusi frekuensi sebagai berikut: 4 siswa dengan nilai antara 70-75, 10 siswa dengan nilai antara 80-85 dan 9 siswa dengan nilai antara 90-95.

2) Data Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Kelas Kontrol

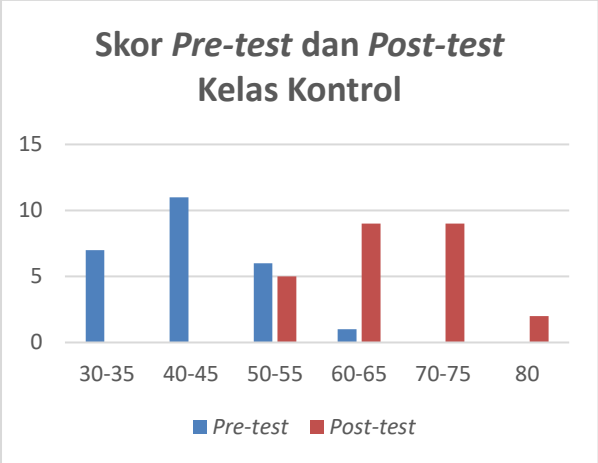
Tabel 2 Hasil Belajar Pre-test dan Post-test Kelas Kontrol

No	Nama Siswa	Nilai	
		Pre-test	*Post-Test*
1	R-1	40	65
2	R-2	35	70
3	R-3	45	60
4	R-4	40	75
5	R-5	50	55
6	R-6	30	75
7	R-7	45	65
8	R-8	40	70
9	R-9	55	80
10	R-10	35	55
11	R-11	50	60
12	R-12	45	80
13	R-13	30	50
14	R-14	60	65
15	R-15	40	70
16	R-16	35	60
17	R-17	50	75
18	R-18	45	60
19	R-19	40	70
20	R-20	55	50
21	R-21	30	75
22	R-22	50	60

DOI: https://doi.org/10.69693/ijmst.v4i3.13982
Lisensi: Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)

23	R-23	35	70
24	R-24	45	55
25	R-25	40	65
Jumlah		1.070	1640
Rata-rata		42,60	65,40
Skor Terendah		30	50
Skor Tertinggi		60	80

Berdasarkan data yang disajikan pada tabel 2 di atas, dapat dilihat bahwa terdapat perbedaan hasil belajar *pre-test* dan *post-test kelas* kontrol sebelum dan sesudah diberikan pembelajaran menggunakan media *PowerPoint*. Bahwa terdapat peningkatan hasil belajar yang berjumlah 25 siswa dengan rata-rata *pre-test* 42,60, dengan skor terendah 30 dan skor tertinggi 50. Pada *post-test* nilai rata-rata siswa 65,40 dengan skor terendah 50 dan skor tertinggi 80.



Gambar 2. Skor *Pre-test* dan *Post-test* Kelas Kontrol

Berdasarkan diagram tersebut, data nilai *pre-test* siswa pada kelas kontrol menunjukkan distribusi frekuensi sebagai berikut: terdapat 7 siswa dengan antara nilai 30-35, 11 siswa dengan antara nilai 40-45, 6 siswa dengan antara nilai 50-55 dan 1 siswa dengan antara nilai 60-65. Adapun data nilai *post-test* siswa pada kelas kontrol menunjukkan distribusi frekuensi sebagai berikut: 5 siswa dengan nilai antara 50-55, 9 siswa dengan nilai antara 70-75 dan 2 siswa dengan nilai 60.

3) Uji Normalitas Data

Tabel 3 Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality

		Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nilai	Pretest_Eksperimen	.120	23	.200*	.955	23	.376
	Pretest_Kontrol	.145	25	.188	.954	25	.303
	Posttest_Eksperimen	.171	23	.081	.937	23	.155
	Posttest_Kontrol	.140	25	.200*	.951	25	.268

*. This is a lower bound of the true significance.
a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil tabel perhitungan di atas maka dapat disimpulkan bahwa pada kelas kontrol, *pre-test* dan *post-test* menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0, 303 dan 0,268 sedangkan pada kelas eksperimen menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,376 dan 0,155. Dengan demikian dapat dikatakan data *pre-test* dan *post-test* kedua kelas berdistribusi normal dengan alasan nilai Sig. lebih dari 0,05.

DOI: https://doi.org/10.69693/ijmst.v4i3.13982
Lisensi: Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)

4) Uji Homogenitas

Tabel 4 Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	1.430	1	46	.238
	Based on Median	1.436	1	46	.237
	Based on Median and with adjusted df	1.436	1	44.823	.237
	Based on trimmed mean	1.504	1	46	.226

Berdasarkan tabel di atas diperoleh nilai *Levene statistic* 1.430 dengan signifikasni 0,238 yang menandakan lebih besar daripada nilai α = 0,05 (0,238 > 0,05), artinya data ini dinyatakan homogen.

5) Uji Hipotesis

Tabel 5. Grup Statistik

Group Statistics

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Nilai	Eksperimen	23	84.57	8.770	1.754
	Kontrol	25	65.40	7.052	1.472

Berdasarkan tabel di atas diperoleh jumlah data hasil belajar untuk kelas kontrol sebanyak 25 siswa dan kelas eksperimen sebanyak 23 siswa, nilai rata-rata hasil belajar atau Mean untuk kelompok kontrol adalah 65,40 sementara Mean untuk kelas eksperimen adalah 84,57. Dengan demikian secara deskriptif statistik dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Tabel 6 Hasil Uji Hipotesis

Nilai	T	df	Two sidep	Mean difference	Std. Error Difference
Equal Variance Assumed	8,295	46	<0,01	19,165	2.310
Equal Variance Not Assumed	8,371	45.230	<0,01	19,165	2.290

Berdasarkan tabel di atas diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,01 yang menandakan nilai Sig. tersebut lebih kecil dari α = 0,05, maka Ha diterima dan H0 ditolak yang berarti terdapat pengaruh penggunaan media *Wordwall* terhadap hasil belajar.

Pembahasan

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *Quasi Experimental* menggunakan *Nonequivalent Control Group Design*. Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas V SDN 065011 Medan yang terdiri atas dua kelas, yaitu kelas Va sebagai kelas eksperimen menggunakan media *Wordwall* dan kelas Vb sebagai kelas kontrol yang memperoleh pembelajaran menggunakan media *PowerPoint.*

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Wordwall* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal tersebut ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dari nilai *pre-test* 43,04 menjadi 84,57 setelah diberikan perlakuan menggunakan media *Wordwall*. Sementara itu, pada

DOI: https://doi.org/10.69693/ijmst.v4i3.13982
Lisensi: Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)

kelas kontrol yang menggunakan media *PowerPoint*, rata-rata nilai siswa meningkat dari 42,60 menjadi 65,40. Selain itu, berdasarkan hasil uji *Independent Sample t-Test* diperoleh nilai Sig. sebesar 0,01 < 0,05. Temuan ini mengindikasikan bahwa hitpotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahswa terdapat pengaruh dari penggunaan media *Wordwall* terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas V di UPT SDN 065011 Medan.

Peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa penggunaan media *Wordwall* mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan daripada pembelajaran menggunakan media *PowerPoint*. Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa mengerjakan kuis dan permainan interaktif berbasis *Wordwall* secara langsung, memperoleh umpan balik (*feedback*) seketika atas jawaban yang diberikan, dan termotivasi untuk menyelesaikan tantangan dalam bentuk permainan yang menarik secara visual. Kegiatan tersebut mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran sehingga pemahaman terhadap materi menjadi lebih baik. Berbeda dengan kelas kontrol yang menggunakan media *PowerPoint*, penyampaian materi lebih bersifat satu arah berupa tampilan *slide* teks dan gambar, sehingga interaksi serta keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran menjadi lebih terbatas.

Temuan penelitian ini sejalan dengan hasil kajian Nisa dan Susanto (2022) yang menunjukkan bahwa penggunaan media *Wordwall* dalam pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, karena elemen permainan, skor, dan tantangan di dalamnya mendorong siswa untuk lebih terlibat aktif selama proses pembelajaran. Sejalan dengan itu, Aprilia, Tryanasari, dan Kartikasari (2024) menjelaskan bahwa penggunaan media *Wordwall* efektif meningkatkan hasil belajar IPAS siswa karena mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan berpusat pada siswa. Kondisi tersebut juga terlihat selama penelitian berlangsung, di mana sebagian besar siswa menunjukkan antusiasme dalam mengerjakan kuis *Wordwall*, aktif bertanya, dan berusaha memperoleh skor terbaik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan berdampak pada peningkatan hasil belajar.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SDN 065011 Medan mengenai pengaruh media *Wordwall* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V pada materi "Ayo Berkenalan Dengan Bumi Kita", dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Wordwall* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Kelas eksperimen yang menggunakan media *Wordwall* mengalami peningkatan rata-rata nilai dari 43,04 (*pre-test*) menjadi 84,57 (*post-test*), sedangkan kelas kontrol yang menggunakan media *PowerPoint* meningkat dari 42,60 menjadi 65,40. Hasil uji *Independent Sample t-Test* diperoleh nilai Sig. sebesar 0,01 < 0,05. Temuan ini mengindikasikan bahwa hitpotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima, yang berarti ada pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *Wordwall* terhadap hasil belajar. Hal ini menunjukkan media *Wordwall* yang interaktif, memberikan umpan balik langsung, dan mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan aktif siswa selama pembelajaran, berbeda dengan media *PowerPoint* yang cenderung bersifat satu arah dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Dengan demikian, media *Wordwall* terbukti lebih efektif digunakan dalam pembelajaran dibandingkan media *PowerPoint*.

Referensi

1. Alfiyah, N., Chalishah, N. D., & Zuhriyah, I. A. (2025). Validity And Reliability Analysis: Measuring the Accuracy and Consistency of Instruments for the Evaluation of Islamic Religious Education Tests. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, 8*(3), 2672-2679.
2. Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). Konsep Umum Populasi Dan Sampel Dalam Penelitian. *Jurnal Pilar, 14*(1), 16–24.
3. Ananda, L. J., Simanihuruk, L., Ratno, S., Zati, V., & Sembiring, M. M. (2023). Caplaire: Inovasi Model Pembelajaran IPA Berbasis Literasi Sains. *JS (Jurnal Sekolah).*
4. Aprilia, D. P., Tryanasari, D., & Kartikasari, A. H. S. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Game Edukasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPAS di SDN Karangtengah 4 Ngawi. *Konferensi Ilmiah Dasar, 2*(1), 45–55.
5. Ardiansyah, A., Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan. *Ihsan: Jurnal Pendidikan Islam, 1*(2), 1-11.
6. Arikunto, S. (2021). *Prosedur penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
7. Avram, C., & Măruşteri, M. (2022). Normality Assessment, Few Paradigms and Use Cases. *Revista Romana De Medicina De Laborator, 30*(3), 251–260.
8. Bararah, I. (2022). Fungsi Metode terhadap Pencapaian Tujuan dalam Komponen Pembelajaran. *Jurnal Mudarrisuna: Media Kajian Pendidikan Agama Islam, 12*(1), 143-159.
9. Bastian, A., Herlinawati, H., & Firdaus, M. (2024). Cultural Outreach: Integrasi Budaya Melayu dalam Pendidikan Modern. *Journal of Human and Education, 2*(2), 45–54.
10. Fadli, M. R. (2022). Memahami Desain Metode Penelitian Kualitatif. *Humanika: Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum, 21*(1), 33–54.
11. Fadlilah, N., Prasetyo, A., & Kurniawan, D. (2024). Implementasi Pembelajaran IPAS Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 9*(1), 145–156.

DOI: https://doi.org/10.69693/ijmst.v4i3.13982
Lisensi: Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)

12. Fatimah, A., & Alfath, R. (2023). Analisis Tingkat Kesukaran dan Daya Pembeda Soal PTS Matematika SMP Negeri Jakarta. *Himpunan: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika, 3*(1), 109–118.
13. Habibah, A., Karina, K., & Fauziah, N. N. (2025). Klasifikasi Jenis-Jenis Media dan Sumber Belajar untuk Jenjang MI/SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai, 9*(2), 18355–18363.
14. Handayani, F., Maharani, R. A., & Fitria, Y. (2022). Penilaian dan Jenis Tes Yang Dibuat Oleh Guru di Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu, 6*(1), 726–737.
15. Herawati, H., Hasibuan, J. M., Priono, R. F., & Sitepu, Z. F. (2024). Problematika Penerapan Kurikulum Merdeka Belajar di SD Negeri 060826 Kec. Medan Area. *Garuda: Jurnal Pendidikan, 2*(2), 134–142.
16. Hossan, D., Dato' Mansor, Z., & Jaharuddin, N. S. (2023). Research Population and Sampling in Quantitative Study. *International Journal of Business and Technopreneurship, 13*(3), 209–222.
17. Irfan, A., & Yetti, S. (2022). Desain Kuasi Eksperimen dalam Pendidikan: Literatur Review. *Jurnal Ilmiah Mandala Education, 8*(3), 2476–2484.
18. Istiyova, L. R. (2025). Analisis Butir Soal Pengukuran Kemampuan Berpikir Kritis Materi Pencemaran Lingkungan Melalui Teori Tes Klasik dan Rasch Model. *Bio-Pedagogi: Jurnal Pembelajaran Biologi, 14*(1), 36-46.
19. Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia, & Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). Survei Literasi Digital Nasional 2022. Jakarta: Kominfo RI.
20. Lestari, E., & Sumartiningsih, S. (2024). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar: Sebuah Systematic Literature Review. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10*(4), 4807–4815.
21. Lestari, M. K., Restian, A., & Supradana, A. (2023). Implementasi Media Wordwall Gameshow Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas I dalam Merdeka Belajar. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter, 6*(2), 117–124.
22. Mahmudi, I., Athoillah, M. Z., Wicaksono, E. B., & Kusuma, A. R. (2022). Taksonomi Hasil Belajar Menurut Benyamin S. Bloom. *Jurnal Multidisiplin Madani, 2*(9), 3507–3514.
23. Mangkuwibawa, R., Sari, D. P., & Hidayat, M. (2024). Implementasi Pembelajaran IPAS dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Keterampilan Proses Sains Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 9*(2), 215–226.
24. Mulyana, P. D. F., Mahmudah, M., & Fadilah, L. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Wordwall Pada Pelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Kelas V SDN 2 Marga Mulya. *Berkala Ilmiah Pendidikan, 4*(1), 132–142.
25. Nadia, D. O. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang 8*(2), 1924-1933.
26. Nafian, R. K. (2024). Penggunaan Media Wordwall sebagai Evaluasi Pembelajaran. *Jurnal TPP, 1*(1), 45–54.
27. Naibaho, J. A. (2022). *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Wordwall Pada Materi Pecahan Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN 106836 Limau Manis T.A. 2021/2022* (Skripsi, Universitas Negeri Medan). Repository Universitas Negeri Medan.
28. 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), 140–147.
29. Nurdyansyah, N. (2024). *Inovasi Model Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar: Teori dan Implementasi Kurikulum Merdeka.* Sidoarjo: UmsidaPress.
30. Payon, F. F., Andrian, D., & Mardikarini, S. (2025). Faktor Yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas III SD. *Jurnal Ilmiah Kontekstual, 2*(2), 53–60.
31. Pagarra, H., Syawaluddin, A., & Krismanto, W. (2022). *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar (UNM).
32. Putra, R. P., Ainul. Y, M., & Saputra, A. (2024). Objek Evaluasi Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam: Analisis Taksonomi Bloom (Kognitif, Afektif, Psikomotorik). *Al-Karim: Journal of Islamic and Educational Research, 2*(1), 149–158.
33. Putri, A. S., & Azizah, N. (2023). Inovasi Pembelajaran IPAS Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Kontekstual, 4*(2), 112-125.
34. Ramadhani, D., & Setiawan, D. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Channel Youtube dalam Pembentukan Karakter Anak di Taman Pendidikan Al-Qur'an. *Bustanul Ulum Journal, 1*(1), 1–15.
35. Rambe, T. R., Rola, F., Marianus, S. M., Pratama, A. T., Dongoran, J., & Hasratuddin, H. (2023). Analisis Observasi Hasil Belajar Siswa SD Kelas III dan Kelas V Pada Mata Pelajaran Matematika di Kota Medan, Kabupaten Deli Serdang dan Kabupaten Langkat. *School Education Journal PGSD FIP Unimed 13*(2), 182-190.
36. Rahayu, D., & Putri, A. (2023). Implementasi Pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar, 14*(2), 123–132.
37. Ridwan. (2022). *Dasar-Dasar Statistika Untuk Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
38. Rismawati, S., & Pradiani, T. P. (2023). Analisis Pengaruh Training, Pengembangan SDM dan Motivasi Terhadap Produktivitas Kerja. *Bursa: Jurnal Ekonomi dan Bisnis, 2*(1), 67–78.
39. Saputra, D., Wargadinata, W., & Fikri, S. (2024). Studi Pustaka Tentang Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10*(2), 110–122.
40. Saragih, S. M., Aisyah, M., & Firmansyah, M. A. (2024). Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V MIS Al-Anwar Medan. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran, 7*(4), 16177–16180.
41. Sari, R., Nurhalizah, S., & Pratama, A. (2024). *Analisis Statistik dalam Riset Pendidikan Dasar*. Jakarta: Pustaka Utama.
42. Sari, S. M., Sukarno, S., & Matsuri, M. (2023). Problematika Pelaksanaan Pembelajaran IPAS Kurikulum Merdeka Materi Masyarakat yang Beradab Kelas IV Sekolah Dasar. *Didaktika Dwija Indria, 11*(5), 41–46.
43. Selly. M, A., Nasuha, S. U., & Maulida, R. S. (2024). Media Pembelajaran Sebagai Alternatif Meningkatkan Gairah Belajar. *Jurnal Bionatural, 11*(2), 76–83.
44. Siagian, H. T., Nurmayani, Tamba, R., Ananda, L. J., & Manurung, I. F. U. (2024). Pengembangan Media Game Edukasi Pembelajaran IPAS Kelas V SDN 105273 Helvetia T.A. 2023/2024. *Jurnal Pendidikan Tambusai, 8*(3), 42560–42570.
45. Simbolon, A. (2025). *Pengaruh Media Pembelajaran Game Edukasi Digital Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada IPAS Kelas V SDN 107400 Bandar Khalipah* (Skripsi, Universitas Negeri Medan). Repository Universitas Negeri Medan.
46. Sipahutar, F., Simanihuruk, L., Zainuddin, Z., Ananda, L. J., & Afriadi, P. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Assemblr Edu Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SDN 060857 Medan Tembung. *Jurnal Merah Putih Sekolah Dasar, 3*(1), 1–7.

DOI: https://doi.org/10.69693/ijmst.v4i3.13982
Lisensi: Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)

47. Solichin, M. (2025). Analisis Daya Beda Soal, Taraf Kesukaran, Validitas & Interpretasi Hasil Tes Dalam Evaluasi Pendidikan. *Dirasat: Jurnal Manajemen dan Pendidikan Islam, 2*(2), 1–10.
48. Sugiarta, R. D. (2023). Validity And Reliability of Research Instruments on The Effect. *Jurnal Manajemen dan Riset*, *4*(1), 6–14.
49. Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
50. Sukma, K. I., & Handayani, T. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall Quiz Terhadap Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, *8*(4), 1020–1028.
51. Sulhelayati, S., Rahman, A., & Widodo, T. (2023). Implementasi Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Pada Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 8*(3), 210–220.
52. Suryati, I. D. A. A. (2023). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Melalui Model Discovery Learning. *Journal of Education Action Research, 7*(4), 481–488.
53. Wahyuni, S., Hartini, S., & Rahayu, S. (2022). *Strategi Pembelajaran IPAS Berbasis Inkuiri dalam Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Bumi Aksara.
54. Wardani, N. H., & Untari, E. (2023). Peningkatan Hasil Belajar IPAS Melalui Model Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Metode Mind Mapping Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar 8*(1), 3460-3471.
55. Widodo, S., Ladyani, F., Lestari, S. M. P., & Wijayanti, D. R. (2023). *Metode Penelitian.* Jakarta: Binawan Media.
56. Winangun, I. M. A. (2022). Analisis Problematika Proses Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar, 3*(1), 23–34.
57. Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., & Cahyani, K. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education, 5*(2), 3928–3936.
58. Wulan, T., Sari, R. P., & Pratama, A. (2025). Inovasi Pembelajaran Literasi Digital melalui Quasi-Experimental Design di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Kurikulum, 10*(1), 45–60.
59. Yahdiyani, N. R., Wismanto, & Lasmiadi. (2022). Analisis Konsep Dasar Media Pembelajaran Pada Sekolah Dasar. *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan dan Bahasa*, *3*(2), 276–285.
60. Yani, Z. P. (2024). *Pengaruh Media Aplikasi Wordwall Berbasis Web Pada Pembelajaran IPAS Materi Indonesiaku Kaya Budaya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD N 104204 Sambirejo Timur T.A. 2023/2024* (Skripsi, Universitas Negeri Medan). Repository Universitas Negeri Medan.
61. Yuliza, S. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik di MTs Negeri Kota Bengkulu. *Jurnal Ilmu Pendidikan, 2(*1), 33–48.
62. Zahroh, P. N., Yusuf, W. F., & Achmad, Y. (2024). Penggunaan Media Wordwall dalam Evaluasi Pembelajaran. *Tadbir Muwahhid, 8*(1), 123–139.

DOI: https://doi.org/10.69693/ijmst.v4i3.13982
Lisensi: Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)