

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA APLIKASI  
WORDWALL TERHADAP HASIL BELAJAR IPA KELAS III UPTD  
SD NEGERI 125543 PEMATANGSIANTAR**

**Ruth Mawarni Gea<sup>1</sup>, Osco Parmonangan Sijabat<sup>2</sup>, Yanti Arasi Sidabutar<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup> Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar

e-mail correspondence: [rmawarnigea@gmail.com](mailto:rmawarnigea@gmail.com)

**INFO ARTIKEL**

**Riwayat Artikel :**

Diterima : 20-10-2025

Disetujui : 31-10-2025

**Kata Kunci :**

Media *Wordwall*; IPA; Hasil Belajar.

**ABSTRAK**

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi media *Wordwall* terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas III di UPTD SD Negeri 125543 Pematangsiantar. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian Kuantitatif. Desain penelitian yang akan digunakan yaitu Eksperimen, dengan bentuk *Pre-experimental Design* yang menggunakan desain "*one group pretest- posttest design*" dan sampel pada penelitian ini yaitu siswa kelas III di UPTD SD Negeri 125543 Pematangsiantar yang berjumlah 20 siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa test. Data diuji dengan menggunakan analisis dan berbantuan SPSS Versi 26. Hasil dari pengujian hipotesis penelitian yang terdapat pengaruh signifikan pada penelitian ini dan data yang sudah diujikan, dinyatakan dilihat dari analisis data yang diperoleh dari hasil rata-rata kelas eksperimen pada *pretest* (48,5) dan *posttest* (85,5). Hasil Penelitian di peroleh. Peneliti di peroleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  (14,368 > 1,729) dengan taraf signifikan 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa media aplikasi *wordwall* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas III di UPTD SD Negeri 125543 pematangsiantar.

**ARTICLE INFO**

**Article History :**

Received : 20-10-2025

Accepted : 31-10-2025

**Keywords:**

*Wordwall Media*; Science; Learning Outcomes.

**ABSTRACT**

*The purpose of this study is to determine the effect of the use of Wordwall media applications on science learning outcomes in third-grade students at the UPTD of State Elementary School 125543 Pematangsiantar. The type of research used in this study is Quantitative research. The research design that will be used is Experimental, with a Pre-experimental Design form that uses the "one group pretest-posttest design" design and the sample in this study is third-grade students at the UPTD of State Elementary School 125543 Pematangsiantar totaling 20 students. The instrument used in this study is a test. The data was tested using analysis and assisted by SPSS Version 26. The results of the research hypothesis testing that there is a significant influence on this study and the data that has been tested, are stated from the analysis of data obtained from the average results of the*

---

*experimental class on the pretest (48.5) and posttest (85.5). The results of the study were obtained. Researchers obtained  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $14.368 > 1.729$ ) with a significance level of 0.05. Therefore, it can be concluded that the wordwall application media has an influence on science learning outcomes for third-grade students at the UPTD of State Elementary School 125543 Pematangsiantar.*

---

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha dasar terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak, ilmu hidup, pengetahuan umum serta keterampilan yang diperlukan dirinya untuk masyarakat. Pendidikan merupakan suatu proses yang diperlukan untuk mendapatkan keseimbangan dan kesempurnaan dalam perkembangan individu maupun masyarakat. Penekanan Pendidikan dibanding dengan pengajaran terletak pada pembentukan kesadaran dan kepribadian individu atau masyarakat di samping transfer ilmu dan keahlian. Pendidikan adalah usaha secara sadar untuk mewujudkan sesuatu pewaris budaya dari satu generasi ke generasi lain. Pendidikan menjadikan generasi ini sebagai sosok panutan dari pengajar generasi yang terdahulu. Sampai sekarang ini, pendidikan tidak mempunyai batasan untuk menjelaskan arti pendidikan secara lengkap karena sifatnya yang kompleks seperti sarananya yaitu manusia. Pada penelitian ini pendidikan didefinisikan sebagai suatu proses pembelajaran pengetahuan, keterampilan melalui pengajaran untuk menciptakan manusia yang memiliki pengetahuan dan wawasan yang luas sehingga mempunyai kepribadian dan watak yang baik. Pendidikan juga merupakan proses pembelajaran yang diturunkan melalui generasi ke generasi selanjutnya. Proses pembelajaran yang efektif merupakan salah satu faktor kunci dalam mencapai tujuan pendidikan. Dalam konteks pendidikan dasar, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), pendekatan yang inovatif dan menarik sangat diperlukan untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa. Di era digital saat ini sekitar 60% guru di Indonesia masih terbatas dalam penguasaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Ini berarti, sekitar 6 dari 10 guru masih belum sepenuhnya mampu memanfaatkan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar mereka, menurut Kemendikbud. penggunaan teknologi informasi dalam pembelajaran menjadi semakin penting, salah satunya dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif adalah pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi untuk memungkinkan interaksi dua arah antara guru dan siswa, serta antara siswa dengan materi pembelajaran. Media pembelajaran interaktif menyediakan berbagai alat dan sumber daya seperti video, simulasi komputer, permainan edukatif, dan *platform online* yang memungkinkan siswa untuk belajar secara aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran. Media interaktif yang digunakan guru dapat memberi peran dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, diantaranya adalah menghadirkan pengalaman pembelajaran yang menarik, karena media interaktif seperti *game* edukasi, video interaktif seringkali membuat siswa tertarik untuk terlibat dalam pembelajaran. Selain itu peran media interaktif dalam pembelajaran dapat memberikan umpan balik lebih cepat tentang kinerja siswa. Hal ini memungkinkan siswa untuk melihat kemajuan mereka secara langsung dan mengetahui apa yang perlu ditingkatkan. Umpan balik ini dapat meningkatkan motivasi siswa karena mereka merasa lebih percaya diri ketika melihat kemajuan mereka. Peran media interaktif lain dalam pembelajaran adalah meningkatkan keterlibatan dan partisipasi aktif

siswa. Dengan menggunakan media interaktif, guru dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan siswa dituntut untuk merespons dan berinteraksi dengan materi pembelajaran. Sehingga siswa tidak hanya menjadi penerima pasif dari informasi, tetapi juga terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran melalui interaksi dengan materi. Ini dapat membantu menarik perhatian siswa dan membuat mereka lebih aktif dalam proses pembelajaran, yang pada gilirannya meningkatkan motivasi mereka untuk belajar.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan di UPTD SD Negeri 125543 Pematangsiantar siswa masih kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran, hal tersebut disebabkan guru kurang mengembangkan keterampilan siswa dalam menganalisis serta merespon berbagai persoalan yang menyangkut dalam materi pembelajaran. Siswa masih lebih cenderung menggunakan hafalan dari pada aspek penalaran sehingga partisipasi siswa dalam pelajaran IPA rendah. Buku masih menjadi satu-satunya sumber ajar yang di pakai didalam proses pembelajaran IPA. Sementara itu guru seharusnya berperan penting dalam pemilihan perangkat pembelajaran adapun perangkat pembelajaran yang biasa digunakan oleh guru antara lain, Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Silabus, Program Tahunan (Prota), Program Semester (Promes), kurikulum, media pembelajaran dan perangkat pembelajaran lainnya. Setelah memilih perangkat pembelajaran yang tepat guru harus bervariasi dan inovatif dalam memilih media pembelajaran, agar siswa mudah mengerti dan memahami penyampaian materi yang diberikan oleh guru, namun pada kenyataannya guru kurang berinovasi dalam menggunakan media pembelajaran sehingga berdampak pada hasil belajar siswa. Di bawah ini merupakan data hasil belajar ulangan siswa kelas III UPTD SD Negeri 125543 Pematangsiantar.

**Tabel 1. Nilai Ulangan Harian Mata Pelajaran IPA Kelas III UPTD SD Negeri 125543 Pematangsiantar**

KKM	Nilai Kelas	Jumlah Siswa	Presentase	Ketuntasan
70	>70	7 Orang	35%	Tuntas
	<70	13 Orang	65%	Tidak Tuntas
	Jumlah Keseluruhan	20 Orang	100%	

Berdasarkan tabel diatas dapat di ketahui bahwa dari 20 jumlah siswa sebanyak 7 orang memperoleh nilai  $\geq 70$ . Sedangkan sebanyak 13 siswa dengan memperoleh nilai  $\leq 70$  maka dapat disimpulkan masih banyak siswa tidak dapat mencapai KKM yang artinya tidak memenuhi ketuntasan dalam mata pelajaran tersebut. Oleh karena itu diperlukan solusi untuk mengatasi permasalahan diatas yaitu dengan memilih media pembelajaran yang menarik dan inovatif yaitu dengan menggunakan media pembelajaran *wordwall*. Media *Wordwall* adalah aplikasi berbasis web yang menyediakan berbagai permainan edukatif untuk pembelajaran interaktif. Aplikasi *Wordwall* ini menekankan gaya belajar yang melibatkan peran aktivitas belajar peserta didik melalui partisipasi dengan rekan-rekan sejawatnya secara kompetitif terhadap pembelajaran yang sedang ataupun telah dipelajarinya. Aplikasi *Wordwall* dapat meningkatkan minat belajar dan hasil belajar peserta didik. Aplikasi *Wordwall* juga memiliki kelebihan yakni desain yang beragam dan menarik (Zettira, 2022). Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas III UPTD SD Negeri 125543 Pematangsiantar”.

## METODE

Metode yang dipilih dalam penelitian ini adalah metode eksperimental yang bentuk desain penelitiannya adalah *One Group Pretest-Posttest Design*. *Research Design One Group Pretest-Posttest Design* adalah desain penelitian yang dapat menghubungkan studi variabel

bebas dan variabel terikat. Dalam desain ini, peneliti dari *One Group pretest-posttest* hanya menggunakan satu kelas tanpa kelas perbandingan. Pada penelitian ini terdapat instrumen yakni hasil belajar, hasil yang telah dihasilkan dari kegiatan belajar dalam pembelajaran. Instrumen yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data adalah instrumen tes untuk mengukur hasil belajar siswa. Soal tes untuk mengetahui tingkat penguasaan materi pelajaran. Tes yang digunakan berupa soal pilihan ganda sebanyak 25 butir. Dalam uji coba soal tes *pre-test* dan soal *post-test* pada siswa perlu dilakukan pengembangan uji instrument yaitu uji validitas dan uji realibilitas. Rumus Uji Validitas Sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{*N \sum x^2 - (\sum x)^2 + *N \sum y^2 - (\sum y)^2}}$$

Uji reliabilitas menunjuk pada suatu pengertian bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian untuk memperoleh informasi yang digunakan dapat dipercaya sebagai alat pengumpulan data dan mampu mengungkap informasi yang sebenarnya dilapangan (Sanaky, 2021).

Metode pengumpulan data digunakan dalam penelitian ini adalah:

- 1) Observasi, yaitu merupakan menggunakan pengamatan langsung terhadap objek dan aktivitas siswa dalam proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *web wordwall* dan peneliti sebagai pengamat dan membantu dalam penggunaan media *web wordwall*. Observasi dilakukan dengan menggunakan observasi aktivitas siswa pada saat proses mengajar berlangsung.
- 2) Dokumentasi yaitu merupakan data KKM, foto atau gambar media *web wordwall*, sebagai pelengkap dari observasi yang telah dilakukan. Dokumentasi disini ialah hasil nilai siswa, kemudian foto kegiatan pembelajaran dari awal sampai akhir.
- 3) Tes yaitu kegiatan yang dilakukan peneliti untuk mengetahui kemampuan dalam proses pembelajaran. Tes menggunakan media *web wordwall*.

Setelah data terkumpul dari hasil pengumpulan data, perlu segera digarap oleh peneliti, khususnya untuk pengolahan data. Pada penelitian ini untuk dapat menguji normalitas data dengan menggunakan uji Kolmogrov-smirnov dengan menggunakan program SPSS 25. Taraf signifikansinya adalah 0,05. Jika nilai sign > 0,05 maka data berdistribusi normal, tetapi jika nilai sign < 0,05 maka data tidak berdistribusi normal. Pengujian hipotesis digunakan untuk mengetahui sementara uji perbedaan dua rata-rata hasil belajar *pretest* dan *posstest* dimaksudkan untuk mengetahui kemampuana awal sebelum diberi perlakuan dan setelah diberi perlakuan menggunakan uji-t. Berikut rumus berikut menghitung harga thitung:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum xd^2}{N(N-1)}}}$$

Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  di tolak dan  $H_a$  diterima, artinya penerapan pengaruh penggunaan media *Wordwall* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas III UPTD SD Negeri 125543 Pematangsiantar. Jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka  $H_0$  di tolak dan  $H_a$  diterima, artinya penerapan pengaruh penggunaan media *Wordwall* tidak berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas III UPTD SD Negeri 125543 Pematangsiantar.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang dilakukan pada kelas III UPTD SD Negeri 125549 Pematangsiantar dengan jumlah peserta didik sebanyak 20 orang. Teknik

pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah instrumen dengan soal pilihan ganda dengan tiga pilihan jawaban (A, B, dan C). Soal yang diberikan pada saat penelitian sudah di validasi terlebih dahulu. Setelah soal divalidasi maka dilanjutkan dengan pelaksanaan penelitian pada kelas III di UPTD SD Negeri 125543 Pematangsiantar pada pembelajaran IPA.

### Hasil Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevaliditasan suatu instrumen, butir soal dikatakan valid jika nilai rhitung  $\geq$  rtabel, dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05. Setelah dikoreksi soal yang telah dikerjakan oleh siswa dilakukan pengimputan data di *Microsoft Excel 2021*. Dari 25 butir soal uji coba instrumen hasil pengujian validitas butir soal dapat dilihat dari tabel berikut:

**Tabel 2. Hasil Uji Validitas**

Butir Soal	rhitung	rtabel	keterangan
1	0,350558	0,396	valid
2	0,55755	0,396	Valid
3	0,231275	0,396	Tidak Valid
4	0,097946	0,396	Tidak Valid
5	0,495406	0,396	Valid
6	0,087791	0,396	Tidak Valid
7	0,598099	0,396	Valid
8	0,598099	0,396	Valid
9	0,425594	0,396	Valid
10	0,480069	0,396	valid
11	0,517001	0,396	Valid
12	0,555246	0,396	Valid
13	0,00106	0,396	Tidak Valid
14	0,644922	0,396	valid
15	0,506579	0,396	Valid
16	0,455419	0,396	Valid
17	0,420779	0,396	Valid
18	0,64561	0,396	Valid
19	0,598099	0,396	Valid
20	0,64561	0,396	Valid
21	0,23996	0,396	Tidak Valid
22	0,496172	0,396	Valid
23	0,496727	0,396	Valid
24	0,580577	0,396	Valid
25	0,368724	0,396	Valid

Berdasarkan tabel tersebut dapat dilihat bahwa butir soal yang valid sebanyak 20 butir soal, sedangkan yang tidak valid sebanyak 5 butir soal. Untuk soal yang valid dapat digunakan untuk test selanjutnya.

### Hasil Uji Reliabilitas

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan uji Reliabilitas menggunakan rumus Kunder Richardson dengan bantuan *Microsoft Excel 2021*. Hasil uji reliabilitas dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas**

Nilai Realibilitas (Kunder Richardson)	Jumlah Item Soal	Keterangan	Kategori
0,791	25	Reliabel	Sangat tinggi

Berdasarkan tabel tersebut, nilai Kuder Richardson 20 sebesar 0,791, yang berarti lebih besar dari 0,60. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian ini bersifat reliabel dengan kategori sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen tersebut dapat dipercaya dan konsisten jika digunakan dalam pengukuran yang serupa di waktu yang berbeda.

### Deskripsi Hasil Belajar Siswa Sebelum diberi Perlakuan (*Pretest*)

Sebelum diberikan perlakuan, terlebih dahulu diberikan soal *pretest* untuk mengetahui tingkat pemahaman awal siswa mengenai materi Cuaca dan Pengaruhnya Bagi Manusia kelas III UPTD SD Negeri 125543 Pematangsiantar. *Pretest* dilaksanakan pada hari pertama penelitian yakni Rabu, 03 September 2025. Setelah jawaban setiap siswa dikoreksi, maka dapat disajikan hasil *pretest* siswa sebagaimana tercantum dalam tabel dibawah ini:

Tabel 4. Hasil *Pretest* Siswa

No	Nama	Nilai <i>Pretest</i>	Keterangan
1.	ARS	40	Tidak Lulus
2.	AMS	35	Tidak Lulus
3.	ASS	45	Tidak Lulus
4.	ALM	40	Tidak Lulus
5.	AIS	25	Tidak Lulus
6.	BYS	30	Tidak Lulus
7.	DHL	20	Tidak Lulus
8.	EYS	70	Lulus
9.	ETW	55	Tidak Lulus
10.	GAS	75	Lulus
11.	GHN	60	Tidak Lulus
12.	JAT	75	Lulus
13.	JAS	50	Tidak Lulus
14.	MPS	55	Tidak Lulus
15.	RP	60	Tidak Lulus
16.	RS	65	Tidak Lulus
17.	RAT	20	Tidak Lulus
18.	RMB	40	Tidak Lulus
19.	RPH	65	Tidak Lulus
20.	SIT	45	Tidak Lulus
Jumlah			970

Dari data tabel di atas maka dapat diketahui bahwa, nilai tertinggi pada *pretest* yaitu 75, sedangkan nilai terendah pada *pretest* yaitu 20. Adapun rata-rata yang di dapat dari nilai *pretest* yaitu 48,5. Angka ketidaktuntasan hasil belajar *pretest* masih tinggi yaitu 80%. Siswa yang memperoleh nilai di atas KKTP hanya 3 siswa, sisanya sebanyak 17 siswa nilainya masih di bawah KKTP. Dari data tabel di atas maka dapat diketahui bahwa, nilai tertinggi pada *pretest* yaitu 75, sedangkan nilai terendah pada *pretest* yaitu 20. Adapun rata-rata yang di dapat dari nilai *pretest* yaitu 48,5. Angka ketidaktuntasan hasil belajar *pretest* masih tinggi yaitu 80%. Siswa yang memperoleh nilai di atas KKTP hanya 3 siswa, sisanya sebanyak 17 siswa nilainya masih di bawah KKTP.

### Deskripsi Hasil Belajar Siswa Setelah diberi Perlakuan (*Posttest*)

Sebagai tahap akhir dalam proses penelitian, *posttest* diberikan kepada siswa kelas III UPTD SD Negeri 125543 Pematangsiantar pada tanggal 04 September 2025. *Posttest* ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa setelah diberikan perlakuan berupa penerapan media papan penjumlahan. Hasil jawaban siswa kemudian dikoreksi dan disajikan dalam tabel berikut:

**Tabel 5. Hasil *Posttest* Siswa**

No	Nama Siswa	Nilai <i>Posttest</i>	Keterangan
1	ARS	75	Lulus
2	AMS	60	Tidak Lulus
3	ASS	90	Lulus
4	ALM	85	Lulus
5	AIS	75	Lulus
6	BYS	65	Tidak Lulus
7	DHL	80	Lulus
8	EYS	80	Lulus
9	ETW	95	Lulus
10	GAS	100	Lulus
11	GHN	85	Lulus
12	JAT	100	Lulus
13	JAS	90	Lulus
14	MPS	90	Lulus
15	RP	90	Lulus
16	RS	95	Lulus
17	RAT	70	Lulus
18	RMB	90	Lulus
19	RPH	95	Lulus
20	SIT	95	Lulus
Jumlah		1695	

Dari data tabel di atas maka dapat diketahui bahwa, nilai tertinggi pada *posttest* yaitu 100, sedangkan nilai terendah pada *posttest* yaitu 60. Adapun rata-rata yang di dapat dari nilai *pretest* yaitu 84,75. Dapat diketahui hasil *posttest* mengalami peningkatan 80%. Siswa yang memperoleh nilai di atas KKTP sebanyak 18 siswa. Capaian hasil belajar *posttest* ini lebih baik dibandingkan dengan capaian hasil belajar *pretest*.

### Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengkaji apakah sebaran data pada sebuah kelompok data berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas dapat dengan menggunakan Uji Kolmogorov Smirnov (K-S). Dasar pengambilan keputusan uji normalitas yaitu jika nilai signifikan  $>0.05$  maka data tersebut berdistribusi normal. Hasil perhitungan uji normalitas disajikan dalam tabel sebagai berikut:

**Tabel 6. Uji Normalitas**

Experimen	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	,178	20	,095	,926	20	,130
Posttest	,097	20	,200	,956	20	,467

Menunjukkan bahwa variabel pengaruh penggunaan media *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa dengan sig pretest sebesar 0,95 dan sig posttest sebesar 0,200. Hasil tersebut menunjukkan bahwa hasil sig  $0,200 > 0,05$ . Maka dapat dikatakan data *pretest* dan *posttest* yang digunakan berdistribusi normal.

### Uji Hipotesis

Uji yang digunakan untuk menguji signifikansi beda rata-rata *one group* yaitu *Paired Sample T-test*. Tes ini juga digunakan untuk menguji pengaruh *variable dependent* terhadap *variable independent*. Pada penelitian ini uji hipotesis dibantu dengan SPSS 21. Pengujian hipotesis digunakan untuk mengetahui sementara uji perbedaan dua rata-rata hasil belajar *pretest* dan *posttest* dimaksudkan untuk mengetahui kemampuana awal sebelum diberi perlakuan dan setelah diberi perlakuan menggunakan uji-t. Berikut rumus berikut menghitung harga thitung:

**Tabel 7. Hasil Uji-t (Paired Samples Test)**

Paired Samples Test								
	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pretest-Posttest	37,000	11,517	2,575	31,610	42,390	14,368	19	,000

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa nilai sig sebesar  $0,000 < 0,05$  maka terdapat pengaruh penggunaan media *Wordwall* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas III. Hasil analisis uji *One-Sample Test* dilihat bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , yang dimana  $t_{hitung}$  sebesar 14,368 sedangkan  $t_{tabel}$  dengan taraf 20 berjumlah 1,729, maka di peroleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $14,368 > 1,729$  yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antar hasil belajar siswa pada *pretest* dan *posttest*. Maka dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini  $H_a$  Di terima dan  $H_o$  di tolak, yang artinya terdapat pengaruh penggunaan media aplikasi *wordwall* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas III UPTD SD Negeri 125543 Pematangsiantar.

### Pembahasan

Penelitian ini berlangsung di UPTD SD Negeri 125543 Pematangsiantar yang beralamat di Jln. Farel pasaribu, Kecamatan Siantar Marihat, Kota Pematangsiantar. Penelitian ini menggunakan siswa kelas III sebagai sampel penelitian dimana banyak anggotanya sebanyak 20 siswa. Penelitian berfokus pada tujuan yakni untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA, tepatnya pada materi Cuaca dan Pengaruhnya Bagi Manusia. Instrumen penelitian ini berbentuk soal tes sebagai alat ukur kognitif siswa. Sebelum soal-soal diberikan kepada subjek penelitian, setiap butir soal perlu melalui proses uji kelayakan untuk memastikan bahwa instrumen tersebut sesuai dan dapat digunakan sebagai alat ukur dalam pelaksanaan penelitian. Prosedur pengujian instrumen dimulai dengan uji validitas untuk memastikan kelayakan butir soal. Soal yang lolos validitas kemudian diuji kembali melalui analisis reliabilitas, daya pembeda, dan tingkat kesukaran untuk menilai kualitasnya. sebagai alat ukur. Hasilnya menunjukkan bahwa 20 dari 25 butir soal dinyatakan valid dan reliabel dengan koefisien reliabilitas sangat tinggi (0.930). Butir soal yang digunakan juga mampu membedakan siswa dengan baik berdasarkan tingkat kemampuan mereka. Tingkat kesukaran soal pun terdistribusi merata dengan sebagian besar berada pada kategori sedang hingga mudah, yang cocok digunakan untuk siswa jenjang sekolah dasar terlebih lagi khusus siswa kelas III SD. Sehingga 20 soal tersebut dapat digunakan sebagai alat ukur saat penelitian. Selama memasuki linimasa penelitian, dilakukan pengumpulan data dengan memberikan waktu kepada siswa untuk menjawab soal sebanyak 2 kali yakni soal *pretest* yang dilakukan sebelum diberikannya intervensi pembelajaran dengan menerapkan media *Wordwall* dan *posttest* yang dilakukan sesudah diberikannya intervensi pembelajaran dengan menerapkan media *Wordwall*. Hasil *pretest* siswa cukup memprihatinkan karena dari 20 siswa, hanya 3 orang yang memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Secara spesifik, 3 orang siswa yang memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) meliputi EYS yang memperoleh nilai 70, GAS memperoleh nilai 75, dan JAT memperoleh 75. Hal ini tentunya mendasar dari faktor yang mempengaruhi hasil belajar, faktor internal dimana ketiga

siswa tersebut memiliki keinginan belajar yang tinggi pada mata pelajaran IPA, kemudian jika ditinjau dari faktor eksternal, ketiga siswa tersebut memiliki dukungan yang lebih dari orangtuanya untuk belajar. Terlebih lagi sebagian dari siswa tersebut mengikuti bimbingan belajar, otomatis mereka mendapatkan pemahaman terlebih dahulu dibandingkan teman-temannya. Nilai rata-rata *pretest* siswa sebesar 48,5 yang masih berada di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) artinya pemahaman awal siswa terhadap materi masih tergolong rendah. Setelah diberikannya intervensi pembelajaran, diperiksalah hasil *posttest* yang menunjukkan lonjakan yang signifikan. Sejumlah 18 siswa dinyatakan tuntas dan memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Namun, masih terdapat 2 orang siswa belum memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran, yang meliputi AMS yang memperoleh nilai 60 dan BYS yang memperoleh nilai 65. Hal tersebut didasari karena faktor eksternal dimana lingkungan belajar yang tidak sesuai dengan siswa tersebut sehingga mengganggu faktor internalnya yakni psikologisnya. Rata-rata nilai siswa dari *pretest* ke *posttest* meningkat signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Wordwall* memberikan peningkatan terhadap pemahaman siswa. Bahkan, nilai tertinggi mencapai 100 dan hanya dua siswa yang belum mencapai Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Peningkatan signifikan dari rata-rata tes tersebut didasari karena dalam menerapkan media *Wordwall*, siswa lebih banyak menerima materi, dimulai dari menyuarakan isi materi pembelajaran kepada siswa, tentunya tidak hanya sekedar menyuarakan saja tetapi menggunakan media *Wordwall* agar siswa dapat memahami pembelajaran dengan mudah. Dengan menerapkan media *Wordwall* ini, siswa menjadi lebih semangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan menjelaskan bahwa adanya peningkatan nilai siswa, dari yang belum diberi perlakuan (*pretest*) dan setelah diberikan perlakuan (*posttest*). Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa terdapat Pengaruh Penggunaan Media *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III UPTD SD Negeri 125543 Pematangsiantar.

## KESIMPULAN

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas III UPTD SD Negeri 125543 Pematangsiantar dengan 20 siswa yang dijadikan peneliti sebagai kelas eksperimen. Berdasarkan data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa sebelum menggunakan Media *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa kelas III pada pembelajaran IPA topik Cuaca dan Pengaruhnya Bagi Manusia di SD Negeri 125543 Pematangsiantar dikategorikan rendah. Hal ini ditunjukkan dari perolehan persentase nilai rata-rata hasil belajar siswa 48,5 dengan kategori kurang yaitu 80%. Selanjutnya dapat disimpulkan secara umum bahwa penggunaan Media *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa kelas III pada pembelajaran IPA topik Cuaca dan Pengaruhnya Bagi Manusia di UPTD SD Negeri 125543 Pematangsiantar dikategorikan meningkat, dapat dilihat dari perolehan persentase yaitu kategori kurang 10%, cukup 25%, baik 10%, dan amat baik 30%. Berdasarkan uji hipotesis analisis uji t diperoleh thitung sebesar 14,368 dan ttabel sebesar 1,729 Maka  $thitung \geq ttabel$  atau  $14,368 \geq 1,729$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hal ini menunjukkan bahwa Media *Wordwall* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas III pada pembelajaran IPA topik Cuaca dan Pengaruhnya Bagi Manusia di UPTD SD Negeri 125543 Pematangsiantar.

## REFERENSI

Akbar, H. F., & Hadi, M. S. (2023). *Pengaruh penggunaan media pembelajaran wordwall terhadap minat dan hasil belajar siswa. Community Development Journal: Jurnal*

- Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 1653-1660.
- Andini, Ayu. 2022. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Periodik Unsur*. BS thesis. Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Darmawan, A. (2020). *Pengaruh penggunaan kahoot terhadap hasil belajar materi ruang lingkup biologi*. *EduTeach: Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran*, 1(2), 91-99.
- Dewi, L. U., Irwandi, D., & Bahriah, E. S. (2021). *Pengaruh Media Penilaian Formatif Online Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Sistem Periodik Unsur*. *Jurnal Riset Pendidikan Kimia (JRPK)*, 11(1), 19-26.
- Maghfiroh, K. (2018). *Penggunaan media Word Wall untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda*. *Jurnal Profesi Keguruan*, 4(1), 64-70.
- Putra, S. D., Aryani, D., & Ariessanti, H. D. (2021). *Pemanfaatan Aplikasi Gamifikasi Wordwall di Era Pandemi Covid-19 Untuk Meningkatkan Proses Pembelajaran Daring*. *Terang*, 4(1), 83-90.
- Moto, Maklonia Meling. (2019): 20-28. *"Pengaruh penggunaan media pembelajaran dalam dunia pendidikan."* *Indonesian Journal of Primary Education 3.1* (2019): 20-28.
- Nissa, Siti Faizatun, and Novida Renoningtyas. (2021: 2854-2860). *"Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran tematik di sekolah dasar."* *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*.
- Nurhasanah, Siti, and Ahmad Sobandi. (2016):128. *"Minat belajar sebagai determinan hasil belajar siswa."* *Jurnal pendidikan manajemen perkantoran 1.1* (2016): 128.
- Putra, Rizki Suhendar, Nanik Wijayati, and F. Widhi Mahatmanti. (2017). *"Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi android terhadap hasil belajar siswa."* *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*.
- Putri, Fammy Mestyana. 2020. *Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Daeing (Online) Matematika pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 di MIN 2 Kota Tangerang Selatan*. BS thesis. Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Prihatini, Effiyati. 2017. *"Pengaruh metode pembelajaran dan minat belajar terhadap hasil belajar IPA."* *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*.
- Priyambodo, Erfan, Antuni Wiyarsi, and Lis Permanasari. 2012. *"Pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis web terhadap motivasi belajar mahasiswa."* *Jurnal Kependidikan Penelitian Inovasi Pembelajaran*.
- Sentani, A. D., Yudianto, A., & Rahmat, D. (2022). *"Implementasi Game Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris di Kelas X SMK Muhammadiyah 1 Kota Sukabumi"*. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Vokasional*, 4(1).
- Silvia, Komang Sella, and I. Dewa Gede Firstia Wirabrata. (2021): 261-269. *"Meningkatkan kosakata anak usia dini melalui media Wordwall."* *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*.
- Tanthowi, Imam, et al. (2023): 563-571. *"Efektivitas penggunaan media Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar siswa."* *Justek: Jurnal Sains dan Teknologi*.