

Pengaruh Penggunaan Media Aplikasi *Wordwall* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Sistem Pernapasan Manusia di Kelas V Sekolah Dasar

Zahwa Relbi Aurillia¹, Dea Mustika²

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Riau, Indonesia

ahwarelbiaurillia@student.uir.ac.id¹

Kata Kunci:

Wordwall, Media Pembelajaran, Hasil Belajar, IPAS, Sekolah Dasar.

Abstrak

Wordwall adalah media aplikasi yang bisa digunakan didalam pembelajaran. Didalam aplikasi wordwall terdapat berbagai permainan dan quis yang menyenangkan, menghibur dan bisa menarik perhatian siswa. Penelitian ini berguna untuk mengamati dampak penggunaan media aplikasi wordwall pada peningkatan hasil belajar murid, khususnya di materi sistem pernapasan manusia di kelas V SDN 79 Pekanbaru. Riset ini memanfaatkan langkah eksperimen, bentuk quasi eksperimental dengan rancangan nonequivalent control grup design. Penentuan kelas kontrol dan kelas eksperimen ialah arahan dari guru kelas, hal ini dikarenakan nilai hasil belajar murid kedua kelas mempunyai skor rata-rata yang hampir mirip. Instrumen pengumpulan data yang dimanfaatkan guna pretest serta posttest berupa 20 soal pilihan ganda. Temuan riset memaparkan pencapaian belajar murid di kelas eksperimen lebih unggul dibandingkan dengan murid di kelas kontrol. Rata-rata nilai posttest kelas eksperimen mencapai 78,10, sedangkan di kelas kontrol rata-ratanya sebesar 72,33. Dengan demikian, bisa di tarik hasil akhir yaitu media aplikasi Wordwall berpengaruh positif pada peningkatan hasil belajar murid.

Key Word:

Wordwall, Learning Environment, Learning Outcomes, IPAS, Elementary School.

Abstract

This study investigates the influence of policies related to Islamic Religious Education on character formation. The approach employed involves a literature review utilizing descriptive and analytical methods. By adopting a descriptive-analytical method, the study outlines the subject of research without engaging in a data analysis process, thereby allowing for the derivation of broad conclusions. Data sources used in writing this article include books, scientific journals, reports and government documents. Data from scientific journals were found through online searches via internet search engines. The findings of the study indicate that Islamic Religious Education plays a crucial role in the development of character among individuals in Indonesia. Therefore, Islamic religious education policies should be oriented towards the formation of strong character, based on Islamic religious principles, and contribute positively to the development of community character.

Copyright © 2024 Zahwa Relbi Aurillia, Dea Mustika

This work is licensed under an **Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0)**

PENDAHULUAN

Hasil belajar yaitu apa yang dicapai siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Menurut Ricardo & Meilani (2017:193) hasil belajar dapat didefinisikan sebagai kumpulan pengetahuan yang dipelajari siswa selama proses pembelajaran. Selain itu, menurut Fauhah & Rosy (2020:243) hasil belajar dapat didefinisikan sebagai sebuah pengalaman yang terdiri dari kemampuan psikomotor, kognitif, dan efektif. Penilaian hasil belajar siswa bisa menjadi tolak ukur guna menyempurnakan media serta tahap pengajaran agar mencapai tujuan pembelajaran yang optimal. Hasil belajar murid juga berguna memahami sejauh mana murid mendalami pelajaran, mengidentifikasi kekuatan serta kelemahan murid, serta mengembangkan prestasi murid selaras pada kemampuan mereka.

Berlandaskan temuan wawancara yang dilaksanakan bersama wali kelas V yang mengatakan bahwa masih terdapat permasalahan khususnya pada mata pelajaran IPAS, permasalahan yang terjadi seperti dalam tahap pengajaran masih dominan murid yang tidak fokus dengan pemaparan guru, sibuk bermain, mengobrol dengan teman dan sering keluar masuk kelas ketika tahap belajar berlangsung. Selain itu siswa juga terlihat bosan dan mengantuk ketika penjelasan guru, hal ini juga ditimbulkan dari pemanfaatan media pengajaran yang kurang maksimal, biasanya guru hanya menggunakan media gambar atau hanya fokus pada buku teks saja, sehingga berakibat pada rendahnya hasil belajar murid, yang dibuktikan dengan hasil nilai ulangan di mata pelajaran IPAS yang menunjukkan bahwa 40 dari 59 siswa tidak tuntas. Salah satu langkah yang pernah diambil oleh guru untuk mengatasi hal itu ialah dengan media pengajaran, misalnya media wordwall.

Media pengajaran ialah alat, bahan/teknik yang dimanfaatkan guna menuangkan materi pendidikan pada murid dengan efektif serta efisien. Media ini memfasilitasi guru bisa menyampaikan materi dengan lebih menarik, interaktif, serta mudah dipahami oleh siswa. Ain dan Mustika (2021:1081) mendefinisikan media pembelajaran sebagai alat apa pun yang bisa digunakan guru guna menyampaikan informasi pada murid, sekaligus meningkatkan pemikiran, perasaan, perhatian, serta minat mereka. Pemanfaatan media ini mendukung kelancaran tahap pembelajaran. Dengan media pembelajaran, guru bisa menarik minat murid pada materi baru serta mempermudah mereka dalam memahaminya (Khaira Ummah & Mustika, 2024:1574). Salah satu media pembelajaran yang menarik yaitu Wordwall.

Wordwall ialah platform daring yang bisa diakses oleh siapa pun, dan juga fleksibel. Selain itu, penggunaan wordwall juga tidak memerlukan biaya (Zalillah & Alfurqan, 2022:493). Situs web ini didesain khusus untuk membantu para tenaga pengajar dalam menciptakan media pengajaran online antaranya game edukasi yang bisa diselaraskan dengan materi yang ingin diajarkan. Wordwall adalah sebuah platform pembelajaran yang menawarkan berbagai aktivitas interaktif, seperti teka-teki kata, permainan memori, tes dan lain sebagainya. Sesuai dengan pendapat Zalillah & Alfurqan (2022:493) yang mengatakan bahwa wordwall platform ini menyediakan beragam permainan yang bisa dimainkan dengan berbagai template menarik serta menyenangkan. Salah satu contohnya adalah teka-teki silang yang berfungsi untuk menguji kemampuan ingatan murid. Tidak hanya itu, wordsearch juga bisa digunakan untuk menguji keakuratan siswa. Match up ialah alat yang cocok dimanfaatkan guna menguji pemahaman murid mengenai materi pembelajaran.

Sejalan dengan pendapat Winarni dan Astuti (2024:24) mengatakan media pengajaran wordwall ialah media pengajaran yang menarik juga menyenangkan yang membuat pembelajaran lebih efektif serta efisien dan hal ini memberi dampak pada hasil belajar murid. Siagian & Tarigan (2023:892) juga mengatakan bahwa hasil belajar siswa di SDN 173633 Porsea meningkat setelah menggunakan media pembelajaran wordwall. Sedangkan Durrotunnisa dan Nur (2020) mengungkapkan berlandaskan statistik, dengan media pembelajaran aplikasi Wordwall memiliki dampak signifikan pada hasil belajar murid di sekolah dasar. Wordwall dapat digunakan untuk berbagai mata pelajaran dan tingkatan pendidikan, termasuk dalam pembelajaran IPAS materi sistem pernapasan manusia.

Materi terkait sistem pernapasan manusia termasuk salah satu topik yang diajarkan dalam kurikulum pendidikan di sekolah dasar. Meskipun demikian, topik ini sering dianggap sulit dan sulit dipahami oleh murid. karenanya, dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang lebih kreatif agar murid bisa lebih mudah memahami serta menguasai materi. Hal ini sejalan dengan pandangan Mustika (2020:32) yang memaparkan penggunaan alat peraga yang menarik bisa mempermudah pemahaman murid pada materi pelajaran, seperti pada mata pelajaran IPA. Penelitian ini dilakukan karena, berdasarkan hasil wawancara proses pembelajaran atau penyampaian materi pembelajaran masih sering dilakukan dengan konvensional, hal ini menimbulkan rendahnya hasil belajar murid, dikarenakan bosan, mengantuk serta tidak mendengarkan pemaparan dari tenaga pengajar. Oleh sebab itu, riset ini dilaksanakan guna melihat apakah ada dampak pemanfaatan media aplikasi wordwall pada hasil belajar murid serta tentunya aplikasi wordwall ini bisa menjadi salah satu alternatif yang bisa dimanfaatkan didalam tahap pembelajaran..

METODE

Penelitian ini memanfaatkan langkah kuantitatif. Penelitiann kuantitatif dengan metode yang menekankan pada pengumpulan serta analisa data berupa angka guna menguji hipotesis/menjawab pertanyaan di riset ini. Metode ini memanfaatkan alat statistik serta matematis guna mengukur variabel serta menetapkan hubungan antara variabel-variabel tersebut (Sahir, 2022 : 6). Metode penenlitian ini memanfaatkan langkah kuasi eksperimen (*Quasi Exsperimental*)/disebut juga dengan eksperimen semu. Metode eksperimen semu adalah pendekatan dalam riset yang berguna menguji hubungan sebab-akibat antara variabel dengan menggunakan desain yang mirip dengan eksperimen tetapi tidak sepenuhnya memenuhi kriteria eksperimen murni. Dalam metode ini, intervensi atau perlakuan diterapkan pada kelompok tertentu, tetapi kontrol dan pengacakan tidak dilakukan secara ketat (Hikmawati, 2020 : 163). Konsep riset yang dimanfaatkan pada riset ini ialah desain *Nonequivalent Control Grup Desaign*, dalam desain ini, peneliti membandingkan kelas yang menerima perlakuan (kelas eksperimen) dengan kelas lain yang tidak menerima perlakuan (kelas kontrol), tetapi kelas-kelas ini tidak ditetapkan secara acak (Hikmawati, 2020: 153).

Berikut ini merupakan gambaran mengenai langkah-langkah penelitian yang digambarkan pada Tabel 1. Kedua kelas awalnya diberikan pretest (O_1), sesudah itu kelas eksperimen akan menerima perlakuan khusus selama pembelajaran, yaitu dengan media aplikasi Wordwall dalam proses belajarnya. Sementara itu, kelas kontrol akan menjalani pembelajaran dengan metode konvensional. sesudah perlakuan tersebut, kedua

kelas akan diberikan posttest. Populasi di riset ini meliputi seluruh murid kelas V SDN 79 Pekanbaru yang bertotalkan 59 murid, terbagi menjadi 2 kelas, yakni kelas Va dengan 30 murid serta kelas Vb dengan 29 murid. Sampel riset diambil dari keseluruhan populasi tersebut, dengan kelas Va berperan sebagai kelas kontrol dan kelas Vb sebagai kelas eksperimen.

Tabel 1 Langkah – Langkah Penelitian

Sampel	Pretest	Perlakuan	Posttest
E	O ₁	X	O ₂
K	O ₁	-	O ₂

Keterangan :

- E = Kelas Eksperimen
K = Kelas Kontrol
O₁ = Tes awal sebelum memulai tahap pembelajaran
X = Perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen (menggunakan aplikasi *wordwall*)
O₂ = Tes akhir sesudah melakukan tahap pembelajaran

Teknik pengabilan sampel pada penelitian ini dengan *purposive sampling*. Langkah *purposive sampling* ialah metode pemilihan sampel di riset di mana peneliti menetapkan sampel berlandaskan kriteria tertentu yang dianggap relevan dengan harapan riset. Teknik ini dimanfaatkan guna memastikan bahwa sampel yang dipilih mempunyai karakteristik yang spesifik dan relevan dengan fokus penelitian (Hikmawati, 2020 : 68). Pemeilihan sampel dalam penelitian ini berdasarkan rekomendasi dari guru, hal ini dikarenakan kedua kelas memiliki keahlian yang mirip dilihat dari nilai ulangan sebelumnya. Hipotesis penelitian ialah pernyataan atau proposisi yang dapat diuji dan dirumuskan sebagai dugaan atau prediksi tentang hubungan antara variabel dalam penelitian. Hipotesis merupakan langkah awal dalam proses penelitian ilmiah, yang memberikan arah dan fokus untuk pengumpulan dan analisis data (Hardani et al., 2017 : 239). Hipotesis riset yang dimanfaatkan yaitu:

- H_a = Terdapat pengaruh penggunaan media aplikasi *wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar siswa materi sistem pernapasan manusia di kelas V Sekolah Dasar tahun ajaran 2023/2024 dikelas eksperimen.
H_o = Tidak terdapat pengaruh penggunaan media aplikasi *wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar siswa materi sistem pernapasan manusia di kelas V Sekolah Dasar tahun ajaran 2023/2024 dikelas eksperimen

Teknik Pengumpulan Data

Langkah pengumpulan data riset ini dengan wawancara serta tes, dengan instrumen utama menggunakan 20 soal pilihan ganda. Sebelum instrumen dipergunakan di riset terlebih dahulu instrume diuji coba di SDN 113 Pekanbaru kelas Vc, kemudian instrumen terlebih dahulu dilaksanakan dengan pengujian validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran soal, serta uji daya beda. Pengujian instrumen dilaksanakan dengan bantuan SPSS versi 29.

Uji Instrumen Penelitian

Uji Validitas

Uji validitas ialah langkah guna memastikan instrumen riset, seperti kuesioner atau tes, benar-benar mengukur apa yang dimaksudkan untuk diukur. Validitas menggambarkan sejauh mana hasil yang dihasilkan oleh alat ukur tersebut bisa dipercaya sebagai gambaran yang akurat dari konsep yang diukur (Hikmawati, 2020: 46). Uji validitas dilakukan dengan ahli yaitu dosen dan juga guru yang mengampu mata pelajaran IPAS dan juga pengujian dilakukan dengan bantuan SPSS versi 29.

Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah proses untuk menentukan sejauh mana instrumen pengukuran menghasilkan hasil yang konsisten dan dapat diandalkan saat digunakan dalam kondisi yang sama atau diulang pada waktu yang berbeda (Hikmawati, 2020 : 46).

Tingkat Kesukaran Soal

Tingkat kesukaran soal dalam konteks pengujian dan evaluasi merujuk pada sejauh mana sebuah soal atau item tes sulit atau mudah untuk dijawab oleh peserta tes (Fatimah & Alfath, 2019 : 42).

Uji Daya Beda

Uji daya beda adalah prosedur statistik yang digunakan untuk menilai sejauh mana suatu item tes atau soal dapat membedakan antara peserta yang memiliki tingkat kemampuan atau pengetahuan yang tinggi dan yang rendah (Fatimah & Alfath, 2019 : 51).

Berikut kisi-kisi soal yang sudah dinyatakan valid dan dapat digunakan dalam penelitian dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2 Kisi -Kisi Soal Pretest dan Posttest

KD	Tujuan Pembelajaran	No. Soal
3.1 Menjelaskan organ pernapasan dan fungsinya pada manusia, cara memelihara kesehatan organ pernapasan manusia serta gangguan pernapasan manusia.	Murid mempelajari terkait sistem pernapasan manusia, mengenali berbagai gangguan yang bisa terjadi pada sistem tersebut, serta memahami cara-cara guna menjaga kesehatan sistem pernapasan.	1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 9, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 20, 21, 23, 25, 36.

Uji Prasyarat

Uji prasyarat ialah serangkaian pemeriksaan yang dilaksanakan sebelum analisa statistik utama, dengan tujuan guna memastikan data memenuhi kondisi tertentu yang diperlukan agar analisis statistik tersebut bisa dianggap valid serta bisa diandalkan. Uji prasyarat penting karena analisis statistik yang dilakukan tanpa memenuhi asumsi dasar bisa menghasilkan kesimpulan yang tidak valid. Berikut yaitu uji prasyarat yang digunakan di riset ini :

Uji Normalitas

Uji normalitas ialah langkah guna memeriksa apakah data dalam sampel mengikuti pola distribusi normal. Distribusi normal menjadi bentuk distribusi probabilitas yang simetris seperti lonceng, di mana sebagian besar data terpusat di sekitar nilai rata-rata, dan frekuensi data menurun secara simetris menuju kedua ekor distribusi (Usmadi, 2020 : 58). Di uji normalitas ini penulis memanfaatkan uji Kolmogrov-Smirnov.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas ialah prosedur statistik yang dimanfaatkan guna menentukan apakah varians dari dua atau lebih kelompok data ialah sama (homogen) (Usmadi, 2020 : 51). Uji ini penting dalam analisis varians (ANOVA) dan uji-t, di mana salah satu asumsi dasarnya adalah bahwa kelompok-kelompok yang dibandingkan memiliki varians yang homogen. Jika asumsi homogenitas varians tidak terpenuhi, hasil analisis statistik tersebut bisa menjadi tidak valid.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis ialah prosedur statistik yang dimanfaatkan guna menilai bukti dari sampel data terhadap hipotesis tertentu tentang populasi. Tujuannya adalah untuk menentukan apakah data mendukung atau menolak hipotesis nol, yang merupakan pernyataan awal atau default tidak ada efek atau perbedaan yang signifikan (Anuraga et al., 2021 : 328). Pengujian hipotesis pada riset ini menggunakan uji-t (*Independent Sample T-test*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data Hasil Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Di Tabel 3 yaitu data pretest dan posttest temuan uji deskriptif dengan SPSS versi 29:

Tabel 3 Analisis Deskriptif

	N	Minimum	Maximum	Mean
Pretest eksperimen	29	25	60	41,55
Posttest eksperimen	29	60	95	78,10
Pretest kontrol	30	25	60	40,50
Posttest kontrol	30	55	90	72,33

Berlandaskan Tabel 3 bisa dipahami, skor Pretest kelas eksperimen 25 skor paling rendah serta 60 skor tertinggi, dengan rata-rata 41,55. Selain itu skor pretest di kelas kontrol yaitu 25 skor terendah serta 60 skor tertinggi dengan rata-rata 40,50. Di sisi lain skor posttest kelas eksperimen mempunyai skor 60 skor terendah serta 95 skor tertinggi dengan rata-rata 78,10. Juga pada posttest kelas kontrol, skor terendah sejumlah 55 dan skor tertinggi 90 dengan rata-rata 72,33.

Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas ialah teknik statistik yang diterapkan guna memeriksa apakah data dari sampel mengikuti distribusi normal. Temuan dari uji normalitas yang sudah dilaksanakan bisa dilihat di tabel berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas

	Pretest Eksperimen	Pretest Kontrol	Posttest Eksperimen	Posttest Kontrol
df	29	30	29	30
A	0,05	0,05	0,05	0,05
Sig.	0,064	0,099	0,200	0,072
Kesimpulan	Normal	Normal	Normal	Normal

Mengacu pada tabel di atas, terlihat nilai signifikansi yang tercantum, yaitu 0,064, 0,099, 0,200, serta 0,072, semuanya lebih besar dari 0,05. Ini menunjukkan seluruh data tersebut mengikuti distribusi normal.

Hasil Uji Homogenitas

Tes homogenitas merupakan teknik statistik yang digunakan untuk mengevaluasi apakah berbagai kelompok data memiliki variansi yang seragam. Proses ini krusial dalam berbagai analisis statistik untuk menjamin keabsahan dan ketepatan hasil. Hasil dari tes homogenitas yang telah dilakukan dapat ditemukan dalam tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas

Posttest Eksperimen dan Kontrol	
A	0,05
Sig.	0,414
Kesimpulan	Homogen

Berdasarkan tabel diatas, memperlihatkan skor signifikan berada di 0,414 serta lebih besar dar 0,05, yang artinya data posttest siswa homogen.

Hasil Uji Hipotesis

Tes hipotesis dilaksanakan guna menetapkan apakah ada cukup bukti dalam sampel data untuk mendukung atau menolak suatu pernyataan atau hipotesis yang ada. Berikut hasil tes hipotesis yang sudah dilaksanakan bisa diamati di Tabel 6

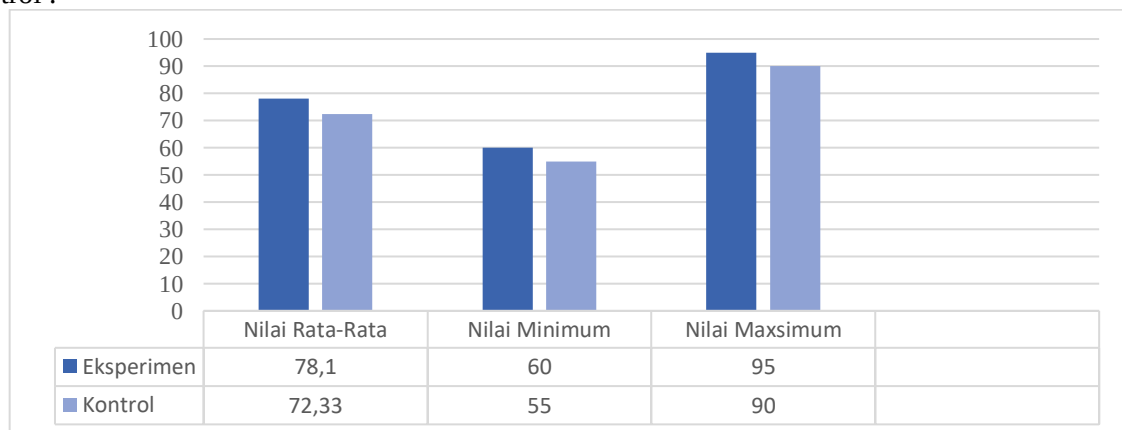
Tabel 6. Hasil Uji Hipotesis

Posttest Eksperimen dan Kontrol	
A	0,05
Sig (two-side p)	0,023
Kesimpulan	Terdapat perbedaan

Analisa dengan uji-t (uji t sampel independen) yang tercantum dalam tabel mengindikasikan bahwa nilai Signifikan (p dua sisi) yaitu 0,023, yang lebih kecil dari 0,05. Ini mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan dalam hasil posttest antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Wordwall mempengaruhi hasil belajar siswa di kelompok eksperimen.

Pembahasan

Menurut hasil riset, nilai rata-rata pretest bagi kelompok kontrol ialah 40,50, sedangkan bagi kelompok eksperimen ialah 41,55. Dan pada pertemuan ketiga, setelah proses belajar mengajar dilakukan, maka siswa diberikan soal posttest guna guna mengamati ada/tidaknya dampak penggunaan media *wordwall* di kelas eksperimen. Setelah dilakukan posttest kepada kelas kontrol dan kelas eksperimen, ada perbedaan rata-rata skor di kedua kelas tersebut, yang mana pada kelas kontrol memiliki skor rata-rata 72,33 serta pada kelas eksperimen yaitu 78,10. Berikut ditampilkan gambaran skor posttest murid kelas eksperimen serta kelas kontrol :



Gambar 1 Perbandingan Nilai Posttest Siswa Kelas Kontrol dan Eksperimen

Berdasarkan nilai rata-rata ini bisa dipahami ada perbedaan nilai rata-rata di kedua kelas/bisa juga diartikan ada perbedaan hasil belajar di kelas eksperimen serta kelas kontrol. Maka guna memastikan hal tersebut dilakukan uji hipotesis guna untuk melihat apakah benar ada perbedaan yang signifikan antara kedua hasil belajar tersebut. Berikut disajikan hasil uji hipotesis dengan bantuan *SPSS versi 29* dengan memanfaatkan uji-t (*independent sampel t-test*).

Tabel 1 Analisis Hasil Uji Hipotesis

Variabel	Sig.	A	Keputusan	Kesimpulan
Hasil Belajar Siswa	0,023	0,05	H _a diterima	Terdapat perbedaan yang signifikan

Berlandaskan temuan uji t sampel independen yang diterapkan pada nilai posttest dari siswa di kelas kontrol dan kelas eksperimen, diperoleh nilai signifikan sebesar 0,023. Karena $0,023 < 0,05$, maka H₀ ditolak. Ini menunjukkan adanya perbedaan signifikan dalam hasil belajar antara siswa di kelas kontrol dan kelas eksperimen. Perbedaan hasil posttest ini disebabkan oleh variasi dalam perlakuan yang diberikan kepada kedua kelas, yakni metode ceramah untuk kelas kontrol dan penggunaan aplikasi Wordwall untuk pembelajaran materi sistem pernapasan manusia di kelas eksperimen.

Wordwall adalah aplikasi berbasis permainan yang dirancang melibatkan murid dengan aktif dalam tahap belajar. Sebagai alat berbasis game, Wordwall memungkinkan guru guna menyalurkan materi IPAS dengan cara yang lebih menarik. Pemanfaatan game di pengajaran bisa mengembangkan motivasi murid serta berpengaruh positif di hasil belajar mereka (Aprilia et al., 2024:270). Hal ini sejalan dengan pendapat SaSavira dan Gunawan (2022:5458) yang memeparkan aplikasi Wordwall efektif sebagai media pengajaran dikarenakan bisa meningkatkan semangat serta antusiasme murid mengikuti aktifitas belajar.

Penjelasan di atas menjelaskan mengapa aplikasi Wordwall efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini diperkuat oleh penelitian Dotutinggi (2023:367) yang menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall berdampak positif pada hasil belajar siswa dengan meningkatkan keterlibatan, minat, dan motivasi mereka. Dengan demikian, Wordwall merupakan alat yang sangat bermanfaat dalam proses pendidikan. Selain itu, Lubis dan Nuriadin (2022:6890) juga menambahkan bahwa aplikasi Wordwall terbukti efektif dalam pembelajaran dan dapat memperbaiki hasil belajar siswa. Aplikasi ini membantu siswa dalam mengingat materi pelajaran serta meningkatkan motivasi dan semangat mereka dalam belajar.

Berlandaskan pemaparan serta analisa data yang telah dilakukan, bisa di tarik hasil akhir performa belajar muris di kelas kontrol lebih rendah dibanding kelas eksperimen. Dikarenakan kelas eksperimen memanfaatkan aplikasi Wordwall sebagai media pengajaran. Riset ini membandingkan hasil belajar murid kelas eksperimen serta kelas kontrol dengan skor posttest, yang dianalisa dengan tes statistik t sampel independen. Temuan analisa memperlihatkan pemanfaatan aplikasi Wordwall mempunyai dampak positif pada peningkatan hasil belajar murid pada materi sistem pernapasan manusia di kelas V SDN 79 Pekanbaru.

KESIMPULAN

Penelitian di SDN 79 Pekanbaru memperlihatkan skor rata-rata pretest bagi kelompok kontrol yaitu 40,5, sedangkan bagi kelompok eksperimen yaitu 41,55. Ini mengindikasikan perbedaan keahlian awal kedua kelompok relatif kecil. Akan tetapi, skor rata-rata posttest bagi kelompok eksperimen ialah 78,10, sedangkan bagi kelompok kontrol ialah 72,33, yang memperlihatkan perbedaan yang signifikan. Guna mengonfirmasi perbedaan ini, dilaksanakan tes hipotesis dengan uji-t (uji t sampel independen). Temuan tes memperlihatkan skor signifikan yaitu 0,023, yang berarti $0,023 < 0,05$, mengindikasikan adanya perbedaan signifikan hasil belajar kelompok eksperimen serta kelompok kontrol. karenanya, hipotesis alternatif (H_a) diterima serta hipotesis nol (H₀) tidak diterima. Kesimpulannya, pemanfaatan aplikasi Wordwall terbukti memberi dampak positif pada peningkatan hasil belajar murid pada materi sistem pernapasan manusia..

DAFTAR REFERENSI

- Ain, S. Q., & Mustika, D. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Matematika kepada Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Abdidas*, 2(5), 1080–1085. <https://doi.org/10.31004/abdidas.v2i5.427>
- Anuraga, G., Indrasetianingsih, A., & Athoillah, M. (2021). Pelatihan Pengujian Hipotesis Statistika Dasar Dengan Software R. 2(4), 1271–1280. <https://jurnal.stie-aas.ac.id/index.php/JAIM/article/view/2412/1423>
- Aprilia, D. P., Tryanasari, D., & Kartikasari, A. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Game Edukasi Word Wall Terhadap Hasil Belajar IPAS Di SDN Karangtengah 4 Ngawi. 5. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>
- 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*, 03(June), 363–368. <https://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/dikmas/article/download/1955/1434>
- Durrotunnisa, & Nur, H. R. (2020). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>

- Fatimah, L. U., & Alfath, K. (2019). Analisis Kesukaran Soal, Daya Pembeda dan Fungsi Distraktor. *Revista Brasileira de Linguística Aplicada*, 5(1), 1689–1699. <https://revistas.ufrj.br/index.php/rce/article/download/1659/1508%250>
- Fauhah, H., & Rosy, B. (2020). Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 321–334. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p321-334>
- Hardani, Hikmatul, N., Andriani, H., Fardani, R. A., Ustiawaty, J., Utami, E. F., Sukmana, D. J., & Istiqomah, R. R. (2017). Metode Penelitian Kualitatif&Kuantitatif. In CV. Pustaka Ilmu. https://www.researchgate.net/profile/Hardani-Msi/publication/340021548_Buku_Metode_Penelitian_Kualitatif_Kuantitatif
- Hikmawati, F. (2020). *Metodologi Penelitian*. PT Raja Grafindo Persada. https://etheses.uinsgd.ac.id/31676/1/Metodologi_Penelitian.pdf
- Khaira Ummah, K., & Mustika, D. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Pada Muatan IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan*, 13(2), 1573–1582. <https://jurnaldidaktika.org>
- Lubis, A. P., & Nuriadin, I. (2022). Efektivitas Aplikasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6884–6892. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3400>
- Mustika, D. (2020). *Peningkatan Kreativitas Mahasiswa Dalam Pembuatan Alat Peraga IPA Menggunakan Pembelajaran Berbasis Proyek*. 3(1), 31–48.
- Ricardo, & Meilani, R. I. (2017). Impak Minat dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa (The impacts of students' learning interest and motivation on their learning outcomes). *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(2), 188–201. <http://ejournal.upi.edu/index.php/jpmanper/article/view/00000>
- Sahir, S. H. (2022). *Metodologi Penelitian*. KBM Indonesia. https://repositori.uma.ac.id/jspui/bitstream/123456789/16455/1/E-Book_Metodologi_Penelitian_Syafrida.pdf
- 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>
- Siagian, G. I., & Tarigan, D. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Berbantuan Wordwall terhadap Hasil Belajar Siswa Matematika Kelas IV SDN 173633 Porsea. *Journal on Education*, 6(1), 886–893. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3007>
- Usmadi, U. (2020). Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas). *Inovasi Pendidikan*, 7(1), 50–62. <https://doi.org/10.31869/ip.v7i1.2281>
- Winarni, R., & Astuti, E. R. P. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 4(1), 69–79. <https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jurpenkim/article/download/20211/pdf>
- Zalillah, D., & Alfurqan. (2022). Penggunaan Game Interaktif Wordwall Dalam Evaluasi Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 117 Gurun Laweh Padang. *Jurnal Manajemen Dan Ilmu Pendidikan*, 4, 491–504. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/manazhim>